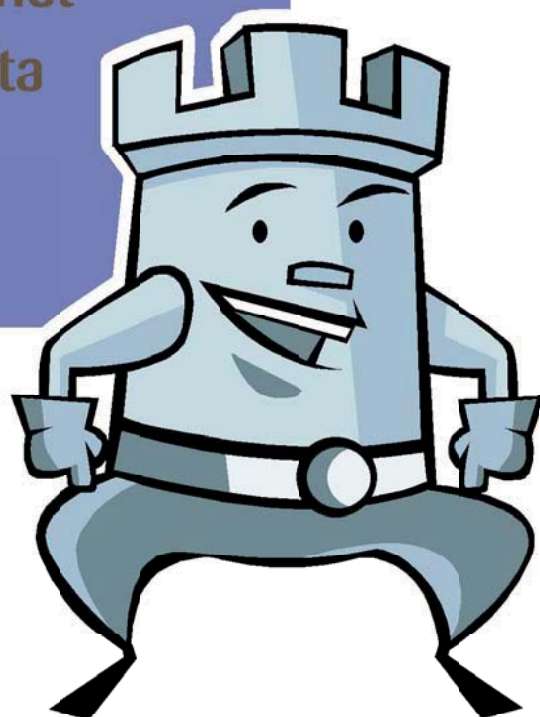


Xadrez para todos

Jordi Prió Burgués
Ramon Torra Bernat
Imma Farré Vilalta

iniciación

2



Xadrez para todos

INICIACIÓN 2

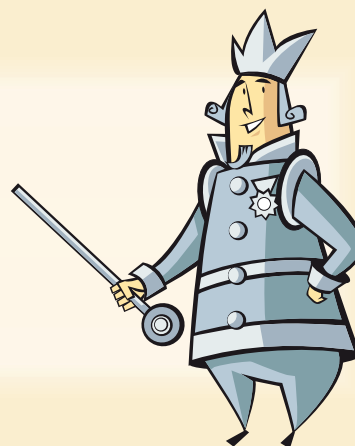
Jordi Prió Burgués
Ramon Torra Bernat
Imma Farré Vilalta



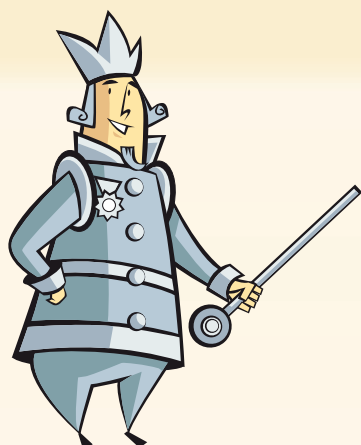
Edita: Balàgium Editors, SL

info@balagium.com

www.balagium.com



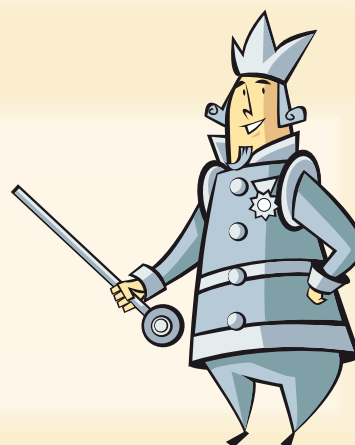
A versión orixinal en catalán deste material curricular foi homologada polo Departament d'Educació da Generalitat de Catalunya.



Primeira edición: setembro 2009
ISBN: 978-84-936720-5-8
Depósito legal: L-1308-2009

Deseño cuberta: Pere Fradera Barceló
Maquetación: Jordi Prió Burgués
Ilustracións: Ramon Mayals Marbà

© Jordi Prió Burgués
Ramon Torra Bernat
Imma Farré Vilalta
Balàgium Editors, SL
Ramon Mayals Marbà



Reservados todos os dereitos.

Ningunha parte desta publicación pode ser reproducida, almacenada ou transmitida por ningún medio sen permiso do editor.

Índice

Limiar	v
Presentación	viii
Orientacións pedagóxicas	ix
Autores	x

Unidade 1 **Anotación**

Identificación de casas e pezas	2
Anotación dun movemento	3
Anotación dunha captura	6
Xogadas confusas	9
Xogadas especiais	11
Valoracións	13
Ritmos de xogo. Reloxos	14

Unidade 2 **Apertura**

Fases dunha partida	18
Dominio do centro	19
Normas básicas da apertura	22

Unidade 3 **Erros na apertura**

Perdas de tempo	32
Mover demasiados peóns	32
Mover innecesariamente a mesma peza	34
Pezas menores ameazadas	36
Mover a dama incorrectamente	38
Peóns débiles	40
Peón dobrado	40
Peón illado	42
Peón atrasado	44
Peón demasiado avanzado	46

Unidade 4 **Minipartidas**

Mate do tolo	50
Mate do despistado	51
Mate do pastor	53
Mate de Légal	54

Unidade 5**Intercambios**

Presión-defensa	64
Intercambios de pezas	67
Simplificación	75
Contraataque	83

Unidade 6**Combinacións**

Combinación e táctica	86
A dobre ameaza	88
A cravada	91
Os raios X	94
A descuberta	97

Unidade 7**Combinacións de mate I**

Mates con dama	106
Mates con torre	111

Unidade 8**Combinacións de mate II**

Mates con peón	120
Mates con alfil	125
Mates con cabalo	130

Unidade 9**Finais de peóns**

Regra do cadrado	138
Regra da oposición	140
Rei contra rei e peón	142
Finais con dous peóns	150

Unidade 10**Finais de peóns e peza menor**

Peón e cabalo	160
Peón e alfil	165
Cabalo contra peón	170
Afil contra peón	177
Cabalo contra dous peóns	179
Afil contra dous peóns	182

Limiar

“Non é un complexo vitamínico nin un fármaco revolucionario, pero mellora o rendemento cognitivo; non é un profesor particular, pero axuda a obter boas notas; non é un animador social, pero fai amigos; non é unha ONG, pero pon en contacto persoas de distintas xeracións, sexos, países, cores... non é un psicoterapeuta, pero fai medrar o respecto polos demais e o amor propio; é, simplemente, o xadrez”. (Anuncio publicitario da Escola do Club Xadrez Bueu, 1995).

Son coñecidas dende hai moito tempo as virtudes deste xogo para o desenvolvemento cognitivo. Numerosos experimentos aquí e acolá demostrano sen lugar a dúbidas: mellora a atención, a memoria, o cálculo, a imaxinación..., mesmo a forza de vontade. Por estas e outras razóns, o 10 de marzo de 1995, o senador de Coalición Canaria, Marcelino Galindo, presentaba unha proposición non de lei para a implantación do xadrez no sistema educativo; malia ser aprobado por unanimidade, hoxe, máis alá de pequenas iniciativas individuais, está moi lonxe de ser unha realidade.

Estudos recentes mostran, ás claras, que o xadrez non só é unha marabillosa ferramenta para a mente dos nenos, senón que axuda a previr ou atrasar a deterioración cognitiva froito da idade e, case con toda seguridade (están sen rematar os estudos), os do mal de Alzheimer. Só estas virtudes, en si mesmas liberadoras, pois axudan a pensar por un mesmo e melloran a calidade de vida, xustifican a presenza do xadrez nas nosas vidas, pero aínda hai máis.

O xogo de Caísa, aínda que se practica en silencio, é unha festa da comunicación. O filósofo Fernando Savater afirmaba que acaso o máis importante do xadrez é que sen o outro non hai partida. Borges, sempre tan suxestivo, definiu os xadrecistas como “urdidores de labirintos”; non son pois persoas que resoven enigmas, senón seres que propoñen camiños que outra mente ten que desenmarañar. O outro, home ou muller, novo ou vello, branco, negro, amarelo... de calquera lingua, lugar ou condición social, ten sempre un lugar ao lado, neste mar compartido e, polo tanto, é un antídoto contra toda discriminación.

O xadrez, cultura en si mesmo, é un vehículo ideal para transitar polo mundo das artes, e non só porque sexa motivo para algunhas delas, senón porque pode abrírnos campos insospeitados na interpretación dalgunhas obras literarias, cinematográficas ou pictóricas.

Pero sobre todo o xadrez é un xogo, unha fonte de pracer, un lugar onde enfrontarnos aos nosos propios abismos con vocación de superación, onde atoparnos coa creatividade allea coma un reto, coma unha fantástica maneira de aprender a medrar. Que os sentidos nos enganaran é algo que xa sabían os sabios gregos, por iso cando Ljubomir Ljubojevic –daquela prometedor interior dereito dun afamado club da antiga Iugoslavia– exclamou que se dedicaría ao xadrez porque o fútbol era “demasiado lento”, estaba a proclamar unha enorme verdade porque como mandara dicir a un peón o grande Dieste: “Unha vez, lémbrome, sentía pasar por min tantos camiños que, canto máis Peón era, máis coidaba ser eu soño todo o xogo”¹; en todo caso diríamos, parafraseando a León Felipe, que lle serve para sentir todo o ritmo da vida a nosa alma.

A cultura galega, a lingua galega, para ser gozada en pé de igualdade precisa que os seus usuarios, os seus falantes, poidan achegarse a calquera ámbito do saber, a calquera ámbito da creación cultural, a calquera ámbito do lecer, a través dela, nela mesma. Hoxe, por exemplo, aínda non podemos acceder, para o noso gozo familiar e persoal, libre da programación da TVG, ás grandes obras da historia do cinema na nosa propia lingua; por iso son tan importantes iniciativas como as que o lector ten nas súas mans.

Malia a existencia dun texto tan marabilloso como o que antes citabamos de Dieste, as publicacións sobre xadrez son ben escasas; vén á mente deste prologuista o Manual básico de xadrez (Universidade de Santiago) escrito por Xosé Luís Veiga Goy e Carlos Arias, Aprendendo xadrez (Xerais) de Juan Andrés Castro Díaz e pouco máis que algúns artigos sobre xadrez e cultura publicados pola hoxe xa desaparecida revista Río, da asociación “Eliseo Alonso” no Baixo Miño.

Xadrez para todos, evocador título que recorda a mítica columna de JO en Cambio 16, é un proxecto moi interesante porque nace de dúas fontes fecundas, o amor ao xadrez e a reflexión pedagóxica. Unha reflexión pedagóxica moderna, axustada aos métodos de aprendizaxe máis avanzados, que busca a simplicidade nas explicacións con grande peso do aparato visual e cunhas actividades axeitadas a cada contido e ao nivel ao que vai destinado.

Este segundo tomo conduciranos a través do sistema de anotación, tan útil para axustar o ritmo do pensamento e para poder reflexionar, no futuro, sobre o realizado, polos rudimentos da apertura e os seus erros máis comúns, polos intrincados camiños da combinación e as súas ideas, polos finais básicos, ordenadores da intelixencia espacial... cun sutil fío neste fascinante mundo de camiños que se bifurcan cara ao infinito e, acaso, máis alá.

Quero que as miñas últimas palabras sexan de felicitación para os autores desta enciclopedia polo seu ben facer, para a Secretaría Xeral de Política Lingüística pola iniciativa e por abrir novos campos de liberdade, ao aumentar as posibilidades de acceder ao xadrez na lingua propia de Galicia.

Ao lector, o meu agradecemento pola súa lectura destas liñas, froito máis do amor ao xadrez que do entendemento.

Moitas grazas. ²

Salvador Castro Otero, xadrecista do Club Bueu, e a Secretaría Xeral de Política Lingüística

1. DIESTE, Rafael: “A traxedia do cabalo de axedrez”, en Dos arquivos do trasno.

2. Quero agradecerlles a Manuel Aldao Portas e Alba Poses Sobral a súa colaboración na elaboración deste texto.

Limiar

Dende a Federación Galega de Xadrez queremos renovar a gratitude coa Secretaría Xeral de Política Lingüística por darlle continuidade a esta iniciativa multimedia que agora tes nas túas mans.

A federación concibe o xadrez como un deporte que debe ser universal e que chega a todos e todas dende as idades máis temperás. Neste proxecto facemos causa común con moitos e moitas xadrecistas, clubs, árbitros e monitores que co seu apoio fan posible que proxectos como este se fagan realidade.

A difusión do xadrez na nosa lingua convértese por tanto nun novo punto de encontro, máis alá doutras posibles diferenzas culturais ou sociais que poidan existir, no que todo deporte, materia ou ciencia poida ser impartida e aprendida.

Coa nosa modesta colaboración neste proxecto tratamos de contribuír a que ese primeiro contacto co xadrez se faga na nosa lingua, conscientes da importancia que para ambas as dúas entidades ten que isto suceda, especialmente nos centros de ensino da nosa comunidade e nas escolas deportivas dos clubs e concellos.

A existencia dun material didáctico en galego e accesible para todos e todas convértese nunha ferramenta fundamental para docentes e monitores e monitoras, que con esta obra dótanse dunha serie de recursos de indubidable calidade pedagóxica.

A accesibilidade universal está garantida pola súa faceta de proxecto multimedia; pódese acceder dende as nosas respectivas páxinas web á versión dixital do texto e pódense, dese xeito, imprimir as fichas ou unidades didácticas con facilidade e en cor.

Agardamos que deste primeiro contacto xurda o interese polo xadrez que aínda que nun primeiro momento non debe deixar de ter esa faceta lúdica e agradable, especialmente ás idades ás que se dirixe este proxecto, pode desembocar na profundación tanto da práctica deportiva, como da satisfacción da curiosidade polo seu estudo, así como o dos seus aspectos técnicos, ou simplemente polo orgullo de ver progresar o coñecemento dunha nova disciplina deportiva; pois cando un xogador ou xogadora logra concentrarse na súa partida até o punto de interiorizar a posición do taboleiro, e é capaz de reproducila na súa mente, prodúcese ese momento máxico no que as pezas cobran unha nova dimensión, e as relacións entre estas entrelazan un universo novo na cuadratura das 64 casas.

E é nese paso onde a Federación Galega de Xadrez pon todos os seus recursos á disposición dos futuros e futuras xadrecistas, dende o apoio informativo de cara á creación dun club, pasando pola posta a disposición de técnicos e técnicas para a organización de eventos, así como o material preciso e os árbitros formados nos numerosos cursos e seminarios que esta imparte.

FEDERACIÓN GALEGA DE XADREZ

Presentación

O proxecto editorial de Balàgium Editors xurdiu da necesidade de cubrir un baleiro bibliográfico no ámbito do ensino do xadrez escolar porque a gran maioría de libros de xadrez publicados están orientados ao perfeccionamento nesta disciplina e diríxense, polo tanto, a un público xa iniciado.

Un dos nosos obxectivos é contribuír á xeneralización do ensino do xadrez nos centros educativos. Trátase dun instrumento pedagóxico e lúdico de primeira orde, debido ás vantaxes que leva consigo a aprendizaxe e a práctica deste deporte-xogo na formación integral das persoas.

Polo tanto, o noso proxecto está orientado á creación de materiais pedagóxicos, tanto en formato libro como en multimedia, para a difusión e o ensino do xadrez nos ámbitos educativo, deportivo e lúdico.

Unha das innovacións do proxecto consistiu en incorporar a metodoloxía de traballo das editoriais do ámbito educativo sobre planificación, elaboración e creación de materiais didácticos ao mundo do xadrez. Isto foi posible ao combinar a experiencia pedagóxica de profesores e mestres de centros educativos e os coñecementos xadrecísticos de xogadores e monitores deste deporte.

Como consecuencia, realizouse un traballo de elaboración dun currículo completo en contidos (conceptos, procedementos, valores e actitudes) e en obxectivos para todos os cursos das etapas educativas de preescolar, primaria e secundaria. A partir desta programación global, elaboráronse e estanse a publicar unha serie de libros e as súas guías didácticas, agrupados en varias coleccións (Xoga e aprende, Xadrez para todos e Práctica). A finalidade é que o profesorado e o seu alumnado dispoñan de materiais axeitados e complementarios para poder ensinar e aprender, respectivamente, o xogo do xadrez dunha forma doada, pedagóxica, universal e continuada en todos os cursos escolares das etapas obrigatorias.

Actualmente, estase a desenvolver un portal educativo innovador a través de Internet onde o xadrez será o centro de interese de todas as actividades e contidos programados e, ao mesmo tempo, contribuirá ao uso formativo das novas tecnoloxías da información.

En definitiva, a partir de proxectos pedagóxicos globais e completos para o ensino do xadrez, contribuírase moito mellor á difusión e á aceptación de que a práctica deste xogo estratéxico facilita o proceso da aprendizaxe e a educación integral da persoa, mellorando notablemente o rendemento escolar e o grao de maduración intelectual e persoal do alumnado.

Así pois, pódese afirmar rotundamente que o xadrez contribúe a formar bos cidadáns e cidadás.

Todo isto debería contribuír a facilitar a incorporación do xadrez nos centros educativos por parte dos responsables gobernamentais en educación.

Pódese ampliar a información sobre estes proxectos, os seus materiais didácticos, os autores e as vantaxes da práctica do xadrez na páxina web www.balagium.com.

Orientacións pedagóxicas

Os libros da colección Xadrez para todos presentan, mediante un deseño visual e atractivo, os conceptos de forma progresiva. Tamén formulan exercicios de dificultade gradual para cada concepto explicado, co fin de favorecer a súa aprendizaxe.

Cada concepto introdúcese no momento axeitado, relacionándoo cos contidos anteriormente explicados e, pola súa vez, serve de introdución para outros conceptos que se presentan posteriormente, xa sexa en capítulos do mesmo libro ou dos seguintes libros da colección.

Na web www.balagium.com pódense consultar as **guías didácticas** de cada libro para ampliar orientacións con respecto ao uso destes libros e á metodoloxía utilizada.

Aínda que a metodoloxía aplicada permita utilizar estes libros para unha aprendizaxe autodidacta, sempre se conseguirá un mellor aproveitamento dos contidos a través das clases impartidas por monitores ou profesores.

Para que os resultados sexan óptimos, é necesario que cada alumno e alumna dispoña dun libro. Así, facilitarase que poidan realizar os exercicios e, tamén, repasar os contidos que se explicasen nas clases. É dicir, actuarase de forma análoga ao modo de ensino de calquera materia nos centros educativos, onde o profesorado utiliza como base os libros dunha editorial para todos os cursos da etapa escolar.

Estrutura da colección Xadrez para todos

Esta colección comprende seis libros de distintos niveis: dous de iniciación, dous de nivel intermedio e dous de nivel avanzado.

En cada libro da colección trabállanse contidos da apertura, do medio xogo e dos finais.

Para consultar as solucións dos exercicios, pódese descargar o **solucionario**, en formato pdf, que se acha dentro da ficha do libro seleccionado na sección desta colección, na sección de libros da nosa web.

Estrutura do libro *Xadrez para todos. Iniciación 2*

Unidade 1: anotación dunha partida.

Unidades 2-4: explicación das normas básicas, dos típicos erros e dunhas sinxelas orientacións estratéxicas na apertura da partida.

Unidades 5-8: explicación dos tipos de intercambios entre pezas e das diferentes combinacións, tanto para conseguir un beneficio de material como para realizar xaque mate.

Unidades 9-10: explicación de varios finais con peóns e/ou pezas menores.

Estrutura dunha unidade

Cada unidade iníciase cunha portada e o índice do seu contido.

Nas páxinas de teoría preséntanse os conceptos mediante definicións, esquemas e exemplos varios.

Cada páxina de teoría vén acompañada doutras con exercicios para facilitar e practicar estes contidos conceptuais. Ao final das unidades, hai unha serie de páxinas de exercicios combinados sobre todos os conceptos da unidade.

Autores

En canto aos autores dos libros e do material do proxecto, estes pertencen aos ámbitos da pedagogía e do xadrez.

Jordi Prió Burgués

Licenciado en Ciencias Físicas e posgraduado en Didáctica das Matemáticas.

É profesor de matemáticas de ensino secundario no IES Ciutat de Balaguer. Impartiu cursos a profesores en novas tecnoloxías da información e en didáctica do xadrez pola Consellería de Educación do Goberno de Cataluña.

Presidiu o Club de Ajedrez Balaguer (1998-2003) e dirixiu o prestixioso Open Internacional Ciutat de Balaguer (1998-2006).

É monitor e árbitro da Federación Catalá de Xadrez, tamén é formador de monitores da Federación Catalana.

Ramon Torra Bernat

Enxeñeiro agrónomo pola Universidade de Lleida. Mestrado Thesis realizado mediante programa Erasmus en Wageningen, Países Baixos (2005-2006). Estadia de investigación en Iowa State University en EUA (2006).

Monitor da Federación de Xadrez de Cataluña.

Dirixiu a Escuela de Xadrez de Balaguer (EDEBA) (1998-2004), que ofrece actividades formativas nos colexios de Balaguer e da provincia.

Foi o principal responsable da área formativa e da coordinación de monitores.

Imma Farré Vilalta

Licenciada en Filoloxía Catalá e catedrática de ensino secundario.

Desempeñou o cargo de coordinadora pedagóxica e imparte cursos de formación ao profesorado en materia de avaliación e didáctica da lingua e da literatura.

Formou parte do equipo de traballo dunhas das máis importantes editoriais de libros de texto en Cataluña (Editorial Text-La Galera, de Enciclopedia Catalana), como coautora dos libros de texto da materia de catalán na etapa de secundaria.

É consultora (profesora asociada) da Universidade Aberta de Cataluña (UOC) e tamén foi profesora na Universidade de Lleida.

Participa como colaboradora externa en grupos de investigación no ámbito da literatura catalá contemporánea da Universidade de Lleida.

Así mesmo, varios mestres internacionais, que se dedican ao ensino pedagóxico do xadrez, colaboraron na revisión dos libros e na achega de suxestións. A todos eles, o noso agradecemento.

Anotación

Identificación de casas e pezas

Anotación dun movemento

Anotación dunha captura

Xogadas confusas

Xogadas especiais

Valoracións

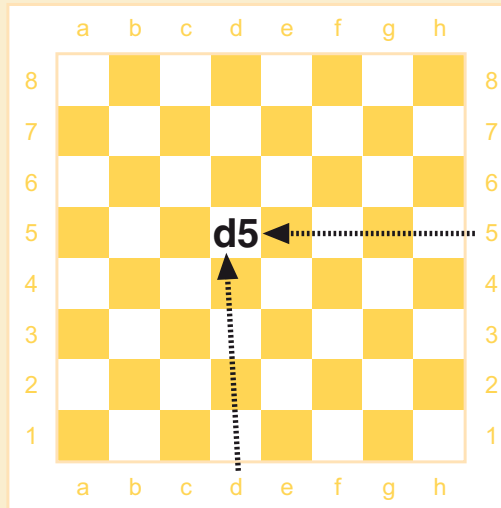
Ritmos de xogo. Reloxos











Identificación de casas

Cada casa identifícase mediante a letra da columna e o número da fila. Primeiro anótase a letra e despois o número.



Identificación de pezas

Cada peza identifícase mediante a letra inicial do seu nome. Para facilitar a anotación, o peón non ten asignada ningunha letra.

<i>Pezas</i>						
<i>Nome</i>	peón	alfil	torre	dama	cabalo	rei
<i>Letra</i>		A	T	D	C	R

As iniciais das pezas son diferentes segundo o idioma. Así, por exemplo, os ingleses nomean o rei co K, porque en inglés se di *king*.

Moitas das recompilacións de partidas de xadrez levan o símbolo da peza en vez da súa letra inicial para simplificar e unificar o sistema de anotación.



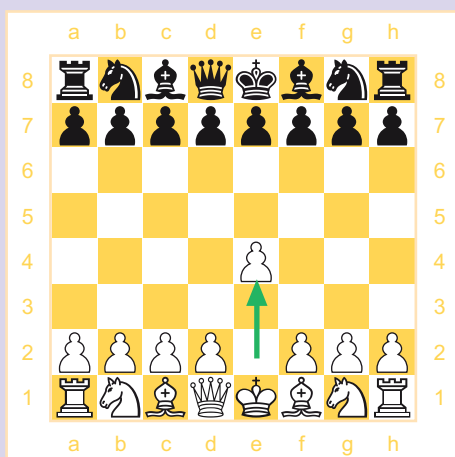
Anotación dun movemento

Para anotar un movemento, hai que escribir o número da xogada seguido do movemento da peza.

Primeiro anotamos, á esquerda, a xogada das brancas e despois, á dereita, a das negras (consulta o exercicio 7 da páxina 15).

1. Movemento do peón

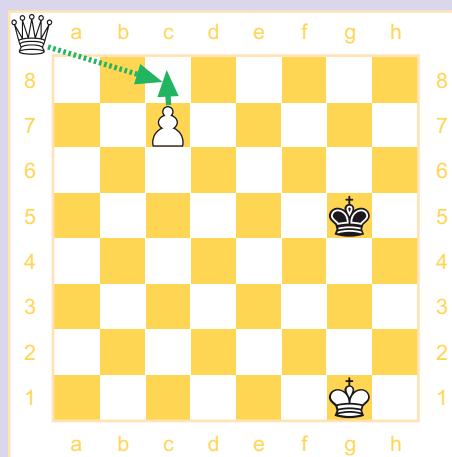
1



Só hai que indicar a casa onde se coloca o peón xogado.

1. e4

2

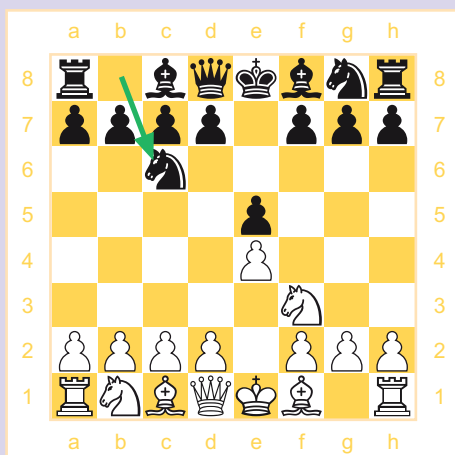


Cando o peón coroa, engádese ao final un signo igual e a inicial da peza pola que se cambia.

c8=D , ...

2. Movemento do resto das pezas

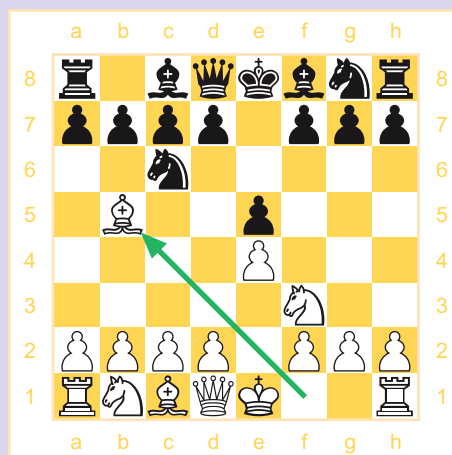
3



Procedemos coma no caso anterior, pero engadimos diante a letra, en maiúscula, da peza que se xoga.

2. ... , Cc6

4



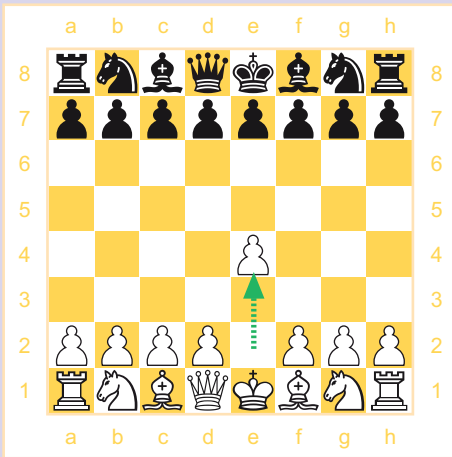
Xogada 3 das brancas: o alfil móvese á casa b5.

3. Ab5

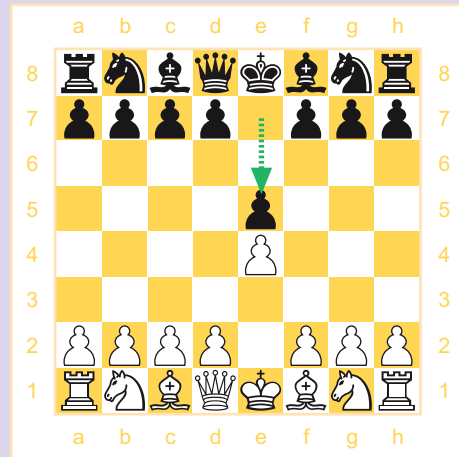
1

Anota a xogada indicada mediante unha frecha.

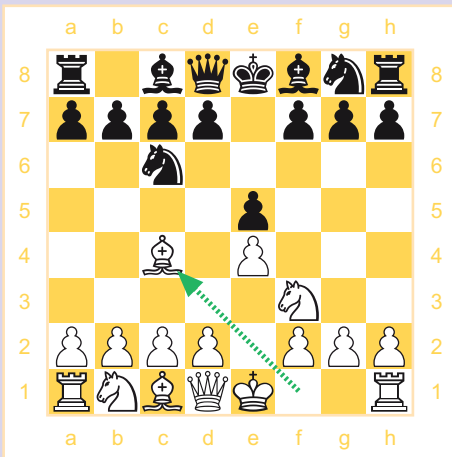
a



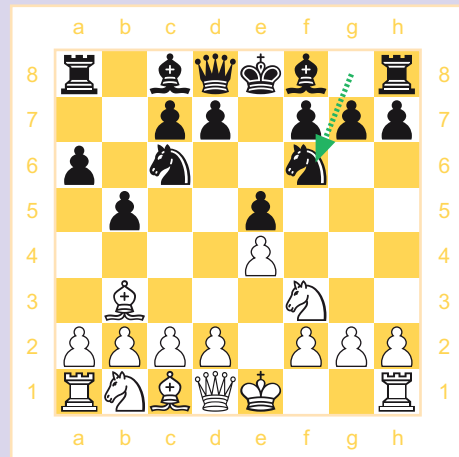
b



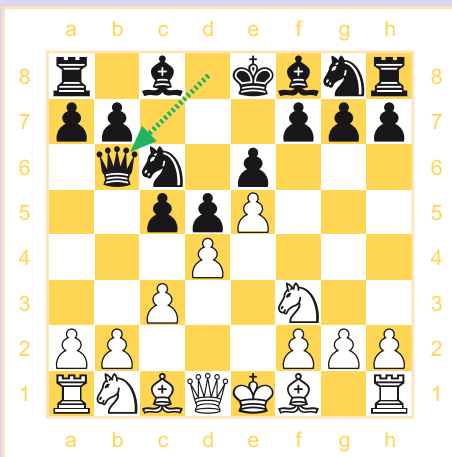
c



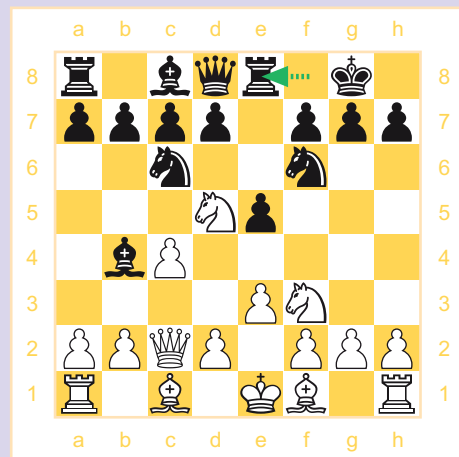
d



e

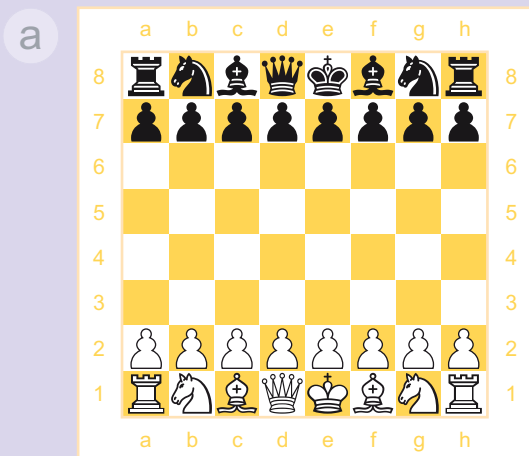


f

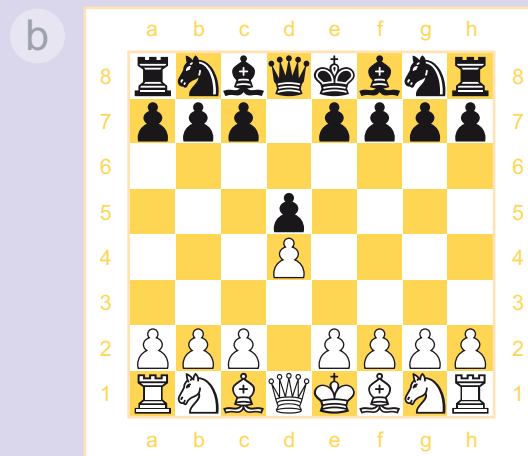


2

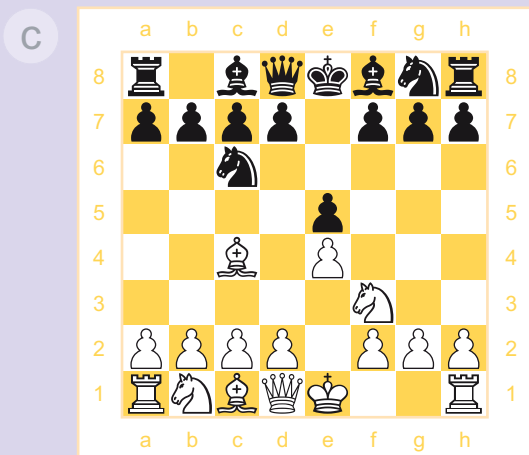
Indica cunha frecha a xogada anotada debaixo de cada taboleiro.



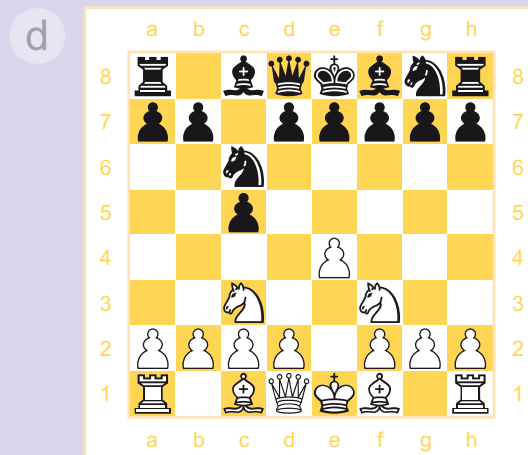
1. Cf3



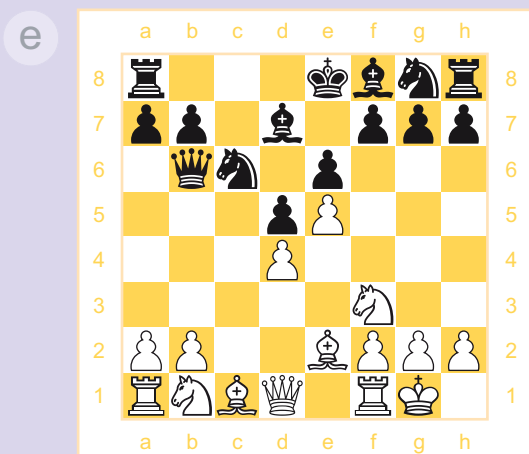
2. c4



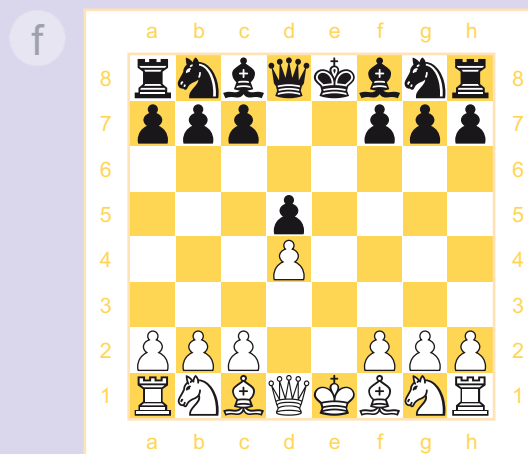
3. ... , Ac5



3. ... , e6



8. ... , Tc8



4. Ad3



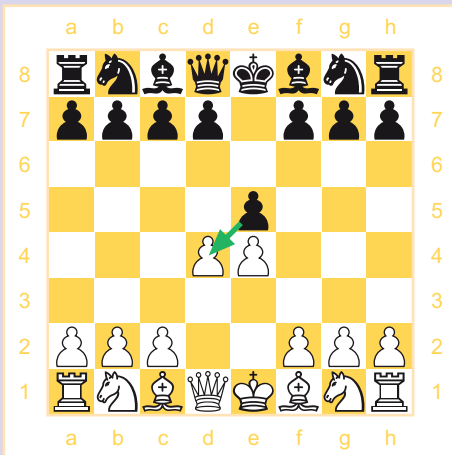
Anotación dunha captura

A captura dunha peza indícase co símbolo x.

Este símbolo engádese entre a letra da peza que captura e a casa da peza capturada.

1. Captura co peón

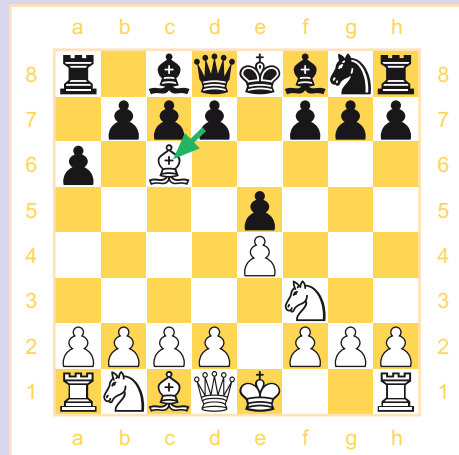
1



Indícase a columna do peón que se move, seguida do símbolo x e a casa da peza capturada.

2. ... , exd4

2

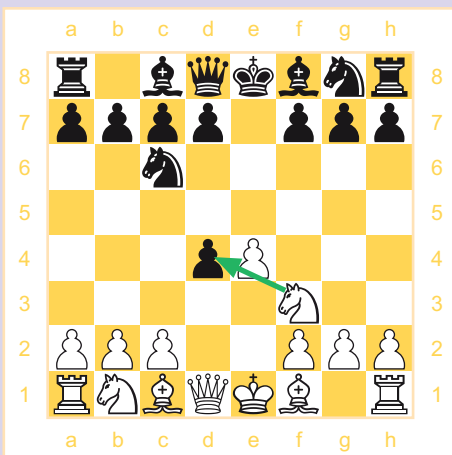


Xogada 4 das negras: o peón da columna d captura o alfil da casa c6.

4. ... , dxc6

2. Captura co resto das pezas

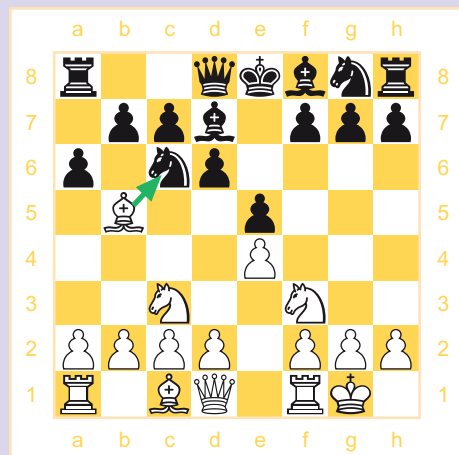
3



Engádese o símbolo x entre a letra da peza e a casa onde se produce a captura.

3. Cxd4

4

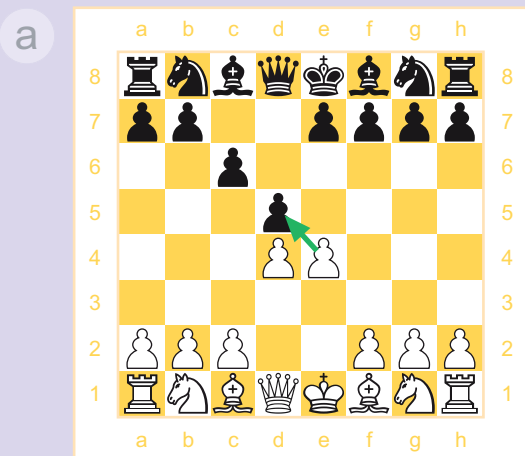


Xogada 6 das brancas: o alfil branco captura o cabalo negro da casa c6.

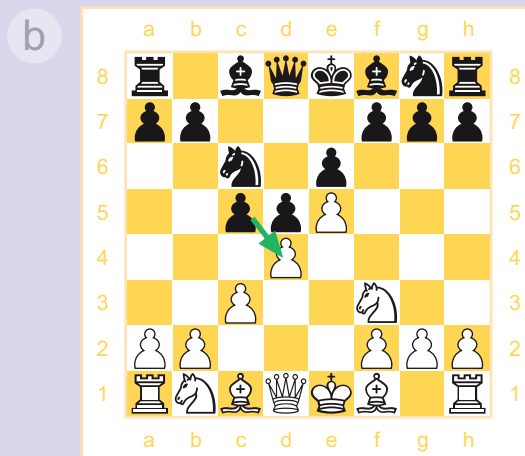
6. Axc6

3

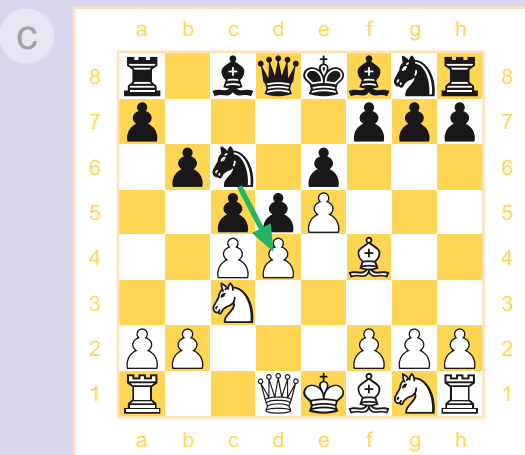
Anota a captura sinalada coa frecha.



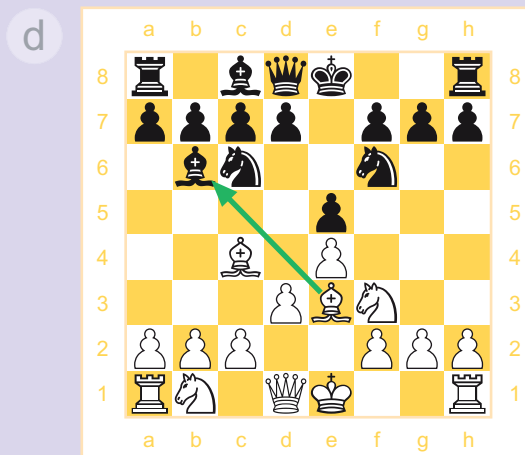
Blank space for annotation.



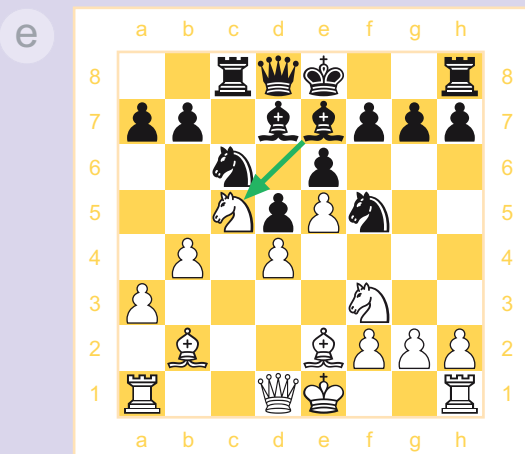
Blank space for annotation.



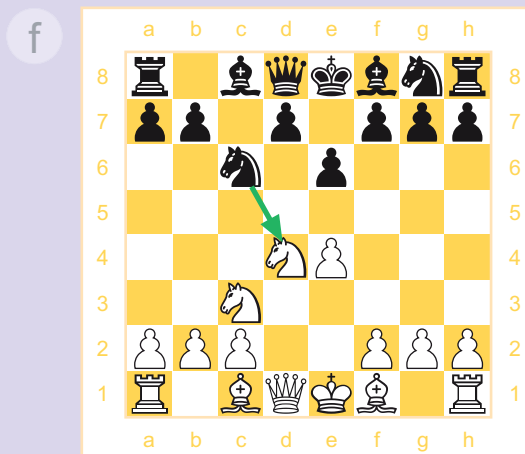
Blank space for annotation.



Blank space for annotation.



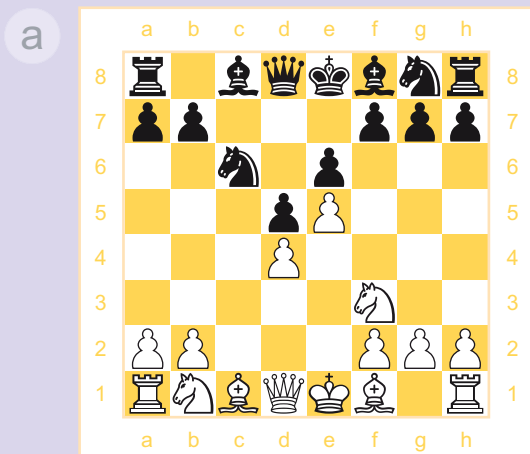
Blank space for annotation.



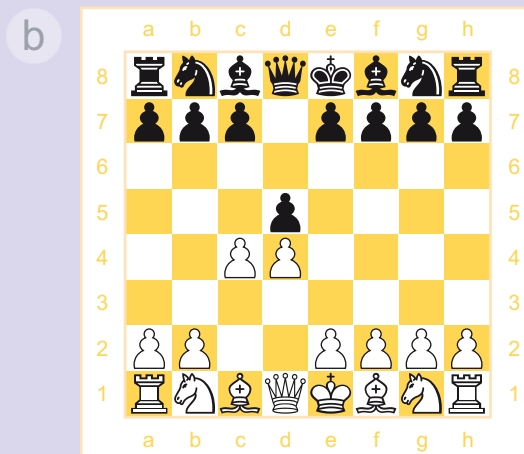
Blank space for annotation.

4

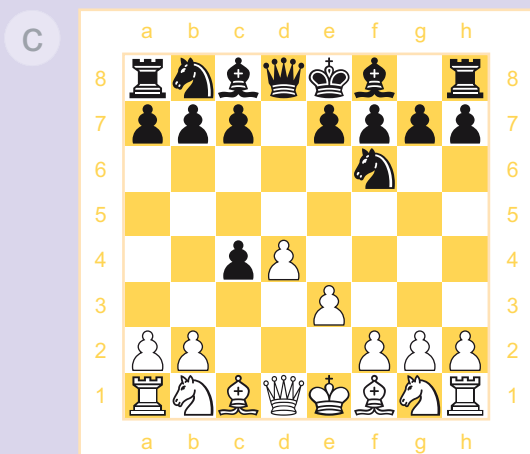
Indica cunha frecha a xogada anotada debaixo de cada taboleiro.



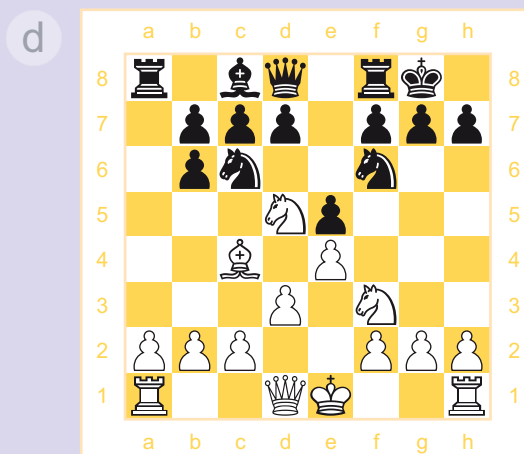
6. ... , Db6



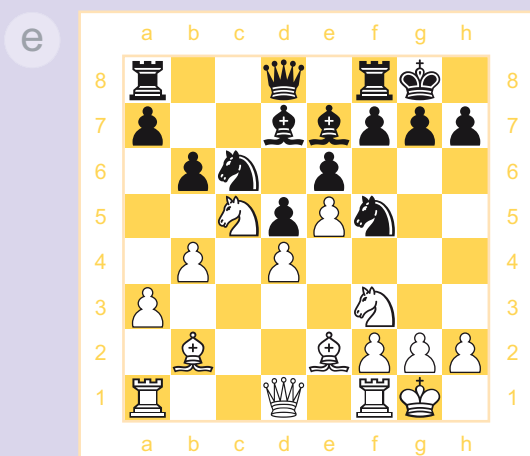
2. ... , dxc4



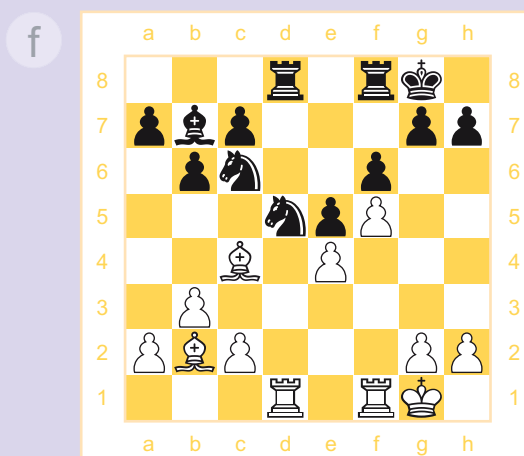
4. Axc4



8. ... , Cxd5



Cxd7 , ...



exd5 , ...

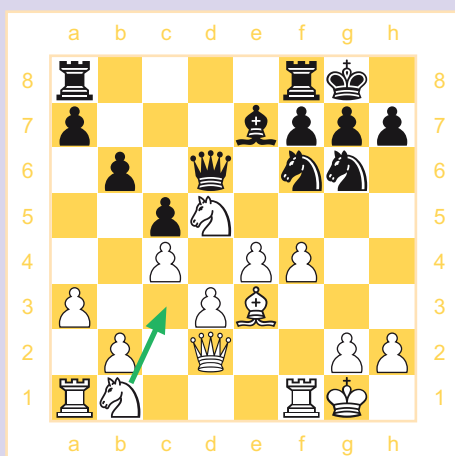


Xogadas confusas

Hai que poñer atención nestes dous casos que se mostran para evitar confusións na anotación das partidas.

1. Dúas pezas iguais poden ir a unha mesma casa

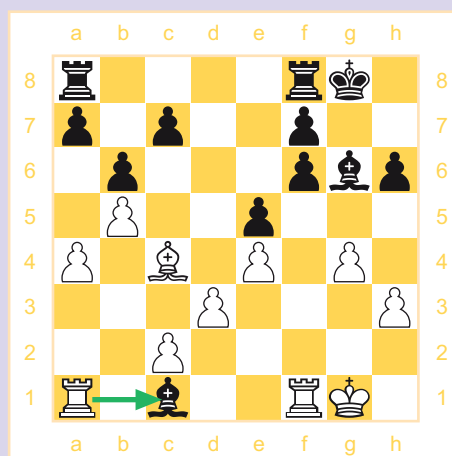
1



Engádesse a columna ou a fila da peza que se move entre a letra inicial e a casa de destino.

Cbc3 , ...
ou C1c3 , ...

2

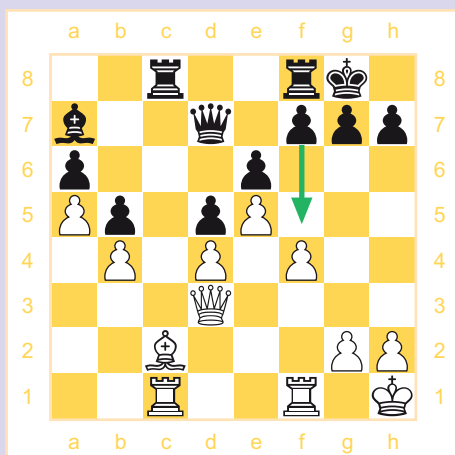


Engádesse a columna ou a fila da peza que se move entre a letra inicial e o símbolo x.

Taxc1 , ...

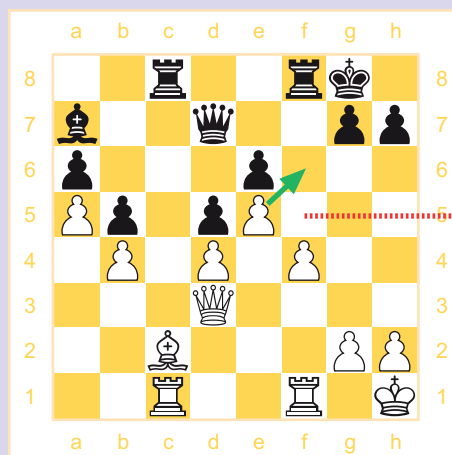
2. O peón captura ao paso

3



Despois do símbolo x anótase a casa onde se coloca o peón que captura ao paso e engadimos as letras **ap**.

... , f5

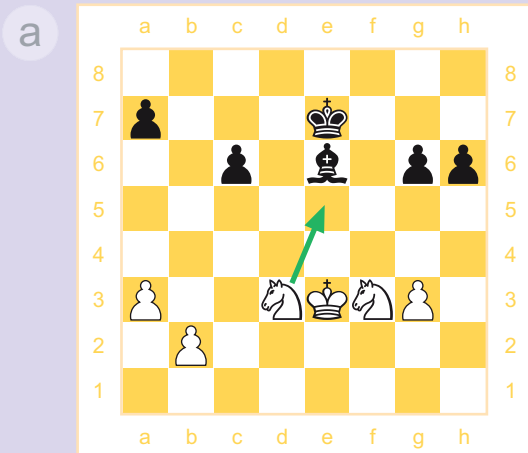


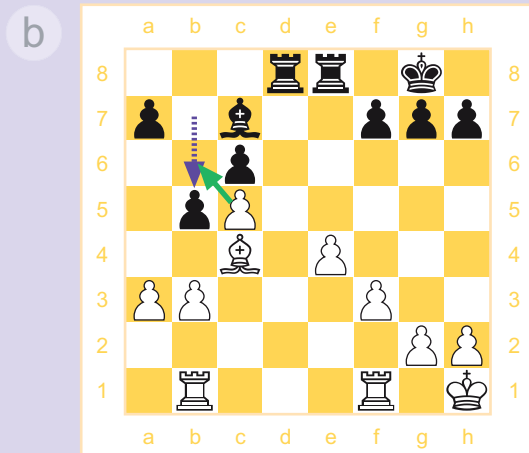
Repasa a captura ao paso no libro da mesma colección, Iniciación 1.

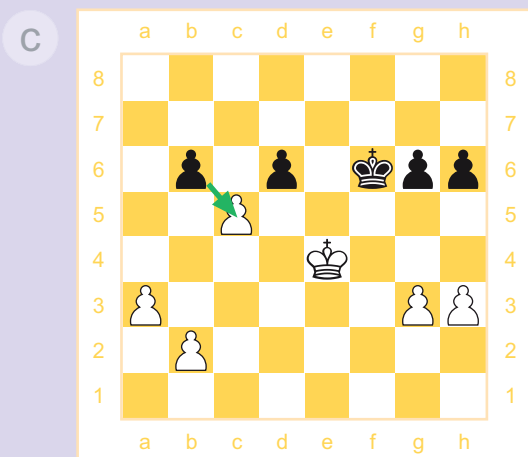
exf6 ap , ...

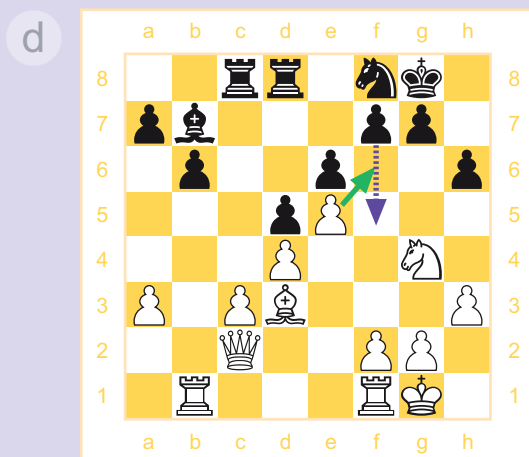
5

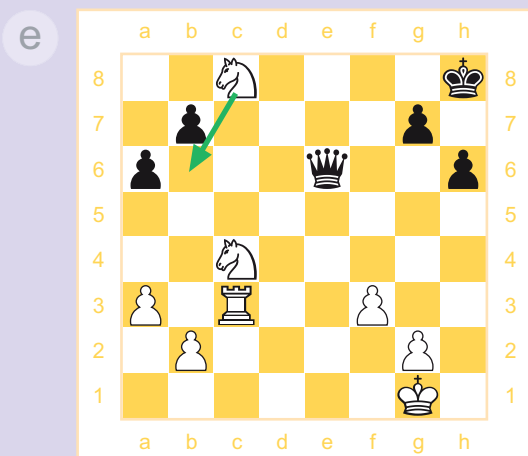
Anota a xogada que indica cada frecha.

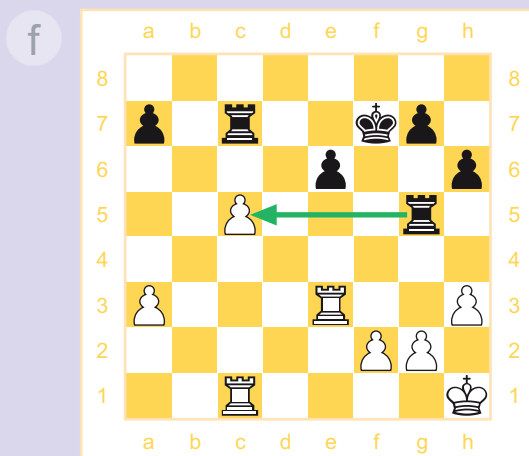












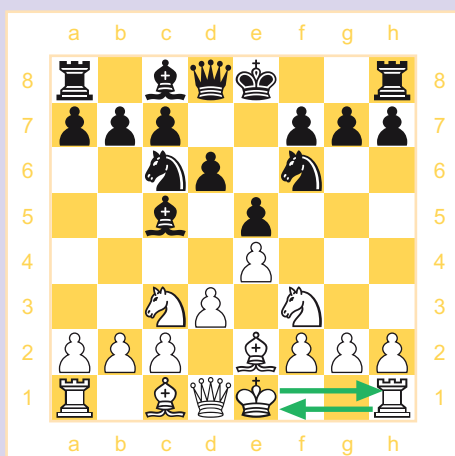


Xogadas especiais

A continuación, poderás observar algunhas xogadas que se representan con símbolos diferentes.

Enroque curto

1

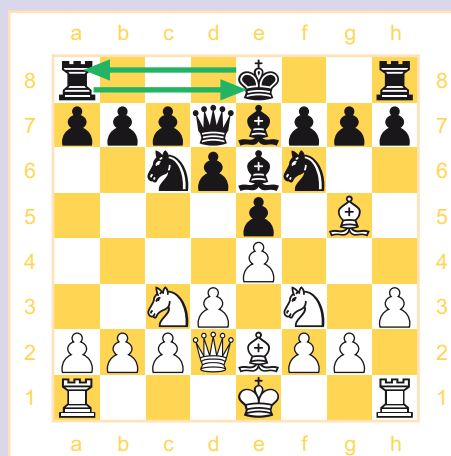


Representátese con dous círculos separados por un guión.

6. O-O , ...

Enroque longo

2

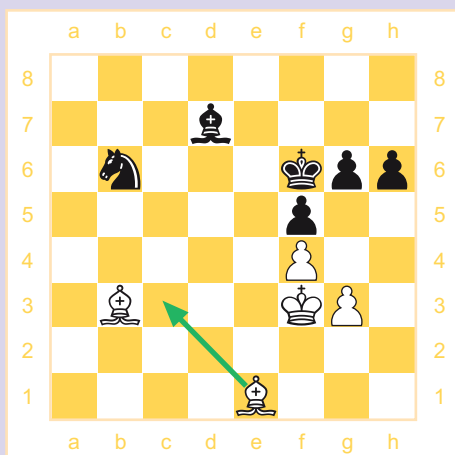


Representátese con tres círculos separados por guións.

8. ... , O-O-O

Xaque ao rei

3

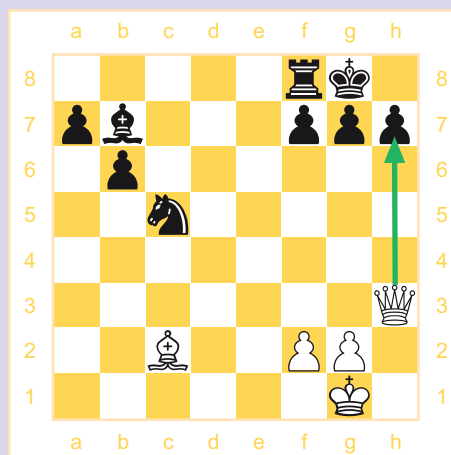


Se ao facer unha xogada o rei adversario queda en xaque, engádesse o símbolo da suma despois da anotación.

Ac3+ , ...

Xaque mate

4

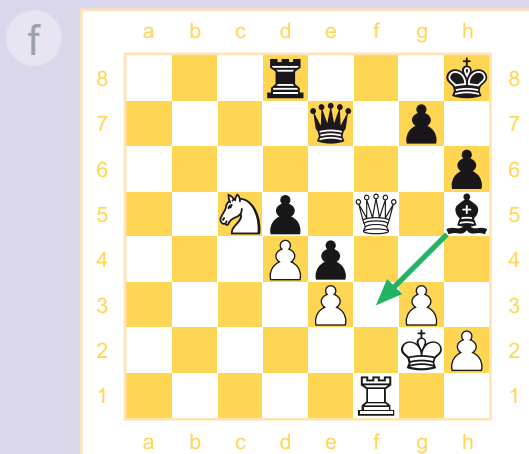
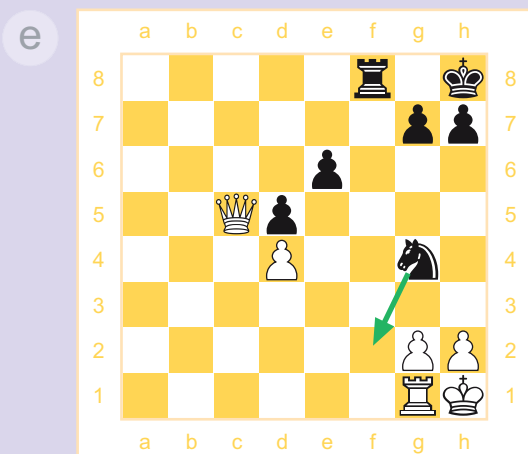
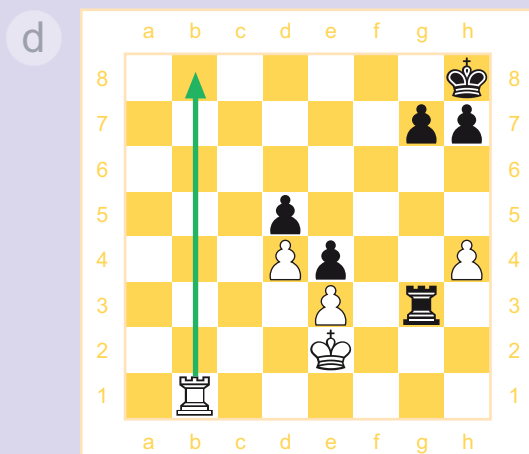
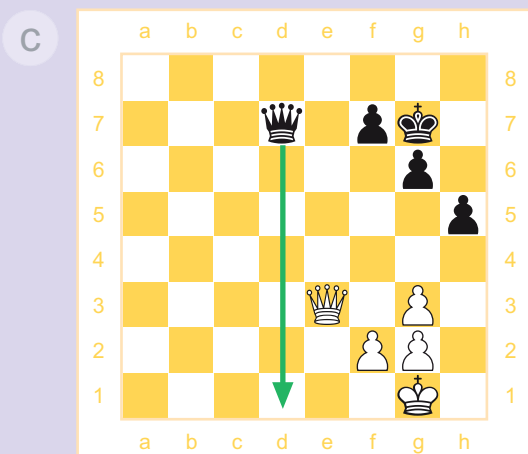
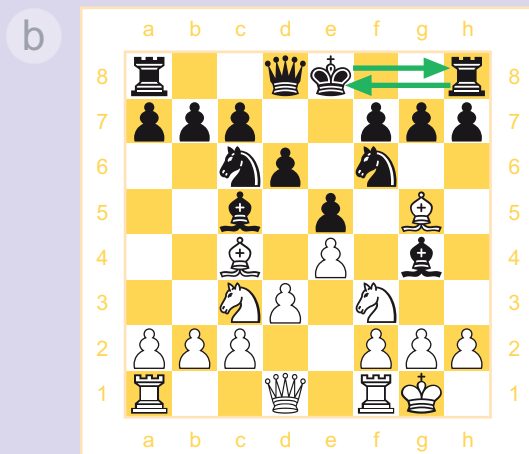
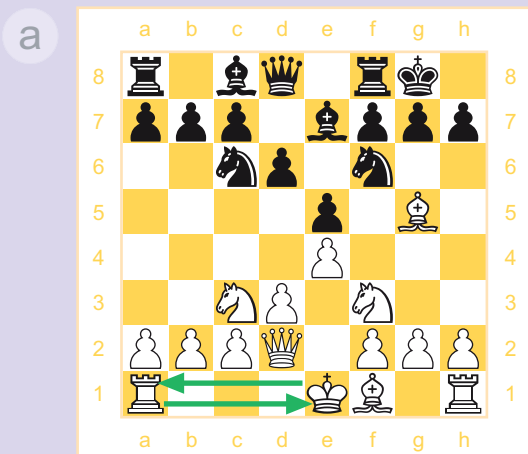


No caso que se dea xaque mate, hai que engadir dous símbolos da suma.

Dxh7++

6

Anota a xogada que indica cada frecha.





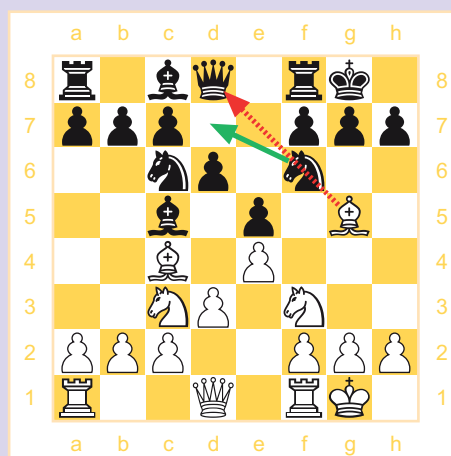
Valoracións

A simboloxía que segue úsase para valorar, de xeito abreviado, algunhas xogadas ou a partida.

Símbolos para valorar algunhas xogadas

??	xogada moi mala
?	xogada mala
?!	xogada dubidosa
!?	xogada interesante
!	xogada boa
!!	xogada moi boa

1



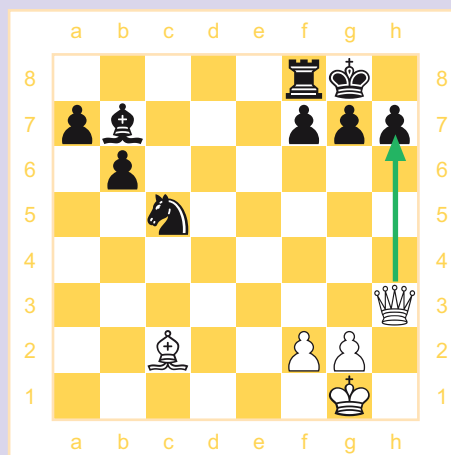
O símbolo ?? indica que a xogada do cabalo é moi mala.

... , Cd7 ??

Símbolos para valorar o resultado dunha partida

1 - 0	gañan brancas
1/2 - 1/2	táboas
0 - 1	gañan negras

2



Estas indicacións serven para saber que xogador gañou a partida.

Dxh7++ , ...
1 - 0



Ritmos de xogo

Nas partidas de competición, cada xogador ten que chegar a realizar unha cantidade de xogadas antes de superar un tempo preestablecido. Se non se fixese así, as partidas terían unha duración ilimitada.

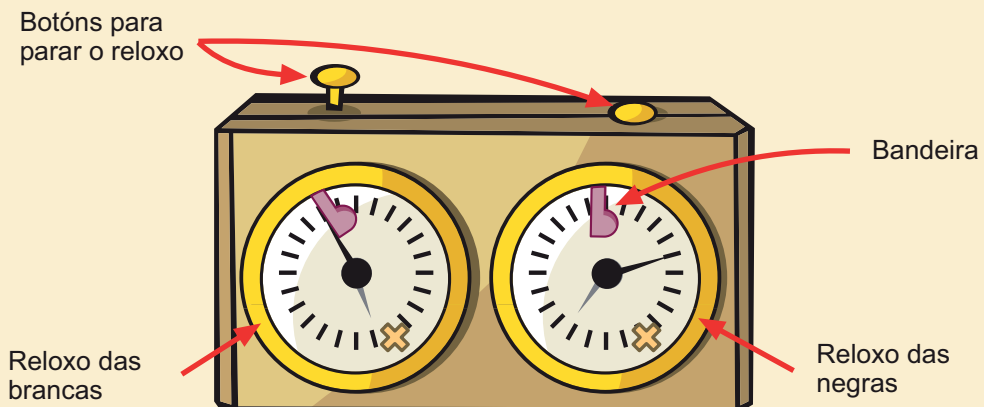
Tipos de partidas	Lentas	Rápidas	Lóstrego
Tempo	A partir de dúas horas	De 15 a 60 minutos	Menos de 15 minutos
Controis	Un ou dous	Ningún	Ningún
Anotación	Obrigatoria	Voluntaria	Non se anota

O xogador que consome todo o tempo do reloxo perde a partida. Tamén perde se nas partidas lentas non chega á cantidade de xogadas establecidas para cada control de tempo.



Reloxos

Os reloxs úsanse para controlar o tempo do que dispón cada xogador na partida. Cada un ten un reloxo que acumula o tempo que tarda en facer as súas xogadas.



Cada xogador, despois de facer unha xogada, ten que pulsar o botón do seu reloxo. Deste xeito, detense o seu reloxo e empeza a funcionar o do adversario.

7

Reproduce a partida que está anotada na folla sobre un taboleiro de xadrez.
Fixate nas xogadas que fan os grandes mestres internacionais.

OPEN INTERNACIONAL D'ESCACS "Ciutat de Balaguer"

www.openbalaguer.org



Rolda 6 Resultado 1 - 0 Mesa 5

□ Barua, Dibyendu GM India

■ Suba, Mihail GM Rumanía

Data 21 - 07 - 1998

N.º	□	■	N.º	□	■	N.º	□	■	N.º	□	■
1	e4	c5	21	Ag4	Tcb8	41			61		
2	Cf3	d6	22	Ag5	Dxc2	42			62		
3	d4	Cf6	23	Tae1	Dc4	43			63		
4	Cc3	cx d4	24	Ae6	Cg7	44			64		
5	Cxd4	e6	25	b3	Dc3	45			65		
6	Ae2	a6	26	Txe5	fxe6	46			66		
7	a4	Dc7	27	Df4	Cf5	47			67		
8	O-O	Ae7	28	Txf5	gxf5	48			68		
9	f4	O-O	29	dxe6	Dd3	49			69		
10	Rh1	Td8	30	Te1	Tc8	50			70		
11	Ae3	Cbd7	31	Ah6	De3	51			71		
12	De1	b6	32	Dh4	Tc1	52			72		
13	Dg3	Ab7	33	Axe3		53			73		
14	f5	e5	34		Abandono	54			74		
15	Ah6	Ce8	35			55			75		
16	f6	ex d4	36			56			76		
17	fxe7	Tdc8	37			57			77		
18	Ah5	g6	38			58			78		
19	Cd5	Axd5	39			59			79		
20	ex d5	Ce5	40			60			80		

8

Bota unha partida cun compañeiro e anota as xogadas nesta folla, tal como o fan os grandes mestres que participan neste torneo.

OPEN INTERNACIONAL D'ESCACS "Ciutat de Balaguer"

www.openbalaguer.org



Rolda	<input type="text"/>	Resultado	-	Mesa	<input type="text"/>		
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>				Data	-	-
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>						

N.º	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	N.º	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	N.º	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	N.º	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1			21			41			61		
2			22			42			62		
3			23			43			63		
4			24			44			64		
5			25			45			65		
6			26			46			66		
7			27			47			67		
8			28			48			68		
9			29			49			69		
10			30			50			70		
11			31			51			71		
12			32			52			72		
13			33			53			73		
14			34			54			74		
15			35			55			75		
16			36			56			76		
17			37			57			77		
18			38			58			78		
19			39			59			79		
20			40			60			80		

Apertura

Fases dunha partida

Dominio do centro

Normas básicas da apertura





Fases dunha partida

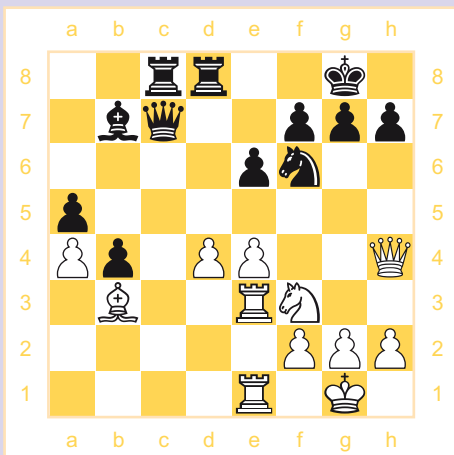
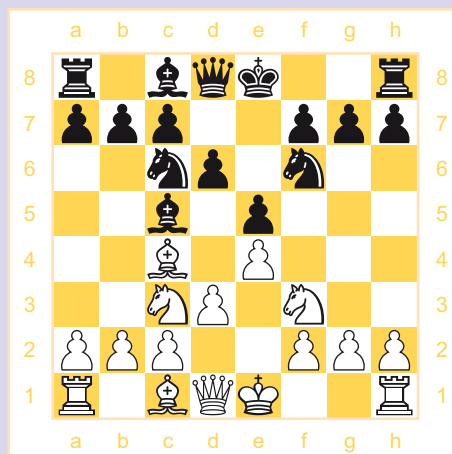
Nunha partida de xadrez distinguimos tres fases: a apertura, o medio xogo e o final.

A apertura

As primeiras xogadas da partida constitúen a apertura. A súa finalidade é o dominio do centro e o despregamento das pezas.

As primeiras xogadas determinarán as futuras estratexias de ataque e defensa. Xa que logo, é importante non cometer erros graves ao inicio da partida.

Non se deben mover pezas sen ter un plan preconcebido.



O medio xogo

O medio xogo empeza cando remata a apertura.

No medio xogo as xogadas intentan:

- A captura das pezas do adversario.
- A preparación do ataque ao rei adversario.
- A defensa do noso rei.

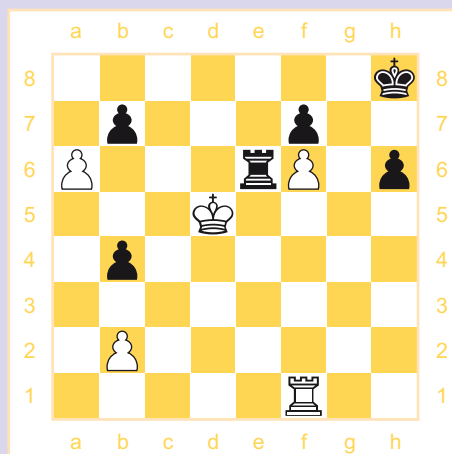
Débase combinar a máxima cantidade de pezas para conseguir a mellor posición, a máxima presión sobre o adversario e unha boa vantaxe de material.

O final

Despois do medio xogo chega o final da partida, en que hai poucas pezas a consecuencia do intercambio e captura destas.

Nesta fase débese conseguir dar xaque mate ao rei adversario a partir das vantaxes obtidas no medio xogo.

Os finais de partida débense xogar ben, co fin de non perder partidas claramente gañadas. Un erro nesta fase adoita implicar perder a partida.





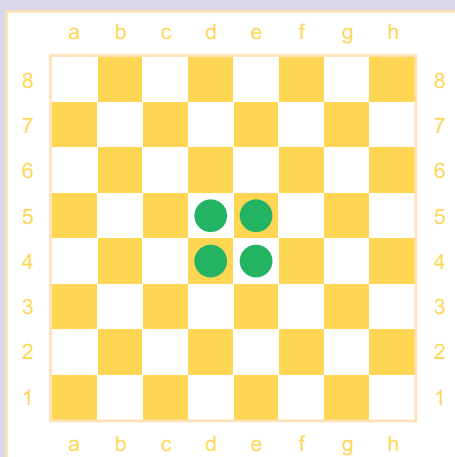
Dominio do centro

Un dos obxectivos principais da apertura é dominar as casas centrais mediante peóns e pezas menores.

Recorda que unha casa está dominada por unha peza se esta pode capturar unha peza adversaria que se mova á devandita casa.

Casas centrais

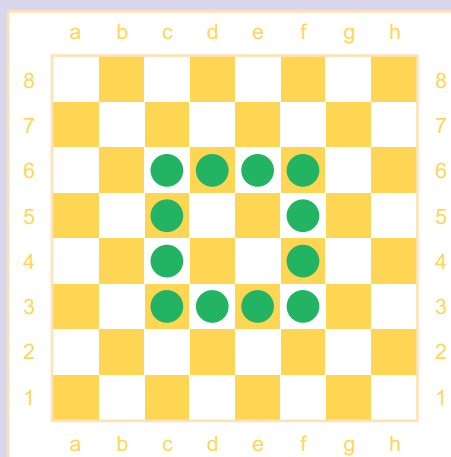
1



Estas catro casas forman a parte central do taboleiro.

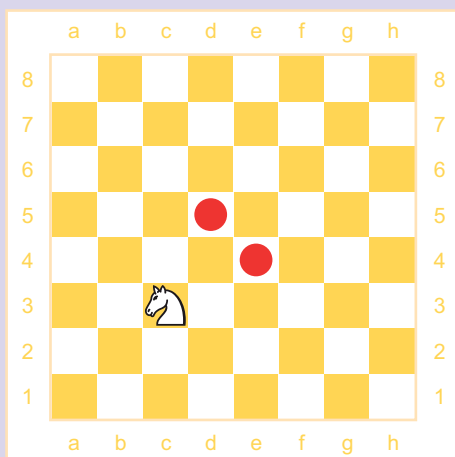
Casas centrais ampliadas

2



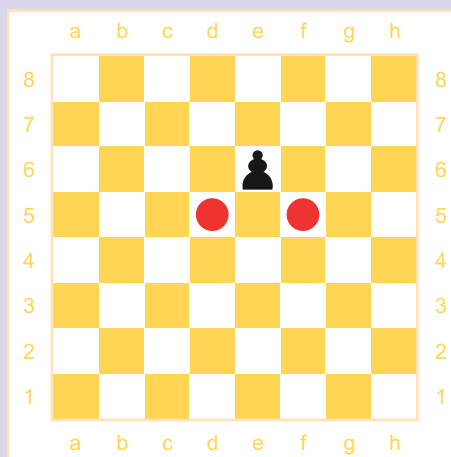
Pódense denominar a estas doce tamén casas centrais.

3



O cabalo domina as casas centrais marcadas con círculos vermellos.

4

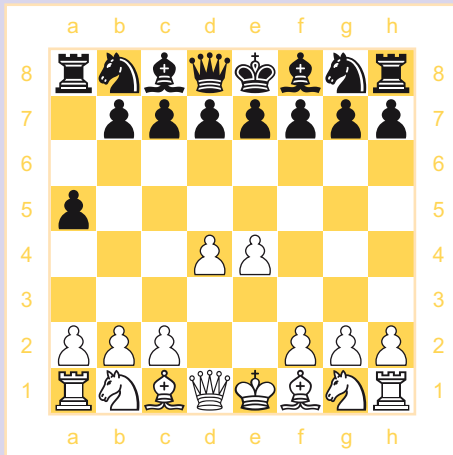


O peón domina as casas centrais marcadas con círculos vermellos.

1

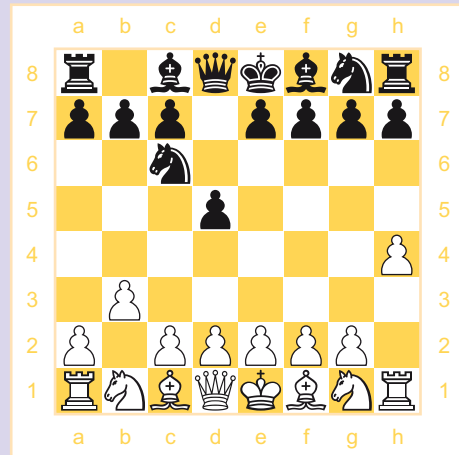
Marca cunha cruz as casas do centro ou centro ampliado que dominan as brancas e cun círculo as que dominan as negras.
Rodea cun círculo que xogador domina máis casas centrais.

a



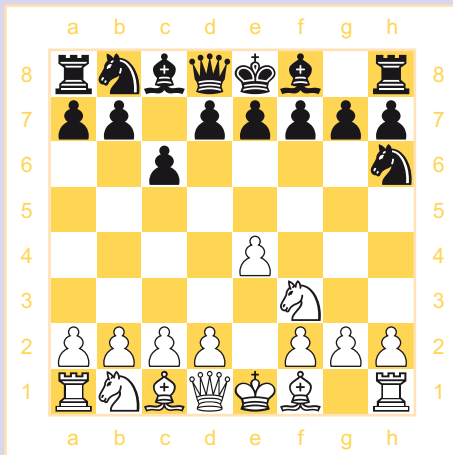
Brancas Negras

b



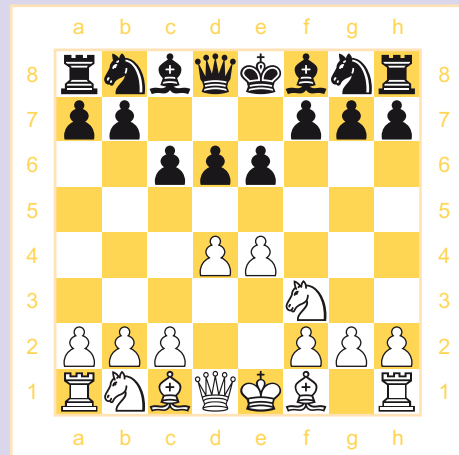
Brancas Negras

c



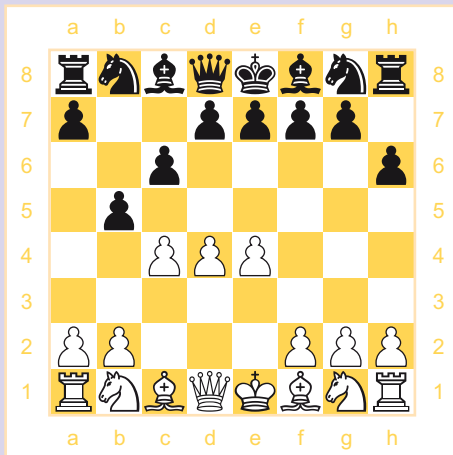
Brancas Negras

d



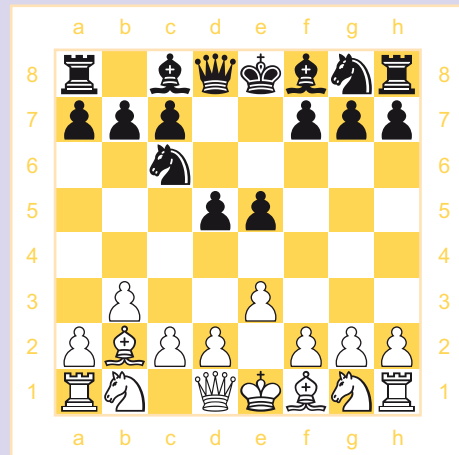
Brancas Negras

e



Brancas Negras

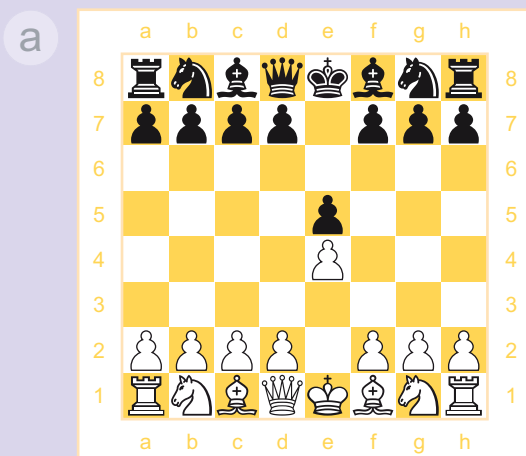
f



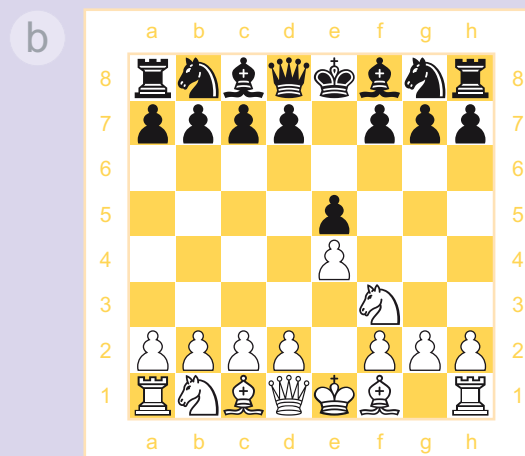
Brancas Negras

2

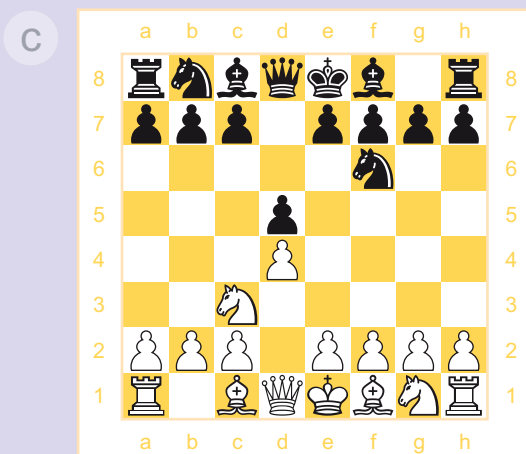
Rodea con círculo as xogadas que permiten dominar casas do centro (non ampliado).



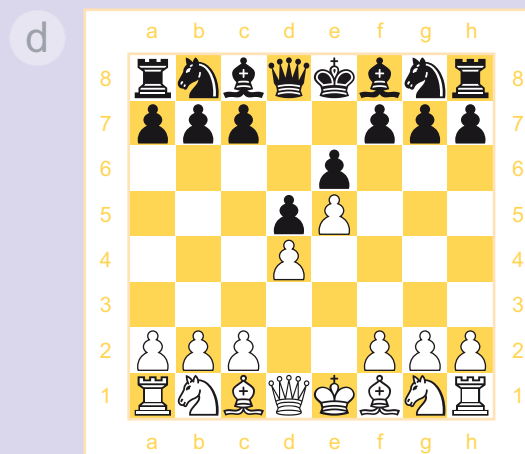
Cf3, ... a3, ... Cc3, ...



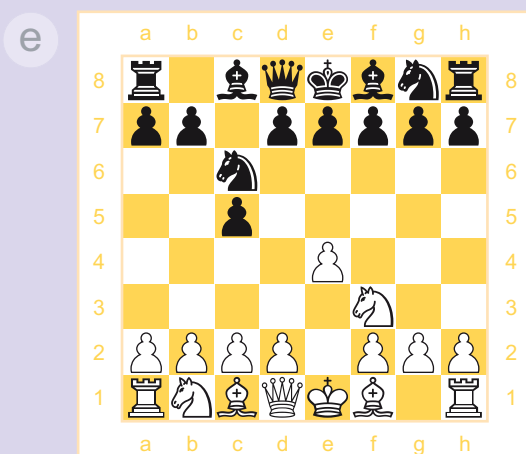
..., Cf6 ... , d6 ... , h5



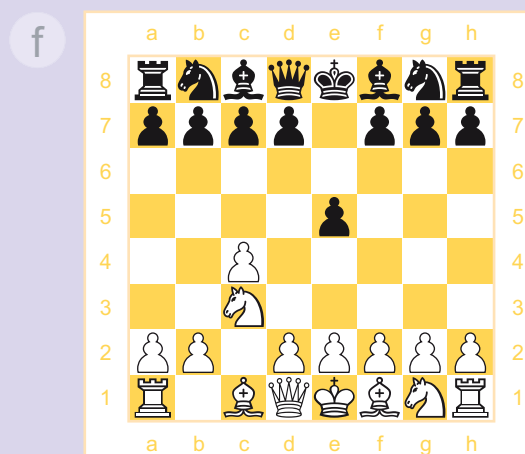
Cf3, ... Ch3, ... e3, ...



..., Cc6 ... , c5 ... , Ad7



Cc3, ... d4, ... b3, ...



..., Cf6 ... , Ca6 ... , h6

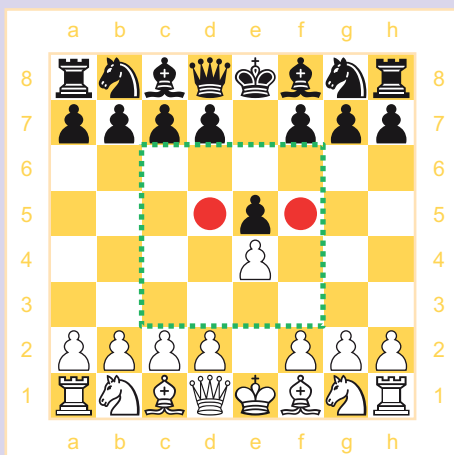


Normas básicas da apertura

Ao iniciar unha partida, débense seguir basicamente unhas normas, que teñen que ser unha guía para os xogadores principiantes. Deste xeito, pódense evitar graves erros.

1. Avanzar peóns para dominar o centro

1

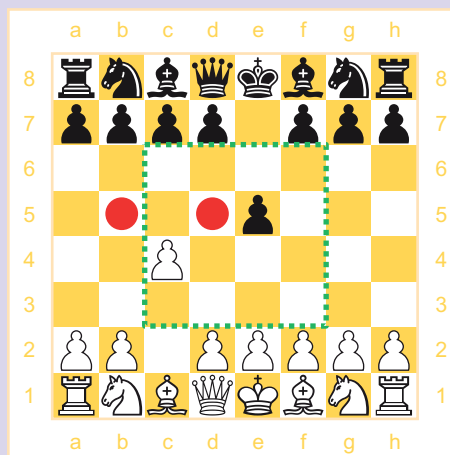


Correcto

O primeiro peón que se avanza é, xeralmente, o do rei ou o da dama (dúas casas).

Os círculos indican as casas que o peón branco está a ameazar.

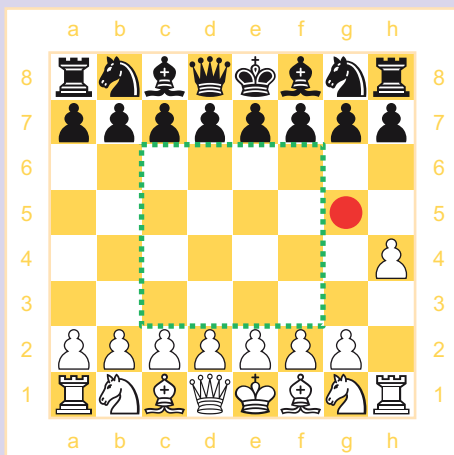
2



Correcto

Tamén se pode avanzar o peón do alfil do flanco da dama, pero para iso deberían terse algúns coñecementos de teoría de aperturas.

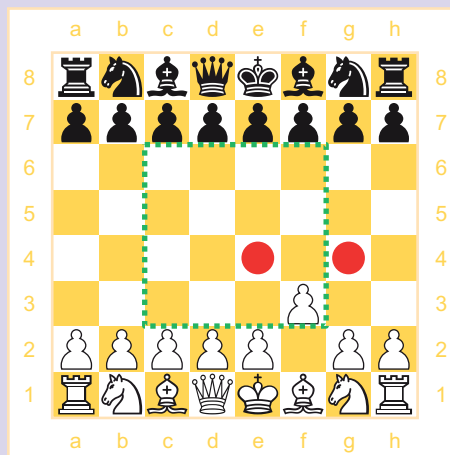
3



Incorrecto

Ao principio non se avanza os peóns das torres porque non contribúen á saída dos alfís. Tampouco é recomendable avanzar os peóns dos cabalos nas primeiras xogadas.

4

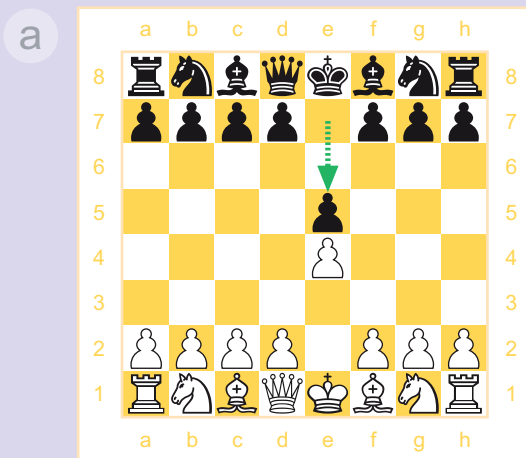


Incorrecto

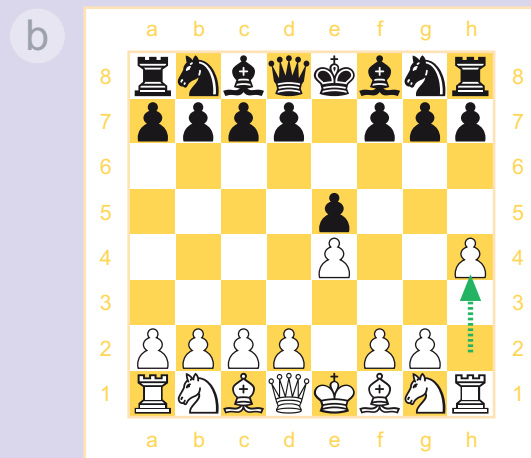
Se se avanza os peóns do alfil, débese evitar obstaculizar a saída do cabalo. Neste exemplo, non se pode mover ningún alfil nin tampouco o cabalo do rei a f3.

3

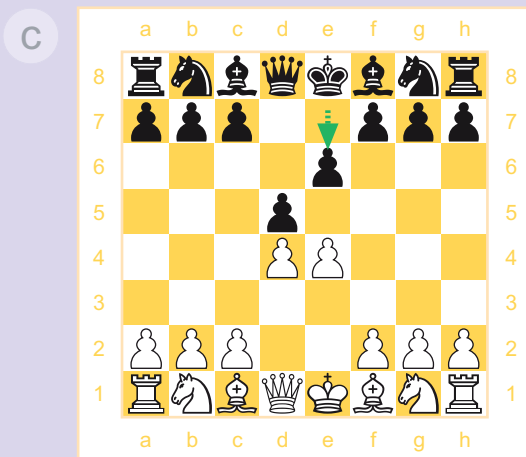
Valora a xogada indicada e rodea con círculo a resposta correcta. Traza un círculo nas casas centrais que domina o peón xogado.



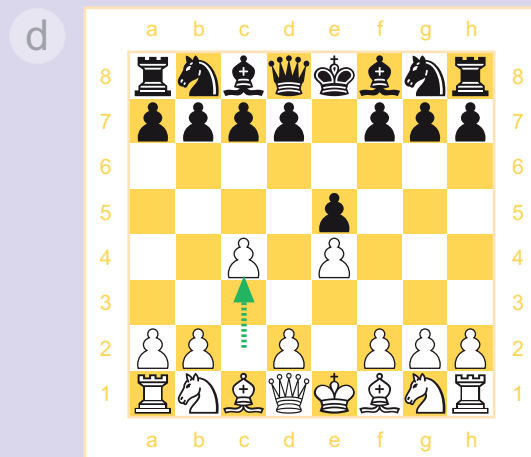
Correcto Incorrecto



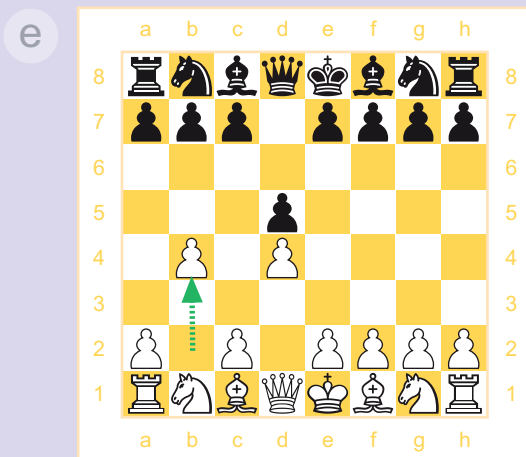
Correcto Incorrecto



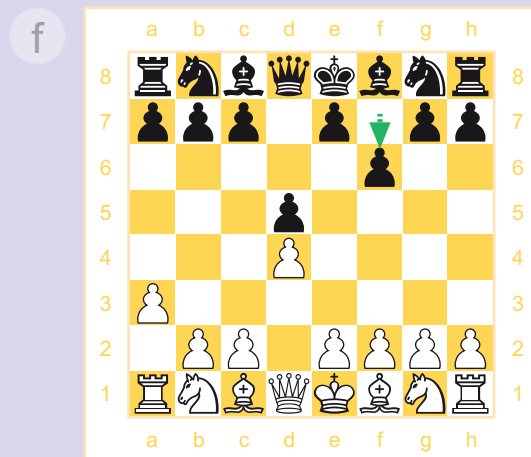
Correcto Incorrecto



Correcto Incorrecto



Correcto Incorrecto



Correcto Incorrecto

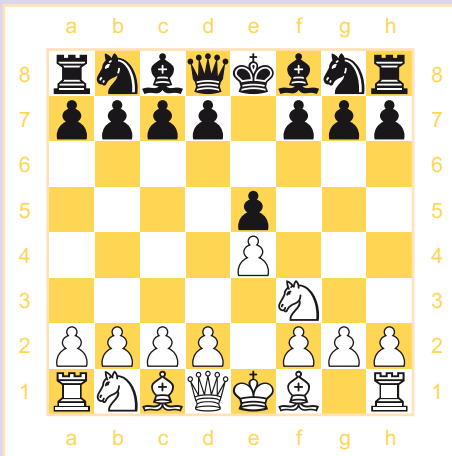


O movemento dos peóns centrais facilita que os alfís poidan entrar en xogo. As casas ocupadas por estes peóns non deberían obstaculizar o desenvolvemento dos cabalos nin o dos alfís.

Na apertura inténtanse desenvolver as pezas menores e despois as maiores co mínimo de xogadas posible.

2. Desenvolver os cabalos e os alfís canto antes mellor

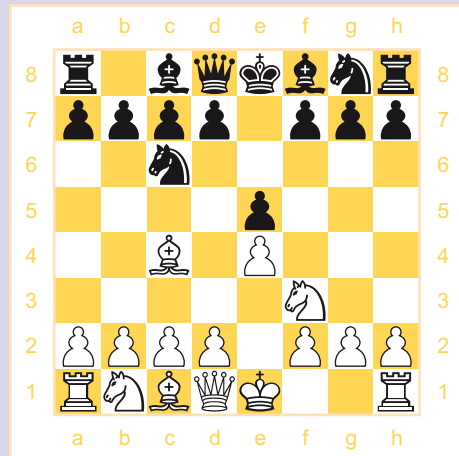
1



Correcto

Ao desenvolver o cabalo, vale a pena aproveitar para ameazar pezas do adversario ou para defender as nosas.

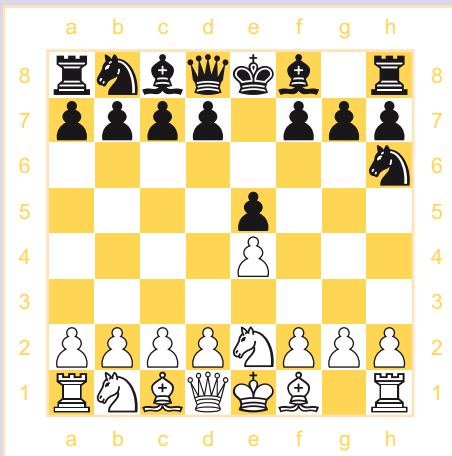
2



Correcto

Ao xogar o cabalo negro, desenvólvese unha peza menor e, á vez, deféndese o peón negro ameazado. Despois, as brancas colocan o alfil en c4.

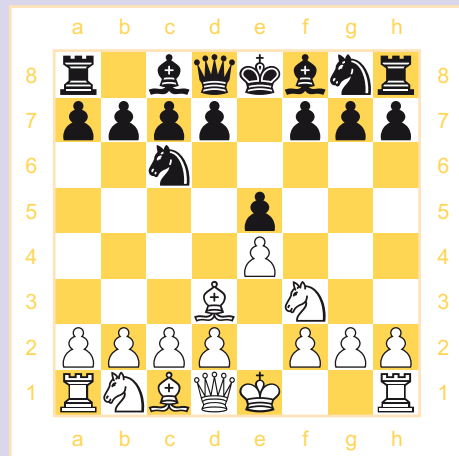
3



Incorrecto

O cabalo branco impídelles xogar ao alfil e á dama brancos porque bloquea as súas diagonais.
O cabalo negro da columna da torre non domina o centro.

4

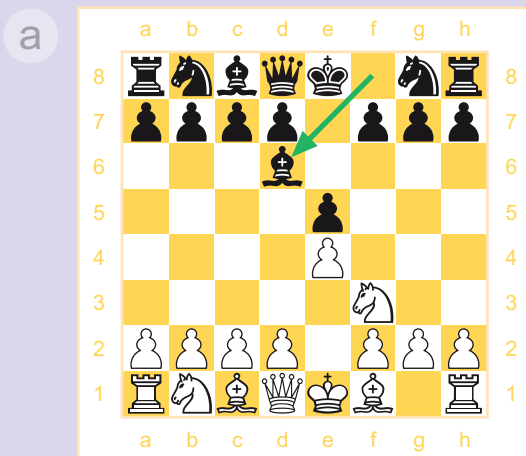


Incorrecto

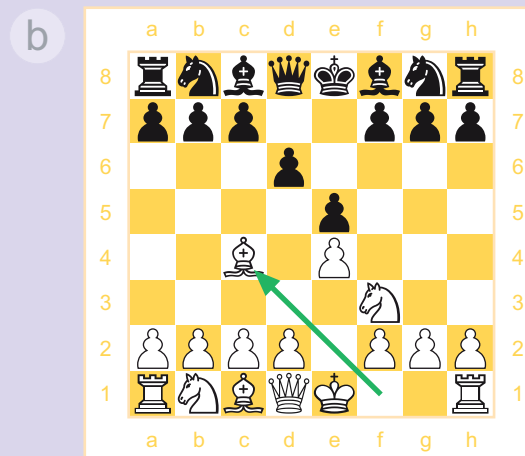
O alfil branco impide o avance do peón da dama e dificulta o desenvolvemento do alfil negro das brancas.

4

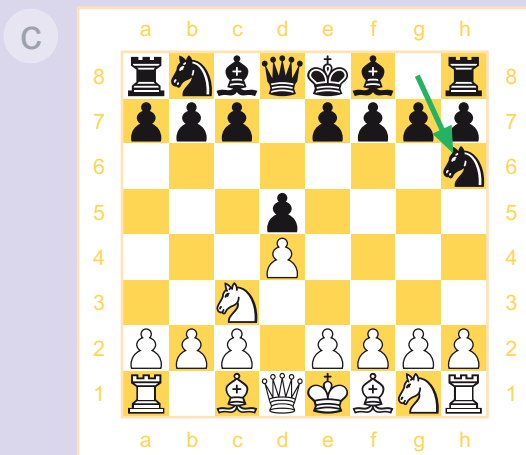
Valora a xogada que se indica e marca a resposta correcta. Traza un círculo nas casas centrais que domina a peza menor.



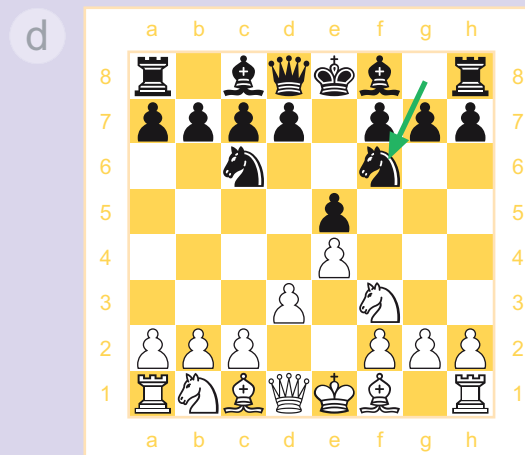
Correcto Incorrecto



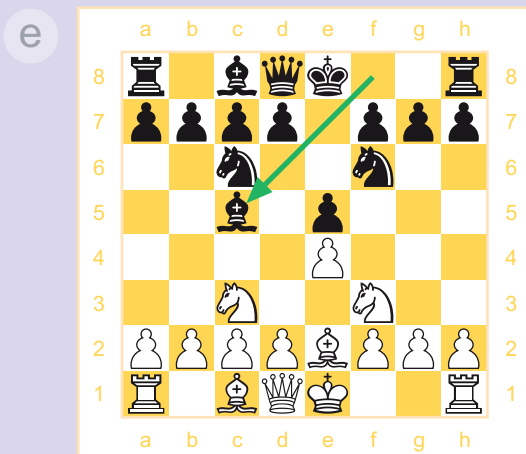
Correcto Incorrecto



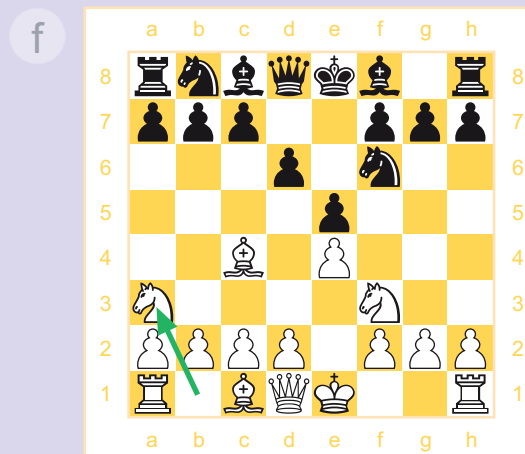
Correcto Incorrecto



Correcto Incorrecto



Correcto Incorrecto



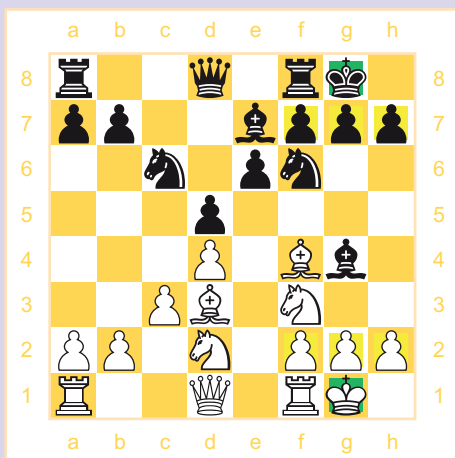
Correcto Incorrecto



Co enroque facilítase a defensa do rei, xa que este se atopa nunha esquina do taboleiro e, ademais, queda protexido polos peóns de diante. Tamén permite comunicar a torre coas demais pezas.

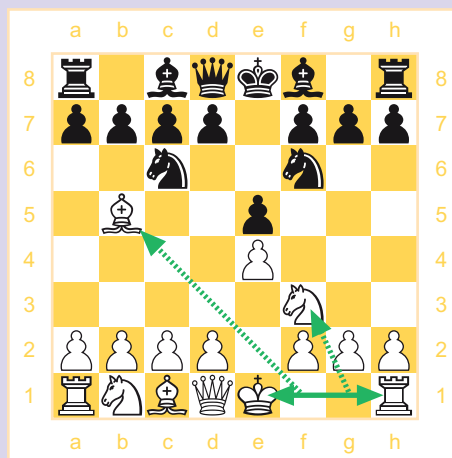
3. Enrócate canto antes mellor

1



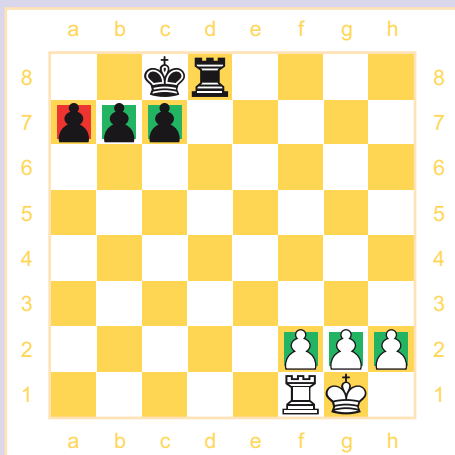
Os dous reis enrocáronse. Desta forma protéxense cos seus respectivos peóns, marcados de amarelo.

2



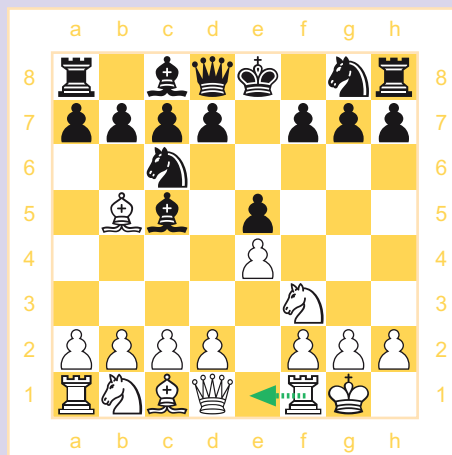
Para poder facer o enroque, antes despregáronse as pezas menores que se achaban entre o rei e a torre.

3



No enroque longo, o rei non está tan protexido e, ademais, é necesario mover unha peza máis (a dama). O peón da torre non está defendido polo seu rei.

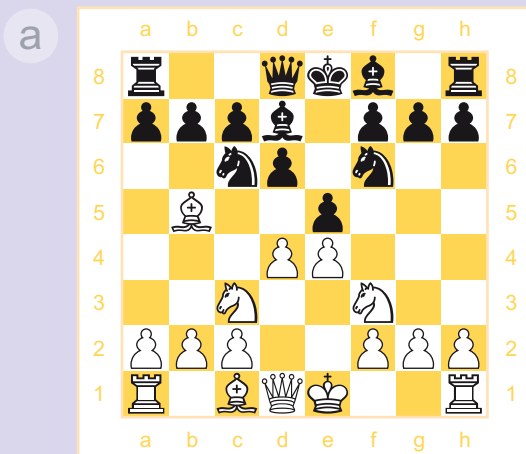
4



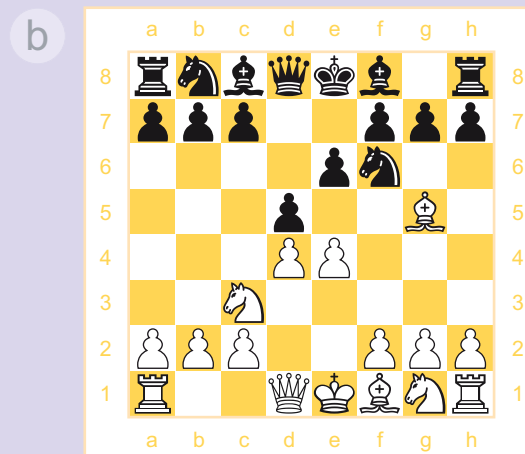
O enroque permite mover a torre cara ao centro e, así, coordinar mellor outras accións coas pezas restantes.

5

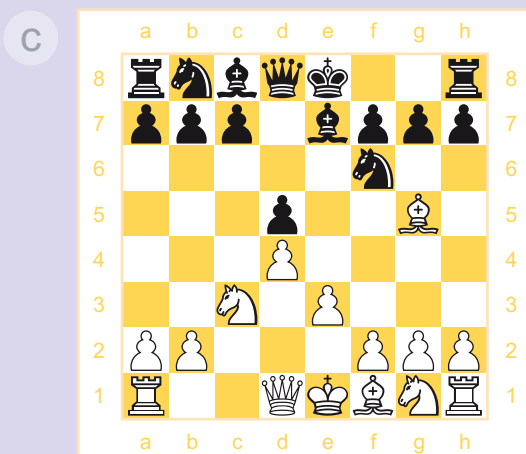
Rodea con círculo as xogadas que lle permiten ao rei enrocarse canto antes mellor.



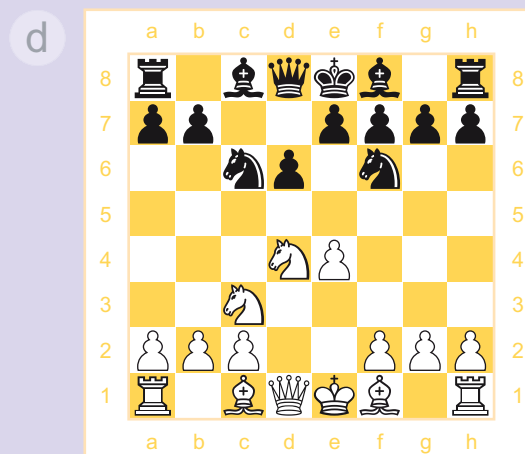
O-O, ... h3, ... Tb1, ...



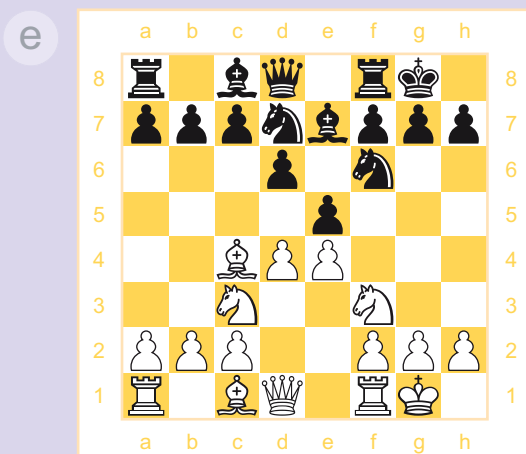
..., Cc6 ... , Ae7 ... , c6



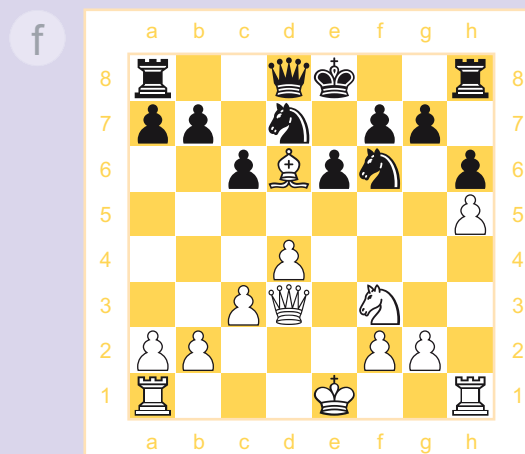
..., Ca6 ... , h6 ... , O-O



Ae3, ... a3, ... Ae2, ...



De2, ... Ningunha dxe5, ...



..., O-O ... , Da5 ... , Cb6

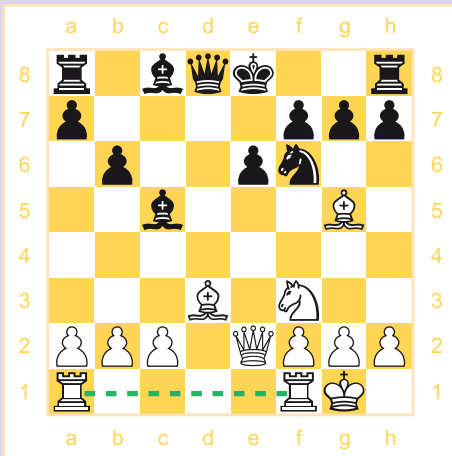


Ao desenvolver as pezas menores e a dama, e enrocarse o rei, as torres quedan comunicadas e deféndense mutuamente.

Estas regras axudan a entender a filosofía da apertura. Non obstante, a orde con que estas xogadas se executen pode variar por motivos defensivos ou para aproveitar erros do adversario.

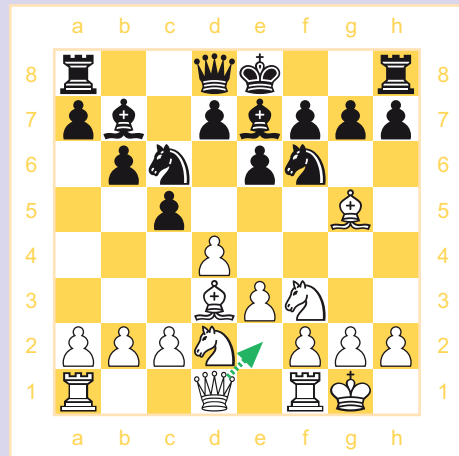
4. Comunicación das torres

1



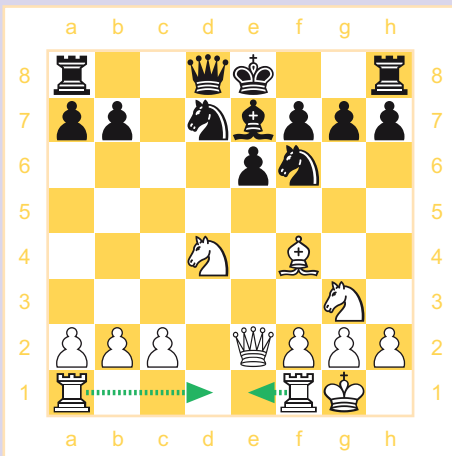
Obsérvase que na primeira fila as torres están comunicadas porque non hai ningunha peza entre elas.

2



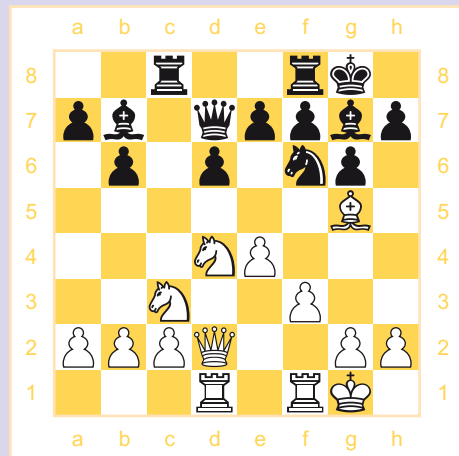
Para comunicar as torres canto antes, é necesario que o rei se enroque e, ademais, que a dama e as pezas menores se desenvolvan.

3



As torres, despois de ser comunicadas, poden ocupar rapidamente as columnas centrais.

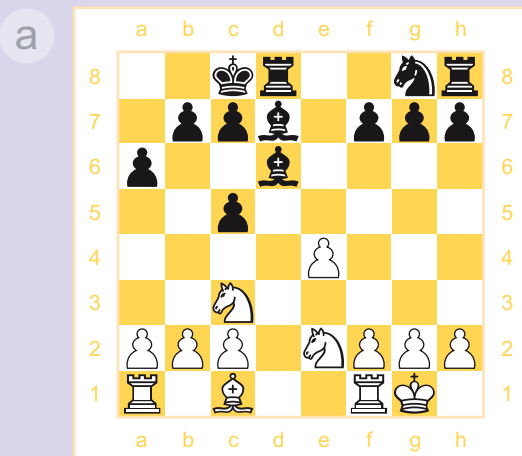
4



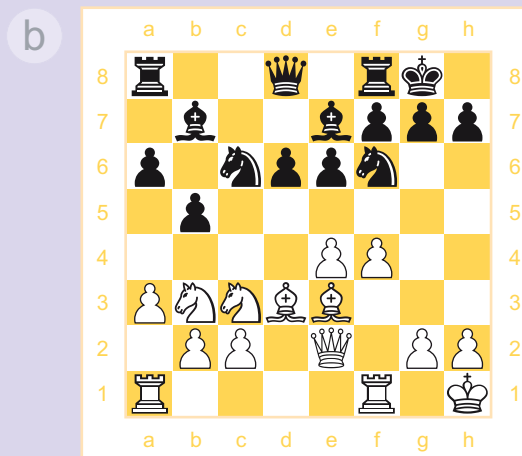
A medida que se van despregando pezas, inténtase controlar o centro, prepárase a defensa do rei e planifícase a estratexia de ataque ás pezas adversarias.

6

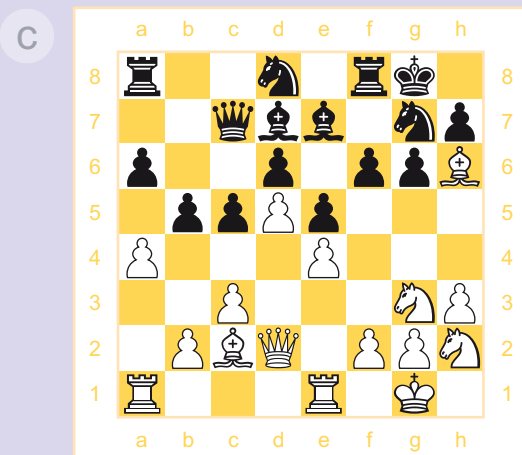
Rodea cun círculo as xogadas que permiten comunicar as torres.



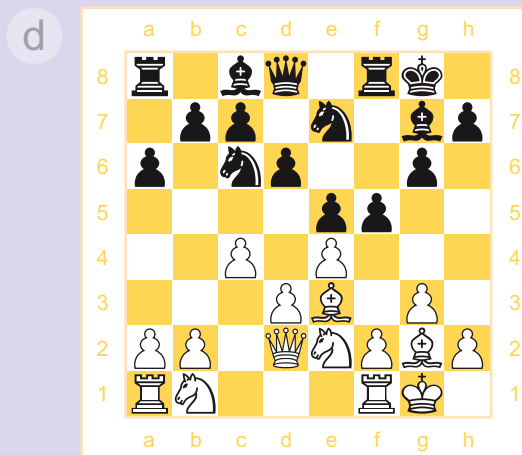
Cd5, ... h3, ... Ae3, ...



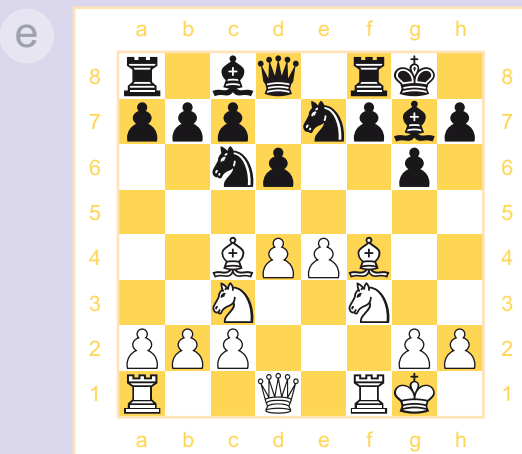
... , g6 ... , Cd7 ... , Dc7



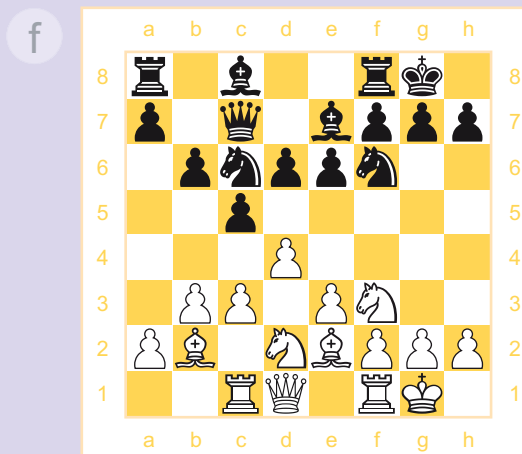
... , c4 ... , Tb8 ... , Cf7



Cec3, ... Ah6, ... Cbc3, ...



d5, ... Ningunha Dd2, ...



... , Ab7 ... , a5 ... , Cd5

Erros na abertura

Perdas de tempo

- Mover demasiados peóns
- Mover innecesariamente a mesma peza
- Pezas menores ameazadas
- Mover a dama incorrectamente

Peóns débiles

- Peón dobrado
- Peón illado
- Peón atrasado
- Peón demasiado avanzado





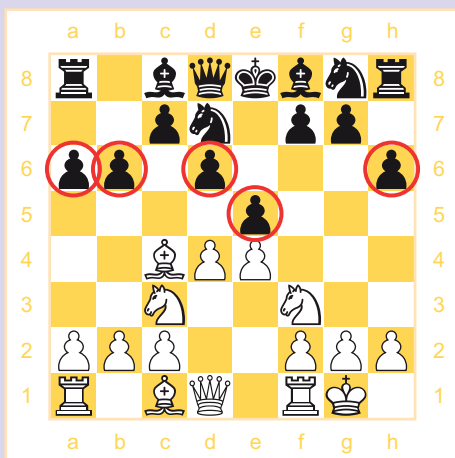
Perdas de tempo

Debe evitarse realizar xogadas que non favorezan ou dificulten o despregamento das pezas e atrasen o enroque.

Cometer erros graves na apertura leva consigo, xeralmente, perder a partida rapidamente. Este tipo de erros poderanse observar nas minipartidas da unidade seguinte.

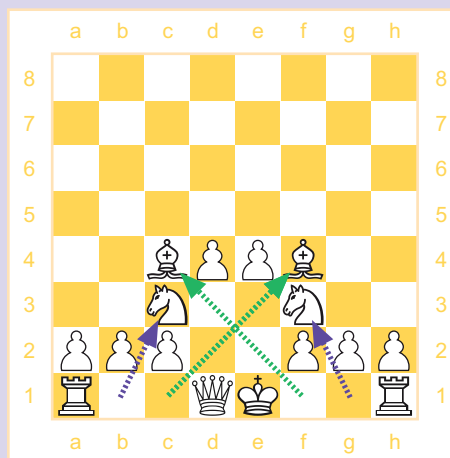
1. Mover demasiados peóns

1



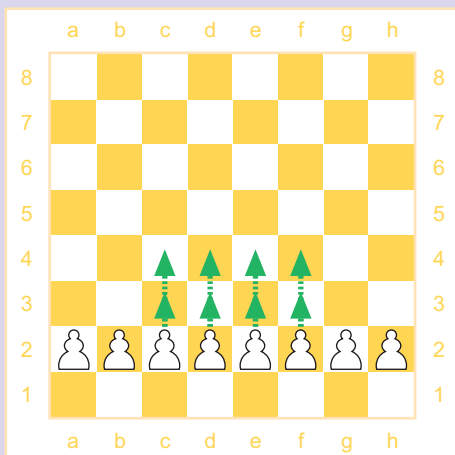
As brancas desenvolven as pezas menores, mentres que as negras non o fan porque xogaron demasiados peóns.

2



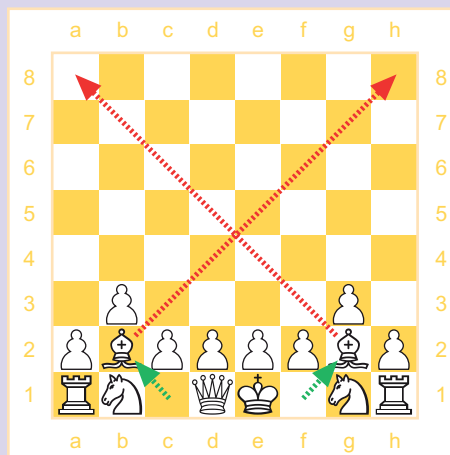
O movementos dos peóns ten que permitir o desenvolvemento das pezas menores e, tamén, o dominio das casas centrais.

3



Normalmente, os peóns que deben xogarse na apertura son os do centro do taboleiro.

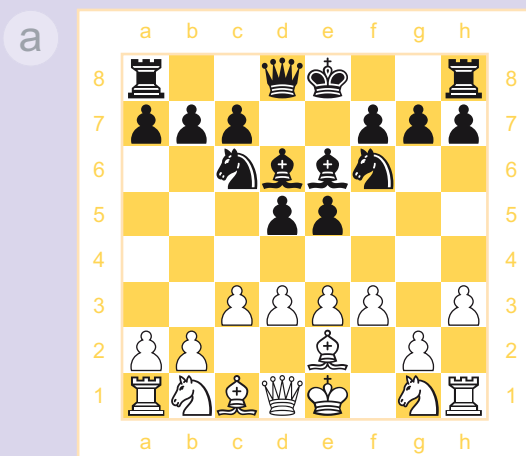
4



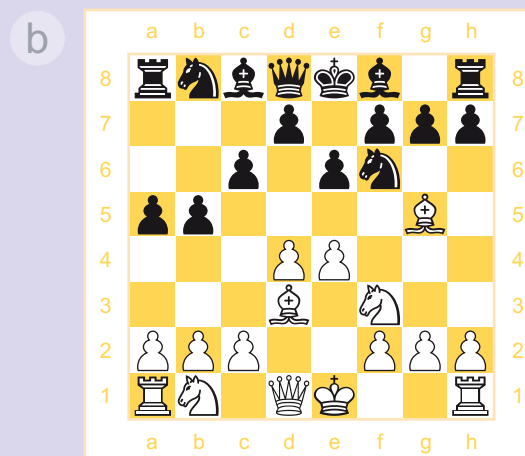
Un caso especial, pero correcto, é o de avanzar unha casa os peóns **b** ou **g**, o cal permite o desenvolvemento do alfil mediante o denominado *fianchetto*.

1

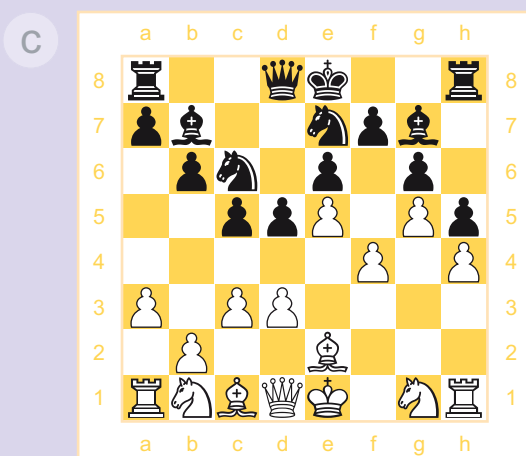
Rodea con círculo quen xogou demasiados peóns de forma incorrecta. Pode haber máis dunha resposta válida.



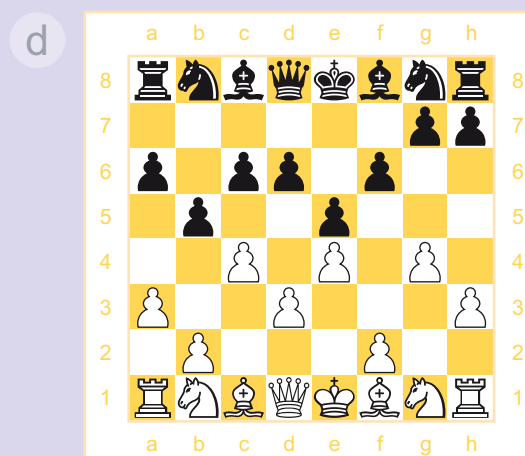
Branca Negras Ningún



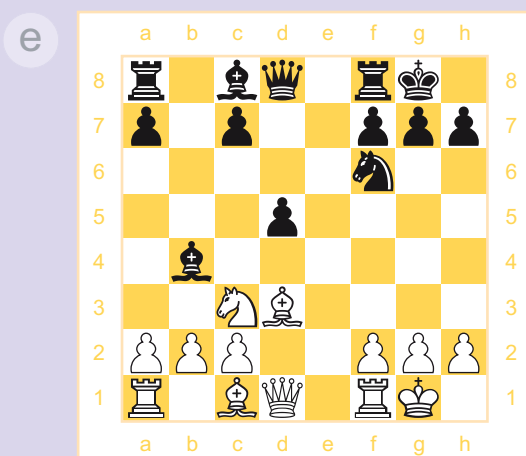
Branca Negras Ningún



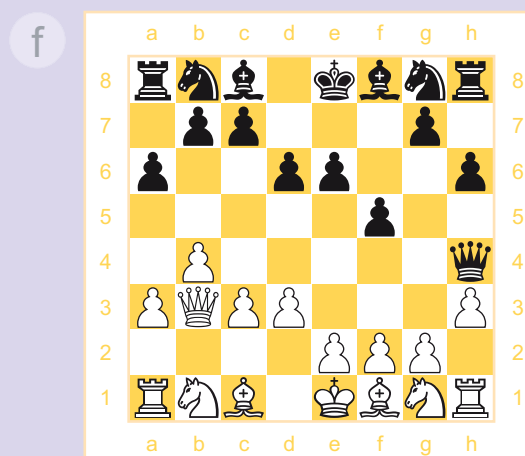
Branca Negras Ningún



Branca Negras Ningún



Branca Negras Ningún



Branca Negras Ningún

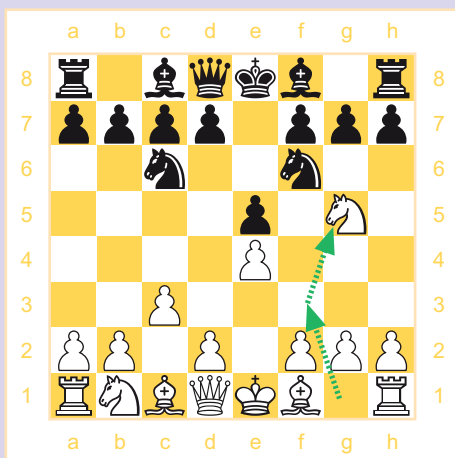


Na apertura, tense que evitar mover dúas veces a mesma peza porque atrasa o despregamento das pezas restantes e o enroque.

Débase evitar que o adversario poida executar xogadas de desenvolvemento que leven consigo unha ameaza para as nosas pezas, xa que isto nos obrigaría a volver mover unha peza xogada anteriormente.

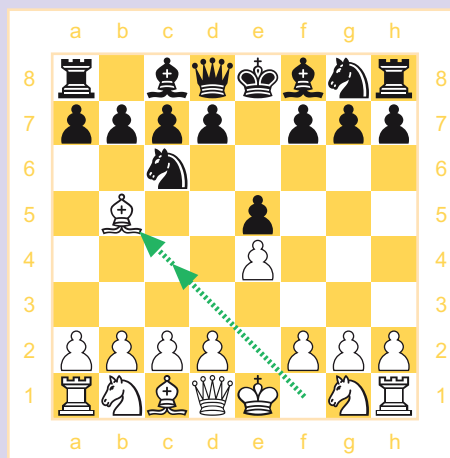
2. Mover a mesma peza innecesariamente

1



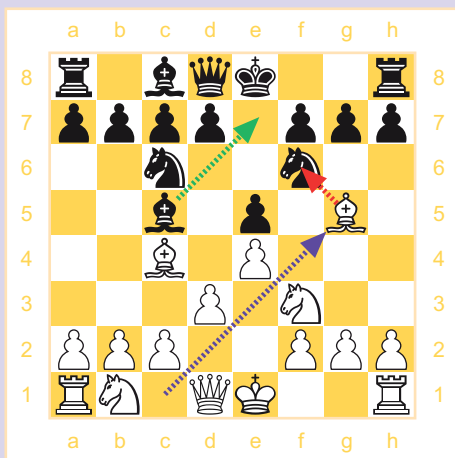
Mentres as negras se van despregando correctamente, as brancas perden tempo movendo dúas veces o mesmo cabalo.

2



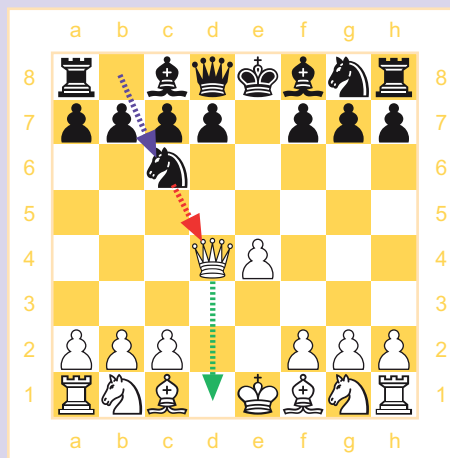
O alfil branco, que antes avanzara á casa c4, móvese por segunda vez consecutiva, en vez de desenvolver outras pezas.

3



As negras perden tempo porque volven mover o seu alfil sen necesidade.

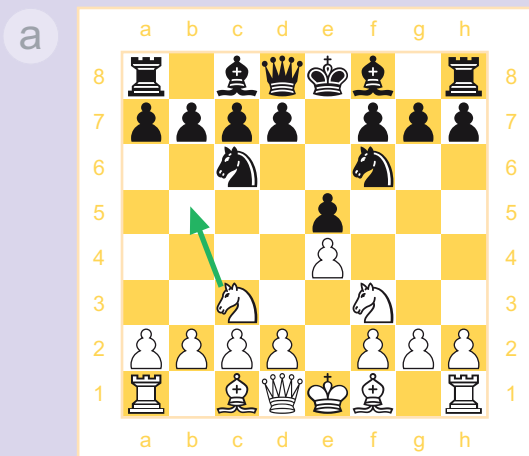
4



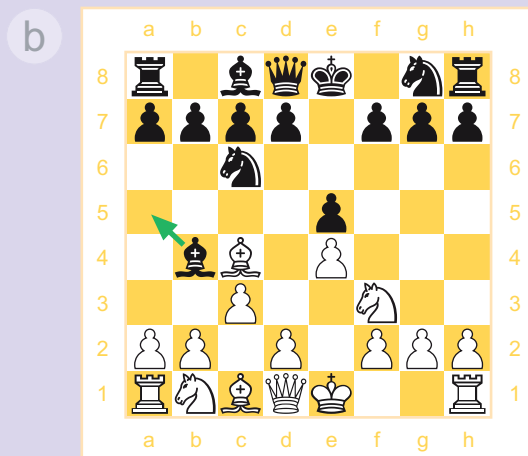
Co intercambio de peóns, a dama perde tempo ao ser ameazada polo cabalo. Non obstante, a xogada é correcta porque se compensa coa gran mobilidade das súas pezas menores.

2

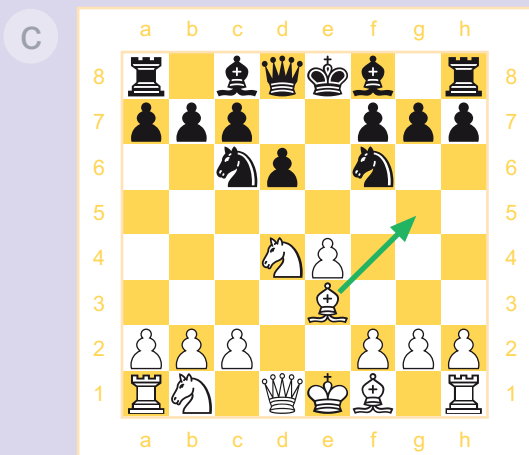
Indica se o movimento que sinala a frecha verde é correcto ou incorrecto.



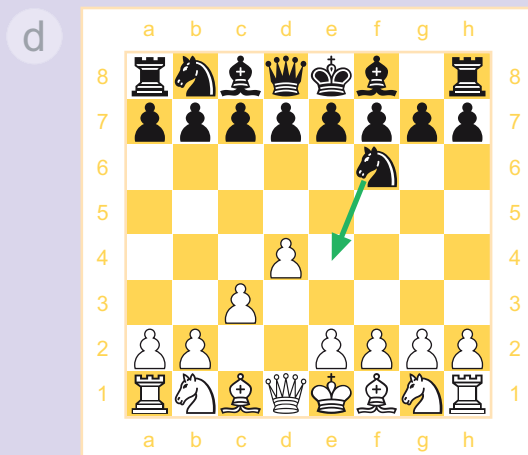
Correcto Incorrecto



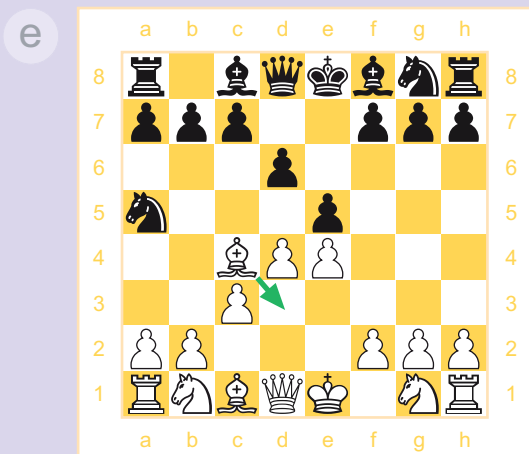
Correcto Incorrecto



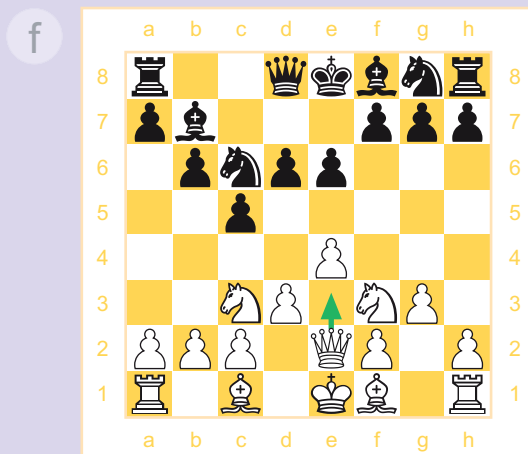
Correcto Incorrecto



Correcto Incorrecto



Correcto Incorrecto



Correcto Incorrecto

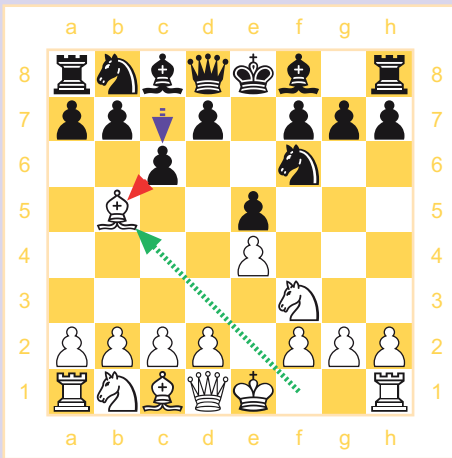


Débese procurar poñer a máxima cantidade de pezas en xogo.

Na apertura inténtase despregar as pezas menores, e logo as maiores, no mínimo tempo posible.

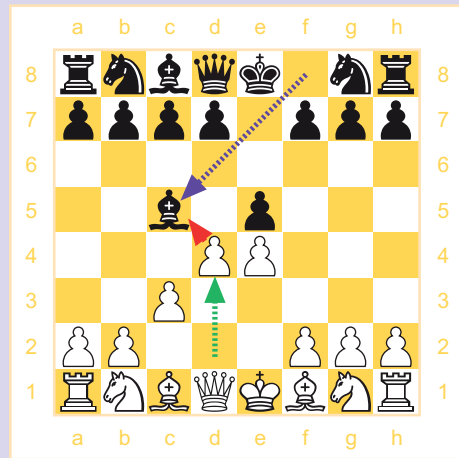
3. Pezas menores ameazadas

1



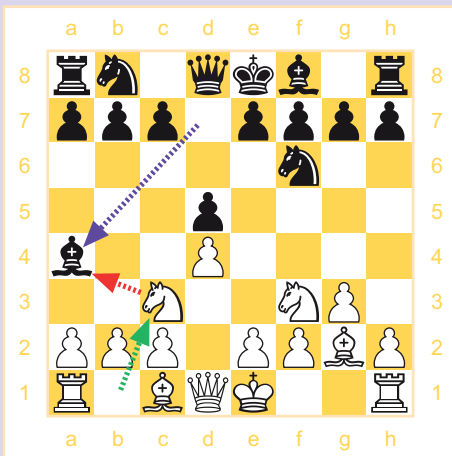
As brancas perderán tempo porque terán que volver xogar o alfil branco, que está ameazado polo peón negro.

2



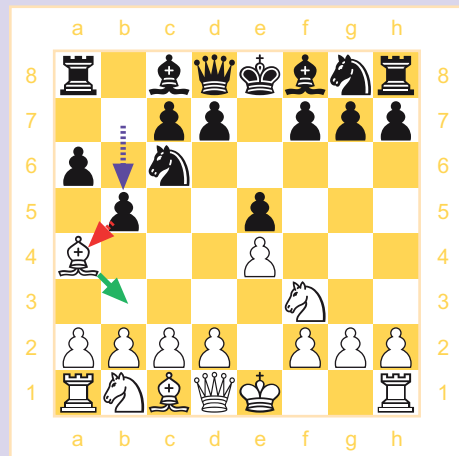
Co movement do peón, as brancas, á vez que ocupan o centro, ameazan o alfil negro e gañan tempo.

3



As brancas, mentres ameazan o alfil negro, desenvollen o seu cabalo e, desta forma, gañan tempo.

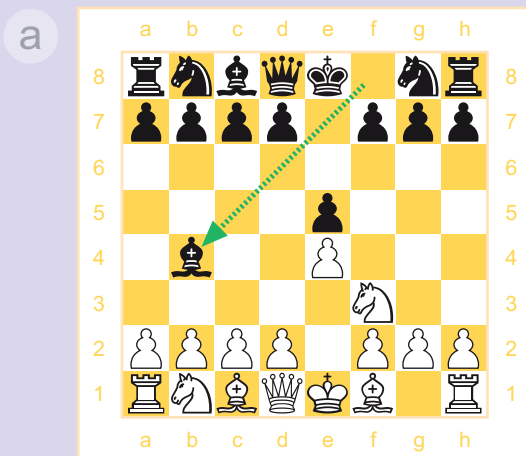
4



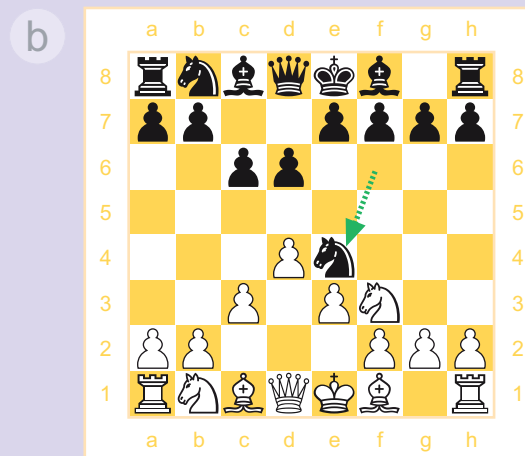
O alfil, ameazado por un peón, ten que volver xogar. Estas xogadas son correctas porque o avance dos peóns laterais negros non facilitou o desenvolvemento das súas propias pezas.

3

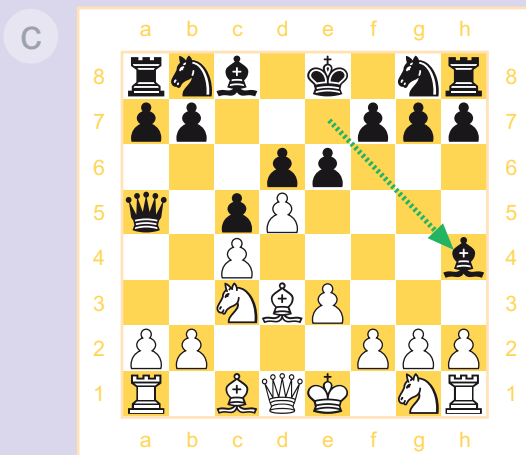
Rodea con círculo as xogadas que gañan tempo de desenvolvemento e que se aproveitan do movemento da peza menor.



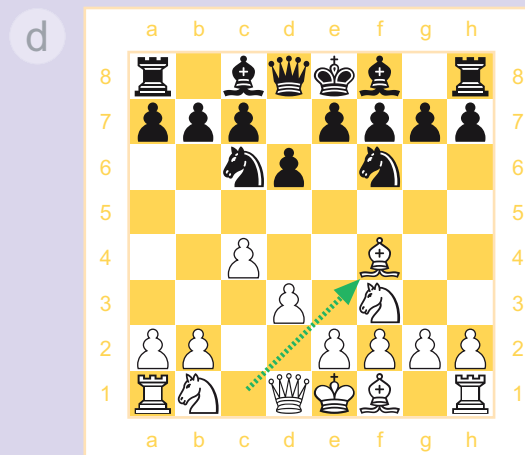
c3 , ... Ae2 , ... Cc3 , ...



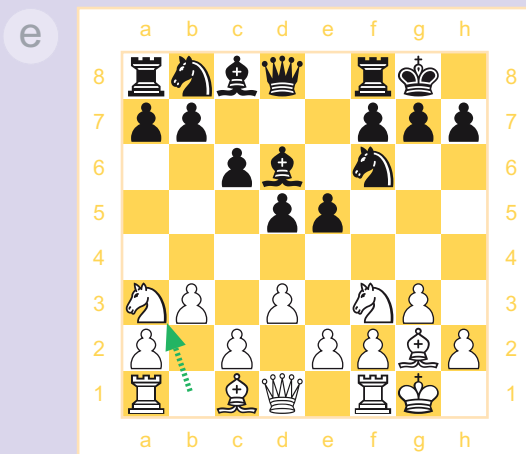
h3 , ... Ad3 , ... Ad2 , ...



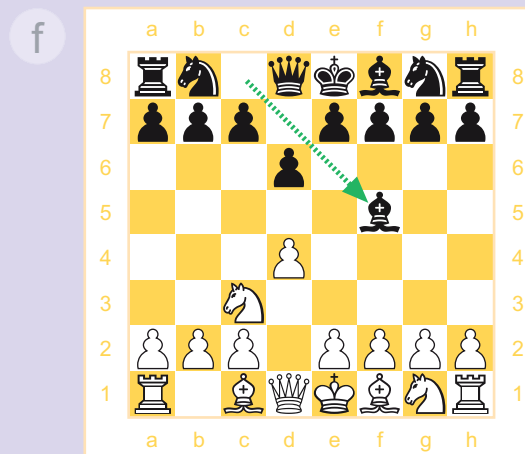
Cge2 , ... Ch3 , ... Cf3 , ...



... , Ce5 ... , Af5 ... , e5



... , Af5 ... , Dc7 ... , De7



e3 , ... Ae3 , ... e4 , ...

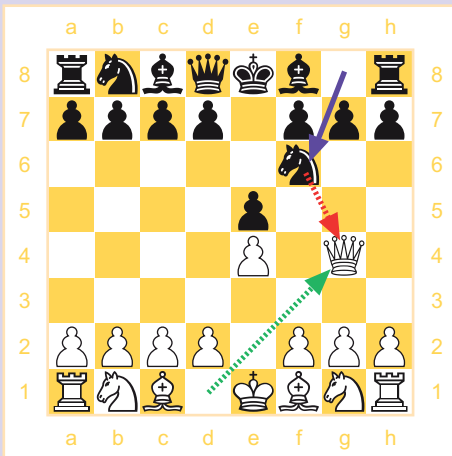


Non se debe xogar a dama, ao principio da partida, en casas onde as pezas do adversario poidan atacala e desenvolverse.

Recorda que a dama é a peza que ten maior valor.

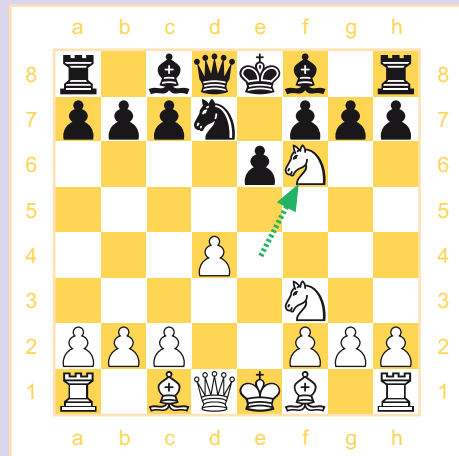
4. Mover a dama incorrectamente

1



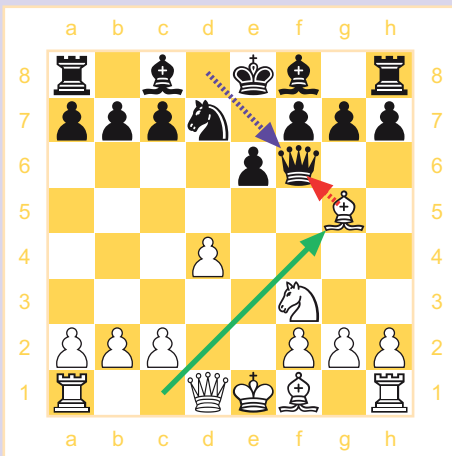
Neste exemplo, mentres o cabalo negro se despreza tamén ameaza a dama branca.

2



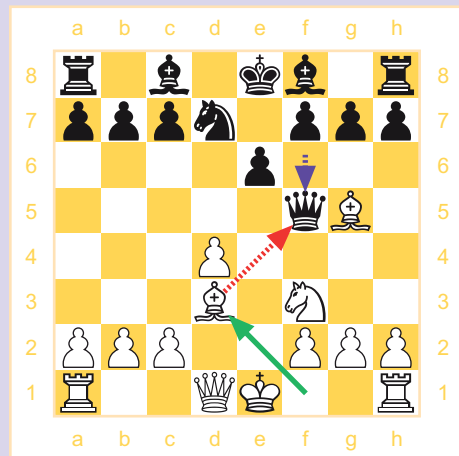
As negras teñen opción de capturar o cabalo branco con tres pezas diferentes. Non sería correcto capturar coa dama, tal como se observa nos diagramas 3 e 4.

3



As brancas desenvollen o seu alfil, que ameaza a dama negra e a obriga a ir a outra casa. As brancas gañan tempo de desenvolvemento.

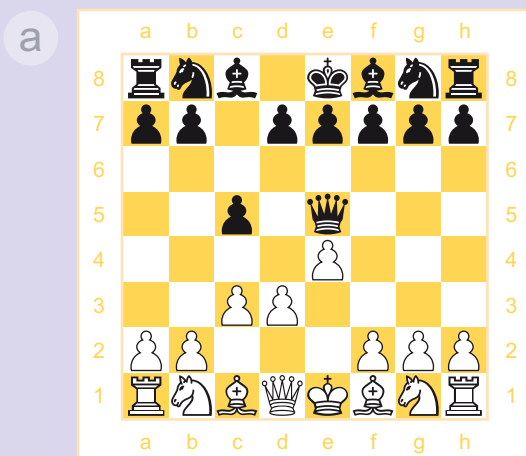
4

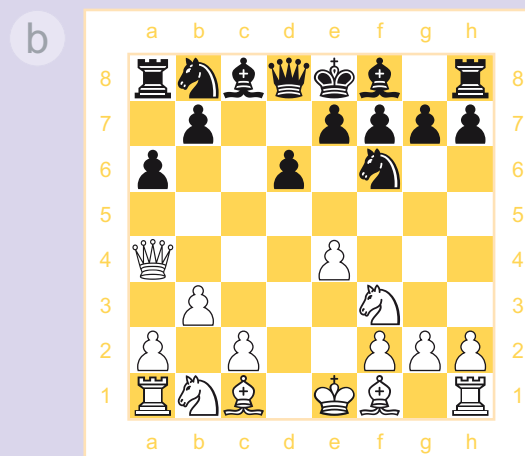


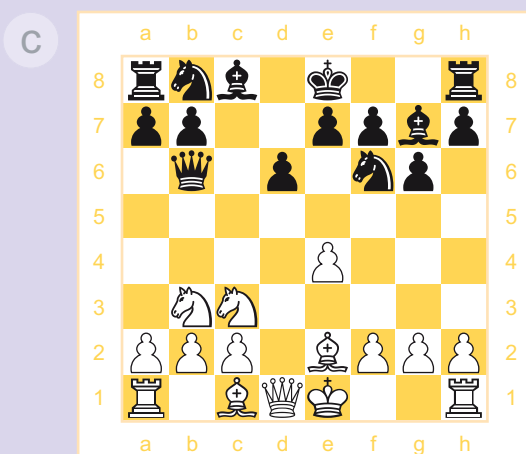
As brancas desprezan outro alfil, que volve ameazar a dama negra. Mentres as negras perden tempo movendo a dama, as brancas poñen en xogo os seus alfís.

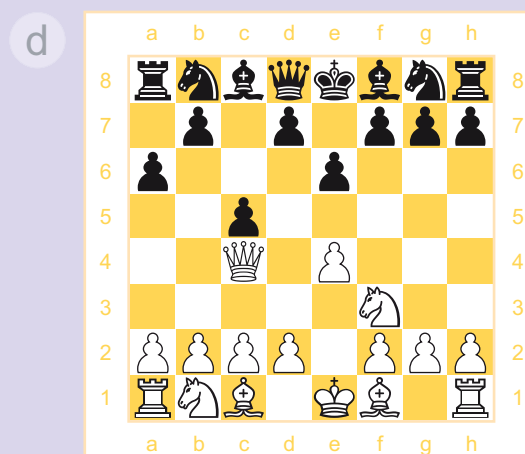
4

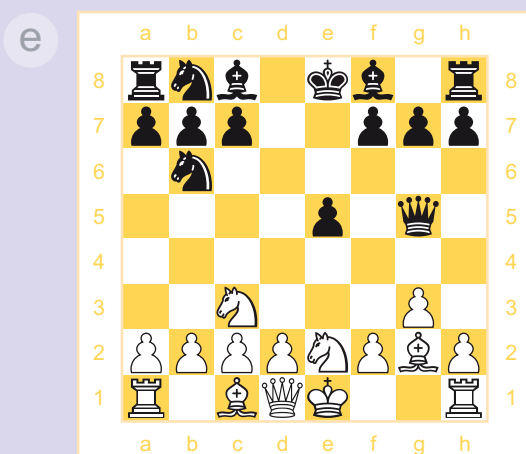
Anota as xogadas que gañan tempo de desenvolvemento e que se aproveitan do movemento prematuro da dama do adversario. En caso de que haxa máis dunha solución, sinala a mellor.

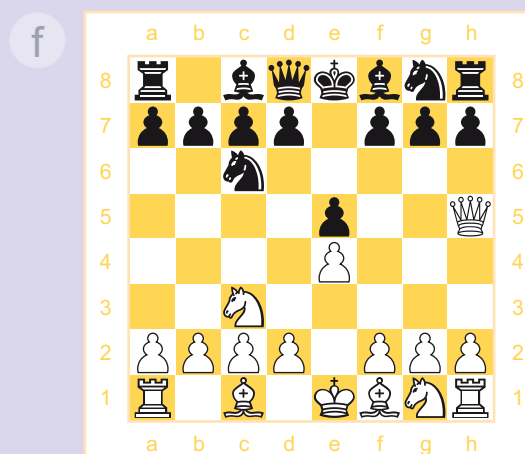














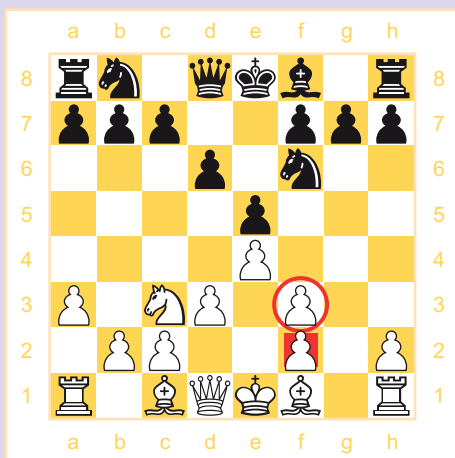
Peóns débiles

Os peóns débiles son aqueles que non se poden defender correctamente cos peóns restantes; o adversario, polo tanto, pode capturalos máis doadamente.

O peón débil pode ser de catro tipos: dobrado, illado, atrasado e demasiado avanzado.

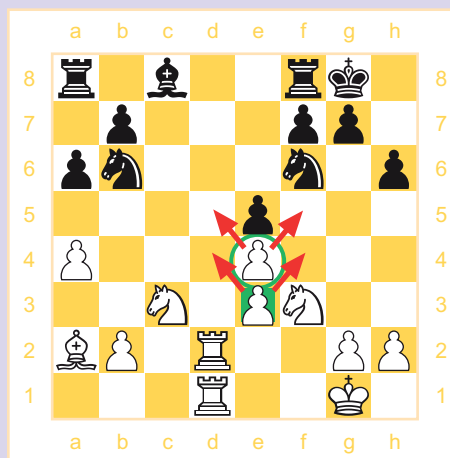
1. Peón dobrado

1



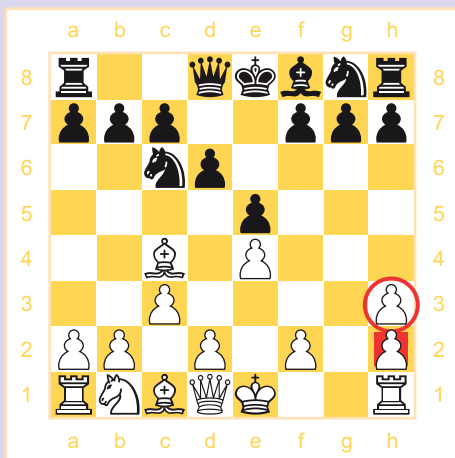
Nunha mesma columna atópanse dous ou máis peóns da mesma cor. O peón dobrado é o que cambiou de columna ao capturar unha peza adversaria.

2



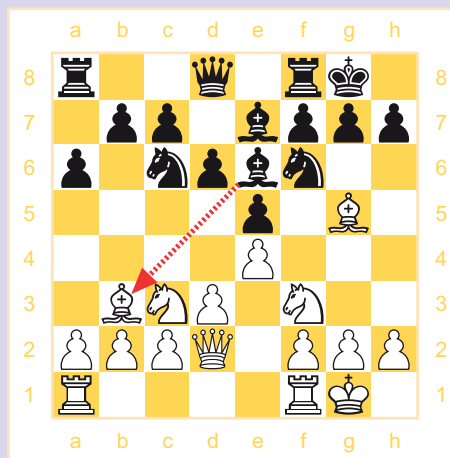
Aínda que estes peóns están dobrados e non poden defenderse entre si, esta debilidade queda compensada polo seu importante dominio do centro do taboleiro.

3



Os peóns dobrados en columnas exteriores son, normalmente, moi débiles, posto que adoita ser máis difícil defendelos e non controlan casas centrais.

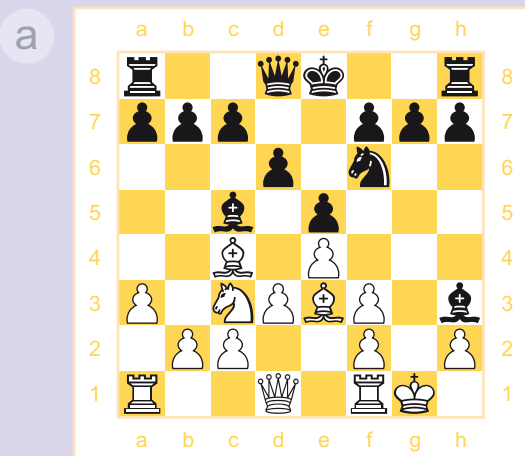
4

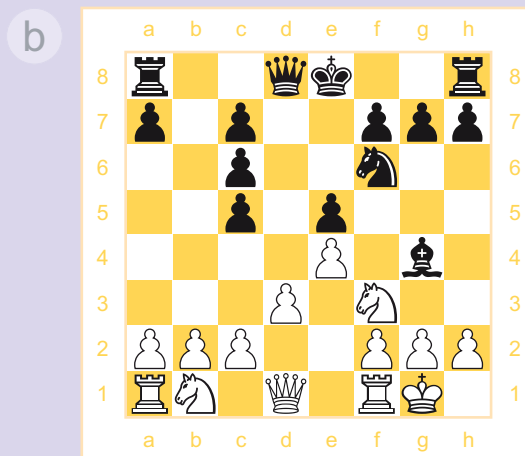


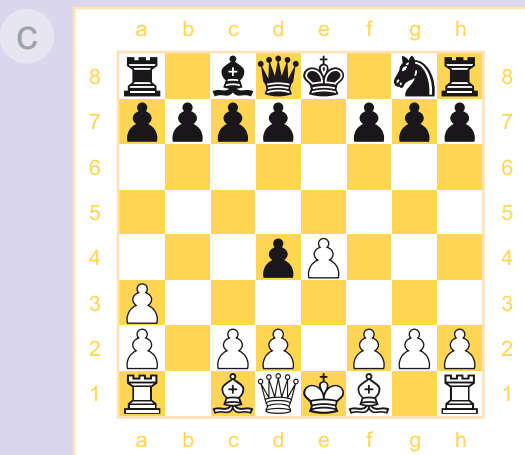
Ao dobrar peóns hai que intentar facelo cara ás columnas interiores. Así, se o alfil negro se cambiase polo branco, dobraríase o peón da columna a en vez de facelo co da c.

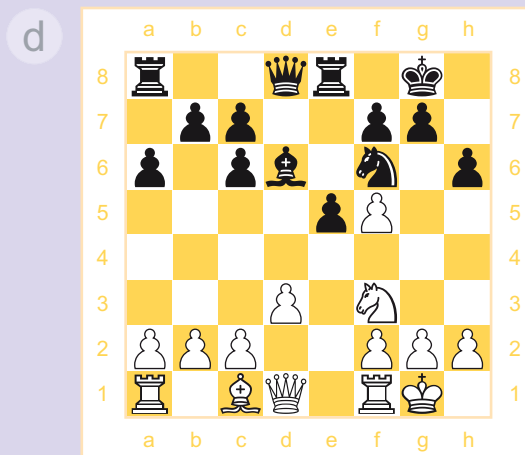
5

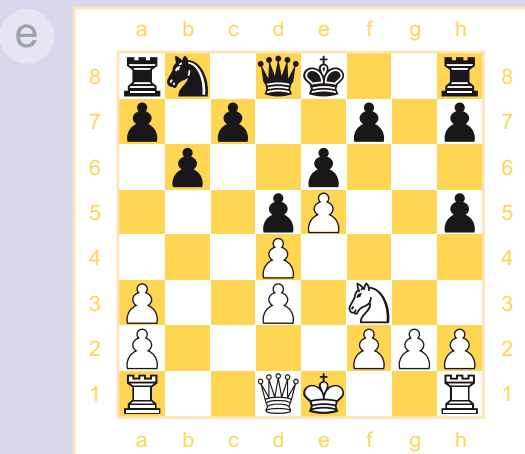
Escreve o nome das casas onde haxa peóns dobrados.

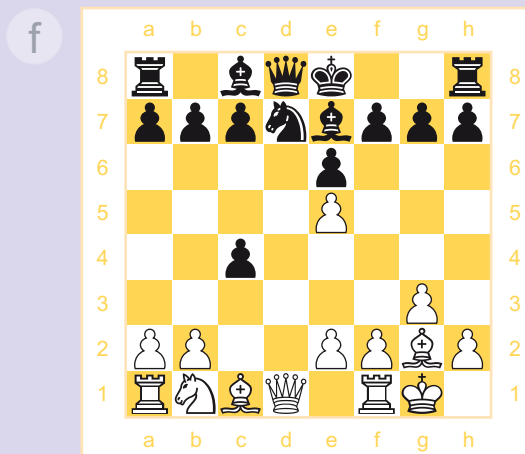












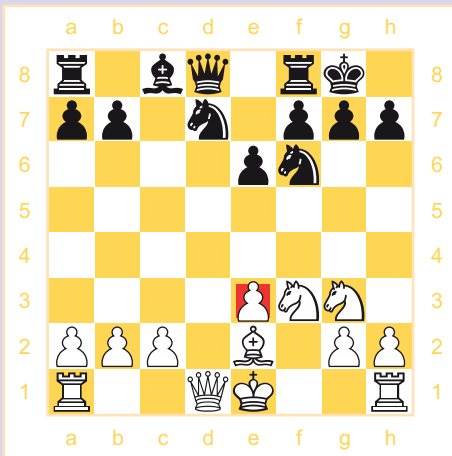


Un peón illado non ten, nas columnas contiguas, ningún peón da súa mesma cor.

As peores situacións prodúcense cando os peóns están illados e dobrados á vez, xa que presentan dúas clases de debilidade.

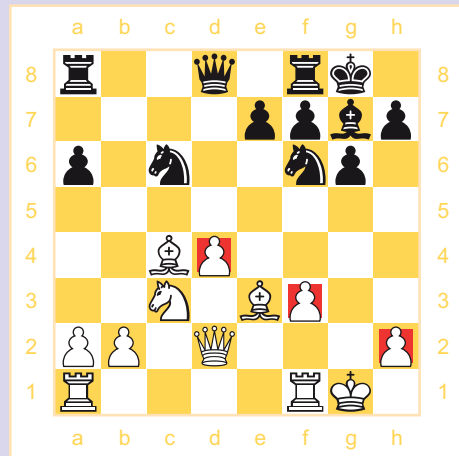
2. Peón illado

1



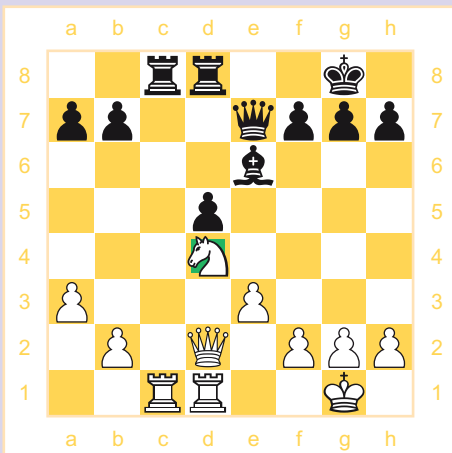
O peón branco illado só pode ser defendido por unha peza maior ou menor, polo cal condicionará o desenvolvemento das propias pezas.

2



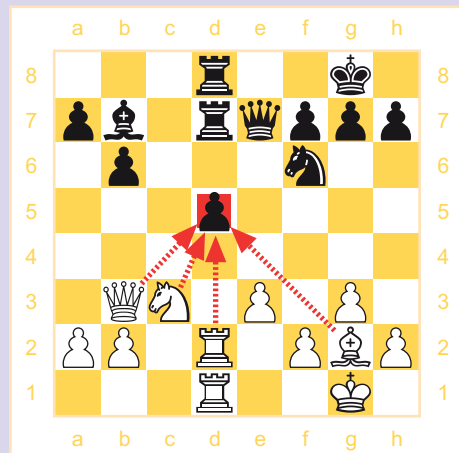
Cando un xogador ten diversos peóns illados, seralle moi difícil defendelos a todos.

3



A casa que se atopa diante dun peón illado non pode ser atacada por peóns. Resulta, pois, moi difícil apartar unha peza que se coloque nesta casa bloqueando o peón.

4

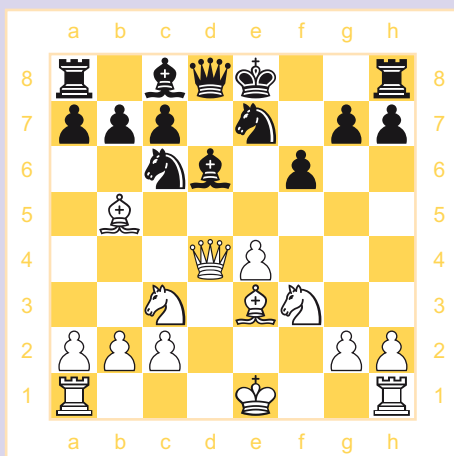


Un método básico de xogo contra un peón illado consiste en concentrar un número importante de pezas atacándoo, para así intentar capturalo.

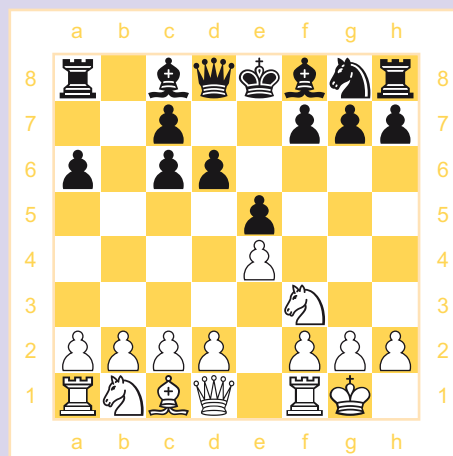
6

Escrebe o nome das casas onde haxa peóns illados.

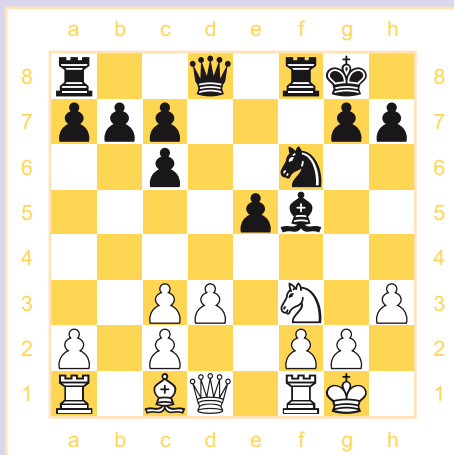
a



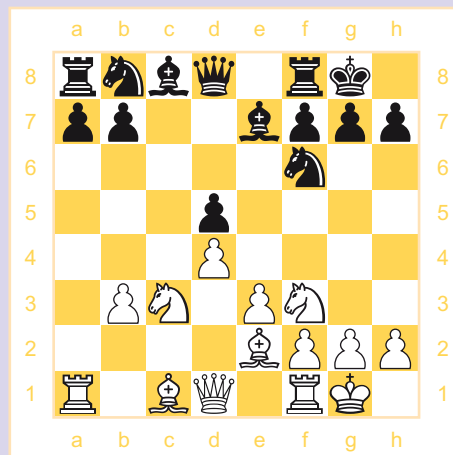
b



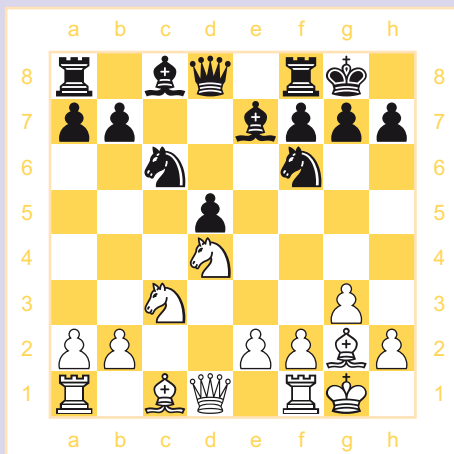
c



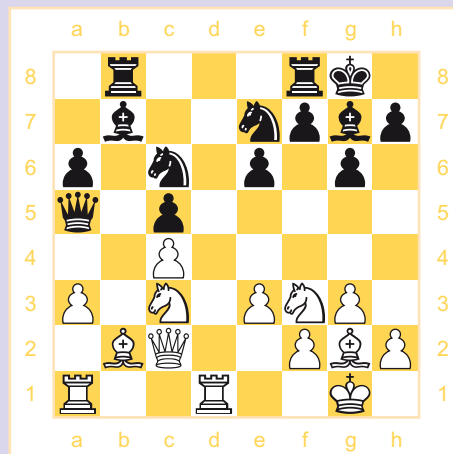
d



e



f



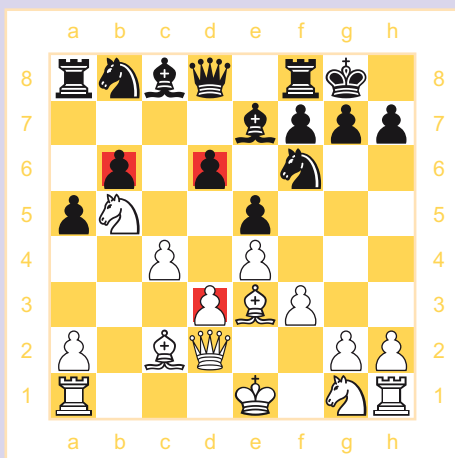


Un peón atrasado ten os peóns das columnas contiguas máis avanzados e, ademais, non pode avanzar porque o capturarían.

Sempre que é posible, inténtase atacar os peóns que están atrasados para capturalos ou para dificultar a coordinación das pezas do adversario que están pendentes da defensa destes peóns.

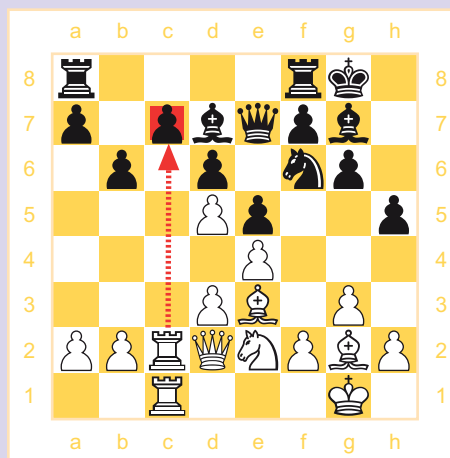
3. Peón atrasado

1



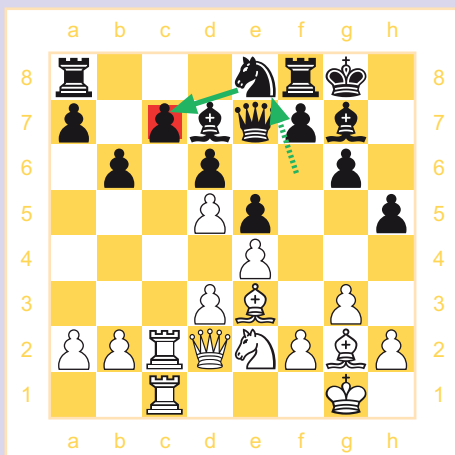
De todos estes peóns atrasados, o da columna **b** será o máis doado de atacar porque non hai outro peón na mesma columna.

2



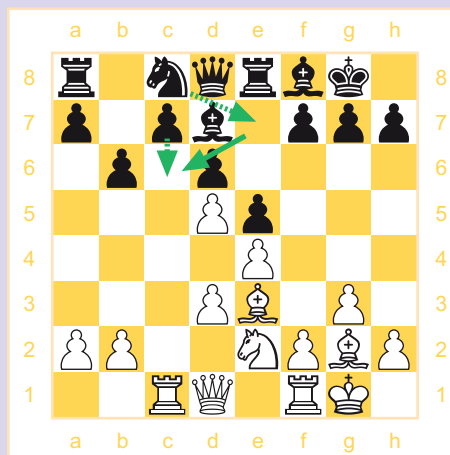
Se o peón atrasado se atopa nunha columna na que non hai máis peóns, poderá ser atacado máis doadamente.

3



Seguindo coa posición anterior, este peón só poderá defenderse con pezas maiores ou menores, posto que os seus peóns non poden facelo.

4



Cando se ten un peón atrasado, pódese intentar cambiálo, pero antes hai que preparar a xogada. Neste caso, o cabalo negro vai a e7 para apoiar o avance do peón atrasado.

7

Escreve o nome das casas onde haxa peóns atrasados.

a

Diagram a: Chessboard position. White pawns are on a2, b3, c3, d4, e3, f3, g3, h2. Black pawns are on a7, b7, c7, d6, e5, f6, g7, h7. Backward pawns are on b3, c3, d6, e5, and f6.

b

Diagram b: Chessboard position. White pawns are on a2, b3, c3, d4, e3, f3, g3, h2. Black pawns are on a6, b6, c6, d6, e5, f6, g6, h6. Backward pawns are on b6, c6, d6, and e5.

c

Diagram c: Chessboard position. White pawns are on a3, b4, c3, d4, e3, f3, g3, h2. Black pawns are on a7, b7, c6, d7, e5, f7, g7, h7. Backward pawns are on c6, d7, and e5.

d

Diagram d: Chessboard position. White pawns are on a3, b4, c3, d4, e3, f3, g3, h2. Black pawns are on a6, b6, c6, d6, e5, f6, g6, h6. Backward pawns are on b6, c6, d6, and e5.

e

Diagram e: Chessboard position. White pawns are on a4, b3, c3, d4, e3, f3, g3, h2. Black pawns are on a6, b7, c7, d6, e5, f6, g6, h6. Backward pawns are on b7, c7, d6, and e5.

f

Diagram f: Chessboard position. White pawns are on a2, b3, c3, d4, e3, f3, g3, h2. Black pawns are on a7, b6, c6, d6, e5, f6, g6, h6. Backward pawns are on b6, c6, d6, and e5.

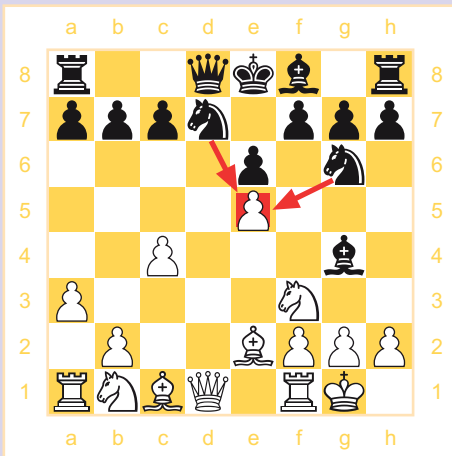


Un peón considérase demasiado avanzado se está moi afastado da casa inicial e non pode defenderse axeitadamente coas súas pezas.

Non debería avanzarse demasiado un peón se pode ser atacado, xa que esta peza non pode retroceder.

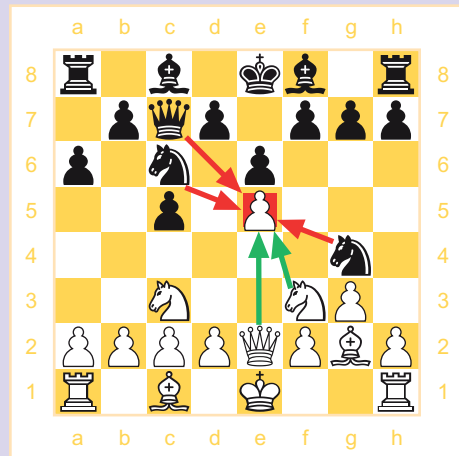
4. Peón demasiado avanzado

1



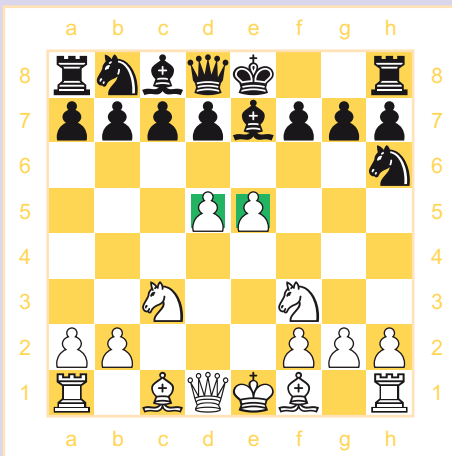
As brancas non poden defender axeitadamente o peón avanzado e as negras capturarano no momento e forma convenientes.

2



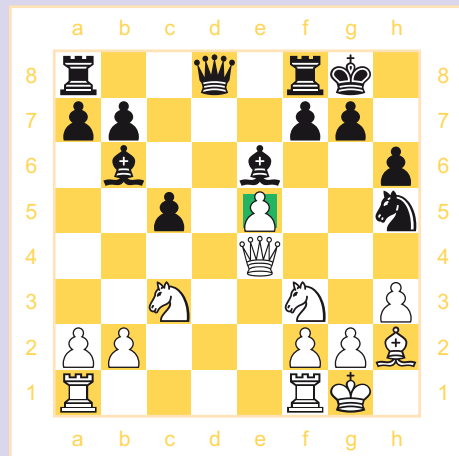
Nesta posición, o peón situado na casa e5 será capturado porque as negras teñen máis pezas atacándoo ca as brancas defendéndoo.

3



Se un ou máis peóns centrais están avanzados pero ben defendidos, isto comportará dificultades para o desenvolvemento das pezas do adversario.

4

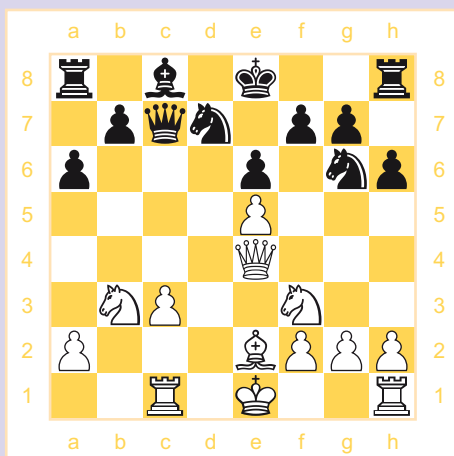


Nesta posición, o peón de e5, aínda que avanzado, está solidamente defendido por tres pezas brancas e, ademais, está a impedir a colocación do cabalo negro en f6.

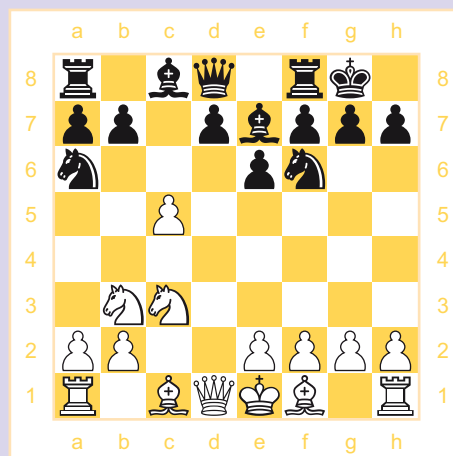
8

Escreve o nome das casas onde haxa peóns demasiado avanzados.

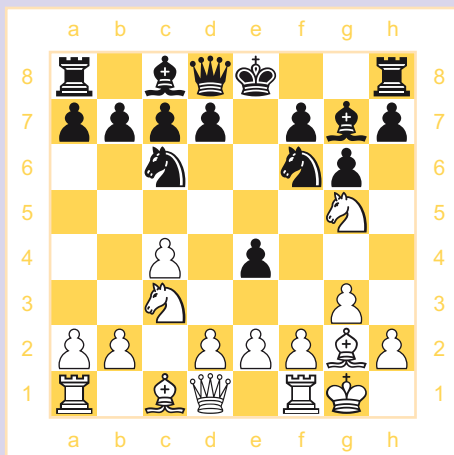
a



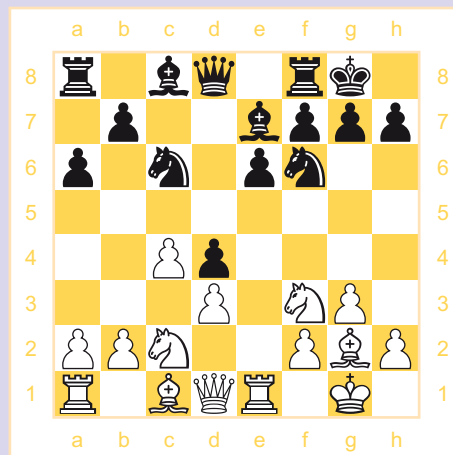
b



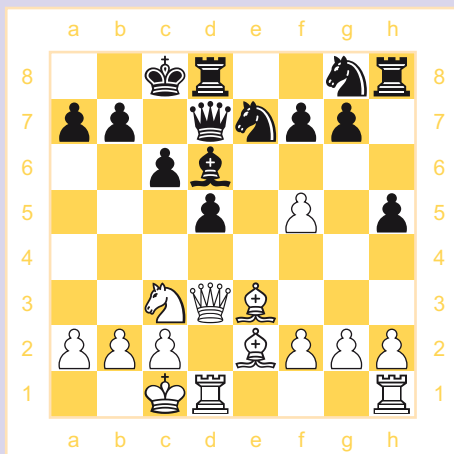
c



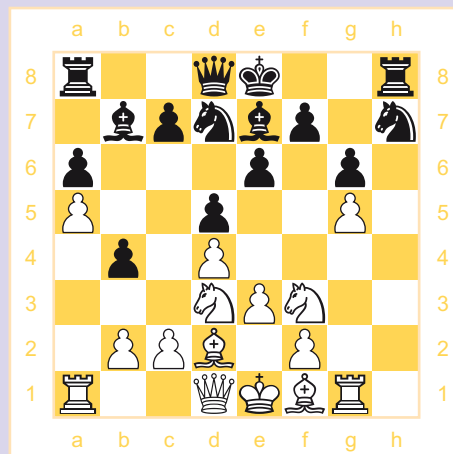
d



e

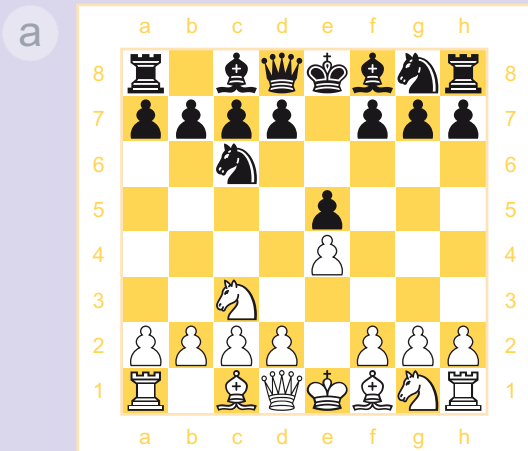


f

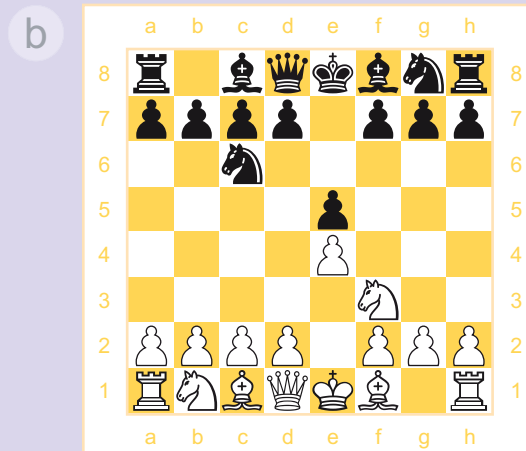


A

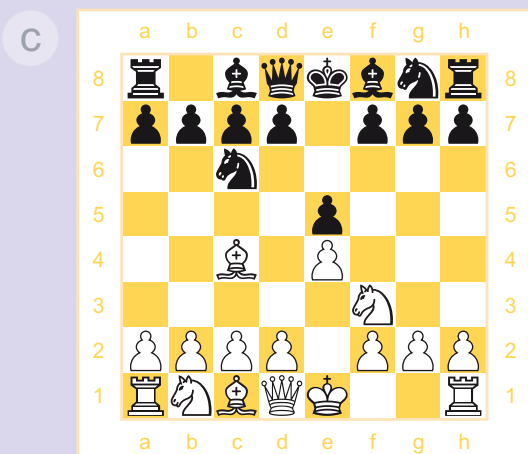
Indica que xogadas son correctas. Explica por que algunhas destas xogadas son incorrectas.



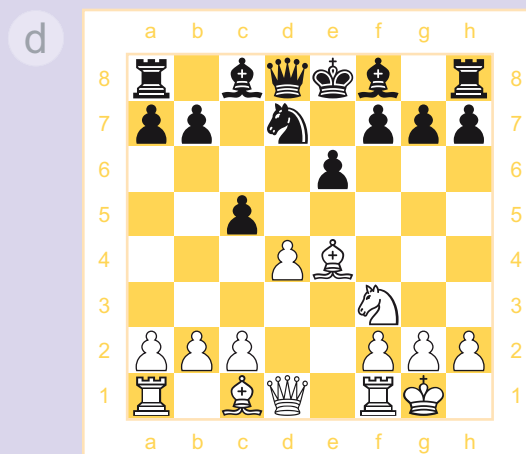
Dh5, ... Cf3, ... Ad3, ... Ac4, ...



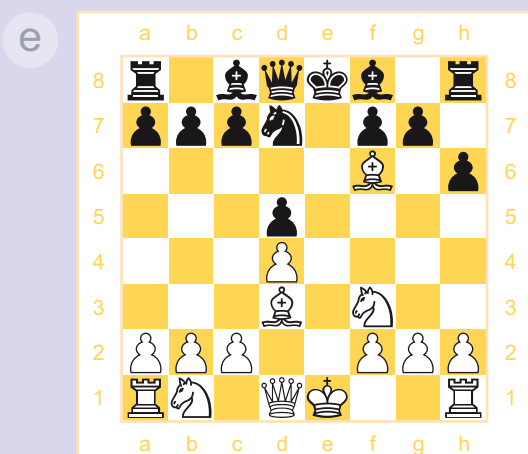
Ac4, ... Ca3, ... a4, ... Ab5, ...



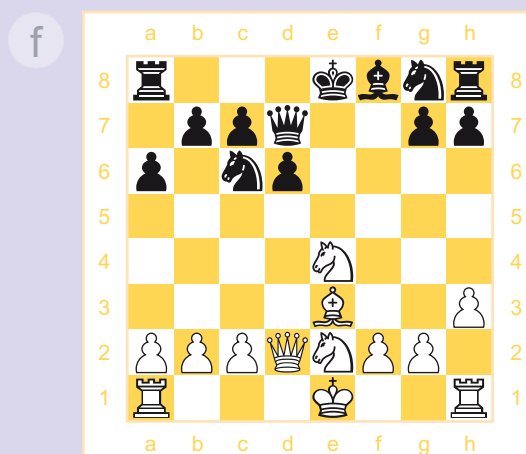
..., Ab4 ... , Ac5 ... , Cf6 ... , g5



..., c4 ... , Ae7 ... , Cf6 ... , Df6



..., gxf6 ... , Cxf6 ... , Ab4+ ... , Dxf6



..., Cf6 ... , h5 ... , 0-0-0 ... , Ae7

Minipartidas

Mate do tolo

Mate do despistado

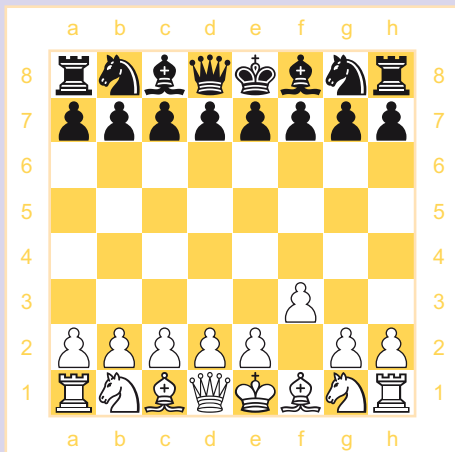
Mate do pastor

Mate de Légal



Mate do tolo

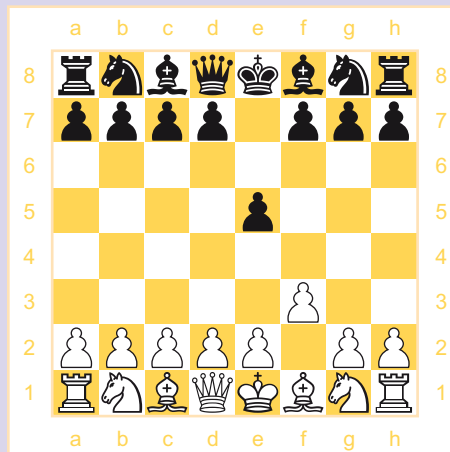
1



Esta xogada non é correcta. Recomendáselles aos principiantes que fagan avanzar dúas casas un dos seus peóns centrais.

1. f3

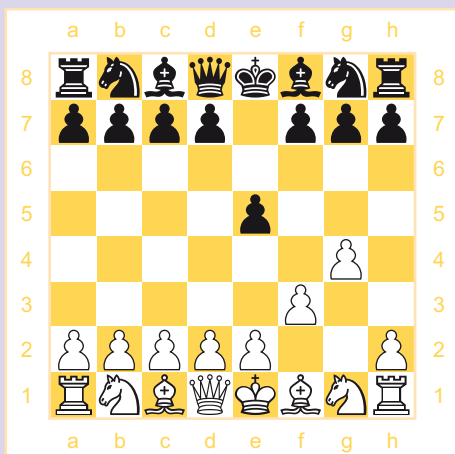
2



As negras si que avanzan un dos seus peóns centrais. O peón da columna e controla a casa central d4 e, á vez, permite a saída do alfil negro e da súa dama.

1. ... , e5

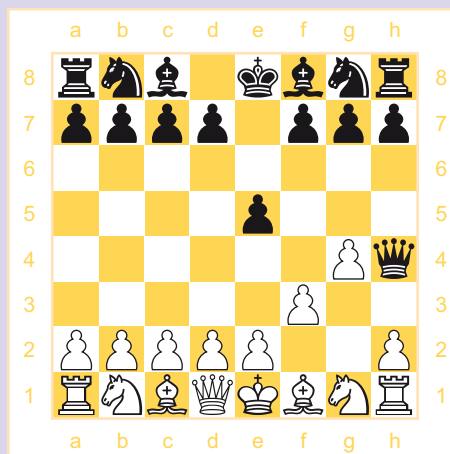
3



Esta xogada non axuda a controlar o centro nin a desprezar as pezas menores. Pero o máis grave é que esquece a norma máis importante do xadrez: evitar o xaque mate ao seu rei.

2. g4??

4

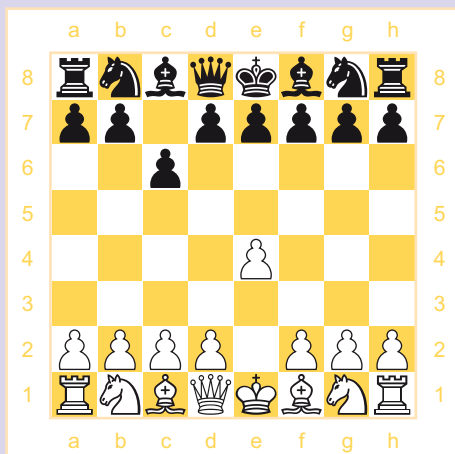


A dama negra aproveita a desprotección da diagonal e1-h4 para dar xaque mate. Este xaque mate é o máis rápido que se pode dar nunha partida de xadrez.

2. ... , Dh4++

Mate do despistado

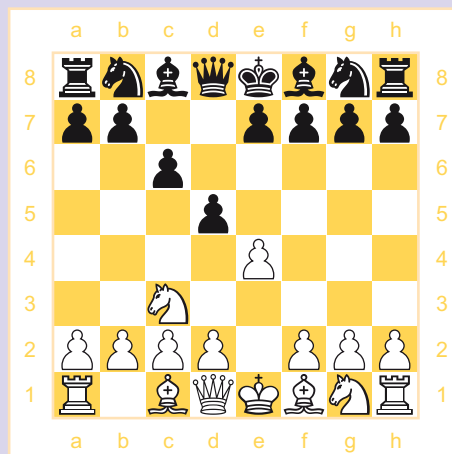
1



É correcto que as negras avancen unha casa o peón da columna **c** (no exemplo da páxina anterior era o do outro flanco).

1. e4 , c6

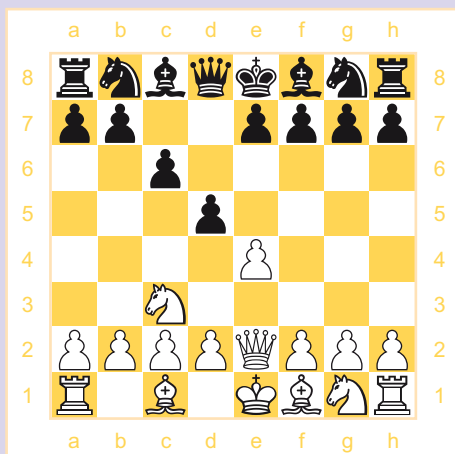
2



As brancas desenvolven correctamente un cabalo e as negras avanzan o peón central da dama. Esta defensa chámase Caro-Kann e ten como obxectivo loitar polas casas centrais.

2. Cc3 , d5

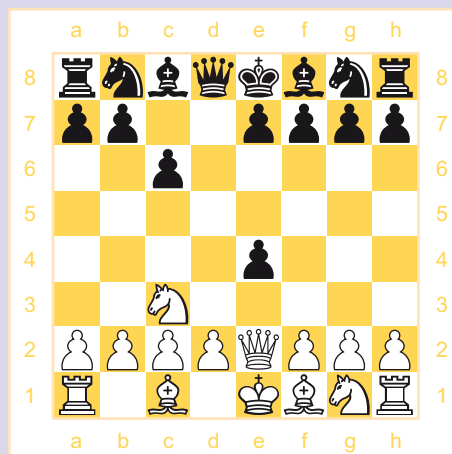
3



Esta xogada non é aconsellable porque atrasa o despregamento das pezas menores e bloquea a saída do seu alfil branco. Ademais, non se consegue un maior control das casas centrais.

3. De2 ? , ...

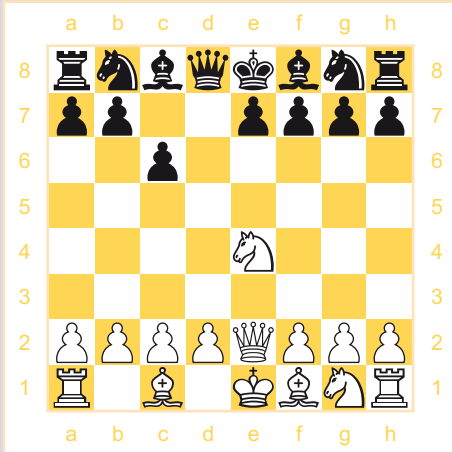
4



As negras optan polo intercambio de peóns centrais.

3. ... , dxe4

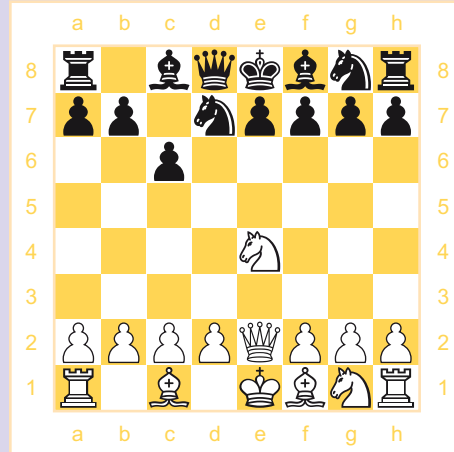
5



É mellor capturar o peón co cabalo. Se se capturase coa dama, favorecería o despregamento das negras con Cf6 e ameazaríase a dama branca.

4. Cxe4 , ...

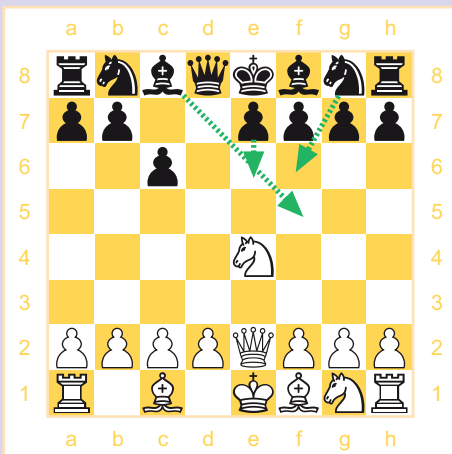
6



Aquí cométese un grave erro, a pesar de que se desenvolva unha peza menor, porque se facilita que o adversario dea xaque mate.

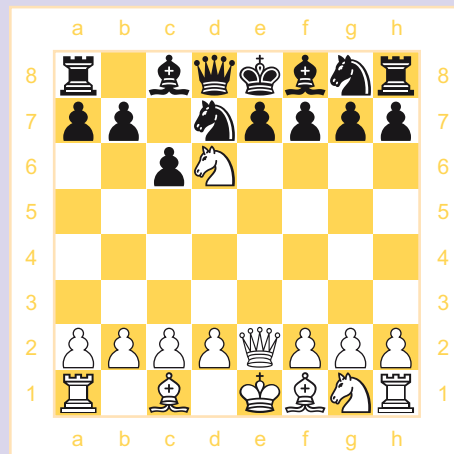
4. ... , Cd7 ??

7



Sería preferible continuar o despregamento mediante as xogadas: Cf6, Af5 ou e6 e, así, evitariase o xaque mate.

8

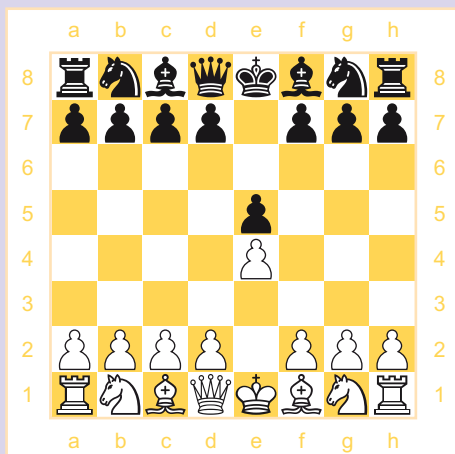


As brancas dan xaque mate.

5. Cd6++

Mate do pastor

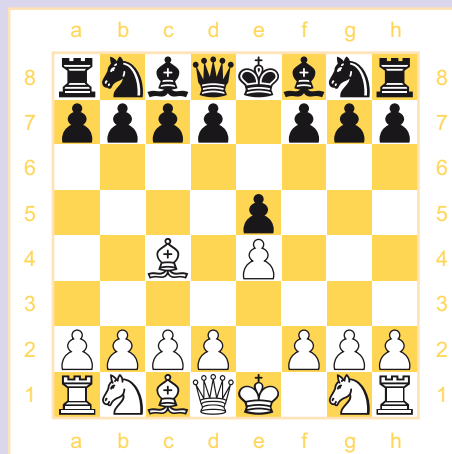
1



Avánzase dúas casas o peón da columna **e** de cada xogador.

1. e4 , e5

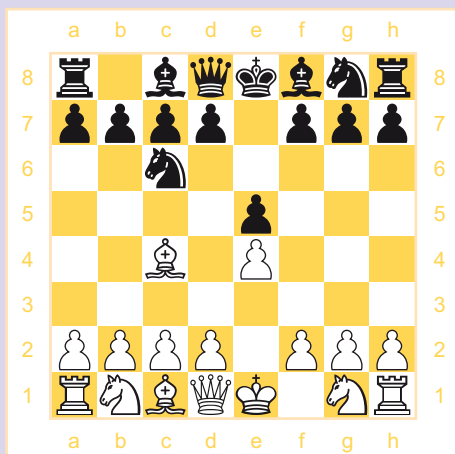
2



As brancas desenvollen o seu alfil, para controlar as casas centrais d5 e e6, ademais de ameazar o peón f7.

2. Ac4 , ...

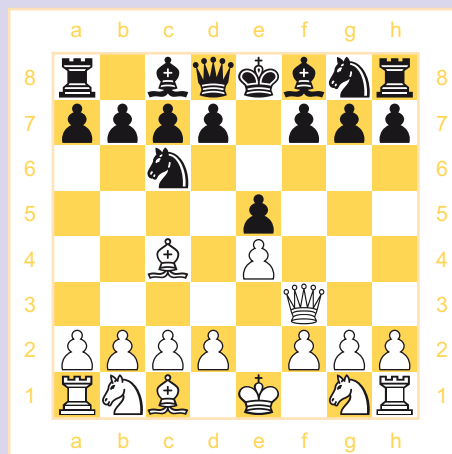
3



As negras inician correctamente o seu despregamento de pezas menores.

2. ... , Cc6

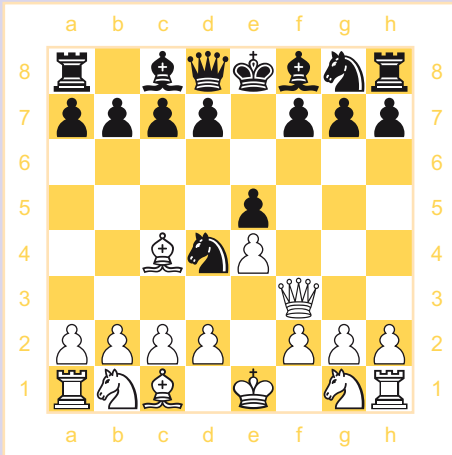
4



Esta saída da dama é arriscada e prematura. Sería preferible xogar Cf3. Non obstante, está a formular unha grave ameaza sobre o peón f7.

3. Df3 , ...

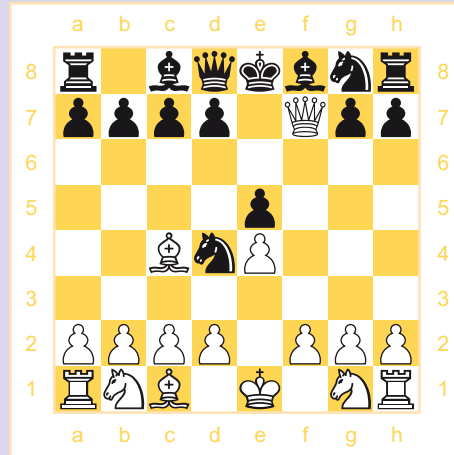
5



As negras non se decatan desta ameaza e precipítanse a atacar a dama branca. Hai que estar atento ás ameazas do adversario!

3. ... , Cd4 ??

6

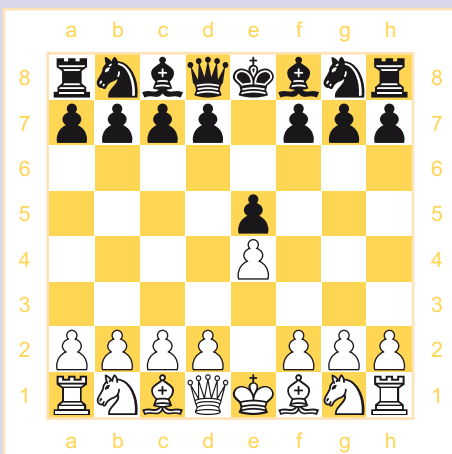


A dama branca, defendida polo seu alfil, dálle xaque mate ao rei negro.

4. Dxf7++

Mate de Légal

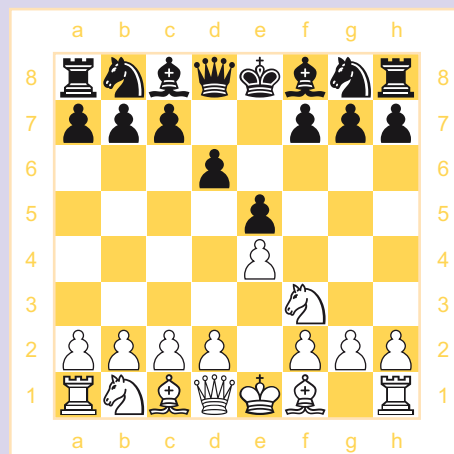
1



Moitas partidas empezan deste xeito: avanzando cada xogador dúas casas o peón do rei.

1. e4 , e5

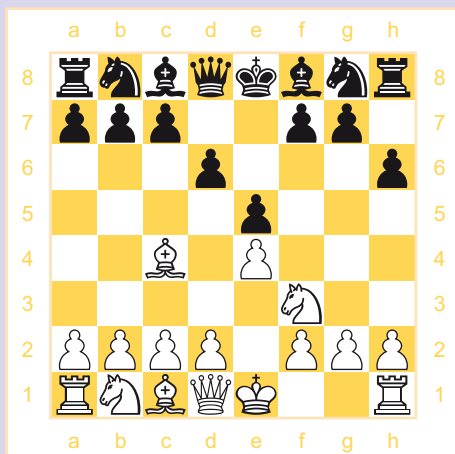
2



As negras defenden o peón do rei co da dama (isto chámase defensa de Philidor). Outro xeito de defender o peón sería Cc6.

2. Cf3 , d6

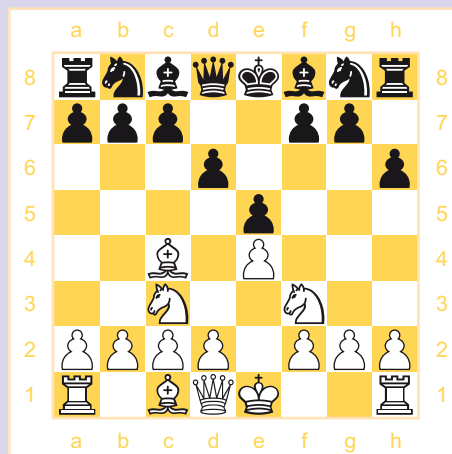
3



Mentres as brancas seguen despregando pezas menores, as negras non despregan pezas nin controlan casas centrais na súa xogada.

3. Ac4 , h6 ?

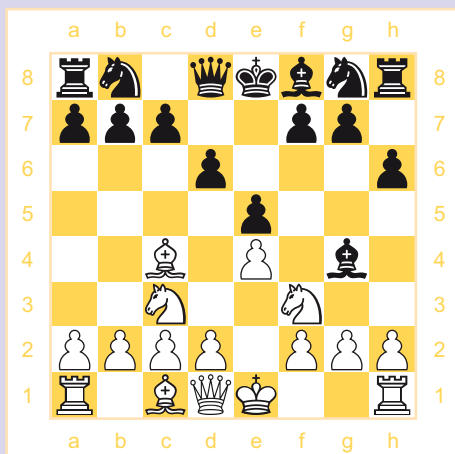
4



As brancas despregan o outro cabalo e defenden o seu peón do rei dun futuro ataque.

4. Cc3 , ...

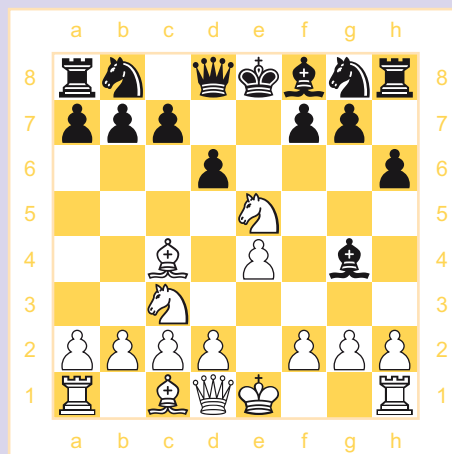
5



Aínda que desprega o alfil e crava o cabalo das brancas, a xogada é mala porque non previu a resposta do adversario.

4. ... , Ag4 ?

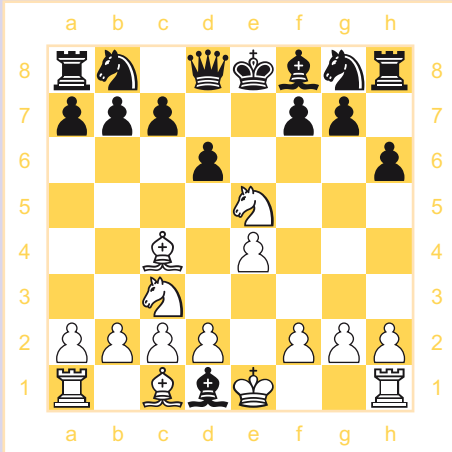
6



Parece que as brancas se equivocan cando o seu cabalo captura o peón negro, posto que o alfil negro pode capturar a dama branca.

5. Cxe5 ! , ...

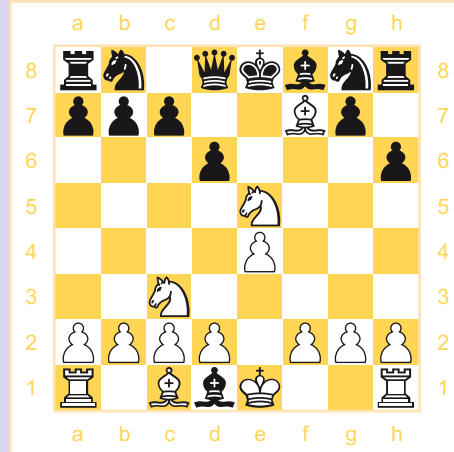
7



As negras, ambiciosamente, capturan a dama. Era mellor perder só un peón xogando... 5. ..., dxe5 6. Dxc4.

5. ... , Axd1 ?

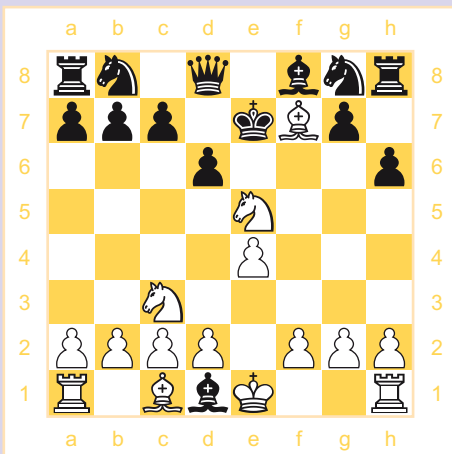
8



O alfil defendido polo cabalo en e5 captura o peón f7 e dálle xaque ao rei.

6. Axf7+ , ...

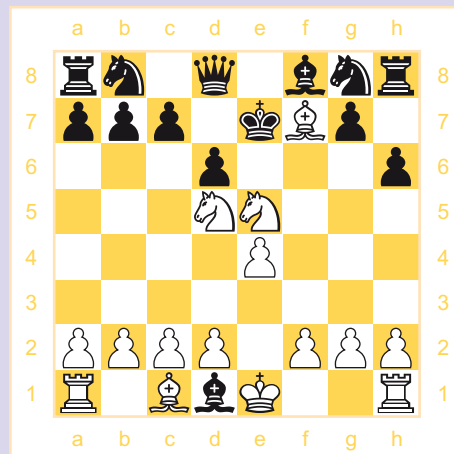
9



O rei só ten unha casa a onde ir.

6. ... , Re7

10



O rei negro recibe xaque mate co outro cabalo. Hai que vixiar sempre as ameazas de xaque mate ao propio rei.

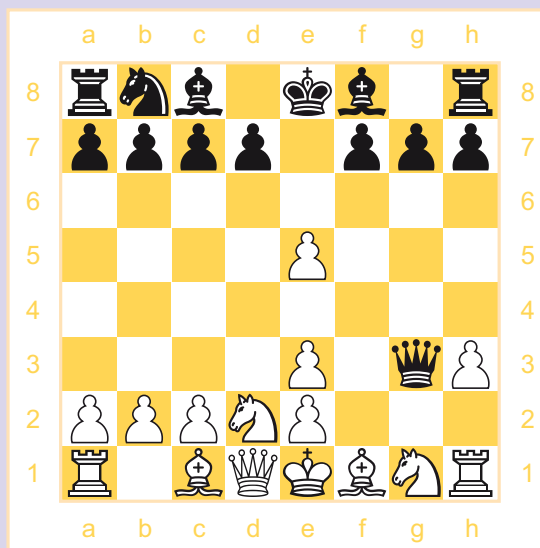
7. Cd5++

1

Reproduce nun taboleiro a seguinte partida. Despois, anota ao lado de cada comentario o número da xogada e marca cunha x que xogador a executa.

N.º	□	■
1	d4	Cf6
2	Cd2	e5
3	dxe5	Cg4
4	h3	Ce3
5	fxe3	Dh4+
6	g3	Dxg3++
7		
8		
9		
10		

Posición final



N.º	□	■
-----	---	---

2 X □

A xogada do cabalo bloquea a saída do seu alfil e da súa dama.

□ □ □

A pesar de mover por terceira vez a mesma peza, conséguese un ataque imparabile.

□ □ □

Ofrécese un peón para poder contraatacar.

□ □ □

Para evitar a perda da dama, ábrese unha diagonal que fará perder a partida.

□ □ □

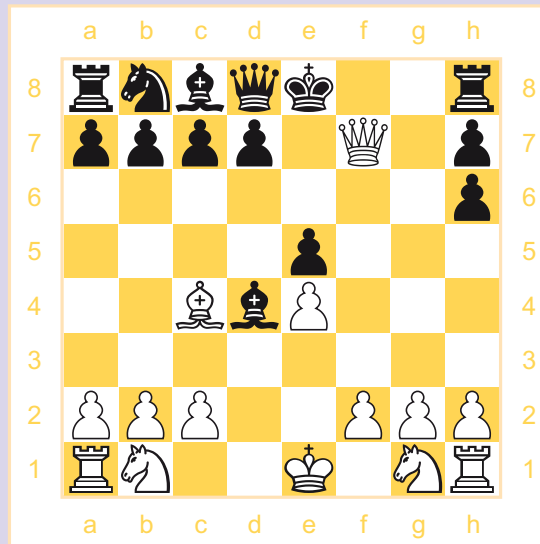
Con esta xogada móvese por terceira vez un peón, en vez de despregar as propias pezas menores.

2

Reproduce nun taboleiro a seguinte partida. Despois, anota ao lado de cada comentario o número da xogada e marca cunha x que xogador a executa.

Posición final

N.º	□	■
1	e4	e5
2	Ac4	Ac5
3	Df3	Ch6
4	d4	Axd4
5	Axh6	gxh6
6	Dxf7++	
7		
8		
9		
10		



N.º	□	■

--	--	--

Ao capturar o cabalo, ameázase con dar xaque mate coa dama.

--	--	--

Non é correcto sacar o cabalo polas columnas exteriores se hai outras alternativas para defender o peón atacado.

--	--	--

Non é aconsellable que a dama saia tan pronto porque pode ser ameazada por peóns ou pezas menores.

--	--	--

Esta xogada é un grave erro, posto que é mellor perder unha peza menor no intercambio ca a partida.

--	--	--

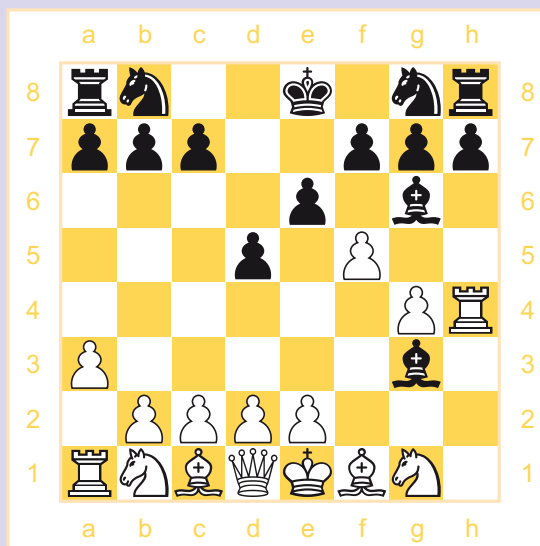
O ataque á descuberta ameaza o cabalo, co que se destrúe a defensa do peón f7.

3

Reproduce nun taboleiro a seguinte partida. Despois, anota ao lado de cada comentario o número da xogada e marca cunha x que xogador a executa.

N.º	□	■
1	f4	d5
2	a3	Ag4
3	h3	Ah5
4	g4	Ag6
5	f5	e6
6	h4	Ad6
7	Th3	Dxh4+
8	Txh4	Ag3++
9		
10		

Posición final



N.º	□	■

--	--	--

Esta xogada agrava a situación porque en seis movementos non se despregou ningunha peza menor.

--	--	--

O avance deste peón non serve para controlar ningunha casa central e, ademais, pérdese tempo.

--	--	--

É unha gran xogada porque posibilita salvar o alfil e abre unha diagonal de ataque ao rei adversario.

--	--	--

Esta xogada non se ten que facer porque abre unha diagonal de ataque ao rei branco.

--	--	--

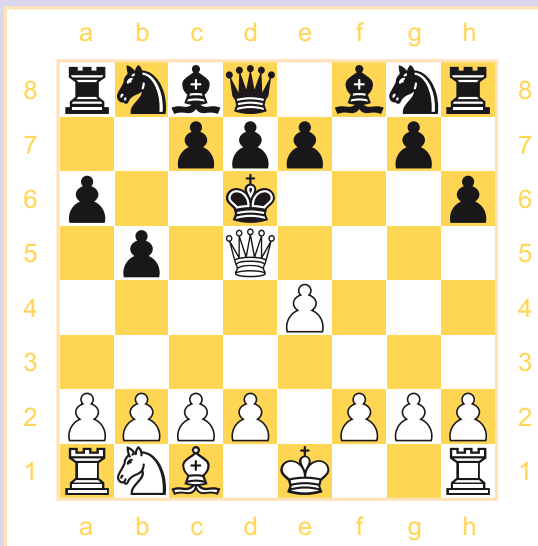
Deste xeito, evítase de momento a ameaza de mate con alfil.

4

Reproduce nun taboleiro a seguinte partida. Despois, anota ao lado de cada comentario o número da xogada e marca cunha x que xogador a executa.

Posición final

N.º	□	■
1	Cf3	a6
2	e4	h6
3	Ac4	b5
4	Axf7+	Rxf7
5	Ce5+	Re6
6	Dg4+	Rxe5
7	Df5+	Rd6
8	Dd5++	
9		
10		



N.º	□	■

--	--	--

Esta xogada provoca un intercambio que, a pesar da perda de material, dará lugar a un ataque imparabile.

--	--	--

Este xaque obriga o rei a ir ao centro do taboleiro, onde será máis doadamente atacable.

--	--	--

Despois do avance deste segundo peón, non se controla ningunha casa central.

--	--	--

O ataque sobre o alfil é un erro grave porque non se previu o ataque ao rei negro.

--	--	--

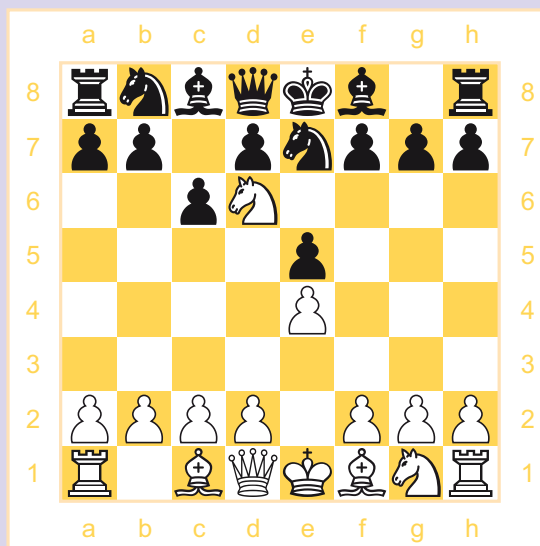
A captura do cabalo conduce ao xaque mate porque o rei está totalmente desprotexido.

5

Reproduce nun taboleiro a seguinte partida. Despois, anota ao lado de cada comentario o número da xogada e marca cunha x que xogador a executa.

N.º	□	■
1	e4	e5
2	Cc3	Ce7
3	Cb5	c6
4	Cd6++	
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Posición final



N.º	□	■

--	--	--

Ao avanzar o peón, prodúcese un grave erro porque queda desprotexida a casa d6.

--	--	--

Esta xogada non é aconsellable, posto que move dúas veces a mesma peza ao principio da partida.

--	--	--

O cabalo bloquea o despregamento do seu alfil e, á vez, non ataca ningunha peza do adversario.

--	--	--

A causa do bloqueo do rei e da súa incorrecta defensa, as brancas dan xaque mate.

--	--	--

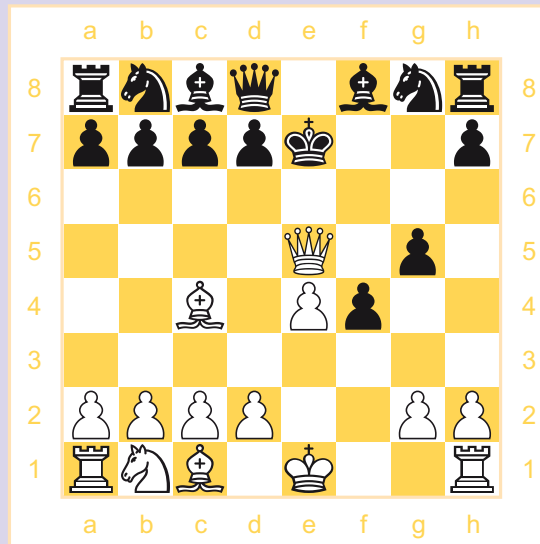
As negras fan a mesma xogada ca as brancas.

6

Reproduce nun taboleiro a seguinte partida. Despois, anota ao lado de cada comentario o número da xogada e marca cunha x que xogador a executa.

Posición final

N.º	□	■
1	e4	e5
2	f4	exf4
3	Cf3	g5
4	Ac4	f6
5	Cxg5	fxg5
6	Dh5+	Re7
7	Df7+	Rd6
8	Dd5+	Re7
9	De5++	
10		



N.º	□	■

--	--	--

O avance deste peón aumenta a debilidade do flanco do rei porque se abre unha nova diagonal de ataque.

--	--	--

O movemento do cabalo facilita o ataque definitivo da dama sobre o rei adversario.

--	--	--

Ofrécese un peón para gañar o control sobre o centro do taboleiro.

--	--	--

Esta xogada segue despregando pezas menores e ataca o peón débil situado en f7.

--	--	--

A captura do cabalo impide a defensa do rei. A xogada h5 evitaría o ataque da dama.

Unidade 5

Intercambios

Presión - Defensa

Intercambios de pezas

Simplificación

Contraataque





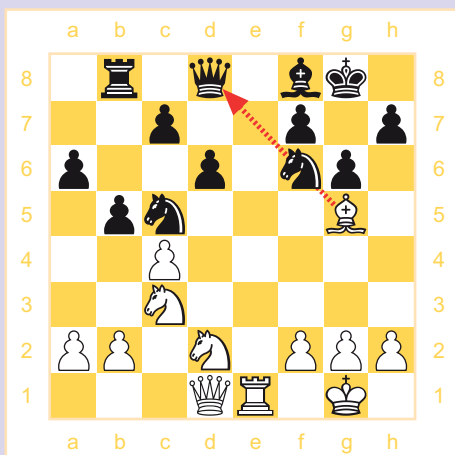
Presión - Defensa

A presión sobre unha peza aumenta cando o adversario coloca unha peza máis ameazando a primeira. A mellor solución para contrarrestala consiste en defender, se é posible, a peza atacada.

As pezas con máis presión xeralmente non se poden mover porque están cravadas, son peóns débiles etc.

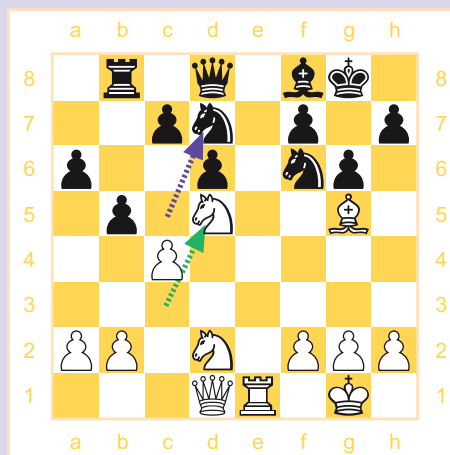
Exemplo

1



O cabalo negro está cravado polo alfil branco. As brancas intentarán aproveitarse atacando este cabalo.

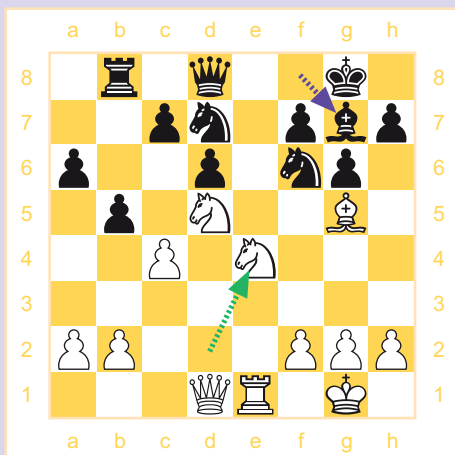
2



As brancas aumentan a presión avanzando o cabalo, mentres que as negras o contrarrestan co seu.

1. Cd5 , C5d7

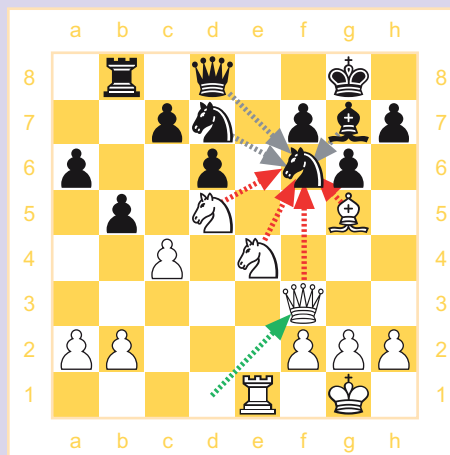
3



As brancas continúan atacando co outro cabalo e as negras moven o seu alfil para axudar na defensa do seu cabalo.

2. Ce4 , Ag7

4

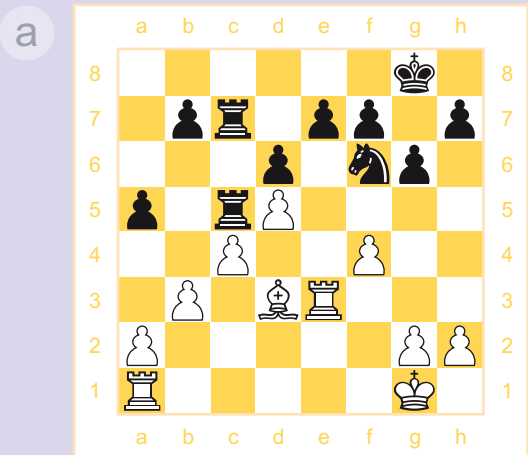


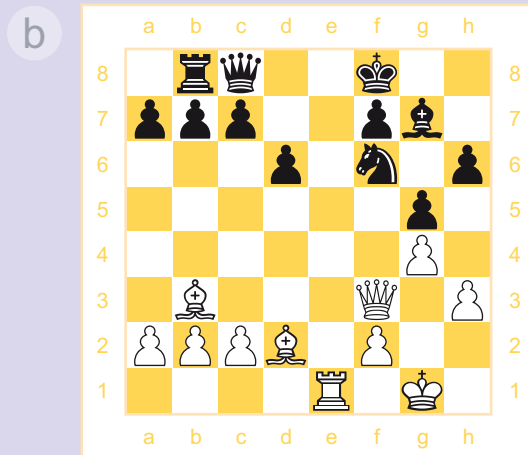
Mentres as brancas aínda poden aumentar a presión, as negras xa non teñen máis pezas que defendan o seu cabalo.

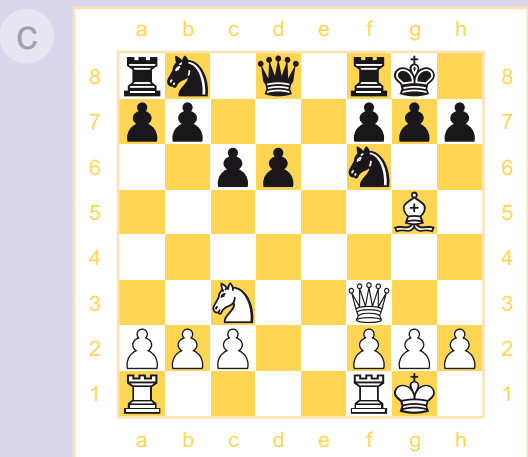
3. Df3 , ...

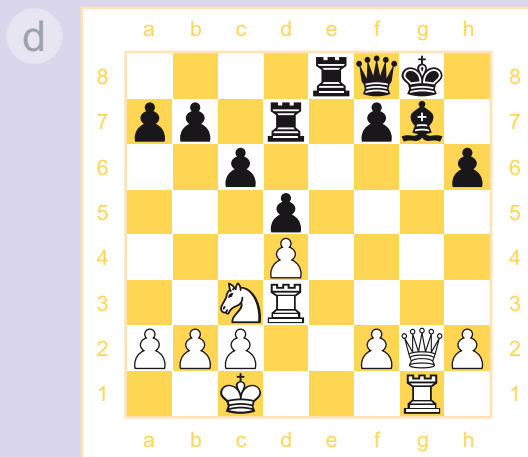
1

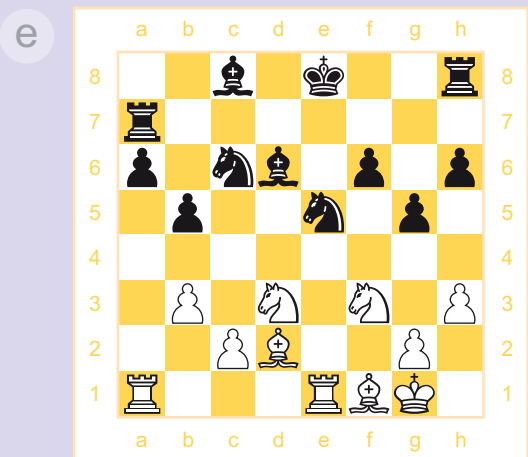
Anota a xogada que lles permite ás brancas aumentar a presión sobre a peza atacada.

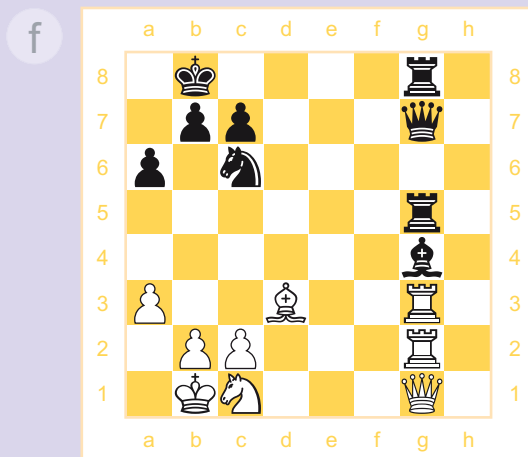






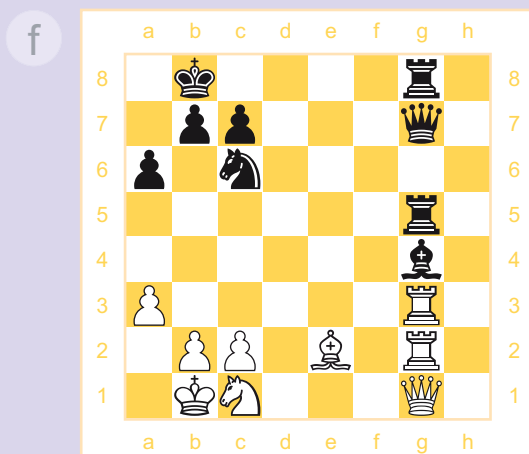
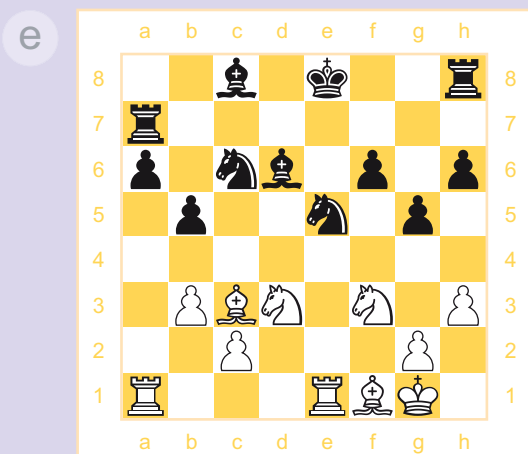
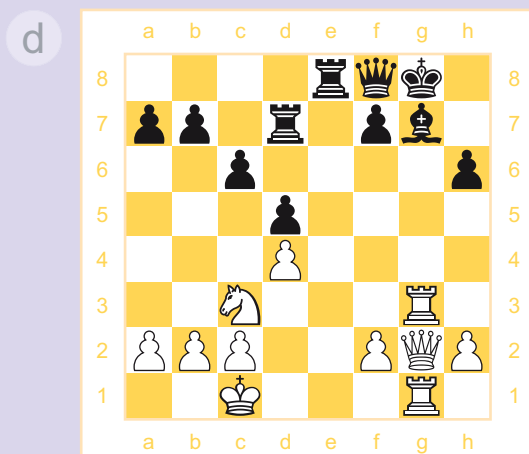
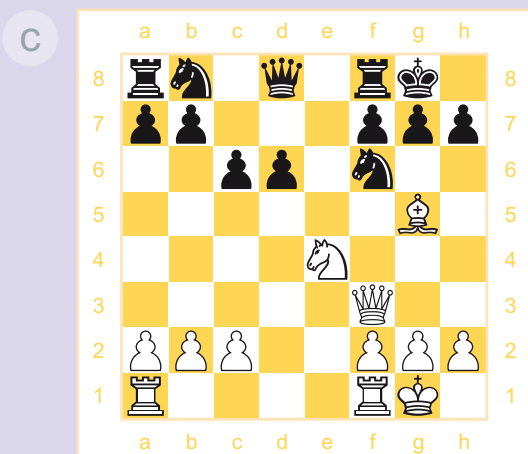
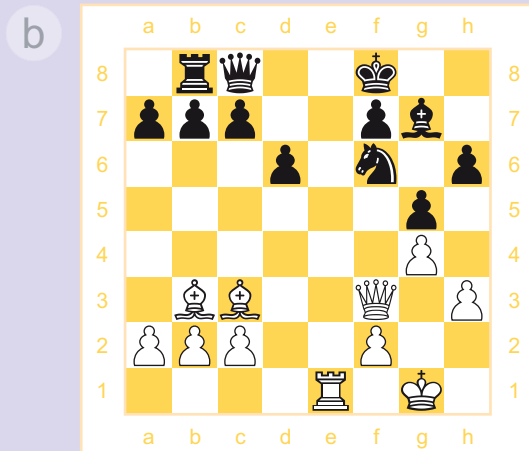
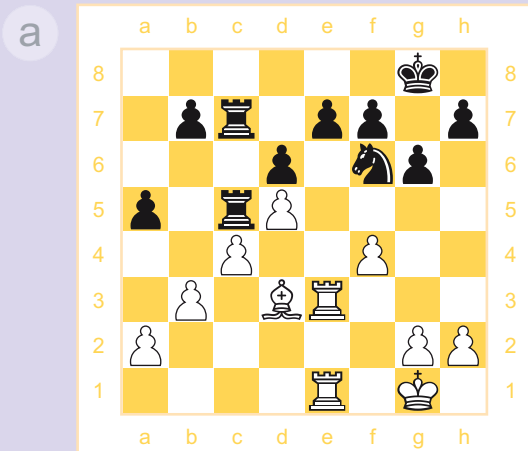






2

Anota a xogada que lles permite ás negras defender a peza atacada contrarrestando a presión das brancas.



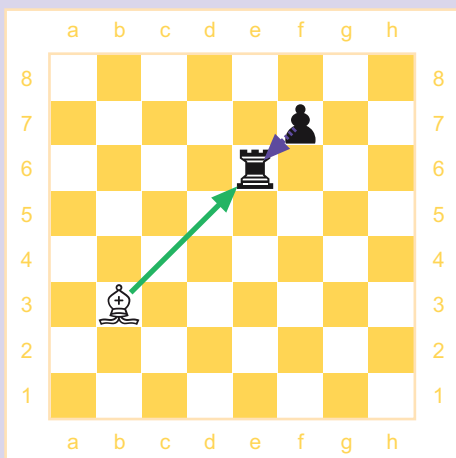


Intercambios de pezas

Efectúase un intercambio de pezas cando os dous xogadores capturan polo menos unha peza en xogadas consecutivas.

Exemplos

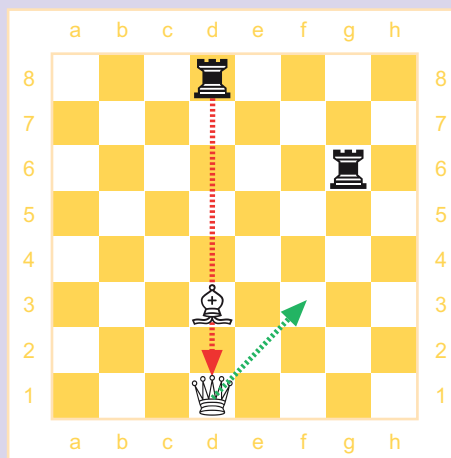
1



Se unha peza atacada ten máis valor ca a atacante, xeralmente capturarase aínda que estea defendida.

1. $Axe6$, $fxe6$

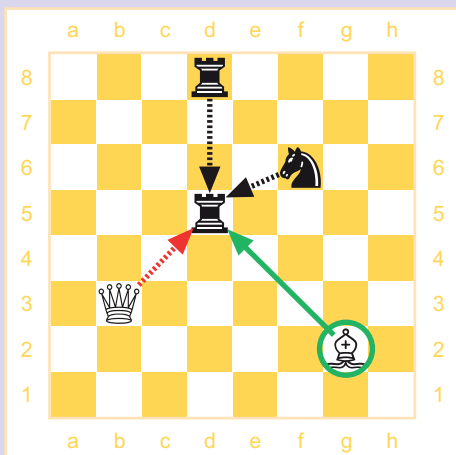
2



Débese evitar capturar unha peza se leva consigo perder outra de máis valor.

1. $Axg6?$, $Txd1$

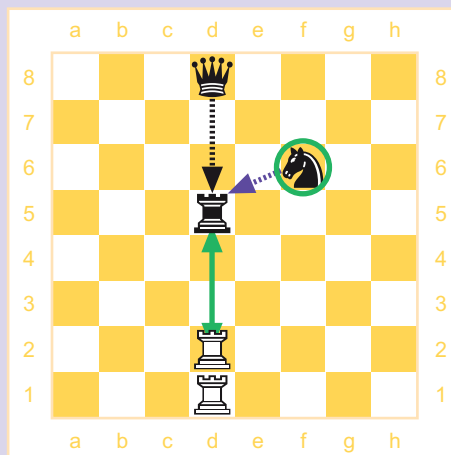
3



Para evitar perder material nun ataque, empézase a capturar coa peza de menor valor.

1. $Axd5$, $Txd5$

4

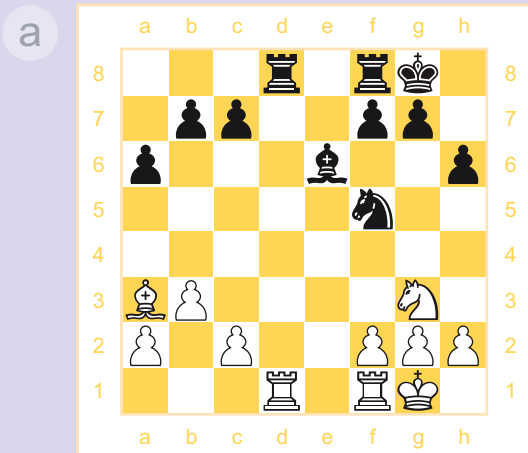


Ao defenderse dun ataque, empézase a capturar coa peza de menor valor para evitar perder material.

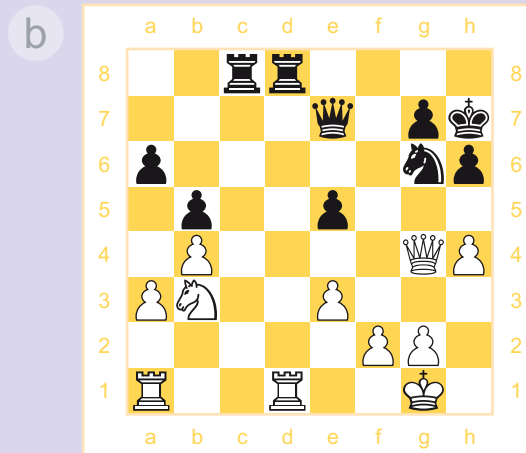
1. $Txd5$, $Cxd5$

3

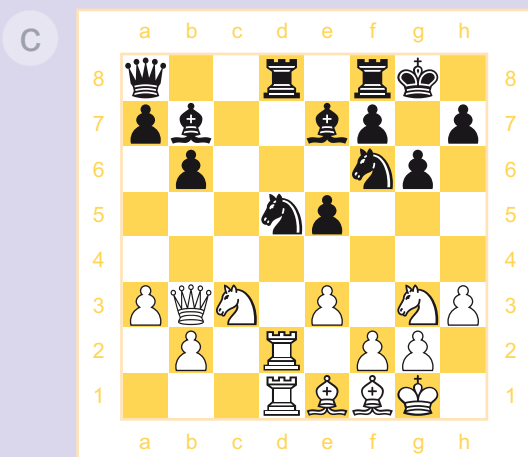
Rodea con un círculo a mellor xogada das indicadas para gañar material ou non o perder no intercambio de pezas.



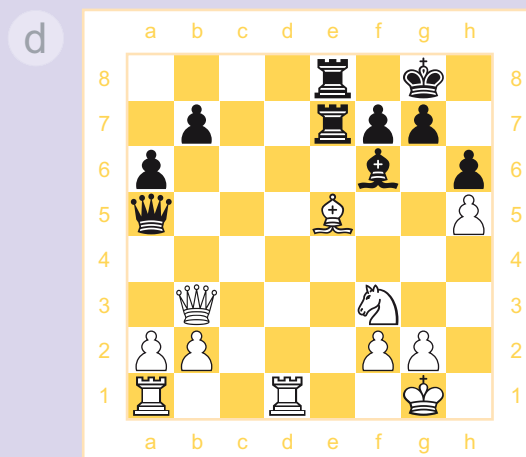
Cxf5 , ... Axf8 , ... Txd8 , ...



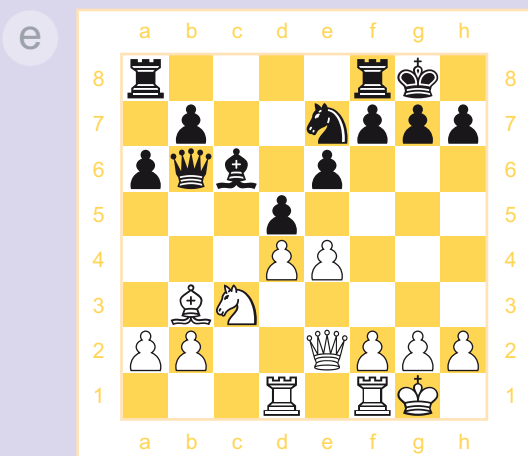
Dxg6+ , ... Dxc8 , ... Txd8 , ...



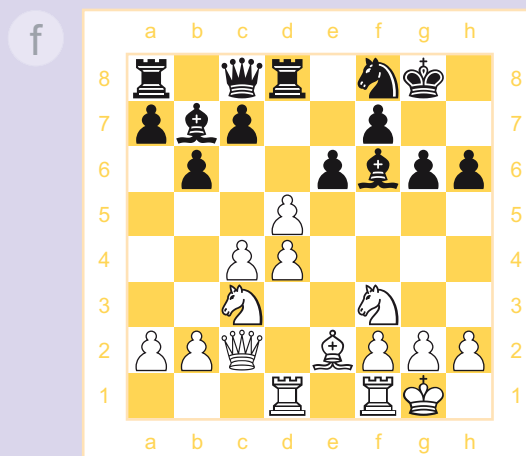
Dxd5 , ... Cxd5 , ... Txd5 , ...



... , Axe5 ... , Txe5 ... , Dxe5



Cxd5 , ... Axd5 , ... exd5 , ...

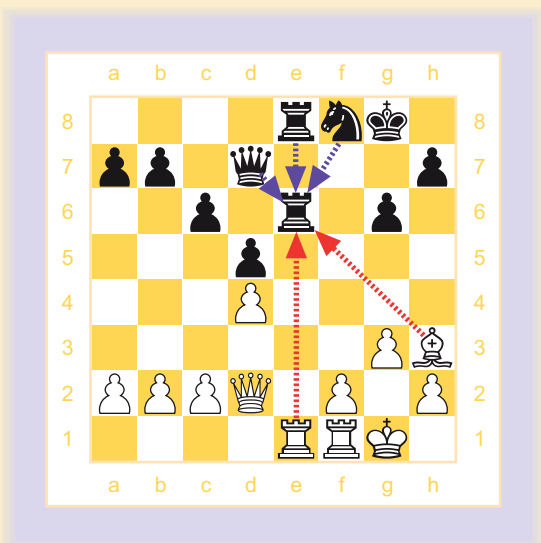


... , Txd5 ... , Axd5 ... , exd5



Calquera intercambio de pezas debe ter un obxectivo claro; non se teñen que cambiar pezas porque non se saiba que facer con elas.
 En función do número de pezas atacantes e defensoras, preséntanse os casos seguintes:

1. Con máis pezas defensoras ca atacantes



As brancas ameazan con dúas pezas a torre negra, que está defendida por tres pezas.



Neste tipo de intercambios, sempre se empeza a capturar coa peza de menor valor.

Diagrama 1

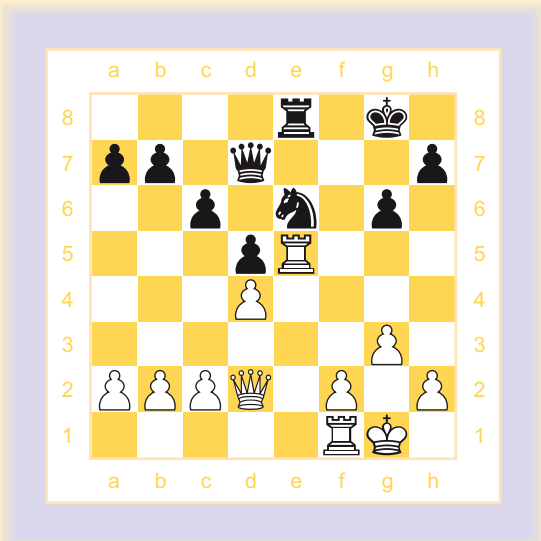
Se as brancas comezan capturando co alfil, gañan calidade (torre por alfil); pero, se continúan co intercambio (torre por cabalo), entón perden a calidade que gañaran antes.

Diagrama 2

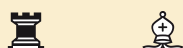
Se as brancas empezan capturando coa torre, neste caso non se gaña nin perde calidade.

Correcto

1

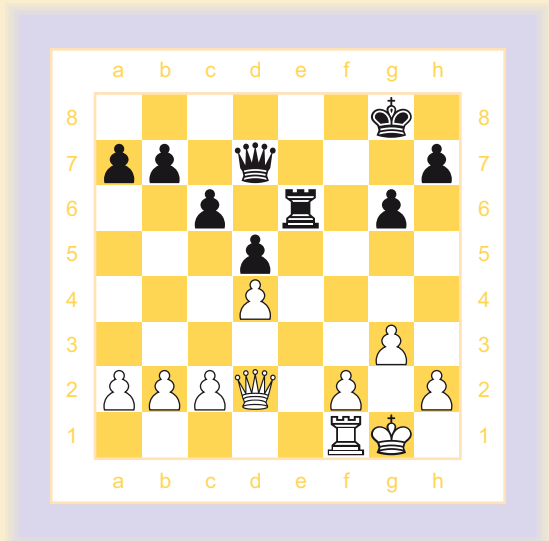


1. Axe6 , Cxe6
2. Te5 , ...



Incorrecto

2



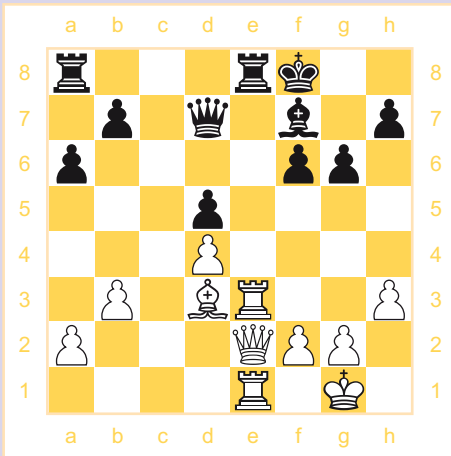
1. Txe6 , Cxe6
2. Axe6 , Txe6



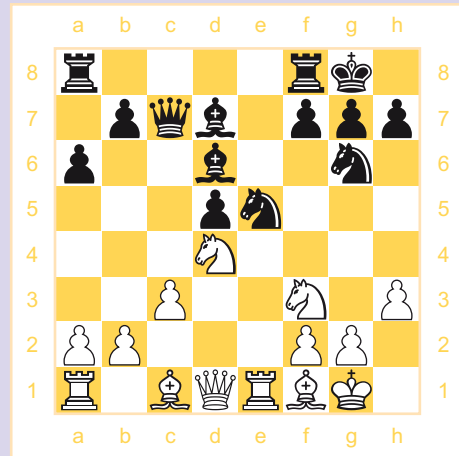
4

Anota que xogadas se deberán executar se as brancas realizan un intercambio de pezas sen perda de material.

a



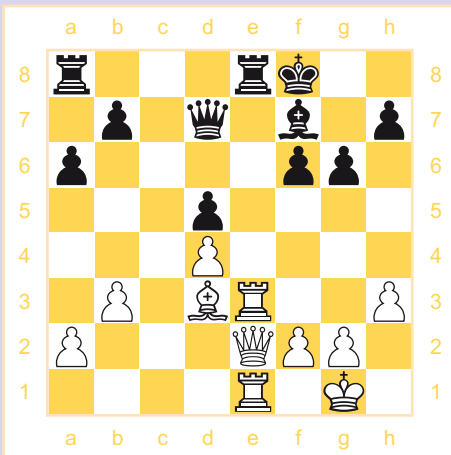
b



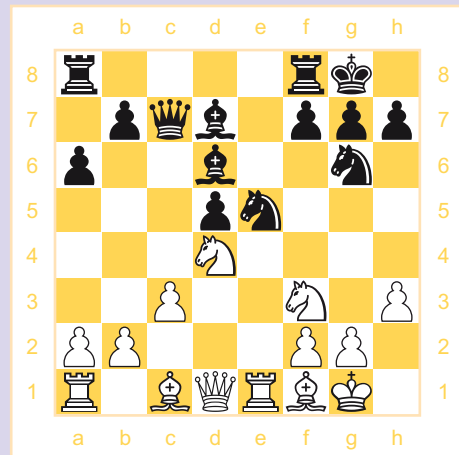
5

Anota que xogadas deberán executarse se as brancas realizan un intercambio de pezas incorrecto, no cal perdan material.

a



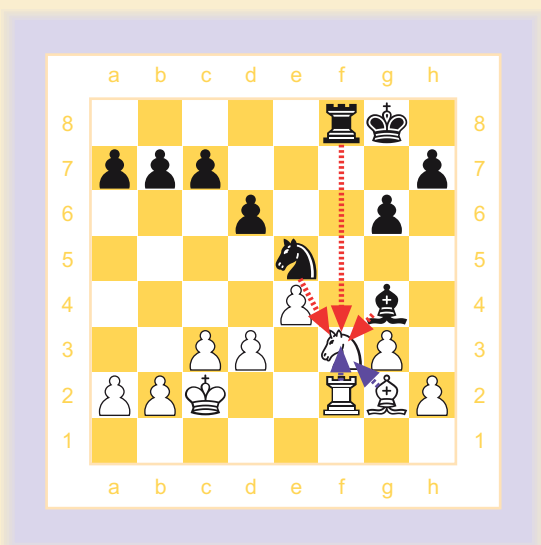
b





Un intercambio iníciase para conseguir algún tipo de beneficio, pero non se cambiarán todas as pezas posibles se isto leva consigo perder algunha das vantaxes conseguidas anteriormente.

2. Con máis pezas atacantes ca defensoras



As negras ameazan con tres pezas o cabalo branco, que está defendido por dúas pezas.



Se se intercambian todas as pezas posibles, sempre o número de pezas capturadas será superior ao de perdidas e, na gran maioría dos casos, gañará material.

Diagrama 1

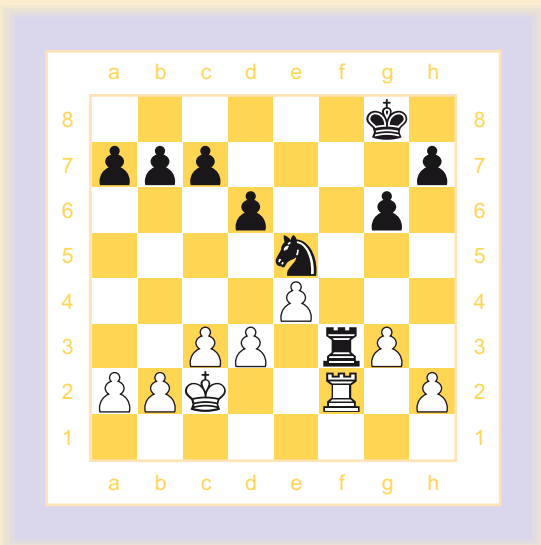
As negras gañan o cabalo no intercambio a dúas xogadas, pero a unha xogada só se produce un cambio dunha peza menor por outra.

Diagrama 2

Se as negras empezan capturando coa torre, pérdese a posibilidade de gañar unha peza menor do adversario.

Correcto

1

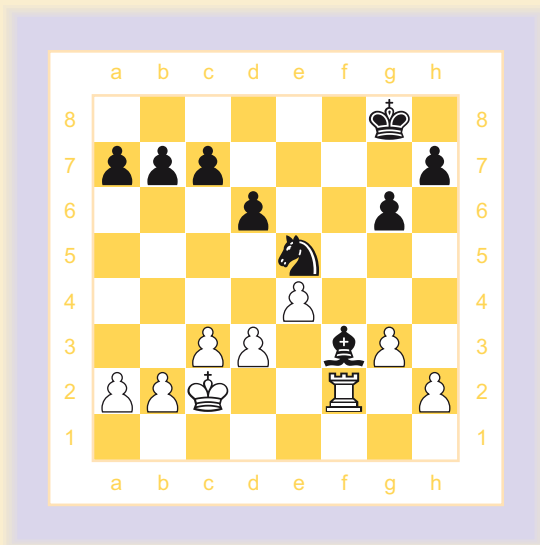


1. ... , Axf3
2. Axf3 ; Txf3

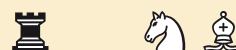


Incorrecto

2



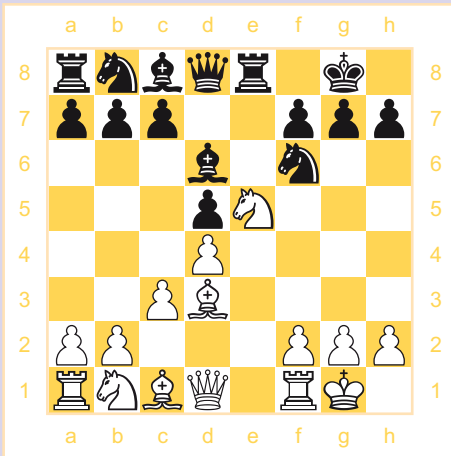
1. ... ; Txf3
2. Axf3 ; Axf3



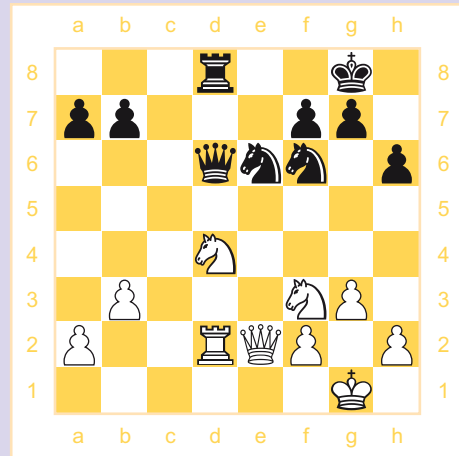
6

Anota que xogadas se deberán executar se as negras realizan un intercambio de pezas sen perda de material.

a



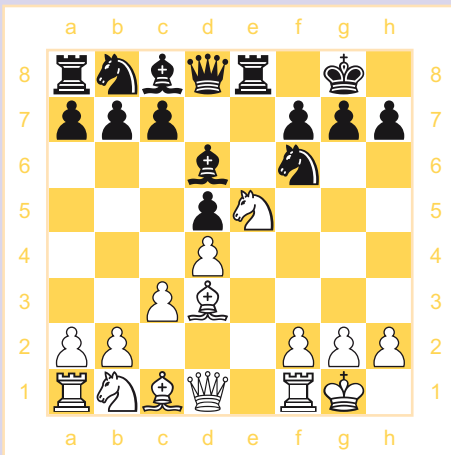
b



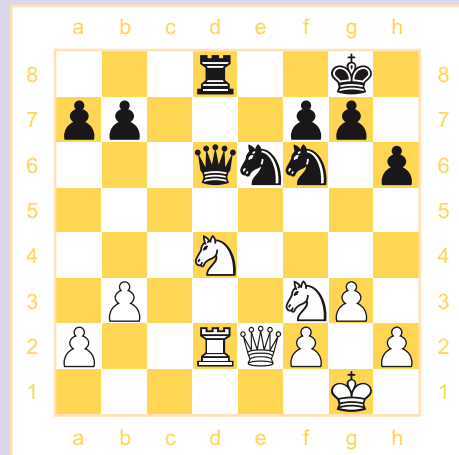
7

Anota que xogadas deberán executarse se as negras realizan un intercambio de pezas incorrecto, no cal perdan material.

a



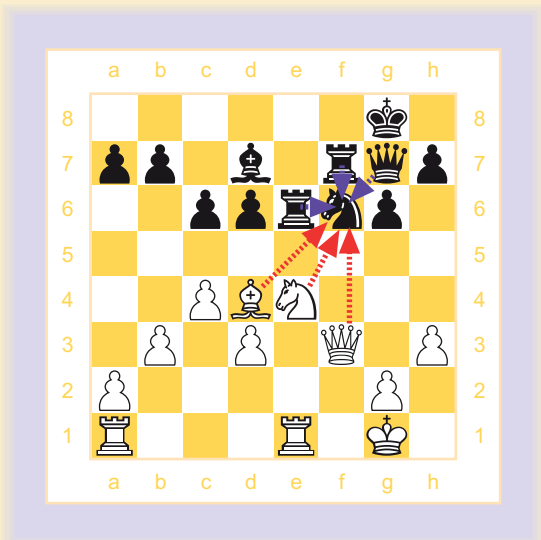
b





Ás veces, prodúcense intercambios onde o atacante perde material, pero consegue dar xaque mate, tal como poderá observarse nalgúns exemplos das próximas unidades de combinacións e mates.

3. Igualdade entre pezas atacantes e defensoras



As brancas ameazan con tres pezas o cabalo negro, que está defendido por outras tres pezas.



Un caso particular no intercambio de pezas é o da simplificación, na cal ningún xogador gaña material.

Diagrama 1

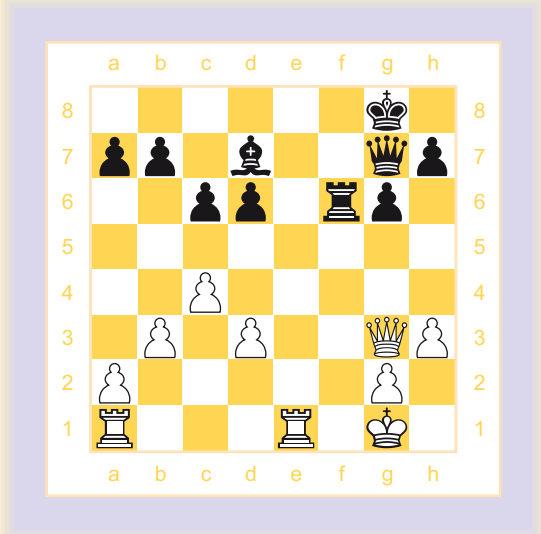
As brancas gañan calidade (torre por alfil) porque as negras defenden con pezas maiores e as brancas atacan con pezas menores.

Diagrama 2

En cambio, se as brancas realizan todo o intercambio, perden material (dama e alfil por dúas torres).

Correcto

1

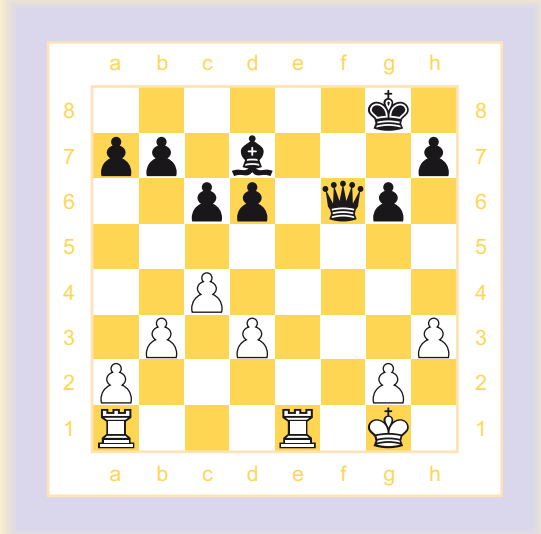


1. Cxf6+ , Txf6
2. Axf6 , Txf6
3. Dg3 , ...

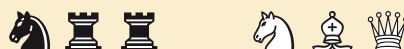


Incorrecto

2



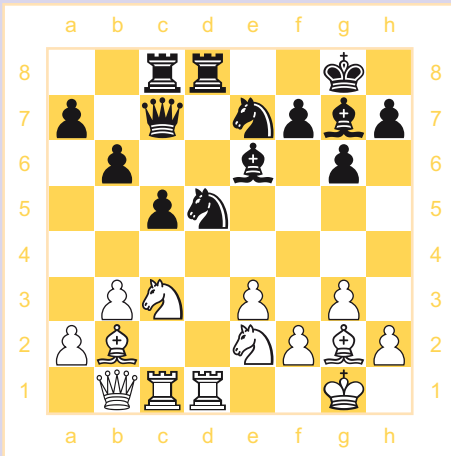
1. Cxf6+ , Txf6
2. Axf6 , Txf6
3. Dxf6? , Dxf6



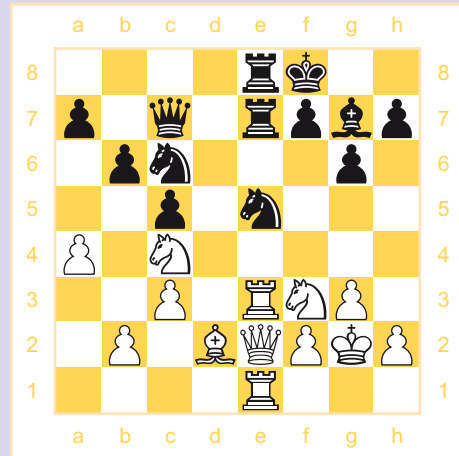
8

Anota que xogadas se deberán executar se as brancas realizan un intercambio de pezas sen perda de material.

a



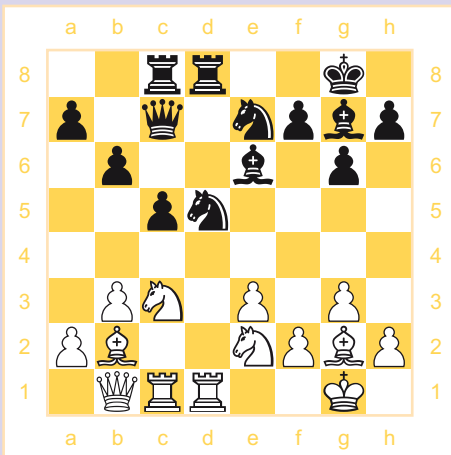
b



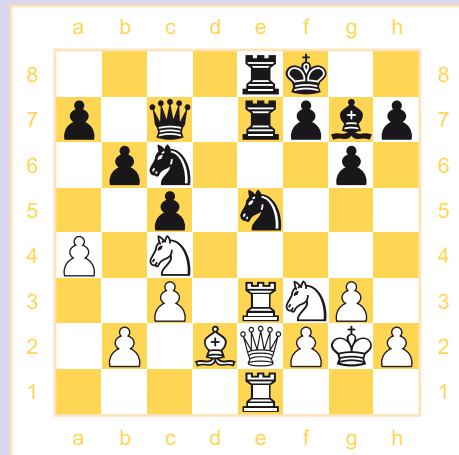
9

Anota que xogadas se deberán executar se as brancas realizan un intercambio de pezas incorrecto, no cal perdan material.

a



b





Simplificación

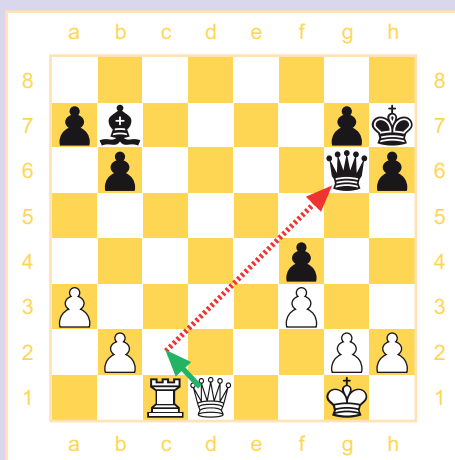
A simplificación é un recurso táctico consistente nun intercambio de pezas de igual valor entre os xogadores.

Con frecuencia, as simplificacións serven para pasar de situacións de medio xogo a outras de final de partida.

Cunha simplificación pódese conseguir un dos obxectivos seguintes:

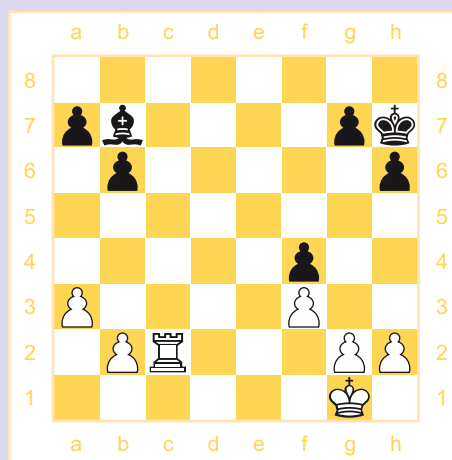
1. Impoñer unha vantaxe de material

1



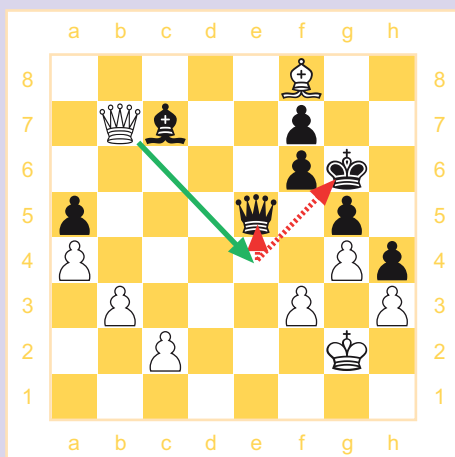
As brancas obrigan a cambiar as damas porque a dama negra está cravada.

1. Dc2 , Dxc2
2. Txc2 , ...



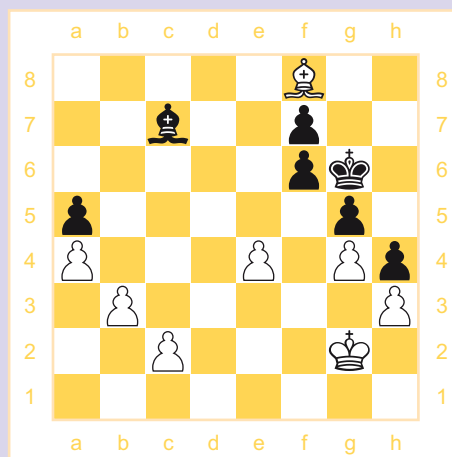
As brancas gañarán porque teñen calidade de vantaxe (torre por alfil).

2



Ao xogador con vantaxe de material interésalle simplificar. O adversario, en cambio, ten que intentar evitalo.

1. De4+ , Dxe4
2. fxe4 , ...

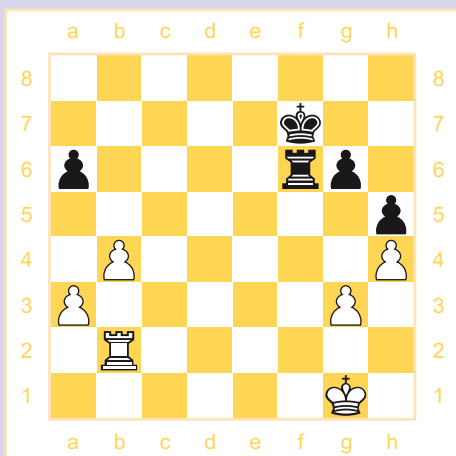


As brancas coroarán algún peón e, ademais, o rei negro ten moi pouca mobilidade.

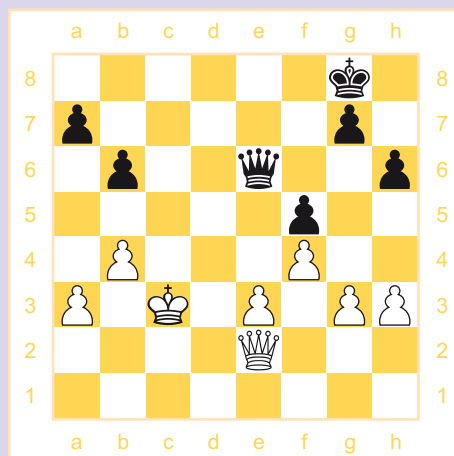
10

Anota as xogadas que lles permiten ás brancas simplificar para impoñer unha vantaxe de material.

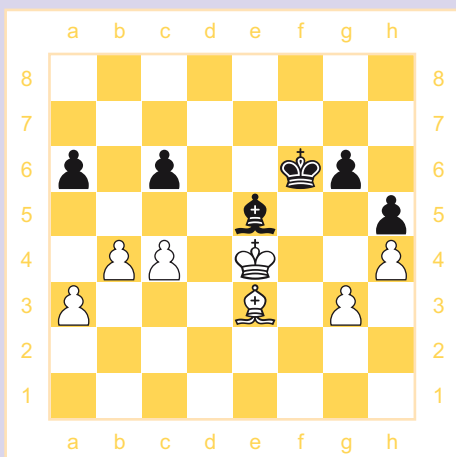
a



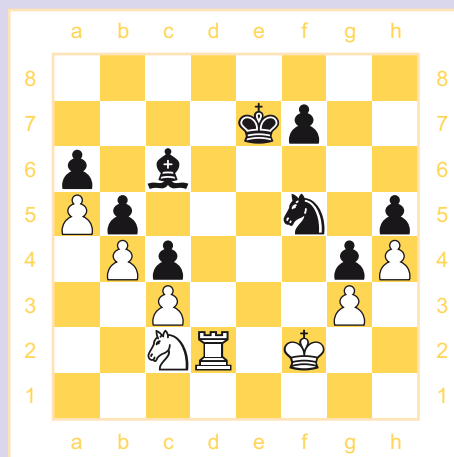
b



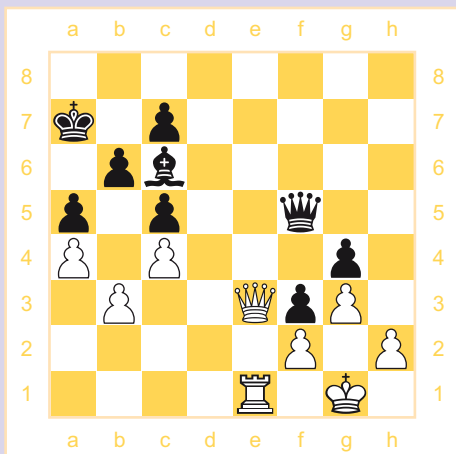
c



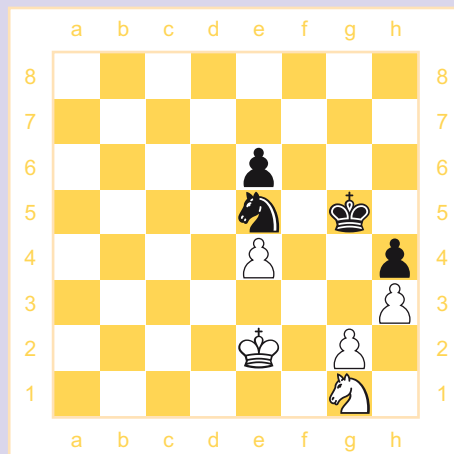
d



e

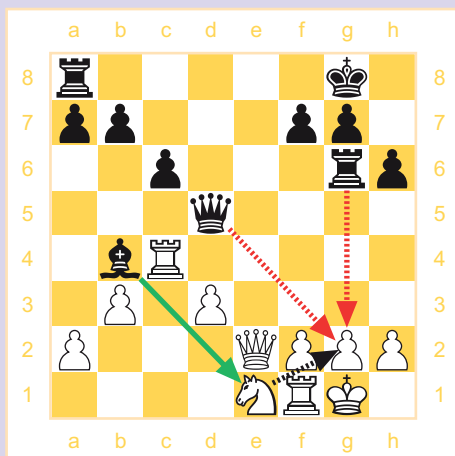


f



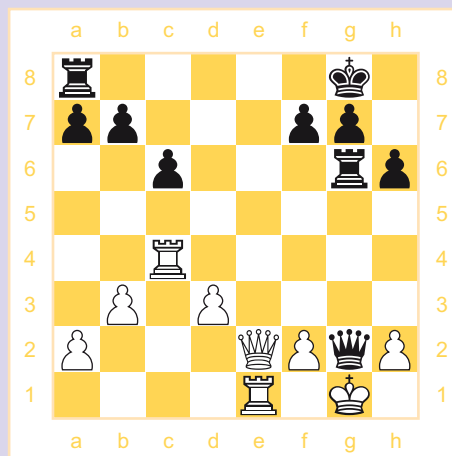
2. Eliminar pezas defensoras

1



As negras capturan o cabalo para poder dar xaque mate.

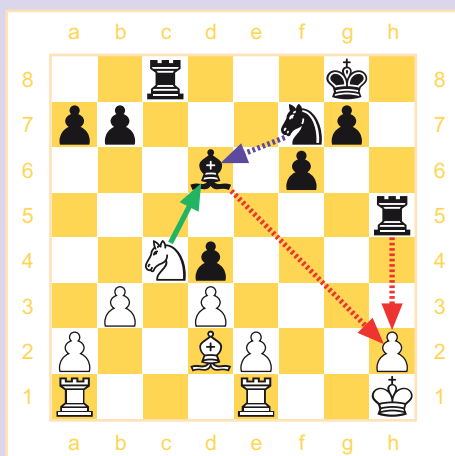
1. ... , Axe1
2. Txe1 , Dxc2++



Se as brancas capturan o alfil, as negras dan xaque mate.

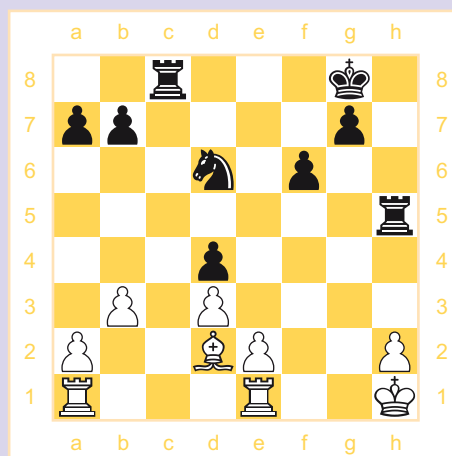
3. Eliminar pezas atacantes

2



As negras ameazan con capturar o peón branco da columna **h**.

1. Cxd6 , Cxd6

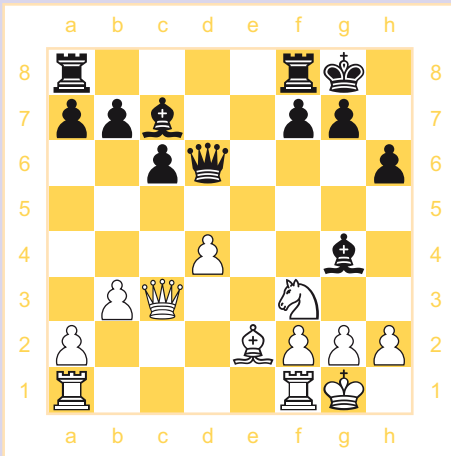


O intercambio de cabalo por alfil evita esta ameaza.

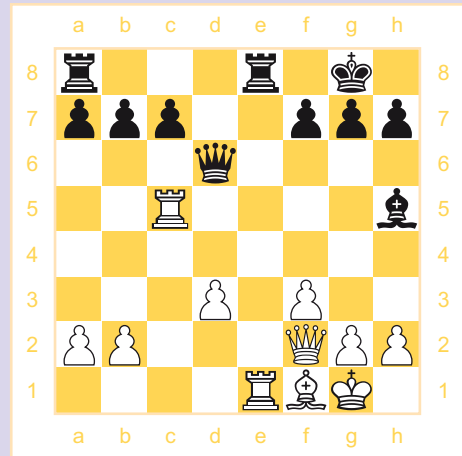
11

Anota as xogadas que lles permiten ás negras simplificar para eliminar pezas defensoras.

a



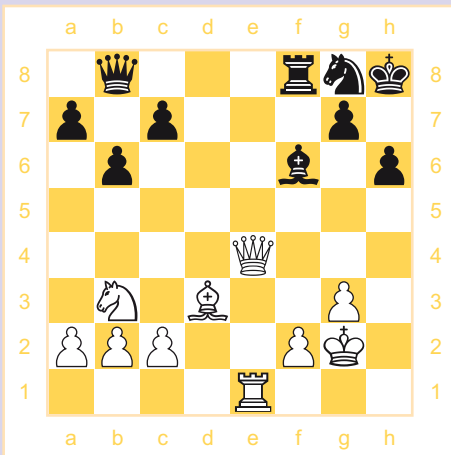
b



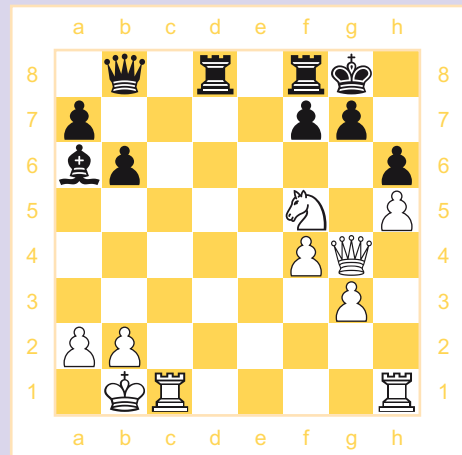
12

Anota as xogadas que lles permiten ás negras simplificar para eliminar pezas atacantes.

a

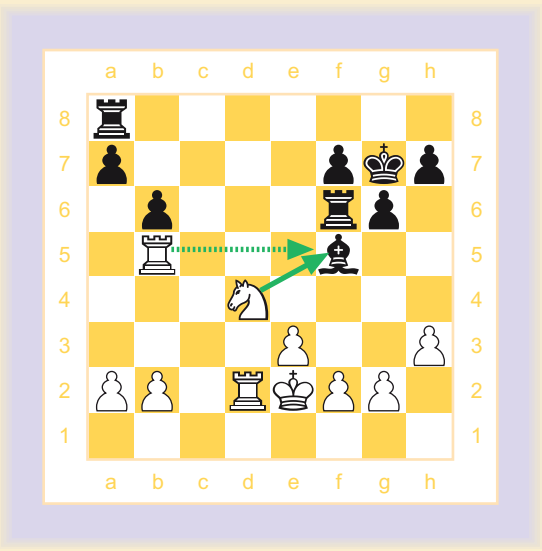


b



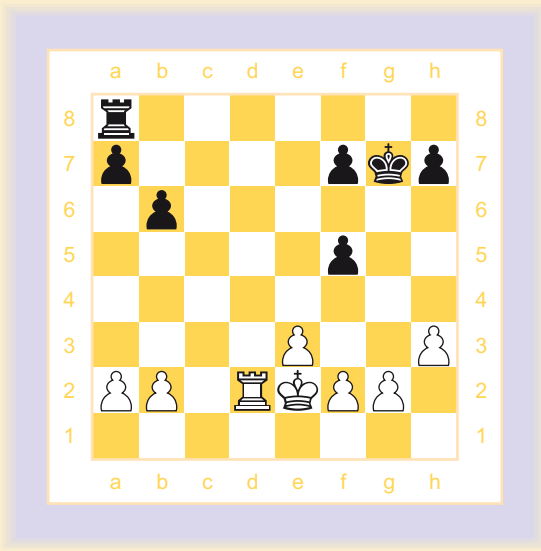
4. Deteriorar a estrutura de peóns

1



As brancas simplifican para aproveitarse da vantaxe dos seus peóns e a mellor colocación da súa torre.

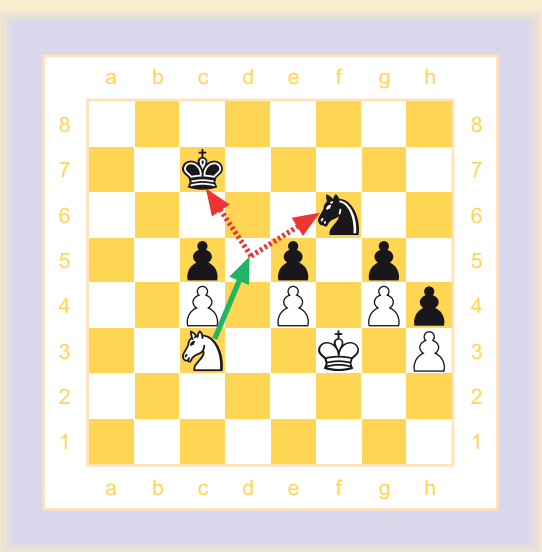
1. Cxf5+ , Txf5
2. Txf5 ; gxf5



Despois do intercambio, os peóns negros do flanco de rei están dobrados e illados.

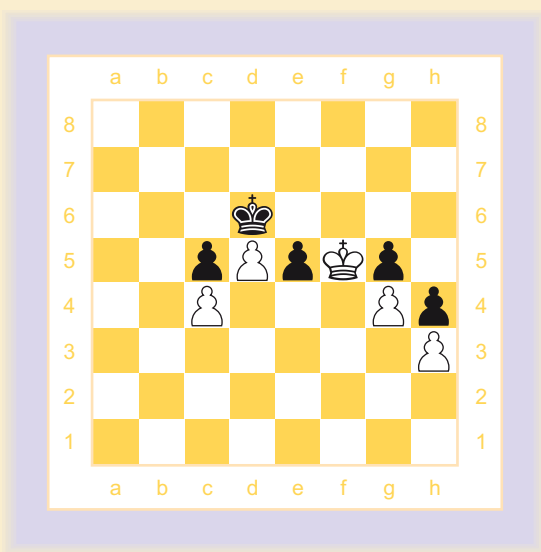
5. Conseguir unha vantaxe posicional

2



As brancas provocan o cambio de cabalos ao efectuar unha dobre ameaza.

1. Cd5+ , Cxd5
2. exd5 ; Rd7
3. Re4 ; Rd6
4. Rf5

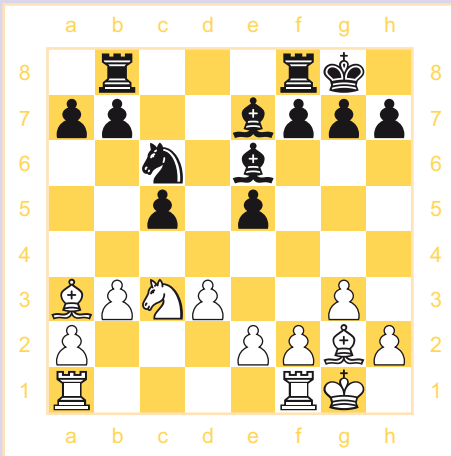


As brancas poderán capturar algúns peóns das negras e coroar algún dos seus.

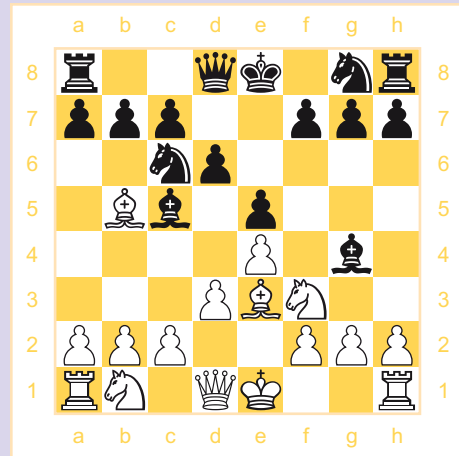
13

Anota as xogadas que lles permiten ás brancas simplificar para deteriorar a estrutura de peóns do adversario.

a



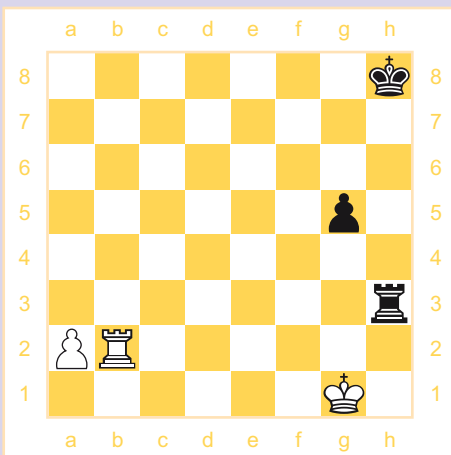
b



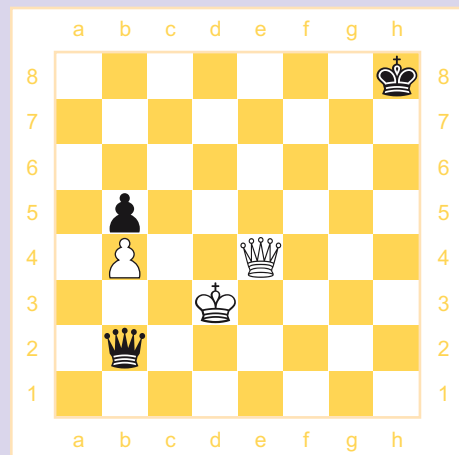
14

Anota as xogadas que lles permiten ás brancas simplificar para conseguir unha vantaxe posicional.

a



b



A

Anota o tipo de obxectivo que se consegue con cada simplificación. Xogan brancas.

a

Diagram a shows a chessboard with the following pieces: White king on f8, black king on f8, white pawns on a7, b7, c6, d5, e4, f3, g3, h3, white knight on d2, white rook on c2, white bishop on f2, white king on g1, black pawns on a7, b7, c6, d5, e4, f3, g3, h3, black knight on h4, black rook on f2, black king on g1.

b

Diagram b shows a chessboard with the following pieces: White king on f7, black king on f7, white pawns on a7, b6, c4, d4, e4, f4, g4, h4, white queen on c4, white knight on e3, white king on f2, white pawns on a2, b2, white rook on c1, black pawns on a7, b6, c4, d4, e4, f4, g4, h4, black knight on e3, black king on f2, black pawns on a2, b2, white rook on c1.

c

Diagram c shows a chessboard with the following pieces: White king on b7, black king on h7, white queen on c4, black queen on c4, white pawns on a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2, white king on g2, black pawns on a7, b7, c7, d5, e5, f6, g6, h6, black king on h7, black queen on c7, black pawns on a7, b7, c7, d5, e5, f6, g6, h6.

d

Diagram d shows a chessboard with the following pieces: White king on c2, black king on g2, white queen on c2, black queen on c2, white knight on a4, black knight on e4, white pawns on a3, b3, c3, d3, e3, f3, g3, h3, white king on g2, black pawns on a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7, black king on g7, black queen on g7, black pawns on a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

e

Diagram e shows a chessboard with the following pieces: White king on f3, black king on g8, white pawns on a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2, white knight on e4, white rook on c2, white king on f3, black pawns on a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7, black king on g8, black queen on f6, black pawns on a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

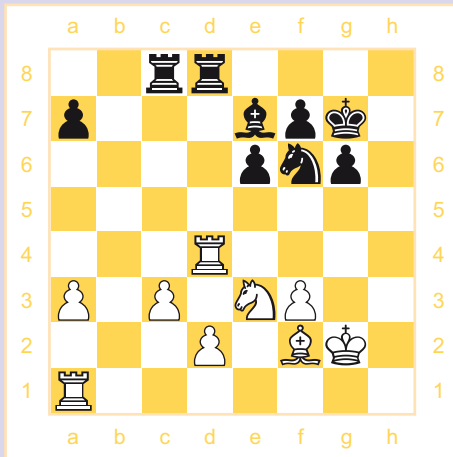
f

Diagram f shows a chessboard with the following pieces: White king on f7, black king on g7, white pawns on a4, b4, c4, d4, e4, f4, g4, h4, white king on f3, white knight on h3, white pawns on a2, b2, white rook on c2, black pawns on a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7, black king on g7, black knight on d6, black pawns on a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

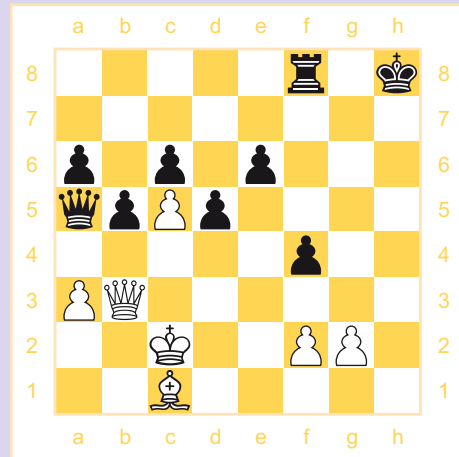
B

Anota as xogadas que executan as negras para conseguir nestas posicións algún dos obxectivos da simplificación.
Indica cal é o beneficio logrado en cada caso.

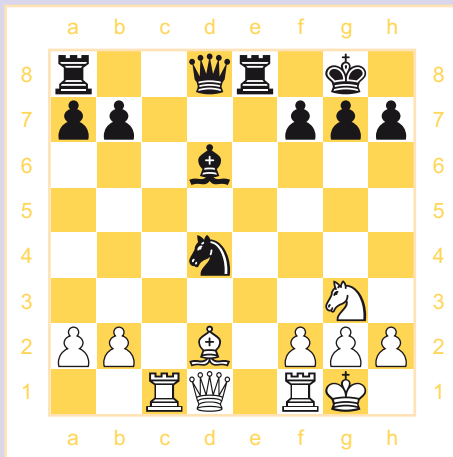
a



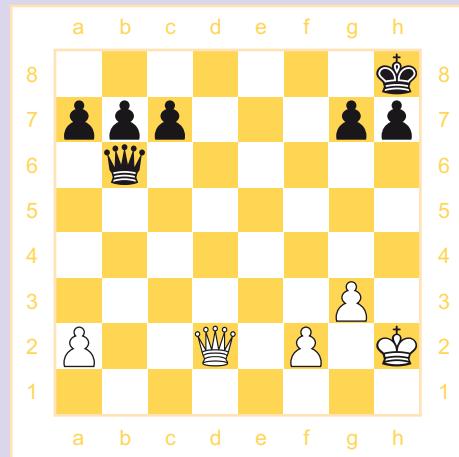
b



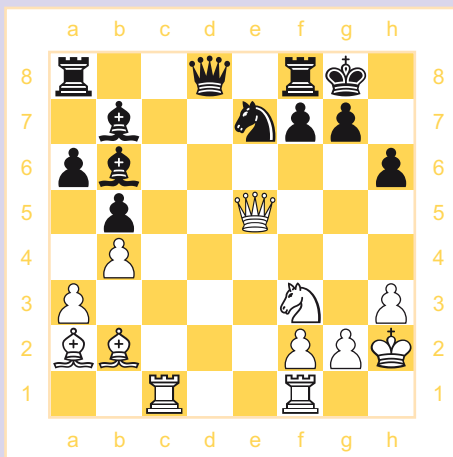
c



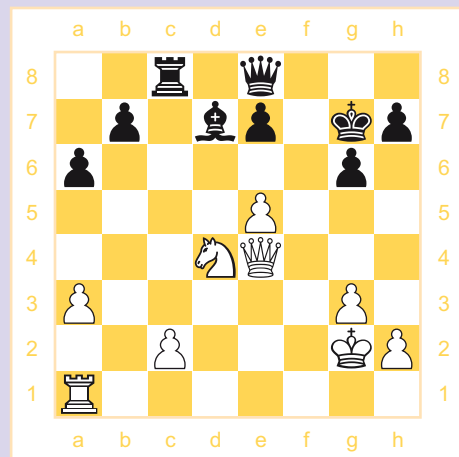
d



e



f





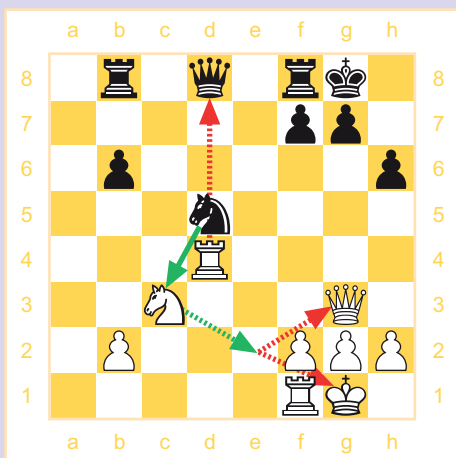
Contraataque

O contraataque é un mecanismo de defensa activa; é dicir, efectúase para levar a cabo un ataque equivalente ou superior ao do adversario, posto que non existe outra posibilidade para defenderse do ataque recibido.

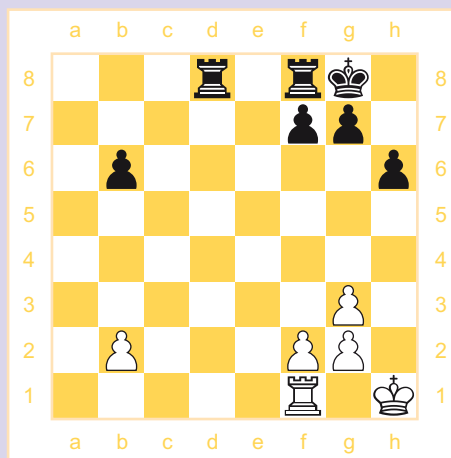
Normalmente, se o contraataque é efectivo, o adversario non poderá finalizar o ataque porque terá que defenderse.

Exemplos

1



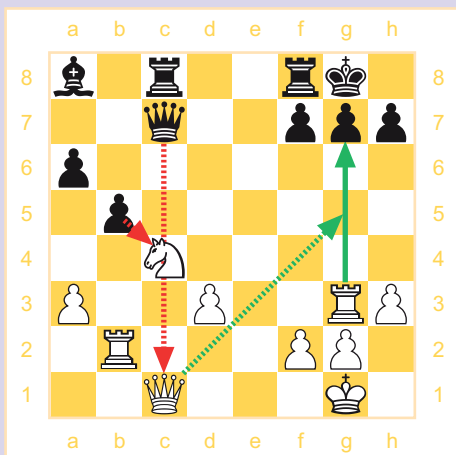
O contraataque das negras evita perder o seu cabalo. Se as brancas non capturan o cabalo co peón **b**, as negras gañarán material.



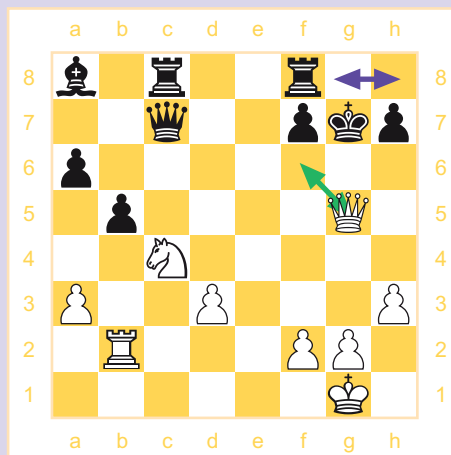
Se a torre branca captura a dama, as brancas perderán unha torre no intercambio de pezas.

1. ... ; Cxc3
2. Txd8 ; Ce2+
3. Rh1 ; Cxg3+
4. hxg3 ; Tbx d8

2



Se as brancas intentasen defender o cabalo, este sería capturado; se xogasen o cabalo, entón perderíase a dama.



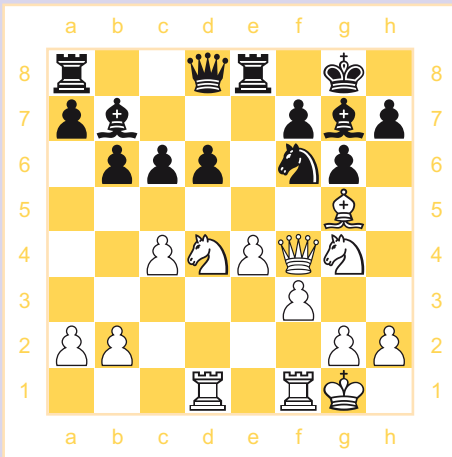
O intercambio da torre polo peón permite facer táboas por xaque perpetuo.

1. Txg7+ ; Rxg7
2. Dg5+ ; Rh8
3. Df6+ ; Rg8

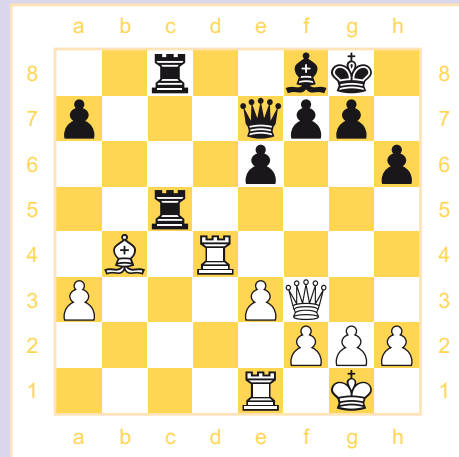
15

Anota as xogadas que lles permiten ás negras efectuarlles un contraataque ás brancas.

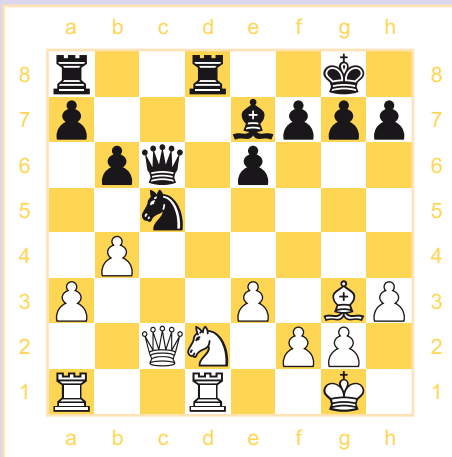
a



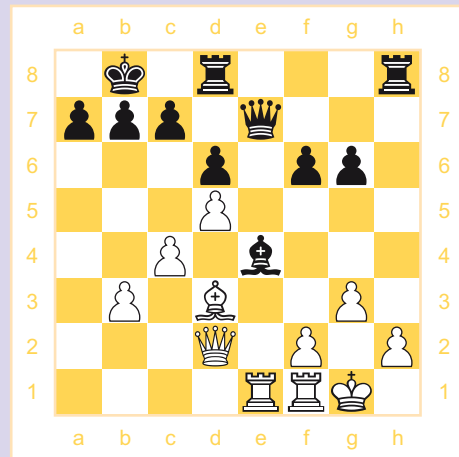
b



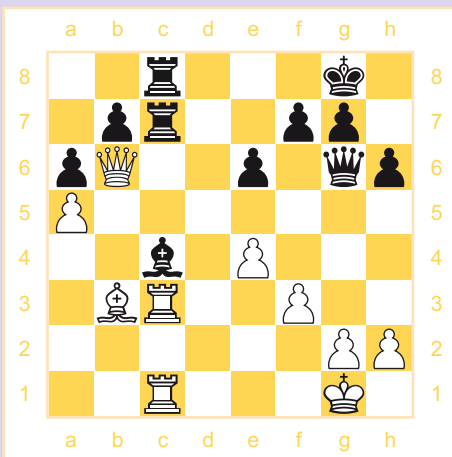
c



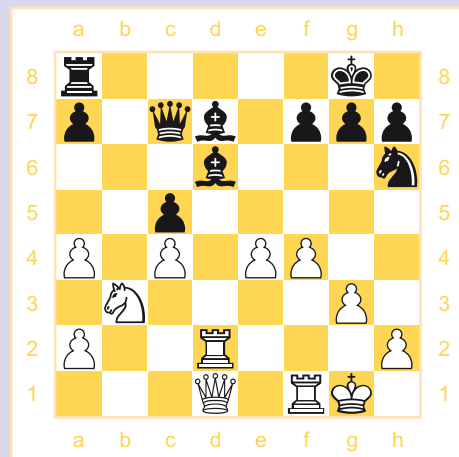
d



e



f



Combinacións

Combinación e táctica

A dobre ameaza

A cravada

Os raios X

A descuberta





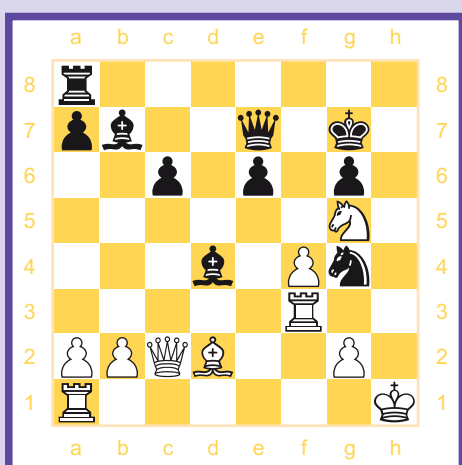
Combinación e táctica

A combinación é unha serie de xogadas, aparentemente forzadas, que intentan conseguir unha vantaxe. Pode ser unha ganancia de material, unha mellor posición ou, mesmo, o xaque mate.

As xogadas tácticas teñen que ter en conta a resposta do adversario. Podemos destacar as seguintes: a dobre ameaza, a cravada, os raios X e a descuberta.

Exemplo

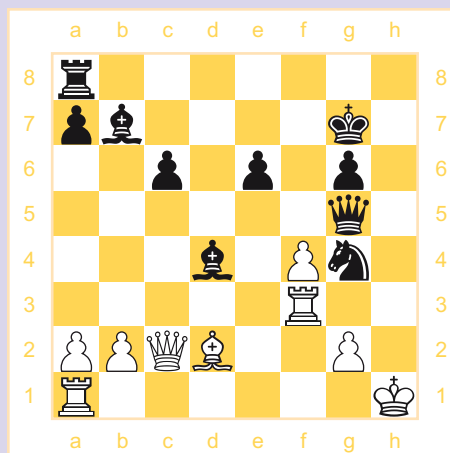
1



As brancas teñen vantaxe en material, pero as negras ofrecen sacrificar a dama para dar o mate.

1. ... , D x g5

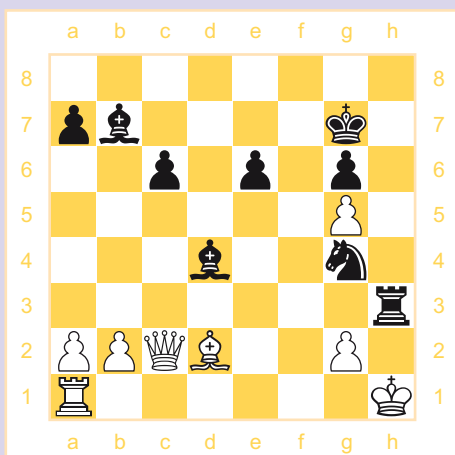
2



A dama captura o cabalo branco. Se as brancas non a capturan, as negras obteñen vantaxe en material.

2. f x g5 , T h 8+
3. T h 3 , T x h3+

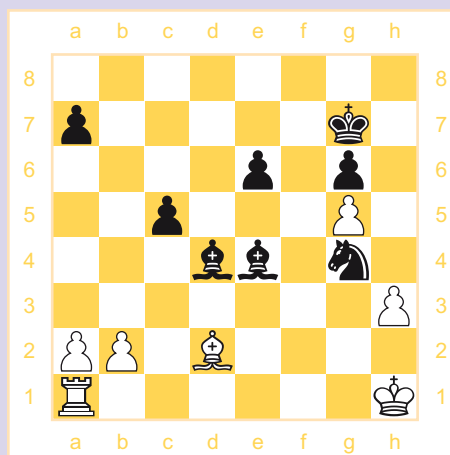
3



As negras gañan a partida con esta combinación.

4. g x h3 , c5+
5. D e 4 , A x e4++

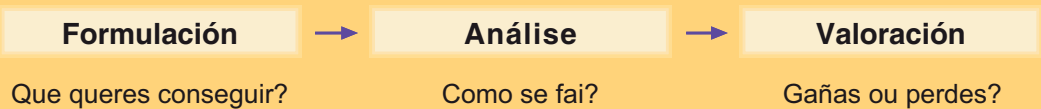
4



Ao facer a descuberta do peón negro, dáse xaque. O mate é inevitable aínda que se interpoña a dama.



Fases dunha combinación



Erro táctico

Un erro táctico comporta, normalmente, unha rápida perda dun peón, doutra peza ou, mesmo, da partida.

Exemplo

1

Observa que pode suceder se as negras se equivocan na combinación.

3. ... Cf2+
4. Rh2 Ae5+

2

As negras equivocáronse ao facer a dobre ameaza en vez de cambiar torres.

5. Rg1 Cxh3+

3

O alfil negro deu xaque para poder cambiar o seu cabalo por unha torre e un peón brancos.

6. gxh3 Txh3

4

Esta mala combinación dálles unha gran vantaxe material ás brancas.



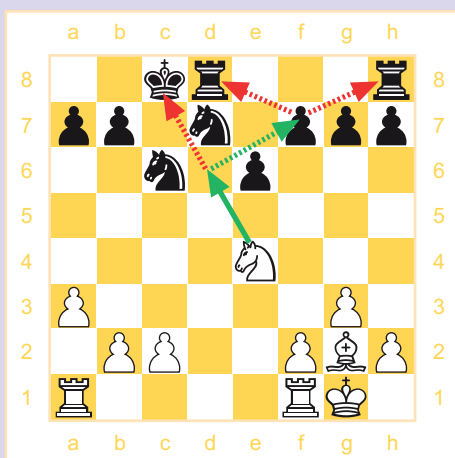
A dobre ameaza

A dobre ameaza prodúcese cando unha mesma peza ataca a dúas simultaneamente e tamén cando se ameaza con dar xaque mate e, á vez, capturar outra peza.

Se a peza que fai a dobre ameaza pode ser capturada por unha de máis valor, é necesario que estea defendida.

Exemplos

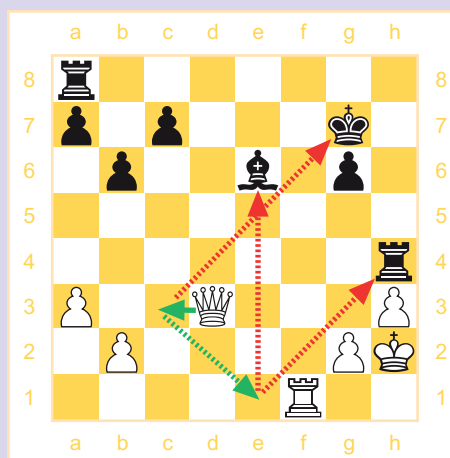
1



Despois de lle dar o xaque ao rei co cabalo, este fai a dobre ameaza ás dúas torres negras.

1. Cd6+ , Rc7
2. Cxf7 , ...

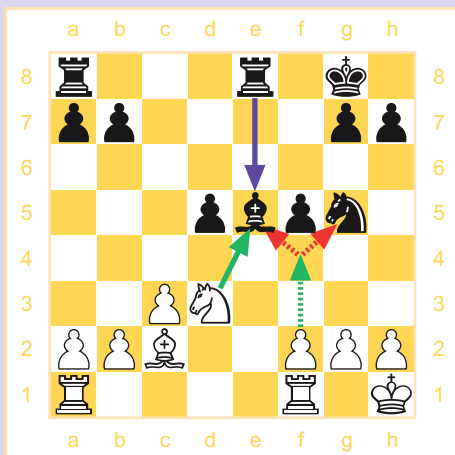
2



Despois de lle dar xaque ao rei negro coa dama en c3, esta fai unha dobre ameaza dende e1.

1. Dc3+ , Rg8
2. De1 , ...

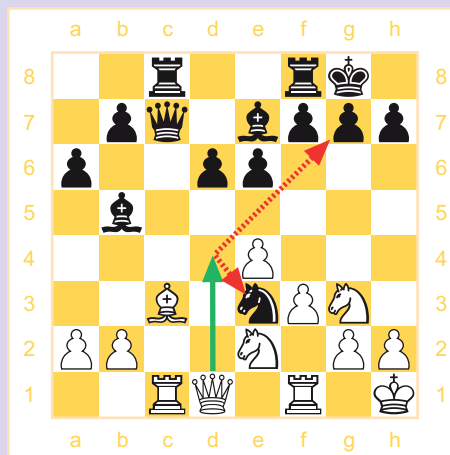
3



Despois do cambio do cabalo polo alfil, o peón f, ao avanzar dúas casas, fai unha dobre ameaza.

1. Cxe5 , Txe5
2. f4 , ...

4

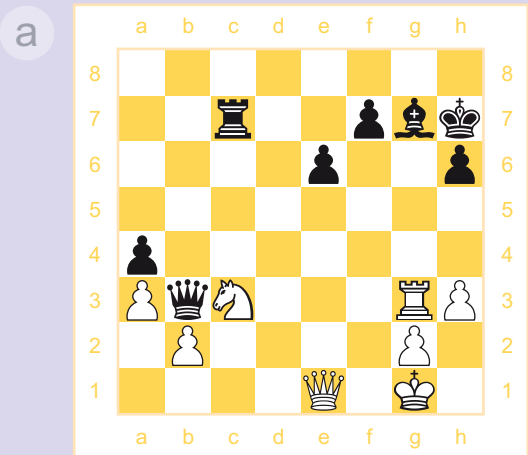


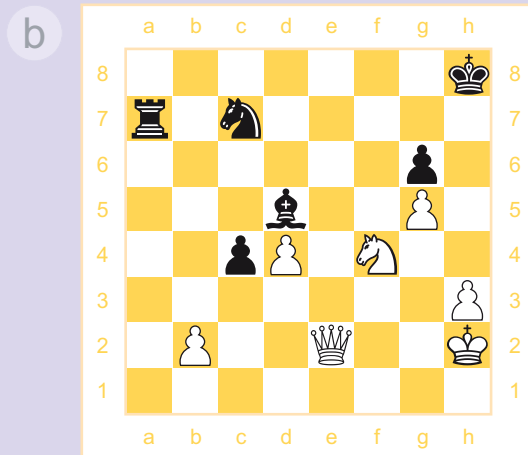
Despois de ameazar con xaque mate coa dama dende d4, captúrase o cabalo negro.

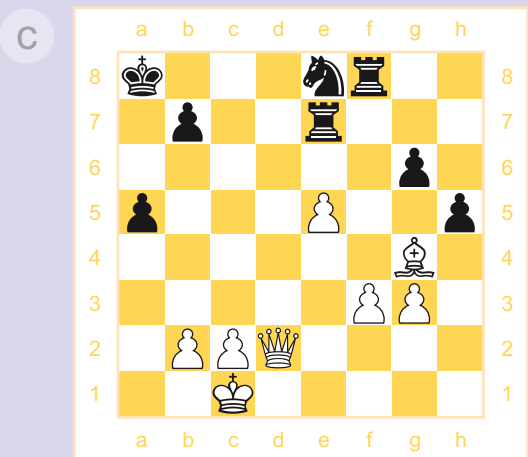
1. Dd4 , ...

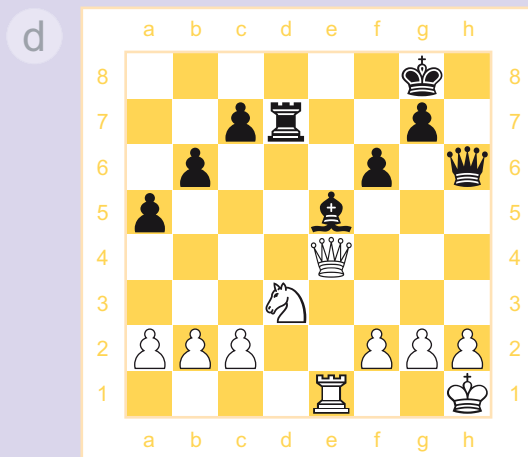
1

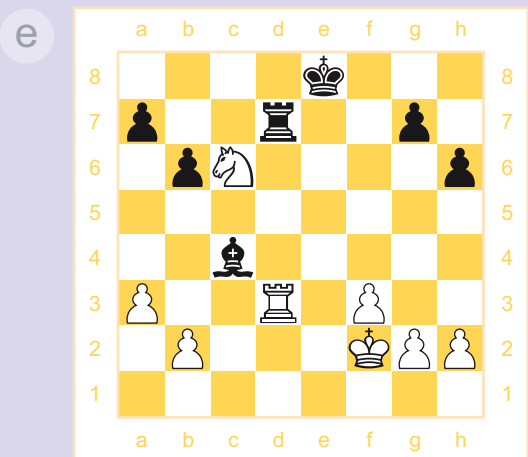
Anota as xogadas que lles permiten ás brancas facer unha dobre ameaza. Se é posible, indica a combinación con frechas.

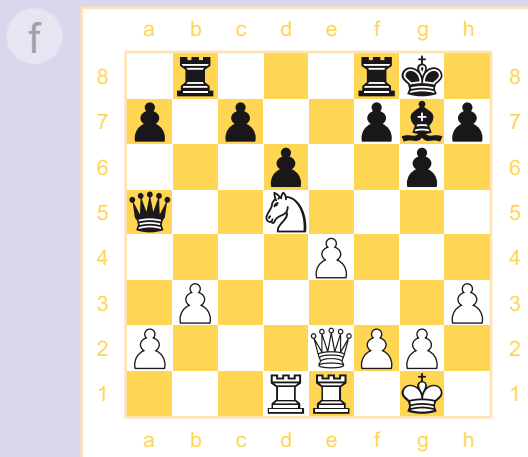






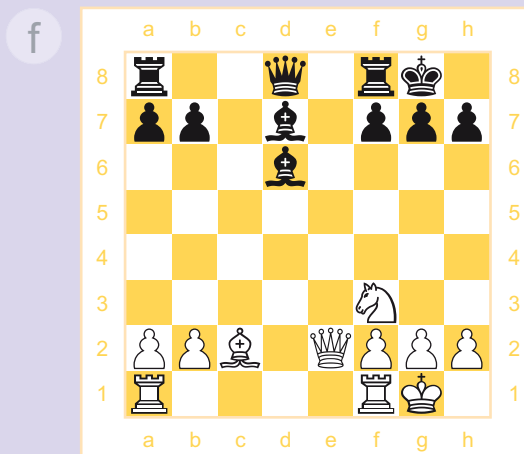
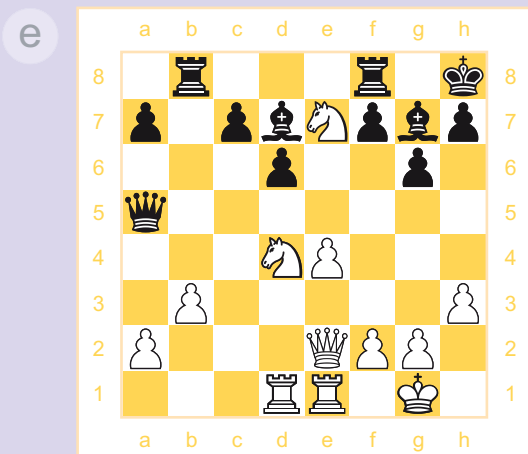
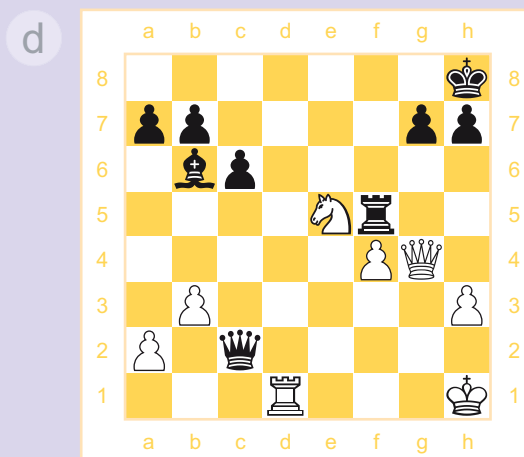
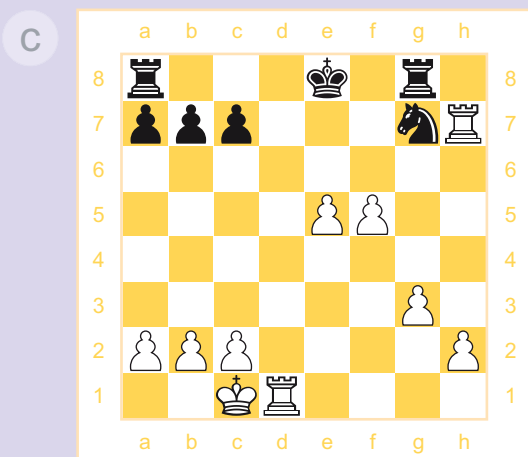
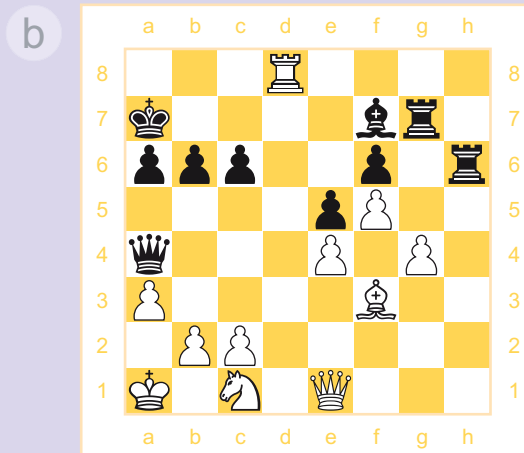
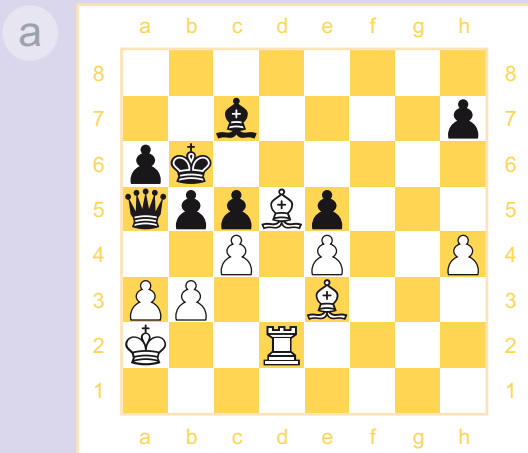






2

Anota as xogadas que lles permiten ás brancas facer unha dobre ameaza. Se é posible, indica a combinación con frechas.





A cravada

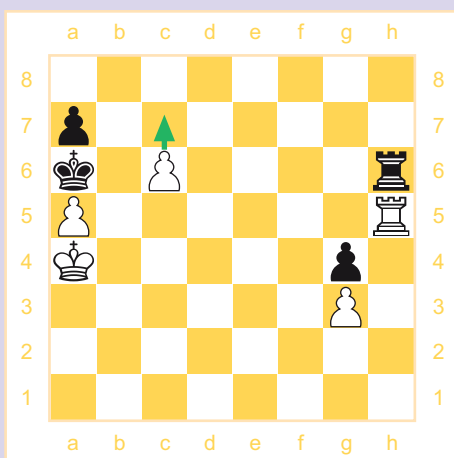
A cravada consiste en inmobilizar unha peza do adversario. A cravada é absoluta cando esa peza non se pode mover porque deixaría o rei en xaque.

A cravada relativa é aquela que, cando se move a peza cravada, se captura a peza adversaria que quedou ao descuberto e que, xeralmente, é de máis valor.

Só os alfís, as torres e a dama poden facer unha cravada.

Exemplos

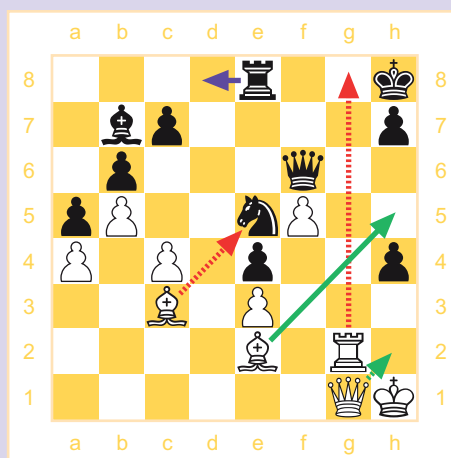
1



Se as brancas capturan a torre, afógase o rei negro. Se se avanza o peón, as brancas coroan ou capturan a torre.

1. c7 , Tc6
2. Th6! , ...

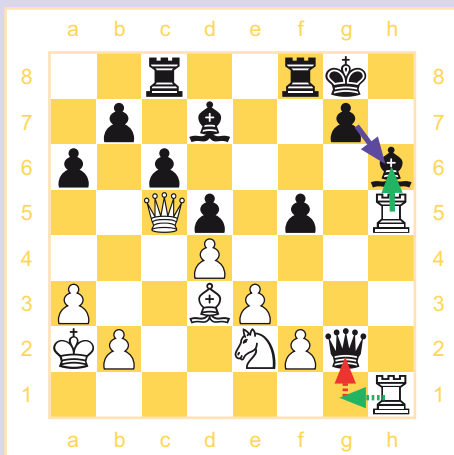
2



As brancas obrigan a torre a abandonar a columna e, de maneira que as negras perderán o cabalo que está cravado.

1. Ah5 , Td8
2. Dh2 , ...

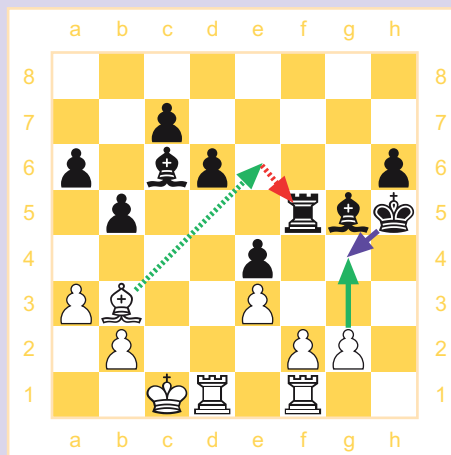
3



Se o peón negro captura a torre, entón a dama queda cravada pola outra torre.

1. Txh6 , gxh6
2. Tg1 , ...

4



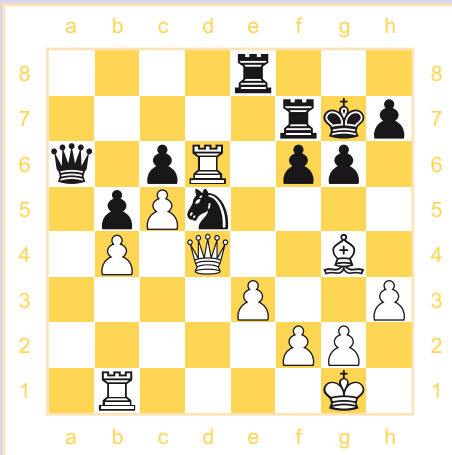
O rei ten que capturar o peón para evitar perder a torre. Pero o alfil branco crava a torre das negras.

1. g4+ , Rxg4
2. Ae6 , ...

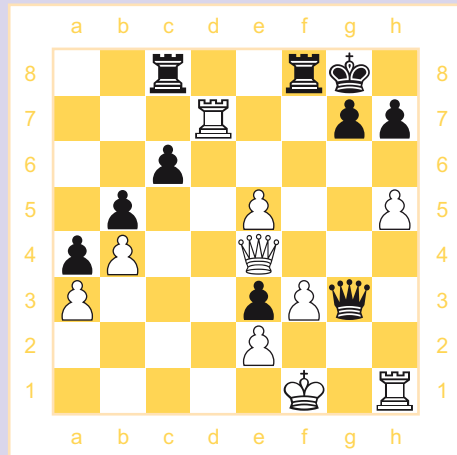
3

Anota as xogadas que lles permiten ás brancas facer unha cravada ou sacar proveito dunha xa existente. Se é posible, indica a combinación con frechas.

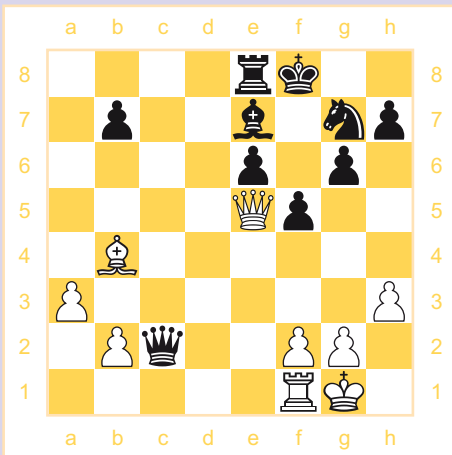
a



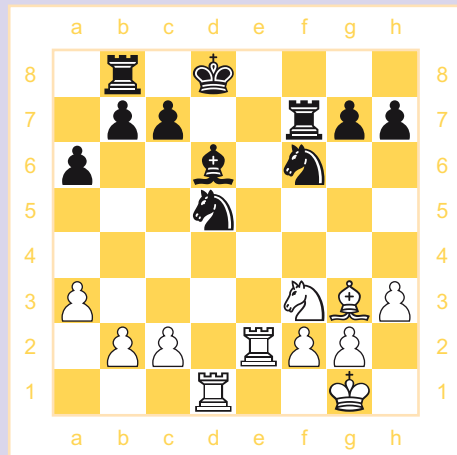
b



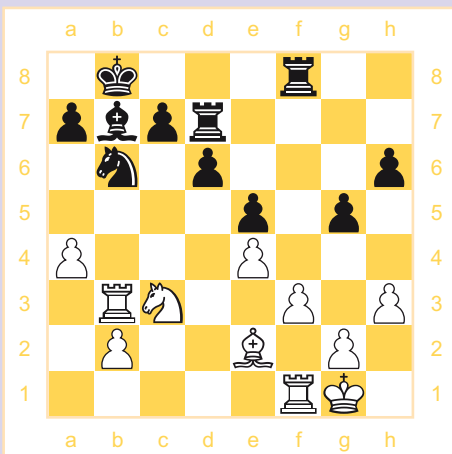
c



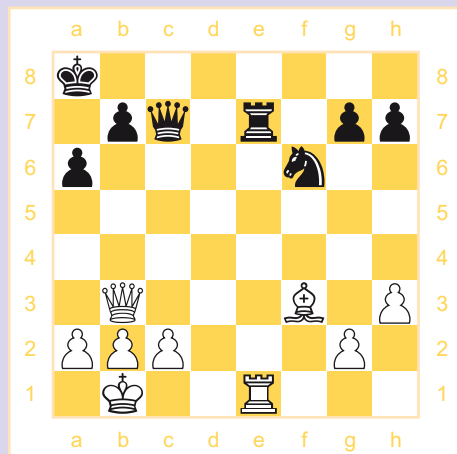
d



e

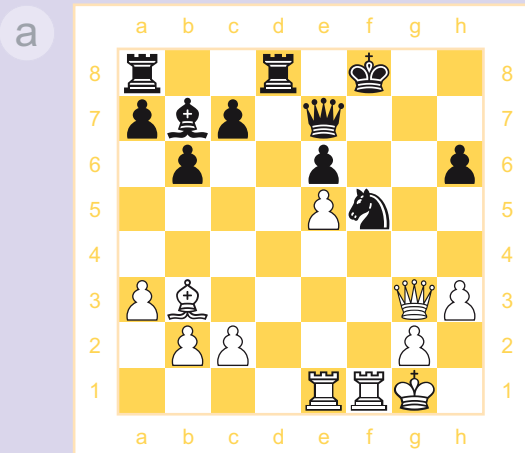


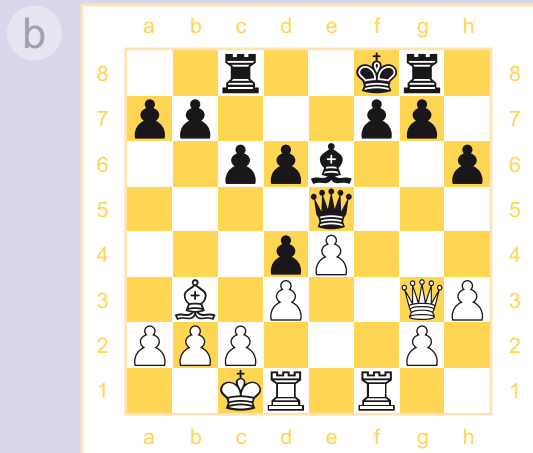
f

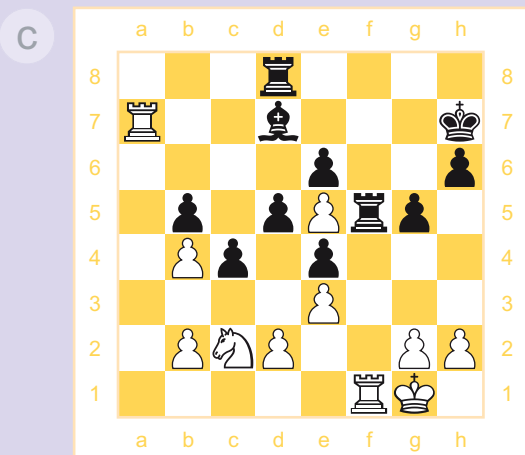


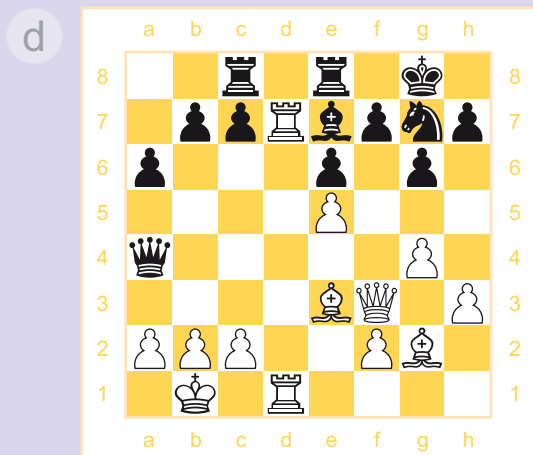
4

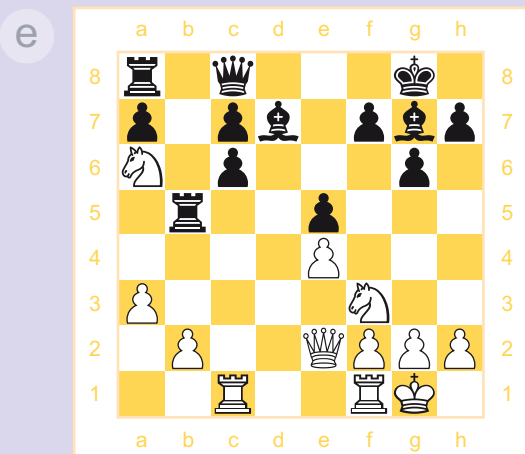
Anota as xogadas que lles permiten ás brancas facer unha cravada ou sacar proveito dunha xa existente. Se é posible, indica a combinación con frechas.

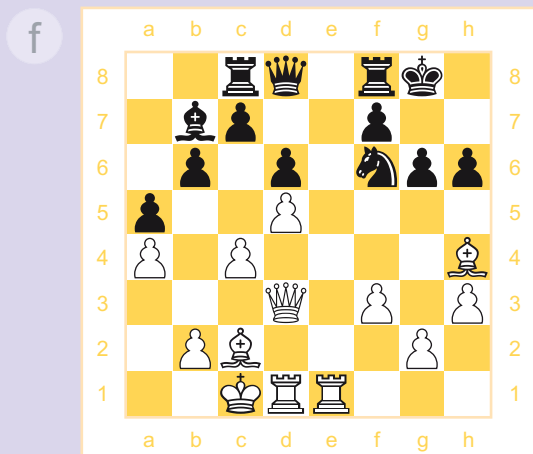














Os raios X

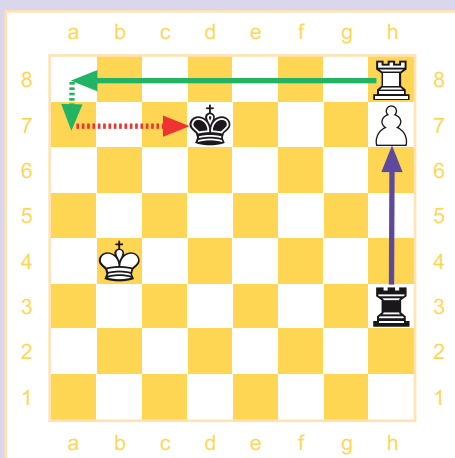
Os raios X consisten en dar xaque ao rei ou ameazar unha peza que, ao moverse, permite a captura doutra peza.

A peza capturada, a ameazada e a atacante coinciden na mesma liña (fila, columna ou diagonal).

As pezas que poden facer raios X son a dama, a torre e o alfil.

Exemplos

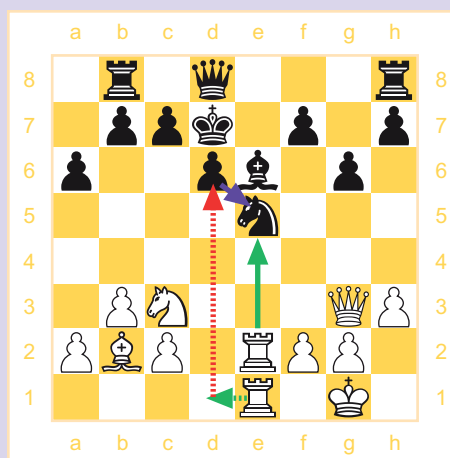
1



As negras teñen que cambiar a súa torre polo peón para evitar que este coroe.

1. Ta8 , T_xh7
2. Ta7+ , ...

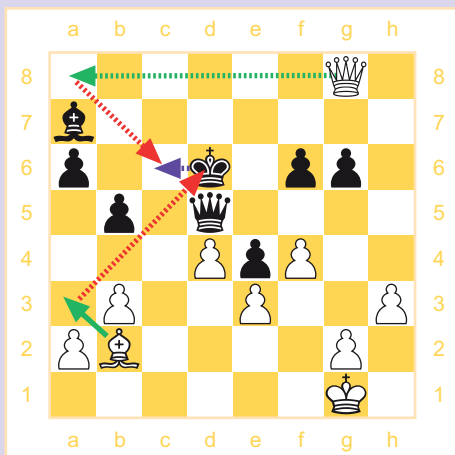
2



Se o peón negro captura a torre que tomou o cabalo, a outra torre cuns raios X capturarán a dama.

1. T_xe5 , d_xe5
2. T_d1+ , ...

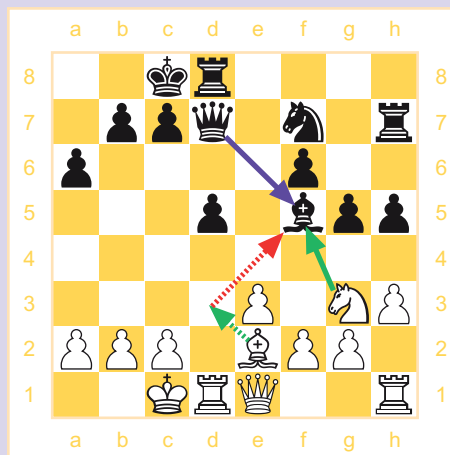
3



As brancas conseguen capturar a dama negra despois de obrigar o rei a situarse na casa c6.

1. Aa3+ , R_c6
2. Da8+ , ...

4



Se a dama negra captura o cabalo que capturou o seu alfil, o alfil branco, cuns raios X, capturarán a torre.

1. C_xf5 , D_xf5
2. A_d3 , ...

5

Anota as xogadas que lles permiten ás brancas facer uns raios X.
Se é posible, indica a combinación con frechas.

a

b

c

d

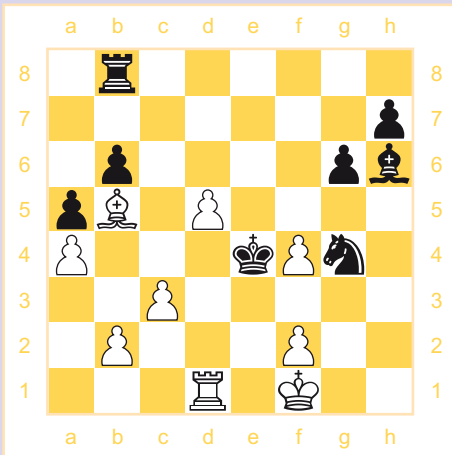
e

f

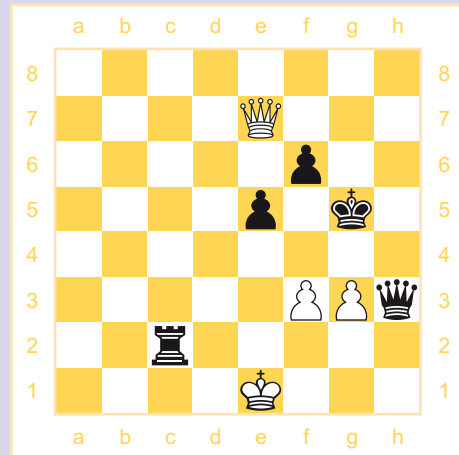
6

Anota as xogadas que lles permiten ás brancas facer uns raios X.
Se é posible, indica a combinación con frechas.

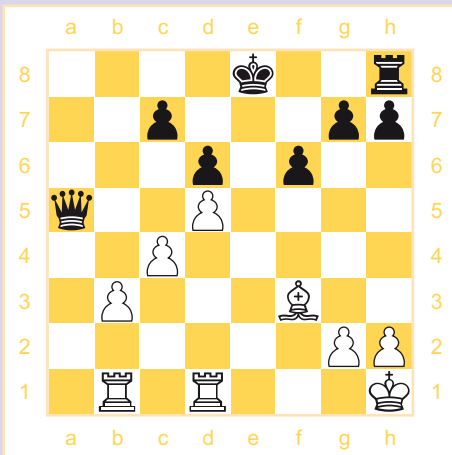
a



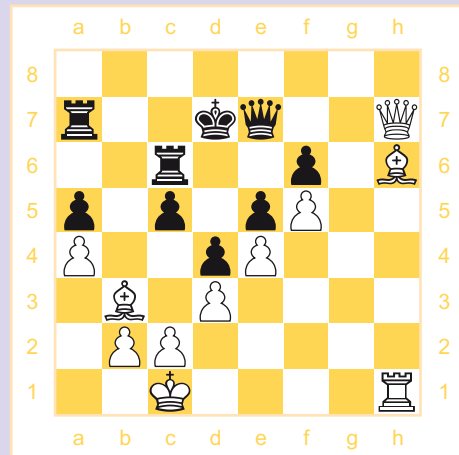
b



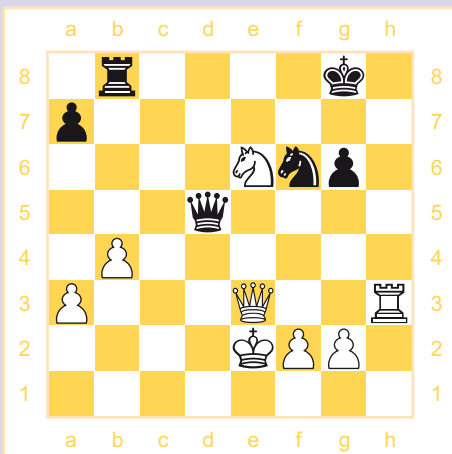
c



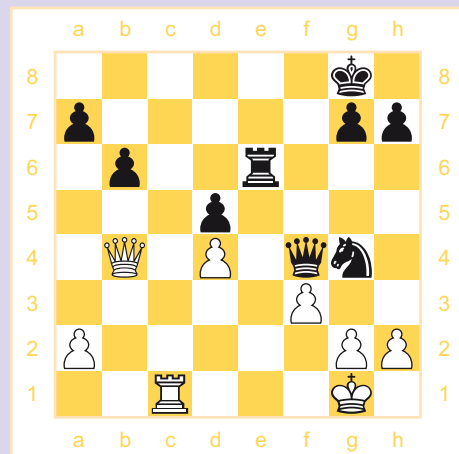
d



e



f



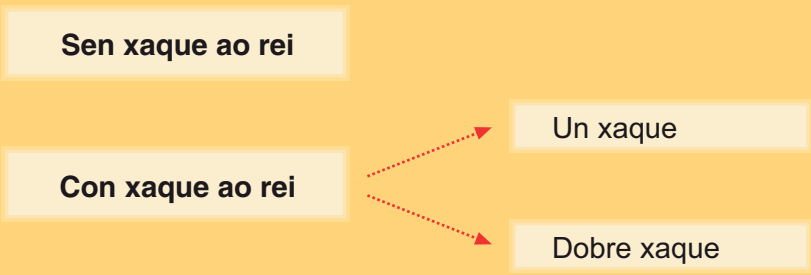


A descuberta

A descuberta consiste en mover unha peza de maneira que esta e outra ameacen dúas pezas do adversario, coa finalidade de capturar algunha das dúas ou de dar xaque mate.

Todas as pezas poden facer unha descuberta.

Tipos

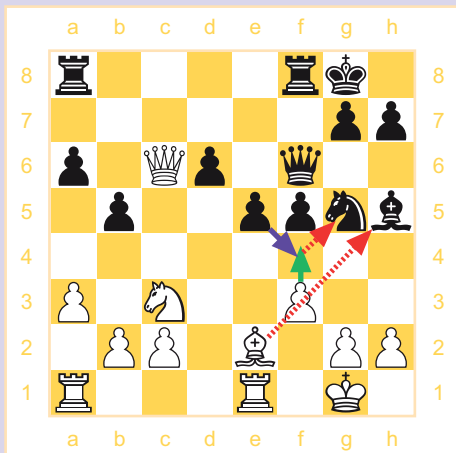


Sen xaque ao rei

Ningunha das pezas ameazadas é o rei.

O adversario só poderá evitar a ameaza dunha das súas pezas.

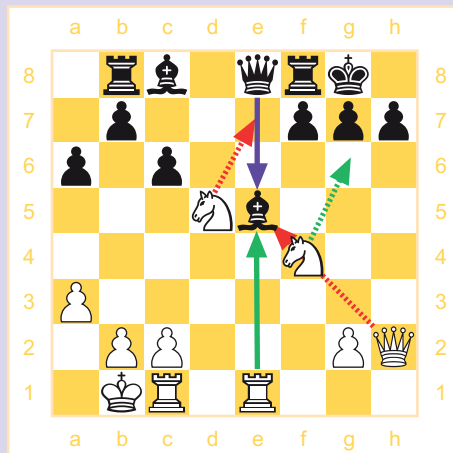
1



Coa descuberta do peón ameázase o cabalo e o alfil. En calquera caso, as negras sempre perden unha peza.

1. f4 , ...

2



As negras teñen que sacrificar a dama para evitar o xaque mate cos dous cabalos.

1. Txe5 , Dxe5
2. Cg6 , ...

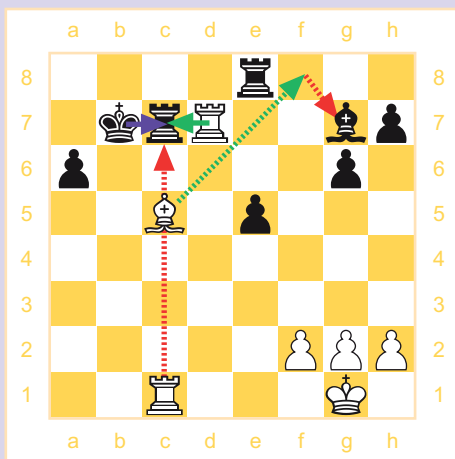


Con xaque ao rei

Unha das dúas pezas ameaza o rei.

O adversario terá que evitar que o rei estea en xaque.

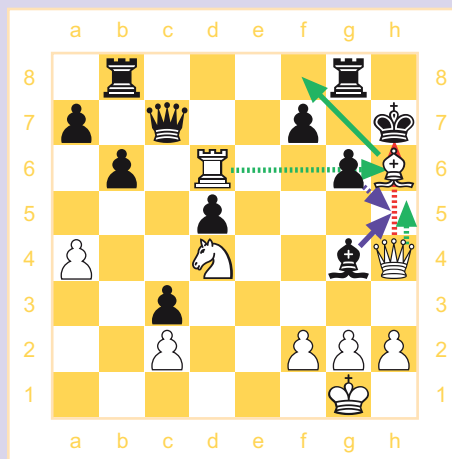
1



Despois do cambio de torres, faise a descuberta do alfil branco e captúrase o alfil negro.

1. Txc7+ , Rxc7
2. Af8+ , ...

2



As brancas dan xaque mate despois de facer a descuberta do alfil e o sacrificio da dama polo alfil negro.

1. Af8+ , Ah5
2. Dxb5+ , gxh5
3. Th6++

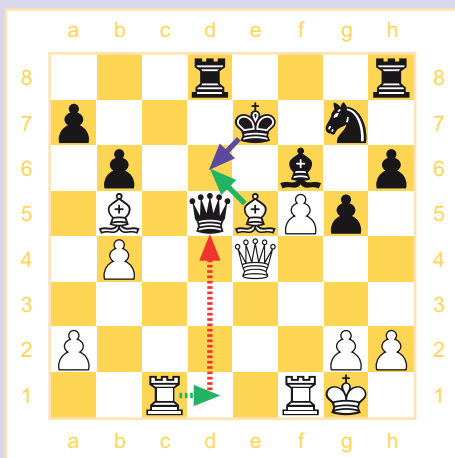


Con dobre xaque ao rei

As dúas pezas á vez dan xaque ao rei.

O adversario terá que mover o rei obrigatoriamente.

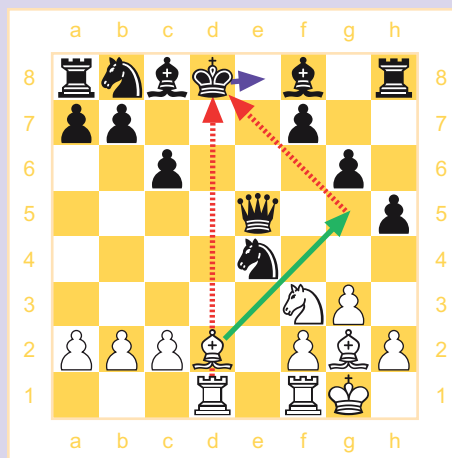
1



Coa descuberta do alfil branco, o negro vese obrigado a capturalo e a torre branca crava a dama.

1. Ad6+ , Rxd6
2. Tcd1 , ...

2

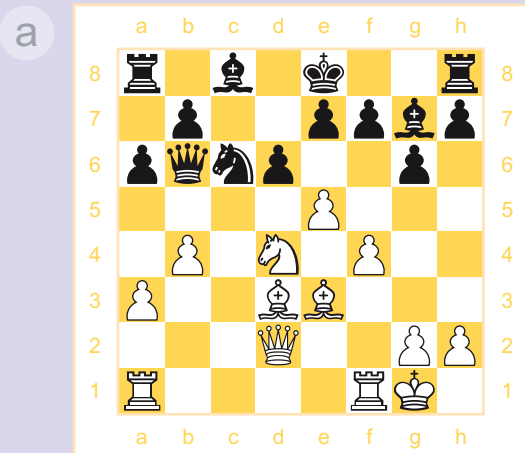


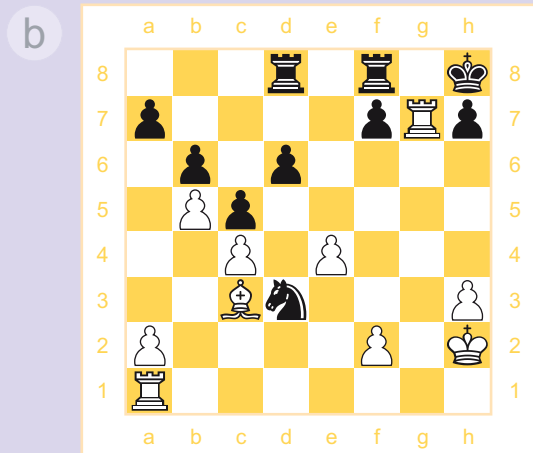
Mediante a descuberta co alfil, dáse xaque mate coa torre ou co alfil en d8, segundo onde se mova o rei.

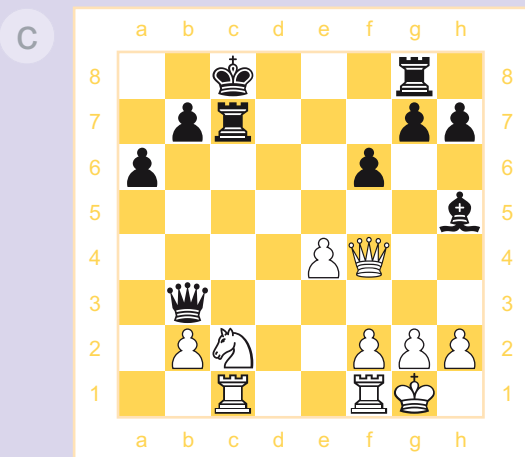
1. Ag5+ , Re8 (ou Rc7)
2. Td8++ (ou Ad8++)

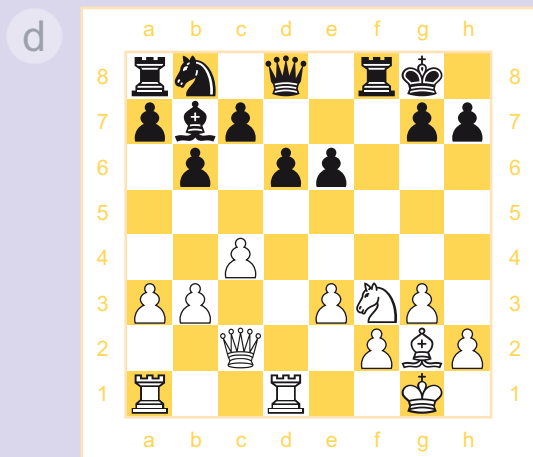
7

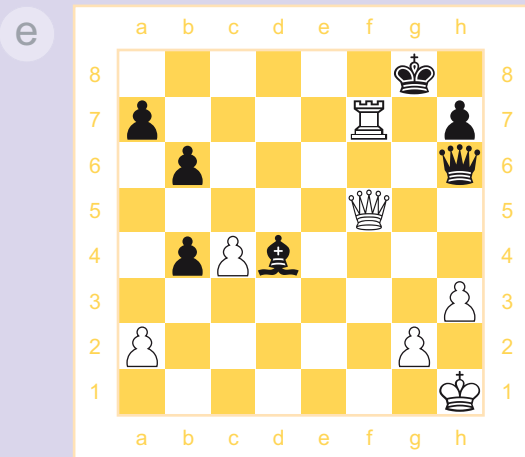
Anota as xogadas que lles permiten ás brancas facer unha descuberta. Se é posible, indica a combinación con frechas.

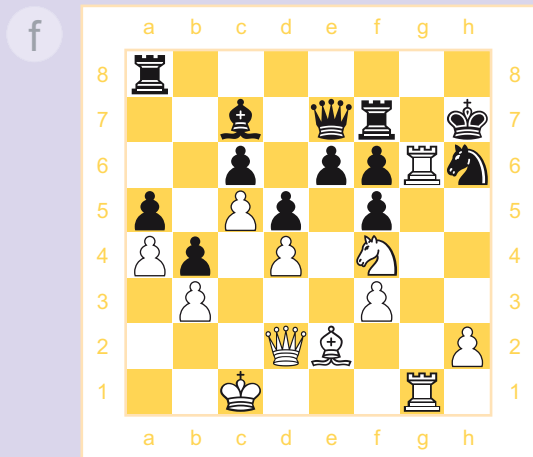








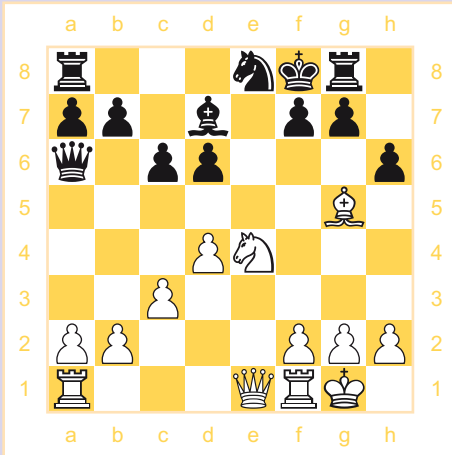




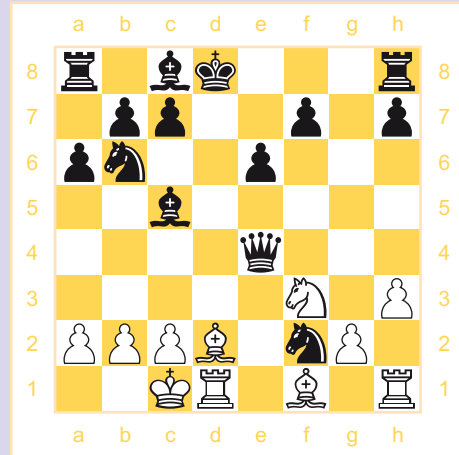
8

Anota as xogadas que lles permiten ás brancas facer unha descuberta. Se é posible, indica a combinación con frechas.

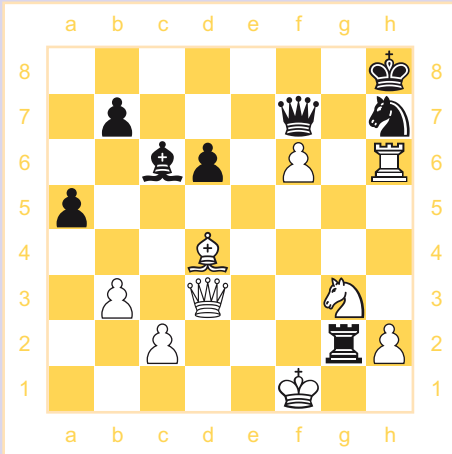
a



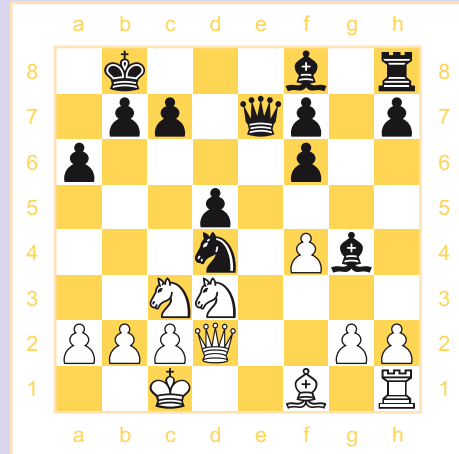
b



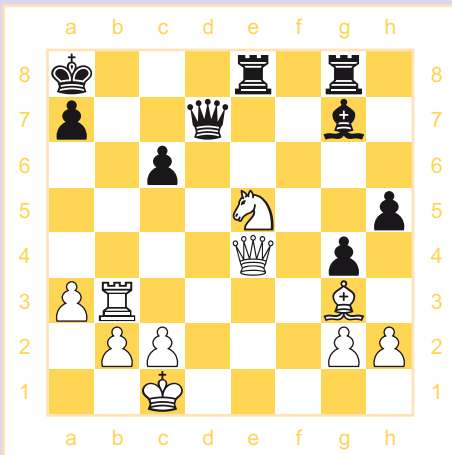
c



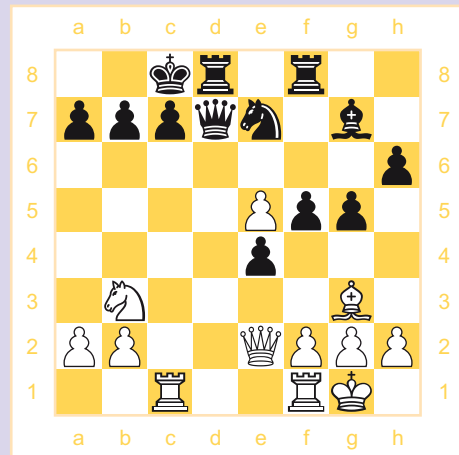
d



e



f



A

Anota as xogadas que lles permiten ás negras facer unha combinación. Se é posible, indica a combinación con frechas.

a

Chessboard diagram a: White pieces are at a1, b2, c3, d4, e5, f6, g7, h8. Black pieces are at a8, b7, c6, d5, e4, f3, g2, h1. A white rook is on f5.

b

Chessboard diagram b: White pieces are at a4, b3, c2, d1, e2, f3, g4, h5. Black pieces are at a7, b6, c5, d4, e3, f2, g1, h8. A white rook is on d4.

c

Chessboard diagram c: White pieces are at a5, b4, c3, d2, e1, f6, g7, h8. Black pieces are at a7, b6, c5, d4, e3, f2, g1, h8. A white rook is on b4.

d

Chessboard diagram d: White pieces are at a2, b3, c4, d5, e6, f7, g8, h1. Black pieces are at a8, b7, c6, d5, e4, f3, g2, h1. A white rook is on c2.

e

Chessboard diagram e: White pieces are at a2, b3, c4, d5, e6, f7, g8, h1. Black pieces are at a8, b7, c6, d5, e4, f3, g2, h1. A white rook is on a2.

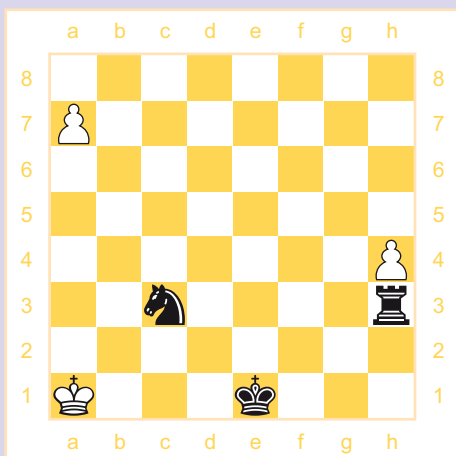
f

Chessboard diagram f: White pieces are at a3, b4, c5, d6, e7, f8, g1, h2. Black pieces are at a8, b7, c6, d5, e4, f3, g2, h1. A white rook is on d6.

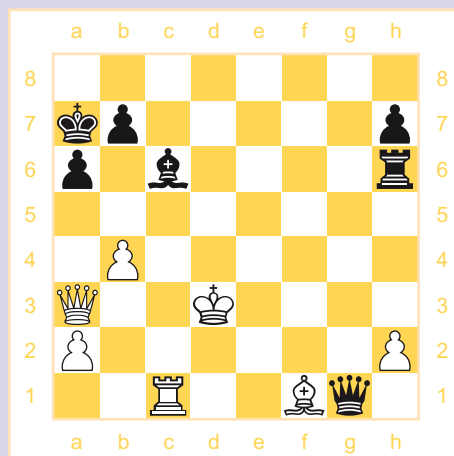
B

Anota as xogadas que lles permiten ás negras facer unha combinación. Se é posible, indica a combinación con frechas.

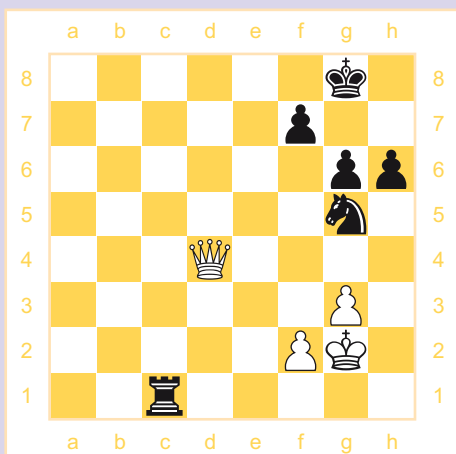
a



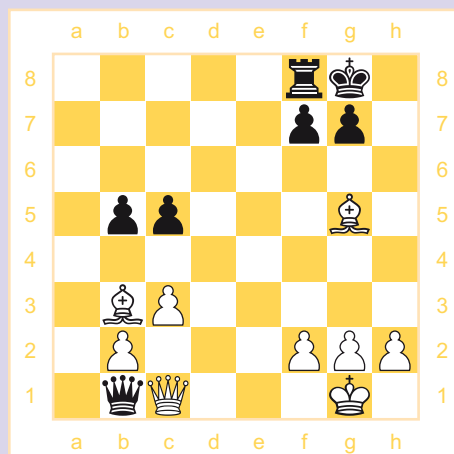
b



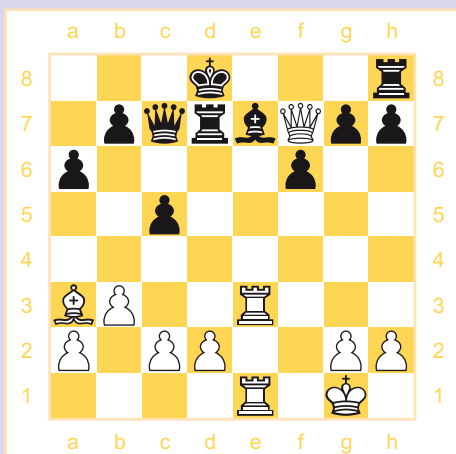
c



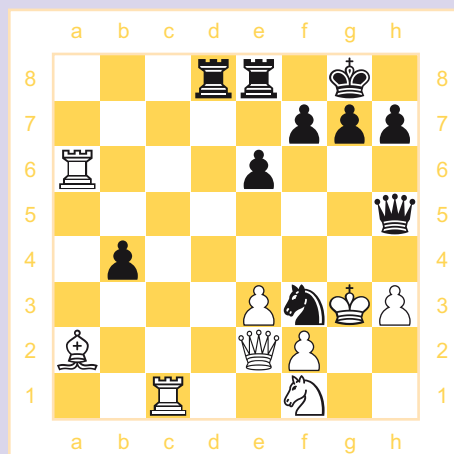
d



e



f



C

Anota as xogadas que lles permiten ás brancas facer unha combinación. Se é posible, indica a combinación con frechas.

a

Chessboard a: White pieces on a1, b2, c3, d4, e5, f6, g7, h8. Black pieces on a8, b7, c6, d5, e4, f3, g2, h1. White king on e1, black king on g7.

b

Chessboard b: White pieces on a4, b2, c3, d4, e5, f6, g7, h8. Black pieces on a8, b7, c6, d5, e4, f3, g2, h1. White king on e1, black king on e8.

c

Chessboard c: White pieces on a3, b2, c3, d4, e5, f6, g7, h8. Black pieces on a8, b7, c6, d5, e4, f3, g2, h1. White king on e1, black king on g8.

d

Chessboard d: White pieces on a4, b2, c3, d4, e5, f6, g7, h8. Black pieces on a8, b7, c6, d5, e4, f3, g2, h1. White king on e1, black king on g8.

e

Chessboard e: White pieces on a4, b2, c3, d4, e5, f6, g7, h8. Black pieces on a8, b7, c6, d5, e4, f3, g2, h1. White king on e4, black king on e6.

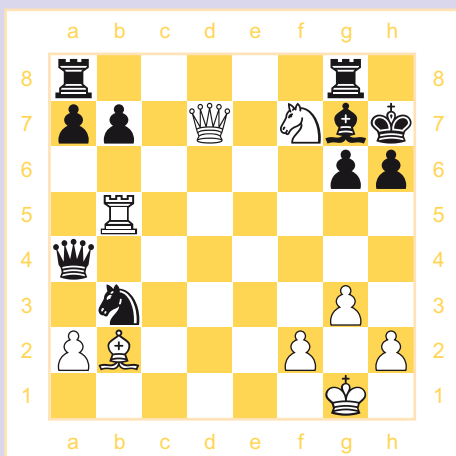
f

Chessboard f: White pieces on a2, b2, c4, d4, e5, f6, g7, h8. Black pieces on a8, b7, c6, d5, e4, f3, g2, h1. White king on e1, black king on g7.

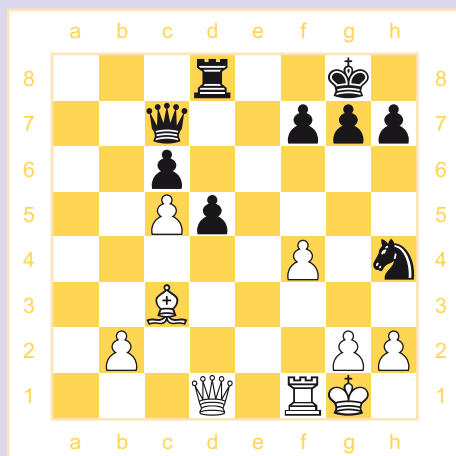
D

Anota as xogadas que lles permiten ás brancas facer unha combinación. Se é posible, indica a combinación con frechas.

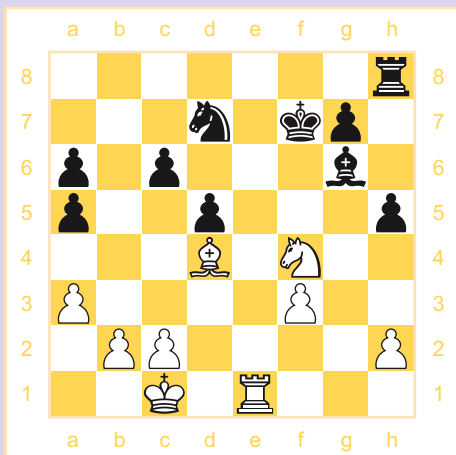
a



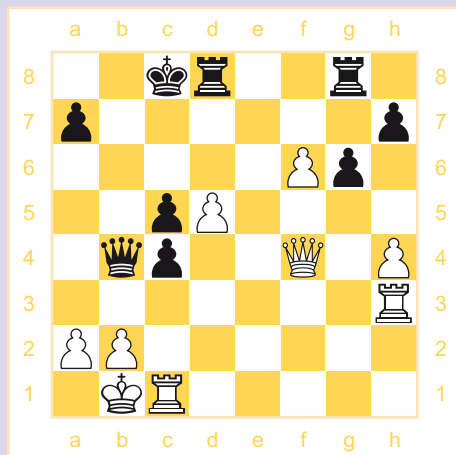
b



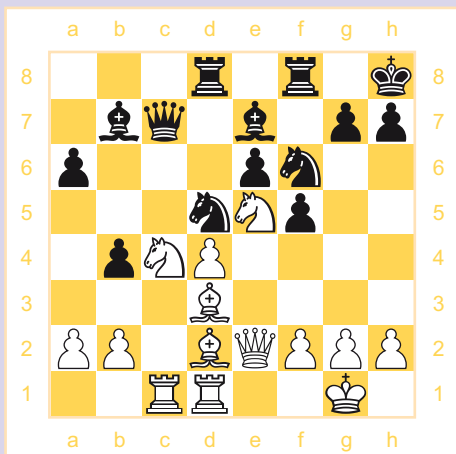
c



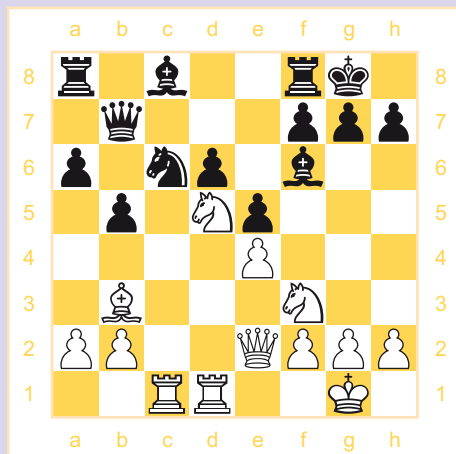
d



e



f



Combinacións de mate I

Mates con dama

Mates con torre



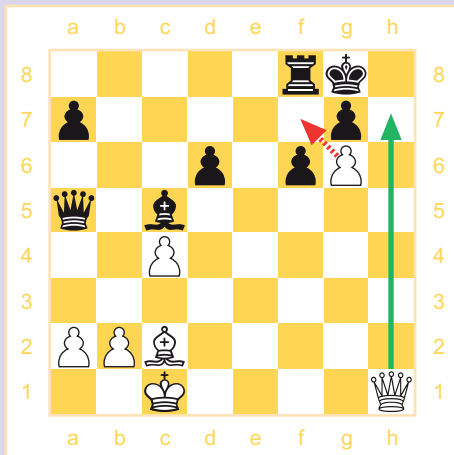


Mates con dama

Nunha xogada



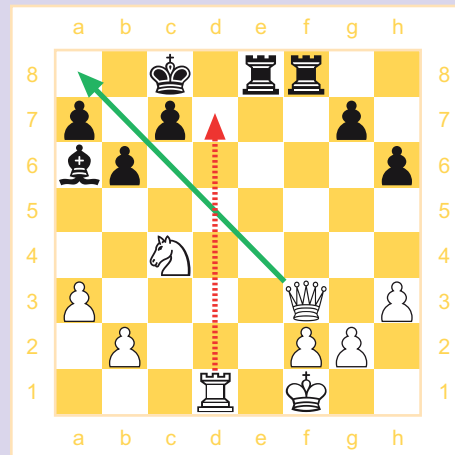
1



A dama dá xaque mate coa colaboración do peón, o cal, á vez, evita a fuga do rei.

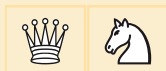
1. Dh7++

2

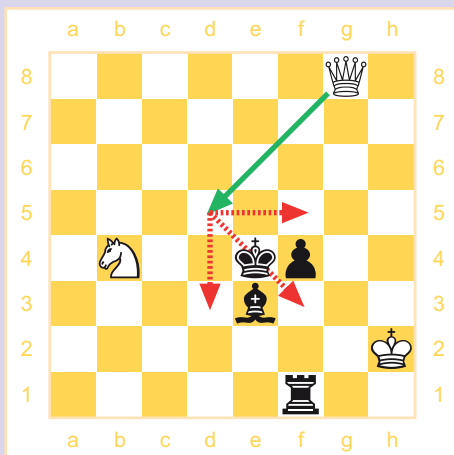


A dama entra pola diagonal para dar xaque mate, xa que a torre evita que o rei escape.

1. Da8++



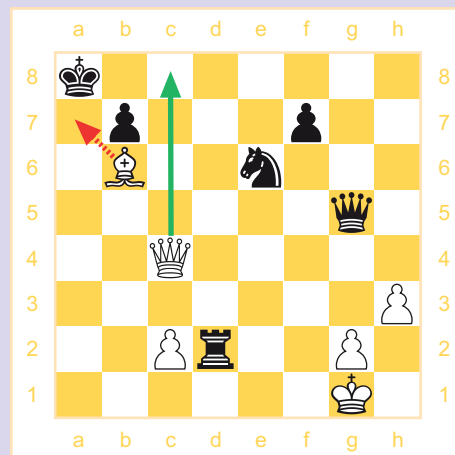
3



A dama branca dá xaque mate porque as propias pezas negras non lle permiten ao seu rei escapar.

1. Dd5++

4

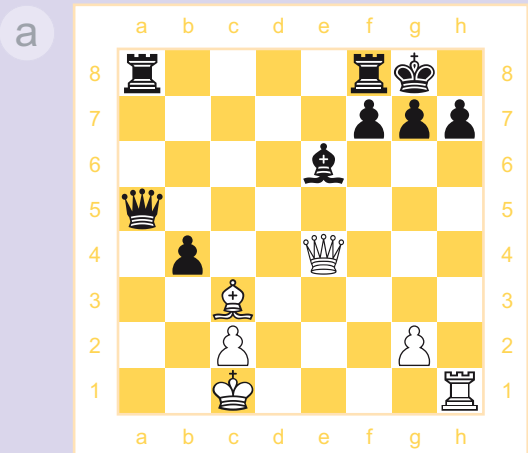


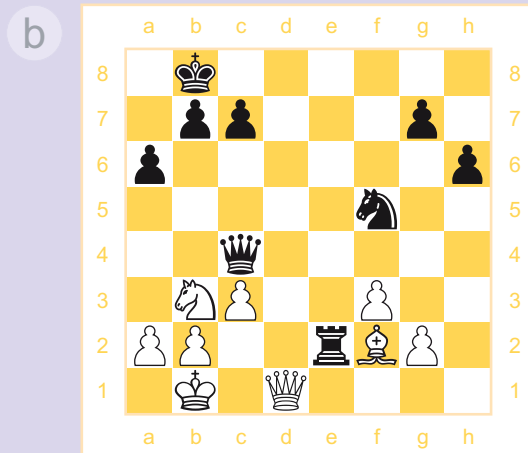
A dama dá xaque mate na última fila coa colaboración do seu afil.

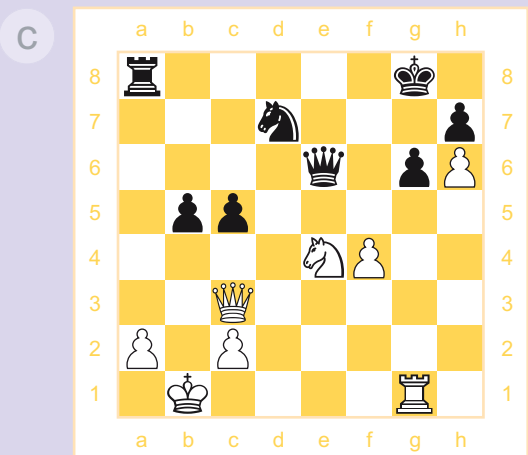
1. Dc8++

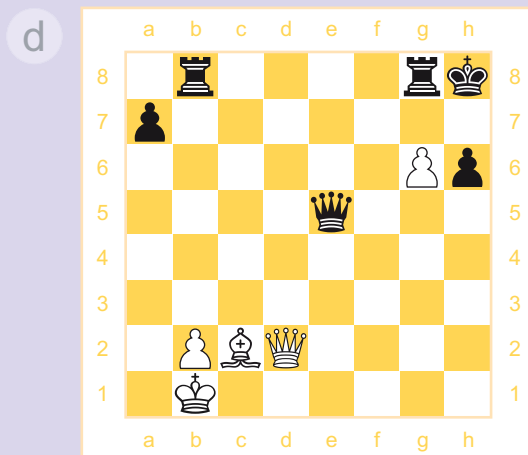
1

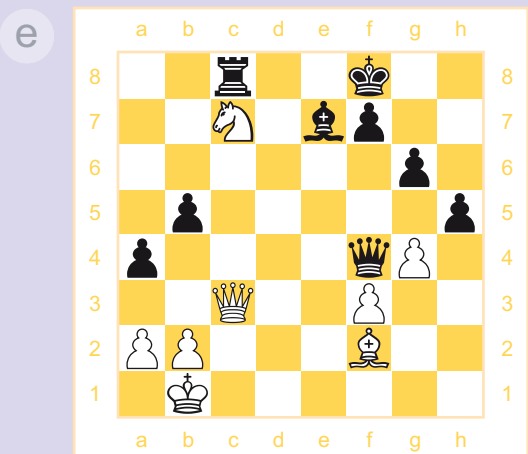
Anota as xogadas que lles permiten ás brancas facer unha combinación de mate.

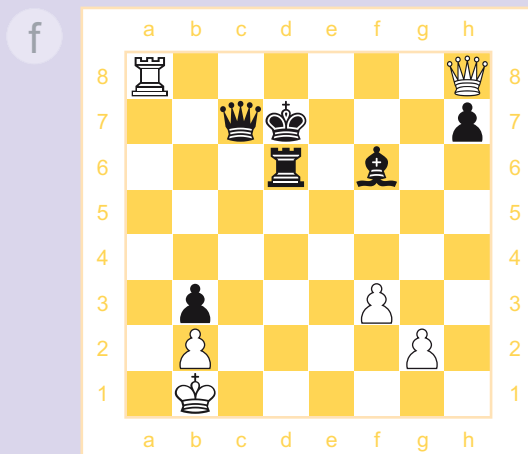












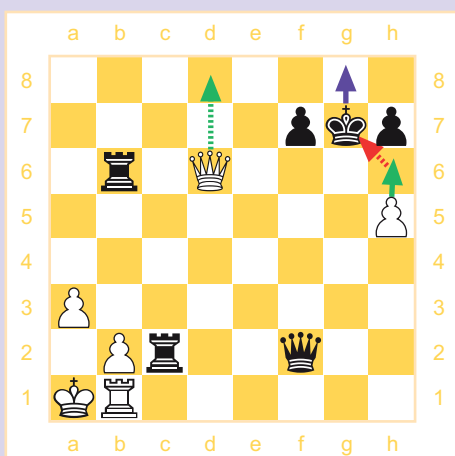


Mates con dama

En dúas xogadas



1

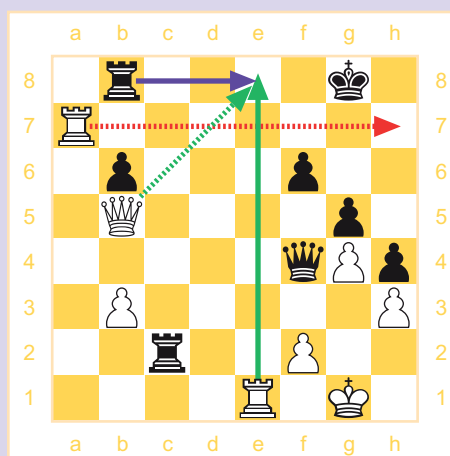


O peón fai retroceder o rei e, entón, a dama dá xaque mate na última fila.

1. h6+ , Rg8
2. Dd8++

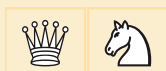


2

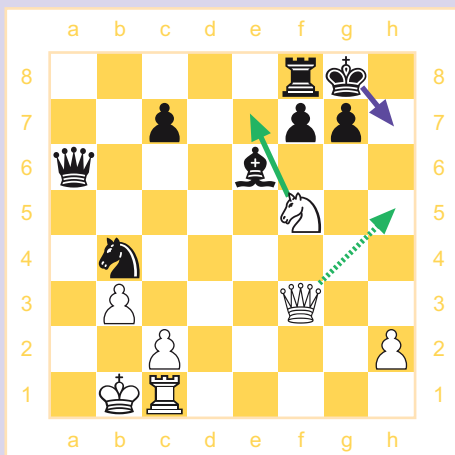


Despois do intercambio de torres, a dama dá xaque mate.

1. Te8+ , Txe8
2. Dxe8++



3

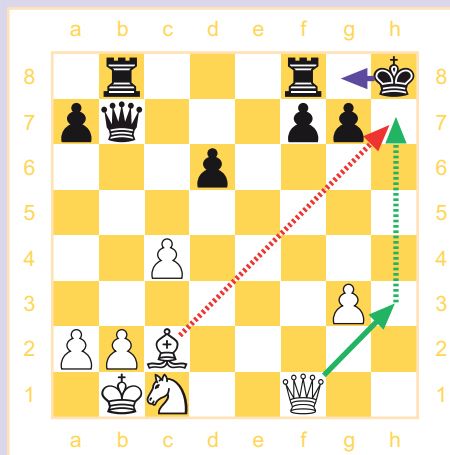


O cabalo permite que a dama dea xaque mate na columna h.

1. Ce7+ , Rh7
2. Dh5++



4

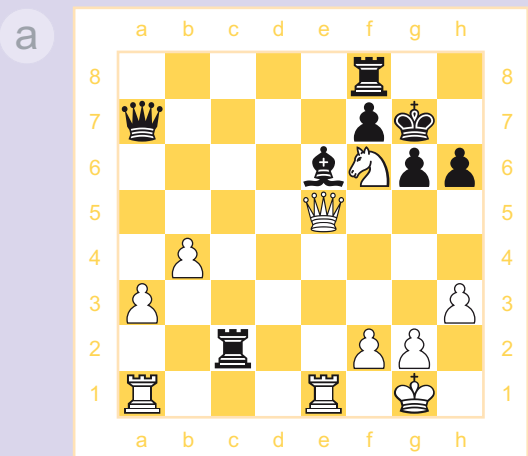


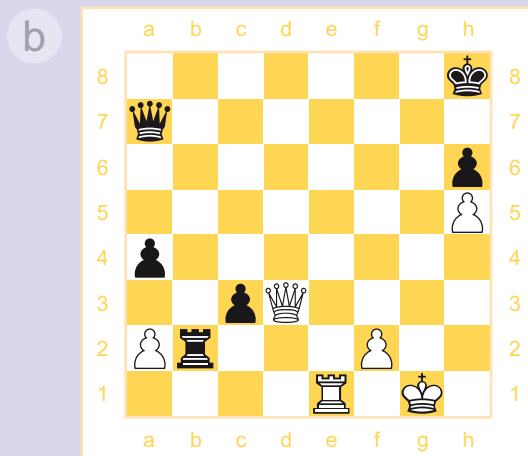
O alfil axuda a dama a dar xaque mate despois de dar esta xaque dende a columna h.

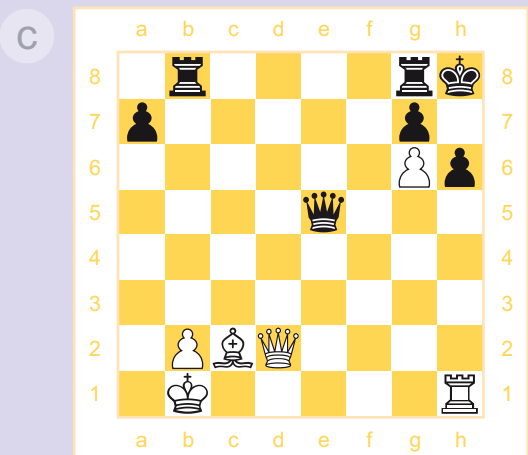
1. Dh3+ , Rg8
2. Dh7++

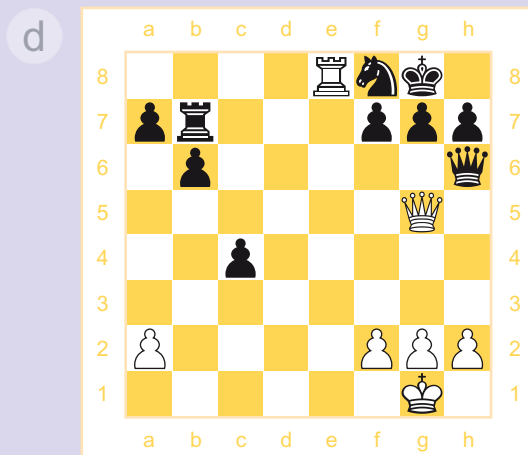
2

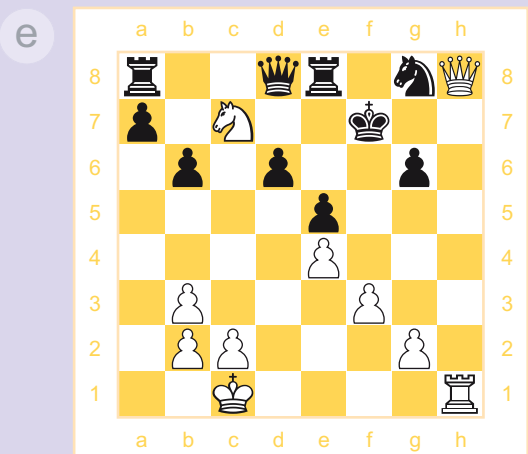
Anota as xogadas que lles permiten ás brancas facer unha combinación de mate.

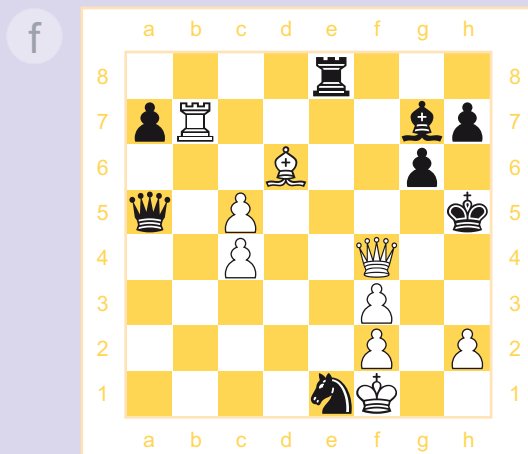












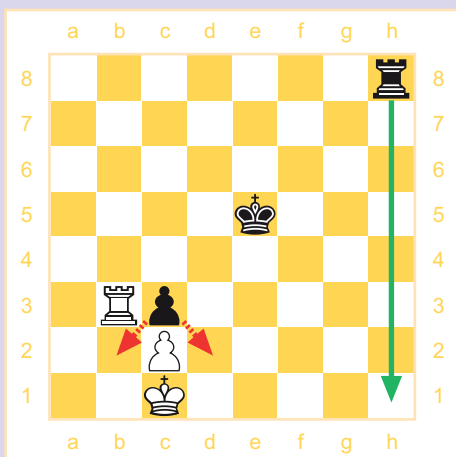


Mates con torre

Nunha xogada

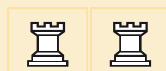


1

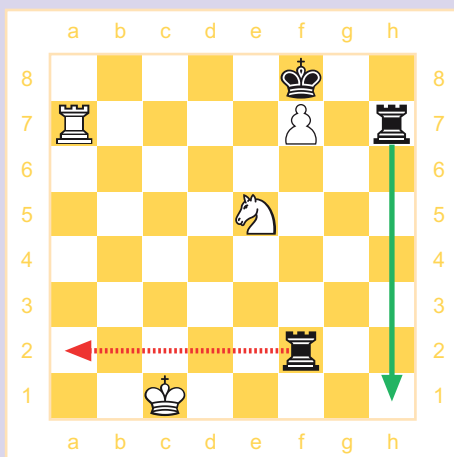


A torre dá xaque mate na primeira fila coa colaboración do seu peón, que evita que o rei escape.

1. ... , Th1++



2

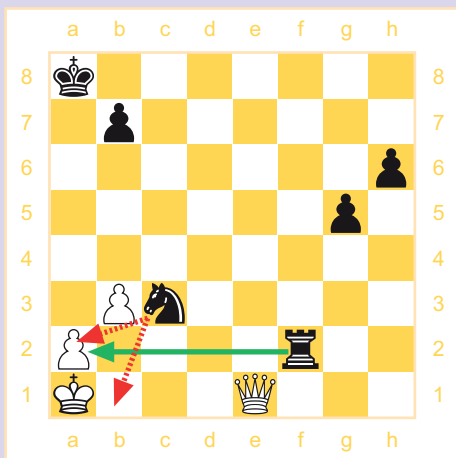


Mentres unha torre evita que o rei escape, a outra dá xaque mate.

1. ... , Th1++



3

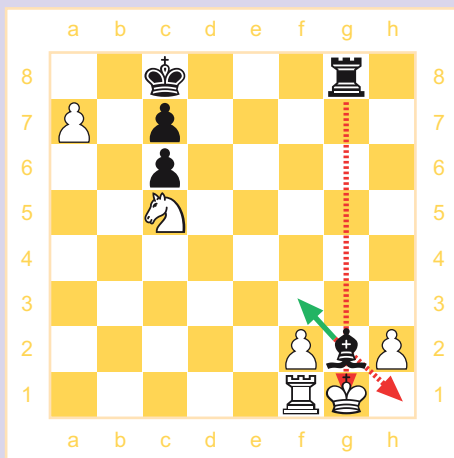


O cabalo, ademais de defender a torre, impide que o rei poida ir a b1.

1. ... , Txa2++



4



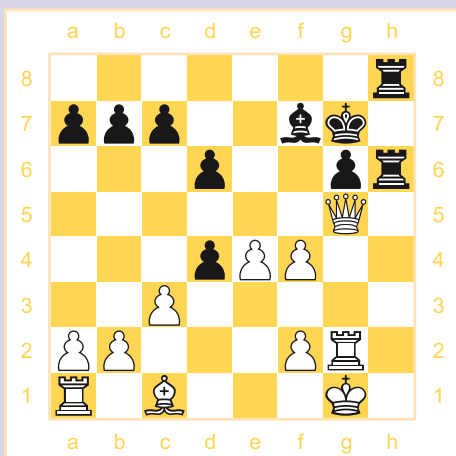
Coa descuberta do alfil en f3, o rei branco non ten escapatoria. Se o alfil se colocase en h3, o rei podería ir a h1.

1. ... , Af3++

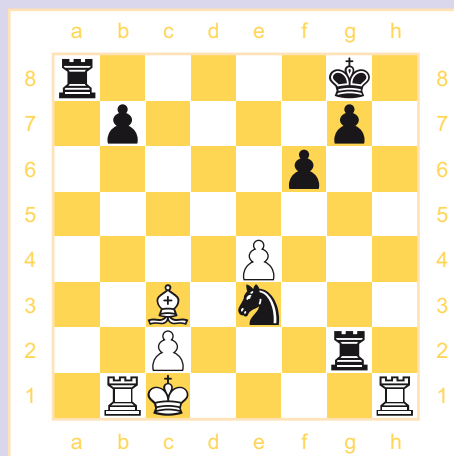
4

Anota as xogadas que lles permiten ás negras facer unha combinación de mate.

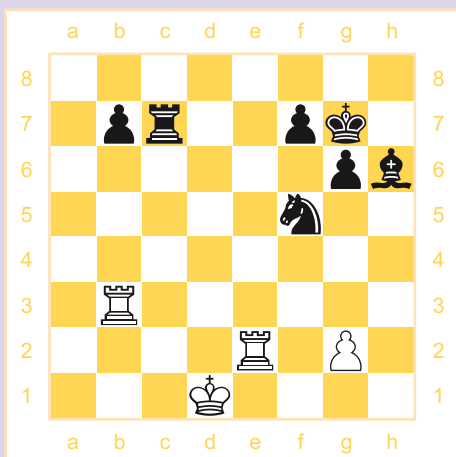
a



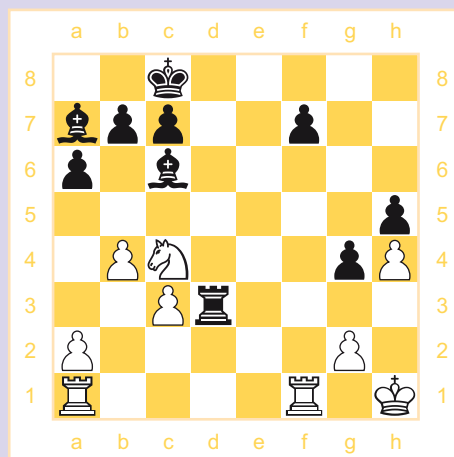
b



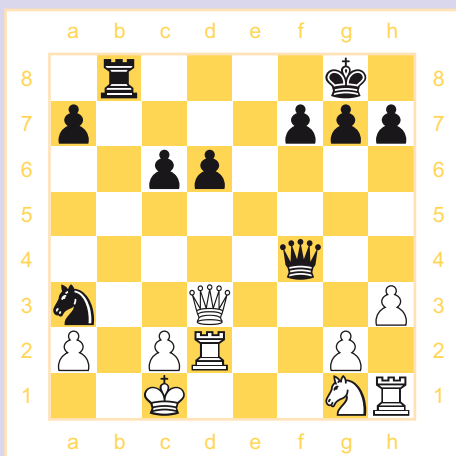
c



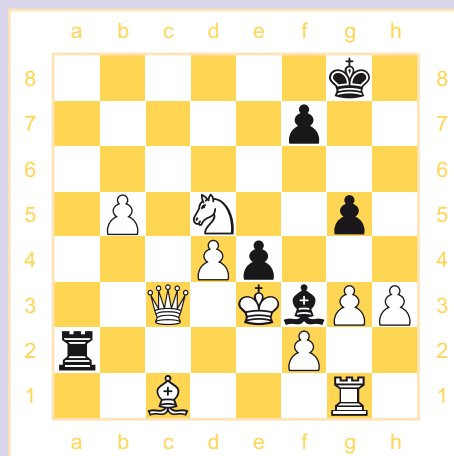
d



e



f



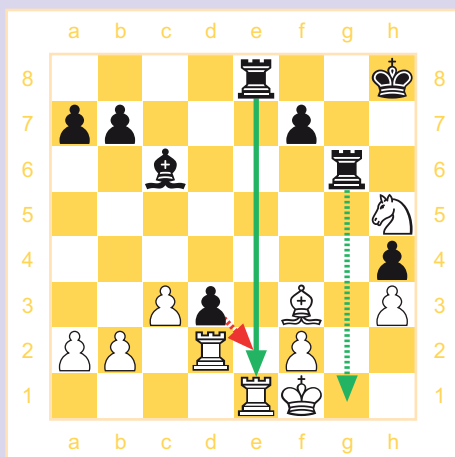


Mates con torre

En dúas xogadas



1

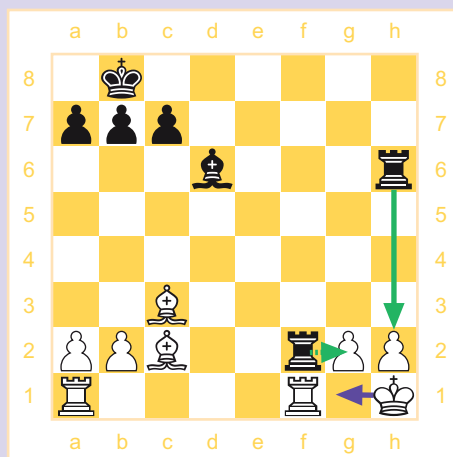


O intercambio de torres permítelle á outra torre dar xaque mate na primeira fila coa axuda do seu peón.

1. ... Rxe1 ; Txe1+
2. Rxe1 ; Tg1++



2

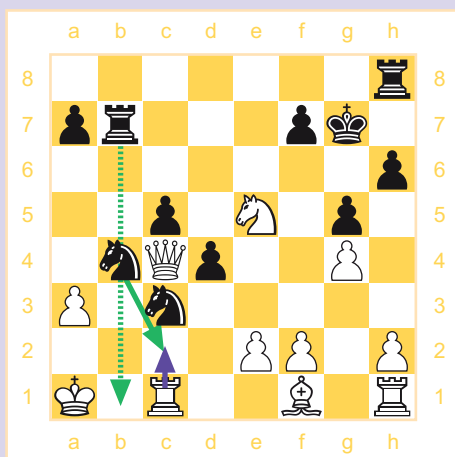


Coas capturas de peóns, as torres, que se defenden reciprocamente, dan xaque mate.

1. ... Rxh2+ ; Txh2+
2. Rg1 ; Tfxg2++



3

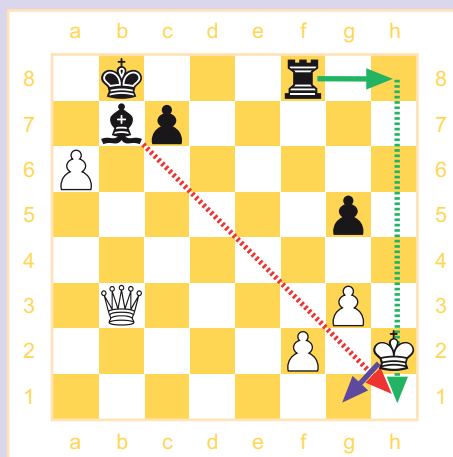


Despois de que a torre branca se viu obrigada a capturar o cabalo, a torre negra dá xaque mate.

1. ... Txc2 ; Cc2+
2. Txc2 ; Tb1++



4

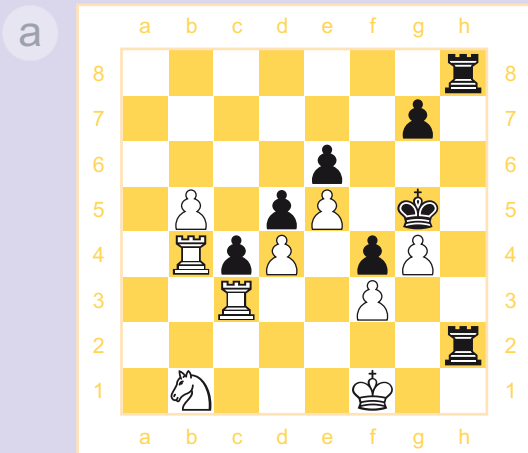


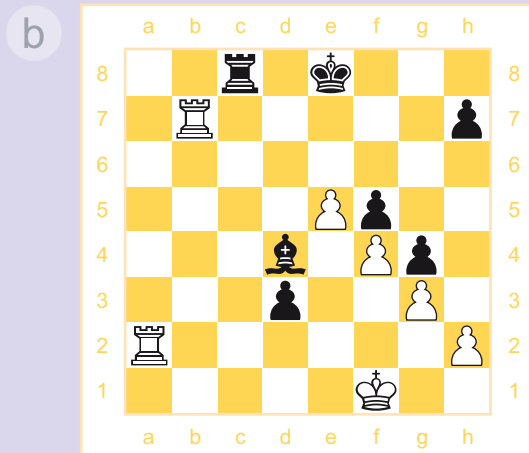
A torre dá xaque mate dende a esquina porque saca partido da diagonal aberta que o alfil negro domina.

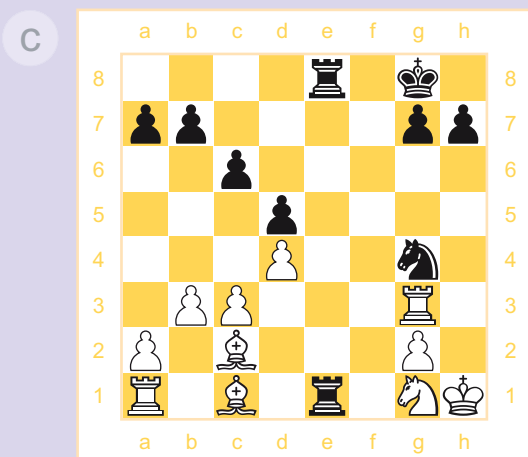
1. ... Rg1 ; Th8+
2. Rg1 ; Th1++

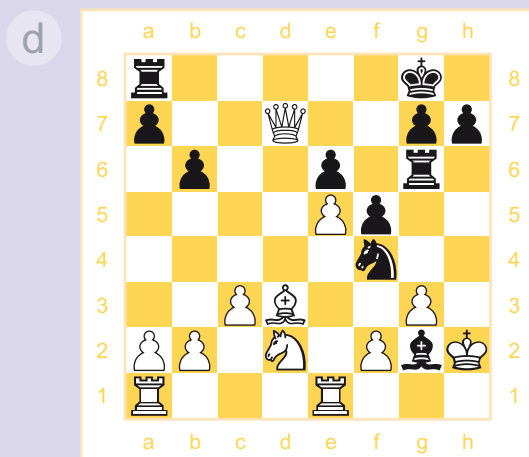
5

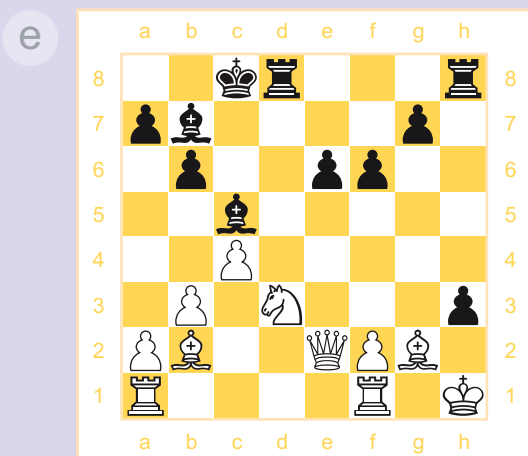
Anota as xogadas que lles permiten ás negras facer unha combinación de mate.

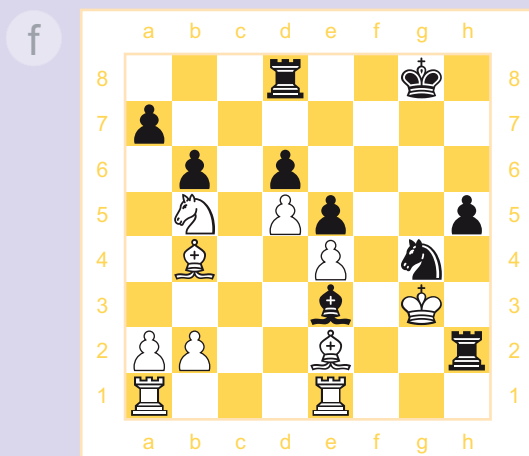






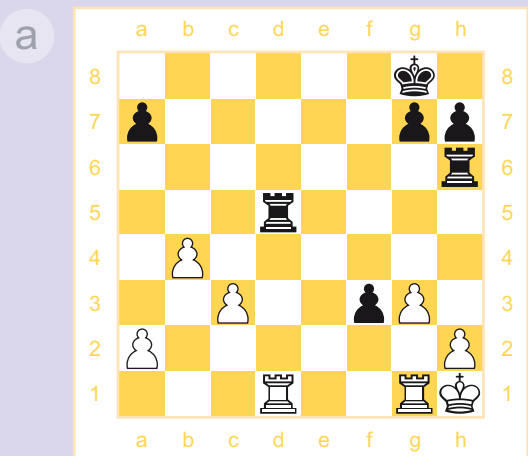


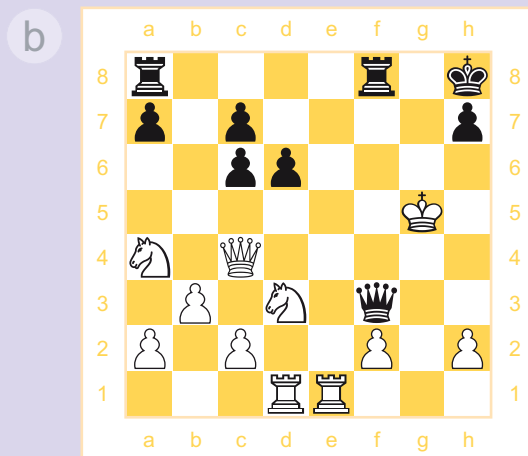


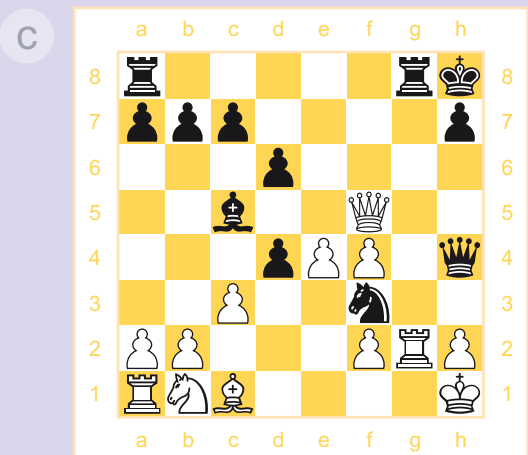


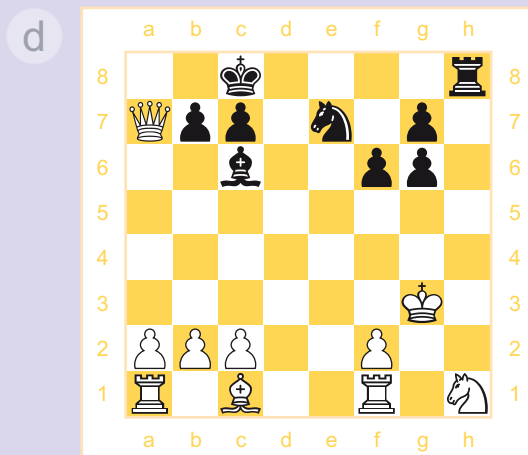
6

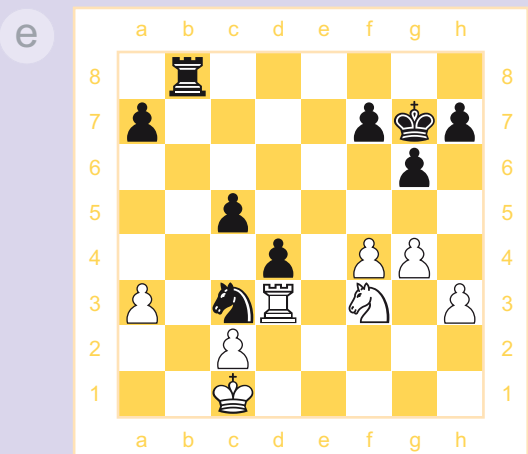
Anota as xogadas que lles permiten ás negras facer unha combinación de mate.

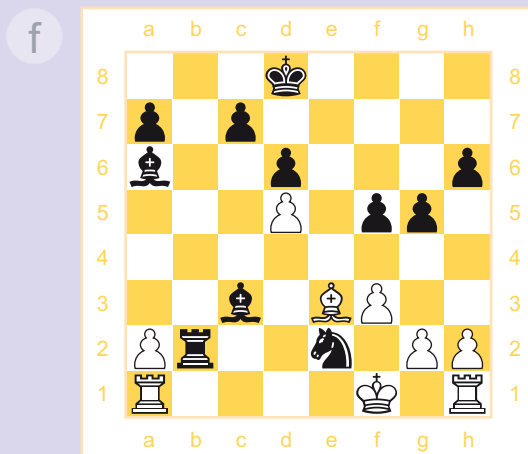






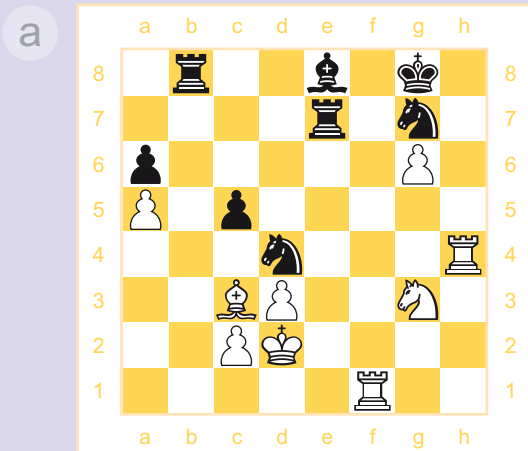


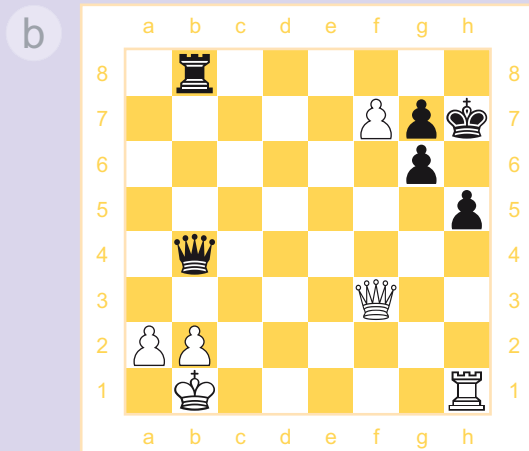


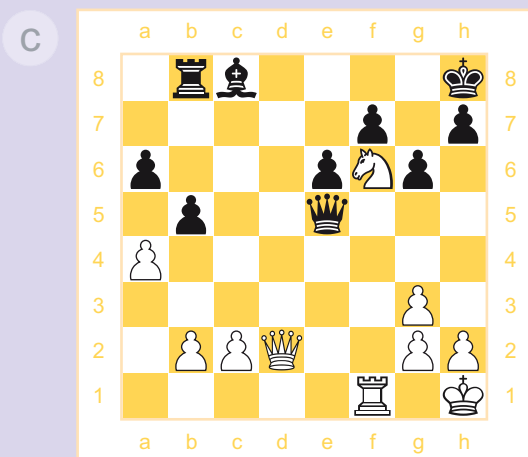


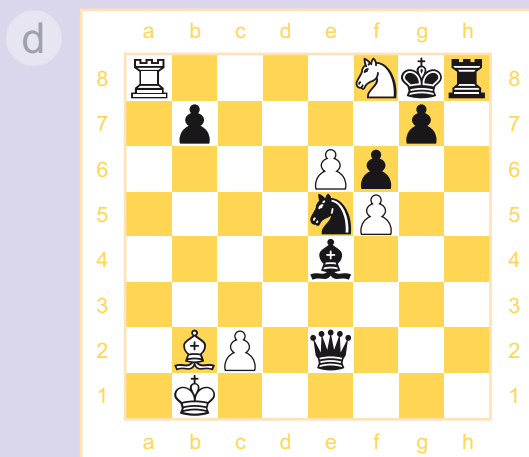
A

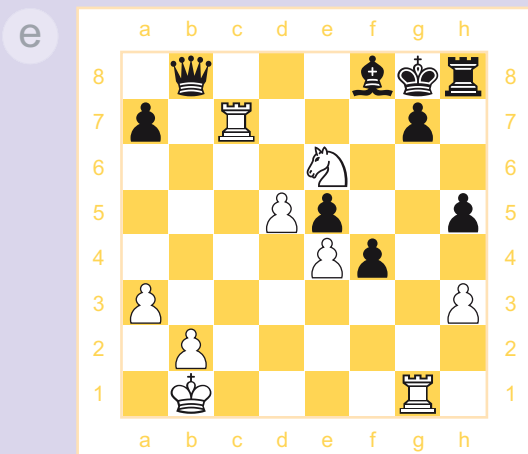
Anota as xogadas que lles permiten ás brancas facer unha combinación de mate.

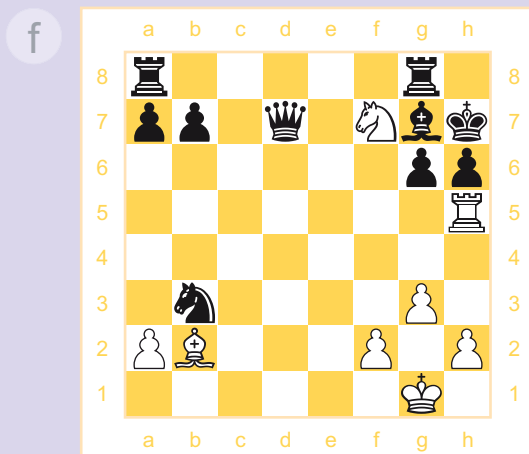








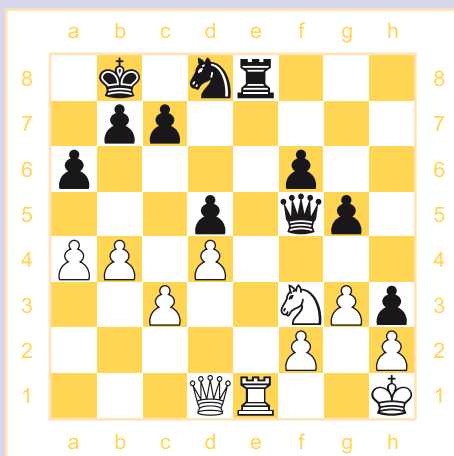




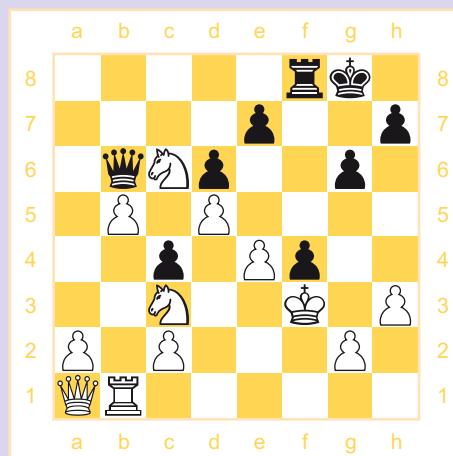
B

Anota as xogadas que lles permiten ás negras facer unha combinación de mate.

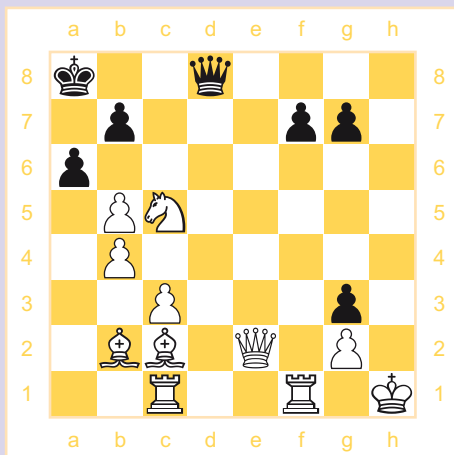
a



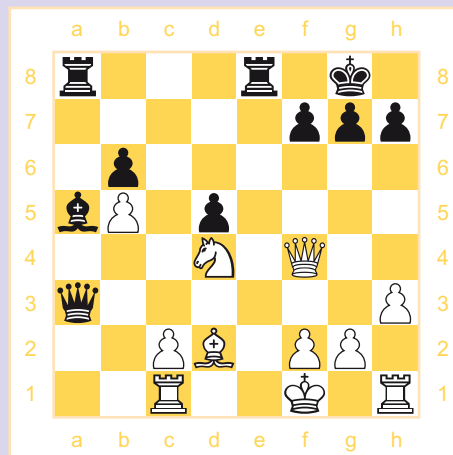
b



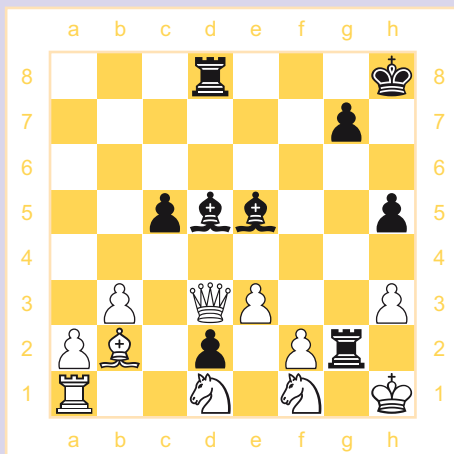
c



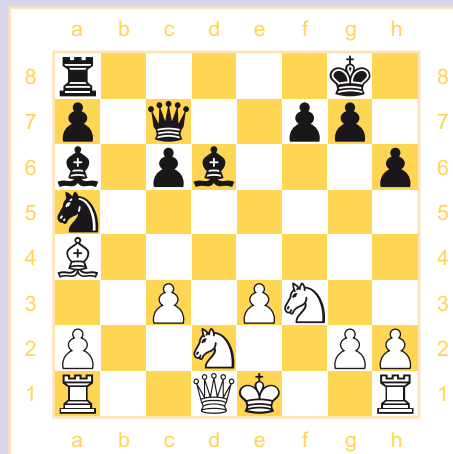
d



e



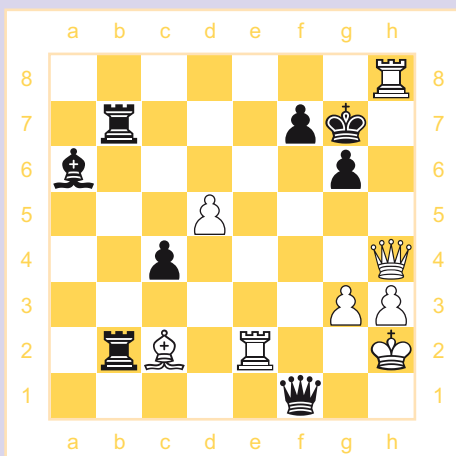
f



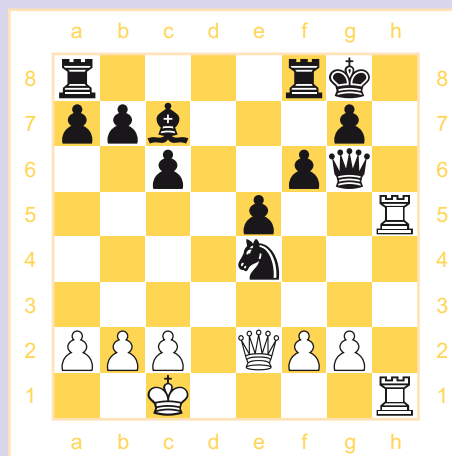
C

Anota as xogadas que lles permiten ás brancas facer unha combinación de mate.

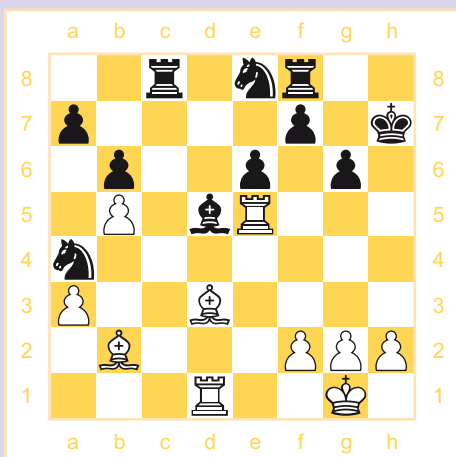
a



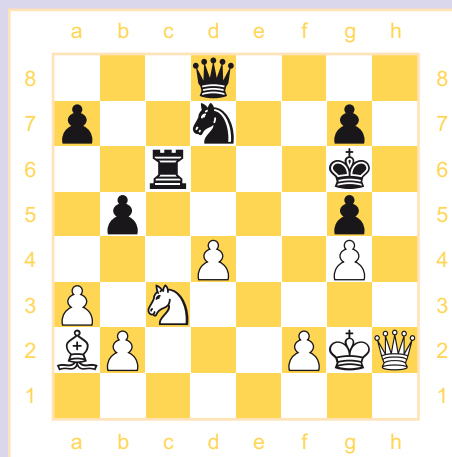
b



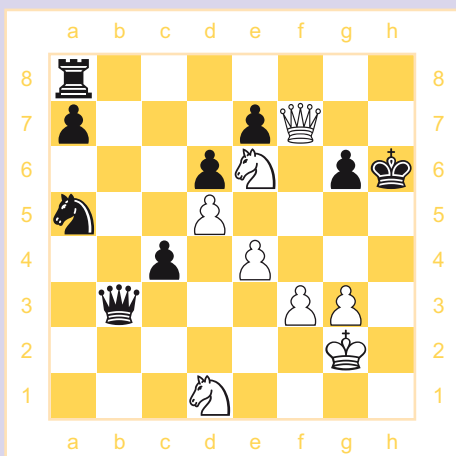
c



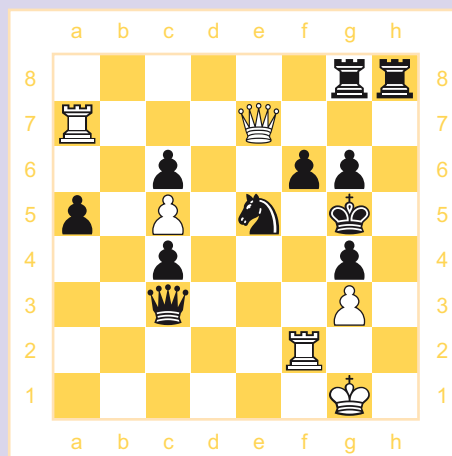
d



e



f



Combinacións de mate II

Mates con peón

Mates con alfil

Mates con cabalo





Mates con peón

Nunha xogada



1

O avance do peón na columna **a** dálle xaque mate ao rei negro.

1. a3++



2

O rei negro queda bloqueado polas súas propias pezas e non pode evitar o xaque mate.

1. f5++



3

O rei negro recibe o xaque mate a causa da combinación do alfil co avance do peón.

1. h7++



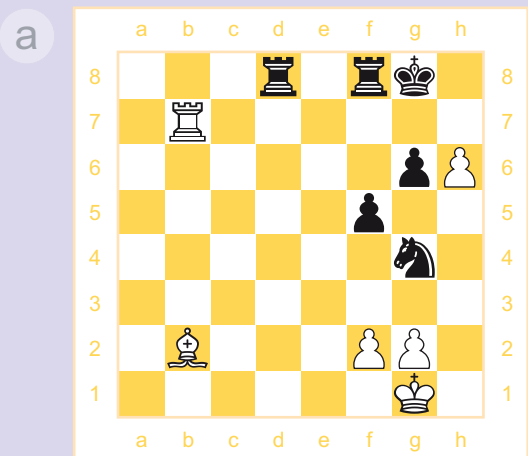
4

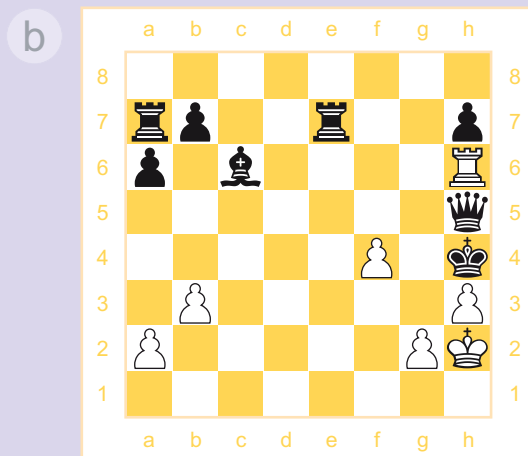
O peón que corrou facendo promoción de dama dá xaque mate.

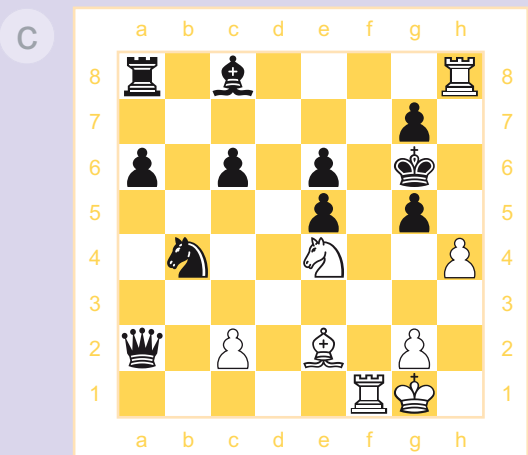
1. e8=D ++

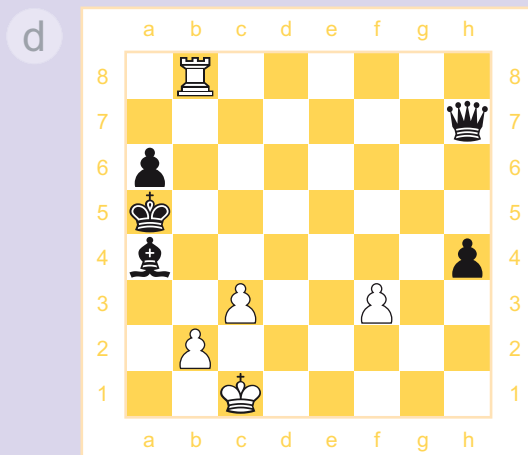
1

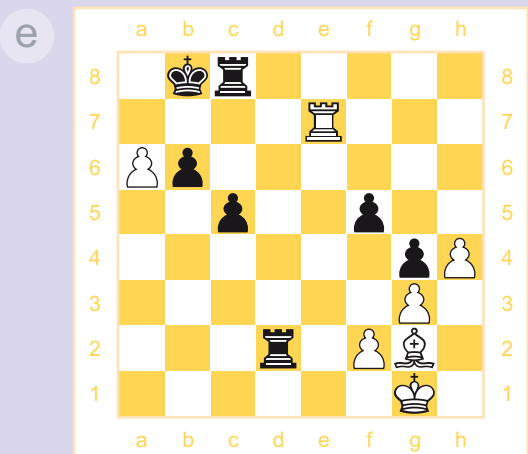
Anota as xogadas que lles permiten ás brancas facer unha combinación de mate.

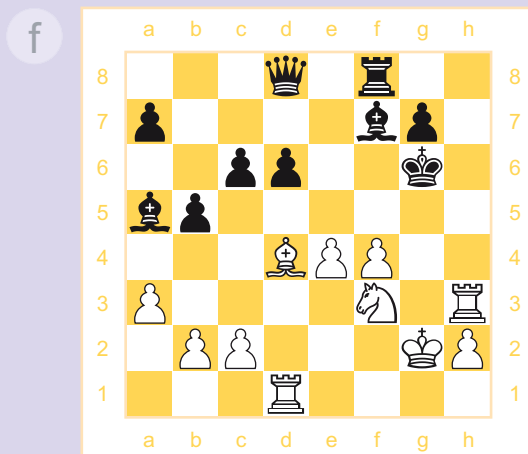








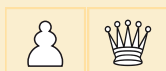




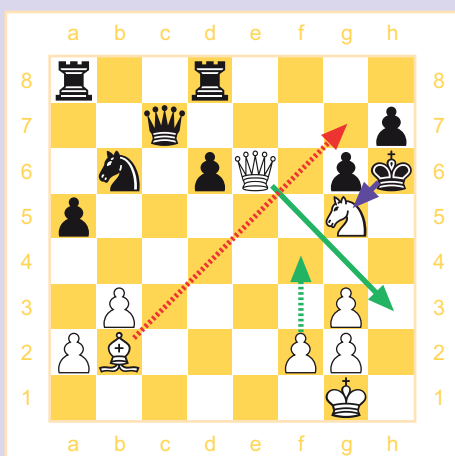


Mates con peón

En dúas xogadas



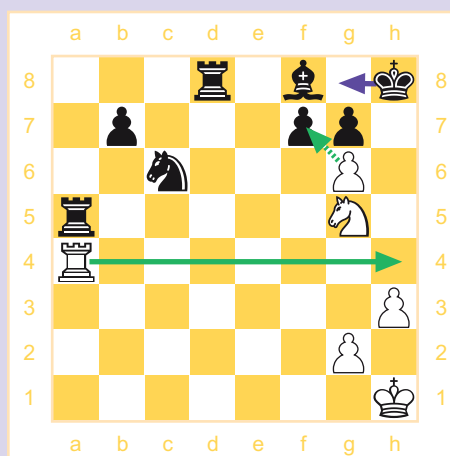
1



O rei negro ten que capturar o cabalo. Logo, o peón da columna f dálle xaque mate.

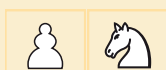
1. Dh3+ , Rxc5
2. f4++

2

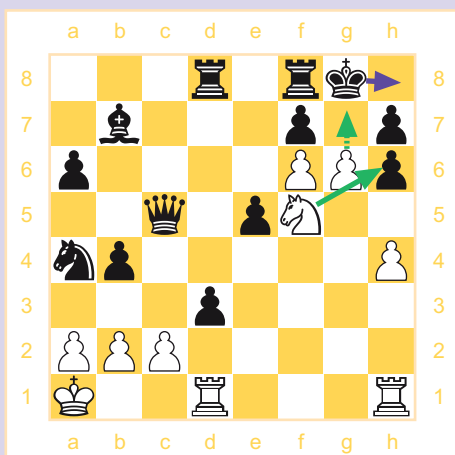


A torre obriga o rei a ocupar a casa g8 e coa captura do peón f7 dáse xaque mate.

1. Th4+ , Rg8
2. gx7++



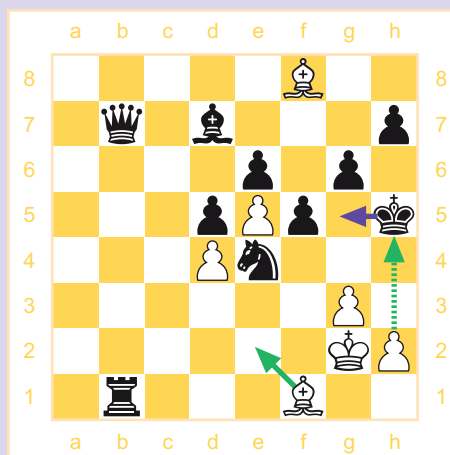
3



O cabalo acantoa o rei para poder avanzar o peón dando xaque mate.

1. Cxh6+ , Rh8
2. g7++

4

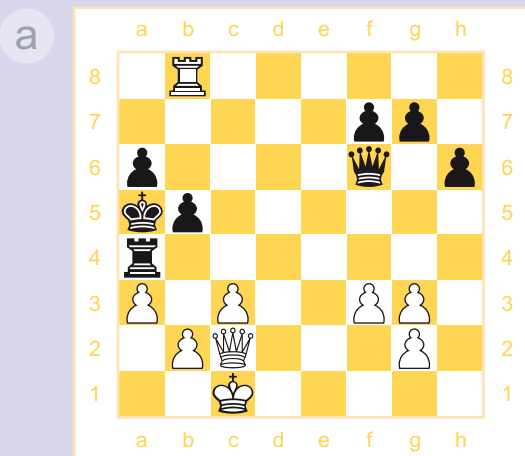


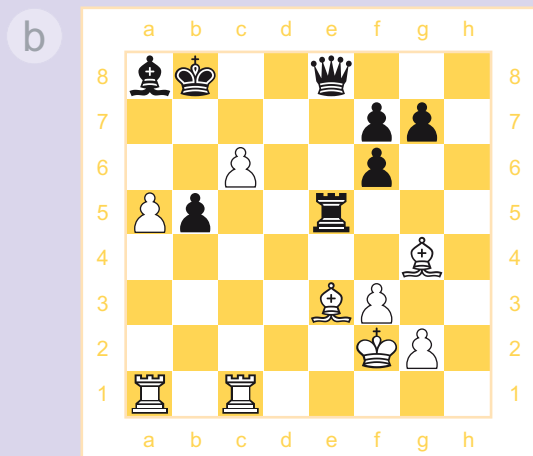
As brancas dan xaque mate porque as casas de fuga do rei están ameazadas por peóns e alfís.

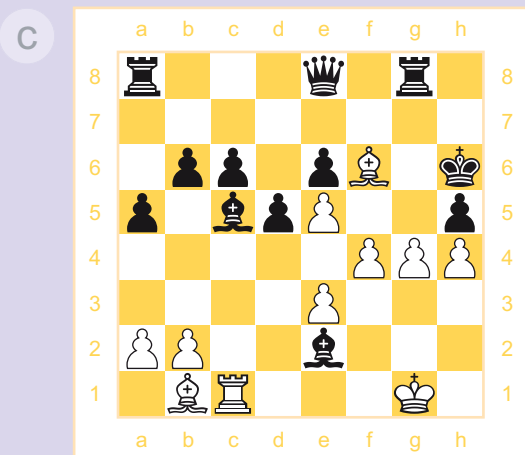
1. Ae2+ , Rg5
2. h4++

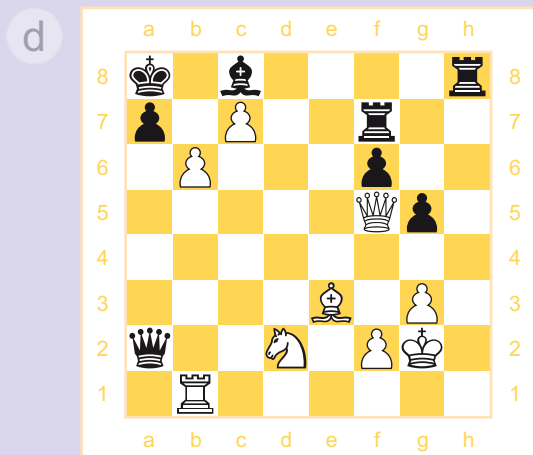
2

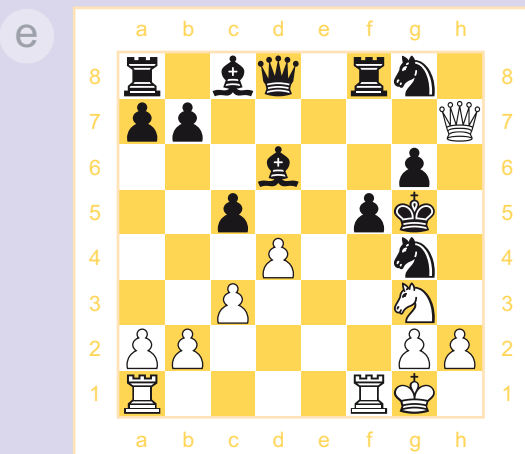
Anota as xogadas que lles permiten ás brancas facer unha combinación de mate.

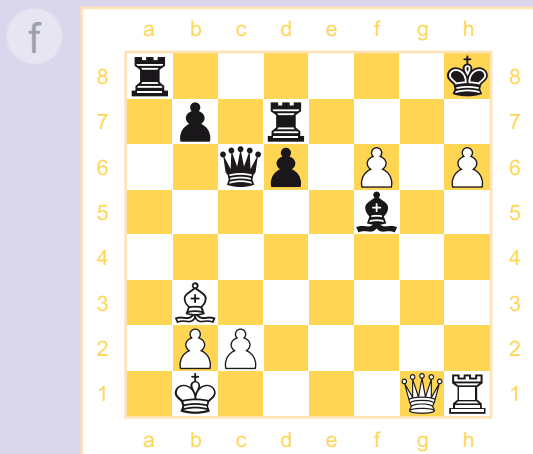








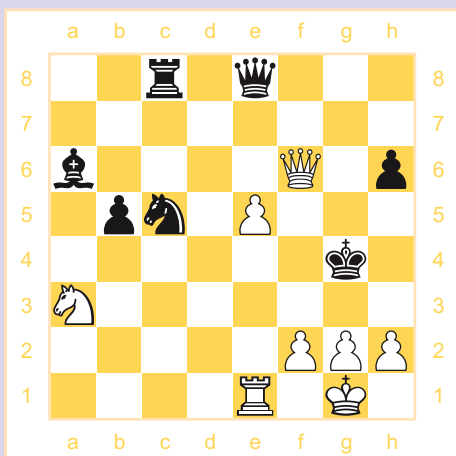




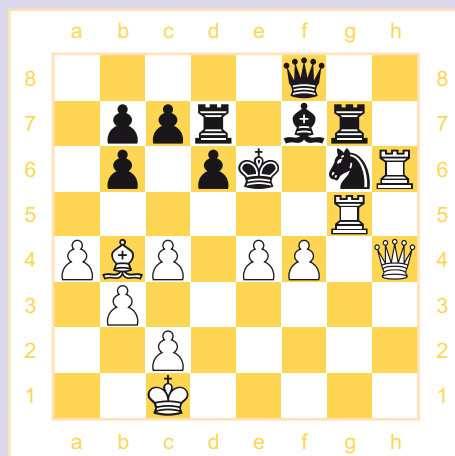
3

Anota as xogadas que lles permiten ás brancas facer unha combinación de mate.

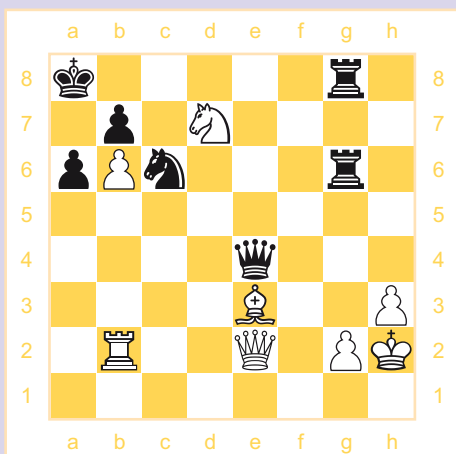
a



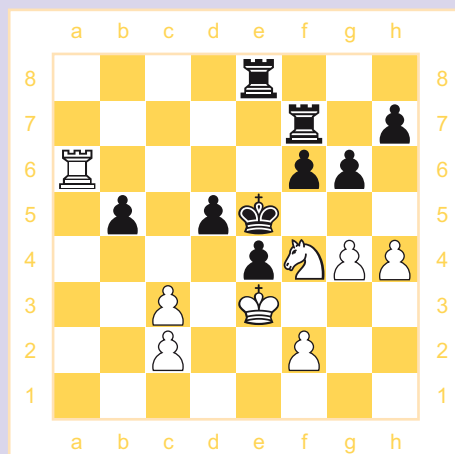
b



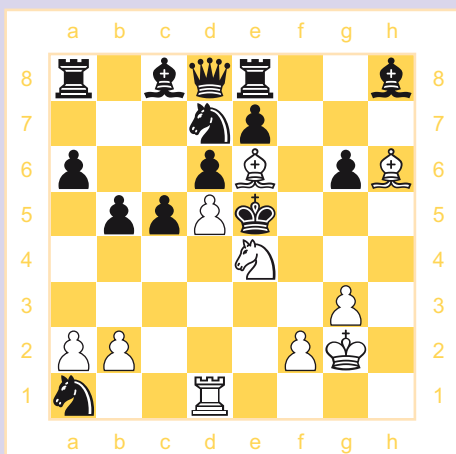
c



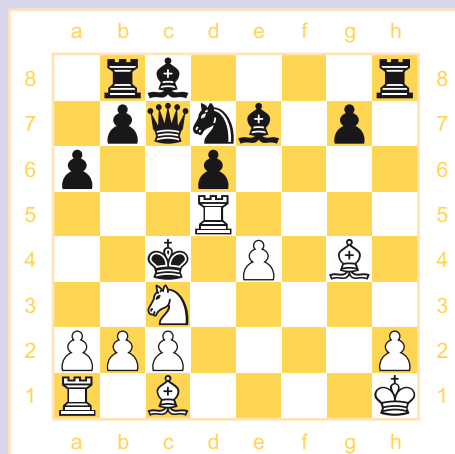
d



e



f



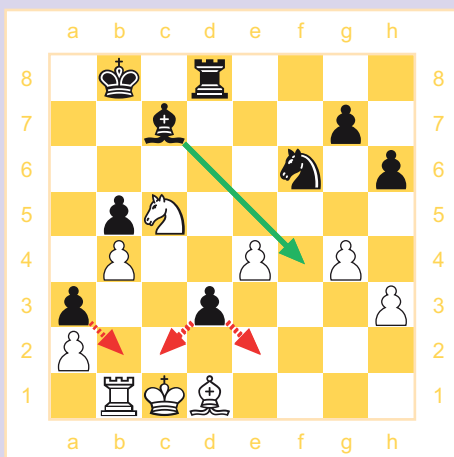


Mates con alfil

Nunha xogada



1

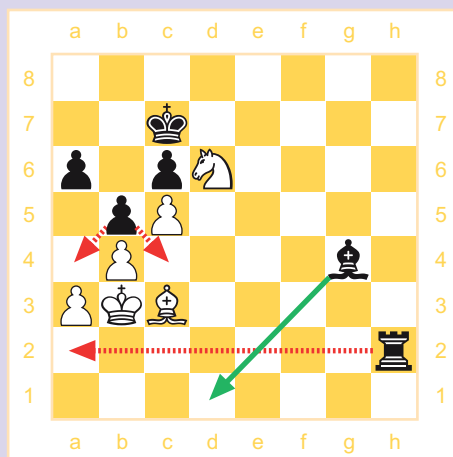


O alfil, combinado cos peóns que evitan a fuxida do rei, dá xaque mate.

1. ... , Af4++



2

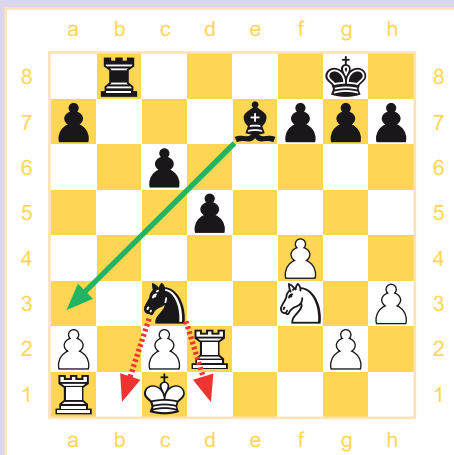


O alfil aproveita a inmovilidade do rei para dar xaque mate.

1. ... , Ad1++



3

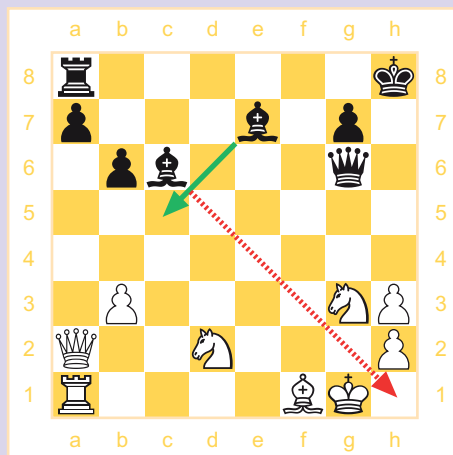


O alfil dá xaque mate, mentres que o cabalo controla as casas de fuxida do rei.

1. ... , Aa3++



4



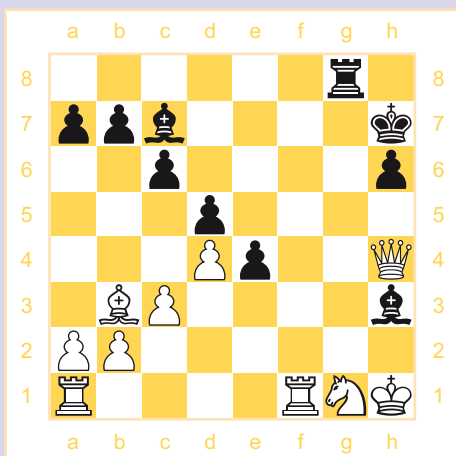
Dáselle xaque mate ao rei porque os alfís dominan as casas polas que pode desprazarse.

1. ... , Ac5++

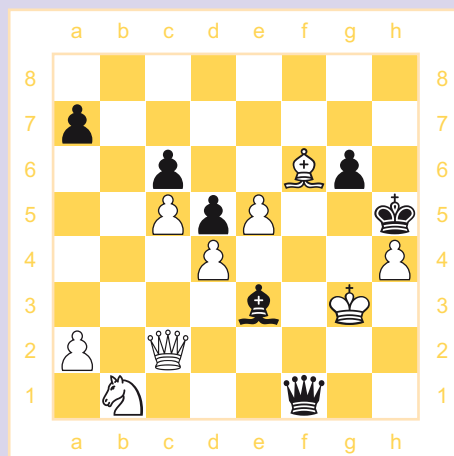
4

Anota as xogadas que lles permiten ás negras facer unha combinación de mate.

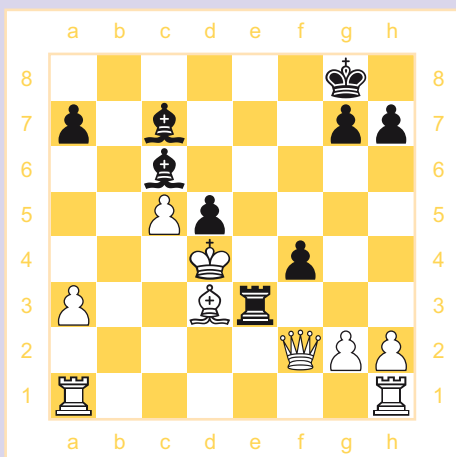
a



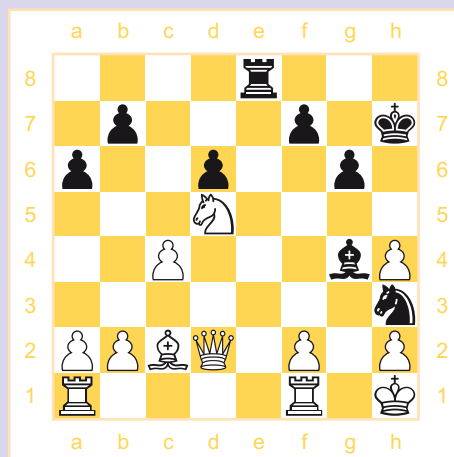
b



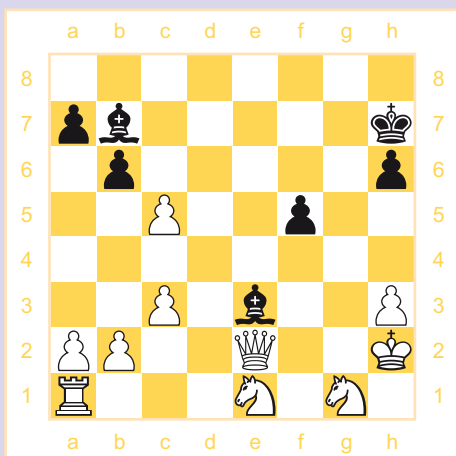
c



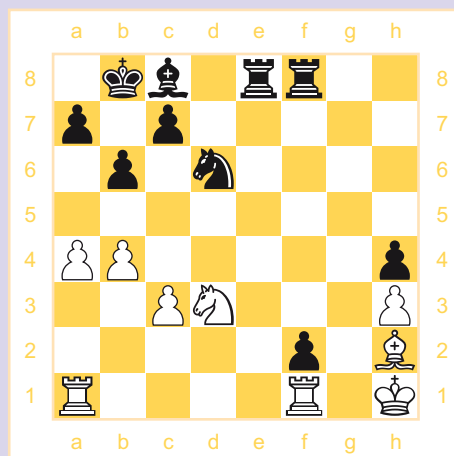
d



e



f



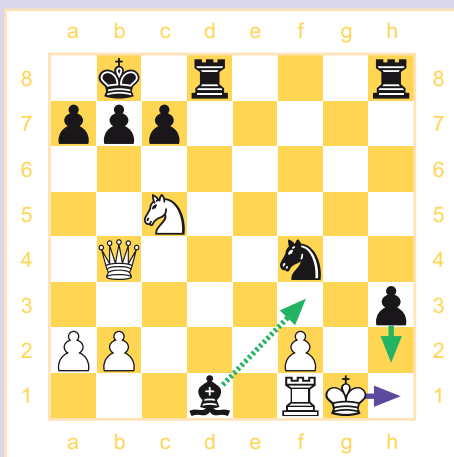


Mates con alfil

En dúas xogadas



1

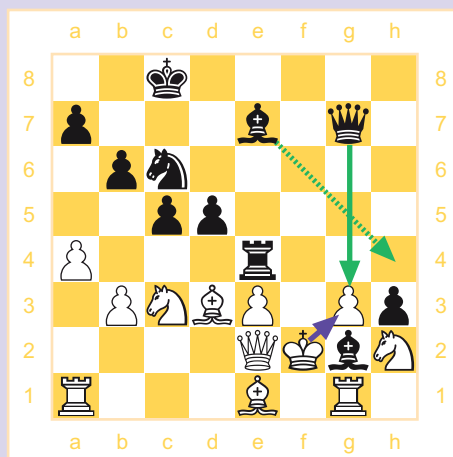


Despois que o peón acantoa o rei, o alfil dá xaque mate.

1. ... , h2+
2. Rh1 , Af3++



2

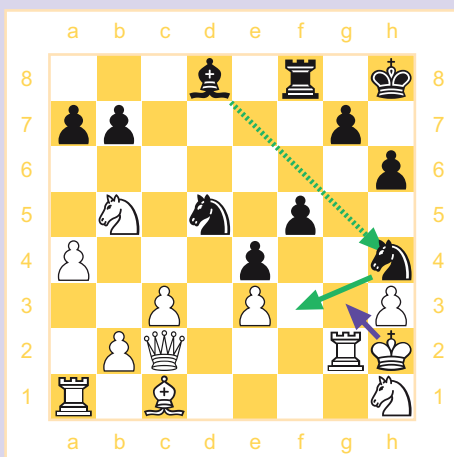


O xogador cambia a dama por un peón, co propósito de conseguir dar xaque mate co alfil.

1. ... , Dxg3+
2. Rxc3 , Ah4++



3

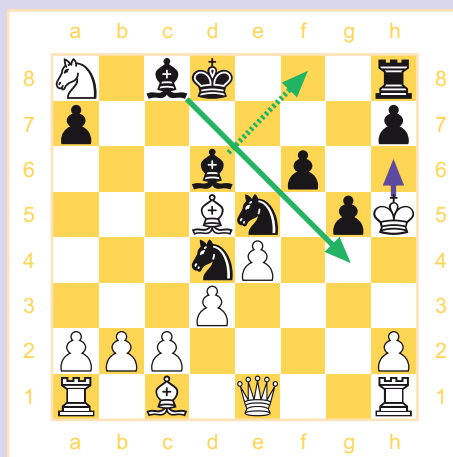


O cabalo dá xaque e obriga o rei a situarse na única casa libre que lle queda e na cal recibirá o xaque mate.

1. ... , Cf3+
2. Rg3 , Ah4++



4



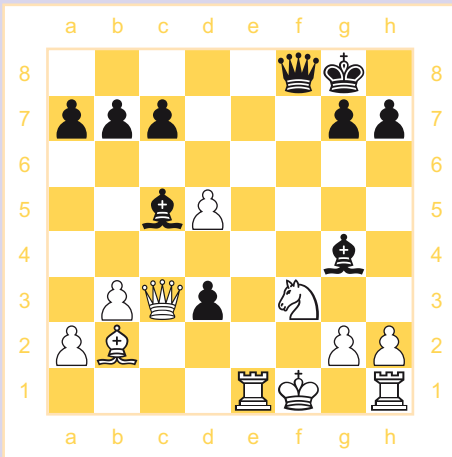
Esta boa combinación cos alfis permite dar xaque mate.

1. ... , Ag4+
2. Rh6 , Af8++

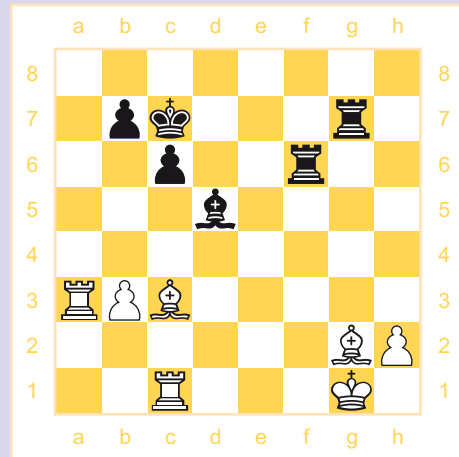
5

Anota as xogadas que lles permiten ás negras facer unha combinación de mate.

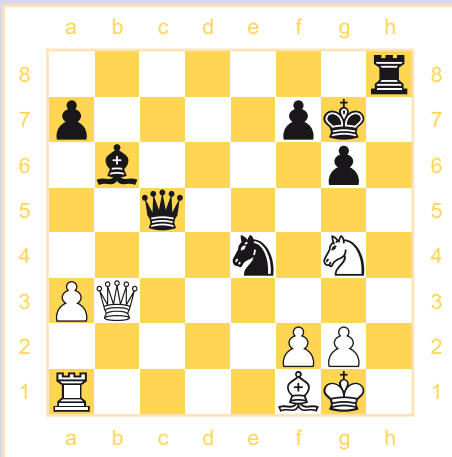
a



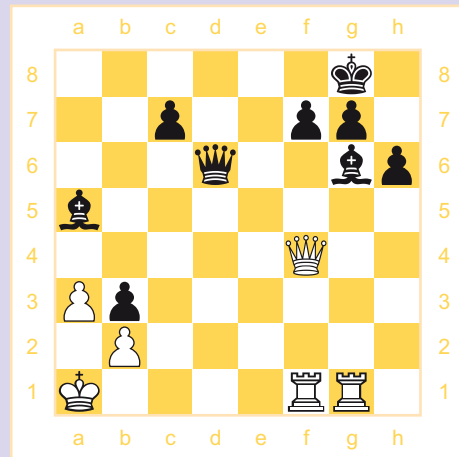
b



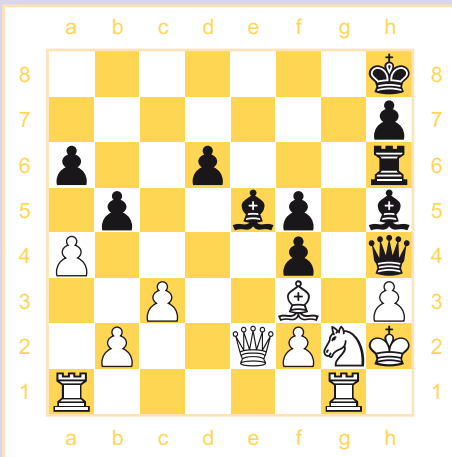
c



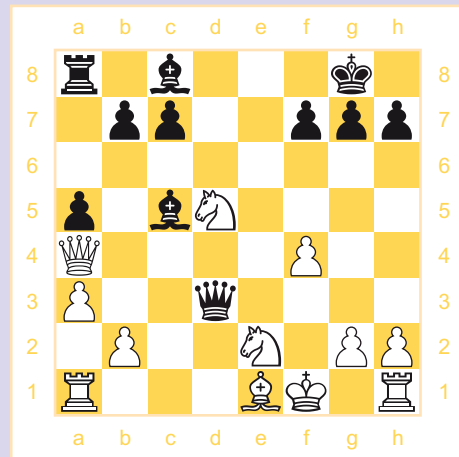
d



e

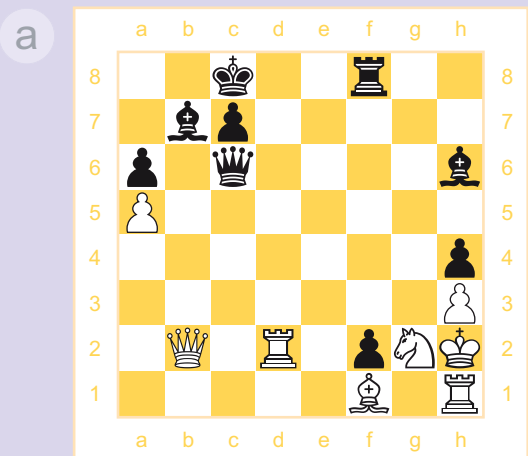


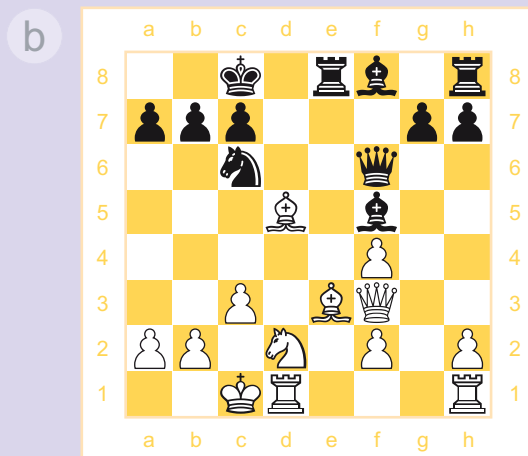
f

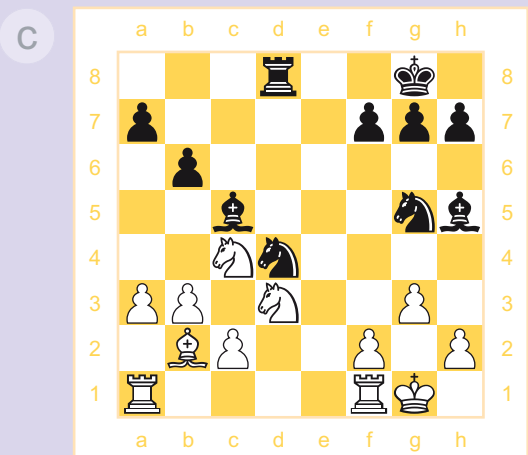


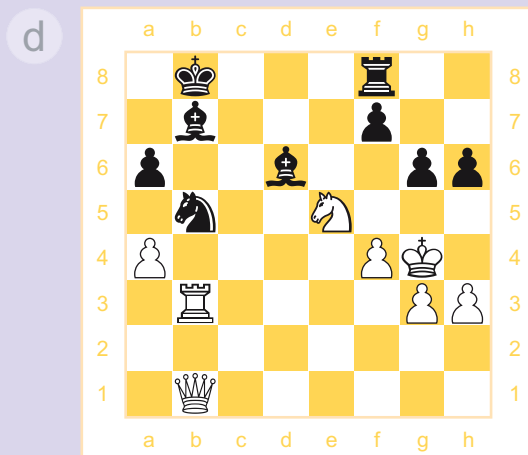
6

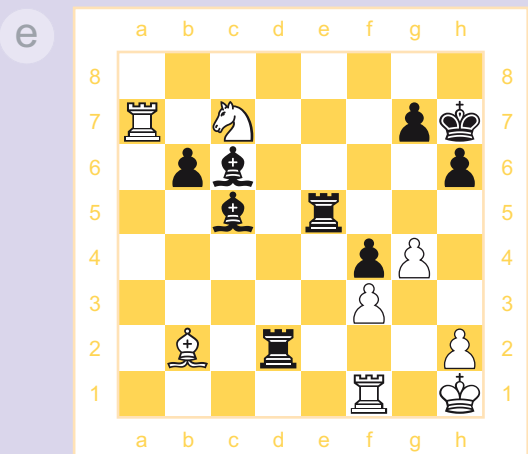
Anota as xogadas que lles permiten ás negras facer unha combinación de mate.

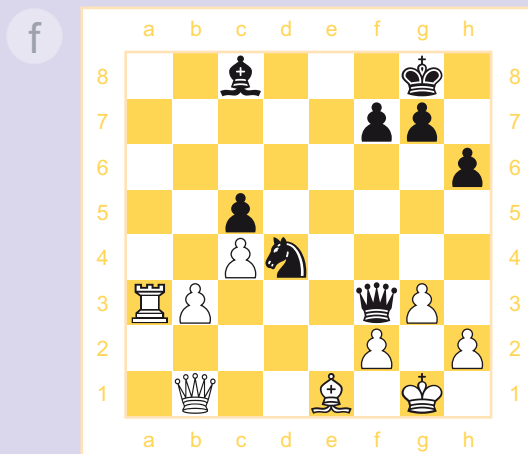












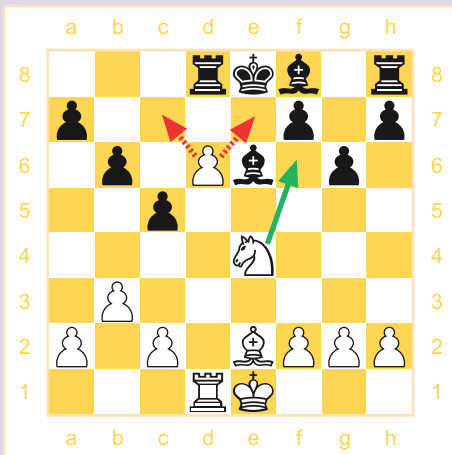


Mates con caballo

Nunha xogada



1

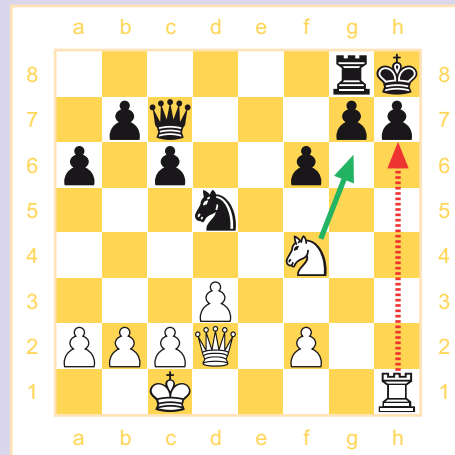


O cabalo, coa colaboración do peón en d6, consegue dar xaque mate.

1. Cf6++

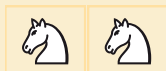


2

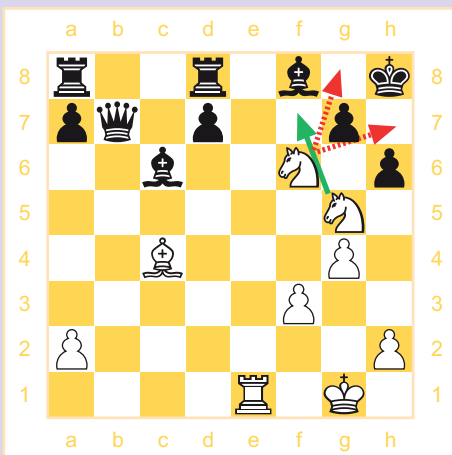


O cabalo dá xaque mate porque o peón, ao estar cravado pola torre, non o pode capturar.

1. Cg6++



3

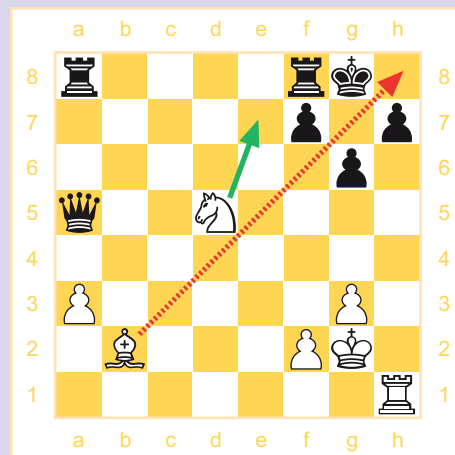


O xogador branco consegue gañar a partida combinando un ataque cos dous cabalos.

1. Cf7++



4

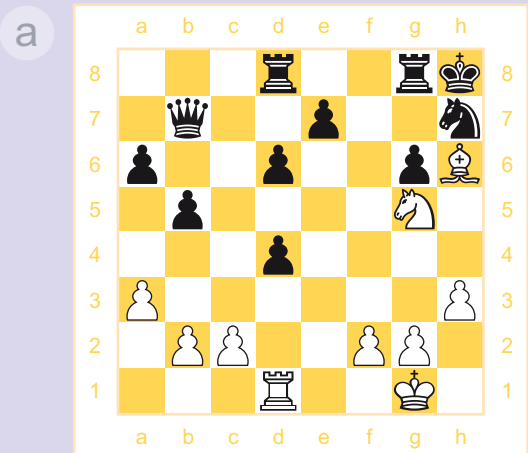


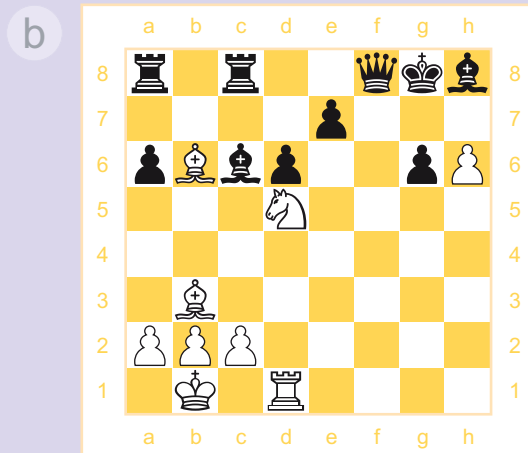
O cabalo, coa axuda do alfil que domina unha das grandes diagonais, dá xaque mate.

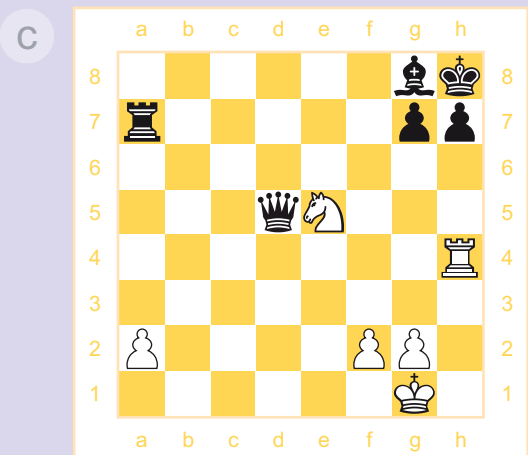
1. Ce7++

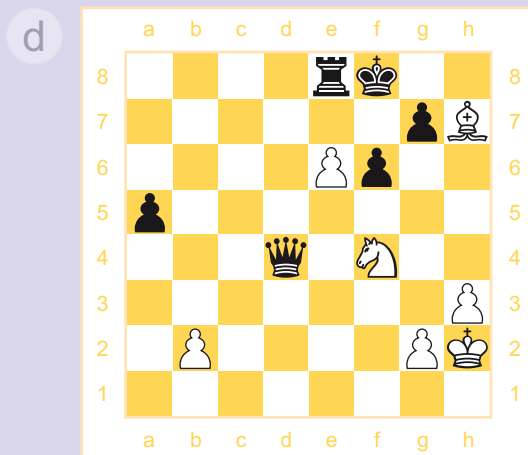
7

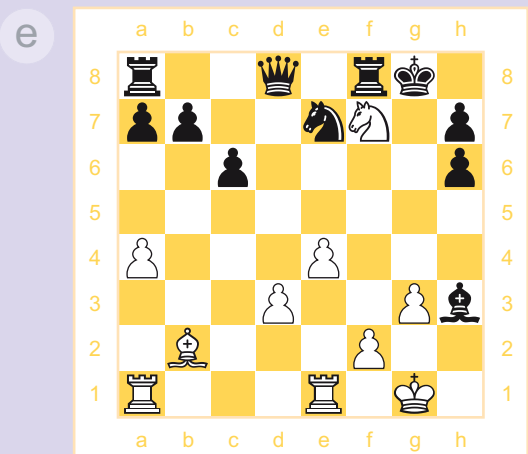
Anota as xogadas que lles permiten ás brancas facer unha combinación de mate.

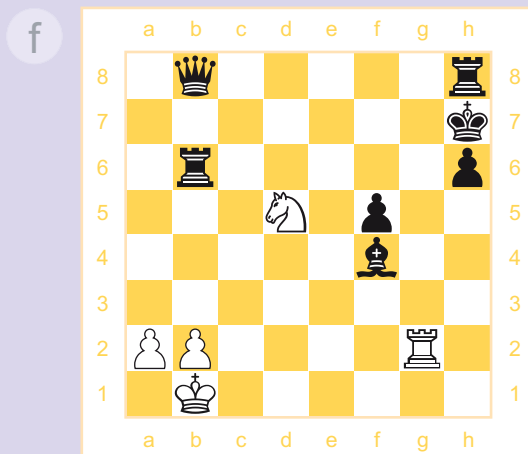












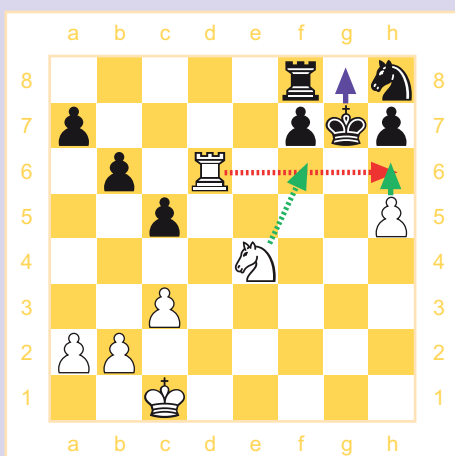


Mates con caballo

En dúas xogadas



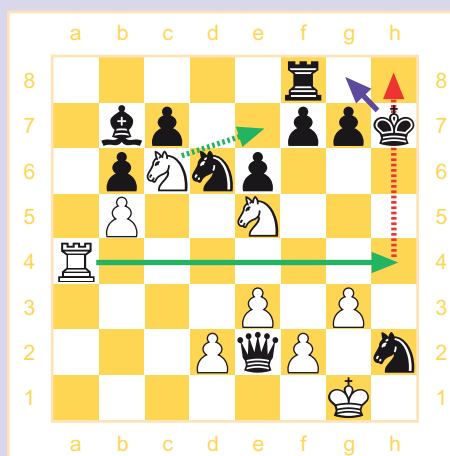
1



Facendo avanzar o peón, as brancas obrigan o rei a situarse en g8 e dá o caballo xaque mate.

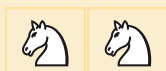
1. h6+ , Rg8
2. Cf6++

2

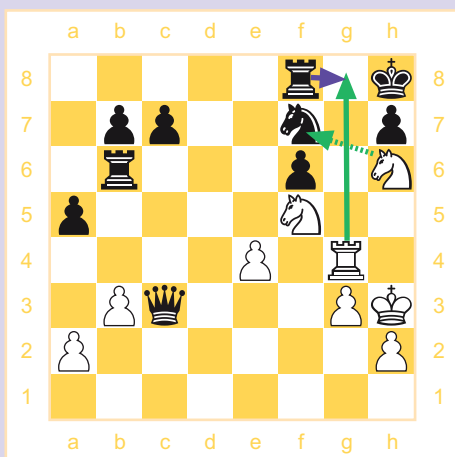


O caballo branco dá xaque mate axudado pola torre, a cal está a limitar os movementos do rei.

1. Th4+ , Rg8
2. Ce7++



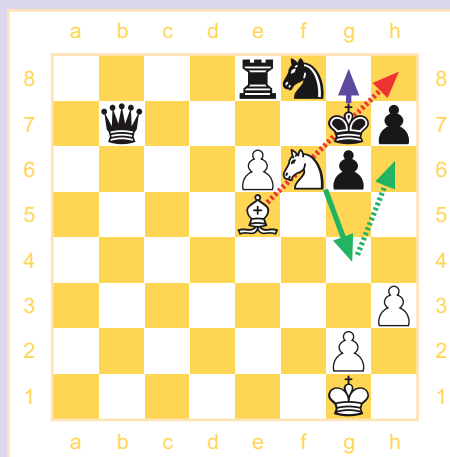
3



O xogador branco entrega a torre a cambio de dar xaque mate cos cabalos.

1. Tg8+ , Txg8
2. Cxf7++

4

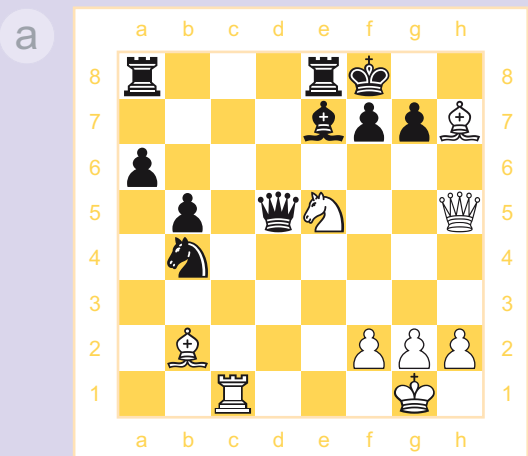


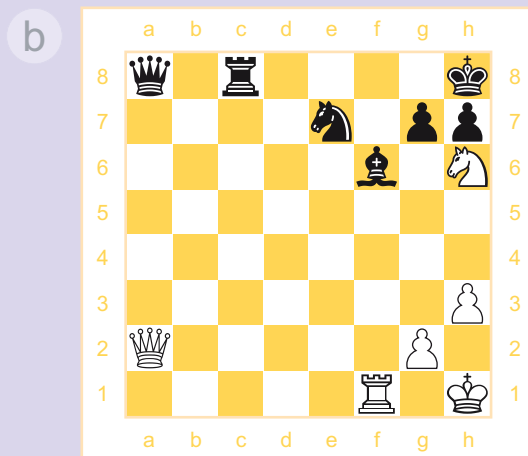
O caballo gana a partida en dúas xogadas (unha das cales é unha descuberta).

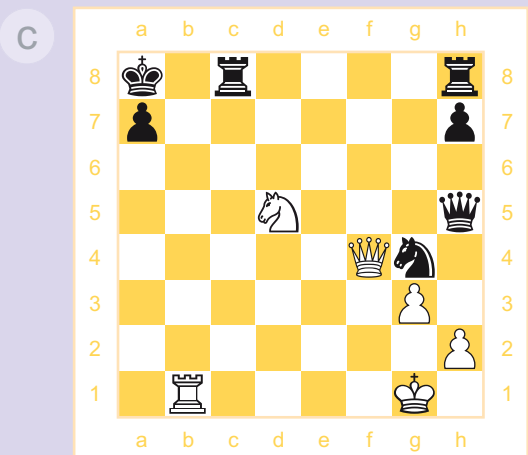
1. Cg4+ , Rg8
2. Ch6++

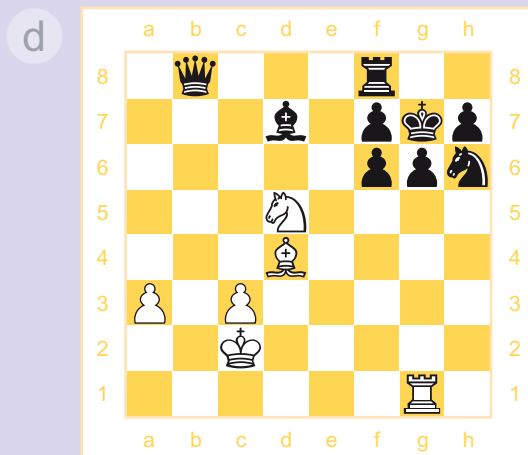
8

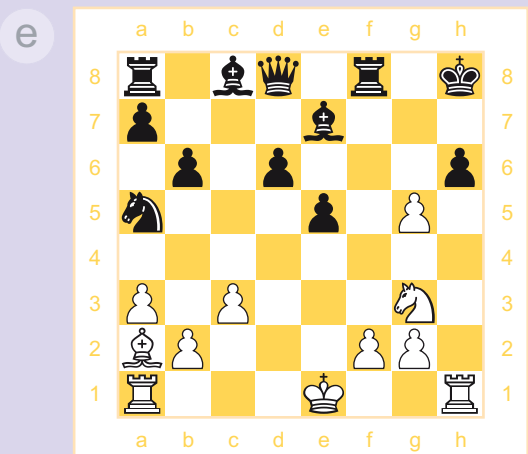
Anota as xogadas que lles permiten ás brancas facer unha combinación de mate.

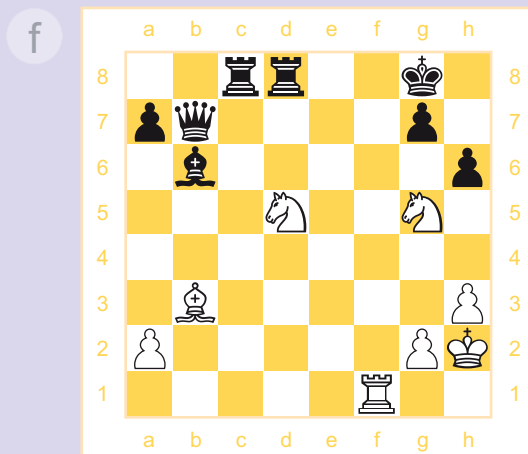








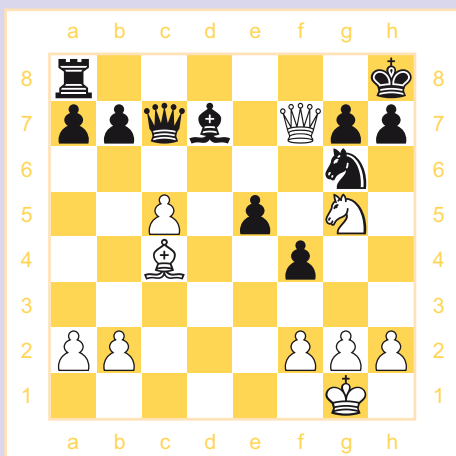




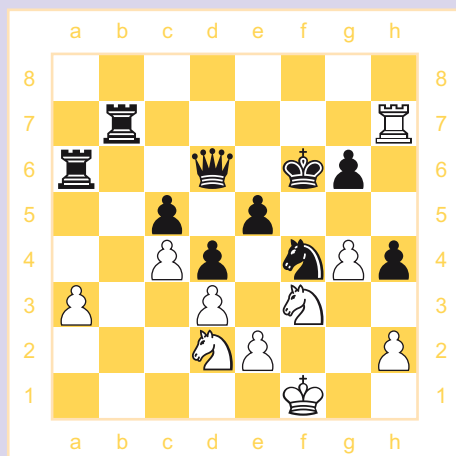
9

Anota as xogadas que lles permiten ás brancas facer unha combinación de mate.

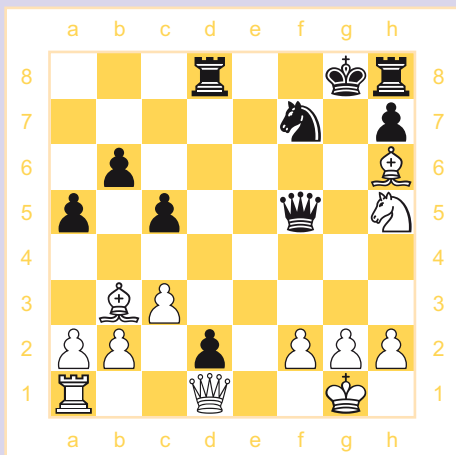
a



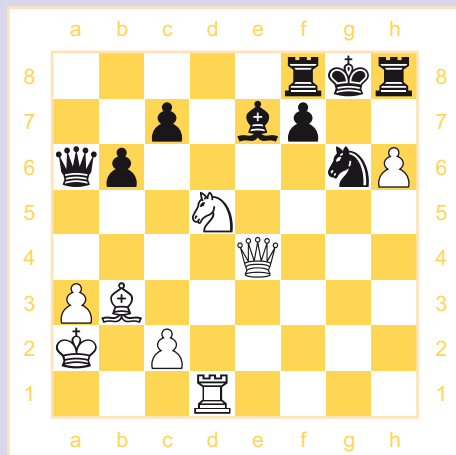
b



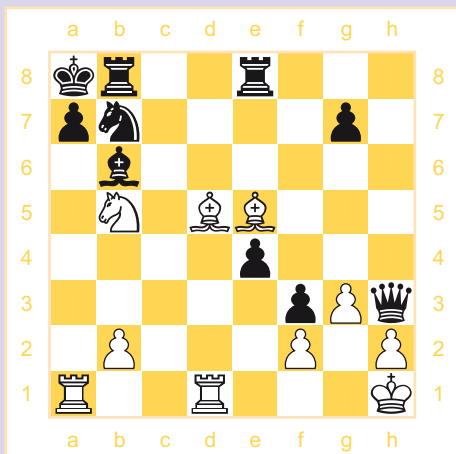
c



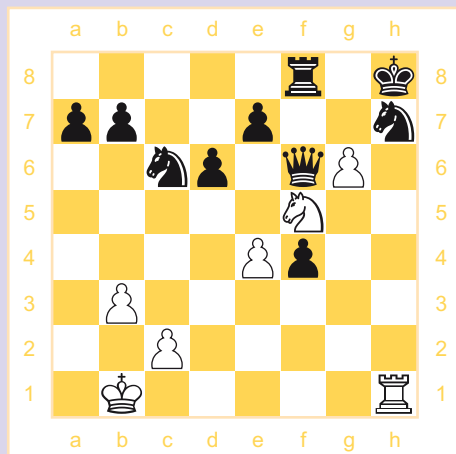
d



e

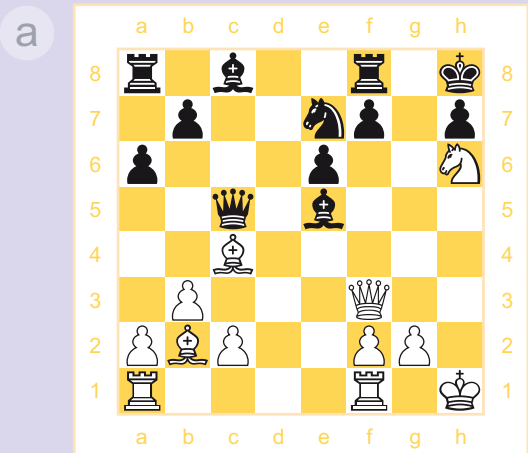


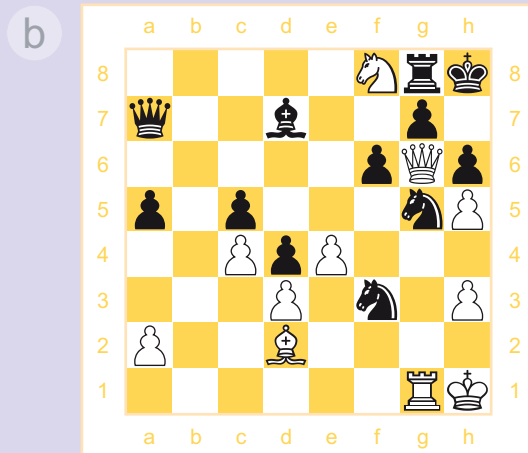
f

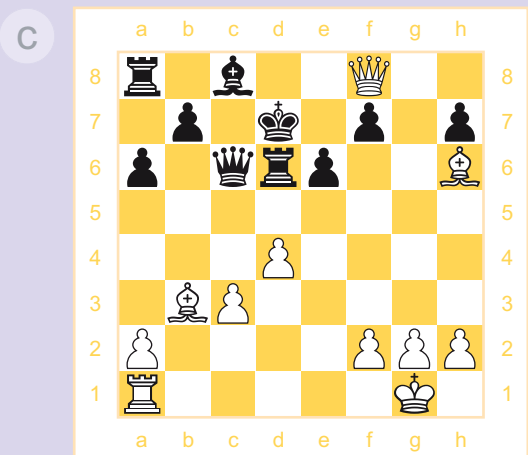


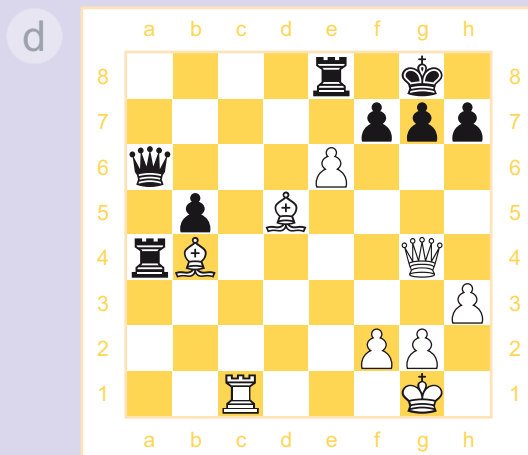
A

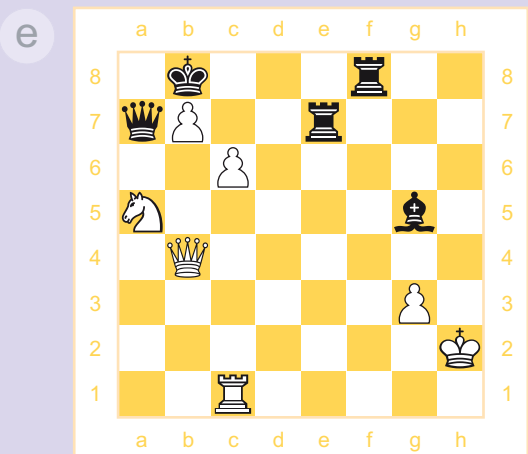
Anota as xogadas que lles permiten ás brancas facer unha combinación de mate.

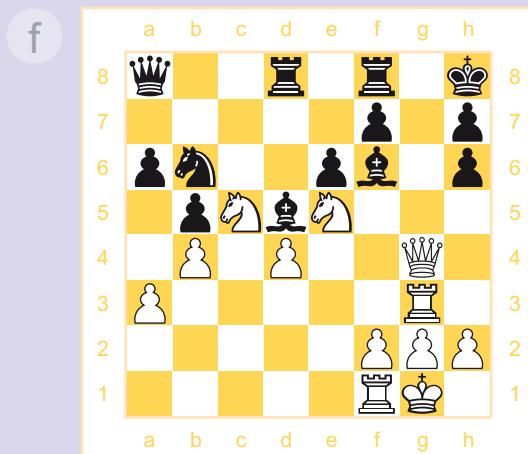






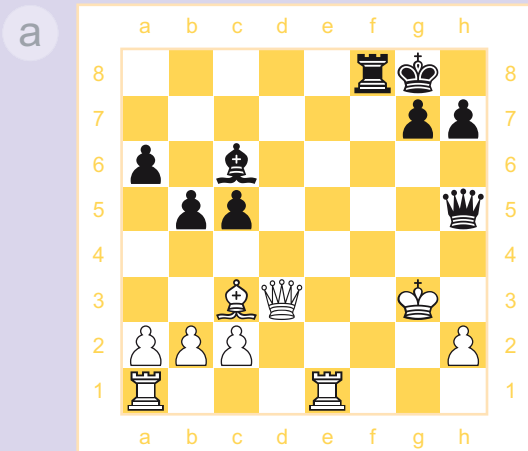


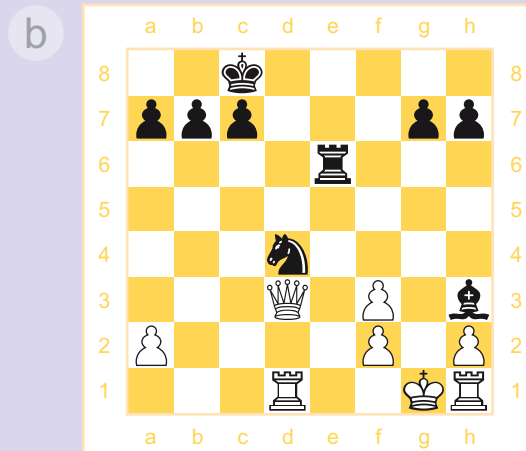


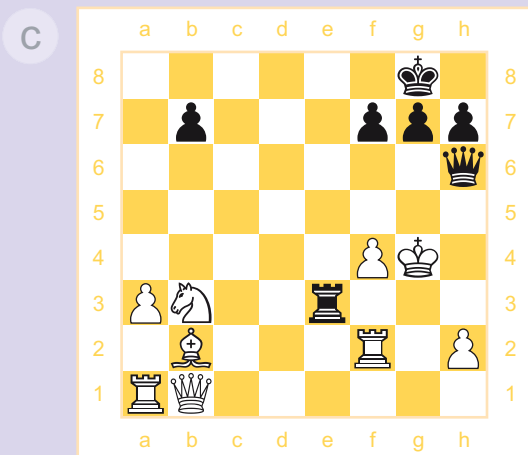


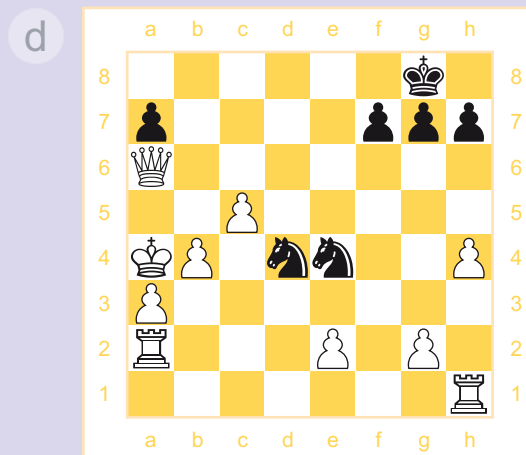
B

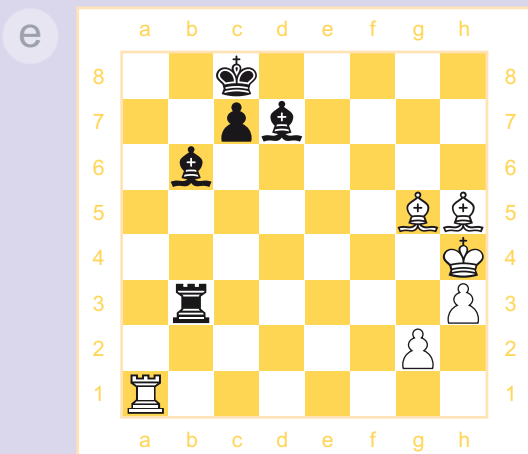
Anota as xogadas que lles permiten ás negras facer unha combinación de mate.

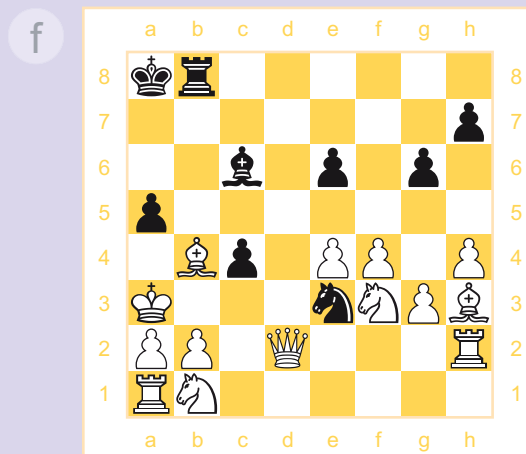












Finais de peóns

Regra do cadrado

Regra da oposición

Rei contra rei e peón

Finais con dous peóns





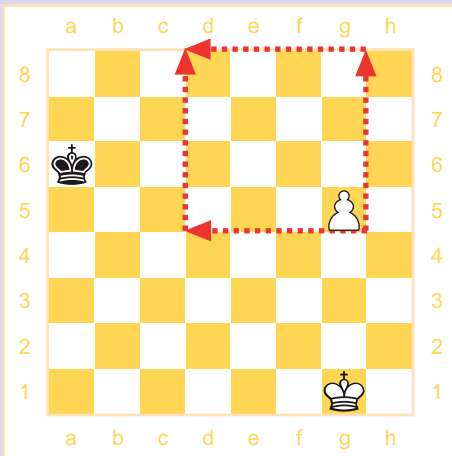
Regra do cadrado

Nun final con só peóns e reis, a regra do cadrado serve para saber se un peón pasado poderá chegar a coroar ou se será capturado polo rei adversario, sen ter que contar as xogadas mentalmente.

Para gañar nun final de peóns, terase que coroar algún antes de que o faga o adversario.

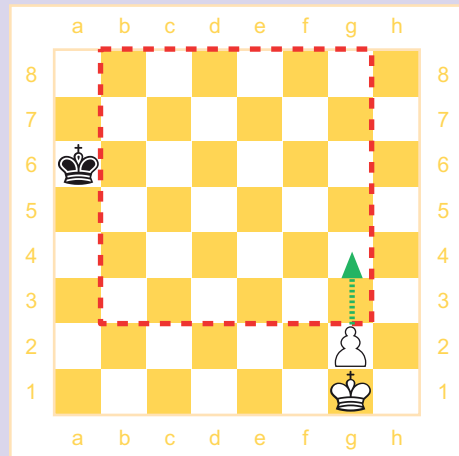
Exemplos

1



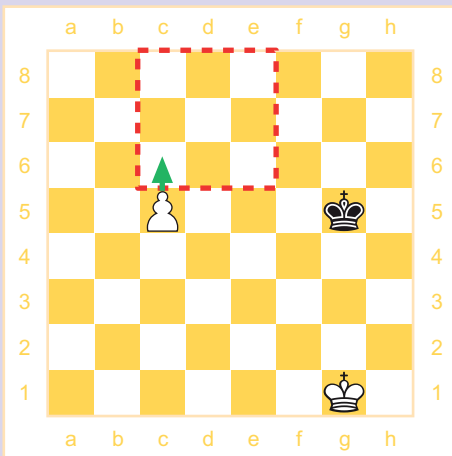
Debúxase o cadrado dende o peón ata a fila de coroación e, dende este peón, oriéntase cara ao adversario.

2



Ao poder o peón, en posición inicial, avanzar dúas casas, o cadrado débúxase coma se este xa se adiantase unha.

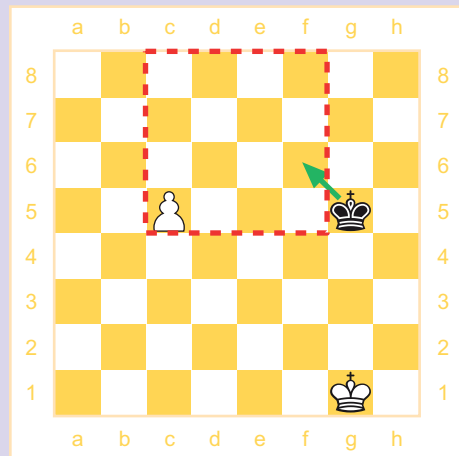
3



Ao avanzar o peón, o cadrado redúcese e cando o rei xoga xa non pode entrar alí. Polo tanto, o rei non poderá capturar o peón.

1. c6 , Rf6
2. c7 , Re7
3. c8=D , ...

4

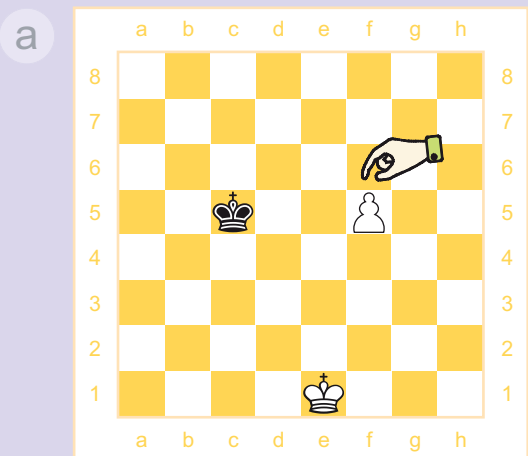


Se o rei xoga primeiro, poderá entrar no cadrado e, entón, poderá impedir a coroación do peón.

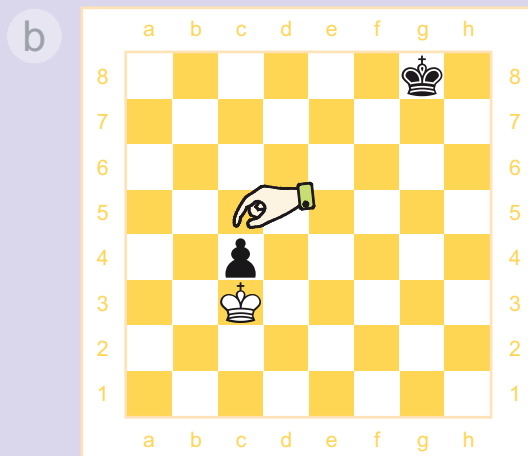
1. ... , Rf6
2. c6 , Re7
3. c7 , Rd7
4. c8=D+ , Rxc8

1

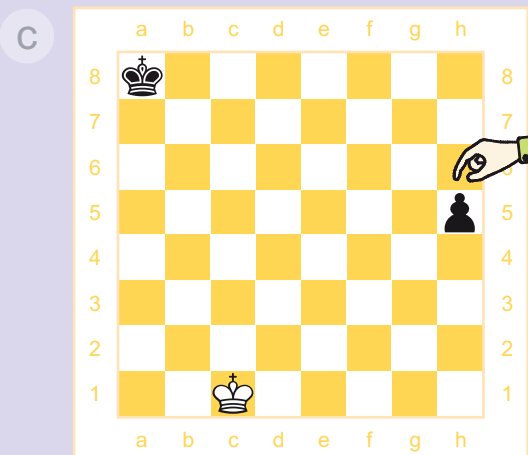
Mediante a regra do cadrado (e sen calcular as xogadas), indica se o peón pode coroar ou se o rei pode capturalo. A man sinala que peza xoga primeiro. Rodea cun círculo a resposta correcta.



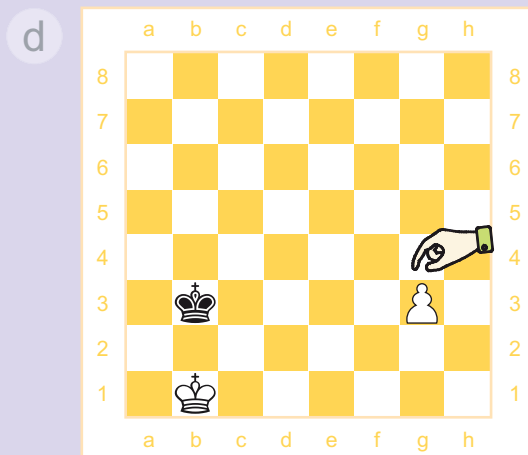
Capturado Coroado



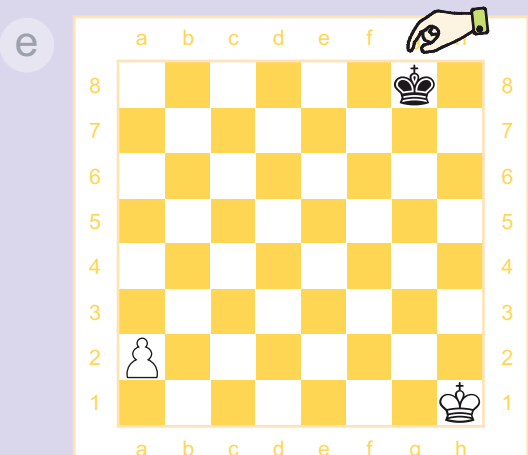
Capturado Coroado



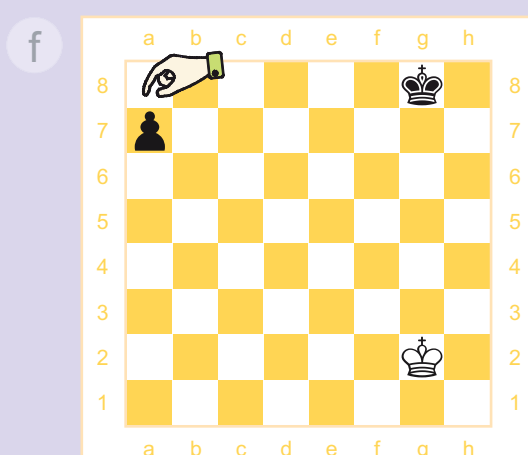
Capturado Coroado



Capturado Coroado



Capturado Coroado



Capturado Coroado



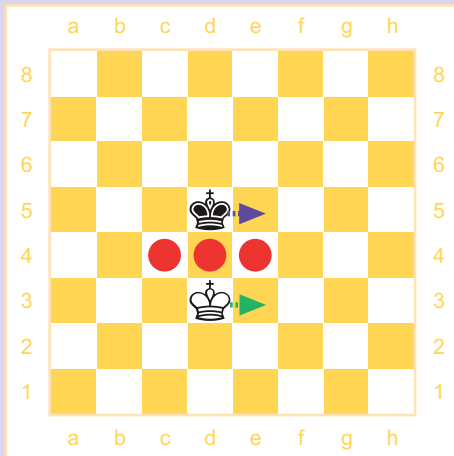
Regra da oposición

Os reis están en oposición cando se atopan nunha mesma fila ou columna separados por unha casa. Se tres ou cinco casas os separan, denomínase oposición distante.

Cando os reis están en oposición nun final, terá vantaxe o xogador que non teña que xogar o rei; neste caso, dise que se ten gañada a oposición.

Exemplos

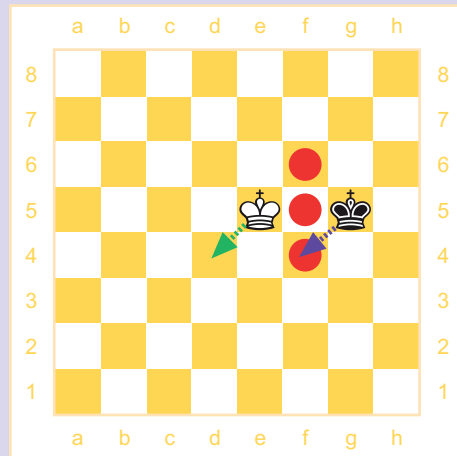
1



Cando un rei se despraza, o outro seguiráo dende a mesma columna e deixará unha casa entre ambos os dous.

Se Re3 , Re5
Se Rc3 , Rc5

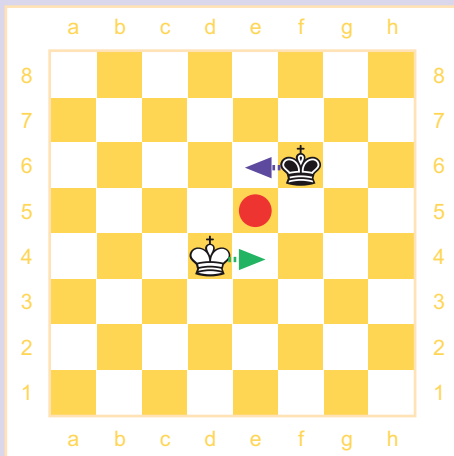
2



Se un rei retrocede unha fila ou unha columna, o outro avanza outra para volverse colocar en oposición.

Se Rd6 , Rf6
Se Rd5 , Rf5

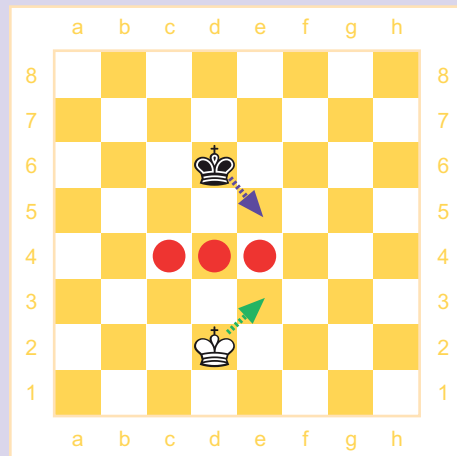
3



A oposición en diagonal é transitoria, porque conduce a unha oposición de filas ou de columnas.

Se Re4 , Re6
Se Rd5 , Rf5

4

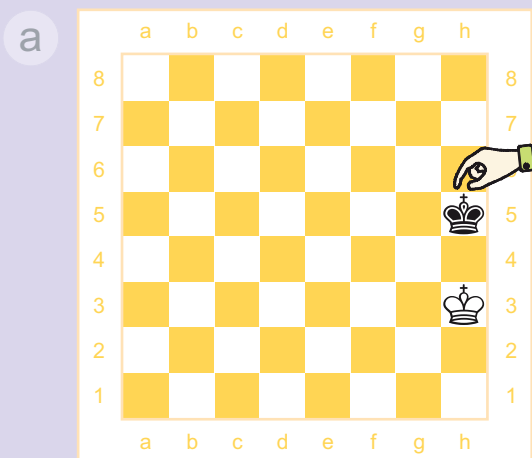


Nesta oposición son tres as casas que separan os reis. É mellor reducir a distancia a unha casa.

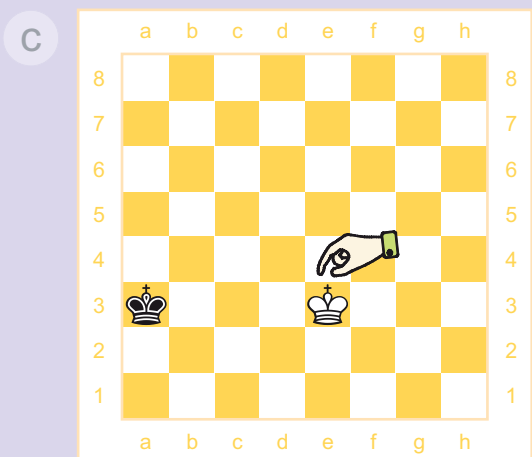
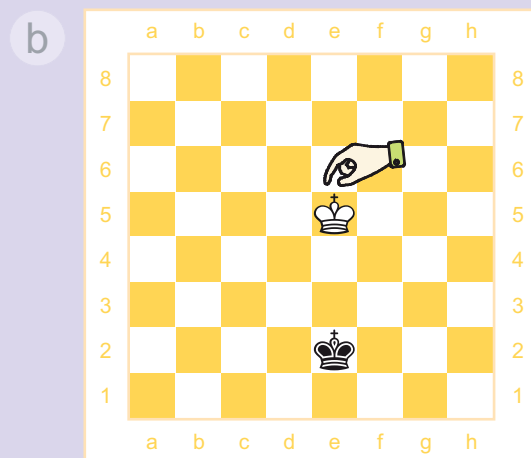
Se Rc3 , Rc5
Se Rd3 , Rd5

2

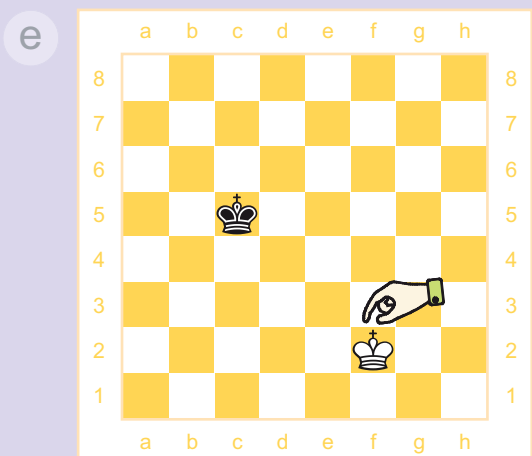
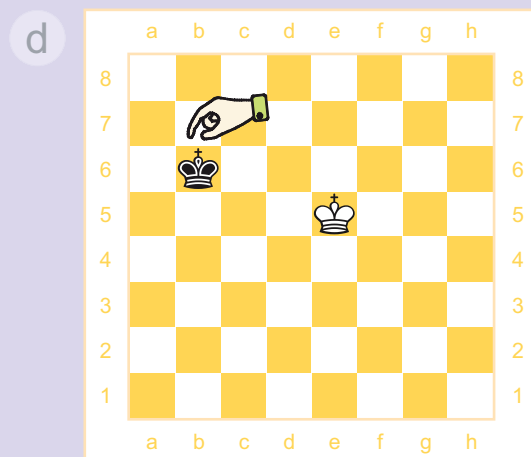
Di que xogador ten a oposición gañada nos taboleiros da esquerda e indica, nos taboleiros da dereita, que xogada se ten que executar para conseguir gañala. A man indica o rei ao que lle toca xogar.



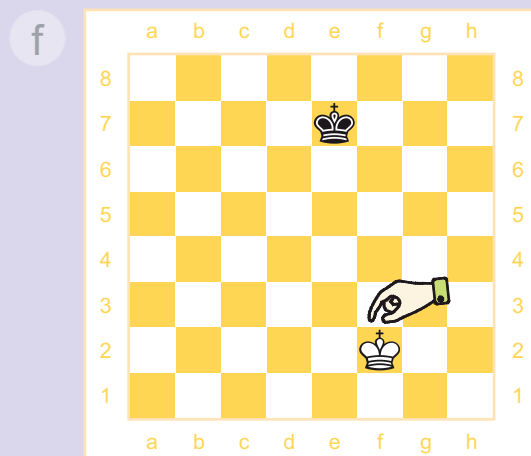
Branças Negras



Branças Negras



Branças Negras





Rei contra rei e peón

A estratexia do xogador co peón é coroalo para gañar a partida. En cambio, o outro rei ten que conseguir capturalo ou provocar unha situación de rei afogado, para así conseguir táboas.

Nestas estratexias utilízanse as regras do cadrado e da oposición.

Tipos

Peón interior

Peón exterior

Coroación protexida

Rei máis adiantado ca o peón

Rei igual ou menos adiantado ca o peón

1. PEÓN INTERIOR

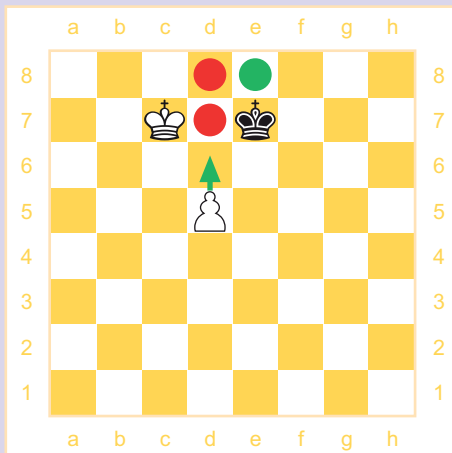


Coroación protexida

O rei protexe o avance do seu peón e o adversario non pode facer nada para evitalo.

Exemplos

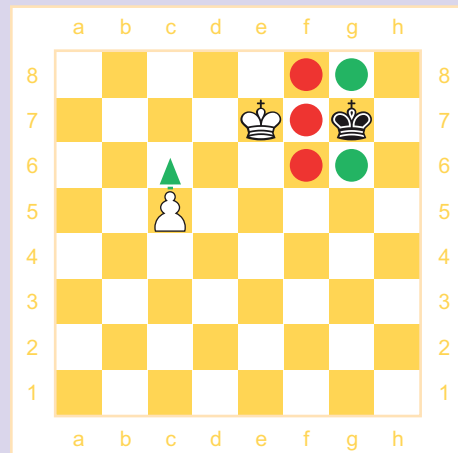
1



Se o rei branco domina as casas por onde ten que pasar o peón, inevitablemente coroará.

1. d6 , ...
2. d7 , ...
3. d8=D , ...

2



O peón pode avanzar porque o seu rei bloquea, por oposición, o rei contrario.

1. ... , Rg6
2. c6 , Rf5
3. c7 , Re5
4. c8=D , ...



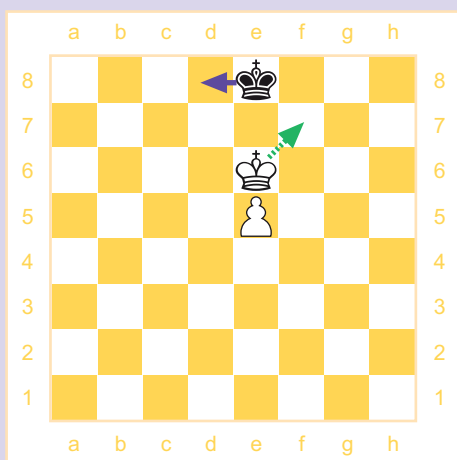
Rei máis adiantado ca o peón

Cando o rei ocupa unha casa da fila 6 ou 7, o peón coroará sempre, con independencia da orde con que se xogue.

Se o rei branco aínda non chegou á fila 6, terá que conseguir a oposición para que o seu peón poida coroar.

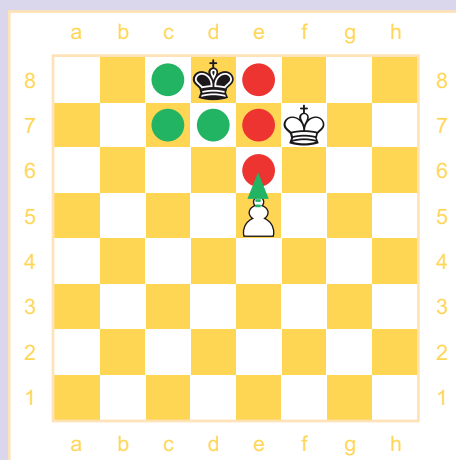
Posicións gañadoras

1



Despois da xogada das negras, o rei branco ocupa unha casa da fila 7 e domina as de diante do seu peón.

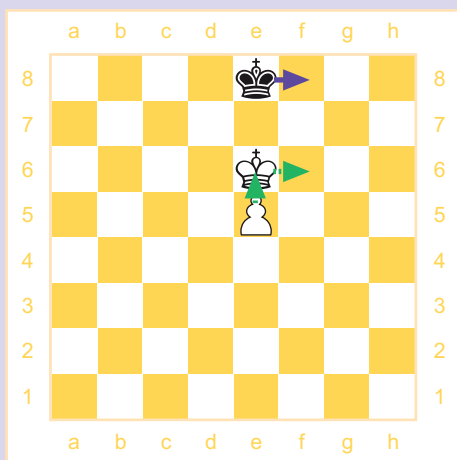
1. ... , Rd8
2. Rf7 , ...



O peón coroará porque o rei negro non pode interpoñerse no seu camiño nin tampouco capturalo.

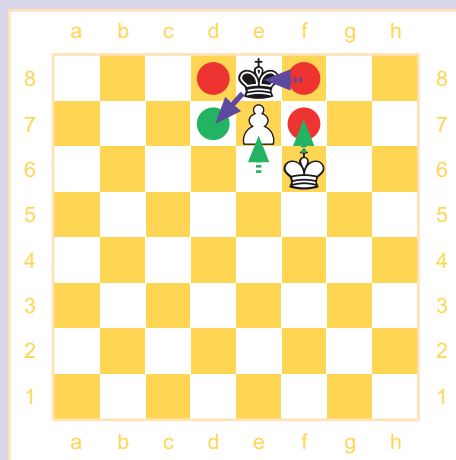
3. e6 , ...
4. e7 , ...
5. e8=D

2



A oposición das negras pérdese porque as brancas poden avanzar o peón na xogada seguinte.

1. Rf6 , Rf8
2. e6 , ...

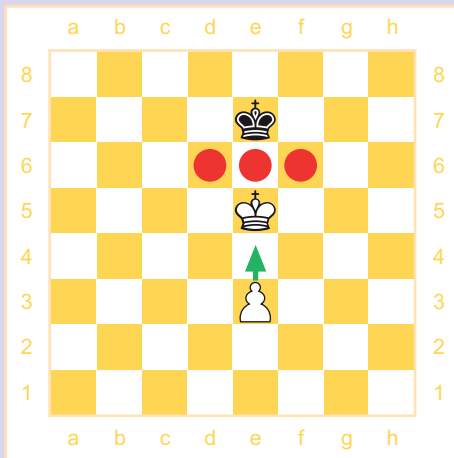


Despois de que se obrigou o rei negro a ir a d7, o rei branco vaise a f7 para asegurar a coroación do seu peón.

2. ... , Re8
3. e7 , Rd7

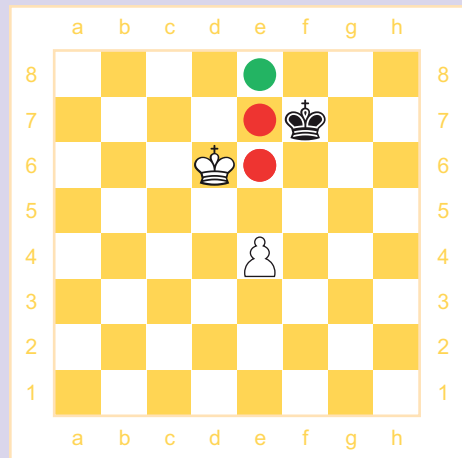
Posición intermedia gañadora

1



Se xogan as brancas, avanza o peón e conseguen a oposición. Ao avanzalo, execútase unha xogada de espera.

1. e4 , Rf7
2. Rd6 , ...



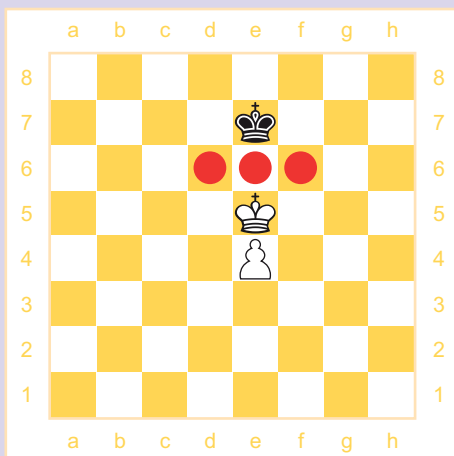
Volverase á posición anterior, pero avanzaríase unha fila máis.

3. ... , Re8
4. Re6 , ...

Posición intermedia de táboas

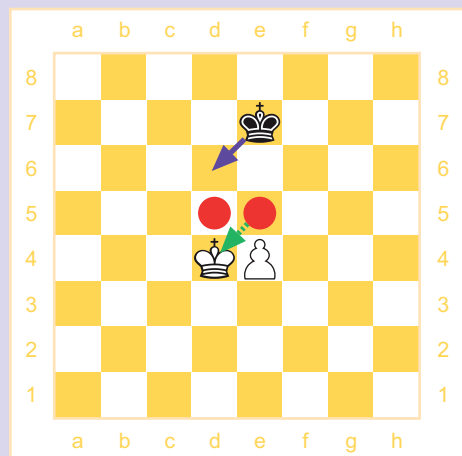
A situación seguinte depende de quen xogue en primeiro lugar. Se o fan as brancas, será táboas e, se o fan as negras, gañarán as brancas.

2



Se xogan as brancas, o rei negro sempre terá gañada a oposición e aínda que o peón avance non poderá coroar.

- Se Rd5 , Rd7
- Se Rf5 , Rf7



Se o rei branco se coloca ao lado do peón, esta posición será de táboas (analarémola máis adiante).

- Se Rd4 , Rd6
- Se Rf4 , Rf6



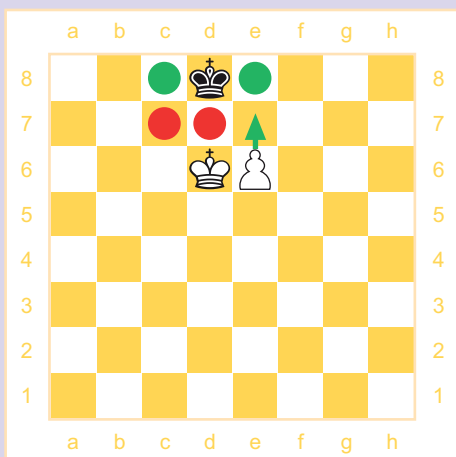
Rei igual ou menos adiantado ca o peón

Cando o rei branco está ao lado ou detrás do seu peón, o rei negro conseguirá táboas por oposición ou por afogado na oitava fila.

Se, como acontece no terceiro exemplo, as negras se equivocan porque non fan ben a oposición, estas poden perder a partida.

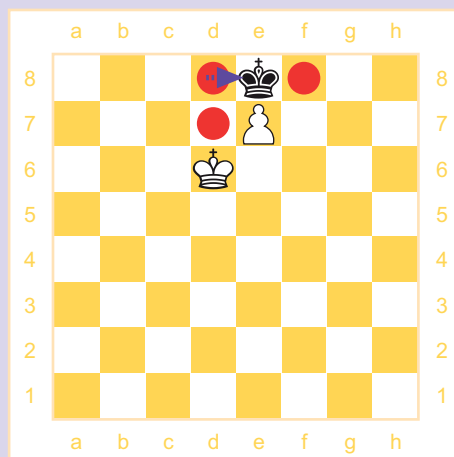
Posición de táboas por afogado

1



Se o rei negro non se coloca na casa e8, despois de adiantar o peón branco, este coroará.

1. e7+ , Re8

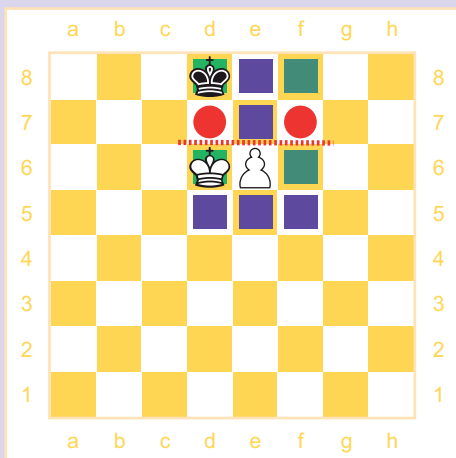


Se o rei branco se coloca na casa e6, afogará o rei negro. Se se coloca noutra casa, perderá o peón.

Se Re6 afogado
Se ... , Rxe7

Posición de táboas por repetición

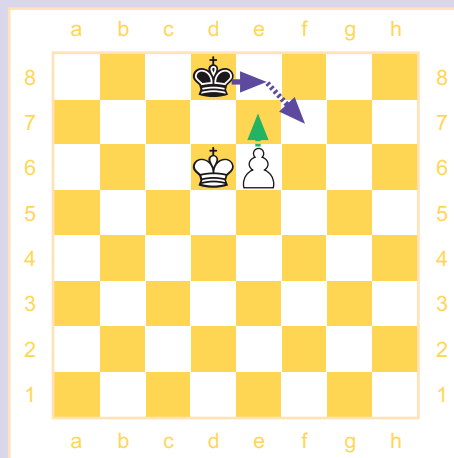
2



Para táboas, o rei negro ten que ir a unha casa que teña un cadrado da mesma cor ca a do rei branco.

Se Rd6 , Rd8
Se Rf6 , Rf8
Se Rd5 , Re8 (o Re7)
Se Re5 , Re7 (o Re8)

3

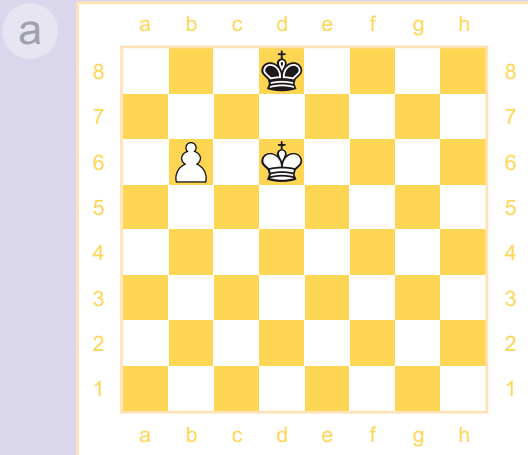


O rei branco podería gañar a partida se conseguise a oposición, dado que o peón podería coroár.

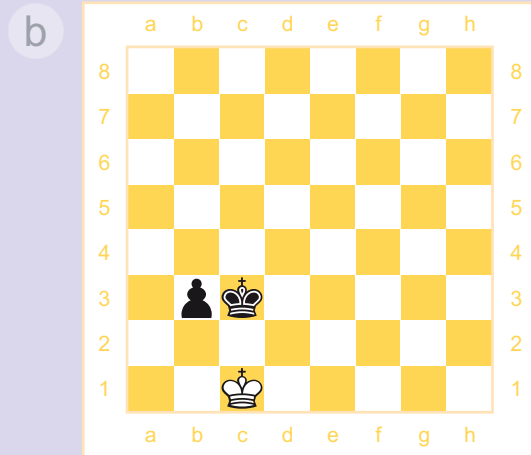
1. ... , Re8
2. e7 , Rf7
3. Rd7 , ...
4. e8=D , ...

3

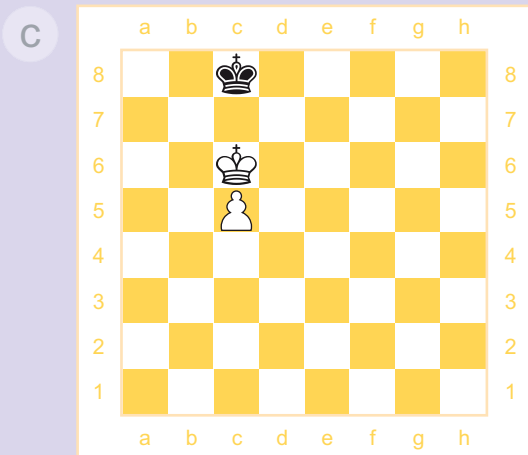
Indica debaixo de cada taboleiro se o peón pode coroar. Sempre que sexa posible, marca con frechas as xogadas. Xogan as brancas.



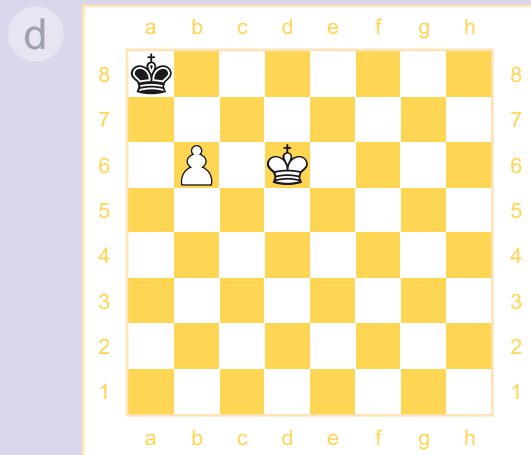
Si Non



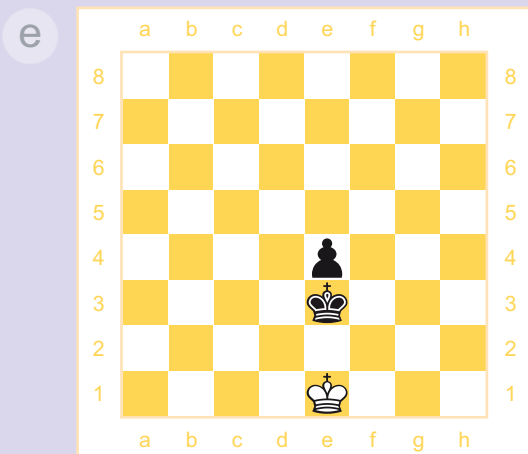
Si Non



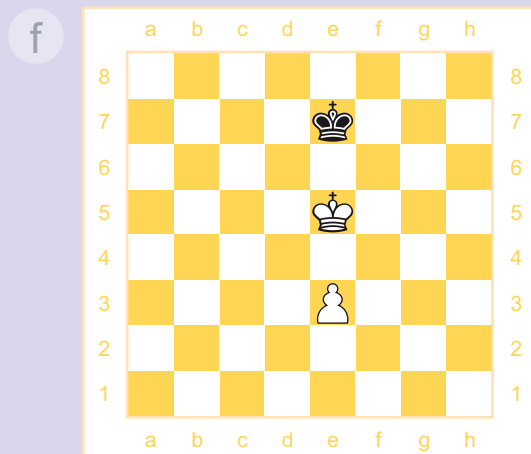
Si Non



Si Non



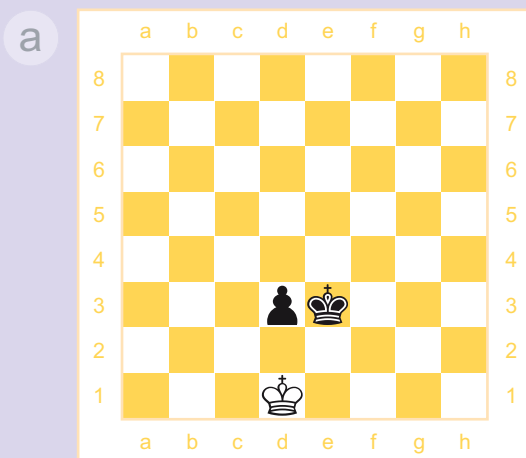
Si Non



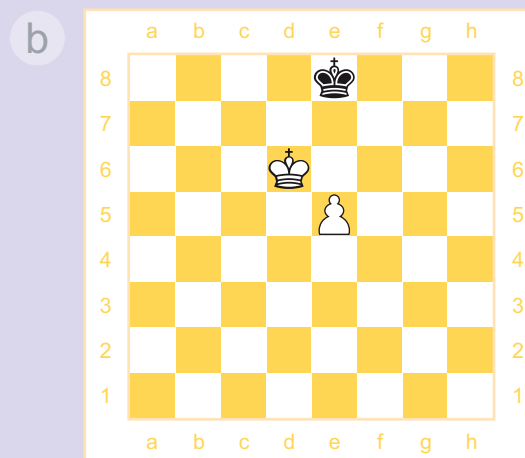
Si Non

4

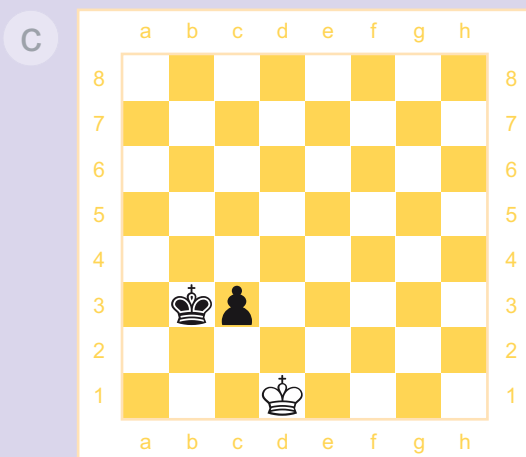
Indica debaixo de cada taboleiro se o peón pode coroar. Sempre que sexa posible, marca con frechas as xogadas. Xogan as brancas.



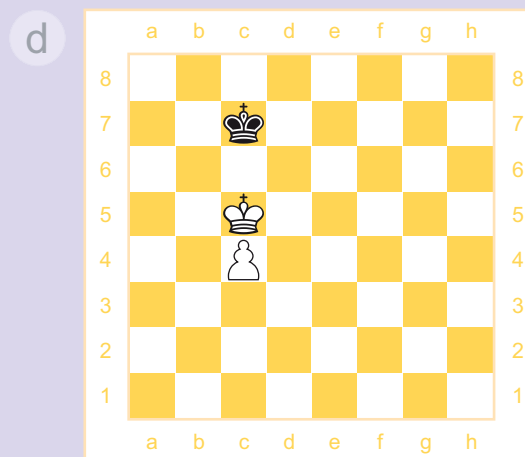
Si Non



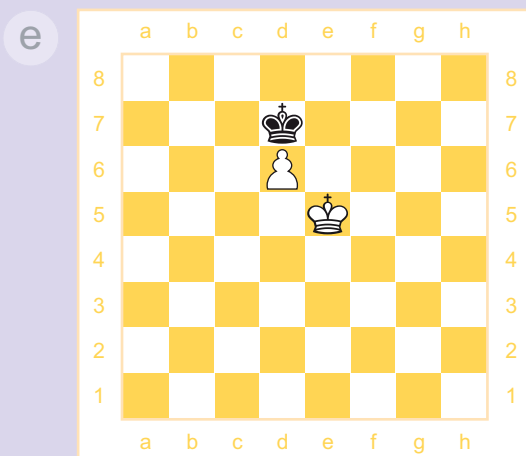
Si Non



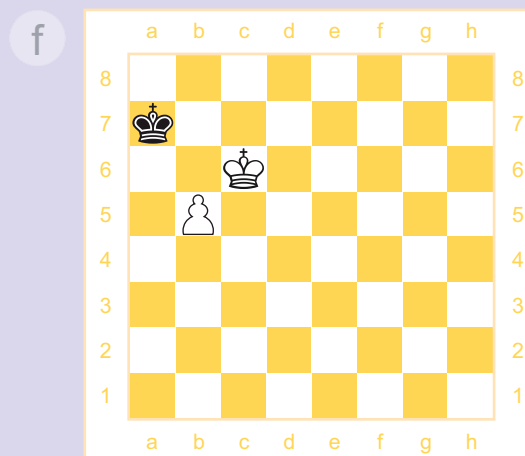
Si Non



Si Non



Si Non



Si Non

2. PEÓN EXTERIOR

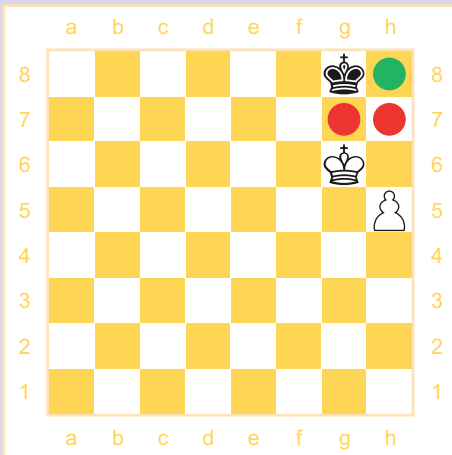


Se o rei negro chegase a colocarse nas casas da oitava fila correspondentes ao alfil, ao cabalo ou á torre, conseguiría facer táboas.

Para coroar o peón, o rei branco ten que ocupar unha das casas adxacentes ás de coroación (b7, b8 ou g7, g8).

Exemplos

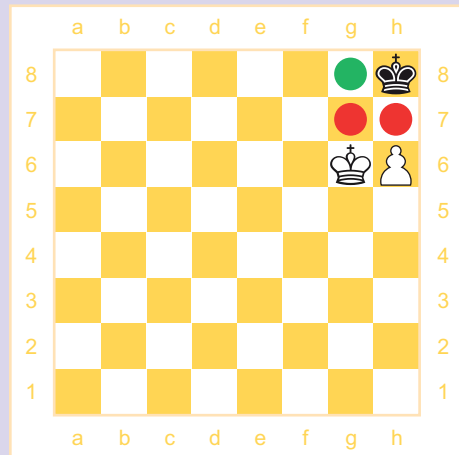
1



O rei negro ten as casas g8 e h8 para poder xogar. Se se avanza o peón branco, darase a situación do exemplo do diagrama 2.

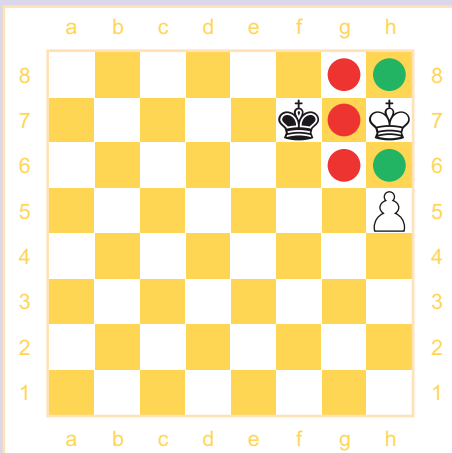
Se Rh6 , Rh8
Se Rg6 , Rg8

2



Se se volve avanzar o peón, afogarase o rei negro. As negras fan táboas movendo o seu rei de g8 a h8, e viceversa.

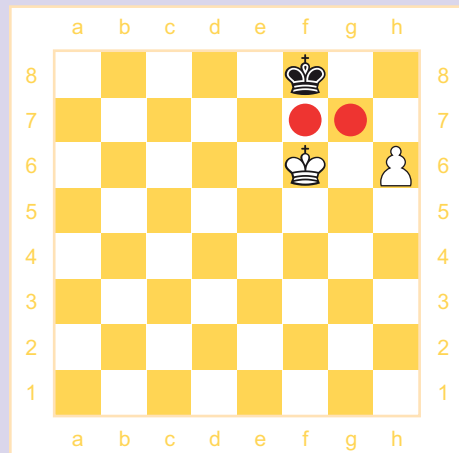
3



O rei branco non pode abandonar a columna h porque o rei negro sempre o impide. Se o peón avanza, o rei negro manteríase en f7 e f8.

Se Rh8 , Rf8
Se Rh7 , Rf7

4

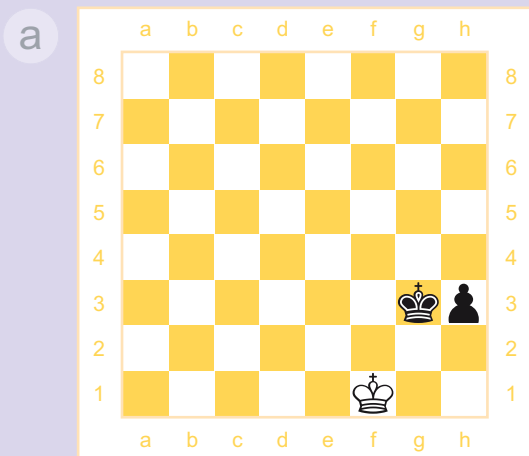


Se o rei negro non se sitúa en g8, o peón avanza e xa non se poderá impedir a coroación.

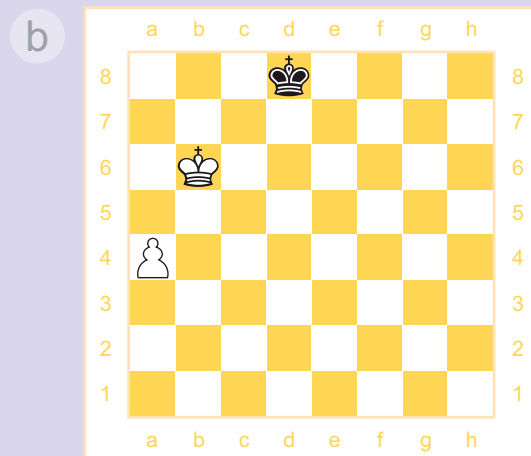
1. ... , Rg8
2. Rg6 , Rh8

5

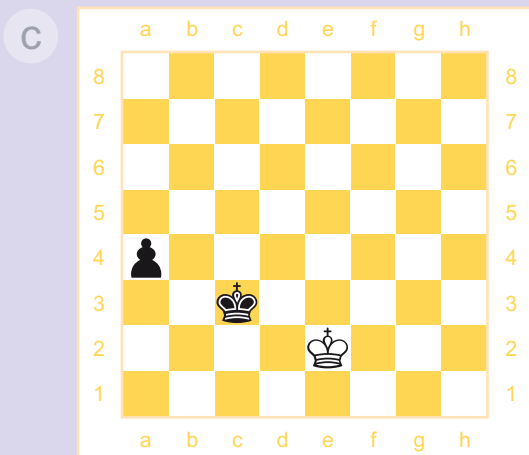
Indica baixo cada taboleiro se o peón pode coroar. Sempre que sexa posible, marca con frechas as xogadas. Xogan as brancas.



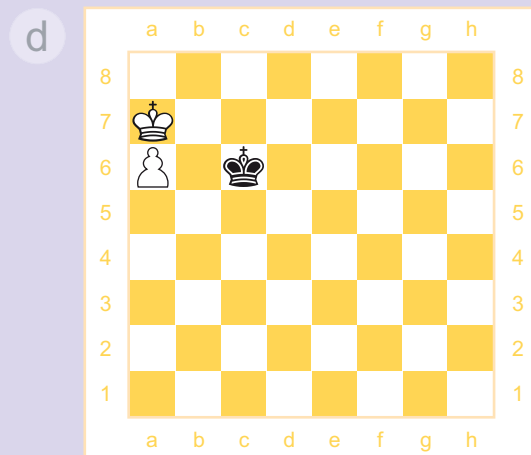
Si Non



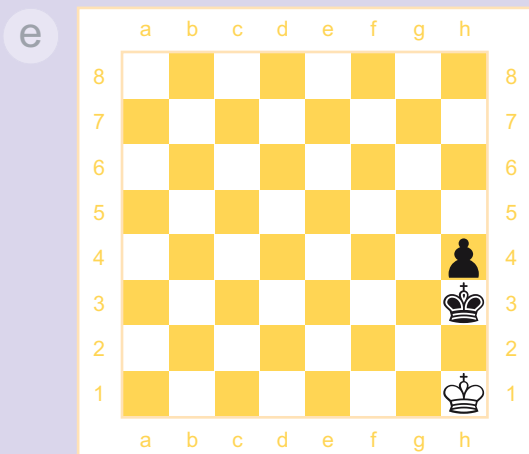
Si Non



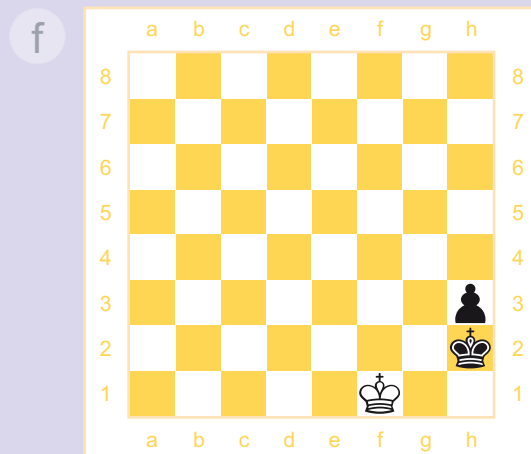
Si Non



Si Non



Si Non



Si Non



Finais con dous peóns

Se un só xogador ten os dous peóns, normalmente gañará a partida, a excepción dalgúns casos en que se fan táboas.

Se cada xogador ten un peón, entón dependerá da situación destes peóns e dos seus respectivos reis no taboleiro.

Nestes finais é importante dominar as regras do cadrado e da oposición, co fin de non perder demasiado tempo pensando as xogadas.

Peóns do mesmo xogador

- Ligados
- Dobrados
- Illados

Un peón para cada xogador

- Na mesma columna
- En columnas adxacentes

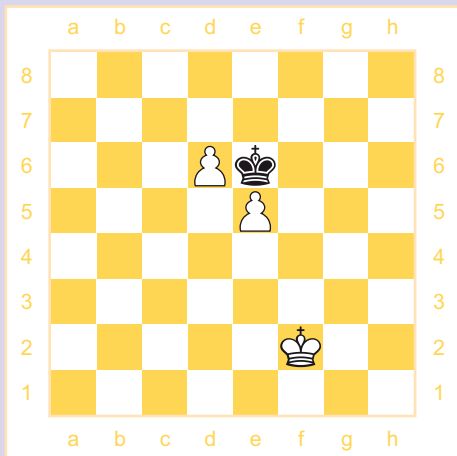
1. PEÓNS DO MESMO XOGADOR



Ligados

Cando os peóns están ligados e un defende o outro, o rei adversario non os poderá capturar porque o máis adiantado conseguirá a coroación.

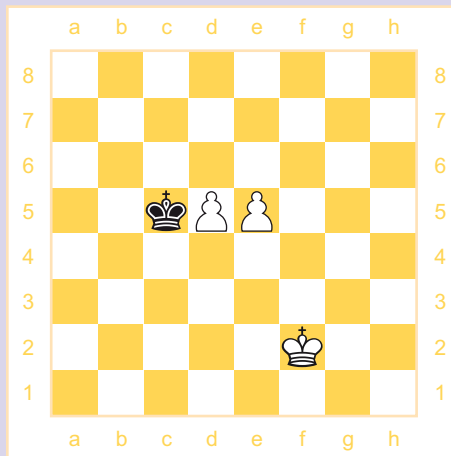
1



Mentres que o rei negro se move entre as casas d7 e e6, o rei branco achegarase para axudar o peón a coroar.

Se ... , Rxe5
 d7 ; ...
 d8=D ; ...

2



Neste caso, o rei pode capturar os dous peóns conseguindo táboas.

1. ... , Rxd5
 2. e6 , Rxe6



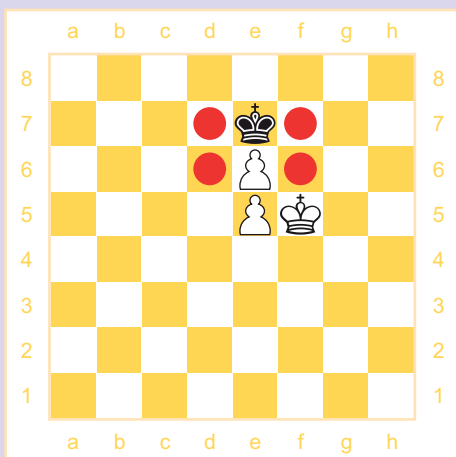
Dobrados

No caso de peóns interiores, o peón máis atrasado serve para executar unha xogada de espera, sempre e cando estea na fila 4 ou noutra inferior.

No caso de peóns exteriores, son válidos os mesmos principios estudados na páxina 148, xa que o segundo peón non inflúe.

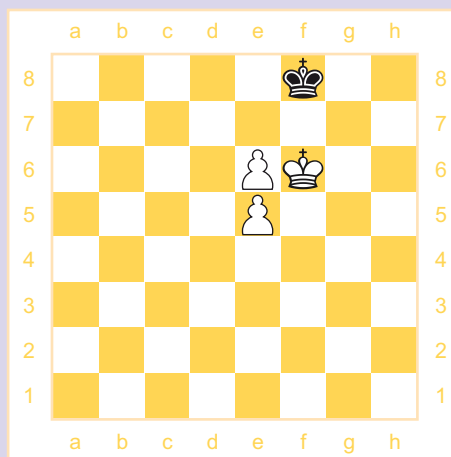
Posición de táboas

1



É táboas tanto se xogan brancas coma negras (se as brancas xogasen, o rei negro capturaría un peón).

1. ... , Re8
2. Rf6 , Rf8

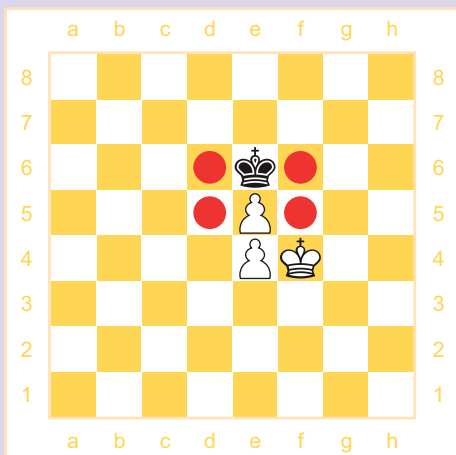


Se o rei negro ten gañada a oposición, será táboas porque a xogada de espera do outro peón afogarí o rei negro.

- Se 1. e7+ , Re8
2. e6 (afogado)
- Se 1. Rf5 , Re7

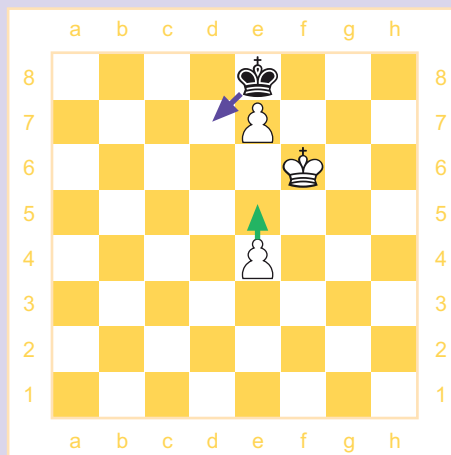
Posición gañadora

2



Se xogan as brancas, son táboas. Pero se xogan as negras, gañarán as brancas se non cometen ningún erro.

1. ... , Re7
2. Rf5 , Rf7
3. e6+ , Re7
4. Re5 , Re8

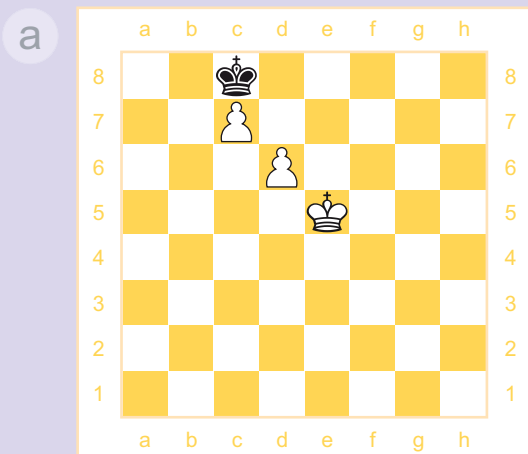


O peón atrasado fai unha xogada de espera, obrigando o rei negro a abandonar a casa e8.

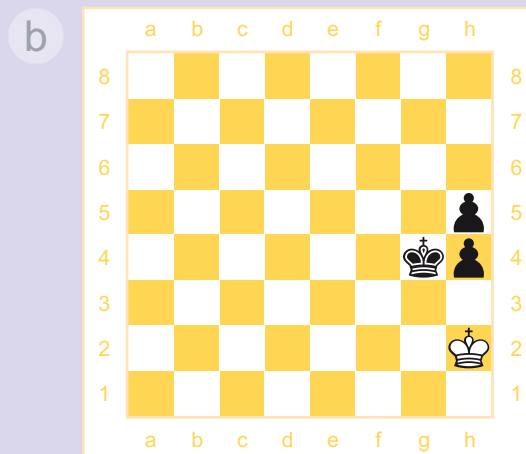
5. Rf6. , Rf8
6. e7+ , Re8 (Diagrama)
7. e5 , Rd7
8. Rf7 , ...

6

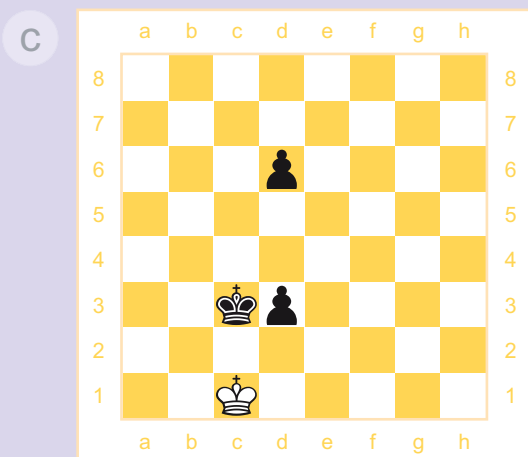
Indica debaixo de cada taboleiro se un peón pode coroar. Sempre que sexa posible, marca con frechas as xogadas. Xogan as brancas.



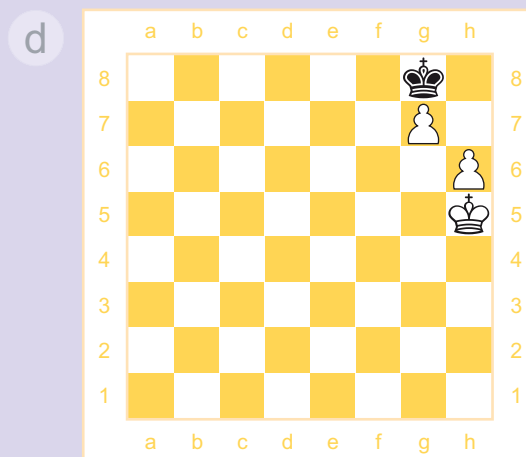
Si Non



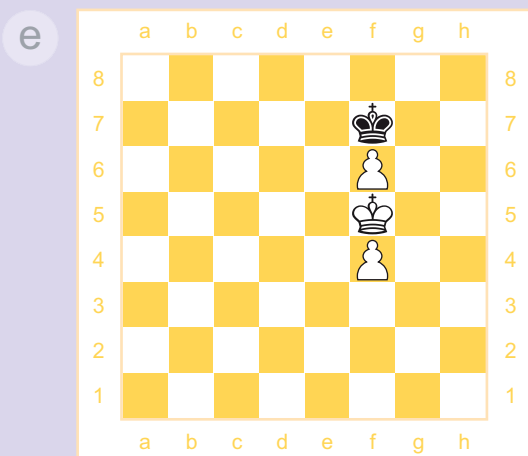
Si Non



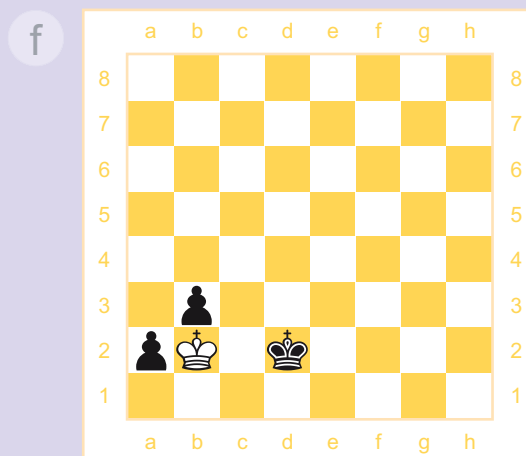
Si Non



Si Non



Si Non



Si Non



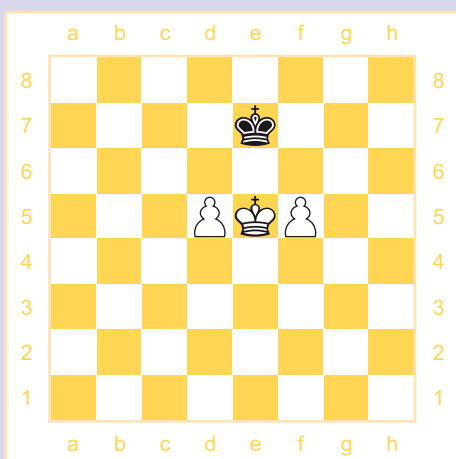
Illados

Por regra xeral, con dous peóns illados lógrase coroar.

Cando os peóns están apoiados polo seu rei, coróase sempre con facilidade. Pero se se atopa afastado dos seus peóns e o rei adversario preto, entón dependerá, en boa medida, do avanzados e separados que estean os peóns.

Posición gañadora

1

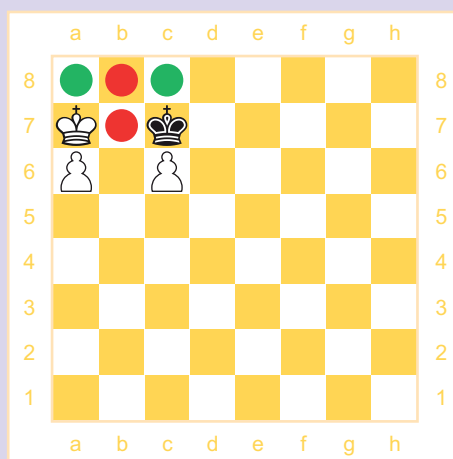


As brancas conseguen coroar un peón con gran facilidade.

1. f6+ , Rf7
2. d6 , Re8
3. Re6 , Rd8
4. f7 e coroa

Posición excepcional de táboas

2

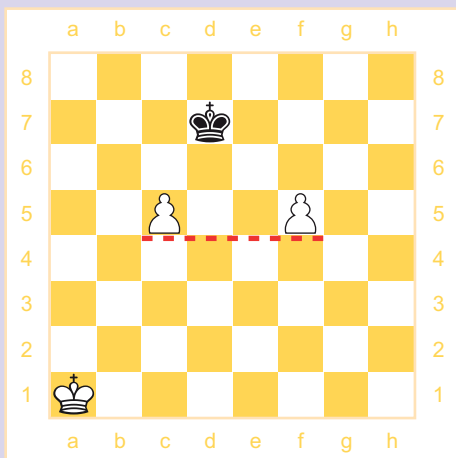


Se xogan as brancas, este rei non pode saír da columna a (mesmo caso que o final cun peón exterior).

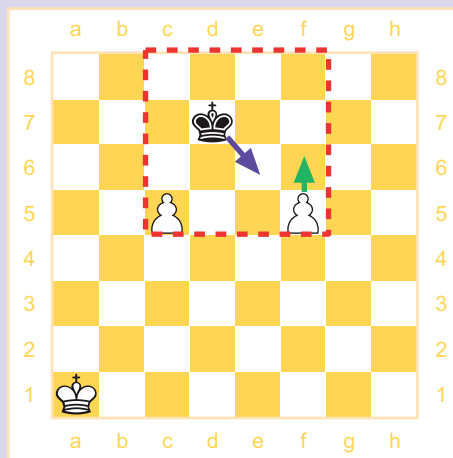
1. Ra8 , Rc8
2. Ra7 , Rc7
3. Ra8 , Rc8
4. c7 , Rxc7

Posición gañadora

3



Os peóns non están apoiados polo seu propio rei. Constrúese o "cadrado común" de ambos os dous peóns. Trázase unha liña que una os peóns.



Se ao completarse o cadrado común se alcanza o bordo do taboleiro, pódese coroar un peón sen axuda do rei.

1. f6 , Re6
2. c6! , Rxf6
3. c7 e coroa

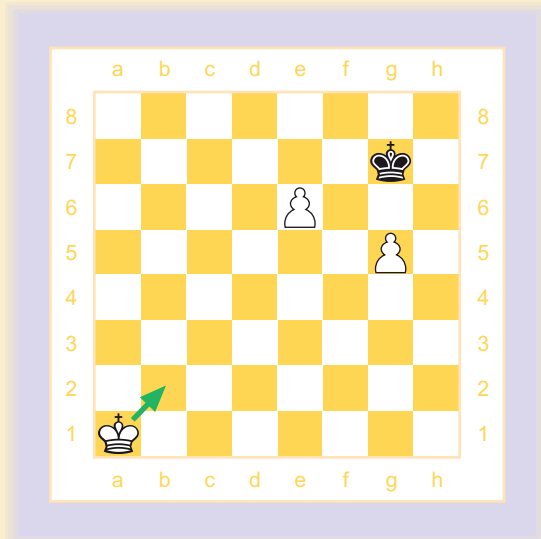
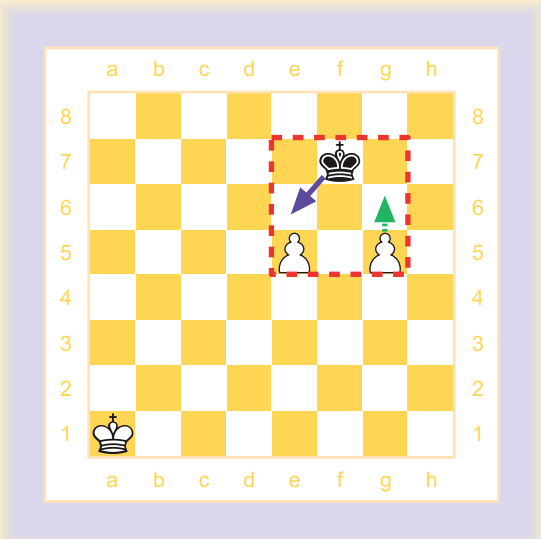


No caso de que o cadrado común non alcance o bordo do taboleiro, o rei ten que axudar os peóns para que poidan coroar.

Soamente en casos excepcionais non se logrará coroar.

Posición gañadora

1



Cando o rei ataca un peón, avánzase o outro para evitar a captura do peón ameazado.

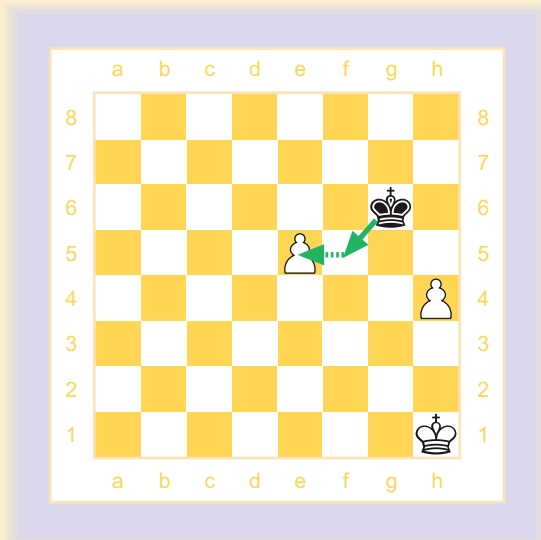
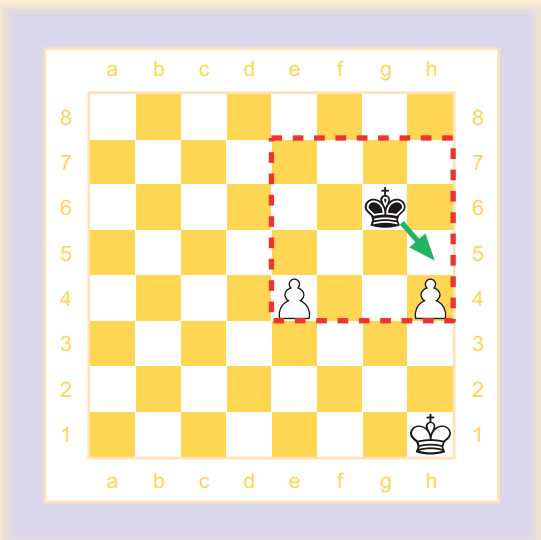
- 1. ... , Rg6
- 2. e6! , Rg7
(Se 2. ... , Rgx5 3. e7!)

O rei branco achégase porque, se avánzase un peón, o rei adversario capturaría ambos os dous peóns.

- 3. Rb2! , Rg6
(Se 3. ... , Rf8 4. g6!)
- 4. Rc3!

Posición de táboas

2



Atácase un peón para capturar o outro, que está obrigado a avanzar para evitar que sexa capturado o primeiro.

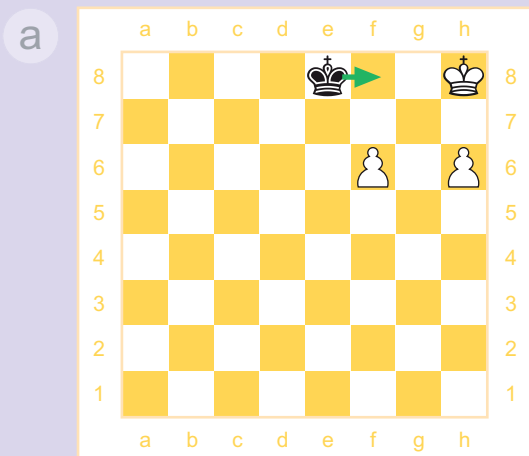
- 1. ... , Rh5!
- 2. e5! , Rg6!
(Se 2. Rg2 , Rxh4 táboas)
(Se 2. e5! , Rxh4? 3. e6!)

Aínda que o rei branco chega a defender o seu outro peón, non poderá conseguir a súa coroación.

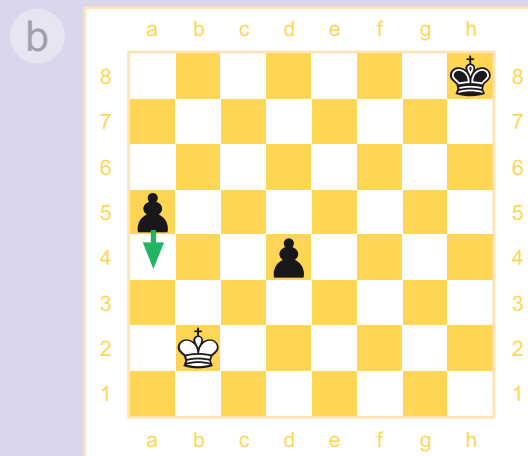
- 3. Rg2 , Rf5!
(Se 3. h5+ , Rxh5 táboas)
- 4. Rg3 , Rxe5
- 5. Rg4 , Rf6! táboas

7

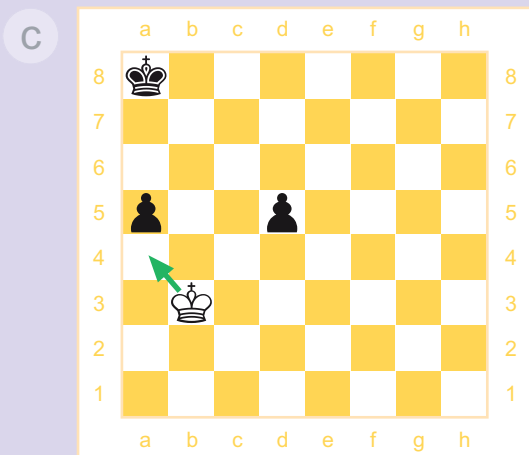
Indica baixo cada taboleiro o resultado da partida se se realizan as xogadas correctas. Sempre que se poida, indica as xogadas con frechas. A frecha indica a primeira xogada que se realiza.



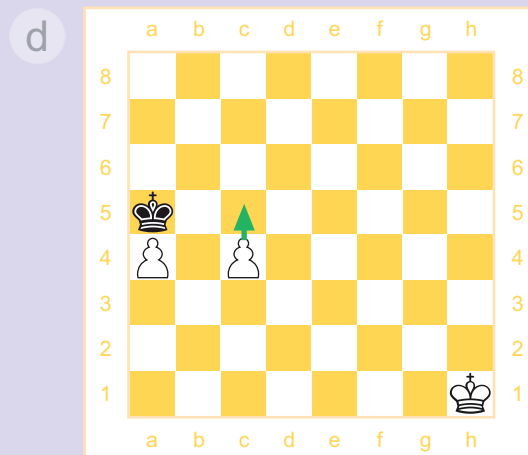
Vitoria Táboas



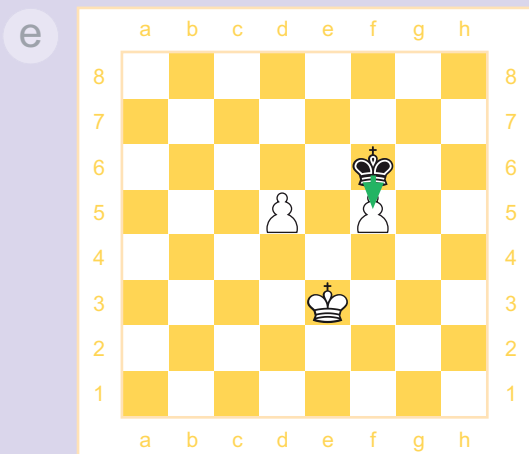
Vitoria Táboas



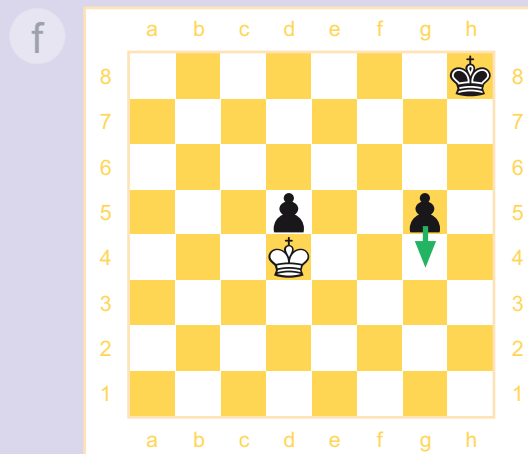
Vitoria Táboas



Vitoria Táboas



Vitoria Táboas



Vitoria Táboas



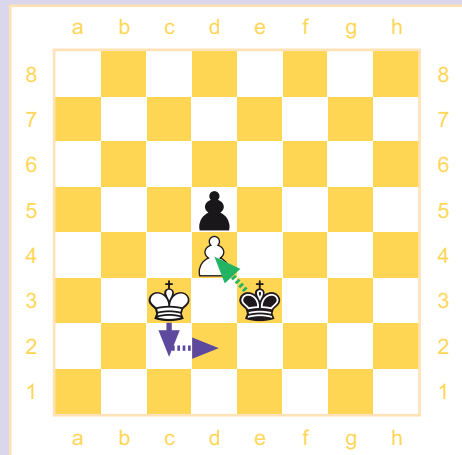
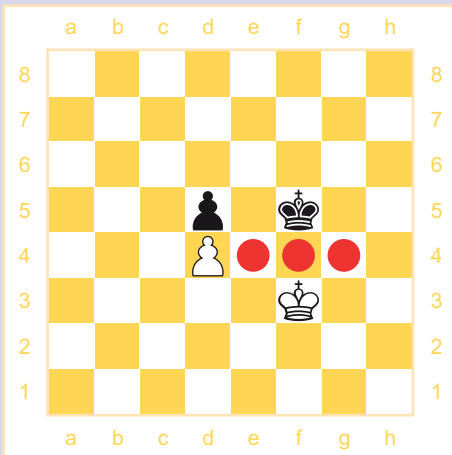
2. UN PEÓN PARA CADA XOGADOR

Na mesma columna

A maioría das veces os peóns bloquéanse reciprocamente.

Aínda no caso de que un dos reis logre capturar o peón adversario, o resultado dependerá da situación en que queden os reis tras a captura.

1



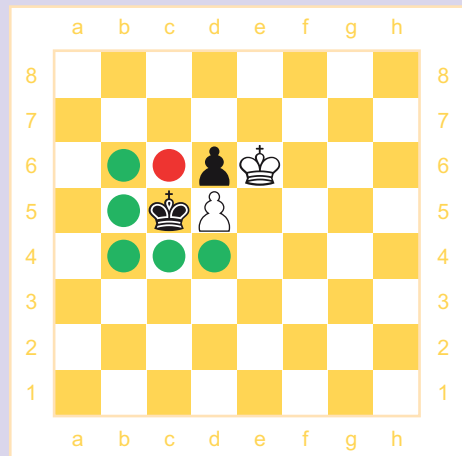
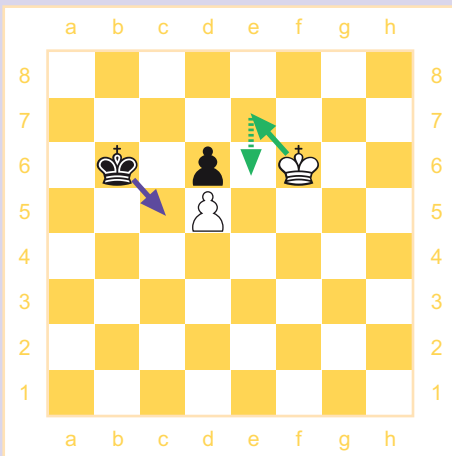
Se xogan as brancas, as negras poderán capturar o peón. Se xogan as negras, quedará en táboas por oposición.

1. Re3 , Rg4
2. Rd3 , Rf3
3. Rc3 , Re3

É táboas porque o rei branco fai a oposición ao negro e este non ocupa a fila 3 (finais cun peón).

4. Rc2 , Rxd4
5. Rd2 , ...

2



Se o rei branco move directamente a e6, as negras capturarán o peón e gañarán a partida.

1. Re7 , Rc5
2. Re6 , ...

Este tipo de situación denomínase "zugzwang" porque perde quen move primeiro (neste caso, o peón e a partida).

3. ... , Rb6
4. Rxd6 , ...



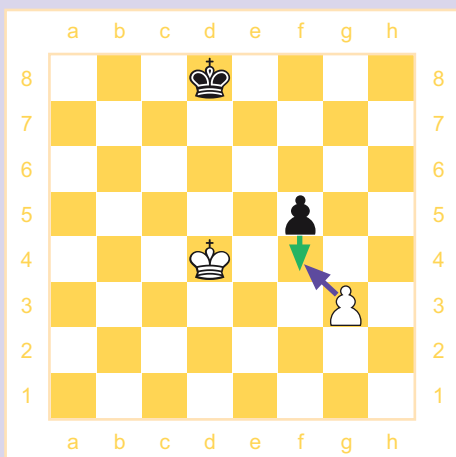
Columnas adxacentes

A continuación, presentamos algúns casos en que un dos peóns dificilmente pode defenderse.

Nesta situación, tense que intentar facer táboas, segundo o estudado anteriormente (rei + peón contra rei).

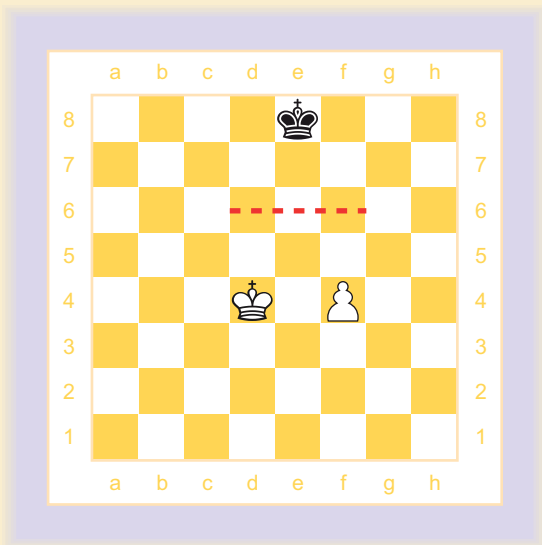
Posición de táboas

1



As negras, co fin de evitar as perdas do peón e da oposición, sacrifícano adiantádo.

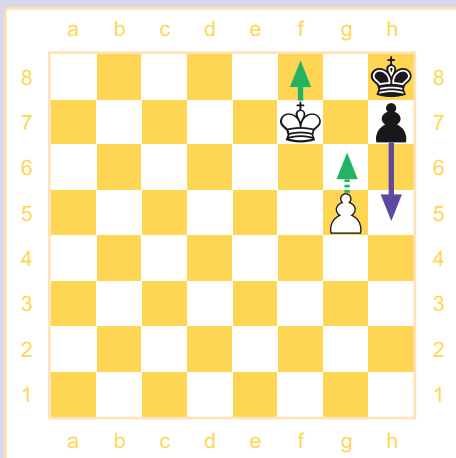
- 1. ... , f4
- 2. gxf4 , Re8



O rei negro gañará a oposición (xogando con exactitude) e conseguirá unha posición de táboas.

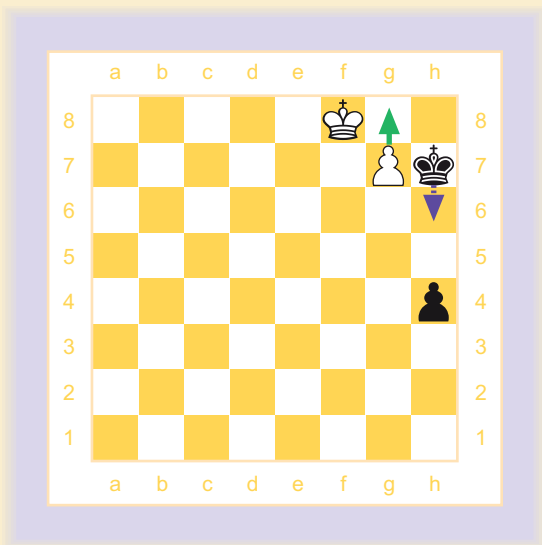
Posición gañadora

2



As negras intentan sacrificar o peón para provocar unha situación de táboas. Pero as brancas avanzan o peón.

- 1. Rf8 , h5
- 2. g6 , h4
- 3. g7+ , Rh7



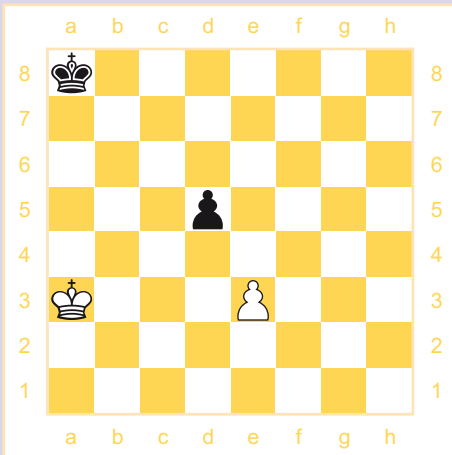
O peón branco coroa antes de que o poida facer o negro.

- 4. g8 = D+ , Rh6
- 7. Rf7 , Rh5
- 8. Dg6++

8

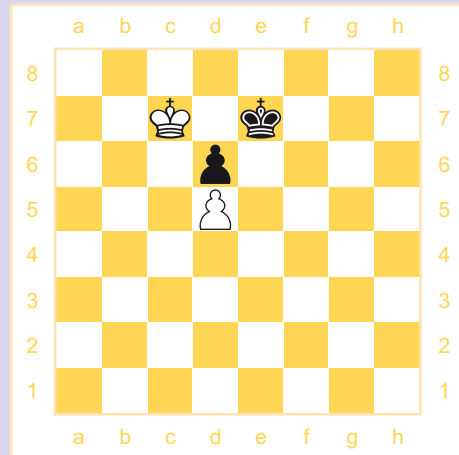
Indica o resultado da partida se se realizan as xogadas correctas.
Xogan brancas.

a



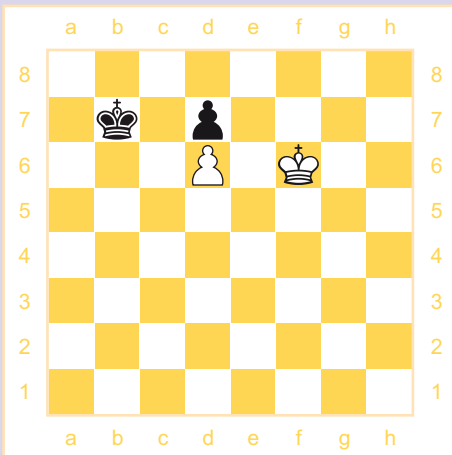
Branca Negras Táboas

b



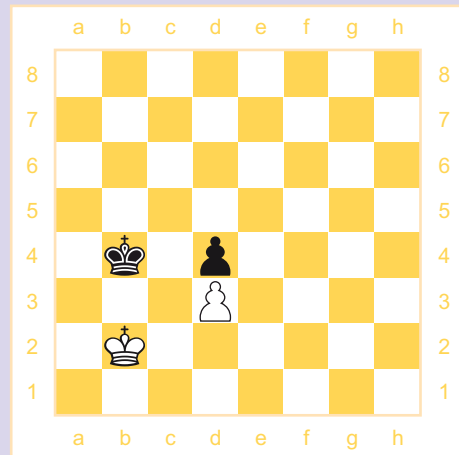
Branca Negras Táboas

c



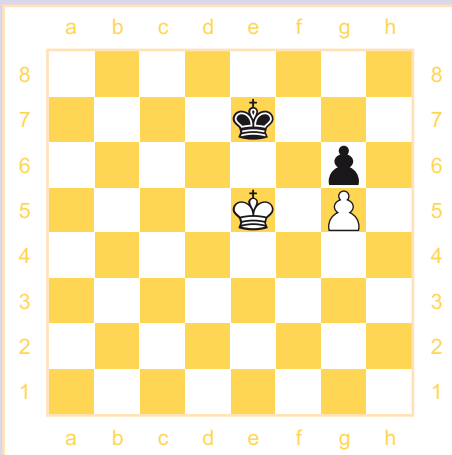
Branca Negras Táboas

d



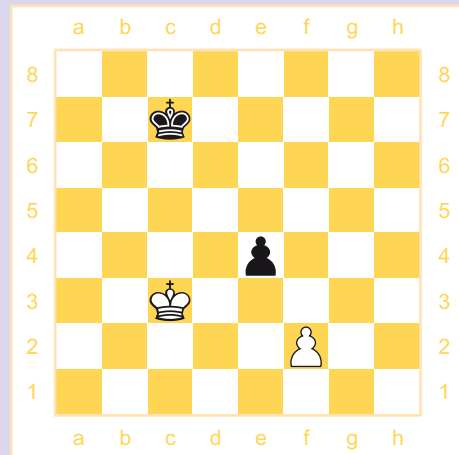
Branca Negras Táboas

e



Branca Negras Táboas

f



Branca Negras Táboas

Unidade 10

Finais de peóns e peza menor

Peón e cabalo

Peón e alfil

Cabalo contra peón

Alfil contra peón

Cabalo contra dous peóns

Alfil contra dous peóns



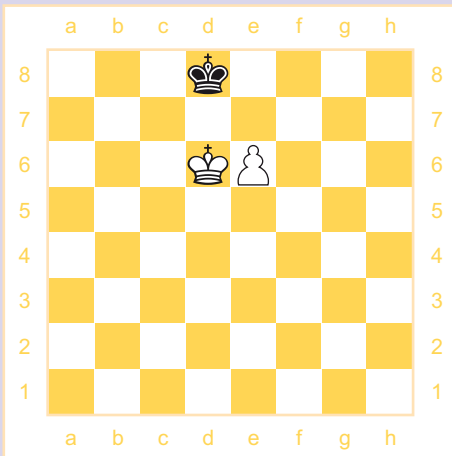


Peón e cabalo

Nos finais de rei contra rei e peón, se se pode dispoñer da axuda dun cabalo, o peón case sempre coroará e gañará a partida.

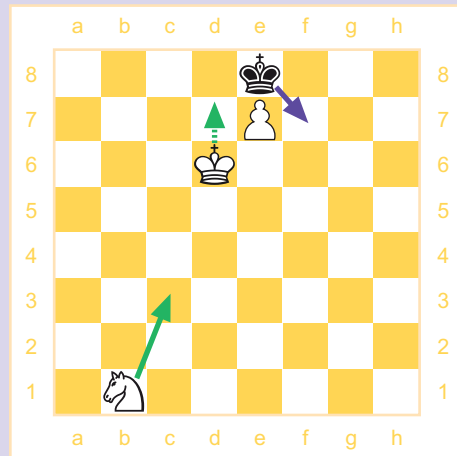
1. Peón interior

1



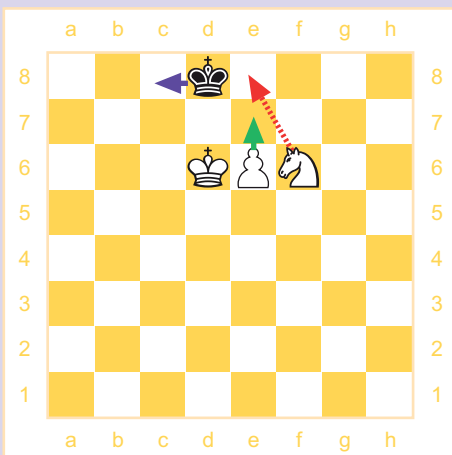
Recorda que, nesta posición, se xogan as brancas é táboas. Podes consultar a páxina 145 da unidade anterior.

2



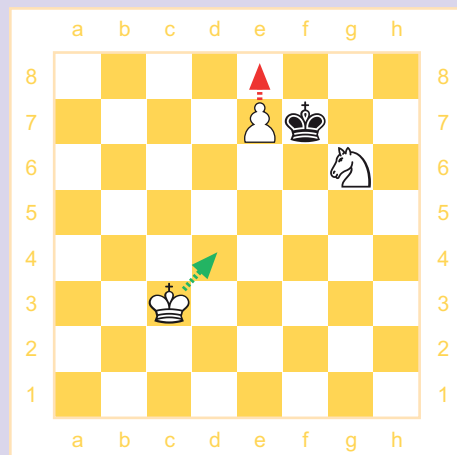
As brancas fan unha xogada de espera co cabalo, para que o rei negro teña que abandonar a casa de coroaición.

3



Co cabalo tamén se pode protexer a casa de coroaición, co cal o rei negro non poderá impedir que se coroe.

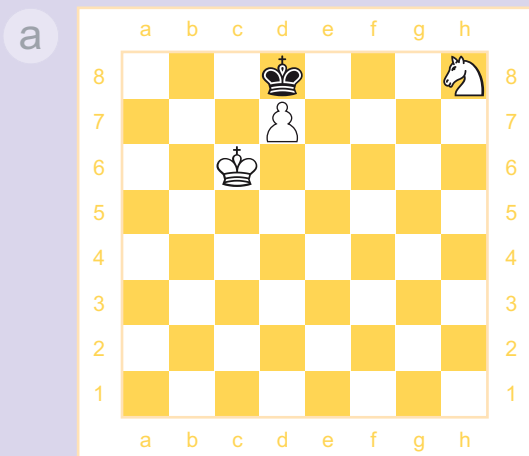
4



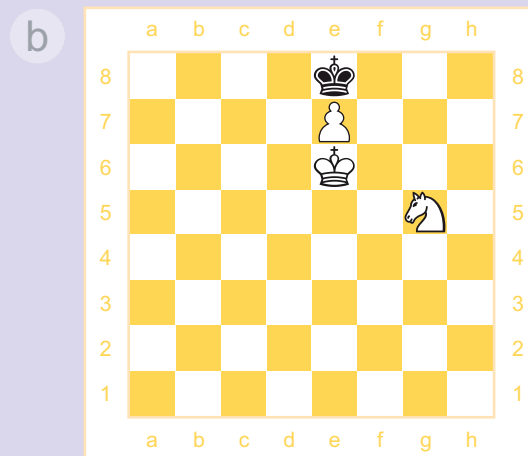
O rei negro non pode capturar o cabalo (porque o peón coroará) nin o peón. Mentres, o rei branco achégase para poder coroar o peón.

1

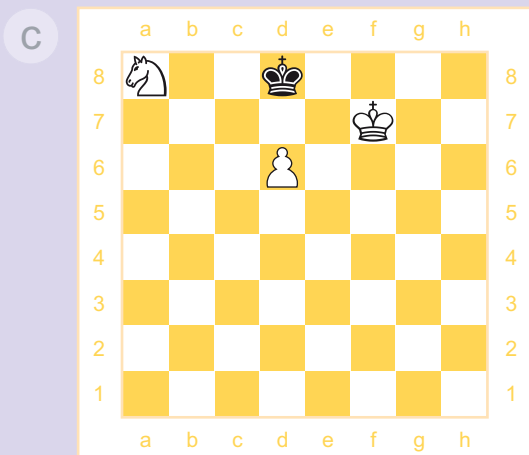
Rodea cun círculo as xogadas que lles permiten ás brancas gañar a partida.



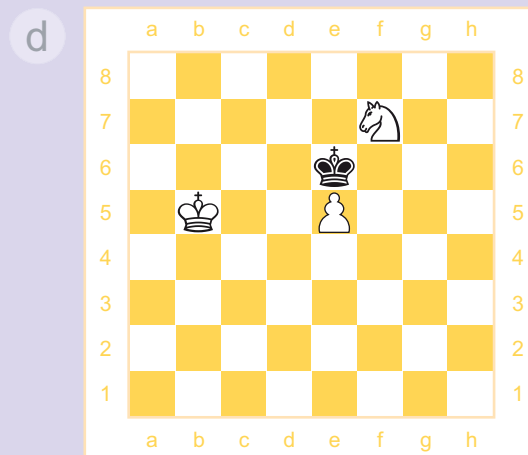
Cg6 Cf7+ Rd6



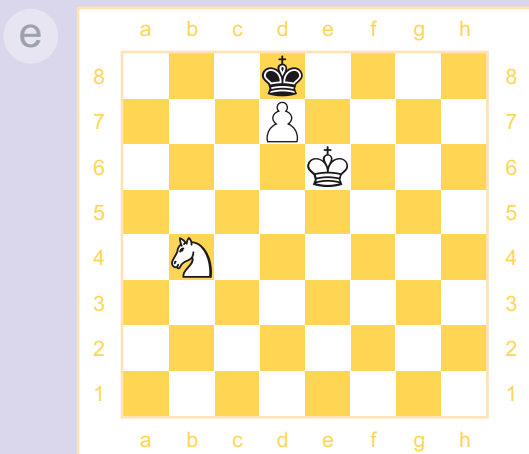
Rd6 Rf6 Ch7



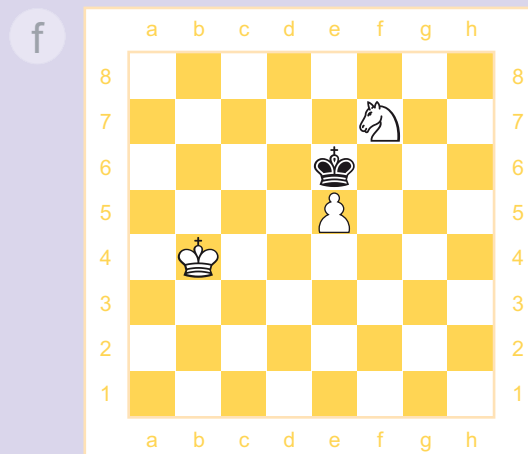
Cb6 Rf8 Re6



Cg5+ Rc4 Rc6



Ca6 Rd6 Cc6+



Rc4 Rb5 Rc5

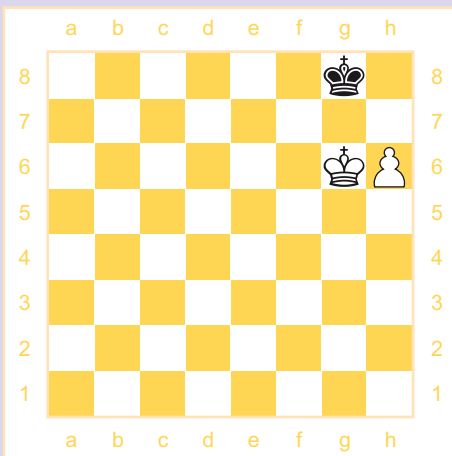
2. Peón exterior



Co rei libre

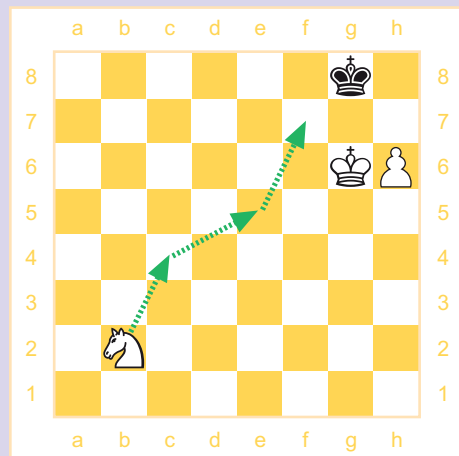
A estratexia xeral é bastante parecida á dos casos de peóns interiores. O xogador que ten o peón só ten que vixiar que non afogue o rei adversario.

1



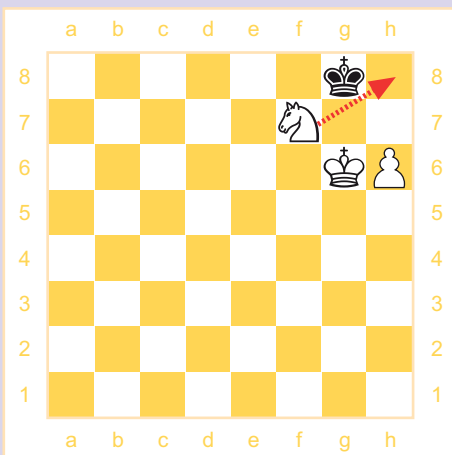
Recorda que esta posición é de táboas. Podes consultar a páxina 148 da unidade anterior.

2



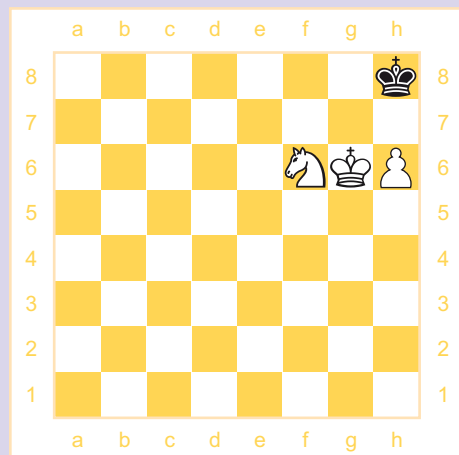
Mentres o rei se despraza entre as casas g8 e h8, o cabalo vaise achegando ata chegar á casa f7.

3



O cabalo axuda para que o rei non poida colocarse na casa de coroaición. Se xogan as brancas, avanzarán o peón. Se xogan as negras, o rei terá que ir á casa f8.

4



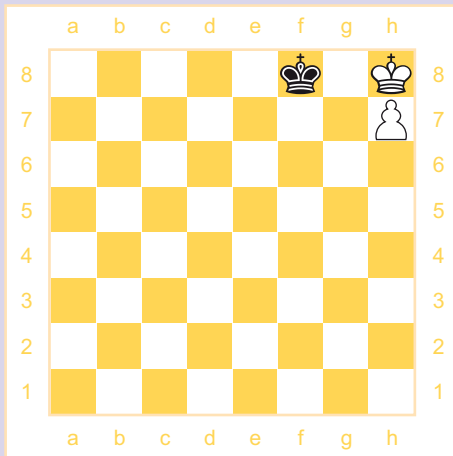
As brancas deben evitar que, despois de xogar elas, a posición quede deste xeito, xa que se afogaríase o rei negro.



Co rei encerrado

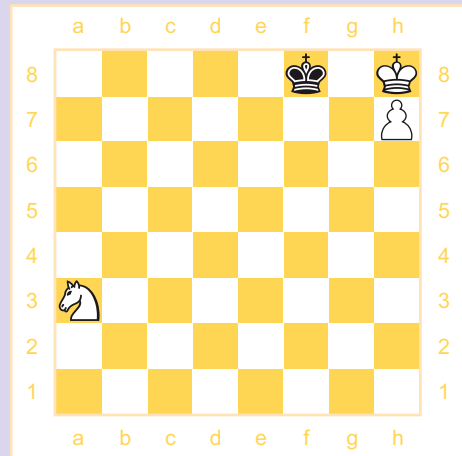
Se o rei pode saír da esquina, o peón xa poderá coroar. Doutra forma, será táboas.

1



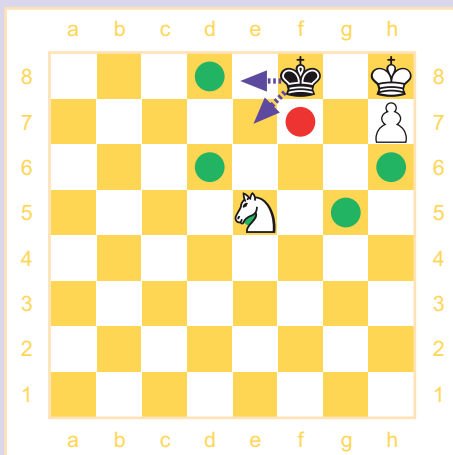
Recorda que estouta posición tamén é táboas. Podes consultar a páxina 148 da unidade anterior.

2



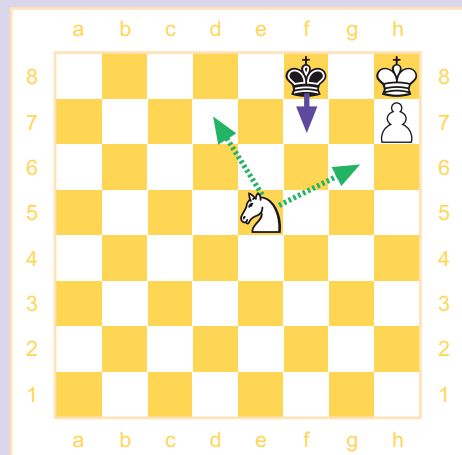
O resultado dependerá da cor das casas que ocupen o cabalo e o rei adversario segundo a quen lle toque xogar (ao saltar, o cabalo cambia de cor de casa).

3



Se ao chegar o cabalo ás posicións marcadas cun círculo verde xoga o rei negro, as brancas poderán sacar o rei e coroar o peón.

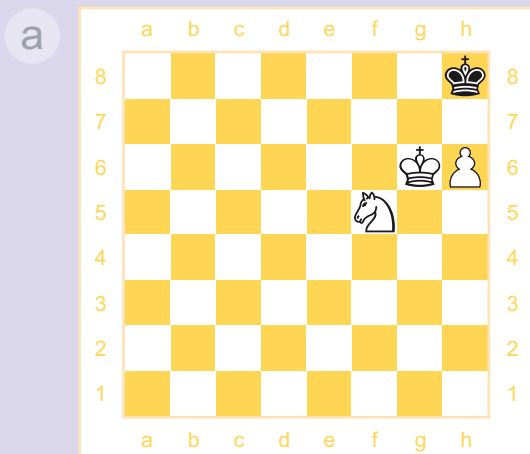
4



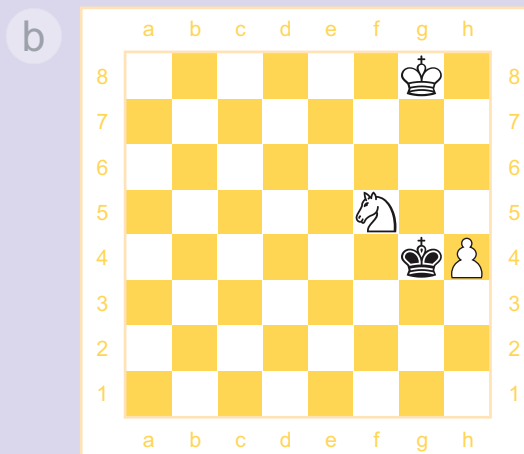
En cambio, se xogan as brancas, sempre será táboas porque, despois de mover o cabalo, o rei negro poderá ocupar a casa f7.

2

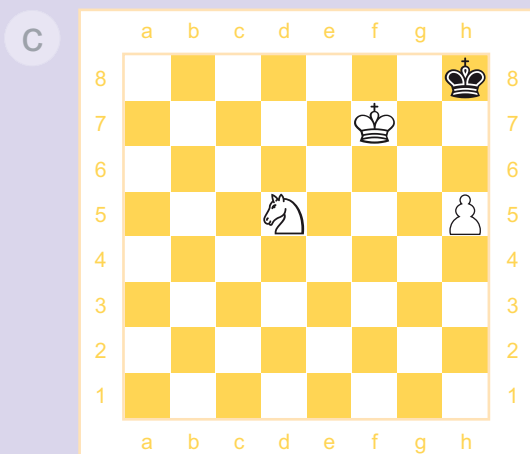
Rodea con un círculo las xogadas que lles permiten ás brancas gañar a partida.



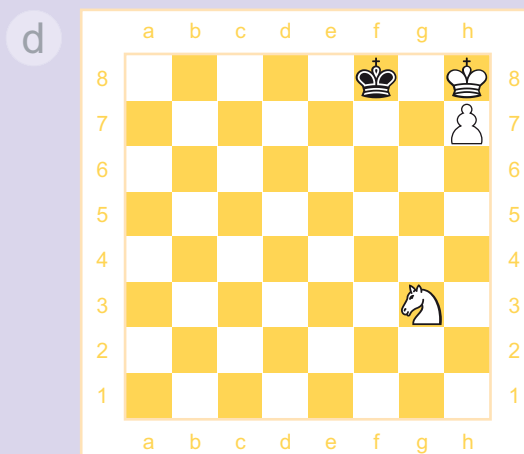
h7 Ce7 Cd6



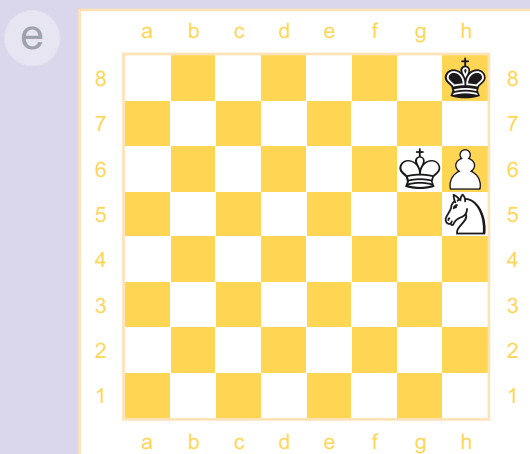
Rf7 Rg7 Rh7



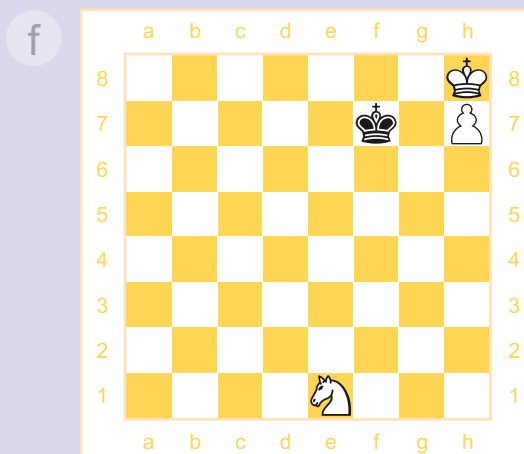
h6 Cf6 Rg6



Ch5 Cf5 Ningunha



Rf7 Cf6 h7



Cf3 Cd3 Ningunha



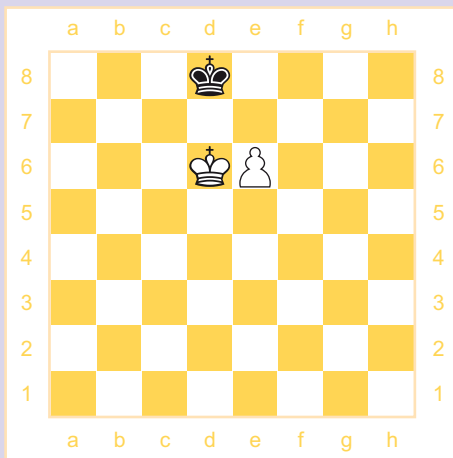
Peón e alfil

Nos finais de rei contra rei e peón, se se pode dispoñer da axuda dun alfil, os peóns interiores sempre coroarán gañando a partida.

Se o peón é exterior, o resultado dependerá da posición.

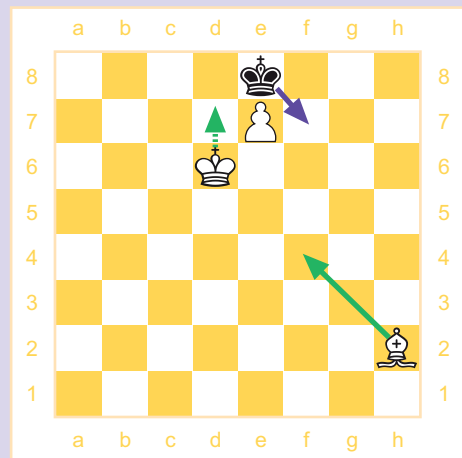
1. Peón interior

1



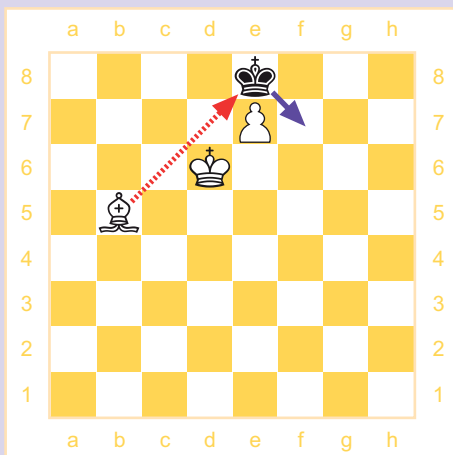
Recorda que nesta posición, se xogan as brancas, é táboas. Podes consultar a páxina 145 da unidade anterior.

2



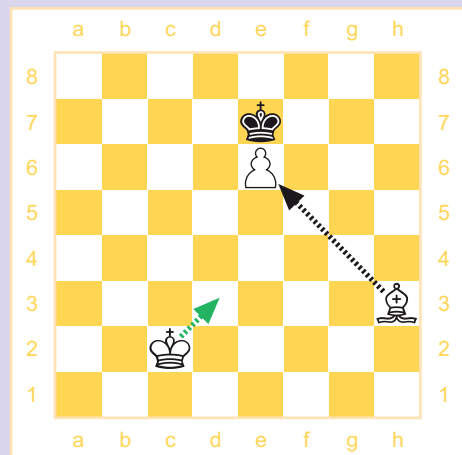
Co alfil, que tamén pode facer xogadas de espera, pódese avanzar o peón, co cal se lle permite ao rei branco avanzar e protexer a coroación do peón.

3



O alfil fai saír o rei negro para que poida coroar o peón, que estará defendido polo alfil.

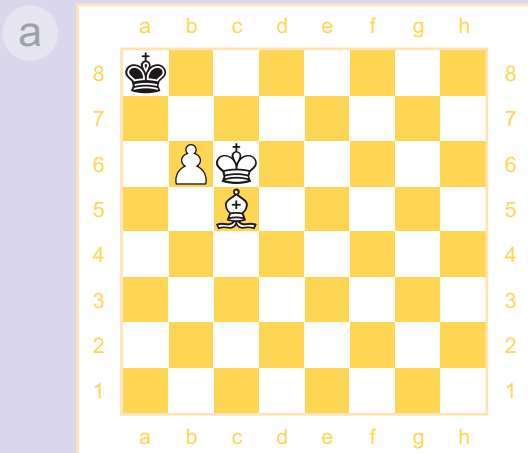
4



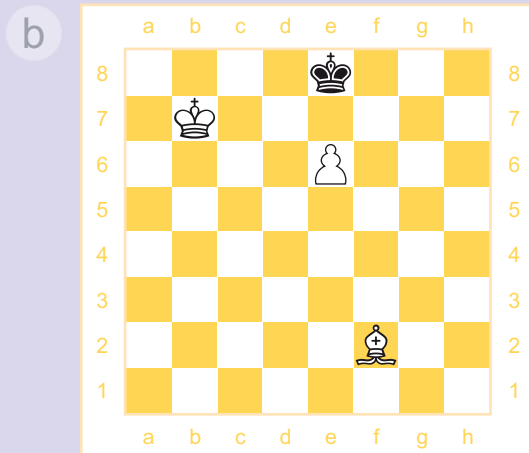
Se o rei branco está afastado do peón, este terá que estar nunha casa da mesma cor ca o alfil, para que o poida defender mentres espera a chegada do rei branco.

3

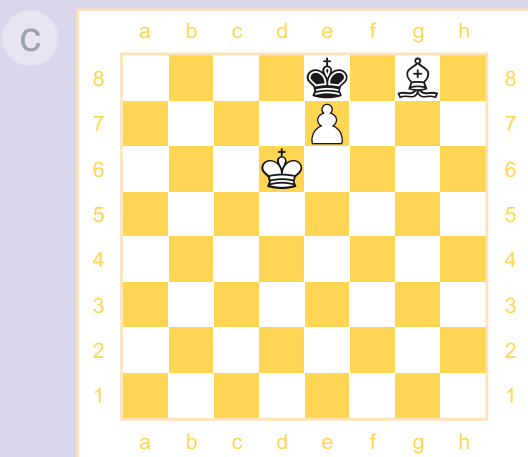
Rodea con círculo todas as xogadas que lles permiten ás brancas gañar a partida.



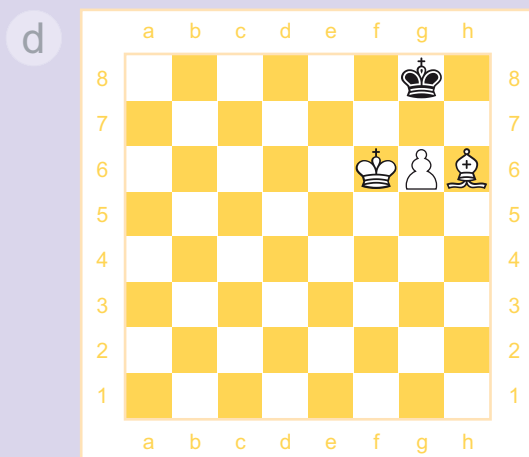
Rc7 b7+ Ad6



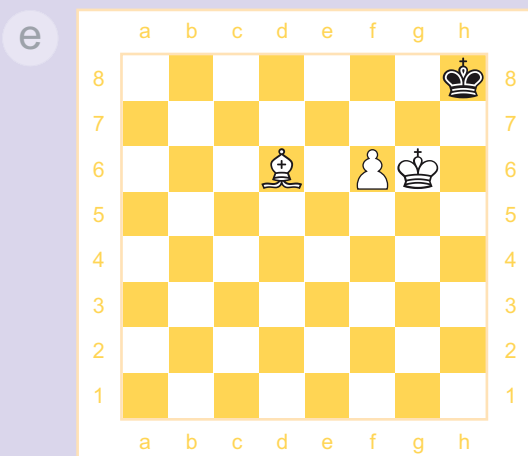
Rc7 Rc6 Ah4



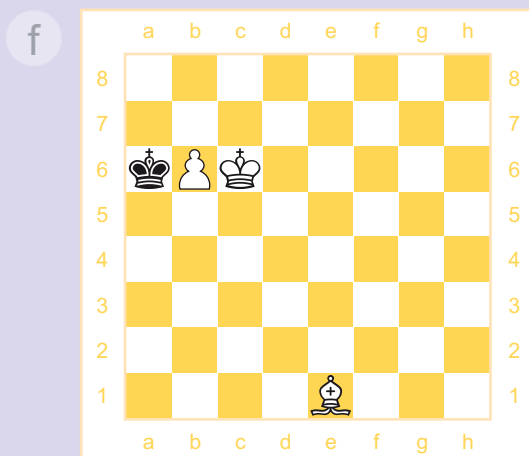
Aa2 Af7+ Re6



Ag7 g7 Af8



Aa3 f7 Rf7



b7 Rc7 Aa5

2. Peón exterior

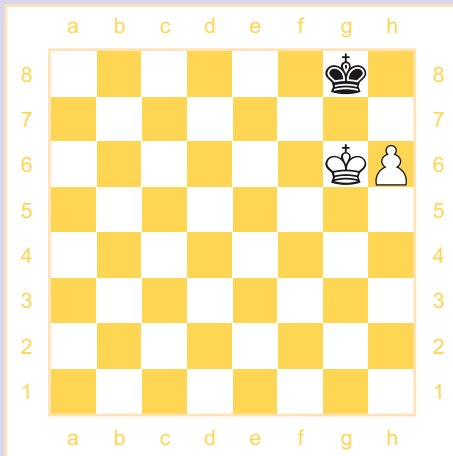


Co rei libre

O peón sempre poderá coroar se a cor do alfil coincide coa cor da casa de coroación.

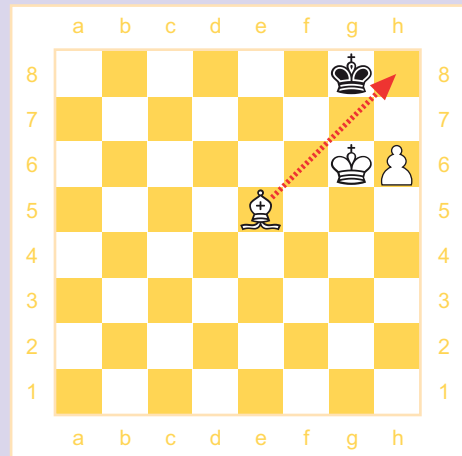
Se non coincide, coroará o peón se se pode evitar que o rei adversario se coloque na casa de coroación.

1



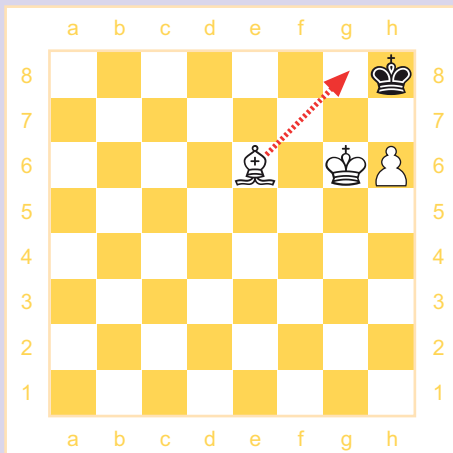
Esta posición é táboas, como se viu anteriormente.
Podes consultar a páxina 148 da unidade anterior.

2



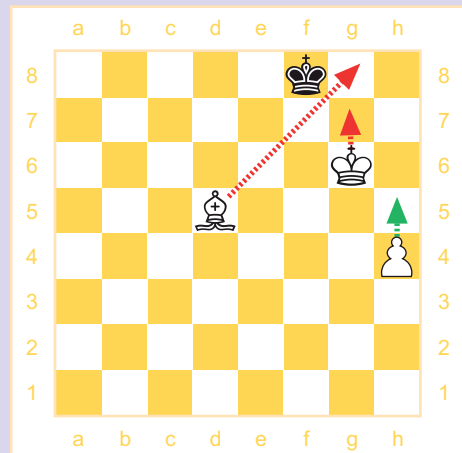
Se o alfil ten a mesma cor ca o da casa de coroación, evitará que o rei poida chegar alí. O peón, polo tanto, poderá coroar.

3



En cambio, se a cor do alfil é diferente á da casa de coroación, o rei adversario poderá ir de g8 a h8, e viceversa. Se o alfil ameaza a casa g8, o rei negro quedará afogado.

4



Ás veces, entre o alfil e o rei poderase evitar que o rei negro poida chegar á casa da esquina. Así, o peón poderá avanzar ata coroar.

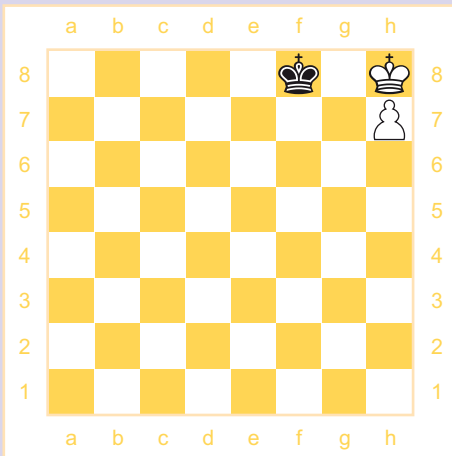


Co rei encerrado

Nestes casos de peóns exteriores, o peón sempre pode coroar con independencia da cor do alfil.

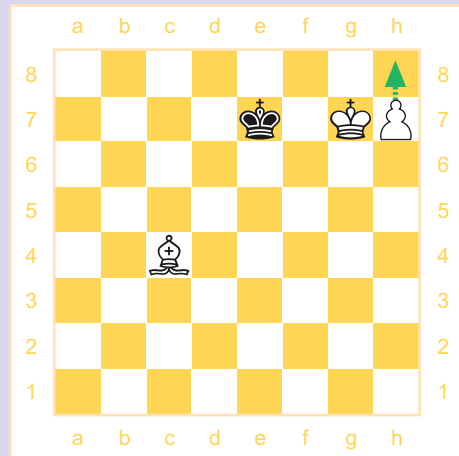
Cando o rei poida saír da esquina do taboleiro, o peón xa poderá coroar.

1



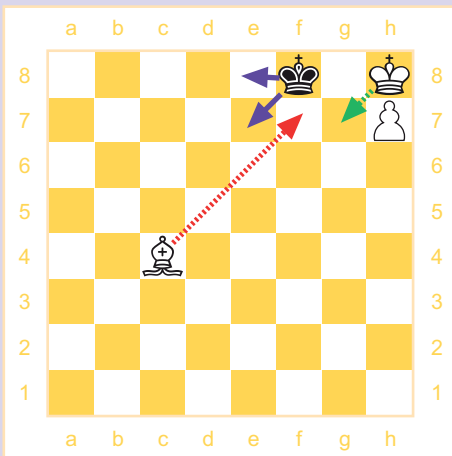
Esta posición é táboas, como se viu anteriormente.
Podes consultar a páxina 148 da unidade anterior.

2



Cando o rei poida saír da esquina, o peón poderá coroar.
Nos diagramas seguintes explícase como farán as brancas para coroar.

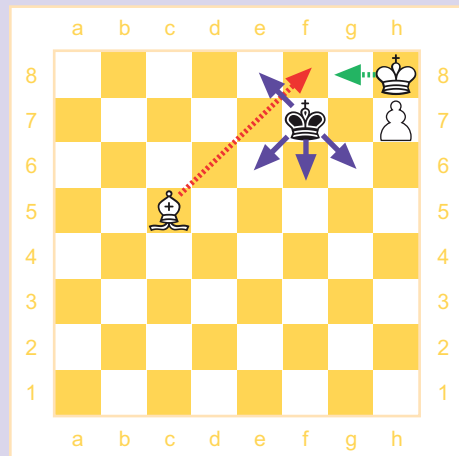
3



Se o alfil é de cor branca, o rei negro terá que ir á columna **e** porque non poderá colocarse na casa f7 (ameazada polo alfil).

Nestes dous últimos diagramas, se xogan as brancas, faise unha xogada de espera co alfil na mesma diagonal.

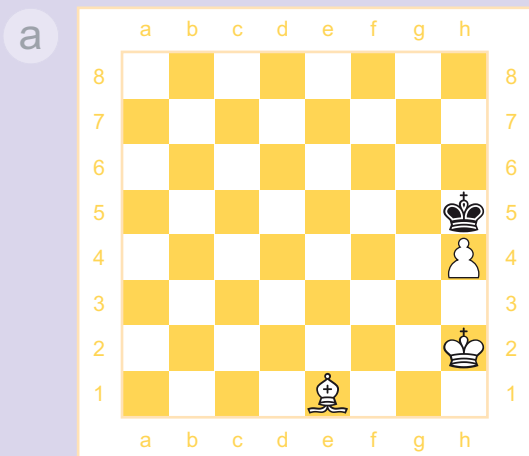
4



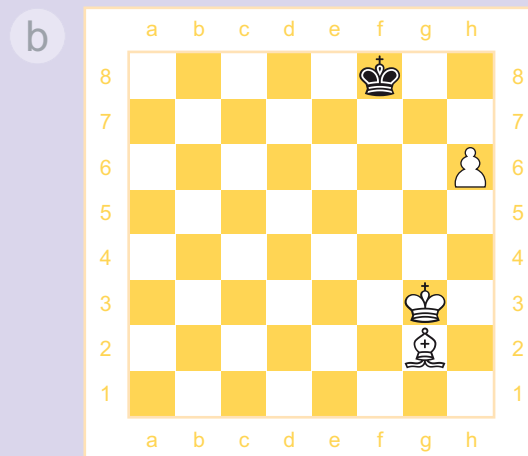
Se o alfil é de cor negra, o rei negro non poderá ir á casa f8, polo que o rei branco poderá ir á g8.

4

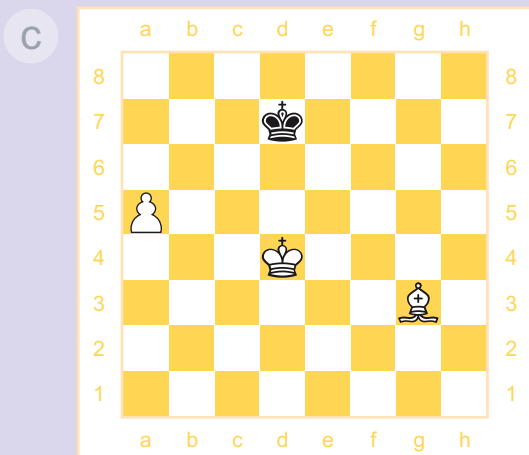
Rodea cun círculo as xogadas que lles permiten ás brancas gañar a partida.



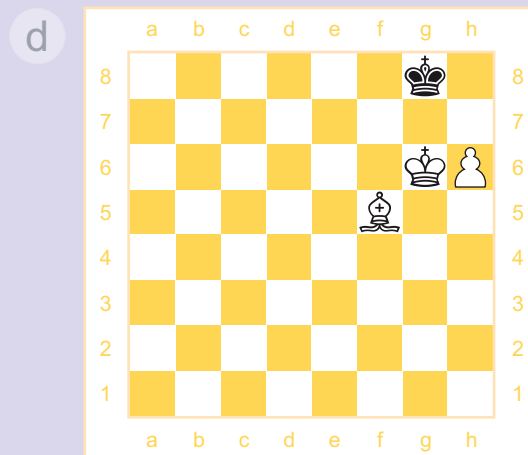
Ac3 Ningunha Rg3



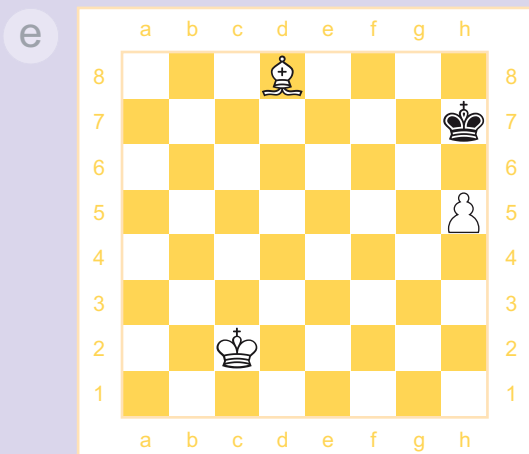
Rg4 Ae4 Ad5



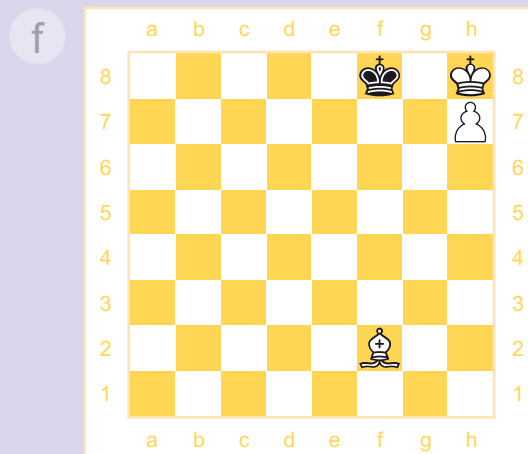
a6 Ab8 Rc5



Ae6+ Ningunha h7+



Ningunha Af6 Ag5



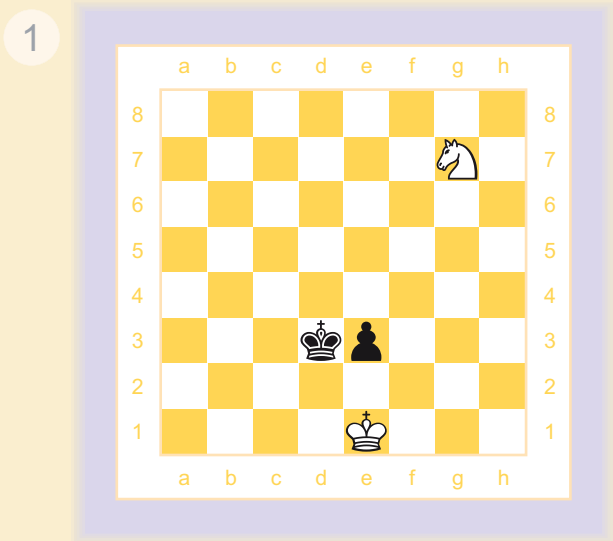
Ac5+ Ad4 Ag1



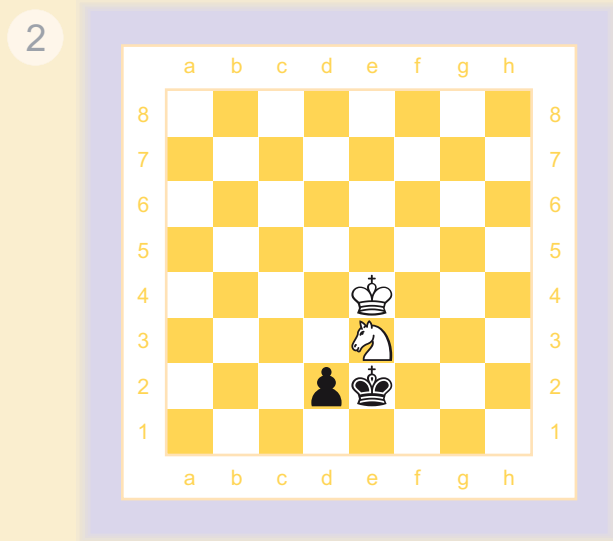
Cabalo contra peón

Nos finais de rei e cabalo contra rei e peón, pode suceder que a partida remate en táboas ou que o peón logre coroar.

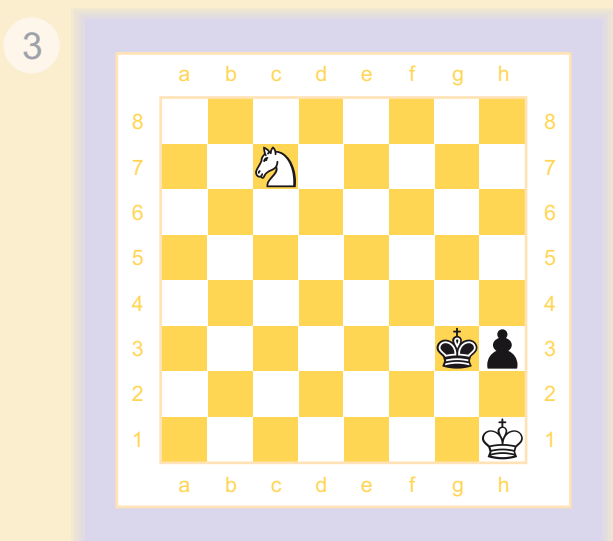
1. Con axuda do rei



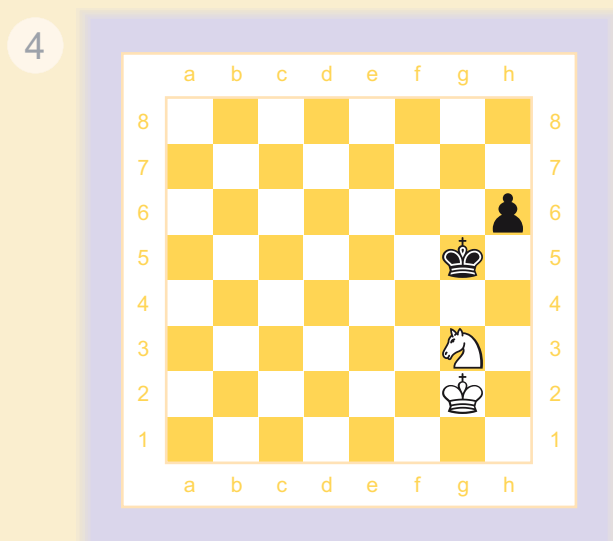
Se o rei branco está colocado ante o peón e na mesma columna, é posición de táboas porque as brancas se limitarán a mover o cabalo e as negras non poderán coroar.



Outra posición de táboas prodúcese cando o cabalo, defendido polo rei branco, evita que o peón poida avanzar porque sería capturado.



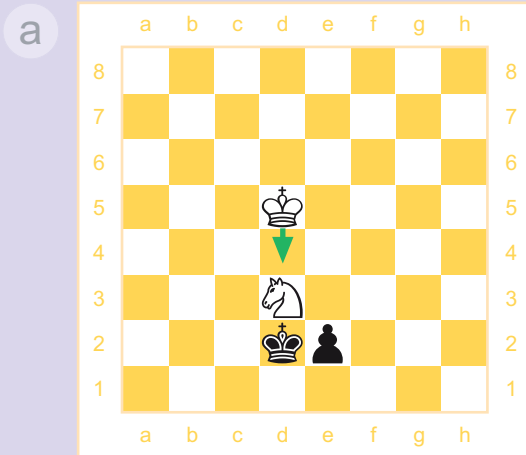
Esta posición é táboas polo mesmo motivo ca no diagrama 1, aínda que o peón sexa exterior.



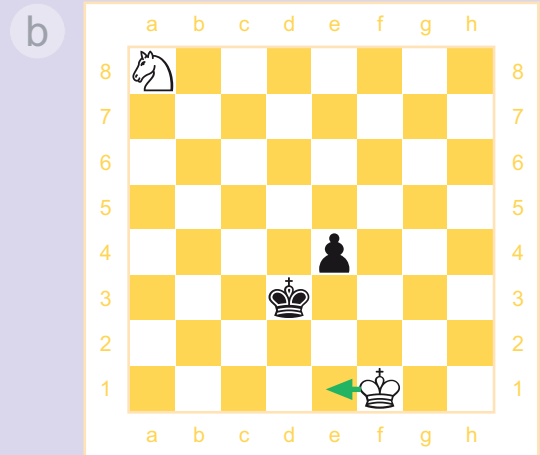
Tamén é táboas. O peón non pode avanzar porque sería cambiado polo cabalo, que está ben defendido polo seu rei.

5

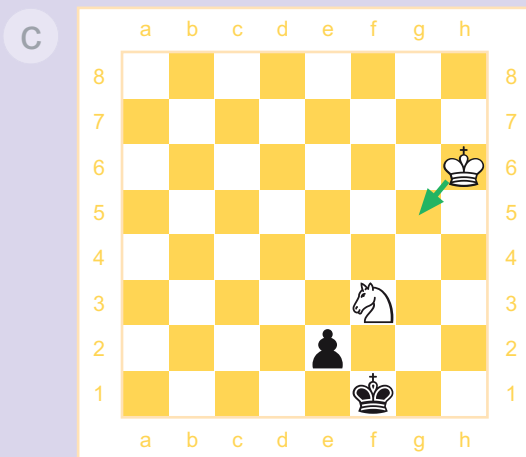
Anota se a xogada sinalada cunha frecha conduce a táboas ou a perder a partida.



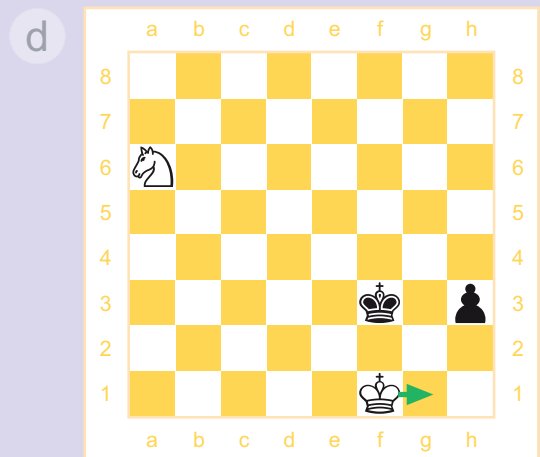
Táboas Perder



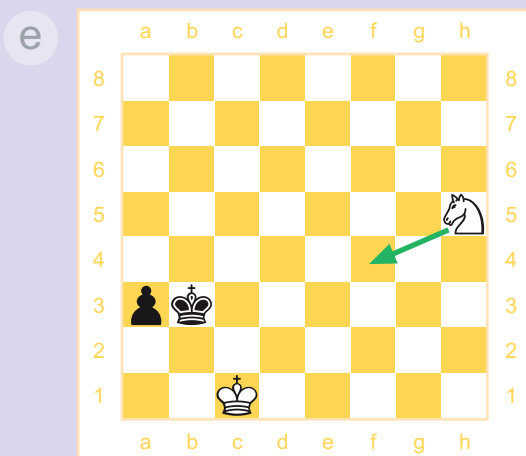
Táboas Perder



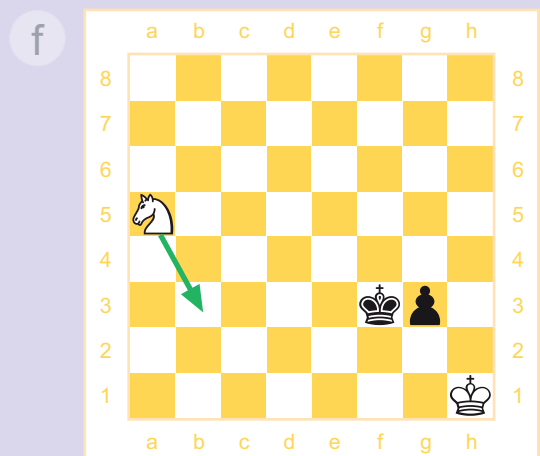
Táboas Perder



Táboas Perder



Táboas Perder



Táboas Perder

2. Sen axuda do rei

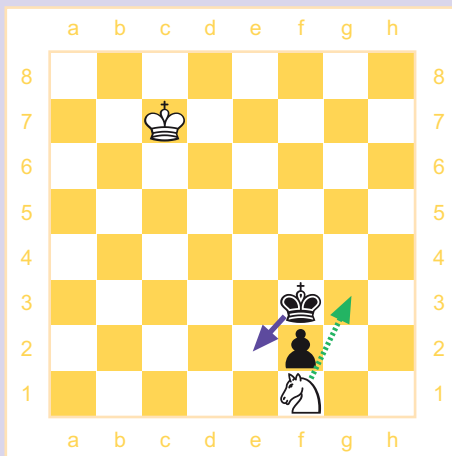


Peón interior

Cando o rei non pode participar na captura do peón, hai moitas posibilidades de quedar en táboas. Non obstante, isto dependerá da posición do cabalo e tamén do peón e rei adversarios.

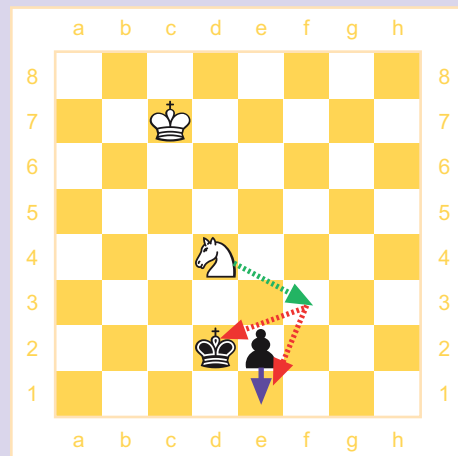
Táboas

1



Se o cabalo chega a colocarse ante o peón, é táboas porque o rei negro non poderá evitar que o cabalo controle a casa de avance do peón.

2

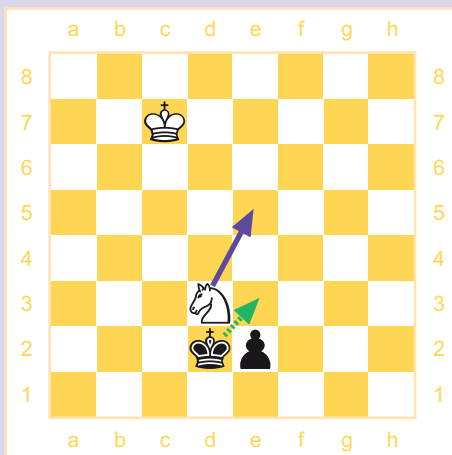


As negras deben evitar cometer un erro que as leve a este tipo de posición. Aínda que o peón corree, será capturado porque o cabalo realizará unha dobre ameaza.

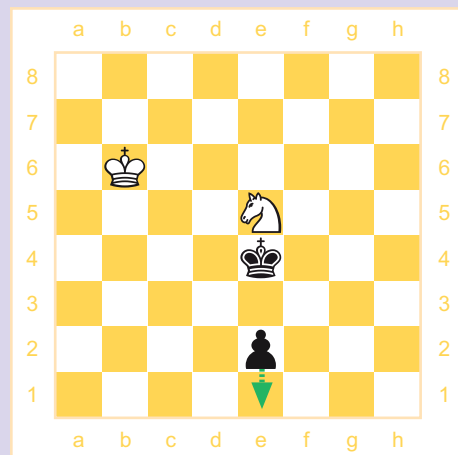
1. ... e1=D
2. Cf3+

Coroación

3



1. Ce5! ; Re3!
2. Cc4+ ; Rd3!
3. Ce5+ ; Re4!



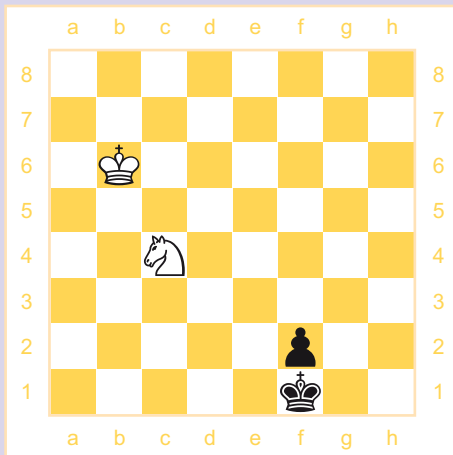
Neste caso, as negras coroarán porque realizaron unha secuencia correcta. Evítase o erro do diagrama 2 ou o xaque continuo co cabalo.



O xogador que teña o cabalo ten que buscar facer táboas, pero quen teña o peón debe intentar coroalo co fin de gañar a partida.

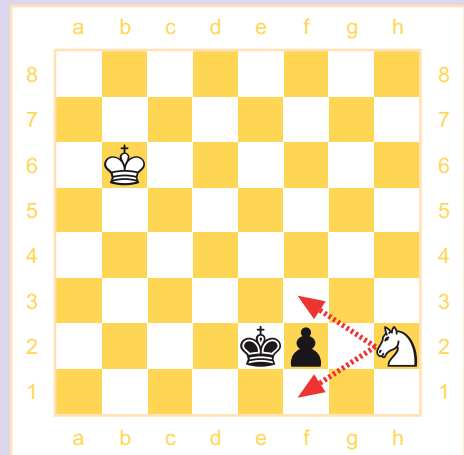
Táboas

1



1. Cd2+ , Re1
2. Cf3+ , Re2
3. Ch2 , ...

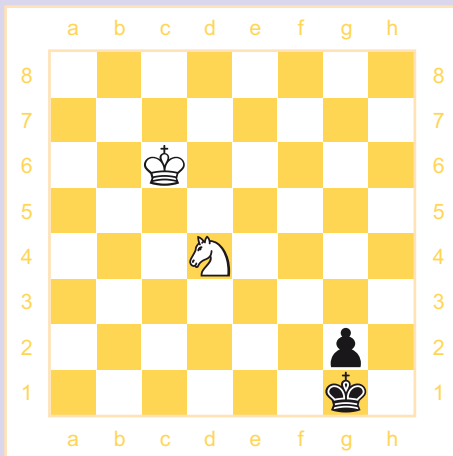
Se 1. ... , Re2 2. Ce4! , f1=D 3. Cg3+



As brancas fan táboas porque o cabalo controla doadamente a casa de coroación.

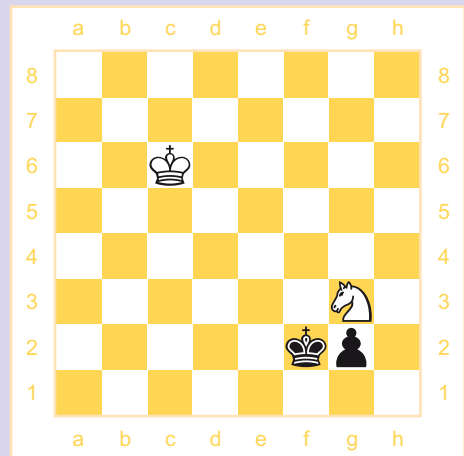
Coroación

2



Esta posición é idéntica á do exemplo anterior, agás en que as pezas se desprazaron unha columna á dereita.

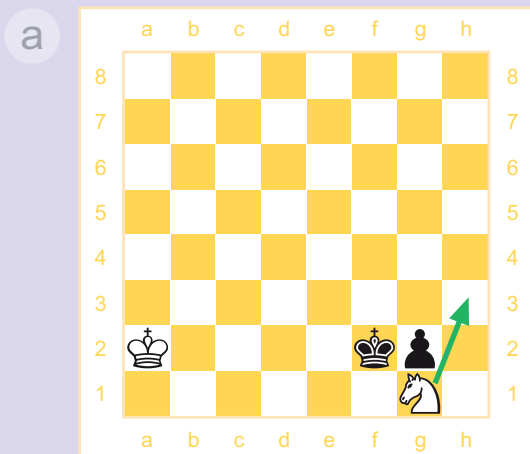
1. Ce2+ , Rf1
2. Cg3+ , Rf2



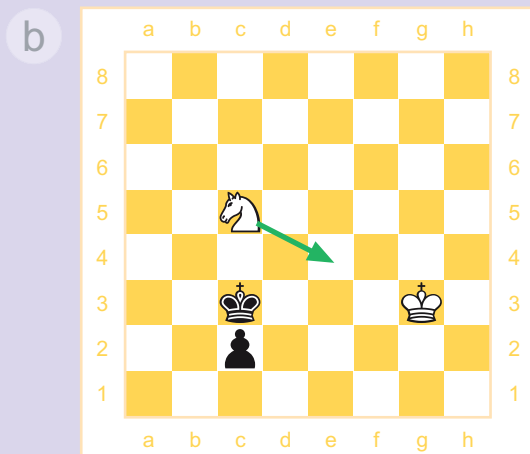
Coróase o peón porque o cabalo non ten suficiente espazo (remátanse as columnas da dereita do peón) por onde poder ameazar a casa de coroación.

6

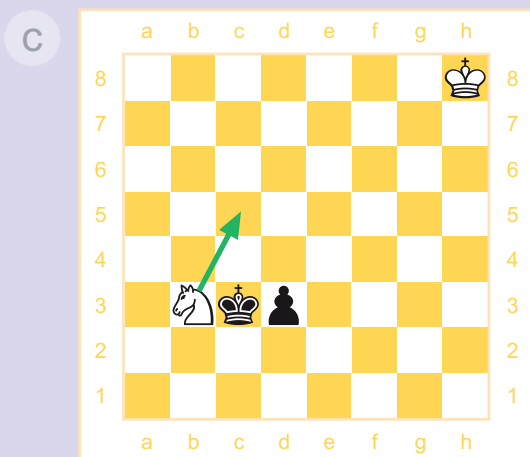
Anota se a xogada sinalada cunha frecha conduce a táboas ou a perder a partida.



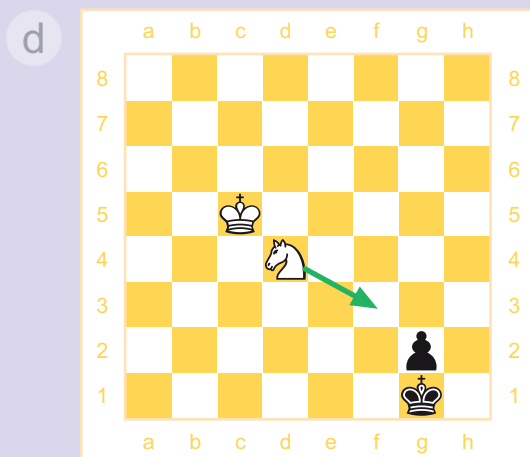
Táboas Perder



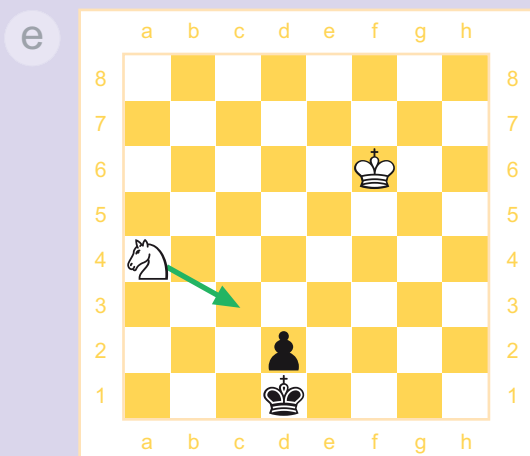
Táboas Perder



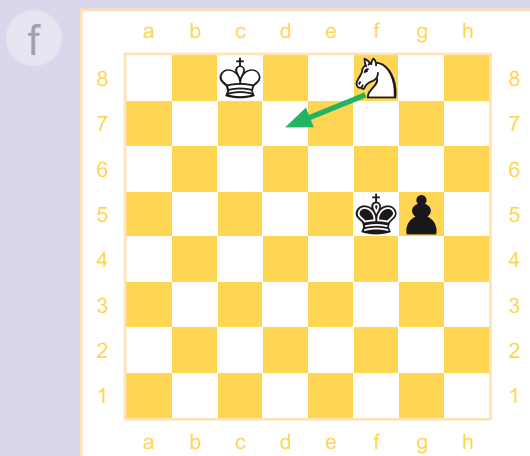
Táboas Perder



Táboas Perder



Táboas Perder



Táboas Perder



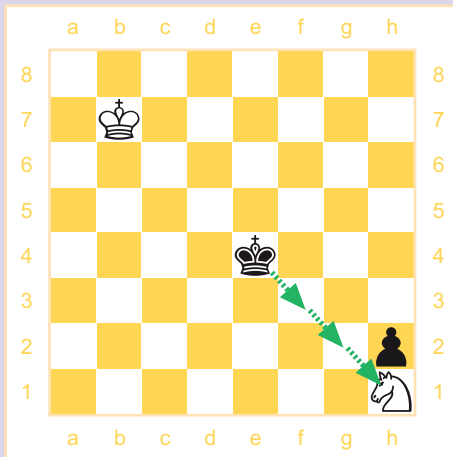
Peón exterior

Neste tipo de finais, o peón exterior ten maiores posibilidades de coroar ca un interior.

Nestes casos, o cabalo non pode escapar por un lado porque rematan as casas do taboleiro.

Coroación

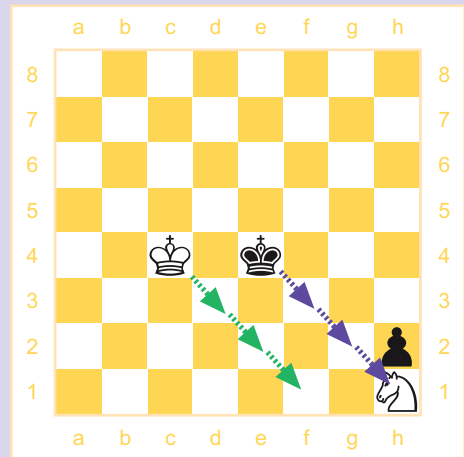
1



Aínda que o cabalo estea diante do peón, non poderá evitar que o rei negro o capture para poder coroar o peón.

Táboas

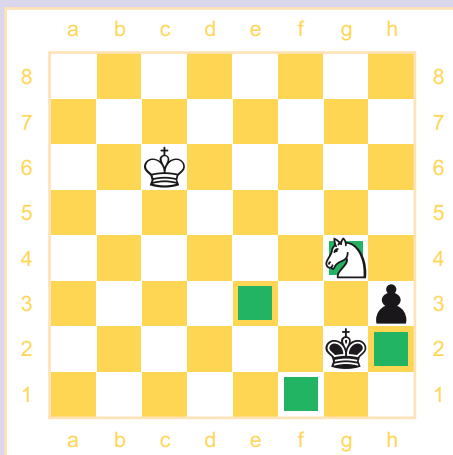
2



Aínda que se capture o cabalo, o rei branco fará oposición ao negro dende a columna f. Recorda o diagrama 3 da páxina 148.

Táboas

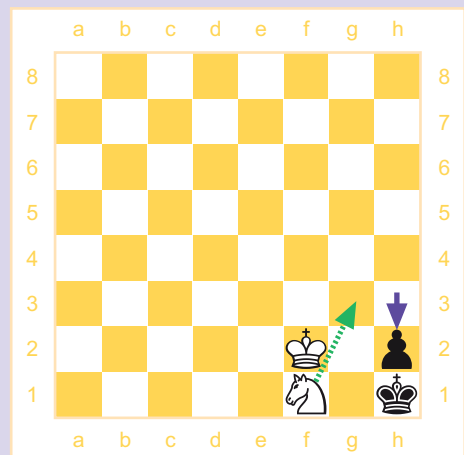
3



O cabalo fará táboas aínda que teña pouco espazo. Se o rei branco ameaza o cabalo, este saltará á casa verde que non estea ameazada. Débese procurar ameazar a casa h2.

Xaque mate

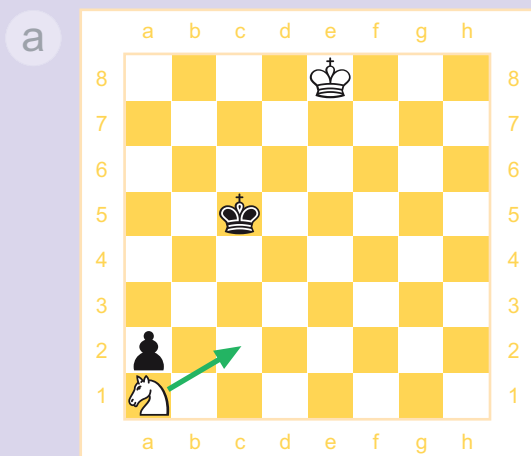
4



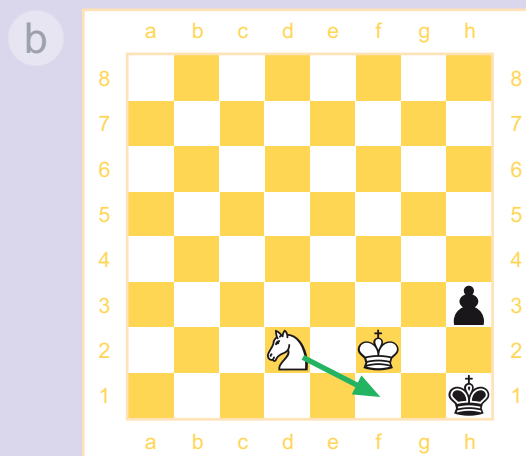
Este tipo de posición excepcional é a única que lle permite gañar ao bando co cabalo, dando xaque mate ao rei adversario na esquina do taboleiro.

7

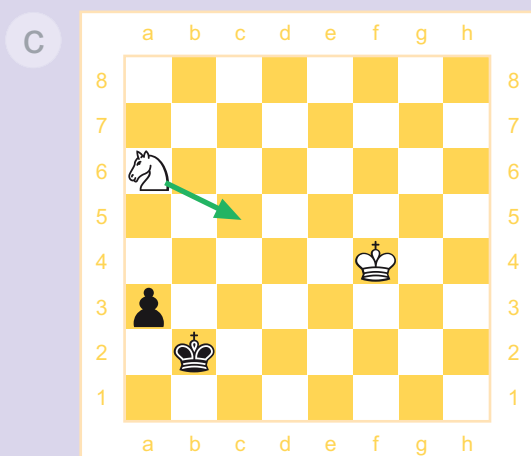
Rodea con círculo o bando que gañará a partida se se executan correctamente as xogadas. Empezan as brancas coa xogada indicada pola frecha.



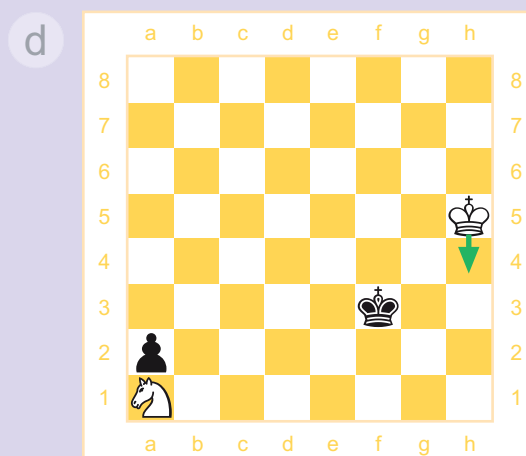
Brancas Negras Táboas



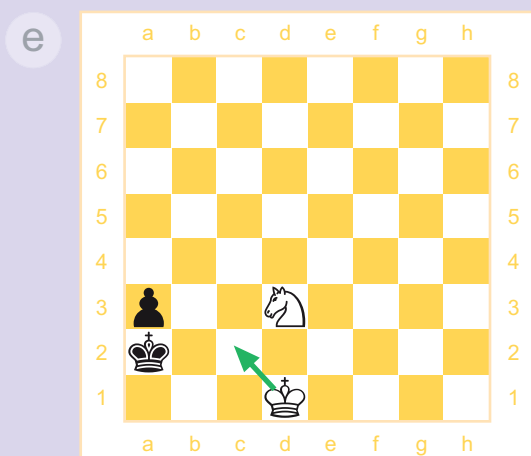
Brancas Negras Táboas



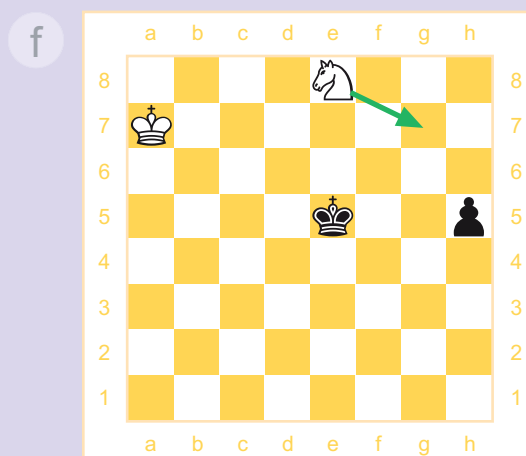
Brancas Negras Táboas



Brancas Negras Táboas



Brancas Negras Táboas



Brancas Negras Táboas

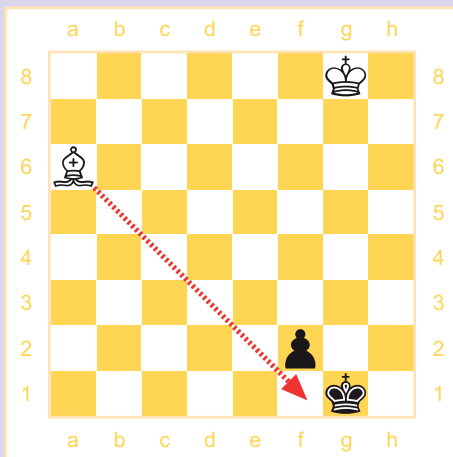


Alfil contra peón

Os finais de rei e alfil contra rei e peón son, normalmente, táboas.

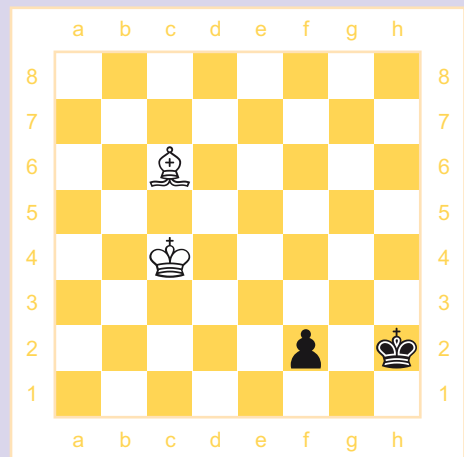
O alfil sempre poderá controlar algunha casa por onde pase o peón, agás cando os reis o impidan.

1



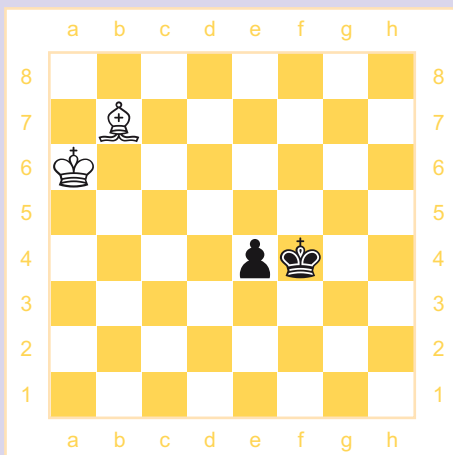
As negras non poden coroar o peón porque sería capturado polo alfil. Tampouco poden interpoñer o rei porque sería unha xogada ilegal.

2



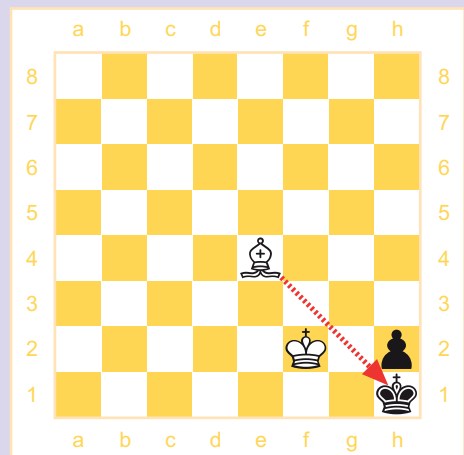
En casos illados, o alfil non pode evitar a coroaación porque o rei adversario ameaza algunhas casas de control e o propio rei obstaculiza diagonais.

3



Aínda que o peón estea a tres xogadas de coroar, o alfil tampouco pode conseguir capturalo, polos mesmos motivos do diagrama 2.

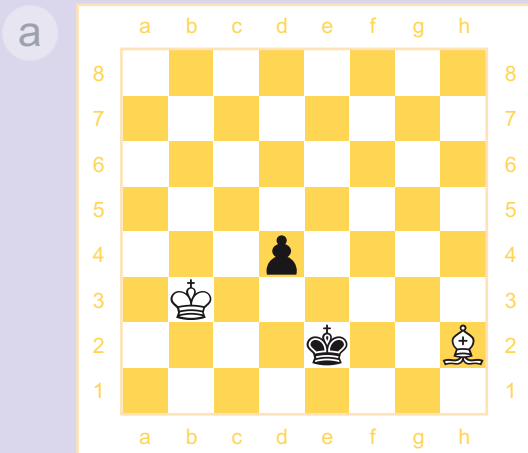
4



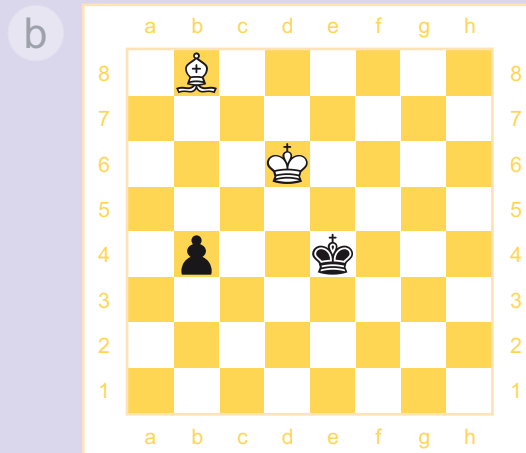
Esta posición é unha excepción, posto que o alfil consegue dar xaque mate. Isto só pode acontecer cun peón exterior e a colaboración do adversario.

8

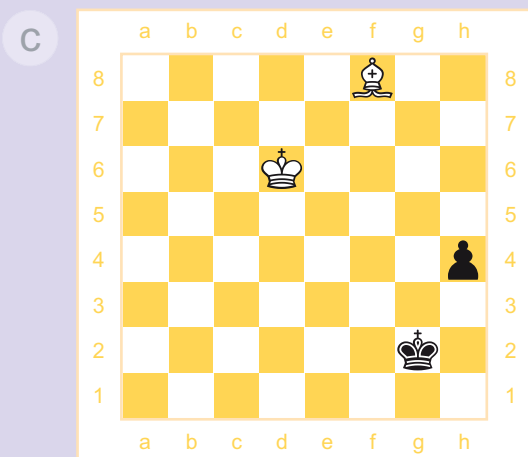
Rodea con círculo todas as xogadas que lles permiten ás brancas facer táboas.



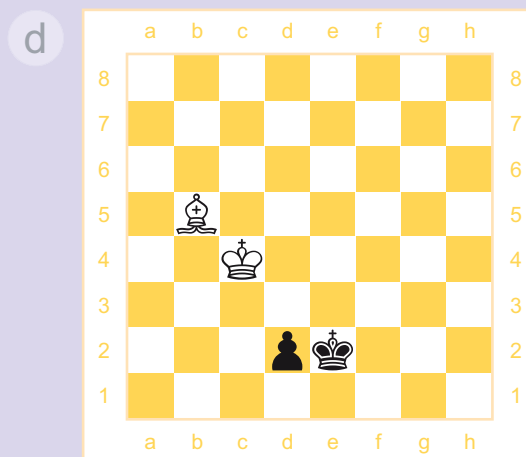
Ag1 Rb2 Af4



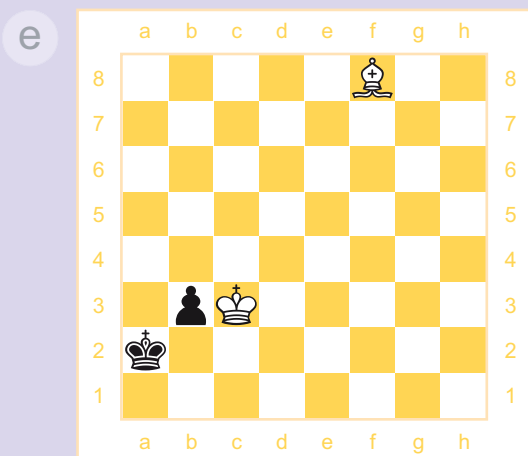
Aa7 Ningunha Re6



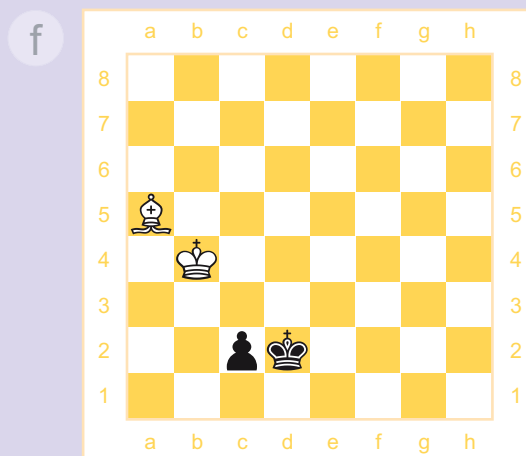
Re5 Ag7 Ae7



Rc3+ Aa4 Ae8



Ningunha Ag7 Ah6



Rb3+ Ad8 Ac7



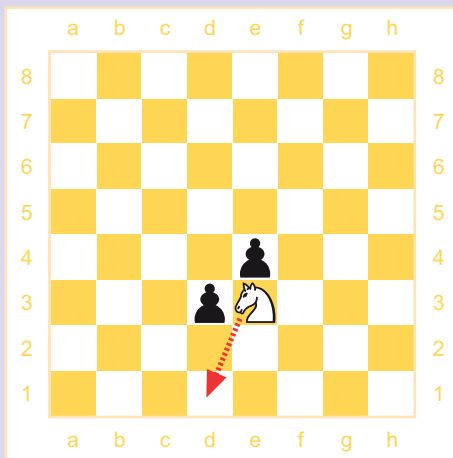
Cabalo contra dous peóns

Os finais de rei e cabalo contra rei e dous peóns poden presentar multitude de posicións diferentes:

1. Sen a axuda do rei aos seus peóns

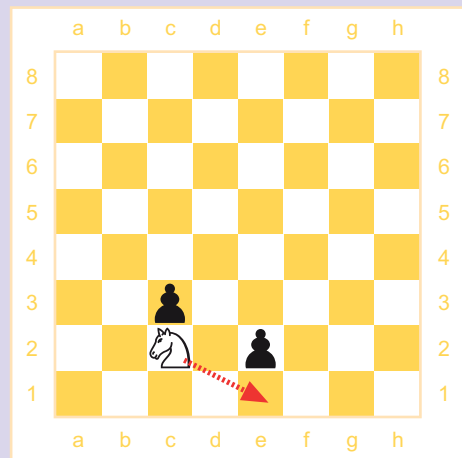
O cabalo bloquea os peóns

1



Esta é unha posición defensiva ideal para o cabalo. Mentres bloquea o avance dun peón evita que o outro poida coroar.

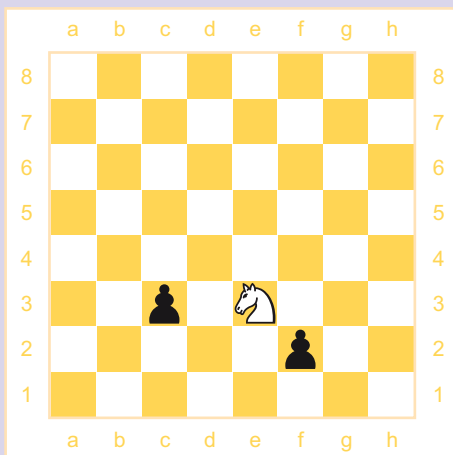
2



O cabalo só pode controlar peóns que estean próximos porque ten pouco percorrido nunha xogada.

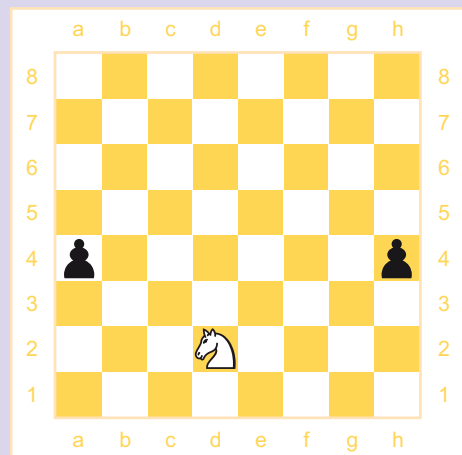
Coa coroación dun peón

3



O cabalo non pode impedir a coroación dun peón. O sacrificio dun peón permite a coroación do outro.

4



Canto máis afastados estean os peóns entre si, máis doado será que coroe un deles.

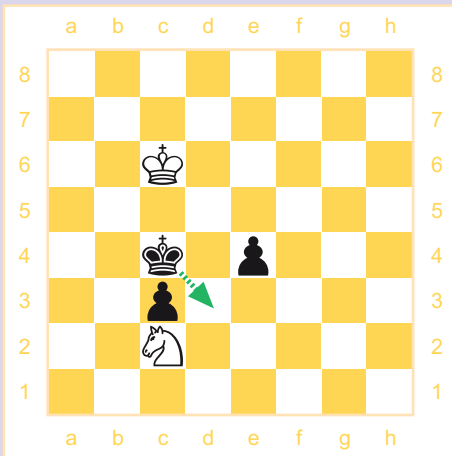


A continuación, comentaranse algunhas posicións básicas nas que o resultado final depende da situación dos reis respecto aos peóns.

2. Coa axuda do rei aos seus peóns

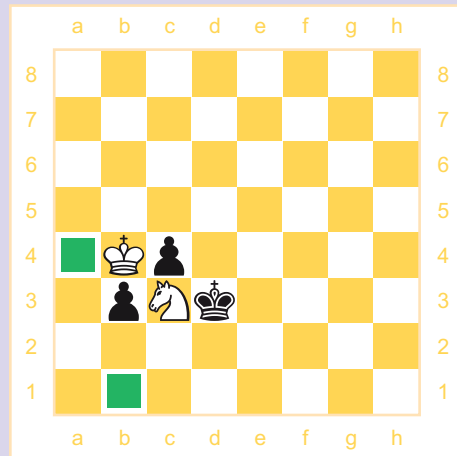
O rei adversario por detrás dos peóns

1



O cabalo non pode evitar que un dos peóns coroe porque o rei negro os apoiará, mentres o rei branco está demasiado afastado.

2

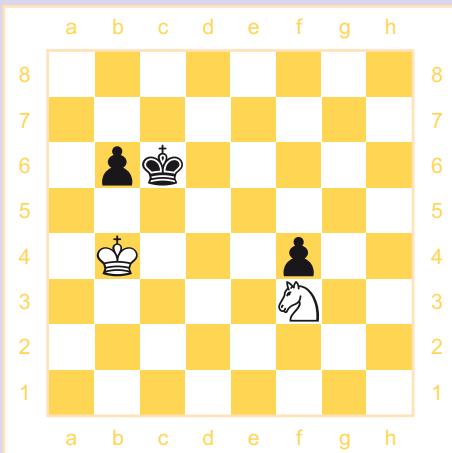


Os peóns non poden coroar porque o cabalo está defendido.

1. ... , b2
2. Cb1 , Rc2
3. Ca3+ , Rd3
4. Cb1

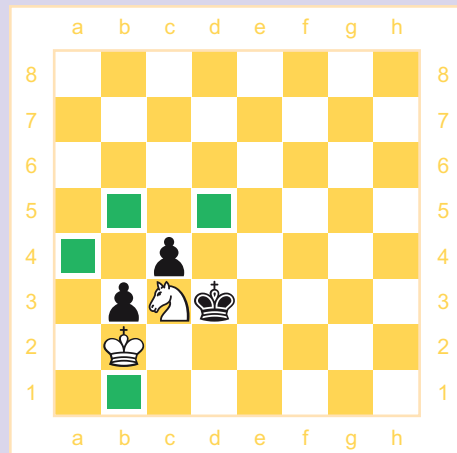
O rei adversario por diante dos peóns

3



Se os peóns están demasiado separados, necesítase o rei para axudar a bloquear os peóns. Mentres o rei controla un peón, o cabalo bloquea o outro.

4



Os peóns estarán bloqueados mentres as brancas movan o cabalo a unha das casas marcadas, para non perder o control sobre a casa c3.

9

Rodea con un círculo o bando que gañará a partida se se executan correctamente as xogadas. Xogan as brancas.

a

Diagram a shows a chessboard with the following pieces: White King on e4, Black King on d4, White Knight on d3, Black Knight on e3, and White King on f6. The board is labeled with files a-h and ranks 1-8.

Brancas Negras Táboas

b

Diagram b shows a chessboard with the following pieces: White King on f4, Black King on e4, White Knight on e3, Black Knight on f3, and White King on f2. The board is labeled with files a-h and ranks 1-8.

Brancas Negras Táboas

c

Diagram c shows a chessboard with the following pieces: White King on c3, Black King on g2, White Knight on f2, Black King on g2, Black Pawn on a5, and Black Pawn on h4. The board is labeled with files a-h and ranks 1-8.

Brancas Negras Táboas

d

Diagram d shows a chessboard with the following pieces: White Knight on e4, Black King on f2, White King on f2, and Black King on g2. The board is labeled with files a-h and ranks 1-8.

Brancas Negras Táboas

e

Diagram e shows a chessboard with the following pieces: White King on e4, Black King on e4, White Knight on f3, Black King on e4, and White King on f2. The board is labeled with files a-h and ranks 1-8.

Brancas Negras Táboas

f

Diagram f shows a chessboard with the following pieces: White Knight on a1, Black King on c3, White King on e3, Black King on g7, and Black Pawn on a2. The board is labeled with files a-h and ranks 1-8.

Brancas Negras Táboas

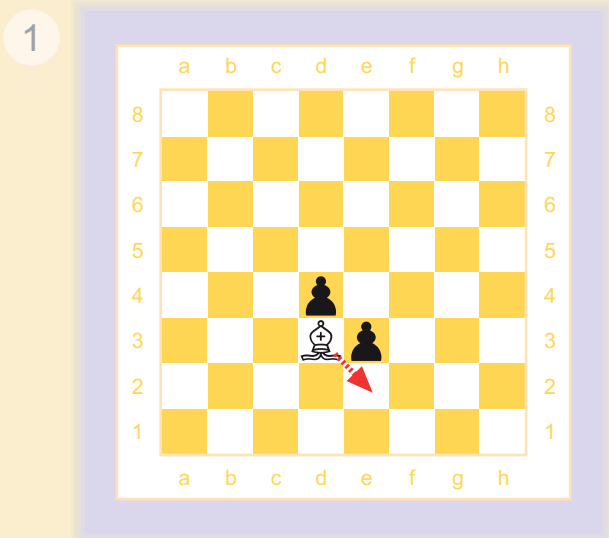


Alfil contra dous peóns

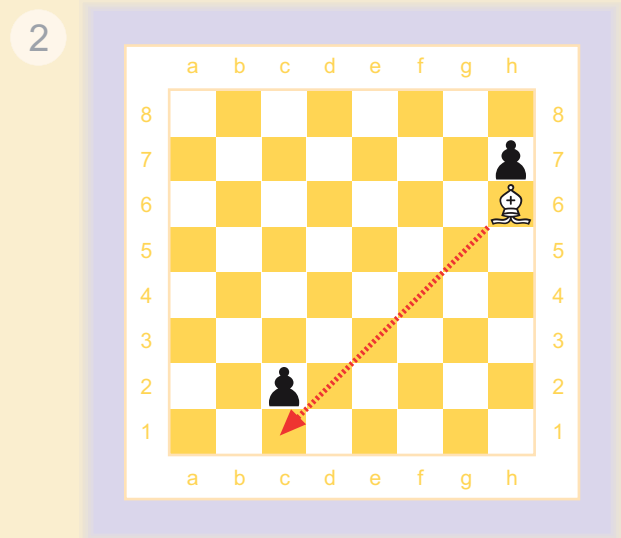
Os finais de rei e alfil contra rei e dous peóns tamén poden presentar posicións moi diversas.

1. Só co alfil

O alfil bloquea os peóns

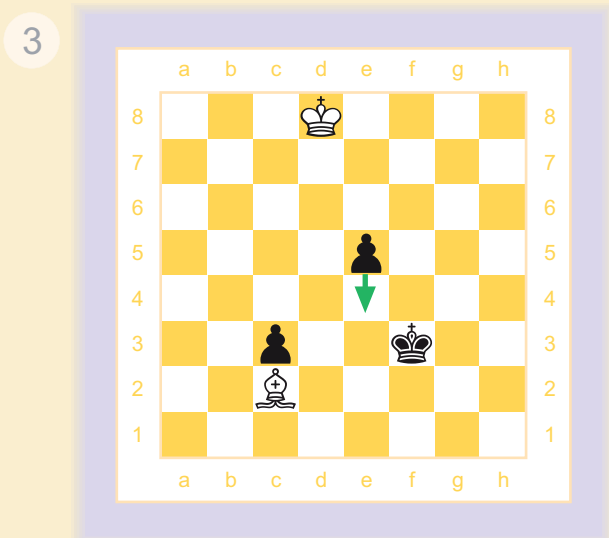


Esta tamén é unha posición ideal para o alfil: bloquea un peón e controla o avance do outro.

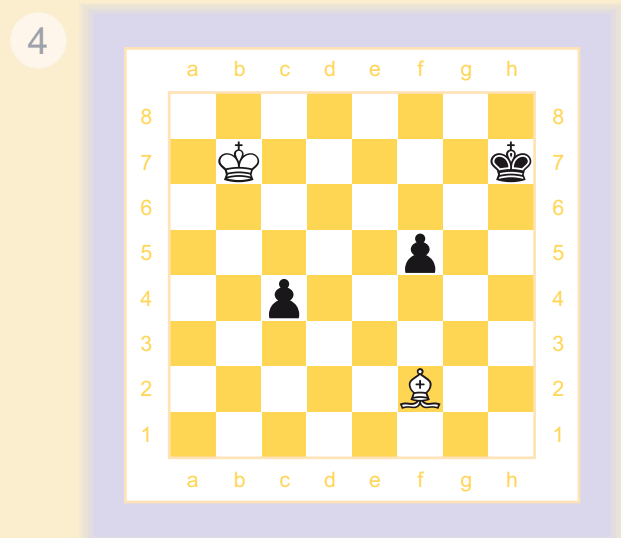


O alfil pode controlar peóns que están afastados porque é unha peza de longo alcance.

Coa coroación dun peón



As brancas perden ao estar o seu rei demasiado afastado e ter que cambiar o alfil por un peón para evitar a súa coroación, o que permite facer promoción do outro peón.



Se xogan as negras, 1. ..., f4 gaña porque o alfil non poderá deter a ambos os dous peóns. Se xogan as brancas, 1. Ae3 fai táboas porque se impide o avance dos peóns e daralle tempo a achegar o seu rei.

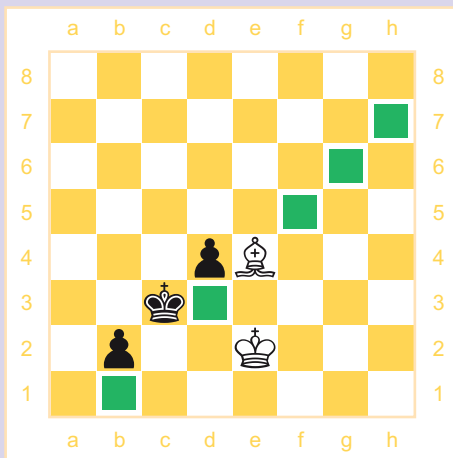


O bando do alfil debe de coordinar as súas pezas para evitar que os peóns poidan avanzar e coroar.

2. Coa axuda do rei ao seu alfil

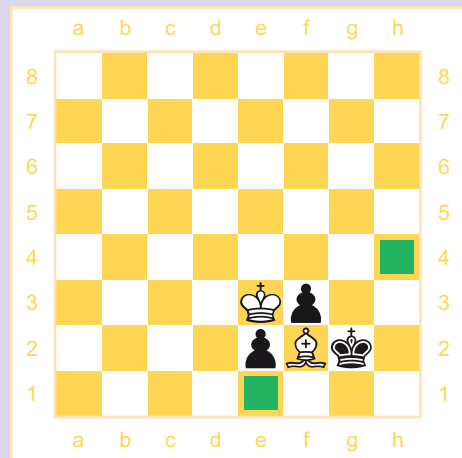
Con peóns próximos

1



As negras non poden avanzar ningún peón mentres o alfil e o rei estean a controlar as casas de avance.

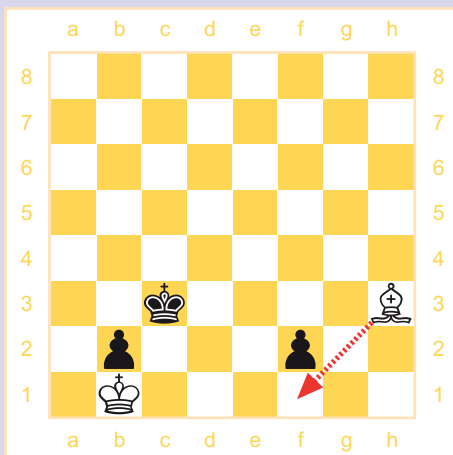
2



A pesar da avanzada posición dos peóns e de que o rei branco non está diante dos peóns, o seu apoio é suficiente para facer táboas, xoguen brancas ou negras.

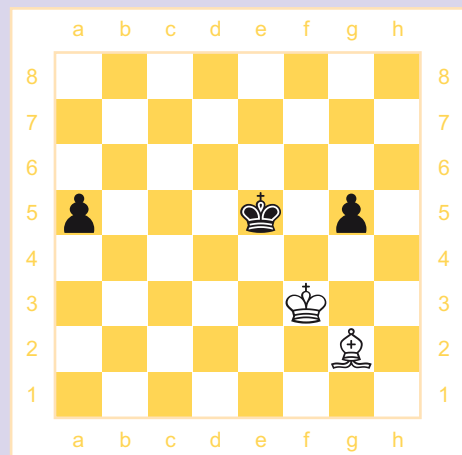
Con peóns moi separados

3



Mentres o rei bloquea o avance dun peón, o alfil impide a coroaición do outro peón.

4

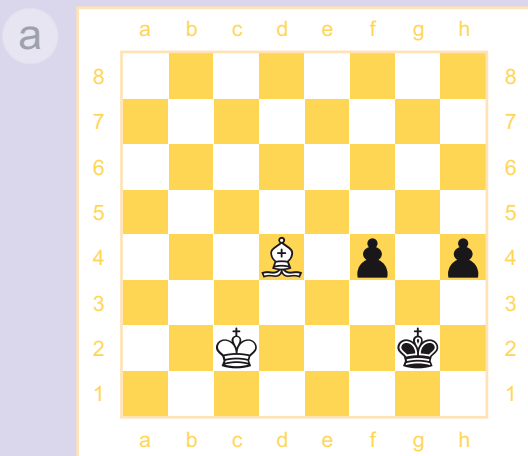


As negras aproveítanse da mala posición das pezas brancas para coroar un peón.

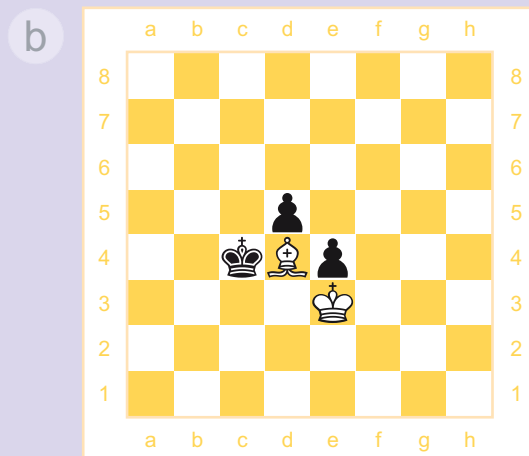
1. ... , a4
2. Af1 , Rd4
3. Ah3 , g4+!
4. Axc4 , Re5!
5. Ah5 , Rf6!

10

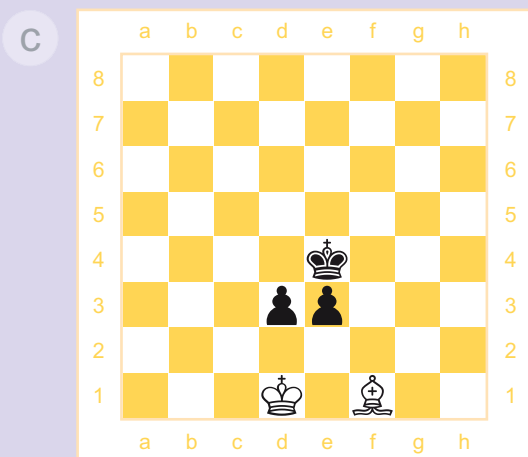
Rodea un círculo cal será o resultado da partida se se executan correctamente as xogadas. Xogan as brancas.



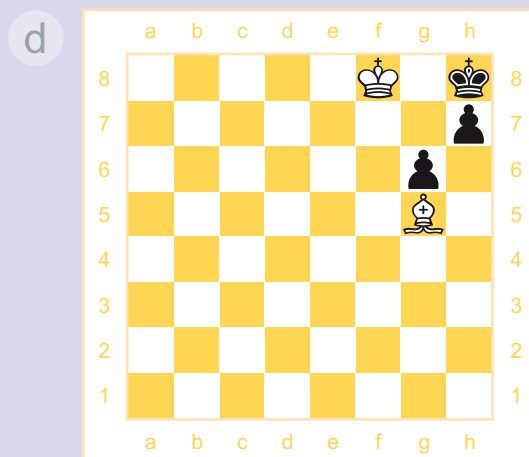
Brancas Negras Táboas



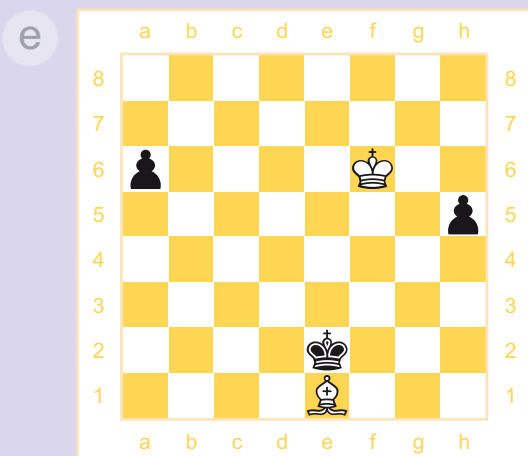
Brancas Negras Táboas



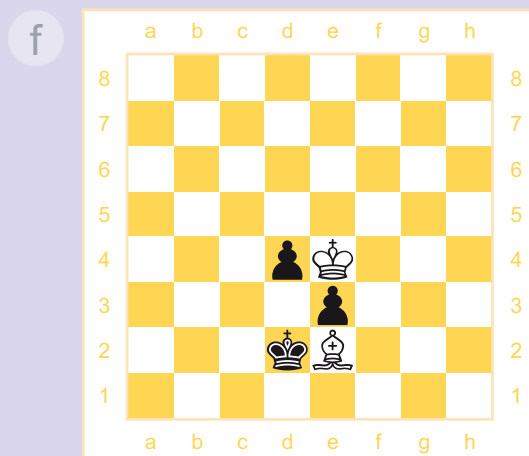
Brancas Negras Táboas



Brancas Negras Táboas



Brancas Negras Táboas



Brancas Negras Táboas



Xadrez para todos

Colección formada por seis libros de diferentes niveis: dous de iniciación, dous de nivel intermedio e dous de nivel avanzado.

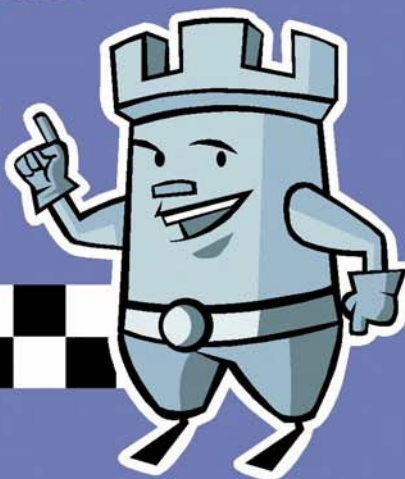
En cada libro trabállanse as tres seccións de apertura, medio xogo e final de partida.

Poden ser utilizados no ensino de primaria e secundaria (en actividades extraescolares, como materia optativa da ESO), en clubs de xadrez e nos centros cívicos ou de ocio.

Iniciación 2

Ensina a anotación dunha partida e introduce os conceptos de apertura, medio xogo e finais cos recursos tácticos respectivos.

A dificultade das solucións son dunha ou de dúas xogadas, dependendo do tipo de exercicio.



FEDERACIÓN GALEGA DE XADREZ
www.fegaxa.org



XUNTA DE GALICIA

PRESIDENCIA

Secretaría Xeral de Política Lingüística



BALÀGIUM
editors

ISBN 978-84-936720-1-0



9 788493 672010 >