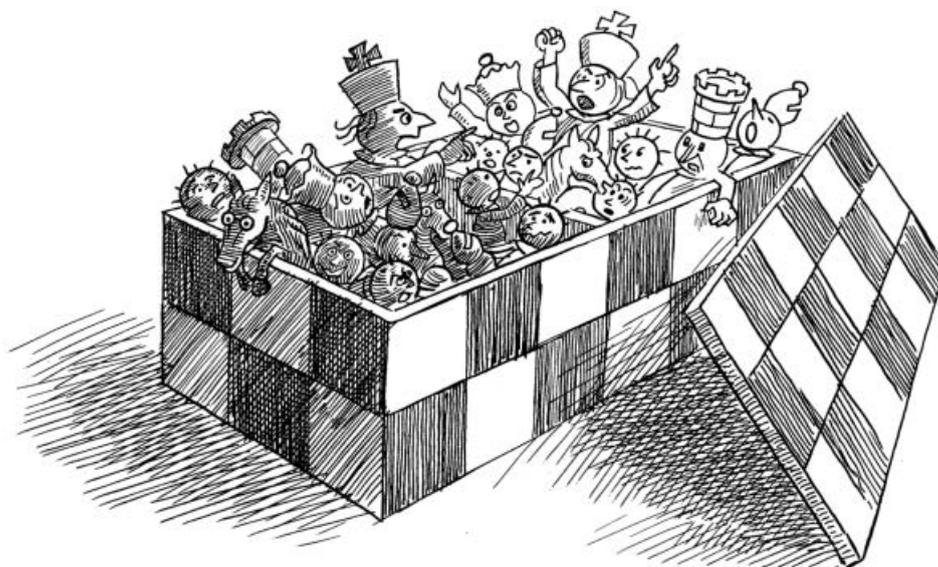


Juguemos Ajedrez

3+

Recuerda



En este PDF encontrarás la traducción en español de los contenidos del cuaderno 3+ de Juguemos Ajedrez. Este documento es de libre distribución y su objetivo es el uso de 'Step 3+' de 'Learning Chess' para hispanohablantes.

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

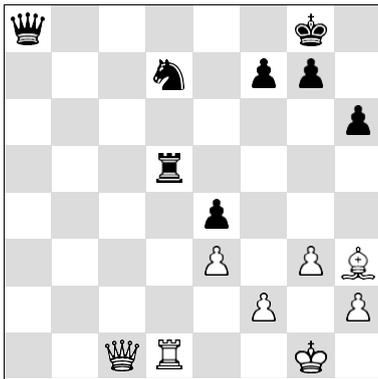
Más información y soluciones: juguemosajedrez.com

Juguemos Ajedrez colabora con

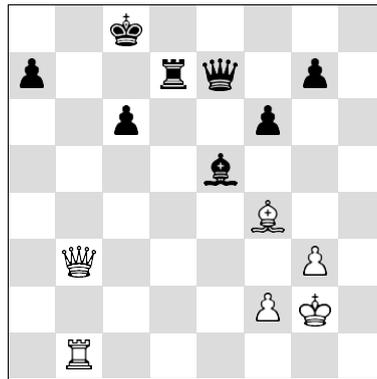


Protección con rayos X

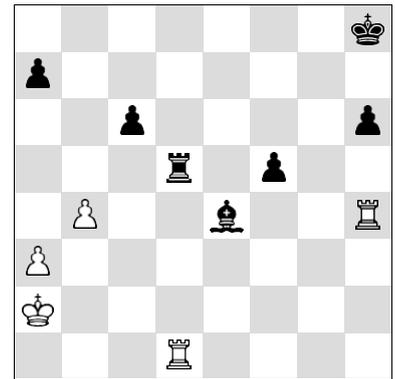
Empezamos con algo sencillo. Ya aprendiste la defensa y el ataque con rayos X. Abajo repasamos su funcionamiento con la dama, la torre y el alfil.



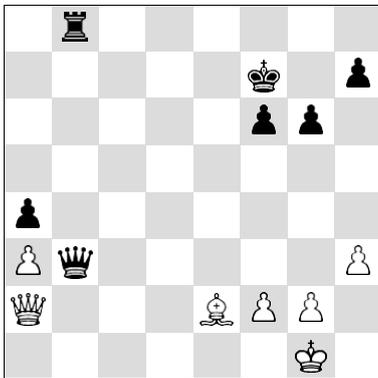
La torre blanca ataca Td5, pero a su vez influye a las casillas detrás de la torre. Las blancas ganan una pieza con **1. Axd7**.



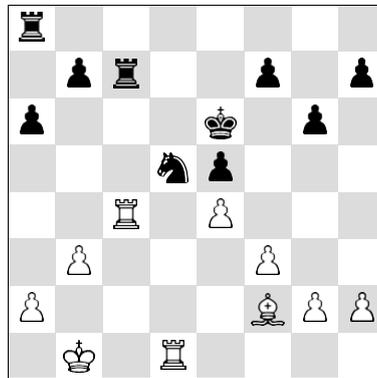
El alfil de f4 mira, a través del alfil de e5, a la casilla b8. Las blancas pueden dar mate: **1. Db8+ Axb8 2. Txb8#**.



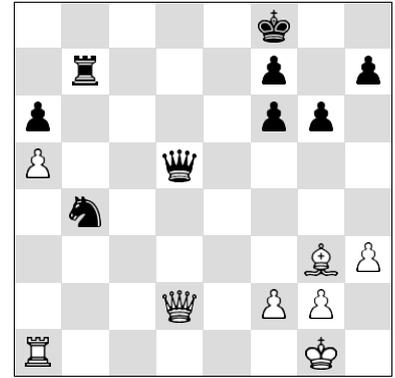
Arriba, las blancas capturan el peón con **1. Txb6+ Rg7 2. Td6**. Gracias a la **protección rayos X** las torres se salvan.



Hay más combinaciones donde la **protección con rayos X** aplica. Arriba las blancas ganan la dama con un ataque doble: **1. Ac4+**.



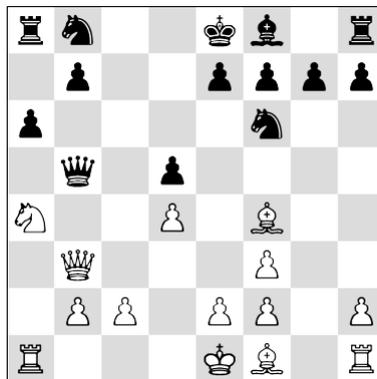
1. ... Txc4 es un error. Antes de recapturar las blancas mueven **2. exd5+**. Es mejor esperar con la captura: **1. ... Cc3+**. El caballo está protegido por la torre.



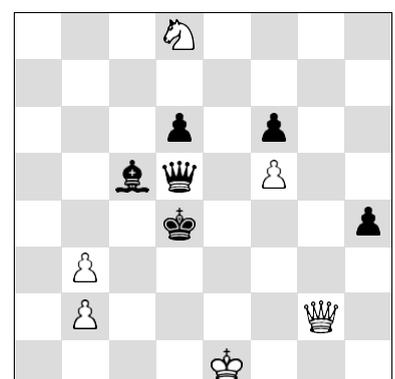
Las blancas ganan material gracias a la **protección con rayos X**: **1. Ad6+ Rg7 2. Axb4**. Una suerte que el alfil protege a la dama.



La torre en a8 está protegido con unos rayos X. Sin embargo, con **1. Ag2** la torre cae porque la dama de b7 protege al alfil.



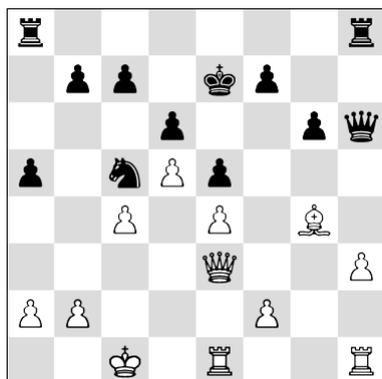
Cambiar damas es malo porque **1. Dxb5 axb5** clava el caballo. Pero, con **1. Cb6** las negras tienen que abandonar su caballo de b8.



Con **1. Cc6+** las blancas eliminan la defensa de la dama. El rey se tiene que ir y ¡el caballo está protegido!

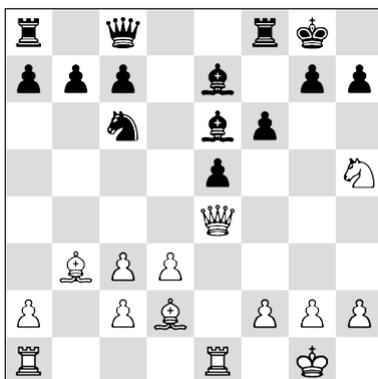
Piezas clavadas

Las piezas clavadas causan muchos errores, para ambos bandos. ¿Cómo podemos aprovechar de la pieza clavada como mala defensora (PCMD)?



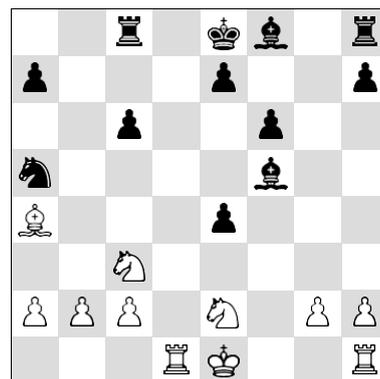
Ataque doble: el caballo

La dama en e3 está clavada. El caballo da jaque sin problemas: **1. ... Cd3+**. Las negras ganan una calidad.



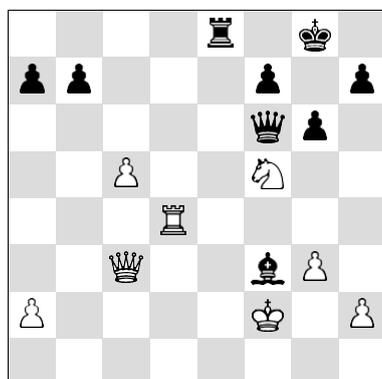
Ataque doble: la dama

El alfil clavado en e6 permite que la dama mueva a g4. Después de **1. Dg4** es imposible proteger a e6 y g7 a la vez.



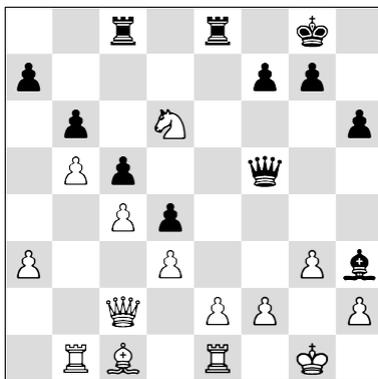
Ataque doble: la torre

¡Piezas desprotegidas en el horizonte! Las blancas ganan una pieza con **1. Td5**. El peón de c6 está clavado.



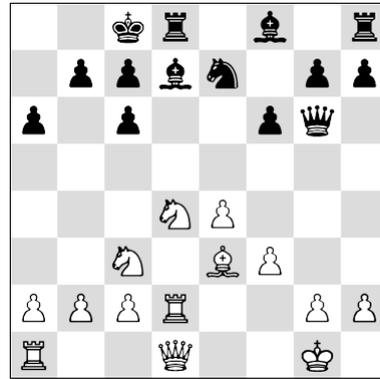
Ataque a la descubierta

Soltar la pieza delantera con **1. Te4 Axe4 2. Dxf6 Axf5** no sirve para mucho. Sin embargo, **1. Td8** gana porque Df6 está clavada.



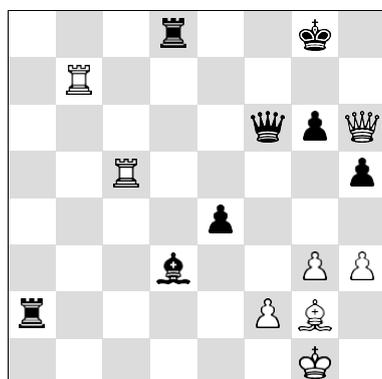
Amenazar mate

Las negras han sacrificado su alfil en d6 de una manera inteligente. Aprovechan la clavada del peón de e2 con **1. ... Df3!**



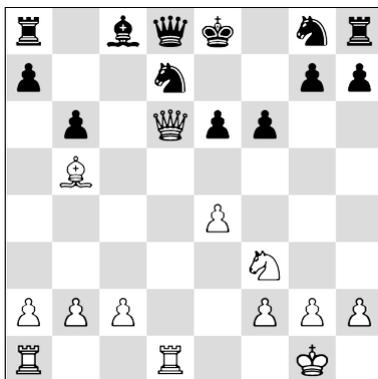
ED*: desalojar + material

Con **1. Ce6** las blancas aprovechan la clavada del Ad7. Si se marcha la torre, cae el alfil de d7. Mejor las negras entregan la calidad con **1. ... De8**.



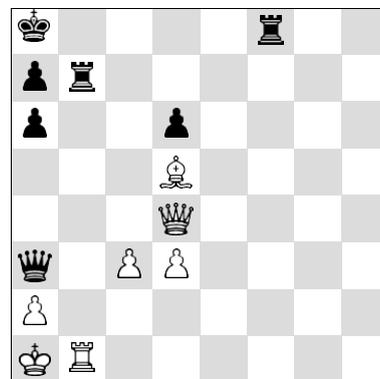
ED: desviar + mate

Ambos bandos están a punto de hacer el mate. Con **1. Tf5** las blancas llegan justo antes.



Atrapar

El caballo de d7 no puede participar en la defensa. Con **1. Ac6** la torre está atrapada.



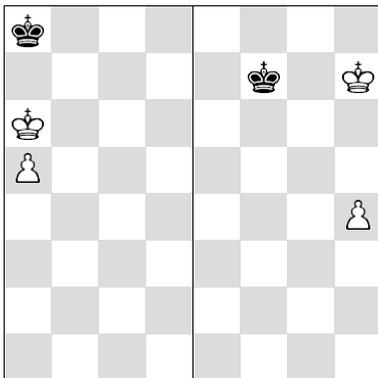
Clavada, pero no tanto

La torre de b7 está clavada. Sin embargo: **1. ... Db2+ 2. Txb2 Tf1+ 3. Tb1 Tfxb1#**.

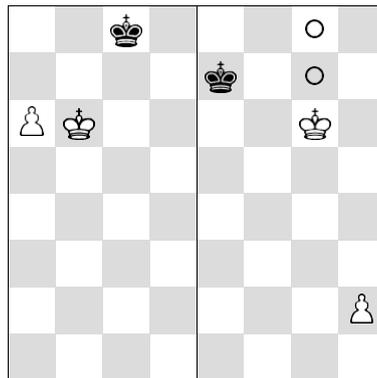
*ED: eliminar la defensa

Peón en las columnas a y h

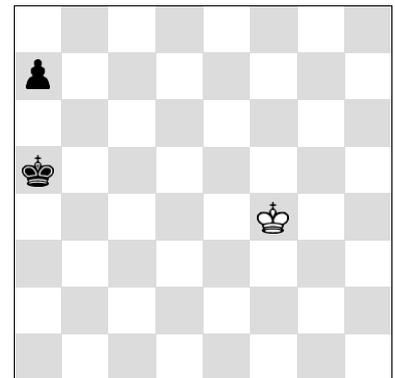
No todos los peones valen lo mismo. Un peón en el extremo es más débil que sus compañeros, porque protege menos casillas y solamente captura en una dirección.



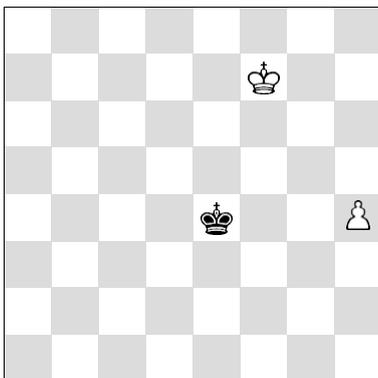
Posición de tablas. A la izquierda no se puede desalojar el rey negro de la esquina. A la derecha el rey blanco no puede salir de la columna h sin dejar acceso al rey negro.



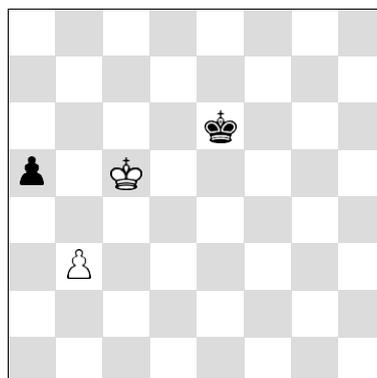
Posiciones ganadas. A la izquierda las blancas ganan con **1. a7**. A la derecha, tienen que ocupar una casilla clave (g7 o g8) para ganar: **1. Rg7 Re6 2. h4 Rf5 3. h5**.



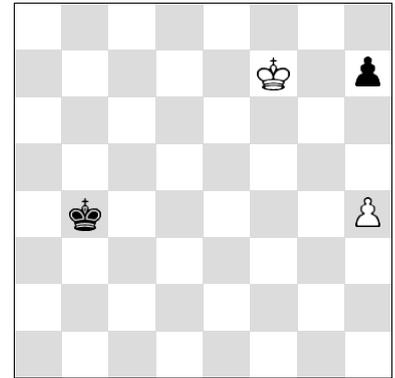
Un error en *Berger – Mason, Breslau 1889*: 1. Re4? y las blancas ya no llegan a la esquina: 1. ... Rb4 2. Rd3 Rb3. Lo correcto es **1. Re3**, rumbo a la casilla segura de c1.



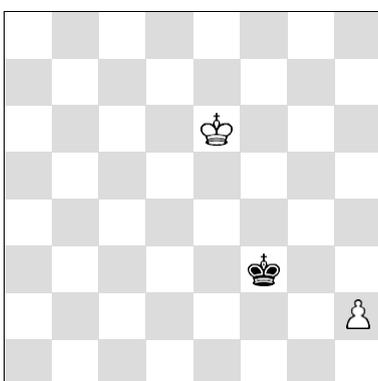
Las negras deben estar atentas y no jugar 1. ... Rf4 2. Rg6. El rey negro tiene que desviar su oponente. Con **1. ... Rf5** las negras ganan el peón.



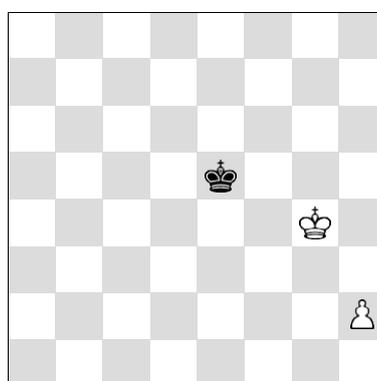
Las negras pueden explotar la debilidad de un peón en el extremo. Arriba **1. ...a4!** degrada el peón de b a un peón en el extremo.



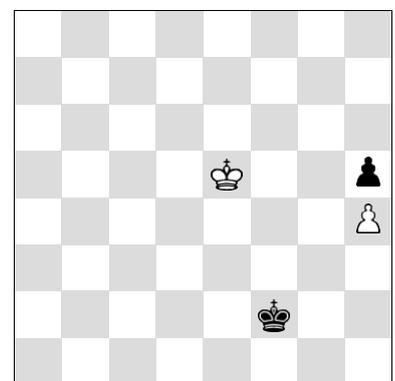
¿Llegarán a tiempo las negras? Si las blancas pierden tiempo, sí. **1. ... Rc5 2. Rg7** (2. h5 Rd6 3. h6 Rd7 es tablas) **2. ... h5 3. Rg6 Rd6 4. Rxh5 Re7**.



Las blancas primero tienen que ocuparse de sus propiedades: **1. Rf5 Rg2 2. h4**.



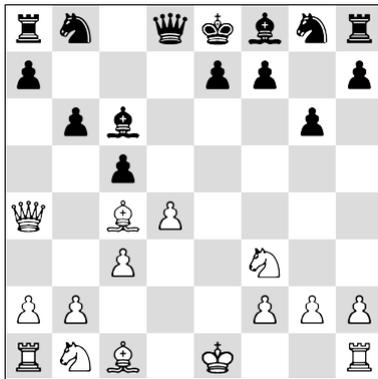
Desviar el rey es clave. Arriba, las blancas evitan que el rey negro llega a la esquina: **1. Rg5 Re6 2. Rg6 Re7 3. Rg7**.



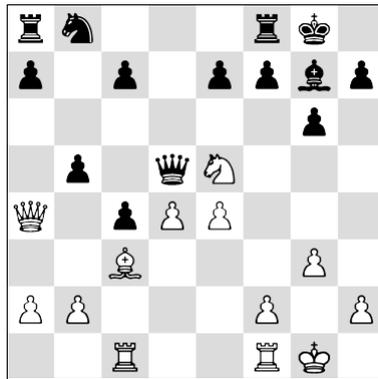
Después de 1. Rf5 Re3 las negras llegan a tiempo a f8. Para ganar, hay que desviar el rey negro: **1. Rf4 Re2 2. Rg5 Re3 3. Rxh5 Rf4 4. Rg6**.

La jugada intermedia

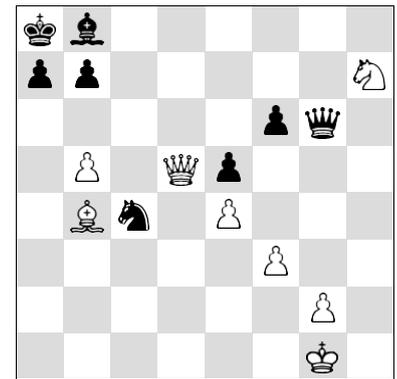
Es obligatorio salir del jaque. Muchas veces hay que recapturar para defenderte contra un ataque o una amenaza, pero no siempre. A veces hay una jugada intermedia.



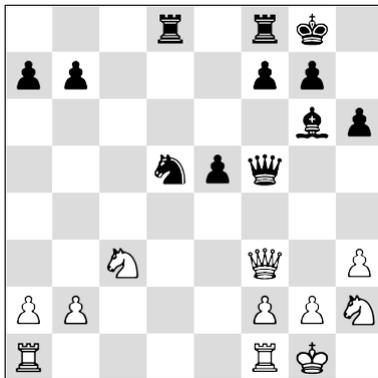
La dama está atacada, pero blancas mueven: **1. Ce5!** La **jugada intermedia** amenaza mate en f7. Después de **1. ... e6** ganan material con **2. Cxc6**.



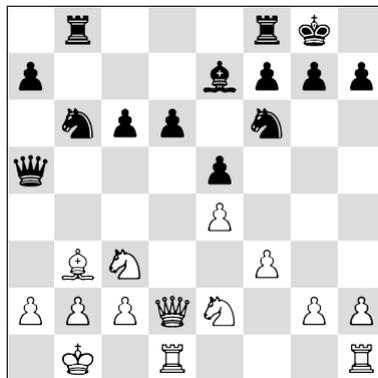
Ambas damas están atacadas. Antes de cambiarlas, las negras aprovechan y capturan el caballo: **1. ... Dxe5!** y ganan una pieza.



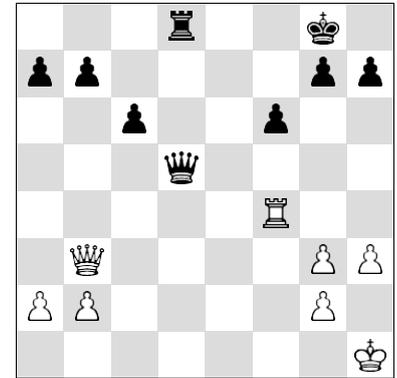
Antes de comer en c4, las blancas salvan a su caballo con una jugada intermedia: **1. Cf8!** Después toca capturar el caballo de c4.



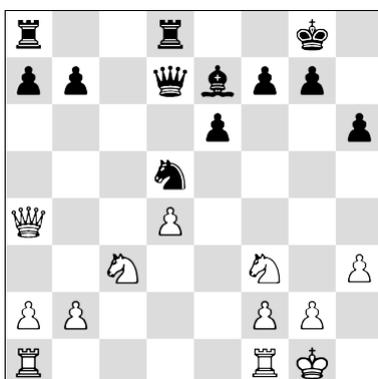
Las negras responden a **1. Cxd5** con **1. ... Dxf3**. Con **2. Ce7+** y **3. Cxf3** ganan las blancas. Este tipo de jugada intermedia aplica a más tipos de combinaciones.



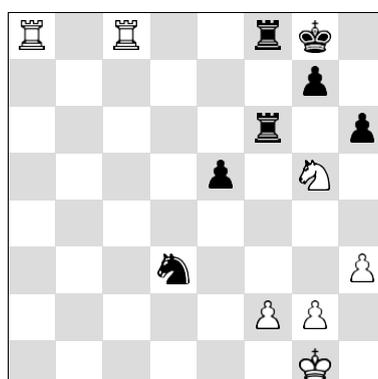
Ataque a la descubierta
Con **1. Cd5 Dxd2** (sino **2. Dxa5**) **2. Cxe7+** las blancas aprovechan una jugada intermedia. Solo después de **2. ... Rh8** capturan la dama en d2.



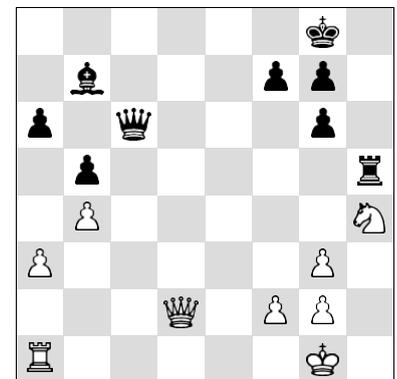
Clavada
La clavada de la dama no parece muy serio, pero la jugada intermedia **1. Td4 Dxb3** **2. Txd8+ Rf7** **3. axb3** gana una torre.



Capturar + Material
Las negras capturan el defensor de la dama: **1. ... Cxc3** **2. Dxd7** y ahora la jugada intermedia **2. Ce2+** y **3. ... Txd7**.



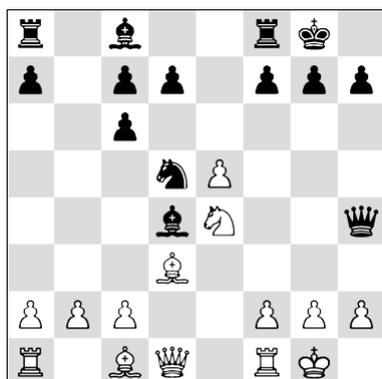
Desviar + material
Las blancas desvían el rey con **1. Ch7**. Después de **1. ... Txc8** capturan con **2. Cxf6+**. A **1. ... Rxh7** responden con **2. Txf8**.



Las negras se precipitan con **1. ... Txb4**, capturando el defensor de g2. Una jugada intermedia **2. Dd8+ Rh7** **3. Dxb4+** y las blancas ganan la calidad.

Debilidad en la apertura

Puedes ganar material en la apertura, aprovechando combinaciones del Paso 2 y 3. Hay que estar atento a piezas desprotegidas, piezas en la misma línea, piezas con poca movilidad y defensores importantes.



Atrapar la dama

La dama negra está activa, pero muy débil. Con **1. Ag5** las blancas conquistan la dama.



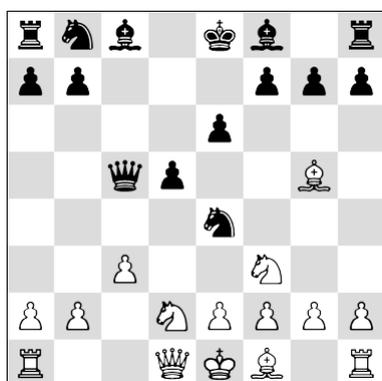
Atrapar

Hay más piezas que se pueden atrapar. El caballo en el extremo del tablero es una víctima conocida: **1. b4**.



Clavada

Arriba el mate en f7 llama la atención. El alfil de f6 está clavado y **1. e5** gana una pieza.



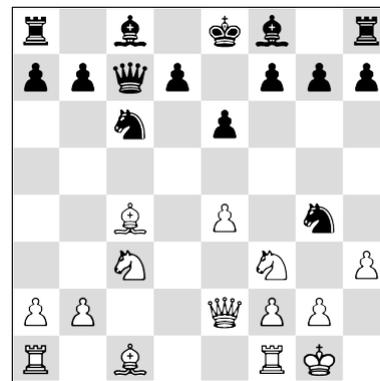
Clavada

Las negras amenazan con mate en f2 pero su peón de d está clavado. Con **1. Cxe4** las blancas se llevan una pieza.



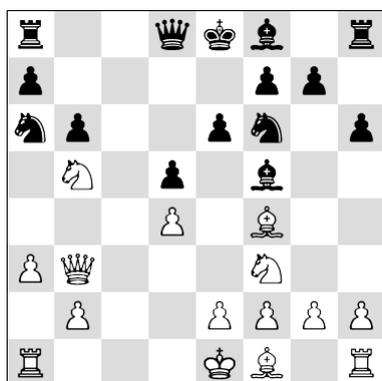
Eliminar la defensa

De nuevo nos llama la atención el mate en f7. Las blancas pueden eliminar el defensor con una captura: **1. Axe6**.



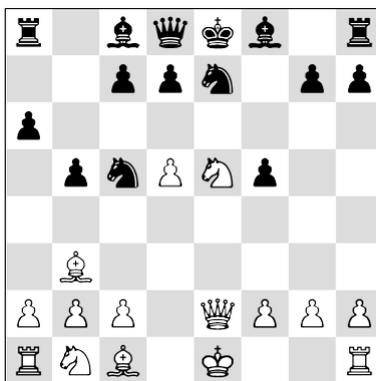
Eliminar la defensa

Con **1. ... Cd4** las negras desvían el defensor de h2. Si las blancas mueven la dama, viene **2. ... Cxf3+**.



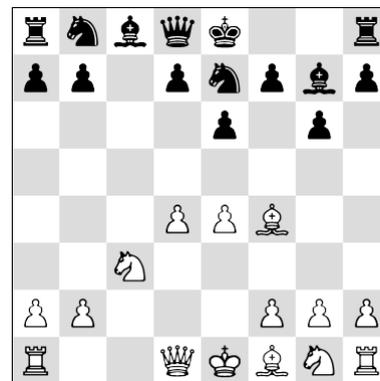
Ataque doble

Con **1. Da4**, las blancas amenazan **2. Dxa6**, pero también el jaque doble de **2. Cc7+**. Las negras pierden material.



Ataque a la descubierta

Con **1. d6** amenaza mate en f7. Después de **1. ... Cxb3** la jugada intermedia **2. dxe7** gana una pieza para las blancas.

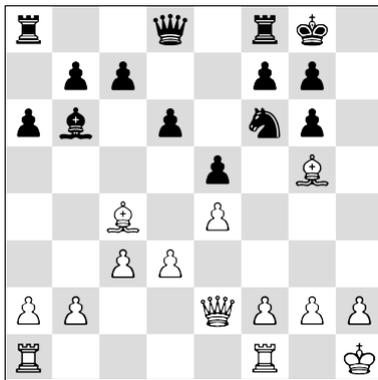


Atacar un punto débil

Hay que atacar donde el contrincante está débil. Después de **1. Cb5** no hay forma adecuada para las negras para proteger a c7.

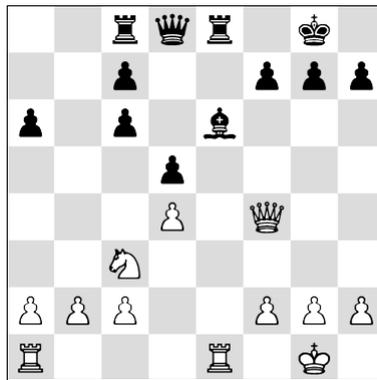
Pequeño plan

Siempre, durante toda la partida, hay que encontrar un movimiento bueno. Pero ¿en qué consiste un movimiento bueno? Abajo encontrarás pequeños planes para aplicar en tus partidas.



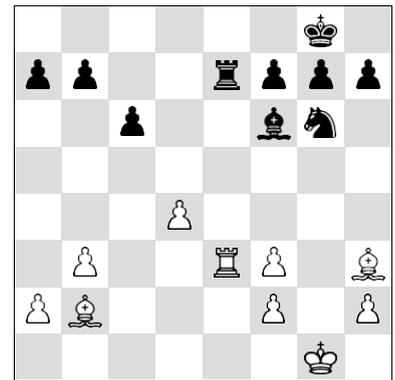
Mejorar la actividad

Los alfiles blancos están activos. La dama podría moverse a f3, pero ¿después qué? Las torres no tienen mucha actividad. Con **1. f4** se abre la columna de f y después de capturar en e5 las blancas pueden doblar sus torres. Las negras ya no pueden resolver la clavada del caballo sin perder un peón.



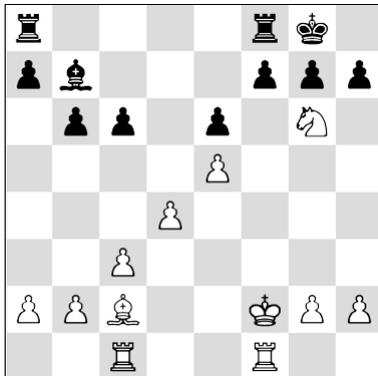
Mover a una casilla mejor

Se ha terminado la apertura y, siguiendo las reglas de oro, el caballo está en f3. Sin embargo, mira a un peón bien protegido en d5. Hay que mover el caballo a una casilla mejor: **1. Ca4**. En e5 el caballo está mejor. Ataca piezas enemigas y controla a más casillas en la mitad rival del tablero.



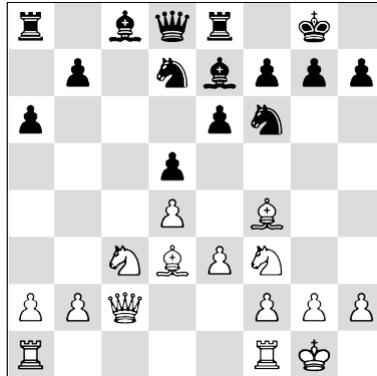
Mejorar la estructura de peones

Peones doblados suelen ser débiles. Por tanto, desdoblarlos suele ser bueno. Arriba las blancas obligan a las negras a cambiar torres con **1. Aa3**. Están obligadas a capturar en e3 (1. ... Tc7? 2. Te8+). Con **2. fxe3** las blancas vuelven a conectar los peones y ganan control sobre f4.



Capturar hacia el centro

Para las negras hay dos maneras de capturar en g6. Parece atractivo **1. ... fxg6**, porque activa a la torre. Pero, el peón de e6 deja de estar protegido por un peón. En general, capturar hacia el centro es mejor. Con **1. ... hxg6** los peones negros protegen más casillas, comparado con **1. ... fxg6**.



Explotar debilidades

Atacar una debilidad del contrincante es un buen plan. Las negras acaban de mover ... a6 para evitar Cb5. Pero, gracias a un truco táctico, las blancas sí pueden mover **1. Cb5** (1. ... axb5 2. Ac7). Las negras tienen que salvarse con **1. ... e5**. Las blancas ganan material con **2. Cc7** o **2. dxe5**.



Explotar debilidades

En el diagrama las piezas blancas están más activas, pero no es fácil encontrar la debilidad de las negras. En la partida las blancas movieron **1. Tfc1** para avanzar con c4, pero obviaron **1. Df3** que hubiera ganado la partida. Parece fácil defender a f7, pero no es tan sencillo. A **1. ... Ae8**, o cualquier otro movimiento de alfil, las blancas responden con **2. Cxe6+**.

Mate

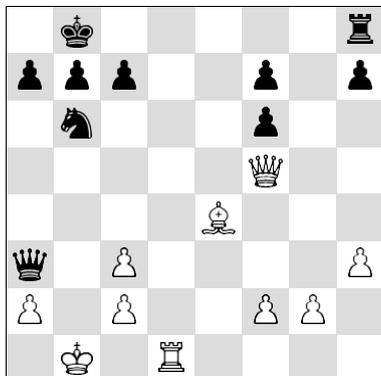
Para dar mate a tu adversario necesitas casi siempre más piezas. En el Paso 1 hemos aprendido:

el ejecutor - la pieza que da el mate o la que amenaza de dar mate

ayudante - la pieza que apoya al ejecutor

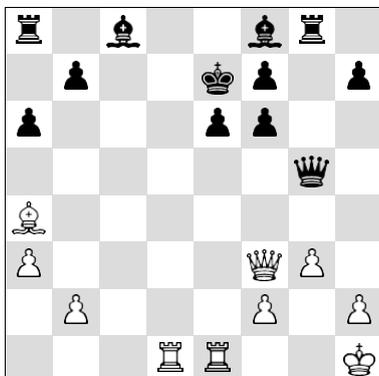
el vigilante - la pieza que controla casillas alrededor del rey

Los ejemplos en esta página comparten una curiosidad: incorporan el ejecutor, el ayudante o el vigilante sin dar jaque.



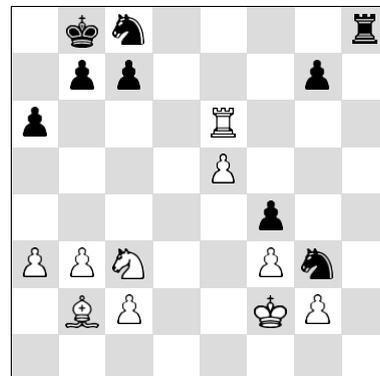
Incorporar el ayudante

El caballo negro tiene que ayudar al jaque mate en b2. Un error es 1. ... Cc4 2. Db5 y las blancas se salvan. Por una vez un caballo en el extremo del tablero es más activo. Después de 1. ... **Ca4** las blancas no pueden protegerse: 2. **Db5 Cxc3+ 3. Ra1 Dxa2#**.



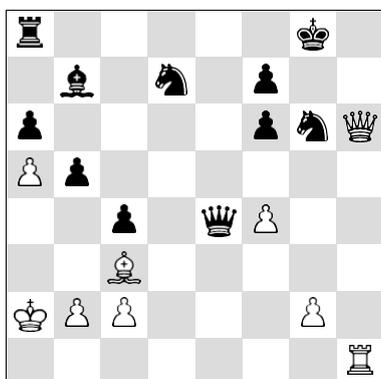
Incorporar el ejecutor

La dama blanca tiene que dar el mate, pero ¿dónde? 1. Dc3 parece prometedora porque las negras no pueden proteger a c7, pero con 1. ... f5 se salvan. Por tanto, las blancas tienen que dar el mate en d8 para neutralizar el escape de 1. ... f5. Las blancas ganan con 1. **Dd3!**



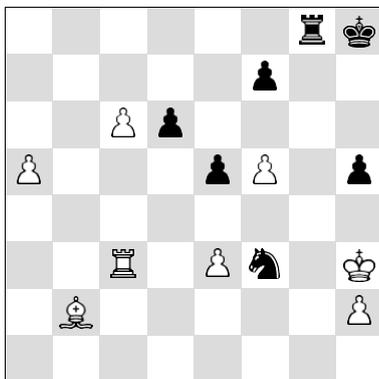
Incorporar el ejecutor y el vigilante

Al rey blanco le quedan g1 y e1 para escapar. Pero, muchas veces las piezas pueden ejecutar más que un papel a la vez. Con 1. ... **Th1** la torre es ejecutor y vigilante y las blancas no pueden evitar el mate en f1. El caballo vigila la casilla e2.



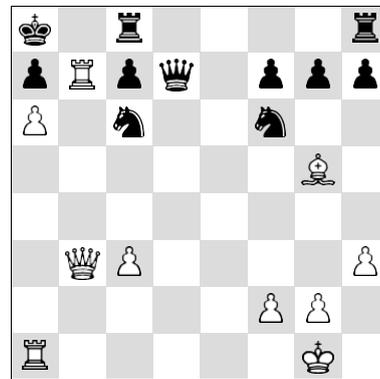
Incorporar el vigilante

Las diferentes amenazas de las blancas en la columna h parecen ser definitivas, pero después de 1. Dh7+ Rf8 el rey negro escapa. Las blancas primero tienen que eliminar una casilla de escape con 1. **Ab4**. Si las negras defienden h7 con 1. ... Cf8, hay mate en h8.



Ampliar el papel del vigilante

La torre negra se ocupa de las casillas en la columna g y el caballo controla h4. Las negras no tienen más piezas cercanas. La torre tiene que tomar más responsabilidad: 1. ... **Tg4** y las blancas no pueden evitar el mate con 2. ... **Cg5#**.



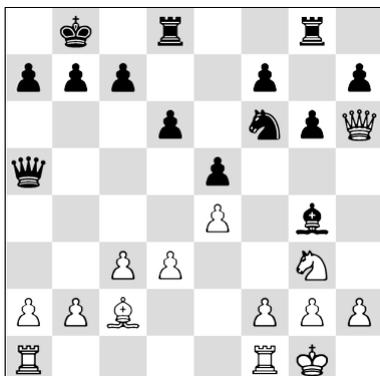
Despejar una casilla

Para dar mate las blancas no tienen que incorporar una pieza, pero todo lo contrario. La torre en b7 sobra porque sin ella las blancas podrían dar mate en b7. Aprovechando un tiempo las blancas despejan la casilla b7: 1. **Txa7+ Cxa7 2. Db7#**.

Eliminar la defensa

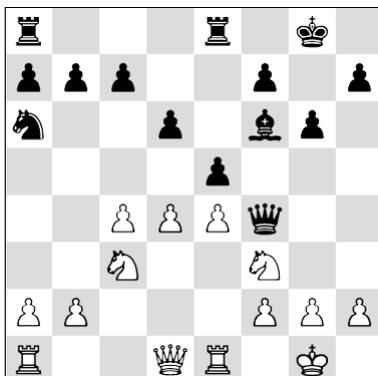
Piezas con una función las llamamos defensores. Ya aprendimos cómo eliminarlas: capturar, desalojar o desviar. Abajo abordaremos tres formas un poco distintas:

- Eliminar la defensa con una pieza
- Eliminar dos defensores a la vez
- Desviar defensores con dos funciones

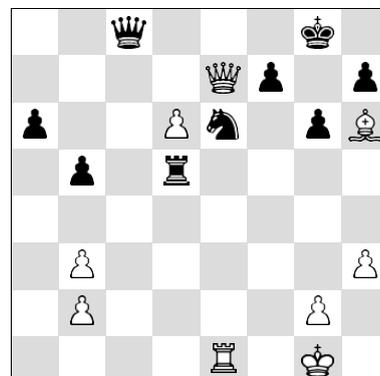


Con **1. Dg5** las blancas pueden ganar una pieza. La dama ataca al defensor y, a la vez, a la pieza que está defendida por ello.

Es un motivo parecido a un ataque doble con la dama, pero diferente. El alfil de g4 (todavía) no es un objetivo de ataque.

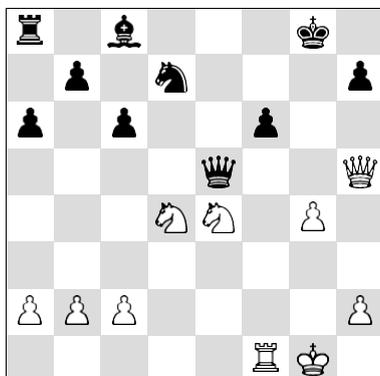


Otras piezas también pueden eliminar un defensor por su propia cuenta. Con **1. Cd5** las blancas ganan el alfil en f6. La dama tiene que abandonar la defensa de su alfil. Con esta forma de eliminar un defensor es típico que no hay ninguna pieza atacada todavía.

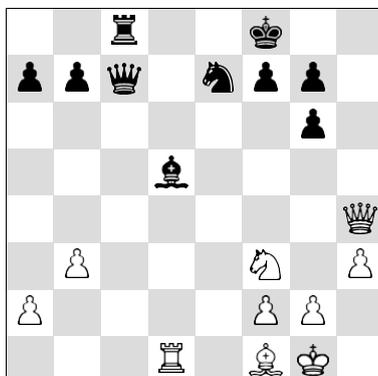


Las blancas quieren dar mate con **1. Df8**. Hay dos defensores. Con **1. Txe6** las blancas capturan una, y desvían la otra: **1. ... Dxe6 2. Df8#**.

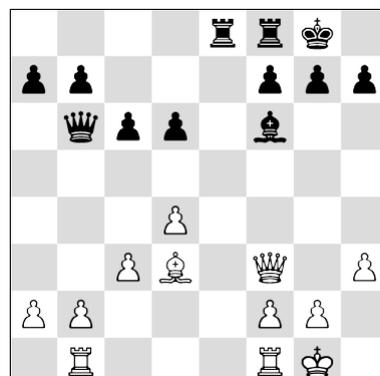
La combinación gana gracias al peón clavado en f7. **1. Df6** falla debido a **1. ... Tf5**.



La dama en e5 está defendida dos veces. Las blancas eliminan el peón defensor con **1. Cxf6+**. Las negras están obligadas a capturar (h7 está atacado dos veces). Si capturan con el caballo, la dama se queda sin defensa. Capturar con la dama también cuesta material.



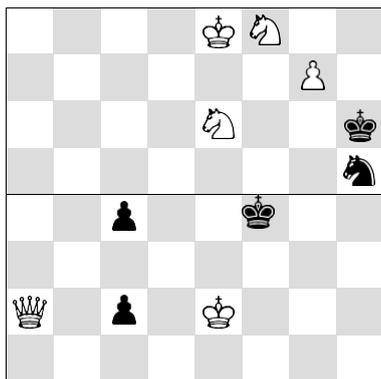
Está claro que el caballo de e7 defiende al alfil de d5. La otra función tampoco es difícil de ver: es el único defensor contra el mate con la dama en h8. Las blancas ganan el alfil con **1. Dh8+ Cg8 Txd5**.



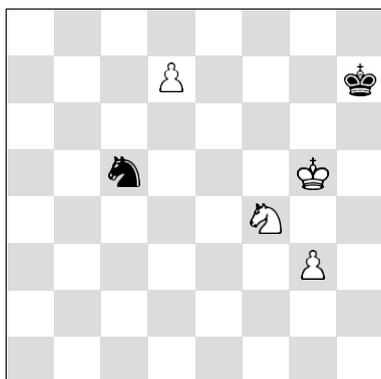
A veces es difícil encontrar a los defensores con dos funciones. Para empezar, buscamos la primera función: el peón de g7 tiene que proteger el alfil. Sin embargo, con **1. Df5** las blancas atraen el peón. Para evitar el mate el peón de g tiene que abandonar la defensa del alfil.

Coronación menor

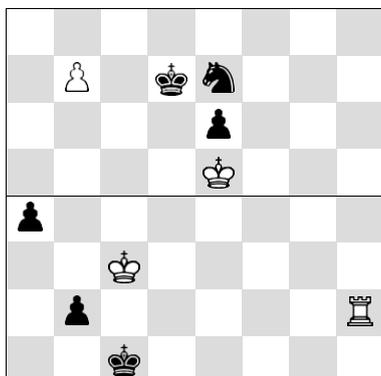
Hay veces que es mejor no coronar a dama. Coronar a torre, alfil o caballo se llama coronación menor.



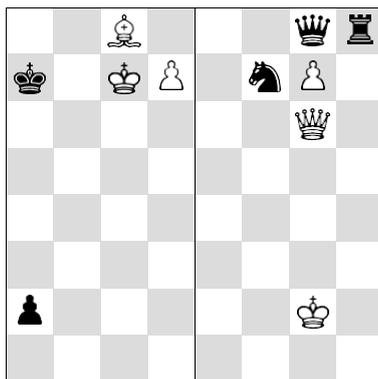
Coronar a caballo puede tener sentido, porque mueve distinto que una dama. Arriba **1. g8C#** es mate (1. g8D Cf6+). Abajo **1. ... c1D 1. Dd2+** no gana, pero **1. ... c1C+** sí.



Coronar a dama o torre lleva a un ahogado: **1. d8D Ce6+** 2. Cxe6. Correcto es **1. d8A**.

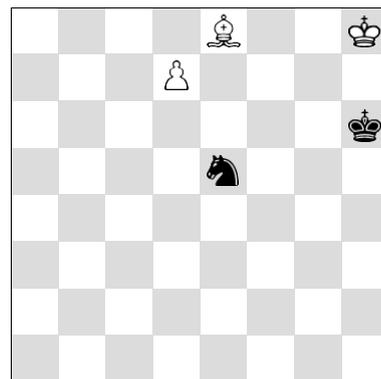


A veces la coronación menor logra tablas. Arriba **1. b8C+** defiende contra un ataque doble. Abajo **1. ... b1C+** evita el mate.

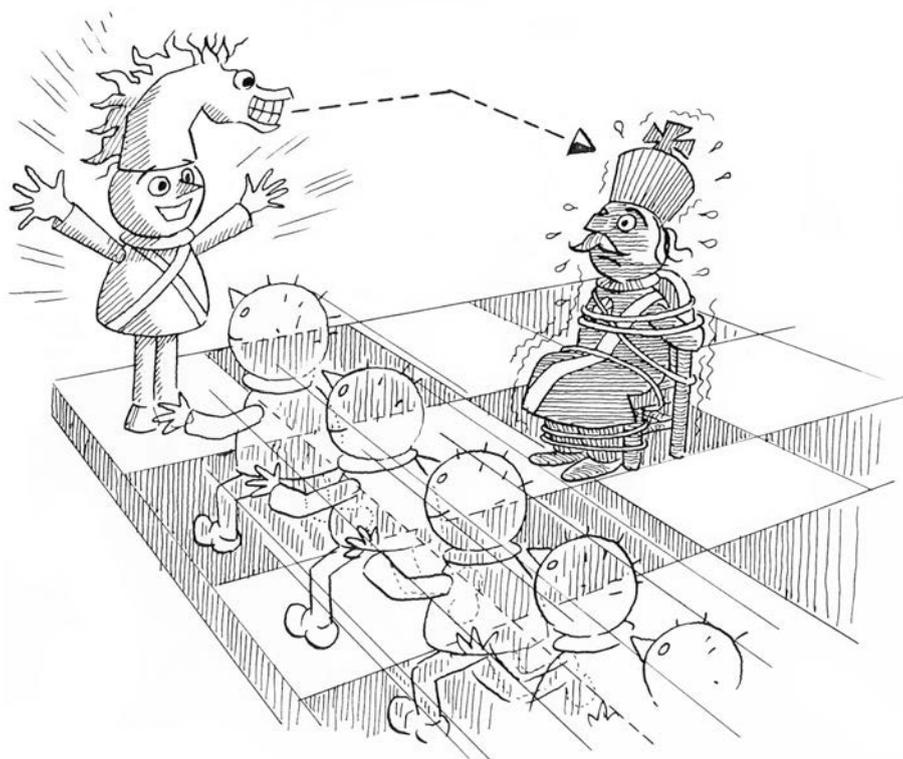


A la izquierda **1. d8D a1D** es tablas. Las blancas ganan con **1. d8C a1D 2. Cc6+ Ra8 3. Ab7#**.

A la derecha las blancas tienen 12 puntos menos después de **1. gxh8D Dxg6+** 2. Rf2 Cxh8. Con **1. gxh8C Dxh8 2. Dxf7** o **1. ... Dxg6 2. Cxg6** están igualadas.



La torre y el alfil tienen menos posibilidades que la dama. Por tanto, coronar a torre o alfil puede ser útil para evitar el rey ahogado. Las negras se ahogan con **1. d8D? Cf7+** 2. Axf7. Las blancas ganan con **1. d8T**. El rey mueve a g5.



Coronación menor a caballo puede ser útil cuando:

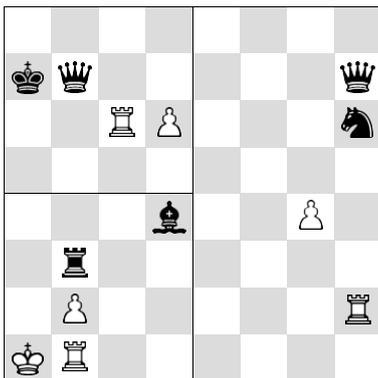
- el caballo da un ataque doble
- el caballo protege una de sus propias piezas
- el caballo da jaque o jaque mate

Coronar a torre, alfil o caballo tiene sentido si:

- evita el rey ahogado

Clavada

En casi todas las partidas se producen clavadas. A veces son inocentes, pero a menudo dan problemas. En este Recuerda miramos algunos ejemplos más complicados.

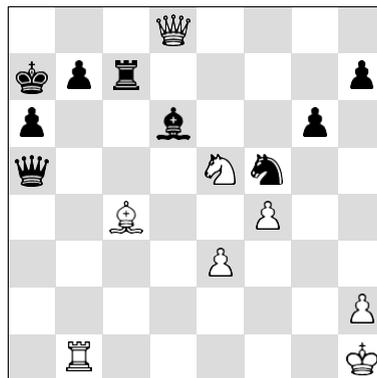


En la clavada hay tres formas. Repetimos:

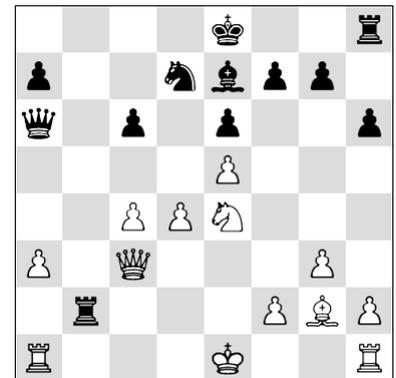
La clavada: Arriba las blancas clavan la dama con **1. Tc7**.

El ataque a una pieza clavada: a la derecha las blancas ganan el caballo con **1. g5**.

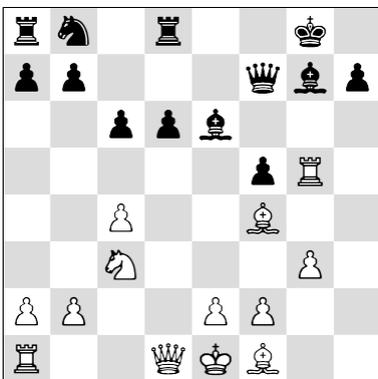
La pieza clavada es mala defensora: en la parte inferior b2 está clavado. Las negras dan mate con **1. ... Ta3#**.



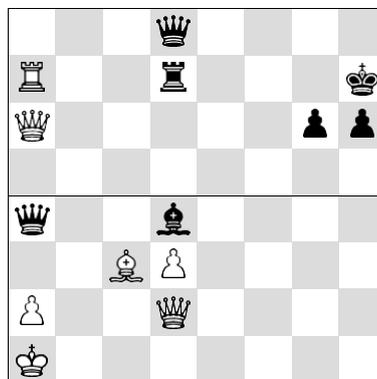
La posición requiere una búsqueda. La torre de c7 está clavada. No parece grave porque después de **1. Cd7** (amenaza mate en b8) **1. ... Tc5** salva a las negras. Sin el peón en b7 también habría mate en b8. Sabiendo esto, llegamos a la solución: **1. Cc6+!** Las blancas aprovechan dos clavadas.



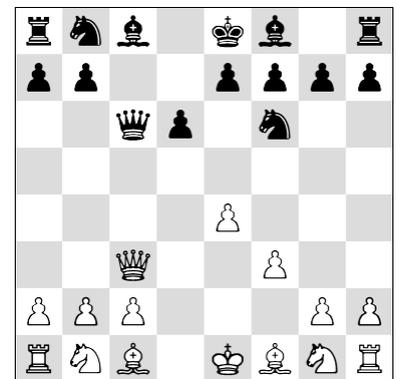
Una pieza clavada es mala defensora (PCMD) es la forma más complicada. Hay hasta GM's que se confunden con ella. La PCMD posibilita otras clavadas. Arriba, las negras aprovechan el peón clavado con **1. ... Ab4** y de pronto las blancas están perdidas.



El alfil de g7 está clavado. Las blancas podrían atacarle con **1. Dd4** pero el alfil seguiría suficientemente protegido. Pero, a la vez, el peón de d5 está clavado (Td8 está desprotegido), lo cual posibilita **1. Ae5**. Las blancas combinan el ataque a una pieza clavada con la PCMD, y las negras pierden material.



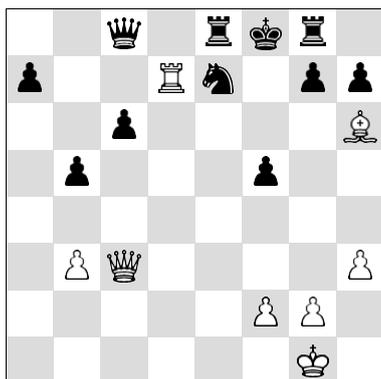
La torre en d7 puede moverse en la séptima fila, pero no en la columna d. Atacar con **1. Dc6** no tiene sentido. Las blancas tienen que atacar la pieza clavada una vez más, clavándola de nuevo: **1. Dd6**. La dama, después de un movimiento con la torre, se pierde. El mismo truco funciona en las diagonales. Abajo, las negras ganan el alfil con **1. ... Db4**.



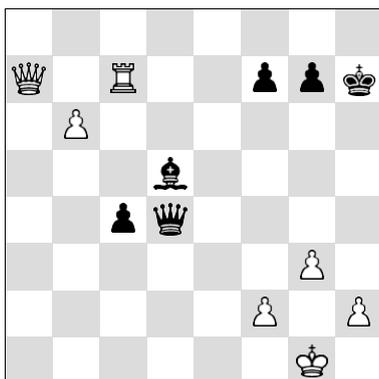
A las clavadas del diagrama anterior las llamamos clavadas cruzadas. Las piezas que colaboran en la clavada forman una cruz: un + en las líneas rectas y un X en las diagonales. También se pueden combinar las líneas rectas y diagonales. La dama en c6 está parcialmente clavada: tiene que proteger el alfil en c8. Las blancas aprovechan con **1. Ab5**. En la clavada cruzada la pieza delantera está clavada dos veces.

Defender contra mate

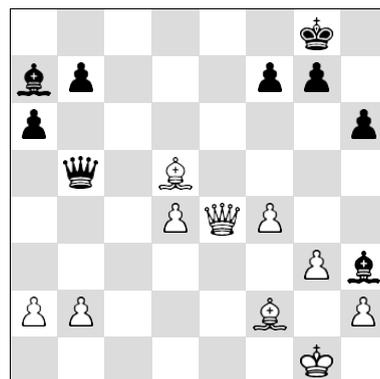
No dejar que te den un mate es elemental. Las formas de defender del Paso 2 (capturar, proteger, escapar y interponer) no son las únicas.



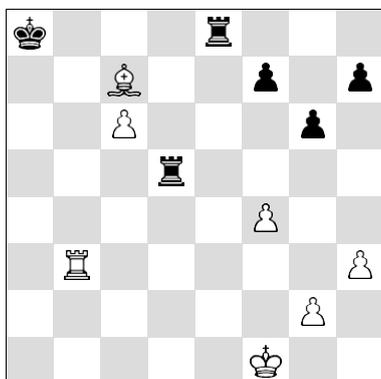
Las blancas amenazan 1. Df6#. Las negras se salvan con **proteger**. No con 1. ... Cd5 2. Axf7+, pero con 1. ... Rf7 y las blancas están perdidas.



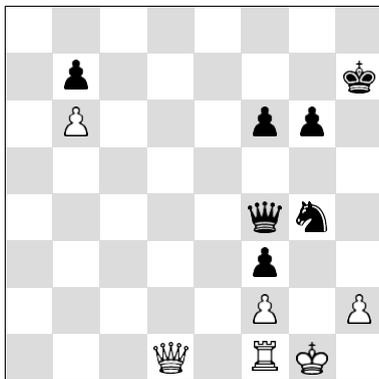
Amenaza 1. ... Dd1#. Crear un agujero no vale: 1. h3 Dd1+ 2. Rh2 Dh1#. **Proteger** con 1. Da4 sí ayuda. Después de 1. ... De4 viene 2. Rf1.



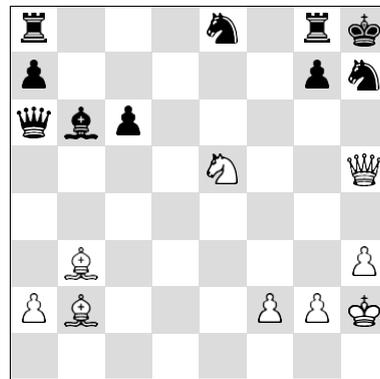
1. De1 es malo para las blancas porque la dama protege Ad5. **Escapar y interponer** salvan la partida: 1. Rh1! Df1+ 2. Ag1.



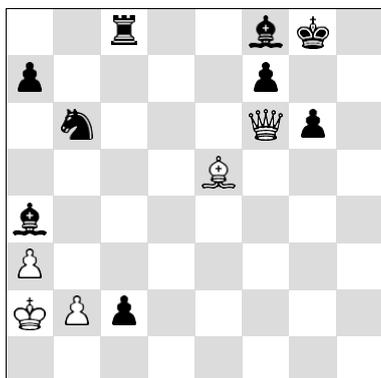
Las negras se tienen que defender contra 1. Ta3#. **Ganando un tiempo** pueden proteger la casilla a3: 1. ... Td1+ 2. Rf2 Ta1.



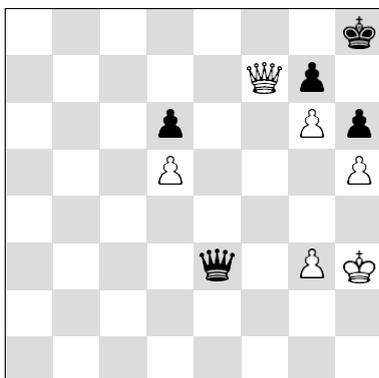
Las blancas se salvan gracias a **ganar un tiempo**, la **protección con rayos X** y la **clavada**: 1. Dd7+ Rh6 2. Dc7 Ce5 3. Dc1.



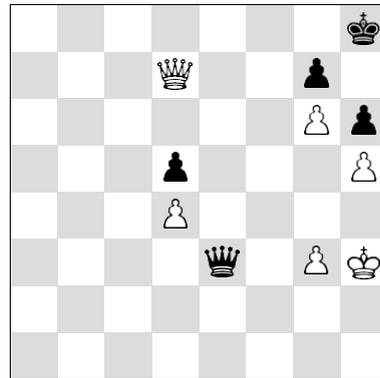
Las negras **clavan** el atacante para evitar un mate en f7 o g6. Después de 1. ... Ac7 2. Rg1 capturan el caballo con 2. ... Axe5.



Las negras no tienen defensa contra el mate en h8. El **contraataque** es su salvación. Hay jaque continuo con 1. ... c1C+, pero 1. ... Ab3+! Rxb3 c1C# es incluso mejor.



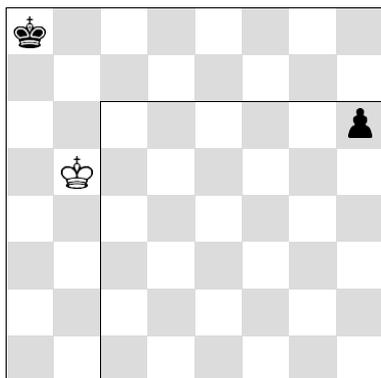
Un rescate inesperado para las negras. Las negras solo pueden mover con la dama. Esto crea la posibilidad de un rey ahogado: 1. ... Dxxg3+ 2. Rxxg3 rey ahogado.



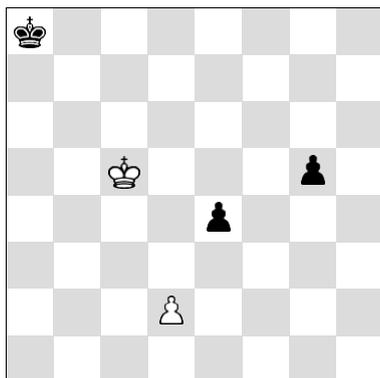
Una posición casi idéntica a la anterior. Ahora le queda un movimiento al rey negro. Tienen que elegir el jaque con precisión: 1. ... De6+. Las negras se salvan gracias al rey ahogado.

El cuadrado

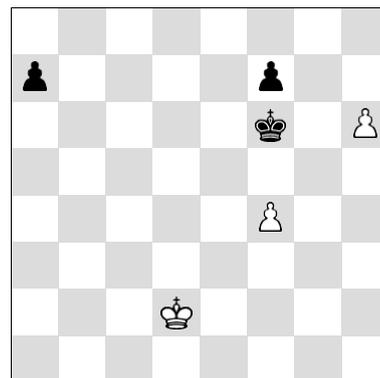
En los finales de peones el cuadrado te ayuda a averiguar si se puede alcanzar al peón pasado. Sin embargo, hay más que necesitas saber sobre el cuadrado.



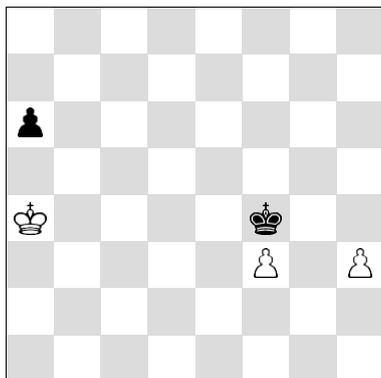
Primero repetimos. El cuadrado del peón de h está marcado. Si mueven blancas entran en el cuadrado y es tablas. Si mueven negras, el peón corona sin dificultad.



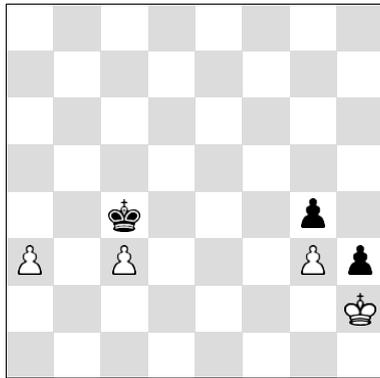
El rey blanco está dentro del cuadrado del peón de g. Las negras bloquean el camino del rey con **1. ... e3**. El rey blanco llega tarde después de **2. dxe3 g4 3. Rd4 g3**.



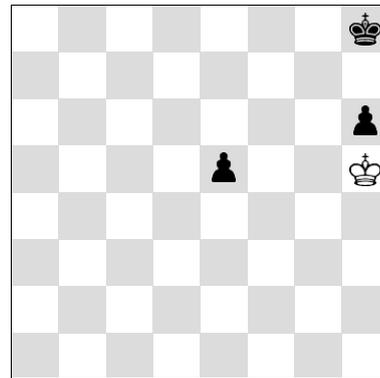
También los peones enemigos pueden impedir que el rey entre en el cuadrado. Después de **1. f5!** las negras tienen pocas opciones: **1. ... a4 2. Rc3 a3 3. Rb3 a2 4. Rxa2 Re7 5. h7**.



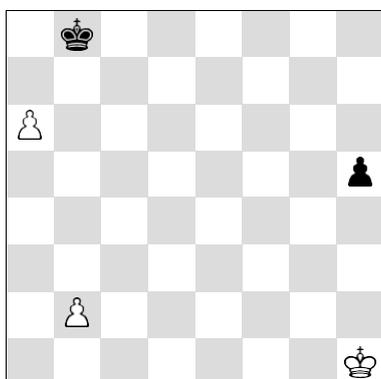
Las blancas evitan perder ambos peones con **1. h4! Rf5 2. Ra5 Rg6 3. f4! Rh5 4. f5**. Las blancas ganan con la ayuda del rey.



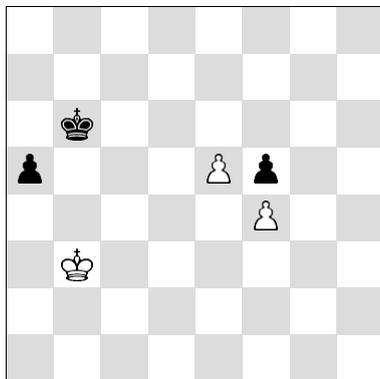
Las negras no pueden conquistar los peones: **1. a4 Rc5 2. Rg1 Rb6 3. c4**, y las blancas no ganan sin el rey: **3. ... Rc5 4. a5 Rc6 4. Rh2 Rc5**.



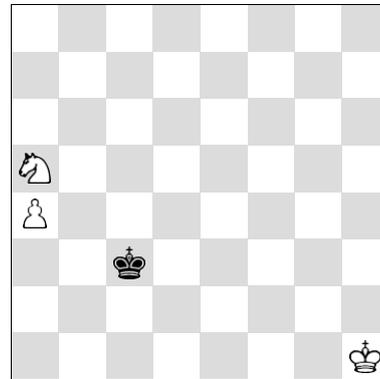
A los peones separados por dos columnas les cuesta más controlar el rey. Las blancas consiguen tablas: **1. Rg4! Rg7 2. Rf5**.



Los peones conectados son muy fuertes. Después de **1. b4 Ra7 2. b5 Rb6 3. Rh2** las negras no pueden capturar en b5.

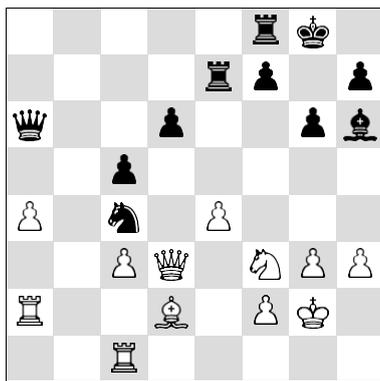


Las negras tienen que quedarse dentro del cuadrado del peón de e. Las blancas mueven **1. Ra4** y las negras están obligadas de abandonar su peón.

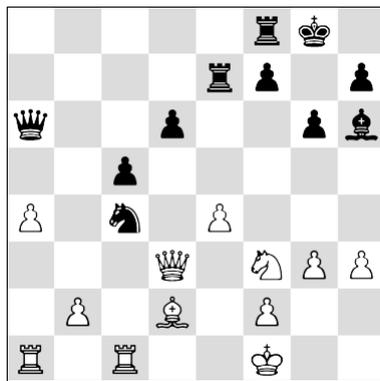


Un caballo protege su peón desde fuera del cuadrado: **1. Cb3! Rb4 2. a5**. Haz la prueba para verificar que otros movimientos no ganan.

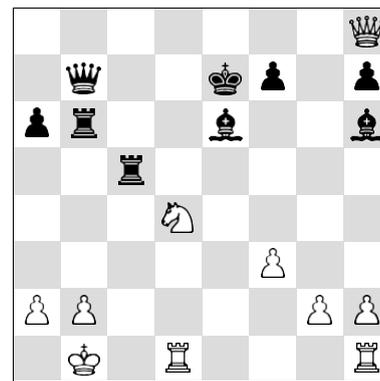
Ataque a la descubierta



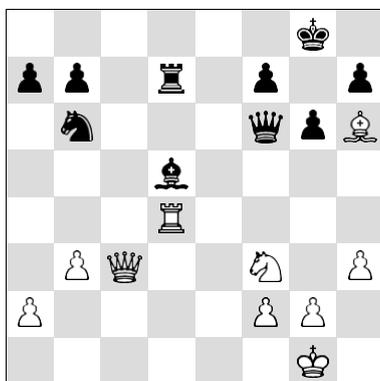
Para un ataque a la descubierta la pieza delantera tiene que encontrar un objetivo. Arriba gana **1. ... Ce3+**. Un ataque a rey + material.



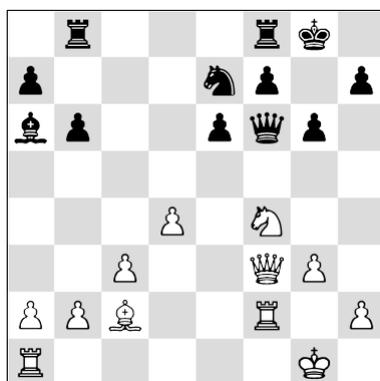
Una posición casi igual, pero **1. ... Ce3+** 2. **Re2** no vale. Hay que capturar una pieza: **1... Rxd2+**. De nuevo rey + material.



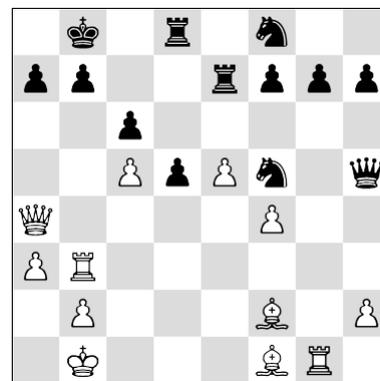
Sin **Cd4** hay mate en d8. Las blancas mueven el caballo con un tiempo. **1. Cb5+ Axf5** no vale. Lo correcto: **1. Cc6+ Dxc6** 2. **Dd8#** (rey + casilla).



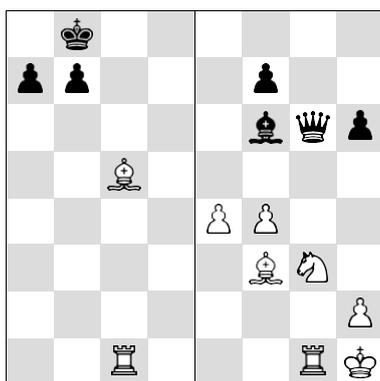
La batería **Dc3/Td4** se tiene que dirigir a material + casilla con **1. Te4!** Las negras terminan mate desde g7 o e8.



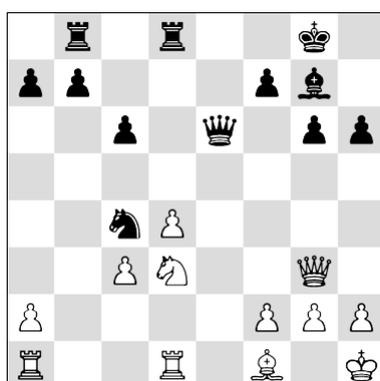
Las blancas ganan con un ataque a la descubierta y una jugada intermedia: **1. Cxg6 Dxf3** 2. **Cxe7+** y 3. **Txf3**.



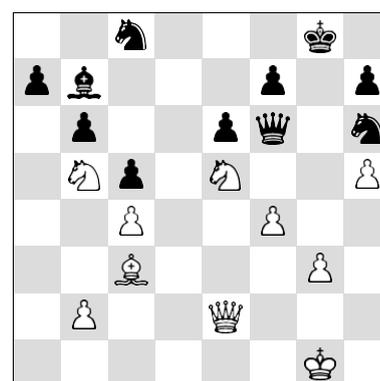
Ataque a la descubierta y atrapar. La batería **Da4/Tb3** produce ganancias inesperadas: **1. Th3** y la dama controla d1.



Ataque a la descubierta y eliminar la defensa. A la izquierda la pieza delantera tiene otro tipo de objetivo. Con **1. Ad6+** el alfil desaloja el rey de c8. A la derecha la pieza trasera elimina la defensa: **1. Ch5**.



El caballo en c4 está atacado de forma indirecta por **Af1**. La pieza delantera puede atacar la dama defensora con **1. Cf4**, quitándola d5. La dama tiene que abandonar **Cc4**.



El alfil ataca la dama de forma indirecta. Por tanto, la pieza delantera puede buscar un objetivo adecuado: **1. Cg4**. La dama no puede seguir defendiendo el caballo de h6. El ataque a la descubierta elimina a la defensa.