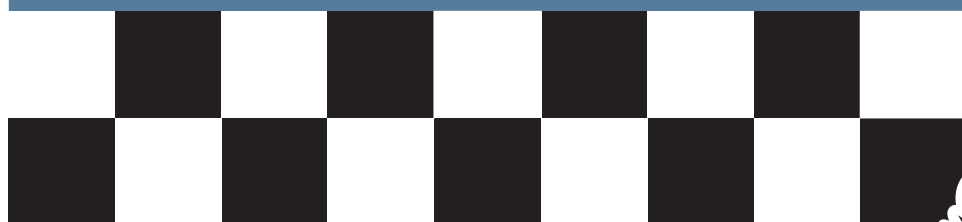


Xadrez para todos



Educachess

intermedio

1



XUNTA DE GALICIA

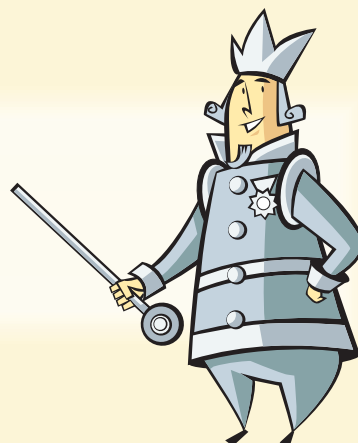
Xadrez para todos

INTERMEDIO 1

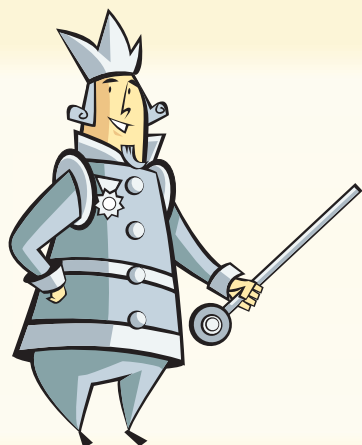
Jordi Prió Burgués
Ramon Torra Bernat
Imma Farré Vilalta
José L. Vilela de Acuña



Edita: Balàgium Editors, SL
info@educachess.org
www.educachess.org



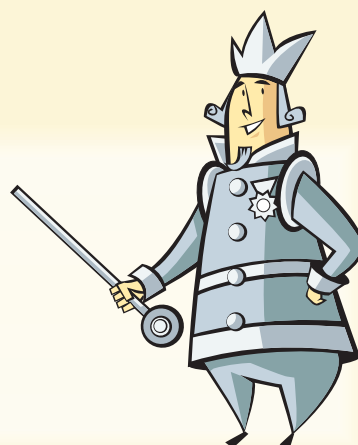
Federación Galega de Xadrez - www.fegaxa.org



Primeira edición: setembro 2010
ISBN: 978-84-936720-9-6
Depósito legal: L-1319-2010

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

© Jordi Prió Burgués
José L. Vilela
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	vii
Orientacións pedagóxicas	viii
Autores	ix

Unidade 1 **A estratexia na apertura**

O espazo	2
Estruturas de peóns	4
Coordinación de pezas menores	13
Esquemas	18

Unidade 2 **Celadas e gambitos**

Celada	22
Gambito	30

Unidade 3 **Pezas maiores**

Torres e columnas	38
Torres e filas	43
Dama centralizada	48

Unidade 4 **Pezas menores**

Alfís fortes e débiles:	52
De distinta cor	56
Coa mesma cor	56
Alfís e cabalos:	59
Alfil contra cabalo	61
Alfís contra cabalos	63

Unidade 5 **A pensar...**

Temas tácticos:	66
Peza con pouca mobilidade	66
Peza non defendida	69
Peza cravada	72
Rei mal defendido	77
Temas estratéxicos:	79
Mellorar a posición do rei	79
Expulsar unha peza activa	81
Mellorar a colocación das pezas	83
Gañar espazo	85

Unidade 6 **Combinacións de mate**

Introdución	88
Mates con dama	89
Mates con torre	93
Mates con pezas menores	97

Unidade 7 **Sacrificios**

Sacrificio	106
Transposición	107
Ataque á peza defensora:	
Desviación	108
Destrucción da defensa	111
Interferencia	114
Ataque ao rei:	
Atracción do rei	117
Desocupación de liña ou casa	120
Bloqueo táctico	123

Unidade 8 **Ataque ao enroque**

Introdución	128
Tipos de ataque:	
Por columnas	130
Por diagonais	133
Por filas	136
Outros ataques	139

Unidade 9 **Finais con peóns**

Triangulación	144
Casas conxugadas	146
Peóns pasados	149
Bloqueo de peóns	150
Creación de peóns pasados	152
Coroación de peóns	154
Torre contra peón	157
Dama contra peón	167

Unidade 10 **Finais sen peóns**

Mate con dous alfís	172
Mate con alfil e cabalo	176
Dama contra torre	181

Limiar

Xa está aquí un novo volume do proxecto pedagóxico *Xadrez para todos*, que naceu para acompañar a rapaces e rapazas no descubrimento deste deporte. Ata agora publicáranse os volumes 1 e 2, que constituían o nivel de iniciación. *Xadrez para todos. Intermedio 1* é un chanzo máis na escaleira ascendente da aprendizaxe que nos permite darlle continuidade a un primeiro contacto feito en galego, pois con este manual e mais co número 4 completaremos o nivel intermedio.

Esperamos que, ao facer en galego o descubrimento e a aprendizaxe deste deporte apaixonante, o uso da lingua propia de Galicia se converta en habitual á hora de continuar practicándoo e mesmo de establecer novas relacións con outros compañeiros interesados nel. Tamén sabemos que, para que un material cumpra unha función de dinamización lingüística coma a descrita, debemos asegurar a súa calidade. Por iso a Secretaría Xeral de Política Lingüística traballou man a man coa Federación Galega de Xadrez, cos expertos que están capacitados para indicar cales son os manuais máis axeitados para iniciar os nosos rapaces e rapazas nos atractivos camiños do deporte... e da lingua.

O resultado desta colaboración, *Xadrez para todos. Intermedio 1*, permítenos estar orgullosos e, xa que logo, animar a todos os monitores e aprendices de Galicia a traballar con estes materiais en galego. Que gocedes con eles!

A Secretaría Xeral de Política Lingüística

Limiar

A Federación Galega de Xadrez quere darlle a benvida a este innovador proxecto e testemuñar a súa débeda de gratitude permanente coa Secretaría Xeral de Política Lingüística, da Xunta de Galicia.

A federación concibe o xadrez como un deporte que debe ser universal e que chega a todos e a 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 coma 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, se dotan 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 no a fundamento 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 ata 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 á 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 xorde 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 principais 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 coma 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.

Por conseguinte, 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. 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.

En definitiva, a partir de proxectos pedagóxicos globais e completos para o ensino do xadrez, contribuírase dun xeito máis eficaz 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.

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 ww.educachess.org.

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.

Nas webs www.balagium.com e www.educaches.org pódense consultar as **guías didácticas** e **solucionarios** de cada libro, para ampliar orientacións con respecto ao uso destes libros e da 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.

Estrutura do libro *Xadrez para todos. Intermedio 1*

Unidades 1-2: introdución da estratexia na apertura.

Unidades 3-4: explicación das características básicas das pezas menores e maiores, para introducir nocións de estratexia no medio xogo.

Unidades 5-8: afondamento da táctica no medio xogo e nos finais de partida, co fin de encontrar combinacións para gañar a partida ou, polo menos, conseguir vantaxe de material.

Unidades 9-10: explicación de varios finais con peóns, sen peóns, con pezas maiores e 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 Xadrez Balaguer (1998-2003) e dirixiu o prestigioso Open Internacional Ciutat de Balaguer (1998-2006).

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

José Luis Vilela de Acuña

Mestre internacional de xadrez e graduado en Enxeñería Eléctrica.

Foi adestrador do Equipo Nacional de Cuba e doutros equipos nacionais de Centroamérica. Actualmente, é profesor do Instituto Superior Latinoamericano de Xadrez na Habana.

Colaborador regular de publicacións internacionalmente recoñecidas, como *Informador Xadrecístico* (Serbia), *New in Chess* (Holanda), *Revista Jaque Teoría* (España) etc.

Ramon Torra Bernat

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

Monitor da Federación de Xadrez de Cataluña.

Dirixiu a Escola 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.



Unidade 1

Estratexia na apertura

O espazo

Estruturas de peóns:

Sen peóns dobrados

Con peóns dobrados

Coordinación de pezas menores

Esquemas:

Para brancas

Para negras





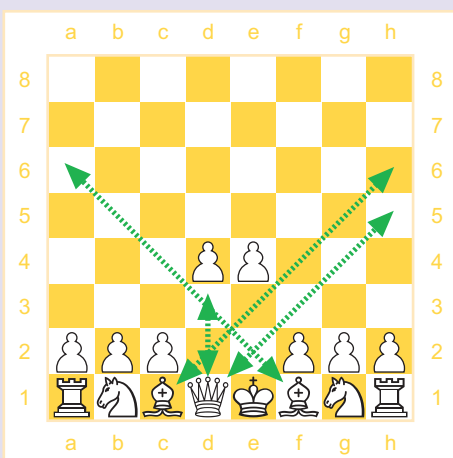
O espazo

O avance dos peóns na apertura pretende dominar o centro e permitir o desenvolvemento das pezas. A forma en que quedan colocados os peóns dun bando en determinado momento da partida coñécese como **estrutura de peóns**.

Ao avanzar os peóns, detrás deles quedan libres casas (espazo), que xeralmente poderán utilizar as pezas dese bando para manobrar con maior facilidade e sen perigo de que as ameacen pezas adversarias.

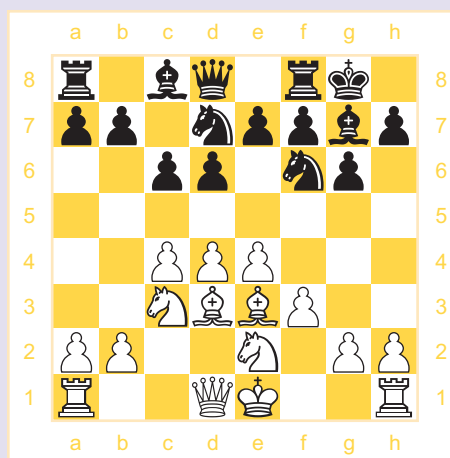
Exemplos

1



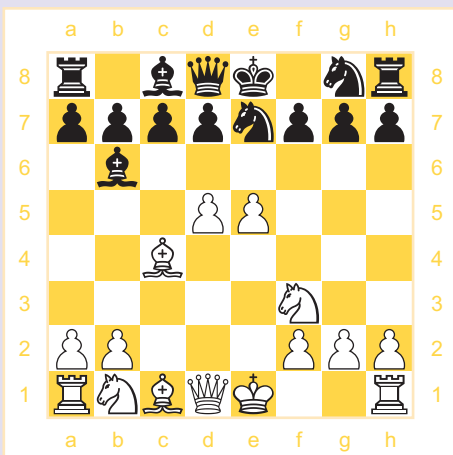
O avance dos peóns e e d permite desenvolver os alfes e a dama, á vez que se controlan casas centrais (c5, d5, f5 e e5).

2



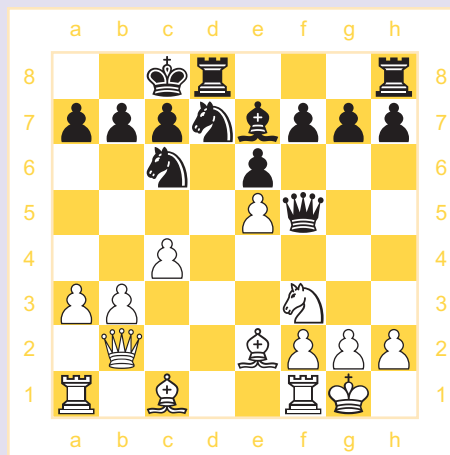
O maior avance dos peóns centrais brancos respecto dos negros ten como consecuencia que o bando das brancas teña máis espazo para colocar e mover as súas pezas.

3



O avance dos peóns centrais das brancas fixo retroceder os cabalos negros. A falta de espazo para o bando das negras dificulta o desenvolvemento das súas propias pezas.

4

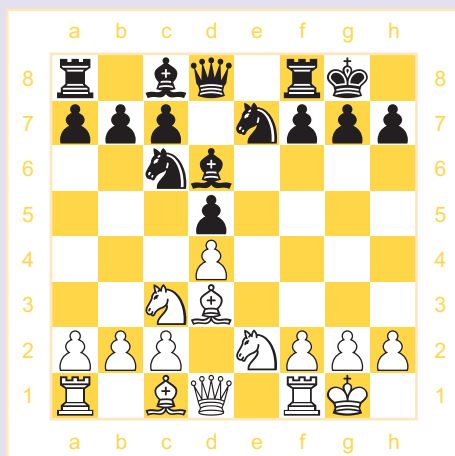


As brancas obtiveron máis espazo na apertura grazas ao avance do seu peón a e5. Non obstante, ese peón quedou débil (demasiado avanzado) e será capturado porque non pode ser defendido.

1

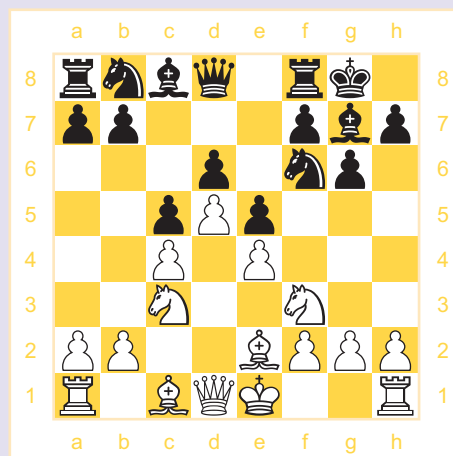
Sinala que xogador ten maior espazo á súa disposición na zona central do taboleiro, de acordo coa estrutura de peóns existente.

a



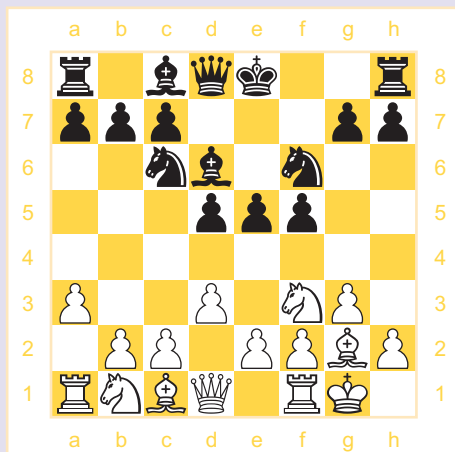
Brancas Negras Ningún

b



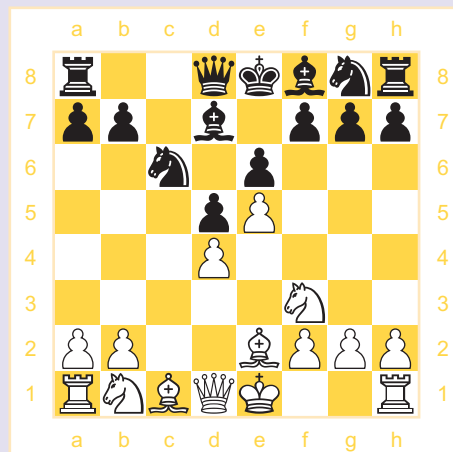
Brancas Negras Ningún

c



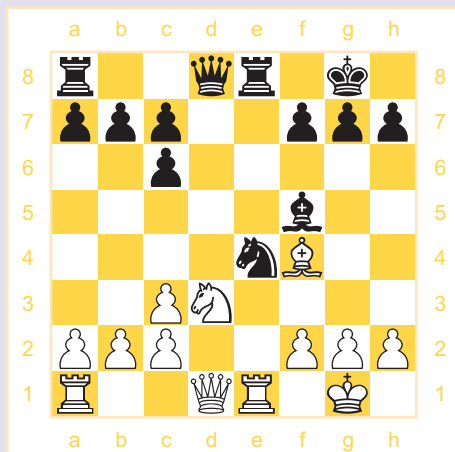
Brancas Negras Ningún

d



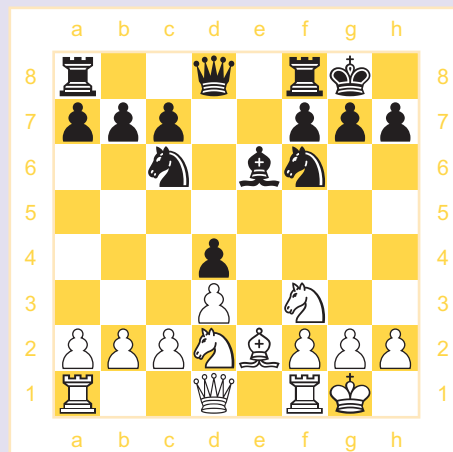
Brancas Negras Ningún

e



Brancas Negras Ningún

f



Brancas Negras Ningún



Estruturas de peóns

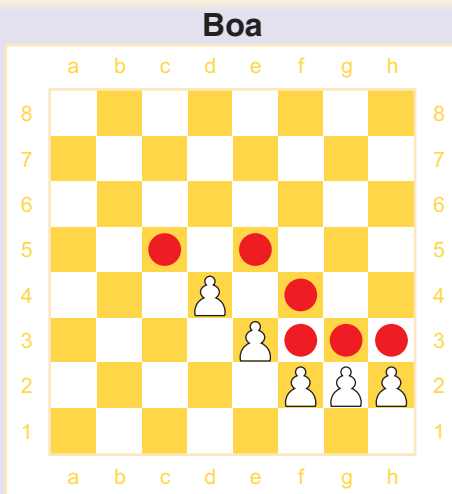
A estrutura dos peóns indica o tipo e o ritmo de xogo da partida e o plan estratéxico.

Na posición inicial dos peóns non hai debilidades.

Unha estrutura de peóns xeralmente é mala cando hai peóns difíciles de defender e/ou cando se deixan sen protección (puntos débiles) casas importantes, que poden aproveitar as pezas do adversario.

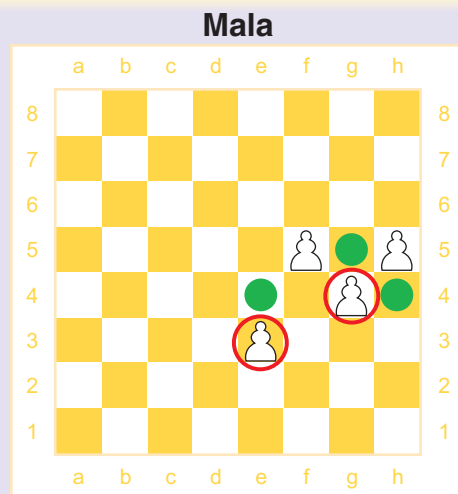
Exemplos

1



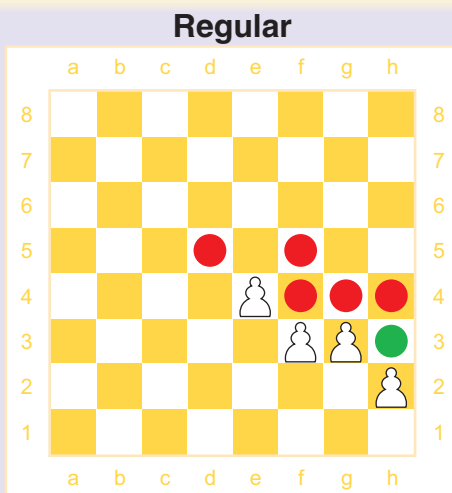
Os peóns forman unha cadea que permite ameazar as pezas adversarias que se van achegando. Os círculos vermellos indican as casas directamente ameazadas.

2



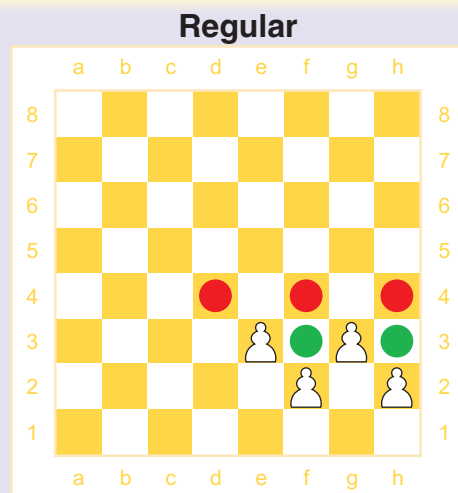
Os peóns cun círculo son débiles porque non poden defendelos outros peóns. Os círculos verdes indican as casas débiles.

3



Ao avanzar peóns créanse debilidades nas casas laterais, como, por exemplo, en h3.

4



Os peóns están ben defendidos. Non obstante, co avance dos peóns e e g, créanse debilidades nas casas laterais f3 e h3.



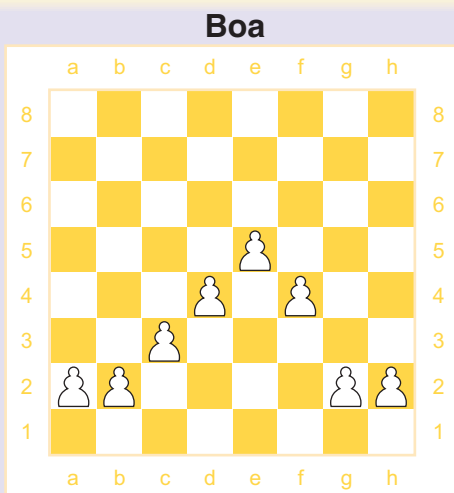
Sen peóns dobrados

No avance de peóns, débese evitar deixar casas débiles onde poida instalarse unha peza adversaria (normalmente unha peza menor) que provoque ameazas e que, asemade, sexa difícil desalojar.

Os peóns son máis débiles se están divididos en grupos (ou illas) e son máis fortes se están unidos. Así mesmo, os peóns centrais, se están unidos, son máis fortes ca os peóns dos flancos.

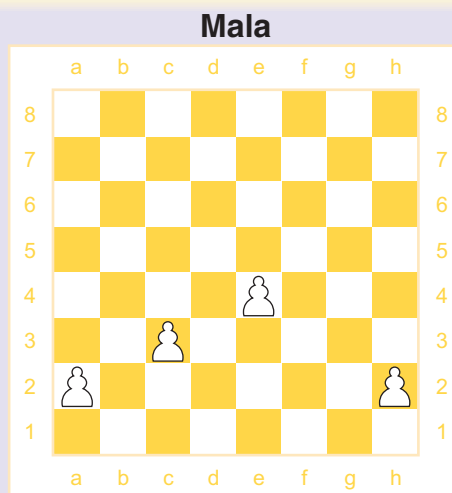
Exemplos

1



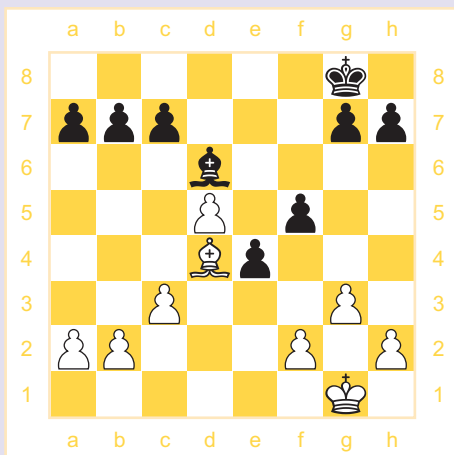
Os peóns forman unha cadea onde se defenden mutuamente. Ademais, están agrupados nunha soa illa. Esta estrutura xera moito espazo para manobrar.

2



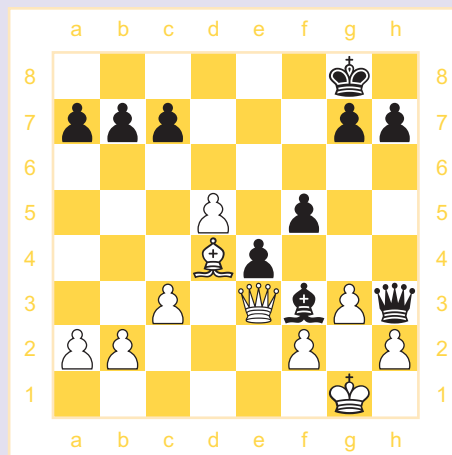
As brancas teñen catro peóns illados, que son débiles e que, se son atacados, terán que defenderse mediante pezas porque non se defenden entre si. Ademais, deixan moitas casas desprotexidas (débiles), nas que o adversario pode colocar as súas pezas.

3



Para aproveitar as debilidades, fai falta ter as pezas axeitadas nas casas oportunas. O alfil negro non pode aproveitar as debilidades de f3 e h3.

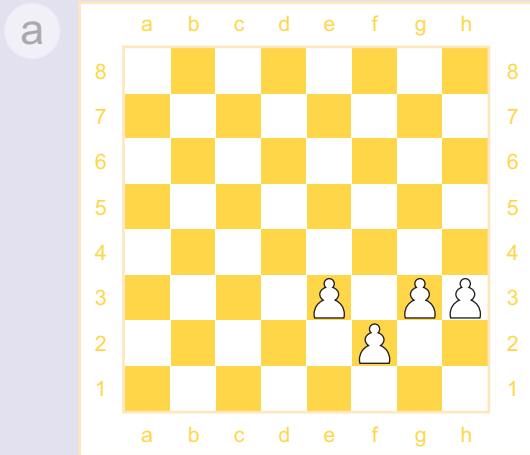
4



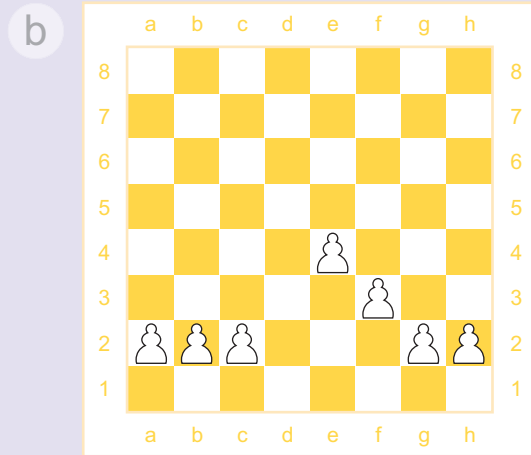
Neste caso, as negras teñen as pezas necesarias para colocarse nas casas axeitadas e aproveitarse das debilidades da estrutura branca de peóns.

2

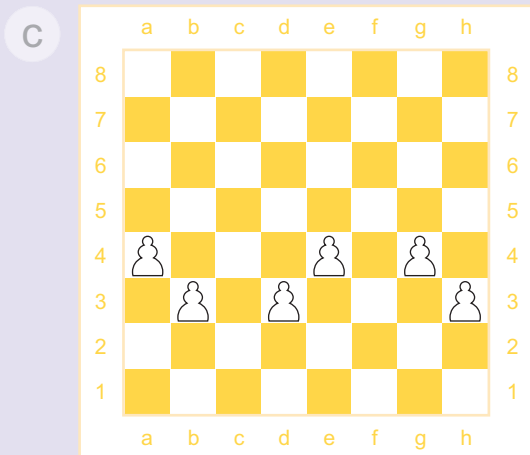
Valora as estruturas de peóns seguintes e rodea cun círculo a resposta correcta.



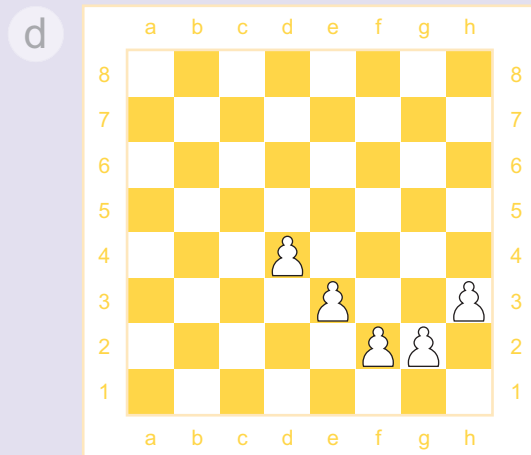
Boa Regular Mala



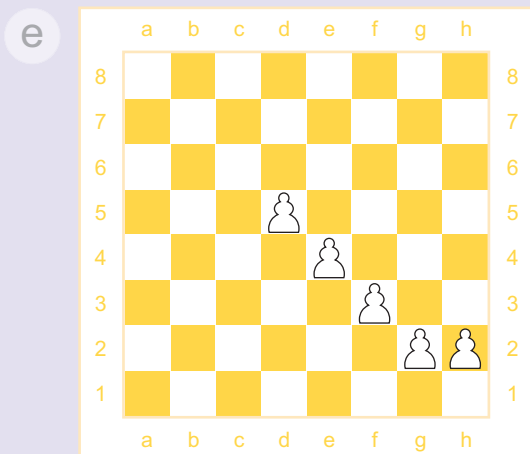
Boa Regular Mala



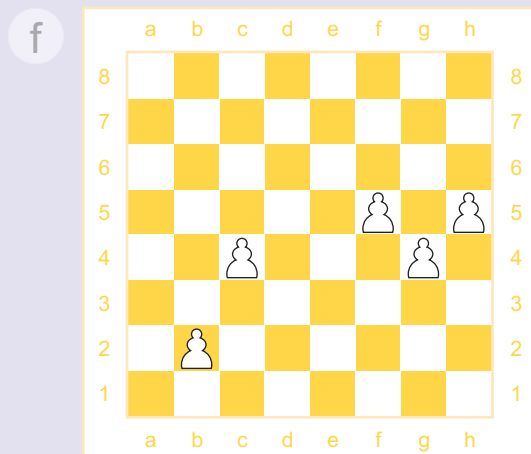
Boa Regular Mala



Boa Regular Mala



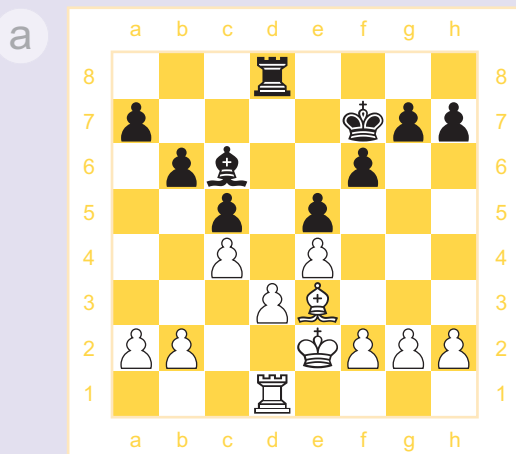
Boa Regular Mala



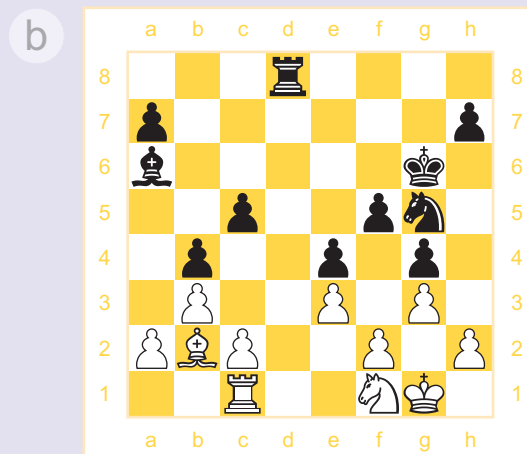
Boa Regular Mala

3

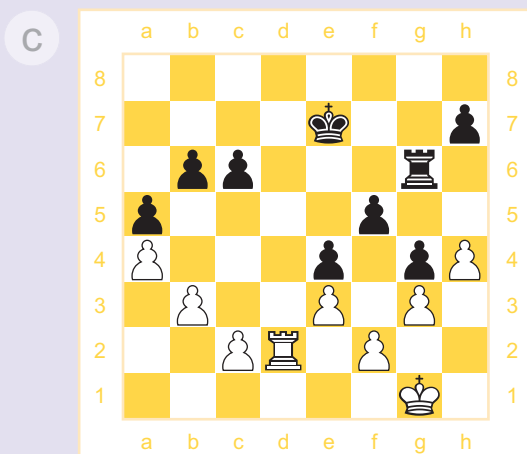
Traza un círculo nas casas débiles da estrutura dos peóns brancos (exercicios a, b e c) e negros (exercicios d, e e f). Indica se o adversario pode ocupar estas casas débiles coas súas pezas.



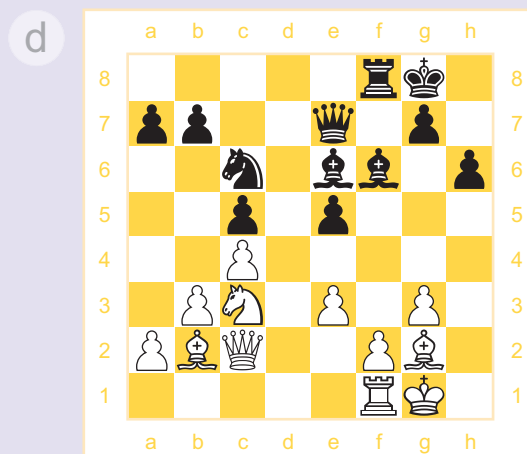
Si Non



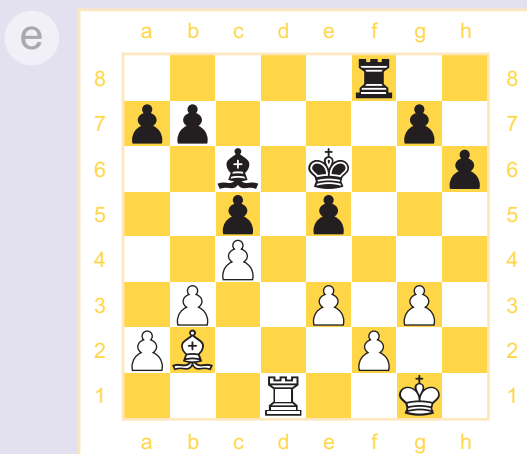
Si Non



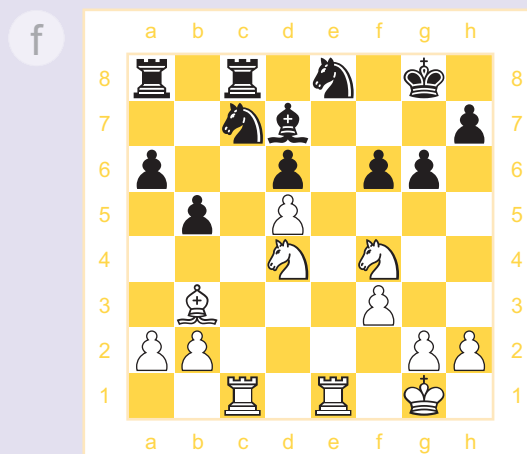
Si Non



Si Non



Si Non



Si Non



Con peóns dobrados

Cada vez que se dobra un peón, rompe un elo da cadea que forman os peóns, o que debilita a súa estrutura.

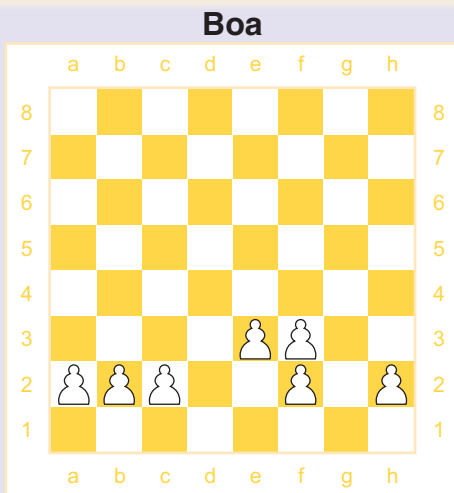
Os peóns dobrados presentan varios inconvenientes:

1. Xeralmente, aumentan a cantidade de grupos de peóns.
2. Diminúe a posibilidade de dominar casas na columna en que están dobrados.
3. Aumenta a dificultade de crear con eles un peón pasado.

É preferible ter peóns dobrados no centro ca noutras columnas porque, polo menos, se controlan casas centrais.

Exemplos

1



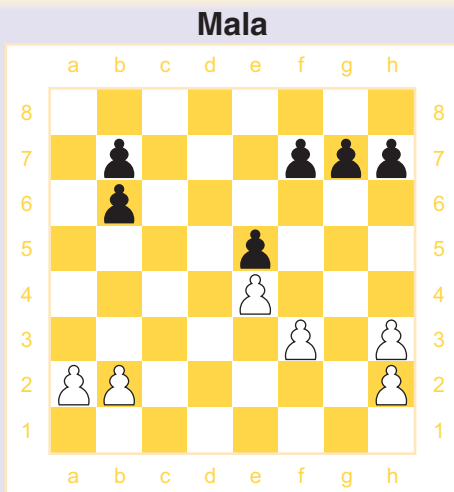
Os peóns dobrados na columna f xunto ao peón e forman un bloque que domina importantes casas centrais. Pódese dobrar por un intercambio do alfil negro polo cabalo branco.

2



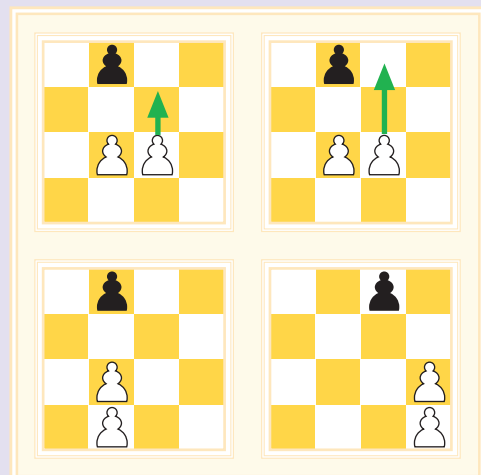
Aínda que os peóns brancos na columna e estean dobrados e illados, evitan que o cabalo negro ocupe a casa d4 e apoian unha eventual ocupación do punto débil das negras en d5 por unha peza branca.

3



A peor situación prodúcese cando os peóns dobrados e illados se atopan en columnas exteriores.

4



Dous peóns unidos logran conseguir un peón pasado por si sós, ao enfrontárense a un adversario. En cambio, dous dobrados non poden.

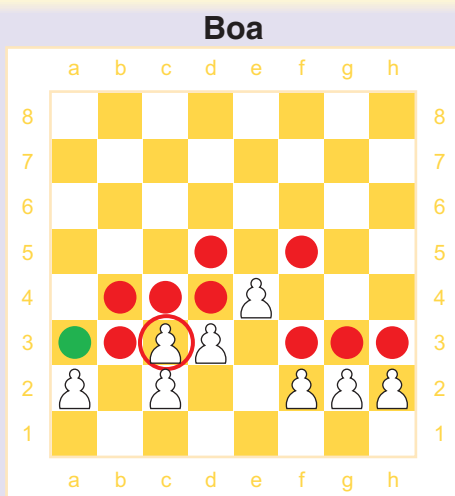


Xeralmente, a estrutura con peóns dobrados, que non estean illados, considérase:

1. **Boa:** o peón dobrado atópase nas columnas de rei ou de dama. Tamén no caso de que un peón de cabalo dobre cara a unha columna de alfil.
2. **Regular:** un peón de rei ou de dama dobra cara á columna do alfil.
3. **Mala:** o peón dobrado está nas columnas de cabalo ou de torre.

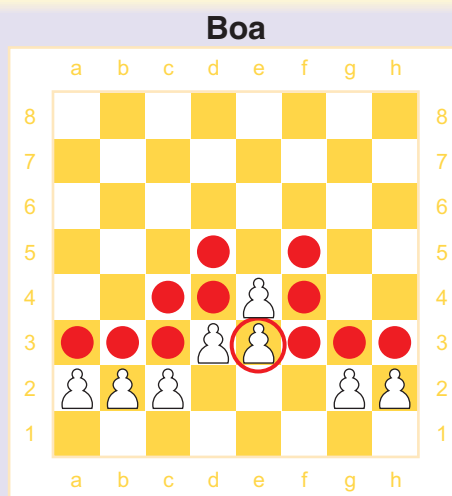
Exemplos

1



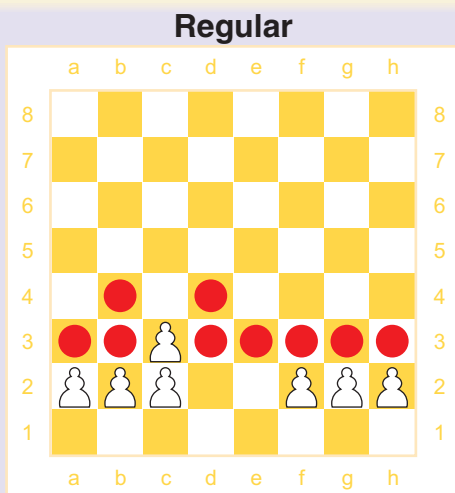
A columna **b** está aberta, os peóns centrais están agrupados e, ademais, o peón dobrado en c3 domina a casa central d4. Non obstante, ten o inconveniente do peón illado da columna **a**.

2



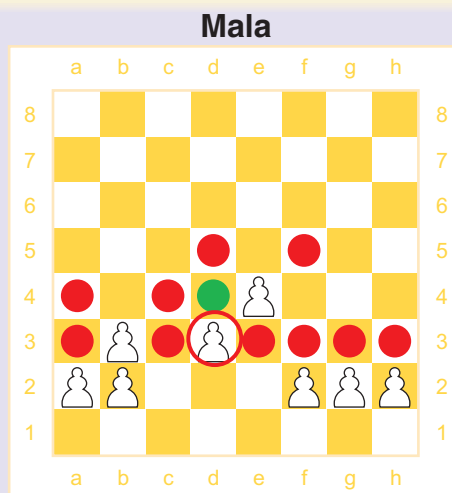
A columna **f** está aberta (colocarase alí a torre despois de enrocarse), os peóns están centralizados e ameázanse, ademais, as casas d4 e f4.

3



Os peóns brancos non dominan o centro, pero permiten desenvolver todas as pezas menores rapidamente. As torres brancas ocuparán as columnas abertas **d** e **e**.

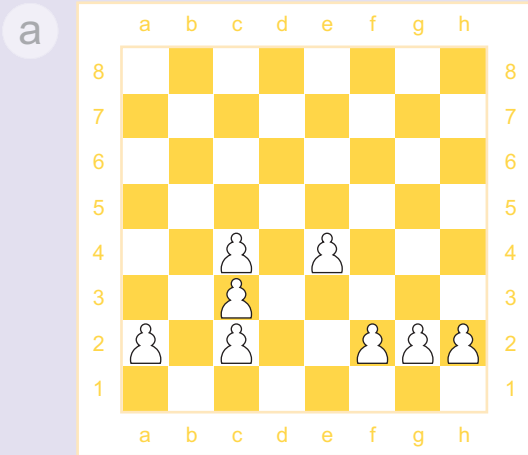
4



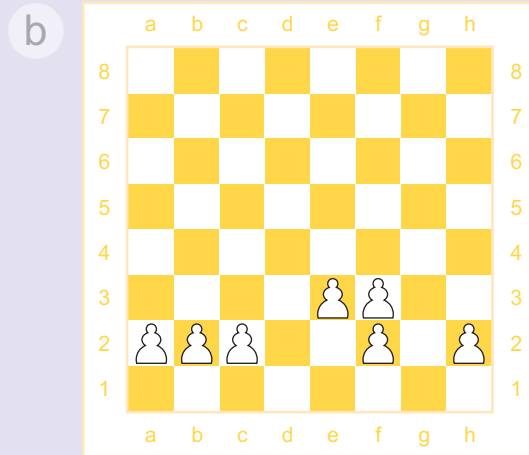
O peón dobrado está nun flanco, o peón **d** é débil e na casa d4 pódese colocar algunha peza menor adversaria que dificulte o desenvolvemento das brancas.

4

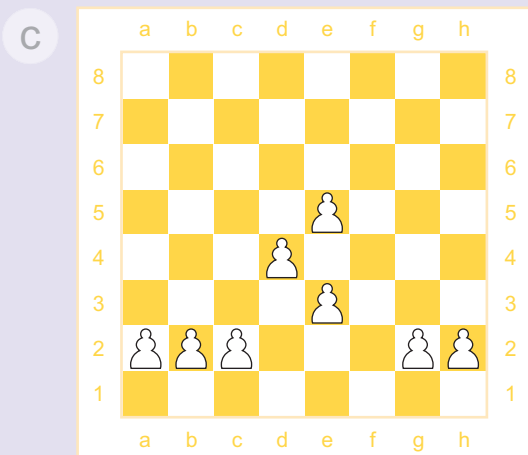
Valora as estruturas de peóns seguintes e rodea con círculo a resposta correcta. Despois, traza un círculo nas casas débiles da estrutura dos peóns e sinala os peóns débiles.



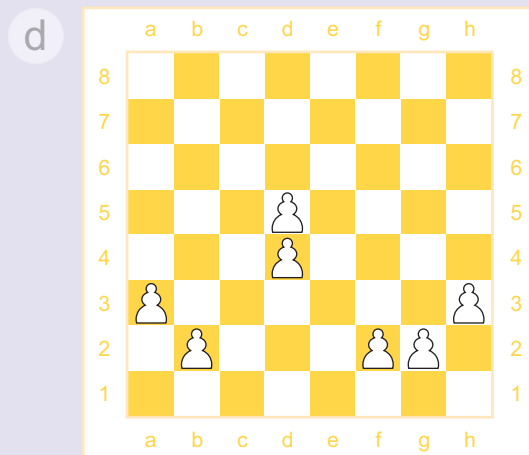
Boa Regular Mala



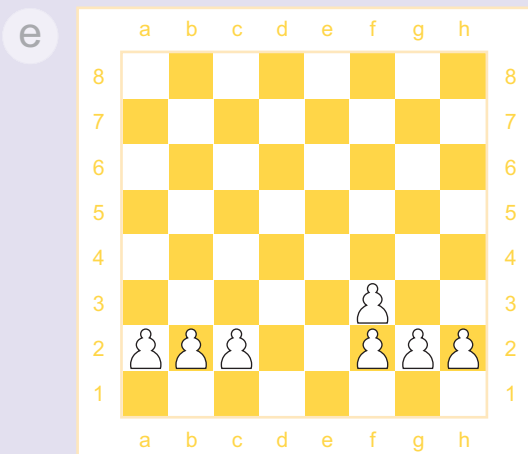
Boa Regular Mala



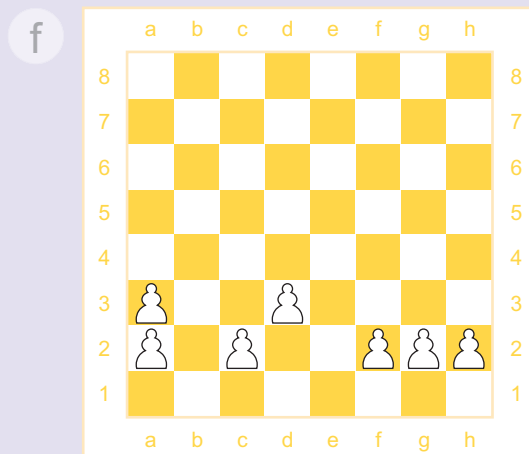
Boa Regular Mala



Boa Regular Mala



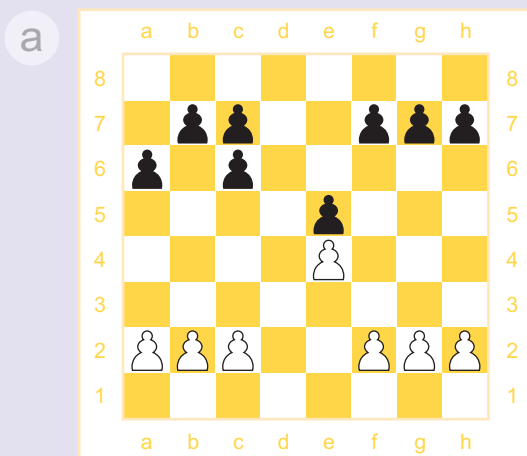
Boa Regular Mala



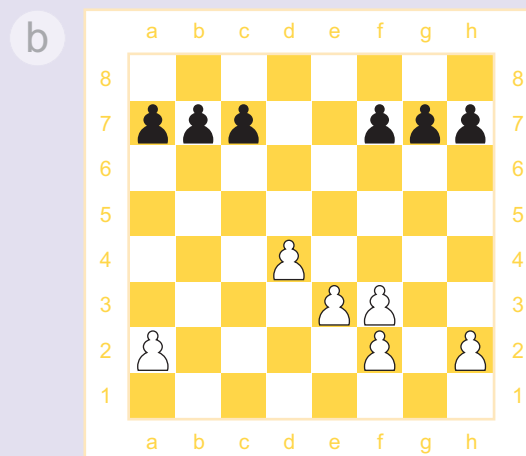
Boa Regular Mala

5

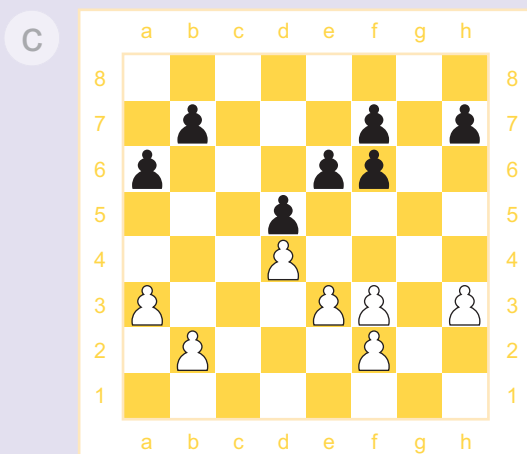
Valora as estruturas de peóns seguintes e rodea con círculo a resposta correcta. Despois, traça un círculo nas casas débiles da estrutura dos peóns e sinala os peóns débiles.



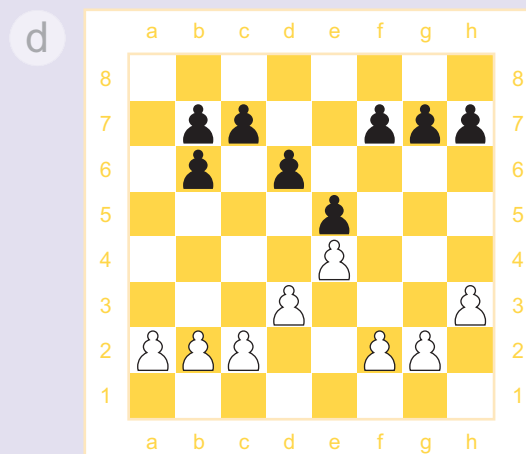
B	Boa	Regular	Mala
N	Boa	Regular	Mala



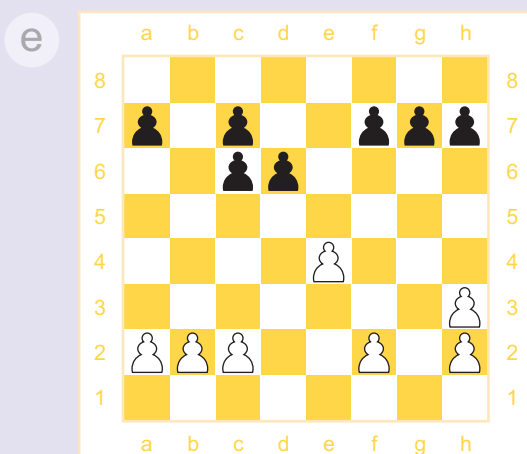
B	Boa	Regular	Mala
N	Boa	Regular	Mala



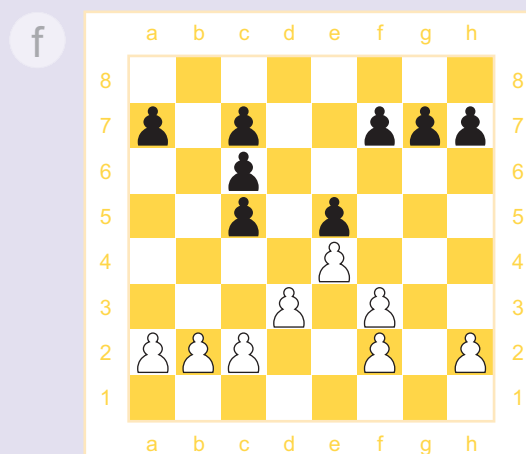
B	Boa	Regular	Mala
N	Boa	Regular	Mala



B	Boa	Regular	Mala
N	Boa	Regular	Mala



B	Boa	Regular	Mala
N	Boa	Regular	Mala

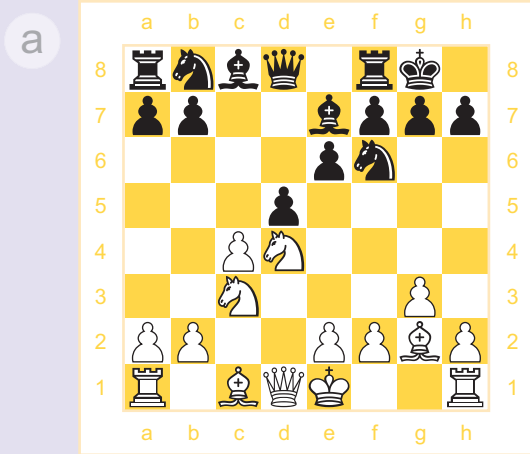


B	Boa	Regular	Mala
N	Boa	Regular	Mala

6

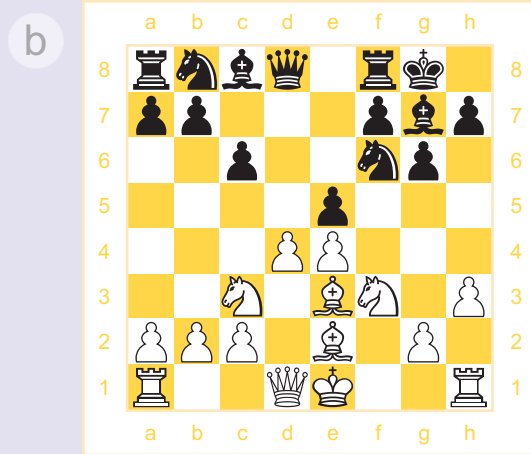
Reproduce nun taboleiro a secuencia de xogadas que se indica baixo cada diagrama.

Ao final da secuencia, que bando ten mellor estrutura de peóns?



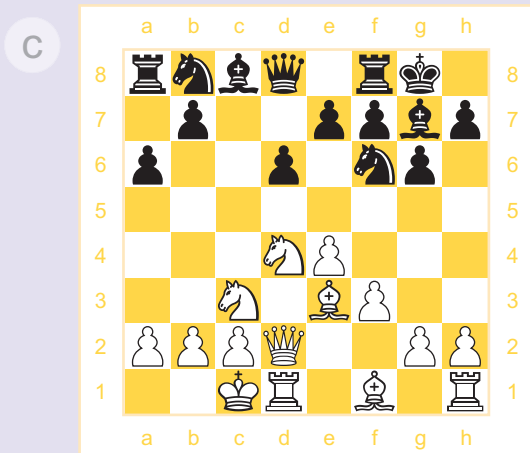
1. cxd5 exd5

Brancas Negras Ningún



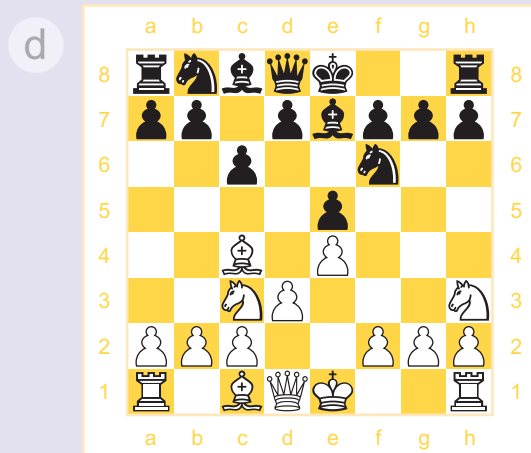
1. ... exd4 2. Cxd4

Brancas Negras Ningún



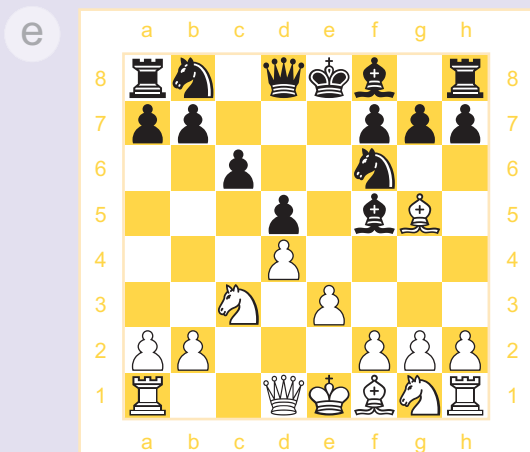
1. ... e5 2. Cb3

Brancas Negras Ningún



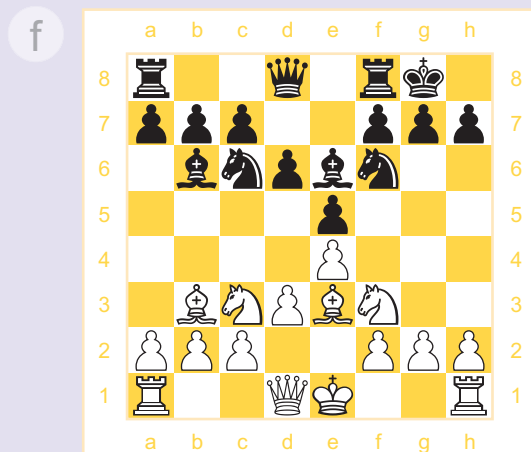
1. ... d5 2. exd5 Axh3 3. gxh3 cxd5

Brancas Negras Ningún



1. Df3 Ag6 2. Axh6 Dxh6 3. Dxh6 gxh6

Brancas Negras Ningún



1. Axb6 axb6 2. 0-0 Axb3 3. axb3

Brancas Negras Ningún



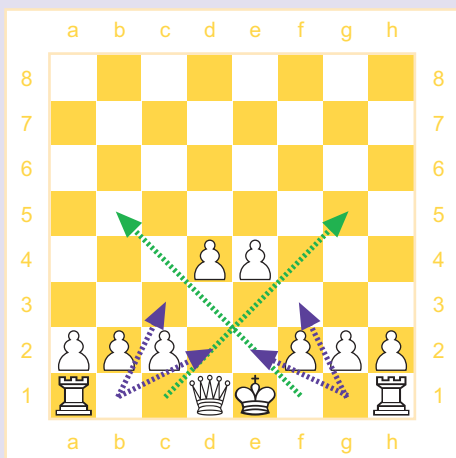
Coordinación de pezas menores

Unha apertura ben construída combina unha boa estrutura de peóns e unha boa coordinación de pezas maiores (torre e dama) e de pezas menores (cabalos e alfís).

A distribución das pezas menores dependerá da estrutura de peóns. Polo tanto, haberá que escoller unha estrutura de peóns que permita levar a cabo o desenvolvemento de pezas planificado.

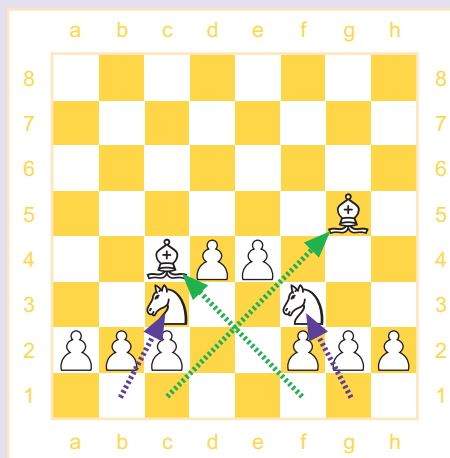
Exemplos

1



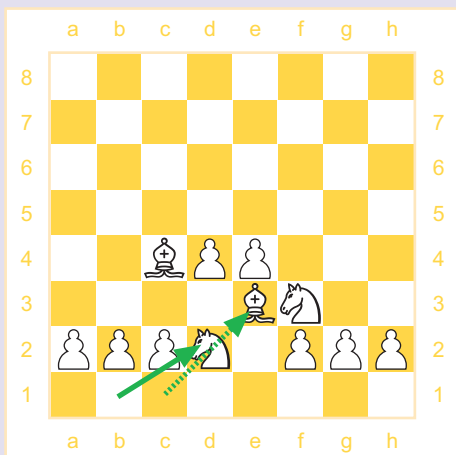
Esta estrutura de peóns permite unha gran mobilidade dos cabalos e dos alfís e tamén combinacións diversas destas pezas menores.

2



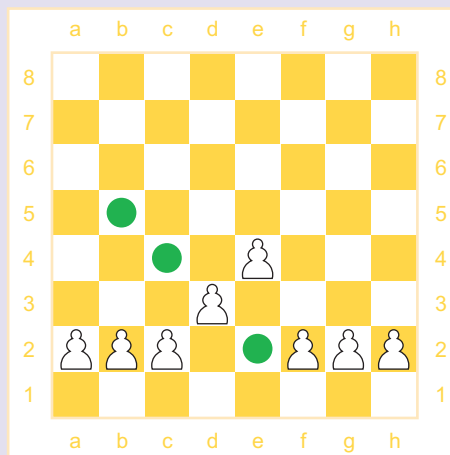
Para chegar a esta posición non importa a orde coa que se xogasen estas pezas menores.

3



Nesta distribución de pezas menores é necesario que o alfil negro se desprace antes de que o cabalo da columna **b** vaia á casa d2.

4



O alfil de casas brancas pode ir a c4, b5 ou e2 antes de avanzar o peón de **d**, pero, unha vez avanzado, o alfil só poderá ir á casa e2.

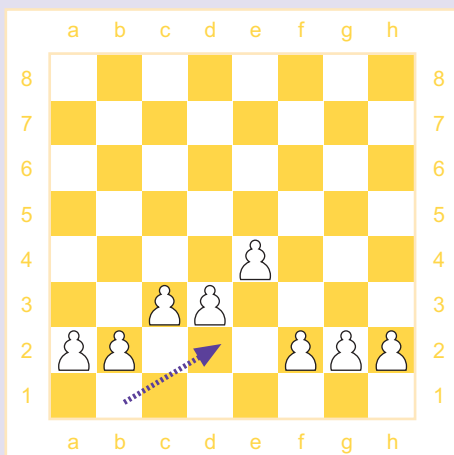


As xogadas que execute o adversario condicionarán a estrutura de peóns e a disposición que inicialmente se planificara das pezas menores no taboleiro.

O desenvolvemento das pezas menores ten que evitar que as pezas maiores queden bloqueadas ou que teñan moi pouca mobilidade.

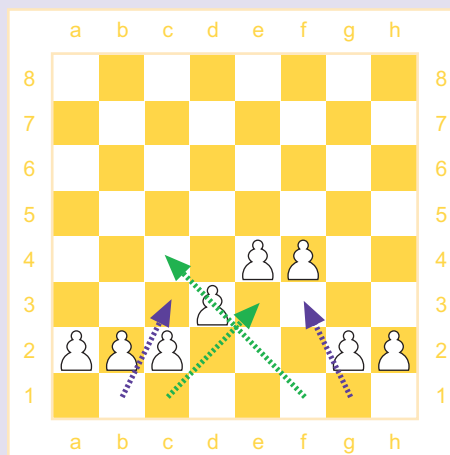
Exemplos

1



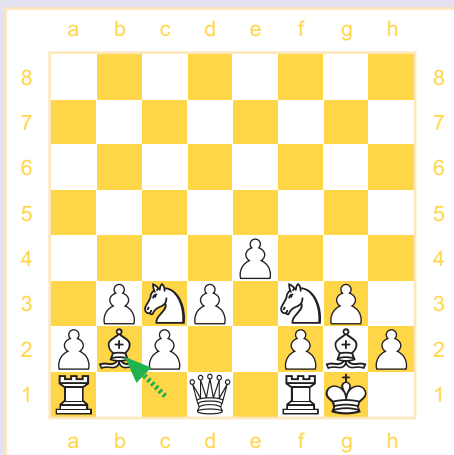
Nesta estrutura, o peón que moveu á casa c3 non permite desenvolver o cabalo cara á parte central do taboleiro.

2



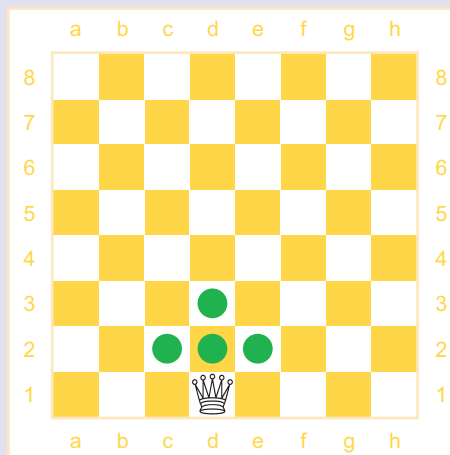
Se os dous alfís quedan dentro da estrutura dos peóns, dificultarase a posta en xogo da dama. Polo tanto, o alfil de cor branca colócase na casa c4.

3



No fianchetto o alfil desenvólvese pola columna do cabalo. Antes de mover o alfil, o peón do cabalo terá que avanzar unha casa.

4

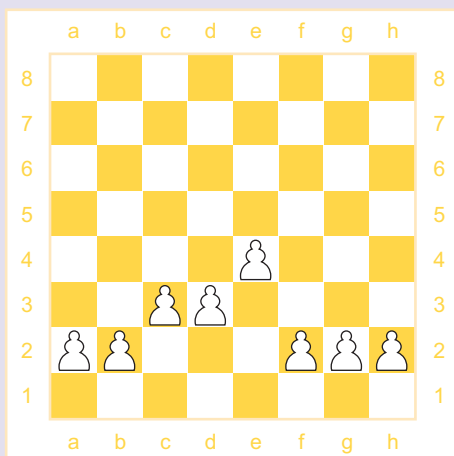


Con frecuencia, a dama colócase nas casas d2, d3, e2 ou c2 (segundo a estrutura de peóns e a posición das pezas menores). Lembra que a dama debe permitir que as torres se comuniquen.

7

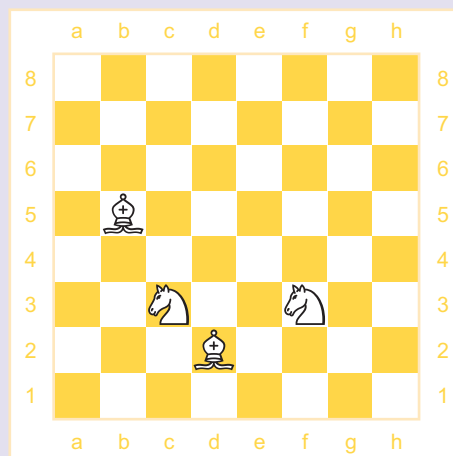
Indica que estruturas de peóns (esquerda) poden ser compatibles coa distribución das pezas (dereita), e viceversa. Marca todas as posibilidades.

1



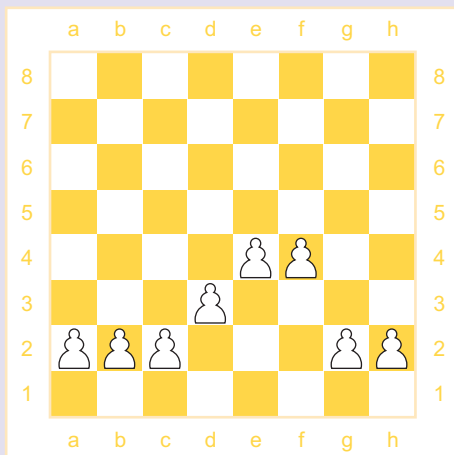
a b c

a



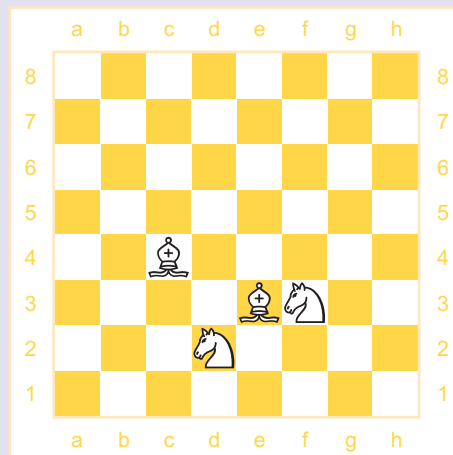
1 2 3

2



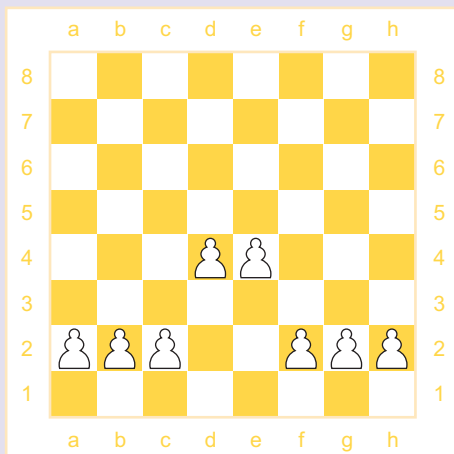
a b c

b



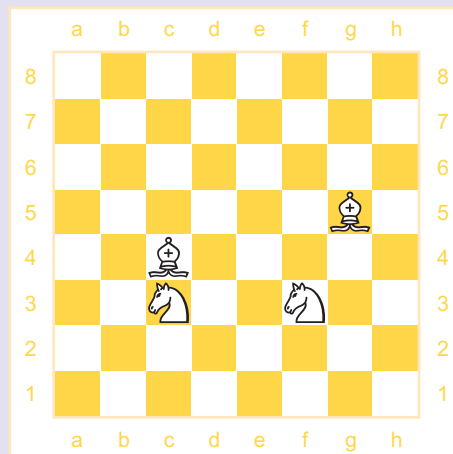
1 2 3

3



a b c

c

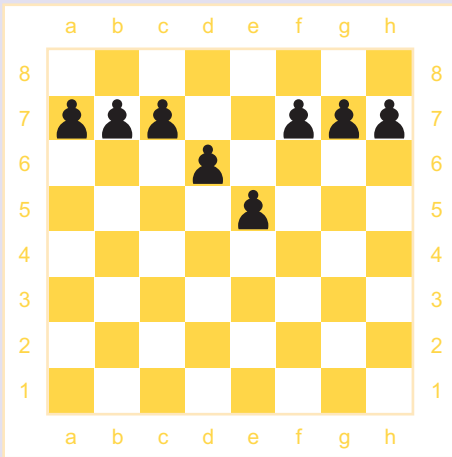


1 2 3

8

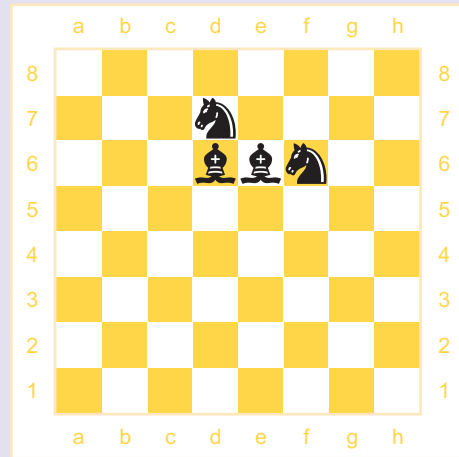
Indica que estruturas de peóns (esquerda) poden ser compatibles coa distribución das pezas (dereita), e viceversa. Marca todas as posibilidades.

1



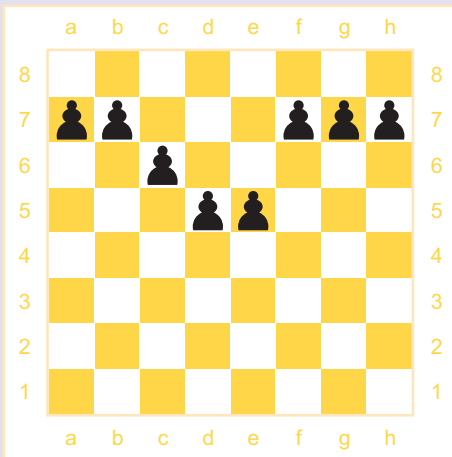
a b c

a



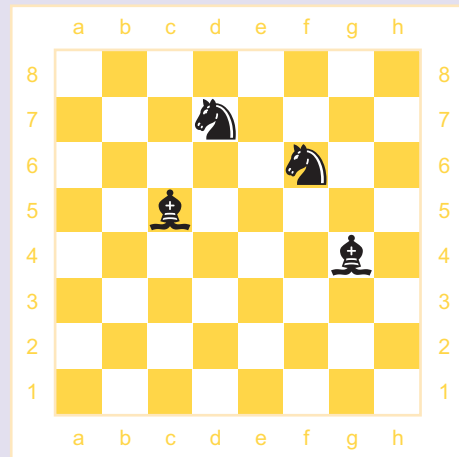
1 2 3

2



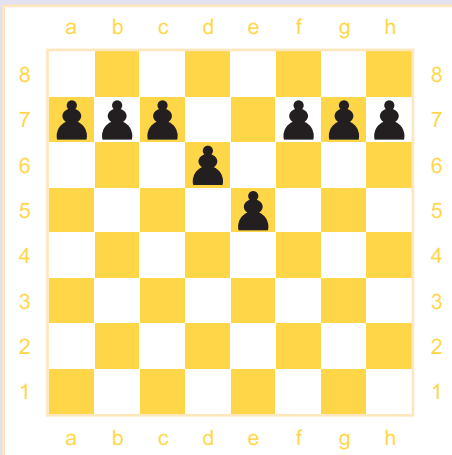
a b c

b



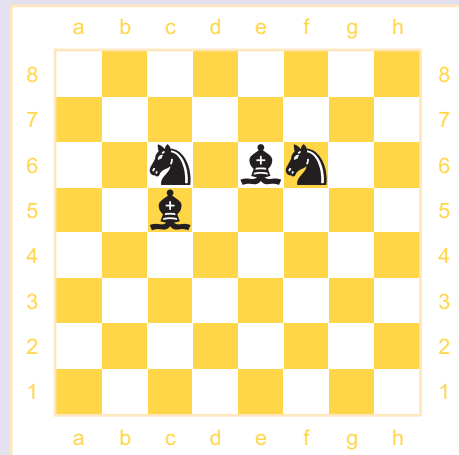
1 2 3

3



a b c

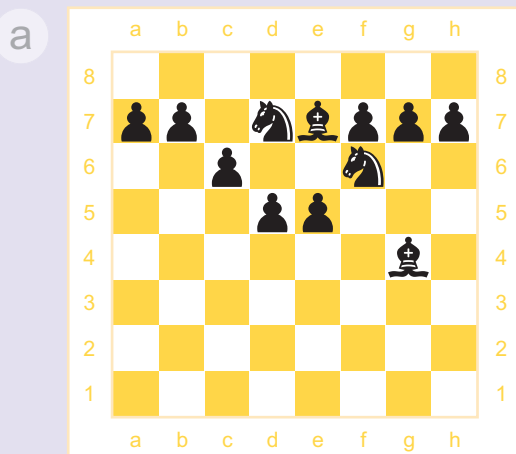
c



1 2 3

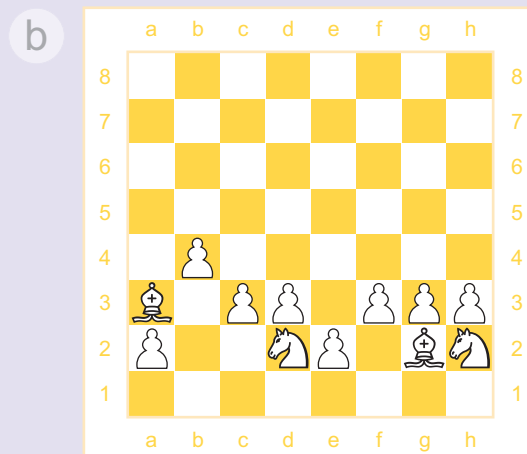
9

Valora a coordinación entre as pezas e as estruturas de peóns seguintes. Marca a resposta correcta e rodea cun círculo as pezas mal colocadas.



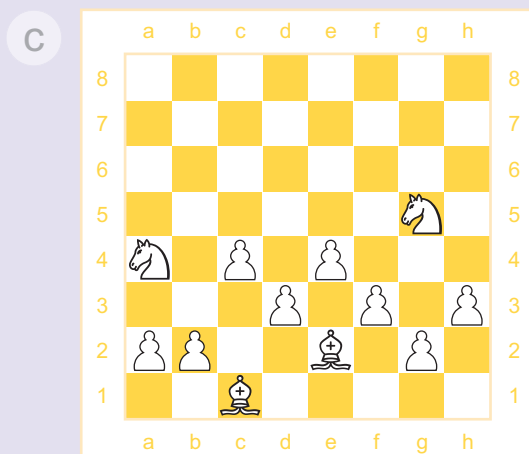
Boa

Mala



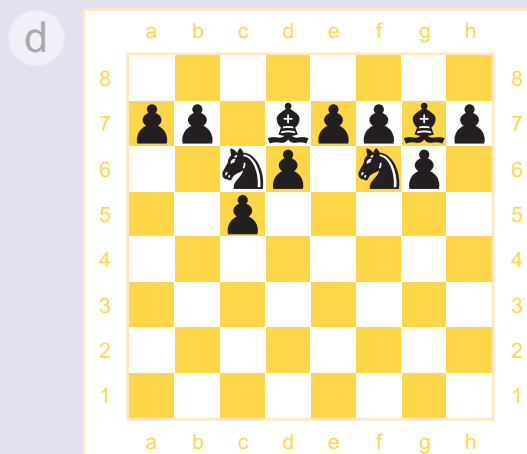
Boa

Mala



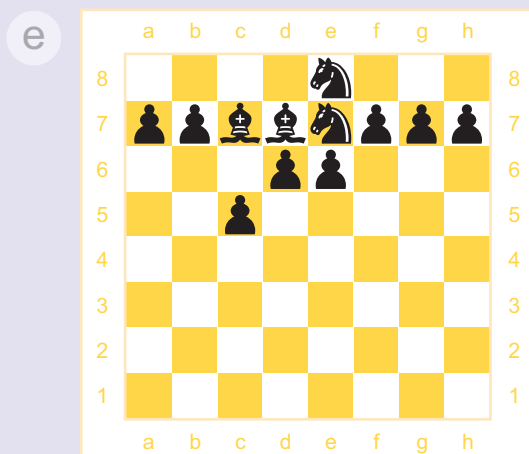
Boa

Mala



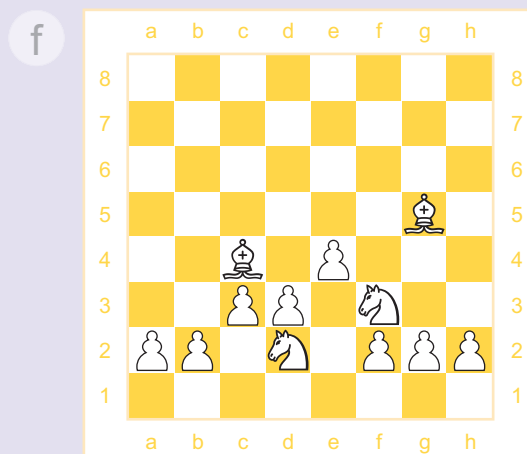
Boa

Mala



Boa

Mala



Boa

Mala



Esquemas

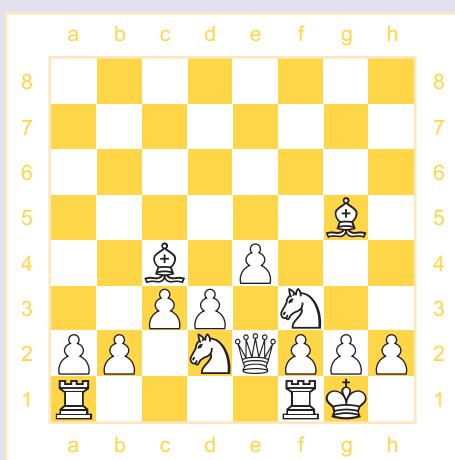
Esquemas para brancas

Unha vez finalizada a apertura, o xogador ten que dispoñer dun bo esquema que teña unha axeitada coordinación entre as pezas e a estrutura de peóns.

Habitualmente, nos esquemas para brancas, as pezas menores colócanse en casas máis ofensivas ca defensivas.

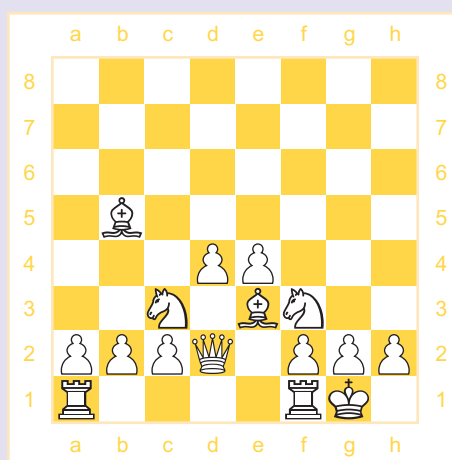
Exemplos

1



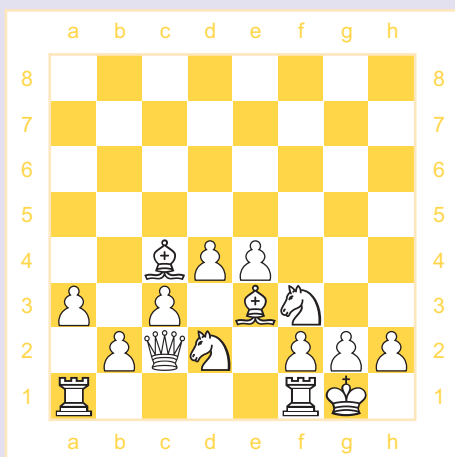
Este esquema presenta unha das mellores estruturas de peóns, aínda que as pezas estean en posición máis defensiva.

2



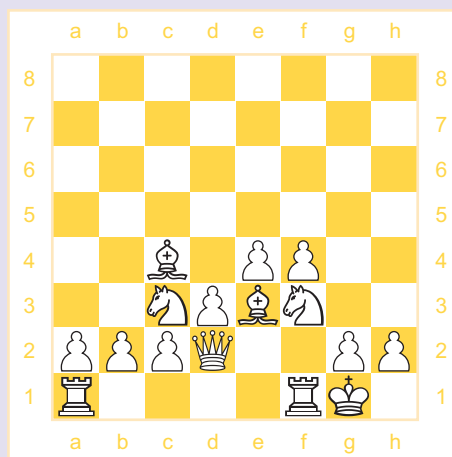
Este esquema é máis ofensivo ca anterior, pero os peóns non forman unha cadea. Polo tanto, os peóns centrais teñen que ser defendidos polas demais pezas.

3



Este esquema tamén é ofensivo, porque se dominan máis casas centrais, pero a dama non está tan centralizada.

4



Este esquema ofrece tamén unha boa coordinación entre pezas e peóns. Os peóns avanzados e e f poden, eventualmente, propiciar un ataque sobre un enroque curto das negras.



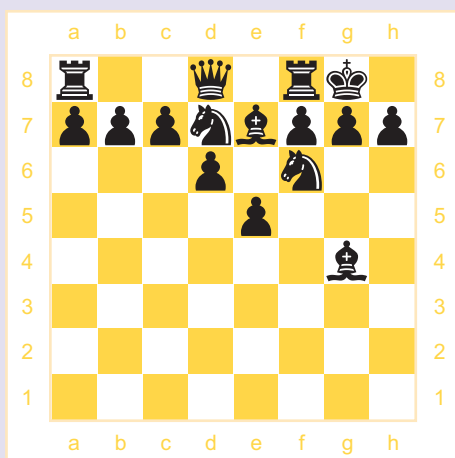
Esquemas para negras

Nos esquemas para negras, a miúdo as pezas menores presentan unha situación máis defensiva ca as brancas.

Lembra que as brancas obteñen a vantaxe ao facer a primeira xogada e que, polo tanto, levan a iniciativa no xogo.

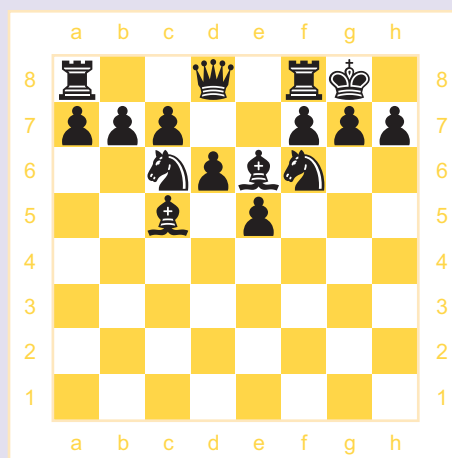
Exemplos

1



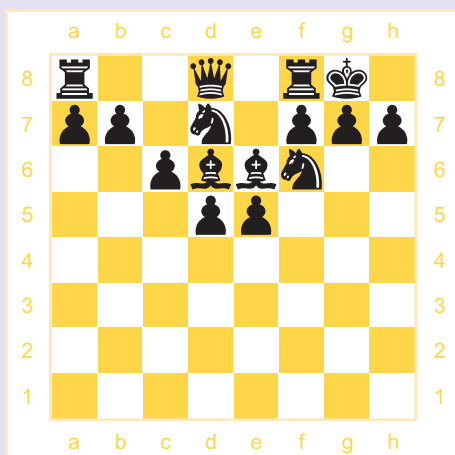
Este esquema presenta unha disposición defensiva das pezas e unha moi boa estrutura de peóns.

2



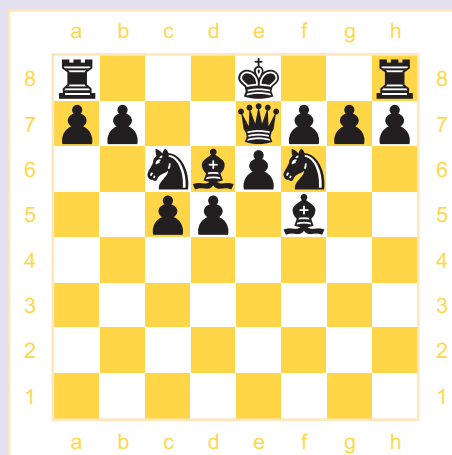
Este outro é tamén defensivo, pero as pezas menores controlan máis casas centrais.

3



Este esquema é máis ofensivo ca os anteriores e os peóns centrais están ben defendidos polo resto de pezas.

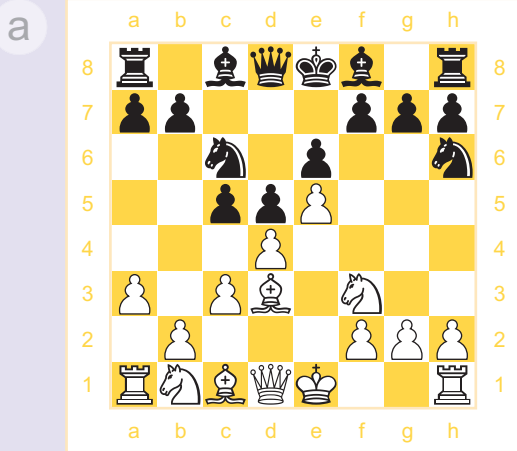
4



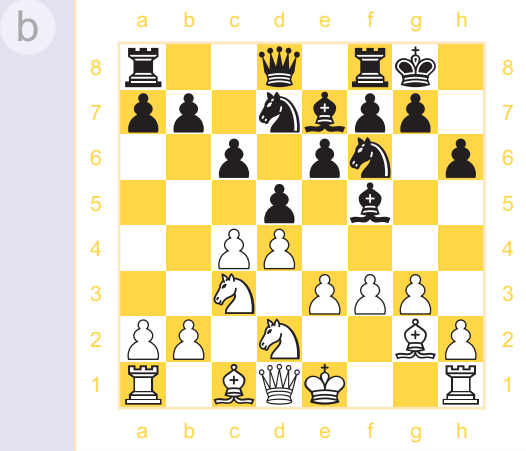
Este esquema é tamén ofensivo con dous peóns centrais en cuarta fila e unha boa coordinación de pezas.

10

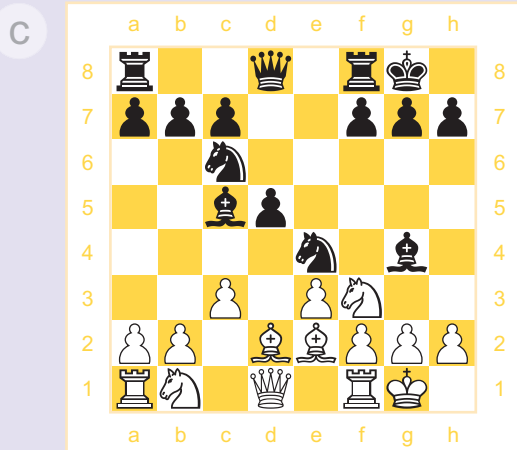
Rodea con un círculo que xogador conseguiu na apertura unha correcta estrutura de peóns e unha boa coordinación de todas as súas pezas.



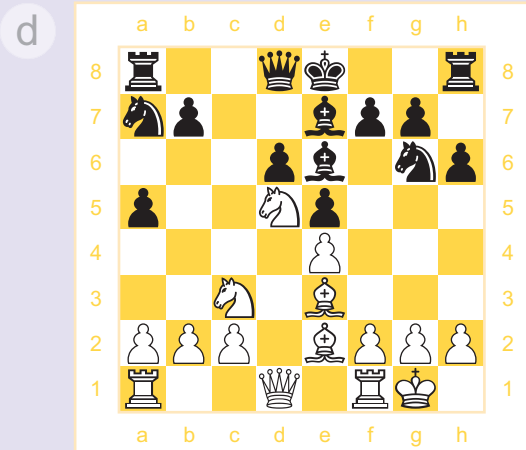
Brancas Negras



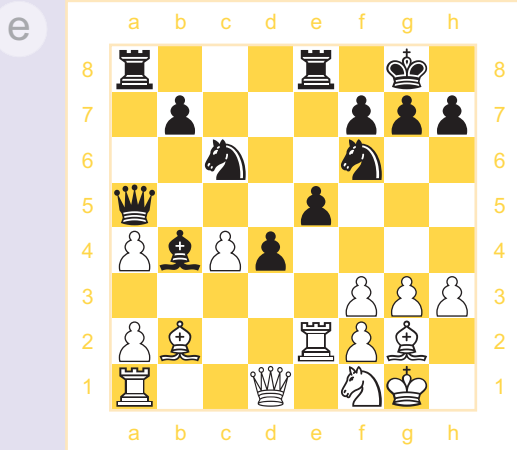
Brancas Negras



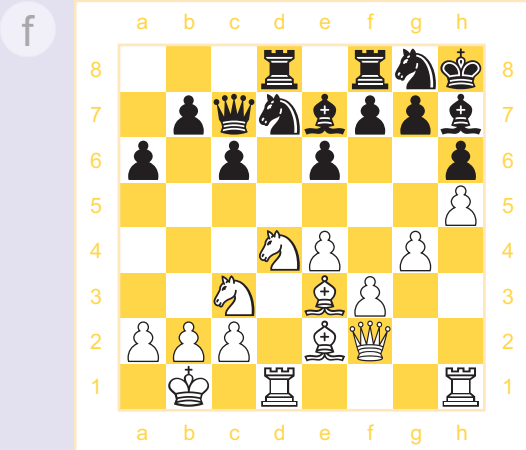
Brancas Negras



Brancas Negras



Brancas Negras



Brancas Negras

Unidade 2

Celadas e gambitos

Celada

Gambito





Celada

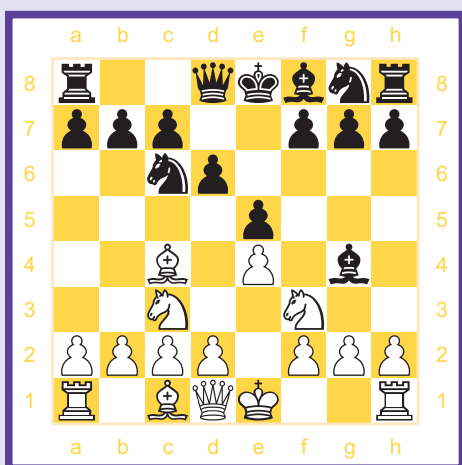
Xogada, con trampa, que consiste en lle ofrecer ao adversario unha peza a cambio de obter unha vantaxe de material ou de posición.

Pódense facer celadas durante toda a partida.

Se o adversario ofrece algunha peza, non debes fiarte porque se podería tratar dunha celada.

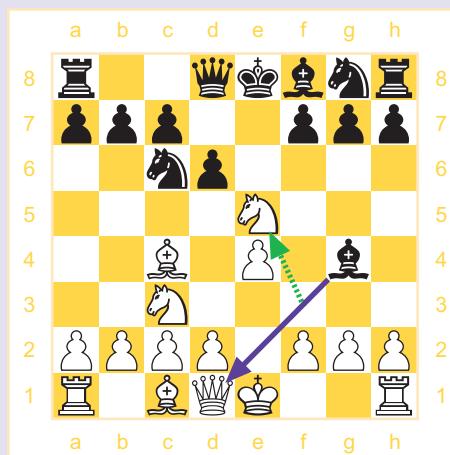
Exemplo

1



1. e4 , e5
2. Cf3 , d6
3. Ac4 , Cc6
4. Cc3 , Ag4

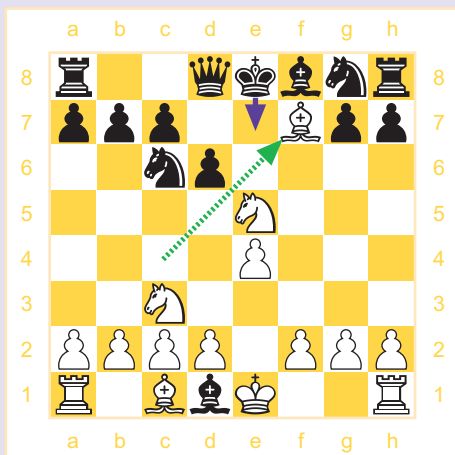
2



Parece que as brancas descoidan a dama cando o caballo captura o peón.

5. Cxe5 , Axd1

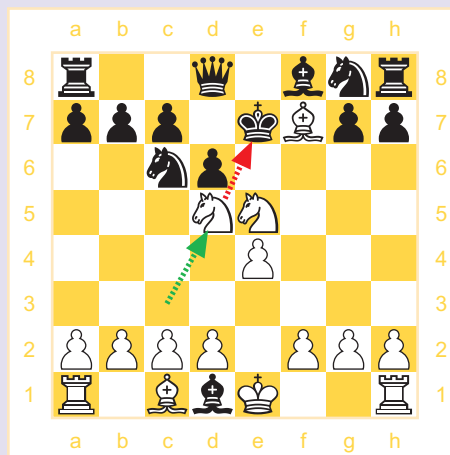
3



Esta celada consiste en ofrecer a dama.

6. Axf7+ , Re7

4



Se as negras non capturasen a dama na xogada 5, evitarían recibir xaque mate.

7. Cd5++ ,

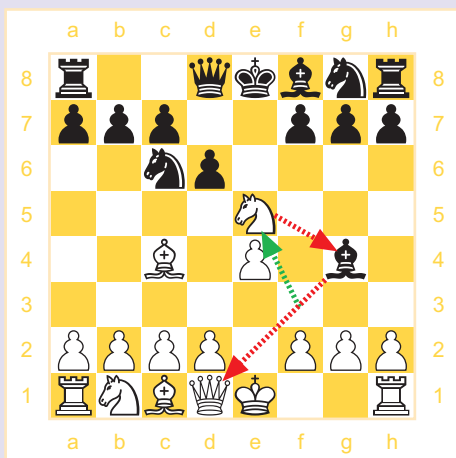


Nunca fagas unha celada que te poida prexudicar se o adversario non cae na trampa.

Sempre debes xogar pensando que o adversario fará a mellor xogada!

Exemplo

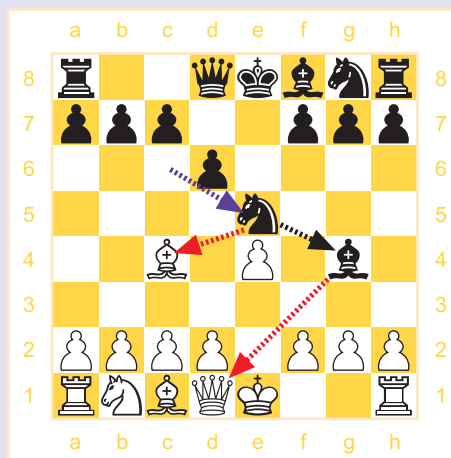
1



Observa que pasa se as negras fan a mellor xogada.

5. Cxe5 , ...

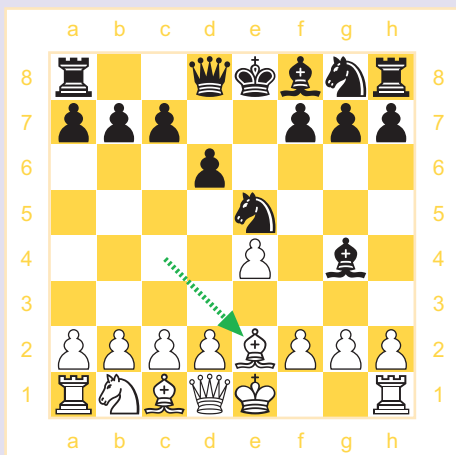
2



As negras capturan o cabalo. Ademais, o alfil negro ameaza a dama, e o cabalo negro, o alfil.

5. ... , Cxe5

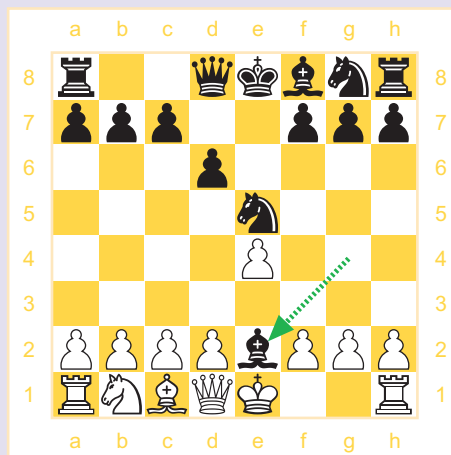
3



As brancas teñen que colocar o alfil en e2 para evitar a perda doutra peza.

6. Ae2 , ...

4

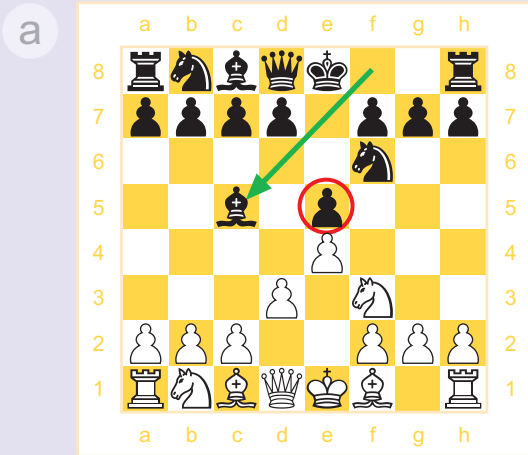


Unha posibilidade consiste en cambiar os alfis porque as negras teñen xa vantaxe de material.

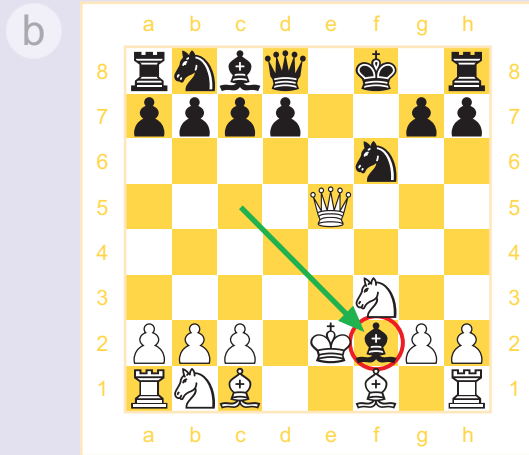
6. ... , Axe5

1

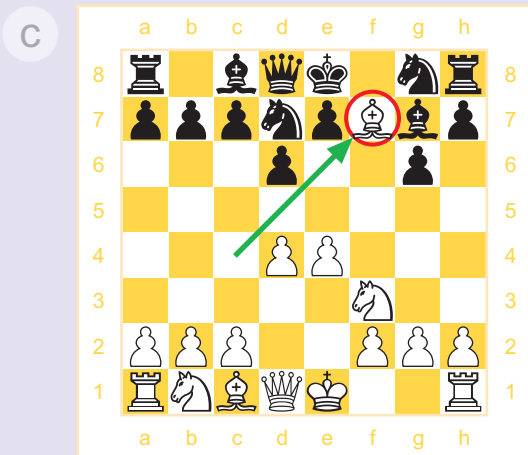
As pezas rodeadas cun círculo non están defendidas. Di se as xogadas indicadas cunha frecha son celadas ou erros. Marca a resposta correcta.



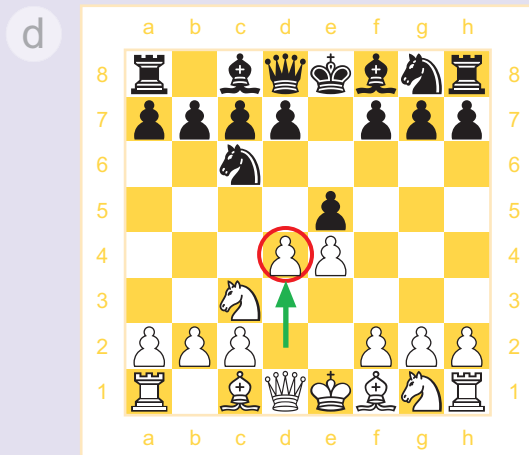
Celada Erro



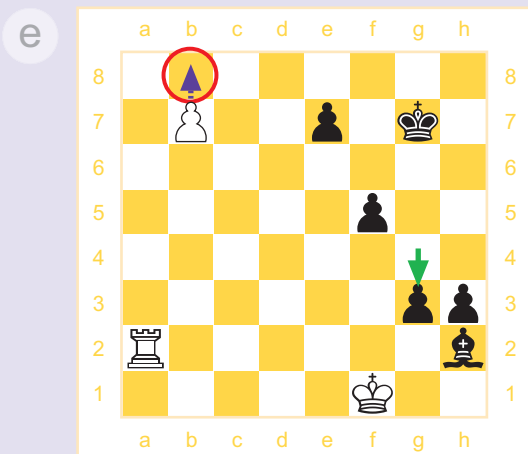
Celada Erro



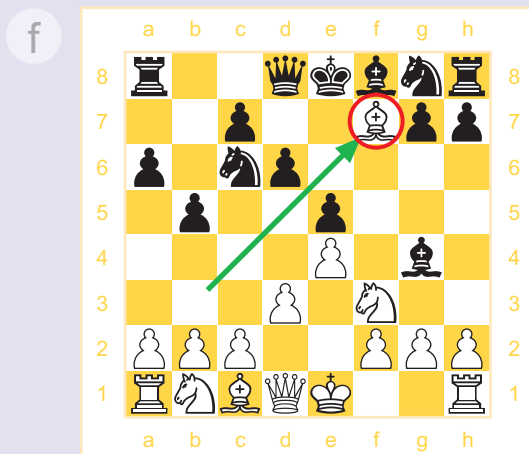
Celada Erro



Celada Erro



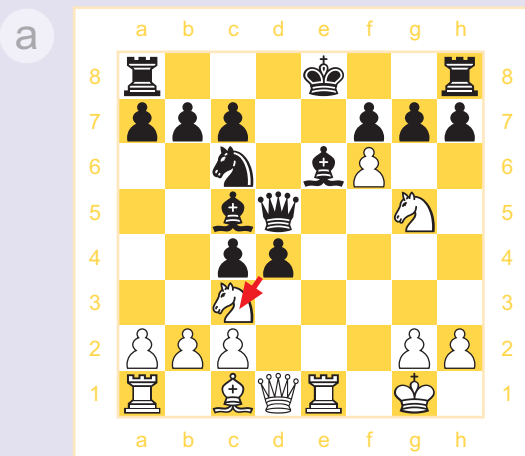
Celada Erro

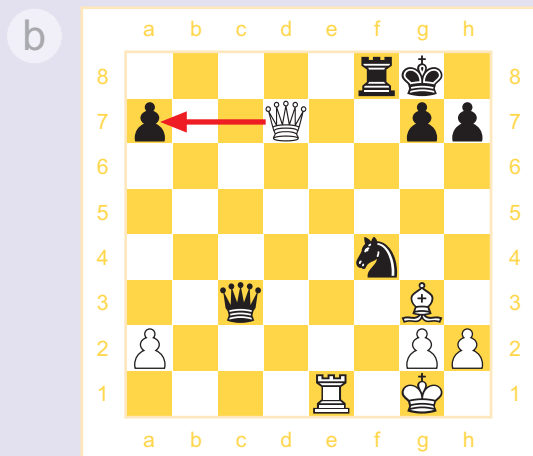


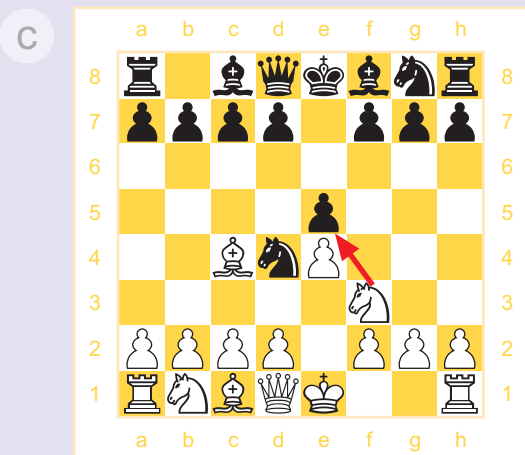
Celada Erro

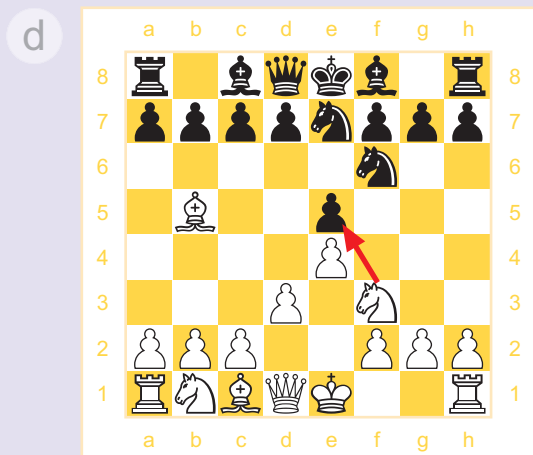
2

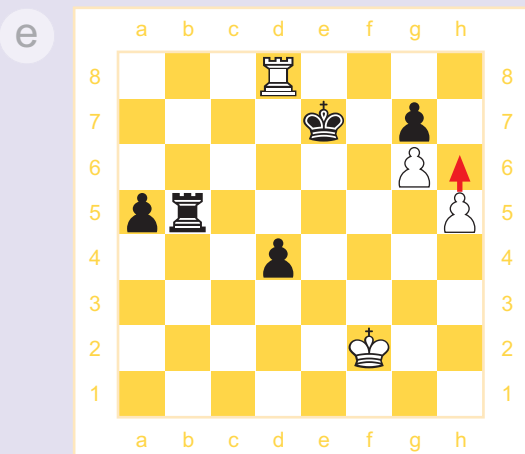
Analiza as celadas seguintes. Se o xogador cae na trampa, anota que xogadas permitirán obter unha vantaxe con cada celada.

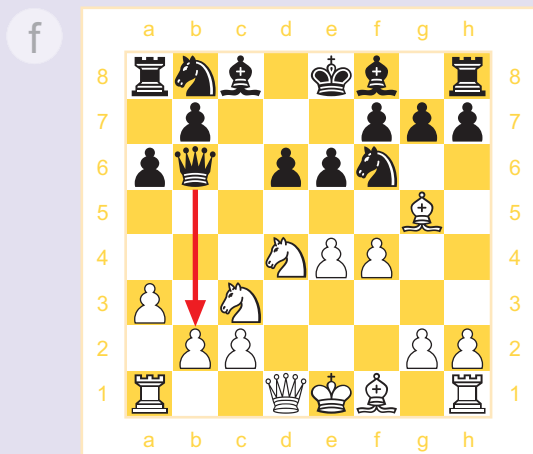








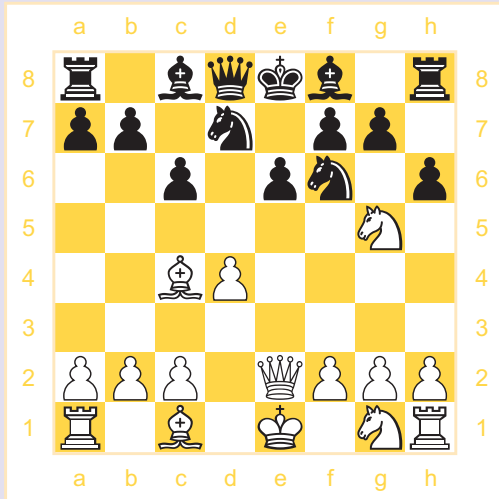




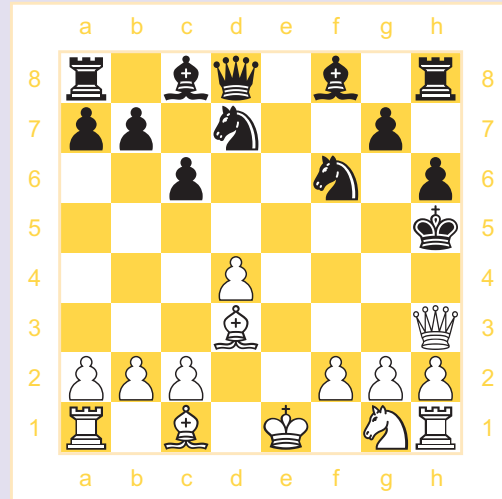
3

Analiza as celadas seguintes. Se o xogador cae na trampa, anota que xogadas permitirán obter unha vantaxe con cada celada.

Posición celada



Posición final



N.º	□	■
1	e4	c6
2	d4	d5
3	Cc3	dx e4
4	Cxe4	Cd7
5	Ac4	Cgf6

N.º	□	■
6	Cg5	e6
7	De2	h6?
8	Cxf7!	Rxf7
9	Dxe6+	Rg6
10	Ad3+	Rh5

N.º	□	■
11	Dh3++	
12		
13		
14		
15		

N.º	□	■

--	--	--

Esta xogada obriga o rei a se colocar nunha columna exterior, onde lle darán xaque mate.

--	--	--

Esta xogada obrigada evita a captura do peón f7.

--	--	--

Esta xogada errónea facilita o ataque das brancas sobre o rei negro.

--	--	--

Esta xogada considérase forte porque evita o cambio de cabalos, o que aumenta a presión sobre o punto f7.

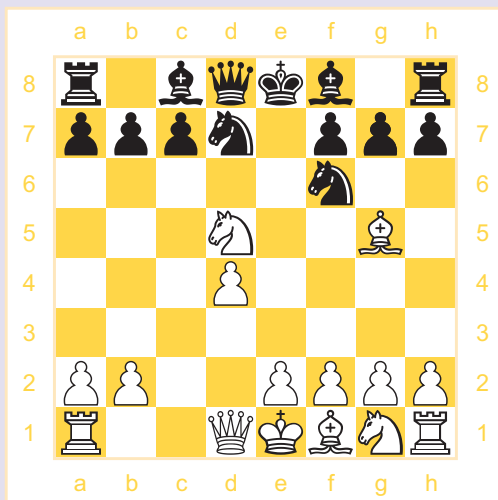
--	--	--

A negras caen na trampa ao avanzar o peón ameazando o cabalo, coa intención de que este retroceda.

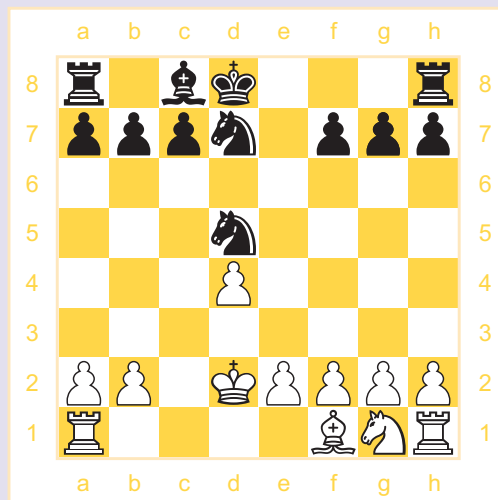
4

Reproduce nun taboleiro as xogadas seguintes. Despois anota ao lado de cada comentario o número da xogada e marca cunha X que xogador a executa.

Posición celada



Posición final



N.º	□	■
1	d4	d5
2	c4	e6
3	Cc3	Cf6
4	Ag5	Cd7
5	cxd5	exd5

N.º	□	■
6	Cxd5?	Cxd5
7	Axd8	Ab4+
8	Dd2	Axd2+
9	Rxd2	Rxd8
10		

N.º	□	■
11		
12		
13		
14		
15		

N.º	□	■
-----	---	---

--	--	--

Coa captura desta peza, as negras obteñen unha peza menor de vantaxe a cambio dun peón.

--	--	--

Esta xogada é a única opción de defensa para o rei ameazado.

--	--	--

Este movemento obriga as brancas a defender o rei coa dama.

--	--	--

A captura deste peón é errónea, posto que se trata da trampa que inicia a celada.

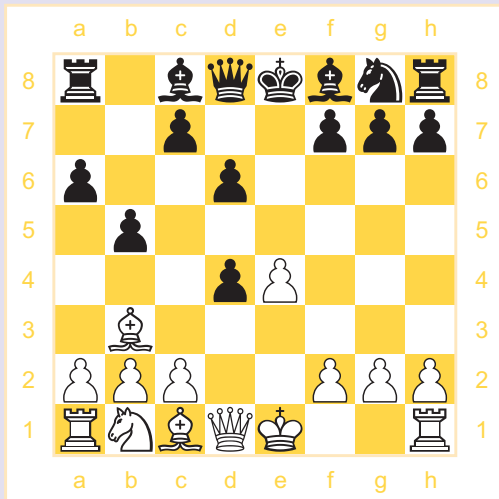
--	--	--

Sorprendentemente, a peza cravada captura a peza do adversario.

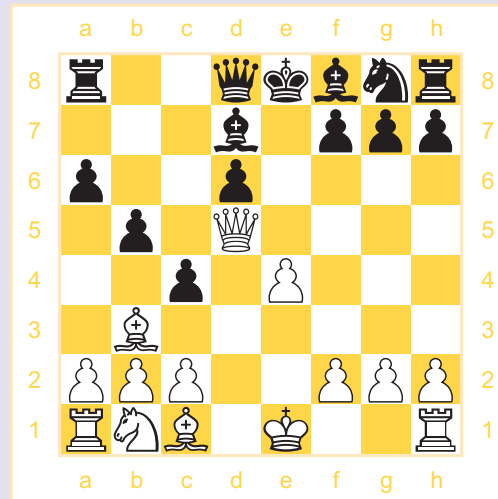
5

Reproduce nun taboleiro as xogadas seguintes. Despois anota ao lado de cada comentario o número da xogada e marca cunha X que xogador a executa.

Posición celada



Posición final



N.º	□	■
1	e4	e5
2	Cf3	Cc6
3	Ab5	a6
4	Aa4	d6
5	d4	b5

N.º	□	■
6	Ab3	Cxd4
7	Cxd4	exd4
8	Dxd4?	c5!
9	Dd5	Ae6
10	Dc6+	Ad7

N.º	□	■
11	Dd5	c4!
12		
13		
14		
15		

N.º	□	■

--	--	--

Esta xogada ameaza a dama, pero vai dirixida a inmovilizar o alfil.

--	--	--

Esta captura, aínda que serve para recuperar o peón, conducirá a unha perda de material.

--	--	--

Con esta xogada evítase a dobre ameaza de torre e o xaque mate en f7.

--	--	--

Con esta xogada, as brancas evitan momentaneamente a inmovilización do alfil.

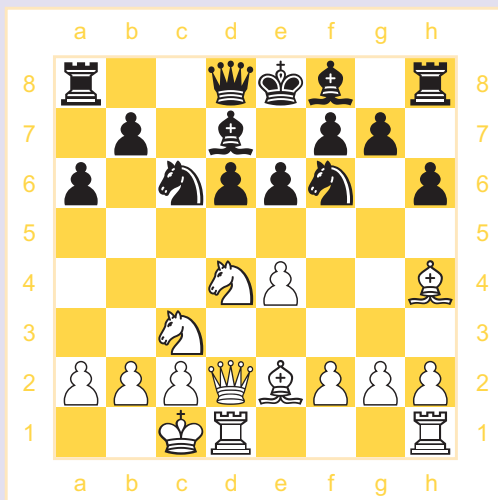
--	--	--

Este movemento permitirá gañar, na próxima xogada, unha peza menor a cambio de dous peóns.

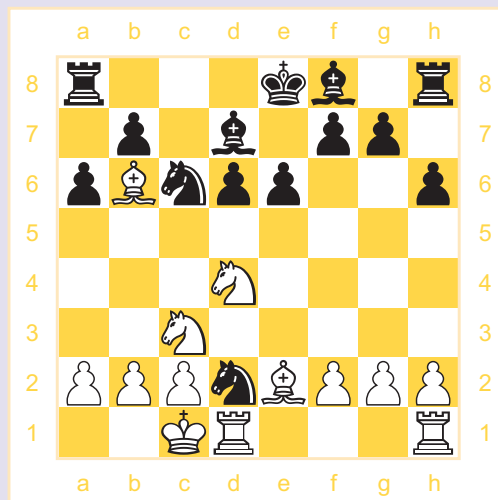
6

Reproduce nun taboleiro as xogadas seguintes. Despois anota ao lado de cada comentario o número da xogada e marca cunha X que xogador a executa.

Posición celada



Posición final



N.º	□	■
1	e4	c5
2	Cf3	Cc6
3	d4	cxd4
4	Cxd4	Cf6
5	Cc3	d6

N.º	□	■
6	Ag5	e6
7	Dd2	a6
8	0-0-0	Ad7
9	Ae2	h6
10	Ah4	Cxe4?

N.º	□	■
11	Axd8	Cxd2
12	Ab6!	
13		
14		
15		

N.º	□	■

--	--	--

Esta xogada especial permítelle á torre colocarse nunha columna semiaberta.

--	--	--

Ao mover esta peza, evítase a súa captura e deféndese o cabalo.

--	--	--

A captura deste peón provocará que as negras perdan material.

--	--	--

Con esta captura recupérase a dama. Pero o cabalo negro queda sen posibilidade de retirada e será capturado.

--	--	--

O movemento desta peza menor serve para manter a presión sobre f6.



Gambito

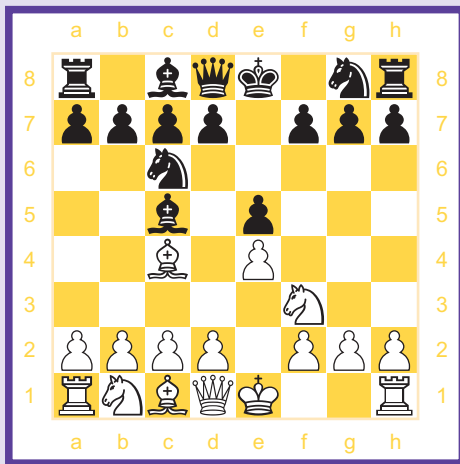
Xogada en que se lle ofrece material, xeralmente un peón, ao adversario a cambio dun desenvolvemento de pezas máis rápido ou dun maior dominio das casas centrais.

Cando se realiza un gambito, cómpre xogar moi ben porque un peón pode facer perder ou gañar unha partida.

Os gambitos só se poden efectuar ao inicio da partida.

Exemplo

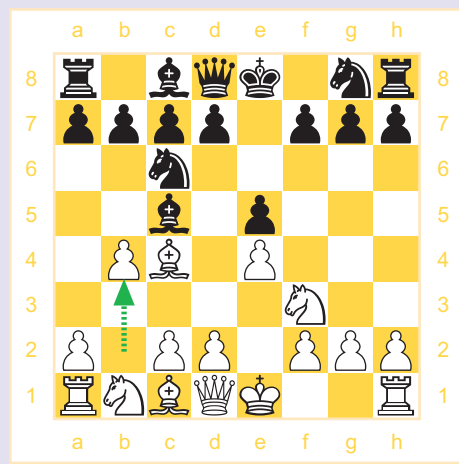
1



Pasamos a analizar unha variante do gambito de Evans.

1. e4 , e5
2. Cf3 , Cc6
3. Ac4 , Ac5

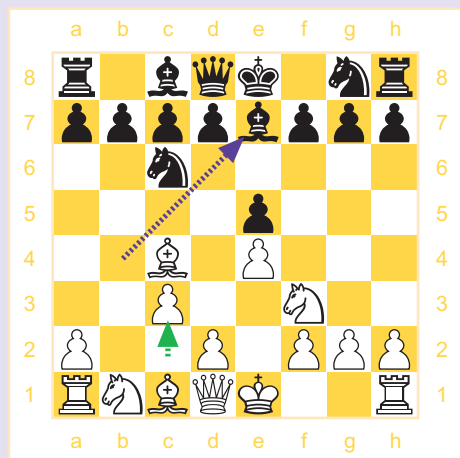
2



O alfil negro está ameazado por un peón branco que non está defendido. Esta xogada denomínase gambito.

4. b4 , ...

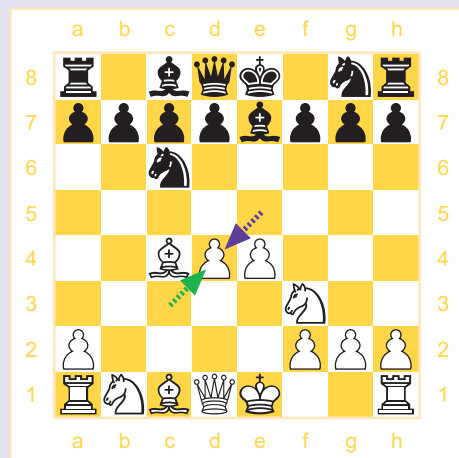
3



As negras aceptan o gambito porque capturan o peón co alfil.

4. ... , Axb4
5. c3 , Ae7

4



As brancas teñen un maior dominio do centro e máis espazo para o desenvolvemento das súas pezas, a custa de ter un peón menos.

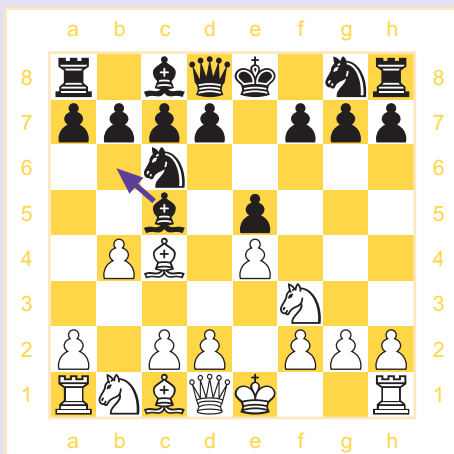
6. d4 , exd4
7. cxd4 , ...



Se se acepta o gambito, quen o ofreceu ten que procurar non cambiar pezas se non quere perder a iniciativa da partida.

No caso de que non se acepte capturar o peón, dise **gambito rexeitado**, como no seguinte exemplo.

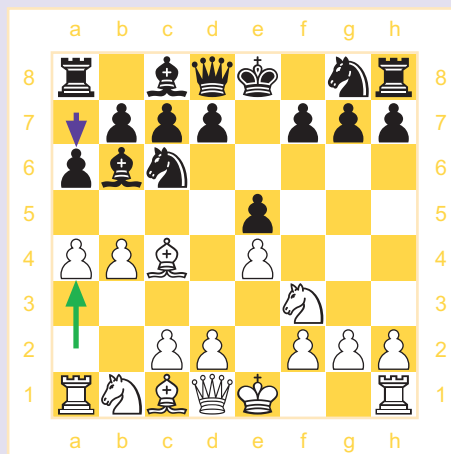
1



Se se rexeita o gambito de Evans, o alfil non capturará o peón.

4. b4 , Ab6

2



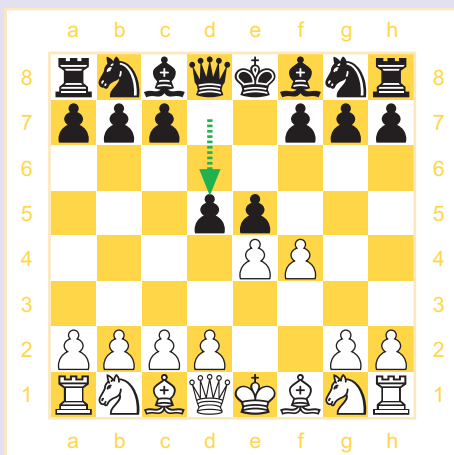
O peón a branco avanza para intentar capturar o alfil negro, as negras evítano avanzando o seu peón a.

5. a4 , a6



Outra posible resposta ao gambito pode ser o **contragambito**: o adversario tamén efectúa un gambito e, deste xeito, cada xogador ofrécelle un peón ao contrincante, como no seguinte exemplo.

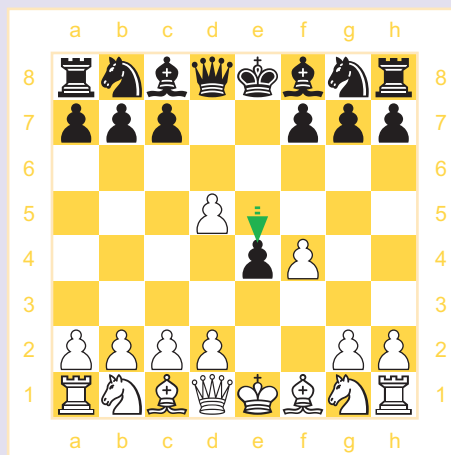
1



As negras, en vez de aceptar o gambito de rei, realizan o contragambito Falkbeer.

1. e4 , e5
2. f4 , d5

2

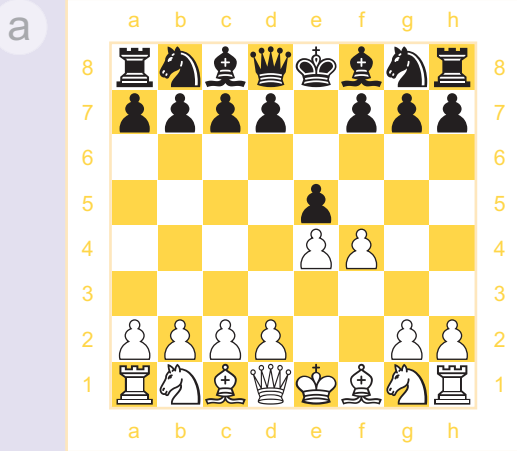


Ao avanzar o peón e renunciar a capturar un dos peóns dancos, as negras gañan espazo e dificultan o desenvolvemento das pezas brancas.

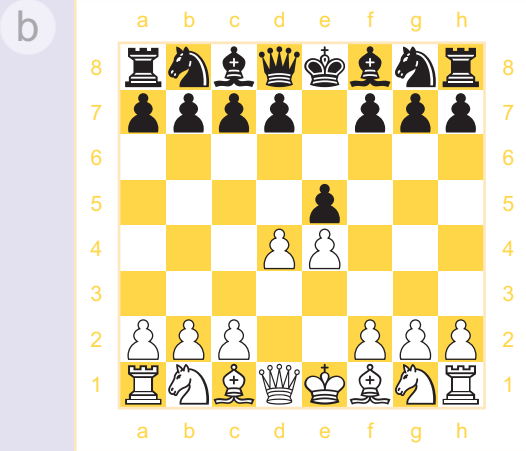
3. exd5 , e4

7

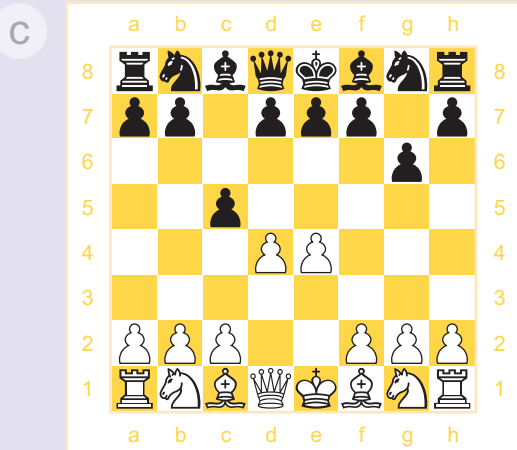
Indica se as posicións seguintes son gambitos. En caso afirmativo, rodea cun círculo o peón que se ofrece.



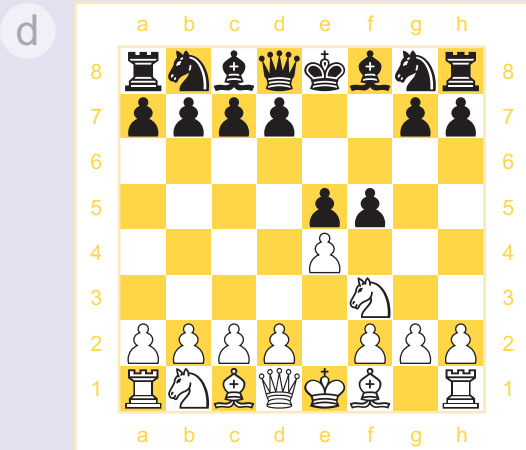
Si Non



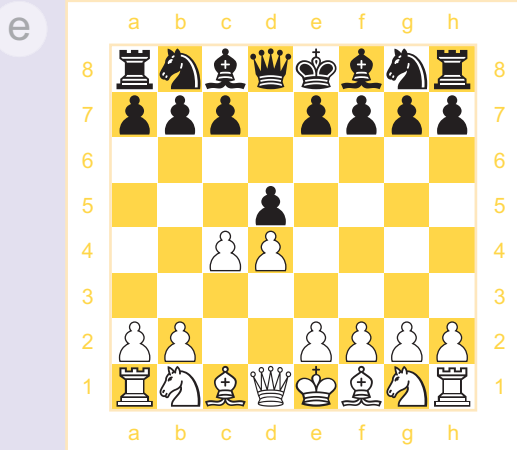
Si Non



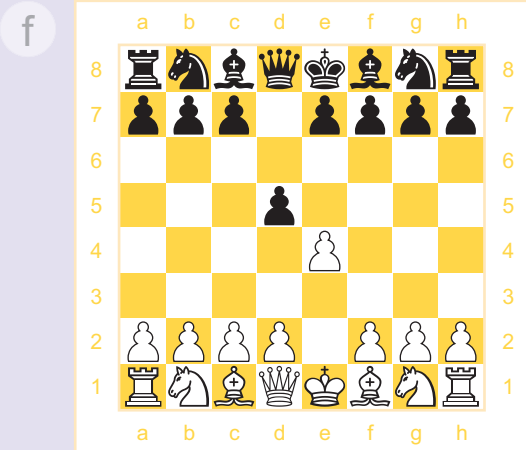
Si Non



Si Non



Si Non



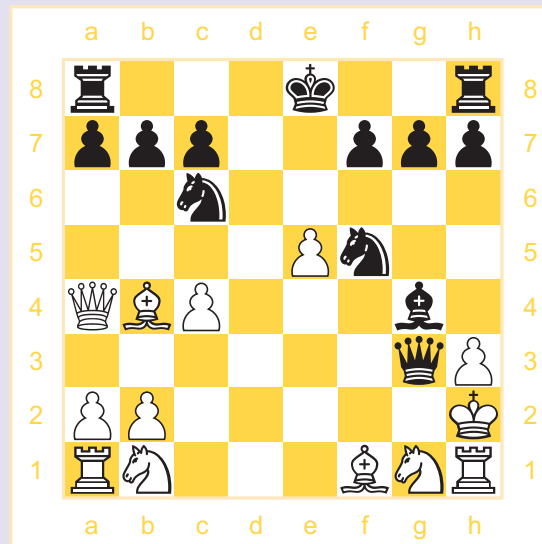
Si Non

8

Reproduce nun taboleiro as xogadas seguintes. Despois anota ao lado de cada comentario o número da xogada e marca cunha X que xogador a executa.

Posición final

N.º	□	■
1	d4	d5
2	c4	e5
3	dxe5	d4
4	e3?	Ab4+
5	Ad2	dxe3!
6	Da4+	Cc6
7	Axb4	exf2+
8	Rxf2	Dh4+
9	Re3	Dd4+
10	Rf3	Ag4+
11	Rg3	Ch6
12	h3	Cf5+
13	Rh2	Df4+
14	g3	Dxg3++
15		



N.º	□	■

--	--	--

Mediante esta réplica, rexéitase a captura do peón ofrecido e ofrecéselle, pola súa vez, un peón ao adversario.

--	--	--

Con este avance complétase o contragambito. Sacrificouse un peón, a cambio contrólanse importantes casas do centro e evítase Cc3.

--	--	--

Con este cambio preséntase a entrega dunha peza, co obxectivo de obter un forte ataque sobre o rei adversario.

--	--	--

O rei viuse forzado, en plena apertura, a situarse nunha casa do centro do taboleiro. A dama adversaria inicia agora o ataque final.

--	--	--

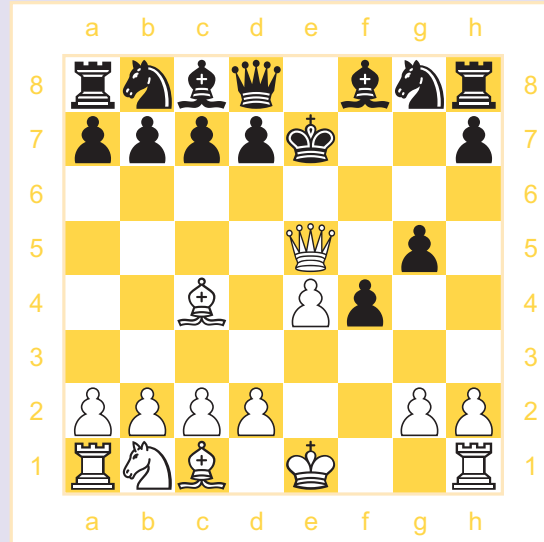
O cabalo incorpórase ao ataque con efecto decisivo.

9

Reproduce nun taboleiro as xogadas seguintes. 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		
11		
12		
13		
14		
15		



N.º	□	■
-----	---	---

--	--	--

Despois deste ataque, o rei só pode colocarse en e7 e recibe o xaque mate.

--	--	--

Este movemente desenvolve peza, facilita o enroque e evita que a dama lle dea xaque ao rei.

--	--	--

Con esta xogada desenvólvese unha peza menor e prepárase o posterior ataque sobre a casa f7.

--	--	--

Tense que realizar esta captura para evitar a ameaza inminente sobre a casa f7.

--	--	--

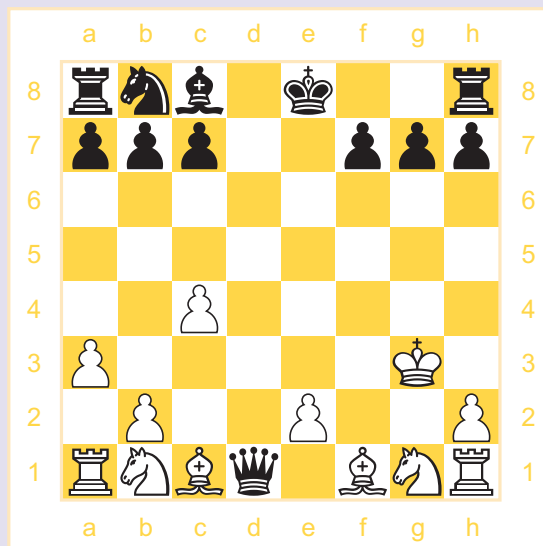
Este xaque obriga o rei a desprazarse por primeira vez.

10

Reproduce nun taboleiro as xogadas seguintes. Despois anota ao lado de cada comentario o número da xogada e marca cunha X que xogador a executa.

Posición final

N.º	□	■
1	d4	Cf6
2	c4	e5
3	dxe5	Ce4
4	a3	d6
5	exd6	Axd6
6	g3	Cxf2
7	Rxf2	Axg3+
8	Rxg3	Dxd1
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		



N.º	□	■
-----	---	---

--	--	--

Nesta xogada, á parte de capturar un peón, desenvólvese unha das pezas menores.

--	--	--

O salto desta peza é obrigado para evitar perdela.

--	--	--

Con esta xogada evítase que o alfil negro lle dea xaque ao rei.

--	--	--

Con esta descuberta con xaque, a dama branca queda indefensa e será capturada posteriormente.

--	--	--

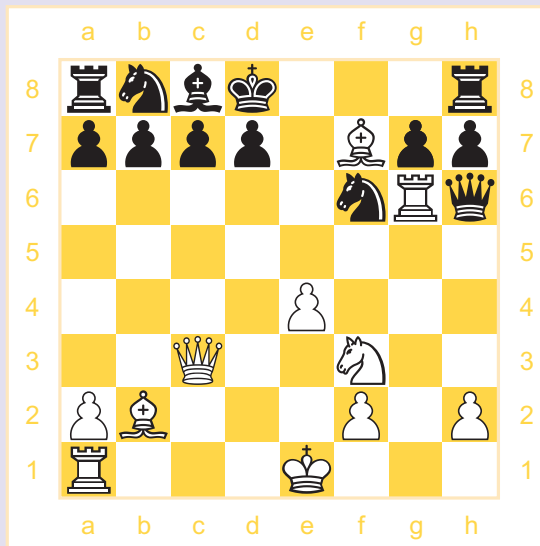
Esta xogada é obrigatoria para as brancas se queren evitar a dobre ameaza do cabalo.

11

Reproduce nun taboleiro as xogadas seguintes. 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	d4	exd4
3	c3	dxg3
4	Ac4	cxg2
5	Axb2	Dg5
6	Cf3	Dxg2
7	Axf7+	Rd8
8	Tg1	Ab4+
9	Cc3	Dh3
10	Tg3	Dh6
11	Db3	Axc3+
12	Dxc3	Cf6
13	Tg6	
14		
15		



N.º	□	■
-----	---	---

--	--	--

O rei non pode capturar o alfil que lle acaba de dar xaque porque remataría perdendo a dama (Tg1... e Cg5+).

--	--	--

Con este movemento, as brancas permiten que o peón negro capture outro peón por terceira vez.

--	--	--

Esta xogada aumenta a presión sobre o cabalo de f6 e deixa as negras nunha posición moi difícil.

--	--	--

Esta xogada considérase errónea a causa do desenvolvemento prematuro da dama.

--	--	--

Este cambio é obrigado se as negras non queren perder o cabalo de g8 ou o alfil de b4.

Unidade 3

Pezas maiores

Torres e columnas

Torres e filas

Dama centralizada



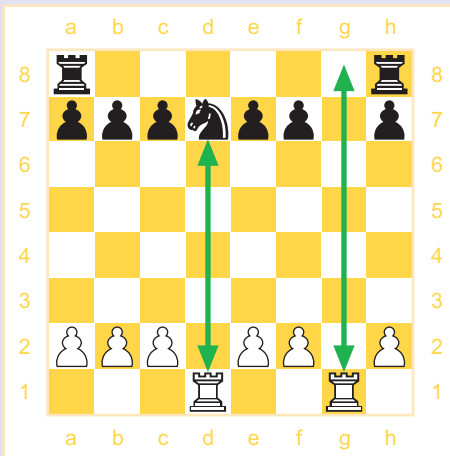


Torres e columnas

Unha columna aberta é aquela que non ten peóns de ningún xogador.
As columnas semiabertas só teñen un peón, xa sexa das brancas ou das negras.

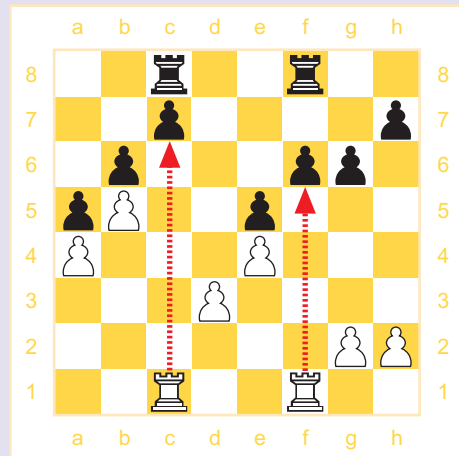
Exemplos

1



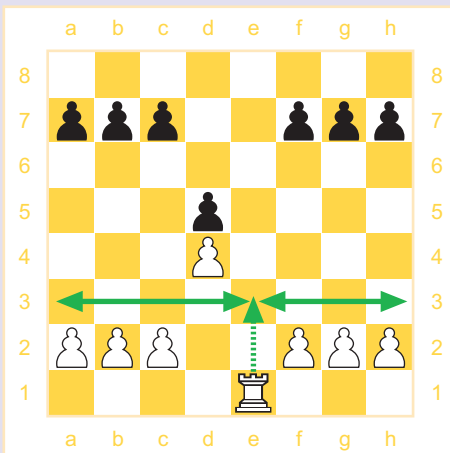
As torres brancas están activas porque se atopan en columnas abertas. En cambio, as torres negras están pasivas.

2



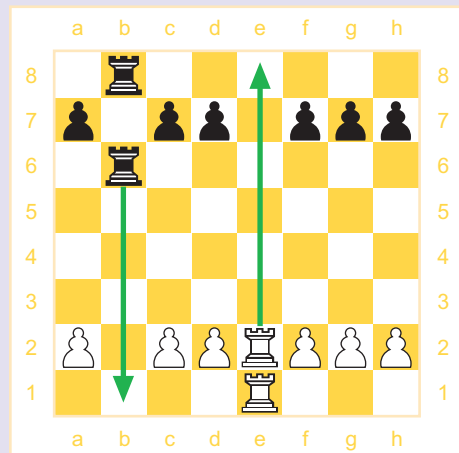
Nestas columnas semiabertas, as torres brancas (activas) atacan os peóns negros e as torres negras (pasivas) deféndenos.

3



As torres poden cambiar de columna mediante unha columna aberta ou semiaberta.

4



Cando dúas torres actúan na mesma columna, sen que outra peza se interpoña entre elas, a súa acción é máis efectiva. Neste caso, dise que as torres están dobradas.

1

Rodea con un círculo as torres máis activas e traza liñas nas columnas abertas que dominen.
 Sinala que xogador ten as torres mellor colocadas.

a

Brancas Negras

b

Brancas Negras

c

Brancas Negras

d

Brancas Negras

e

Brancas Negras

f

Brancas Negras

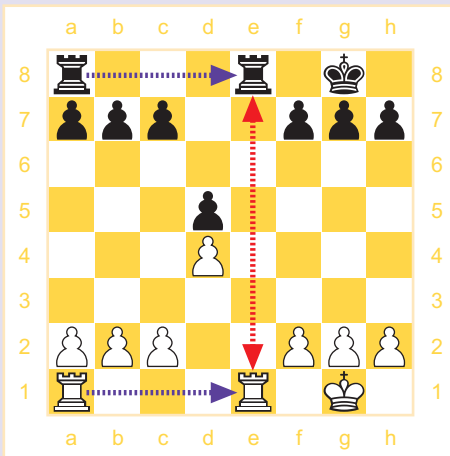


As columnas abertas poden servir para atacar o rei, reducir a mobilidade de pezas adversarias, capturar peóns débiles e activar as torres por diante da cadea de peóns.

Como consecuencia de cambios de peóns ou de cambios de pezas protexidas por estes, poden abrirse columnas.

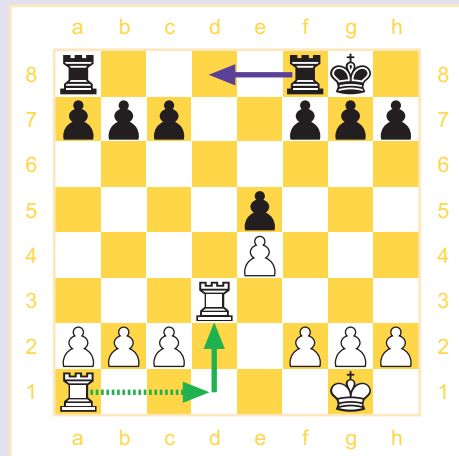
Exemplos

1



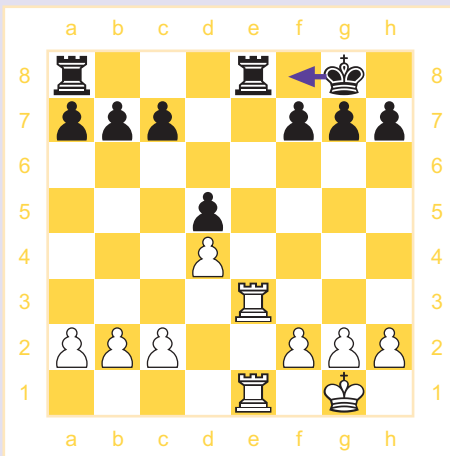
Se un xogador captura a torre adversaria, producirase un intercambio de torres. O xogador que inicia o intercambio perderá o control da columna.

2



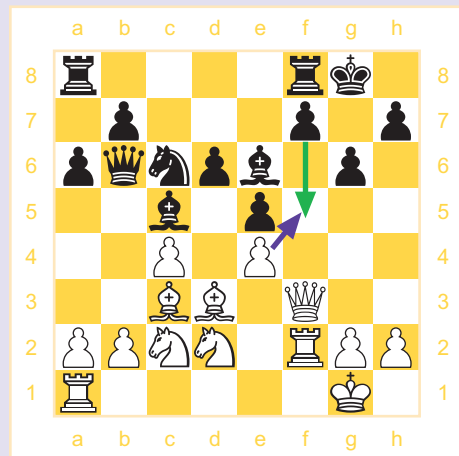
As brancas dobran as torres para conseguir o control da columna.

3



As negras, co fin de evitar que as torres brancas controlen a columna e, defenden a torre co rei.

4

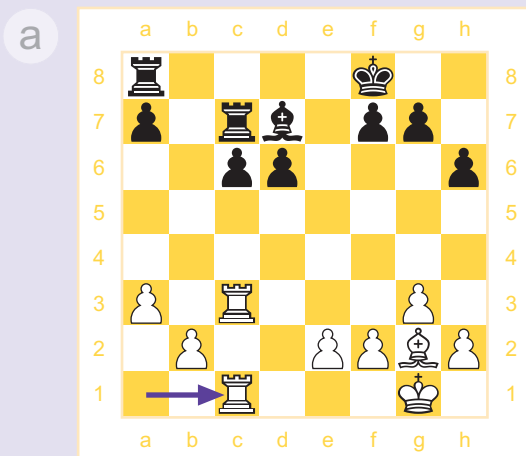


As negras abren a columna despois do intercambio de pezas.

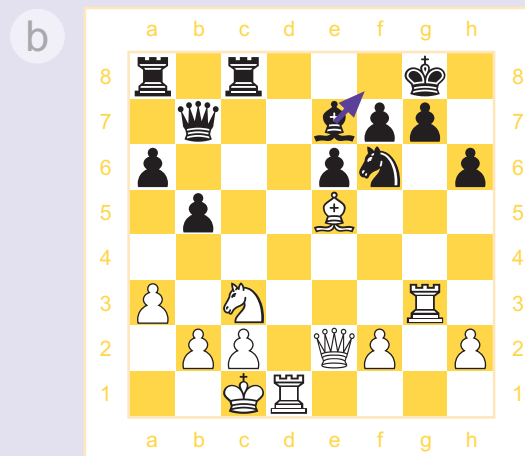
1. ... , f5
2. exf5 , Axf5
3. Axf5 , Txf5

2

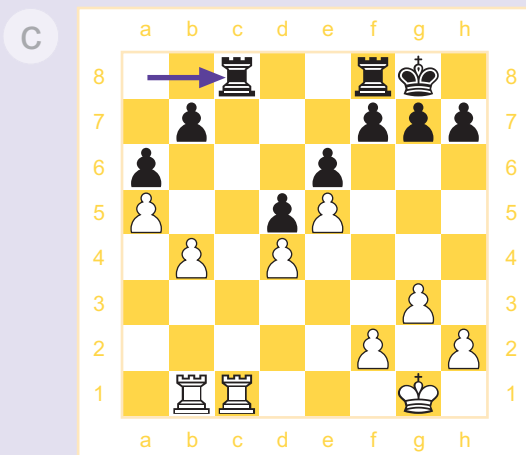
Rodea con círculo a xogada que farías se o adversario movese segundo indica cada frecha.



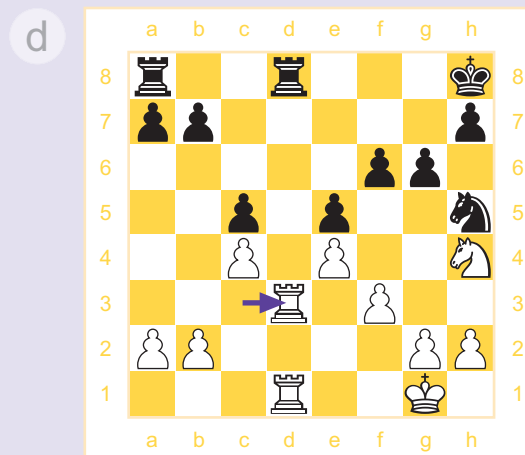
c5 T8c8 d5



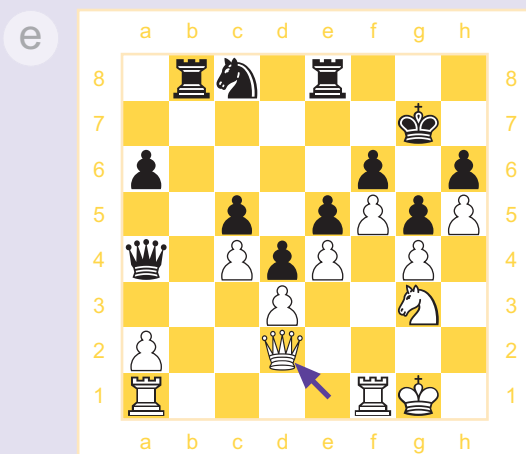
Tgd3 Tdg1 Tdd3



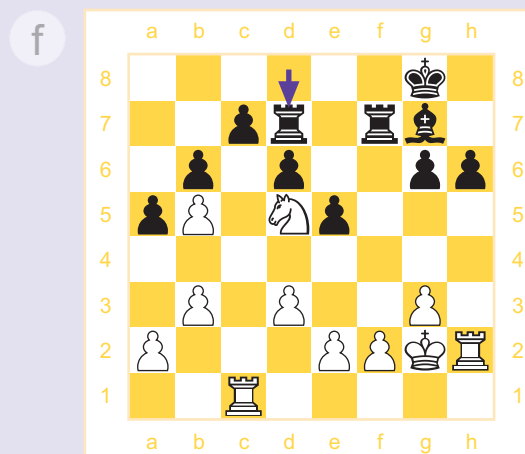
Txc8 Tc5 Tcd1



Txd3 Tg8 Td4



Tb6 Te7 Db4

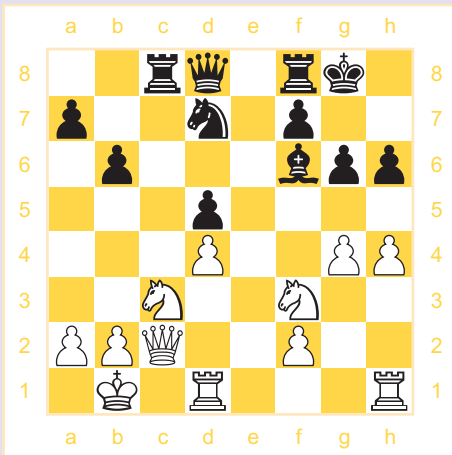


Th4 Tch1 Tc6

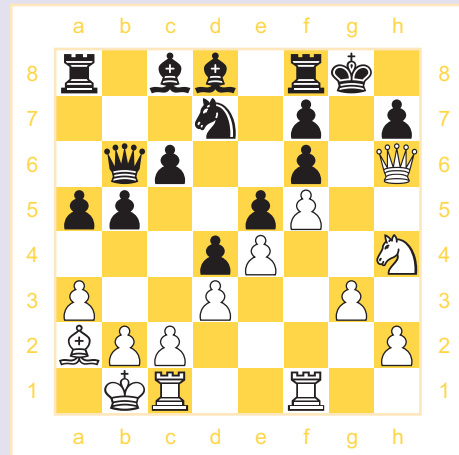
3

Anota as xogadas que provocan a apertura dunha columna.
Xogan as brancas.

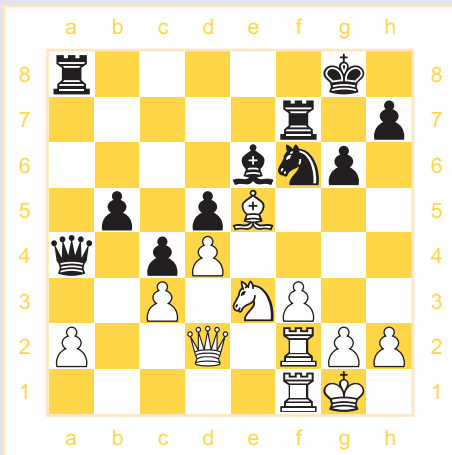
a



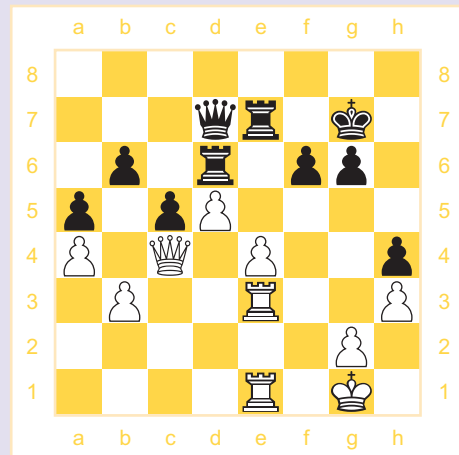
b



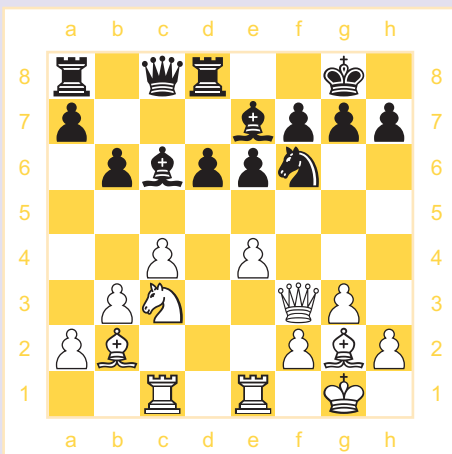
c



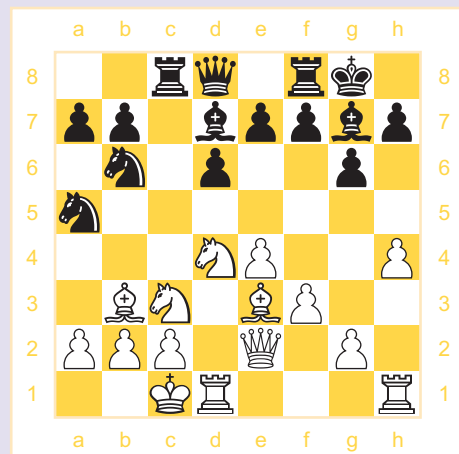
d



e



f



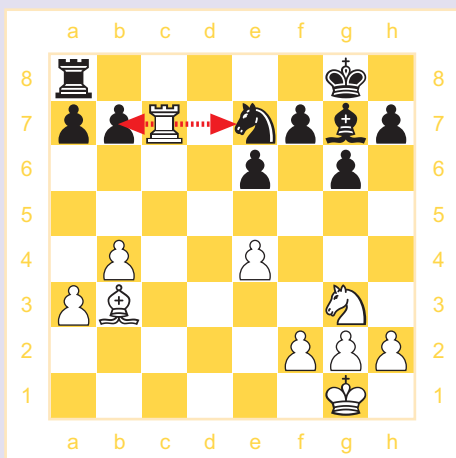


Torres e filas

Cando as torres brancas están nas filas sétima ou oitava (ou as negras na primeira ou segunda), estas poden crear moitas ameazas. Ademais, se conseguen dobrarse nestas filas, complicaráselle a defensa ao adversario.

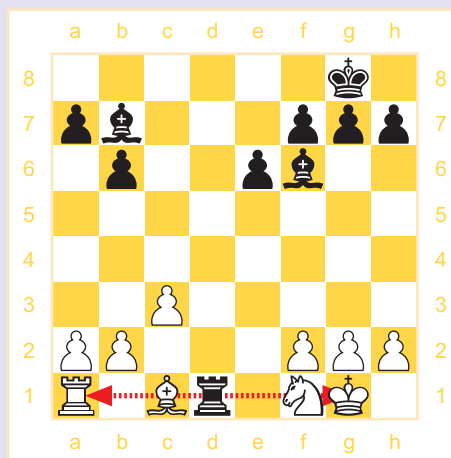
Exemplos

1



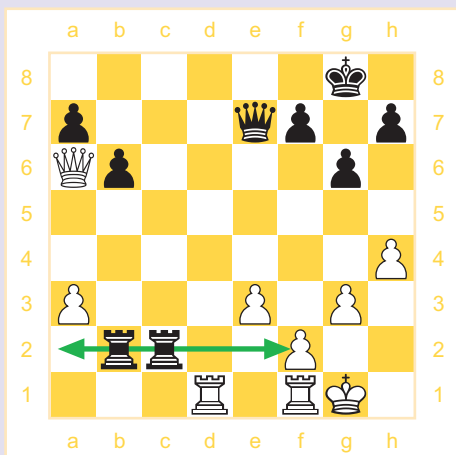
A torre branca, que domina a sétima fila, está a ameazar dúas pezas adversarias.

2



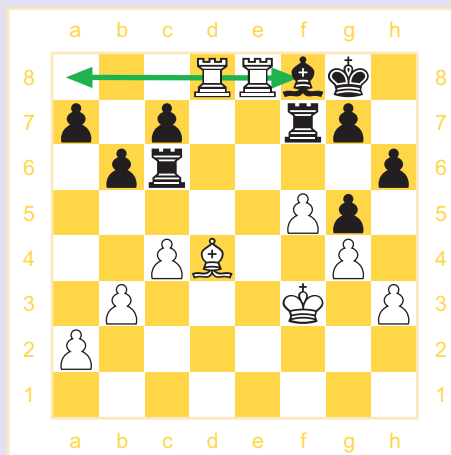
A torre negra crava simultaneamente ambas as dúas pezas menores brancas na primeira fila. As brancas non teñen defensa ante as ameazas das negras (Aa6 e Ag5).

3



As torres negras dobradas na fila sétima, defendéndose mutuamente, obrigan unha torre branca a permanecer pasiva.

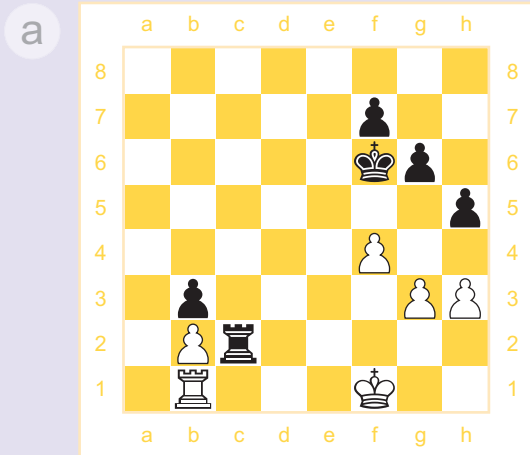
4



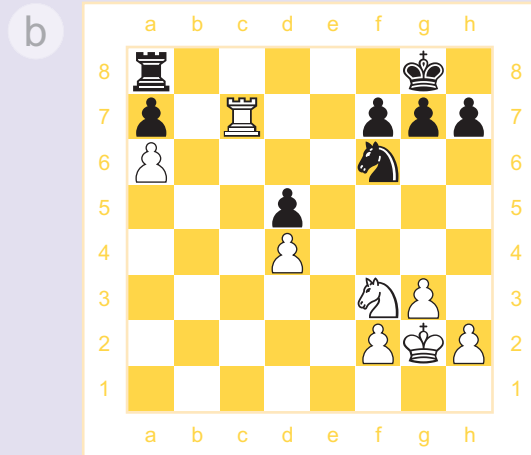
As torres brancas, dobradas na oitava fila, obrigan as negras a destinar pezas á defensa do alfil cravado.

4

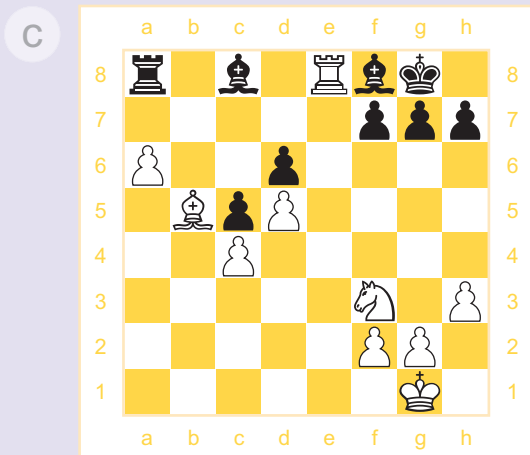
Rodea con un círculo as torres máis activas e traza liñas nas filas que dominan. Sinala que xogador ten as torres mellor colocadas.



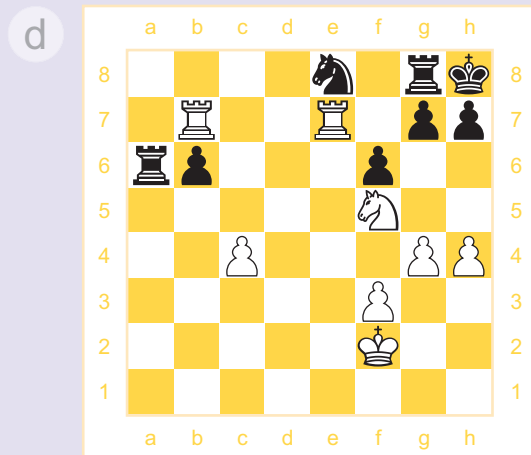
Brancas Negras



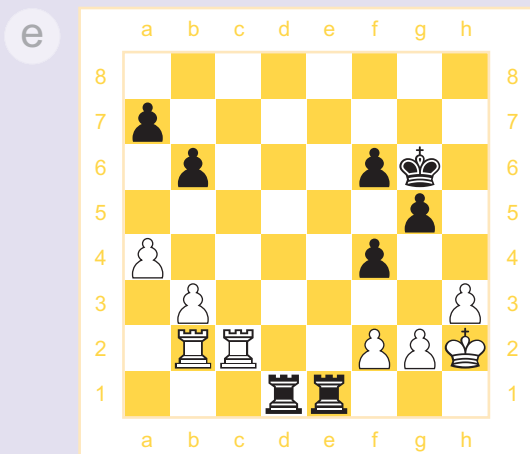
Brancas Negras



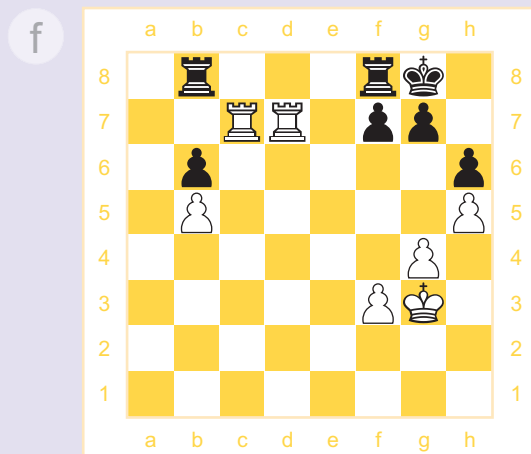
Brancas Negras



Brancas Negras



Brancas Negras



Brancas Negras

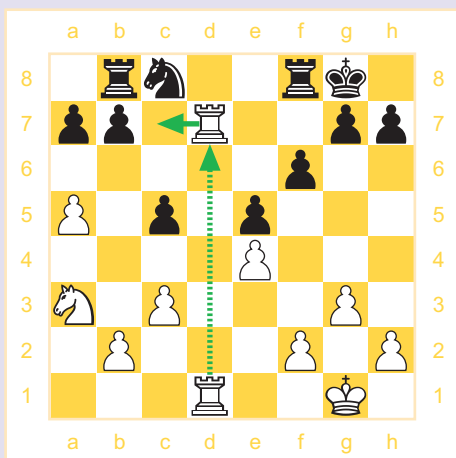


Co control da sétima fila pódese conseguir, entre outras finalidades, debilitar a estrutura dos peóns, impedir o avance do rei nos finais, gañar material e atacar ao enroque.

Moitas das combinacións na oitava fila conseguen dar xaque mate.

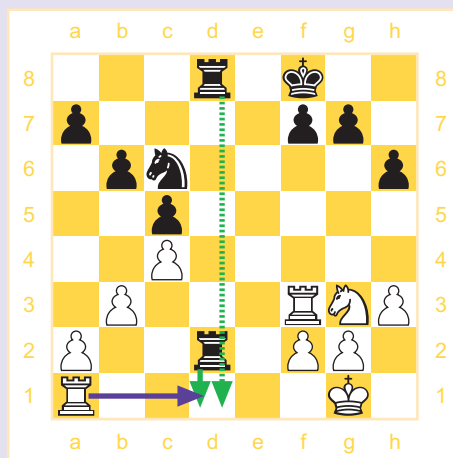
Exemplos

1



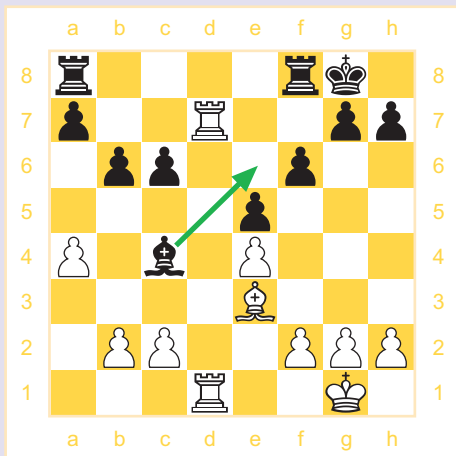
As brancas queren dobrar as súas torres na sétima fila. Para iso, a que alí se atopa vai a c7 para obrigar as negras a defender o peón e gañar un tempo para colocar a outra torre en d7.

2



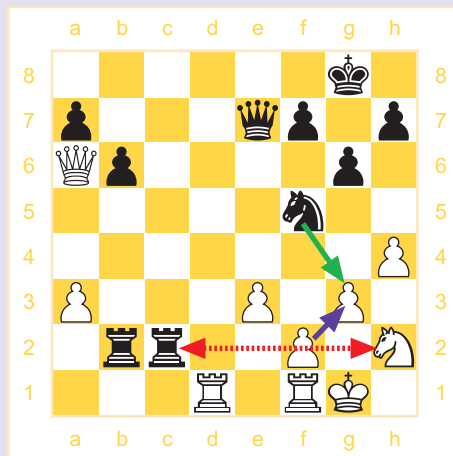
Despois do intercambio das torres, as negras conseguen o control da primeira fila.

3



As negras xogan o alfil para evitar que a outra torre poida situarse en d7 (evítase que as torres queden dobradas na fila sétima). Se a torre branca vai a e7, a torre negra do rei sitúase en e8.

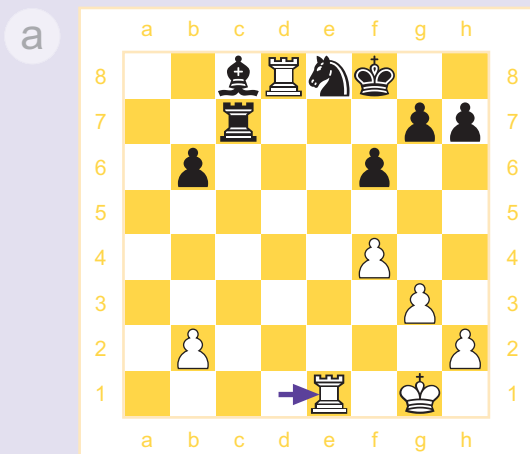
4



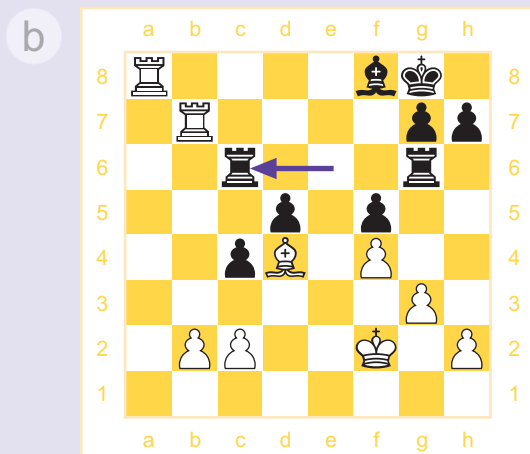
As brancas, ao capturar ao cabalo co peón f, abren a segunda liña (sétima do adversario) por onde as torres darán xaque mate en tres xogadas.

5

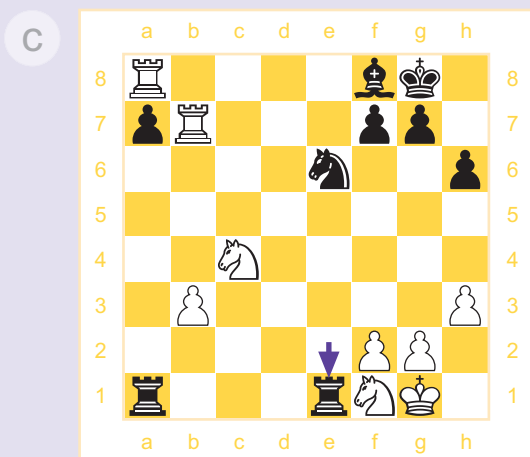
Rodea con un círculo a xogada que farías se o adversario movesse segundo indica cada frecha.



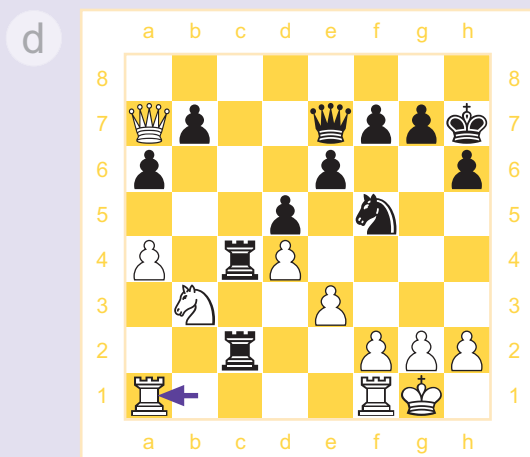
Ad7 Te7 Ae6



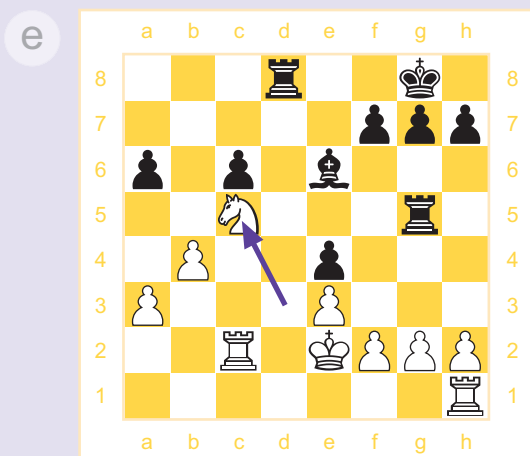
T8a7 T7b8 h4



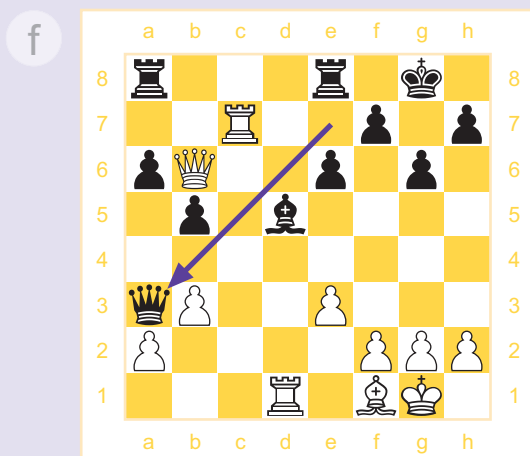
Tbxa7 C4d2 T7b8



Cxe3 Tb2 Te2



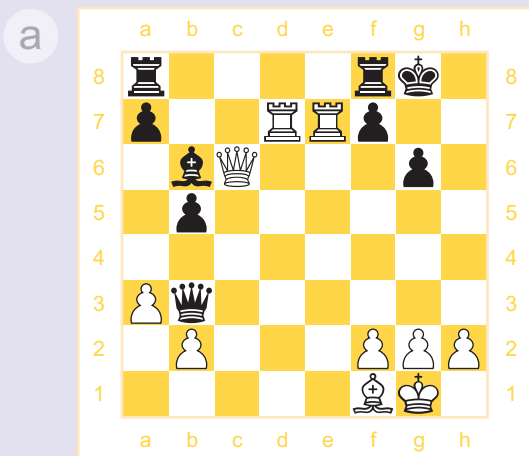
Txg2 Txc5 Ag4+

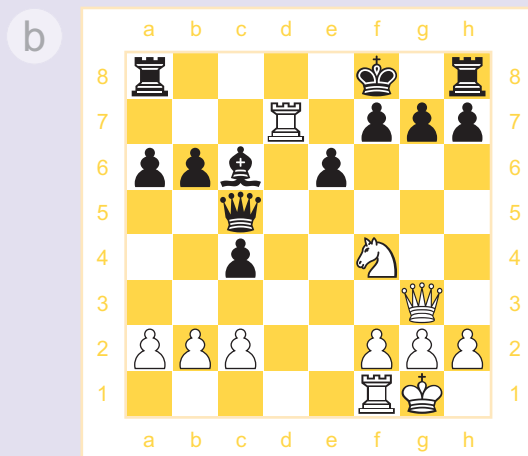


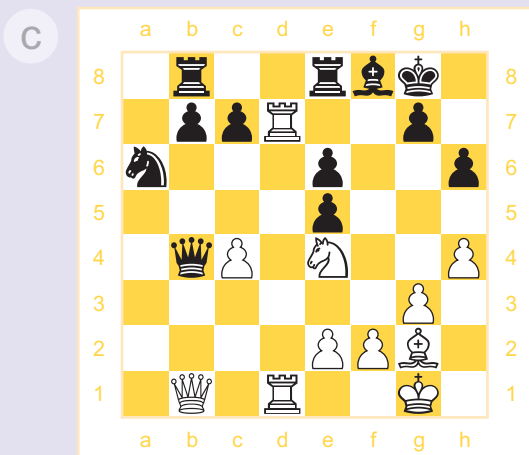
Dc5 T1c1 e4

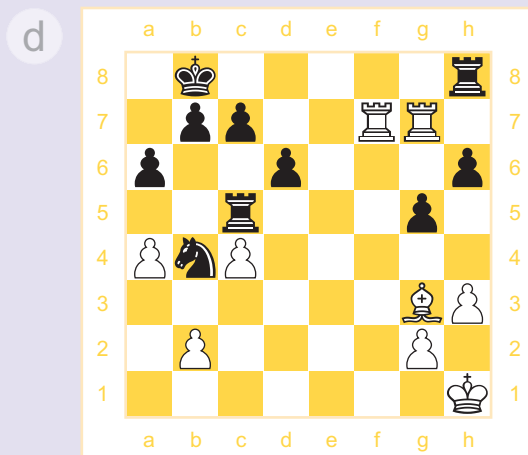
6

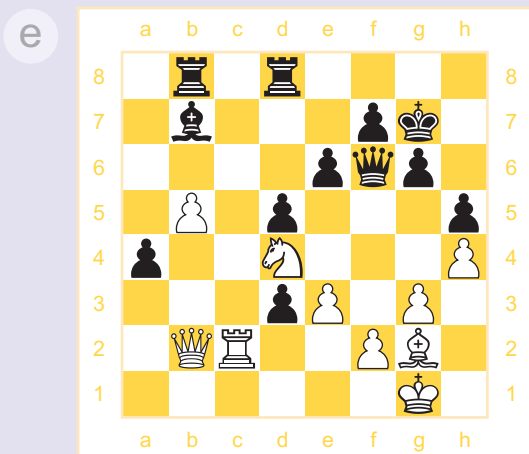
Anota as xogadas que provocan a apertura da sétima fila.
Xogan as brancas.

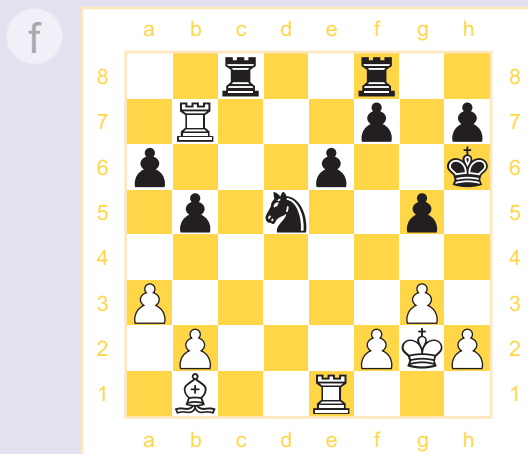














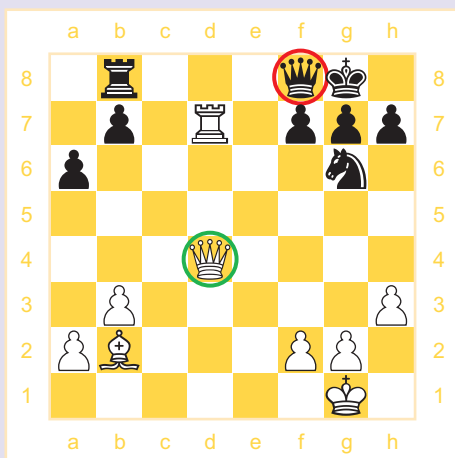
Dama centralizada

A dama está centralizada correctamente cando se atopa nunha casa central dende a cal domina moitas casas do taboleiro e non pode ser ameazada por ningunha peza adversaria, agás a dama.

Ás veces, a dama tamén desprega unha axeitada actividade dende unha posición non central.

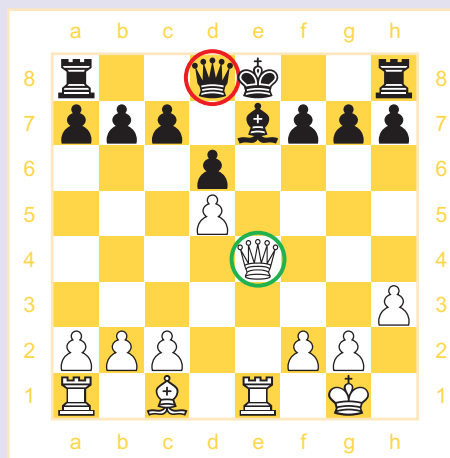
Exemplos

1



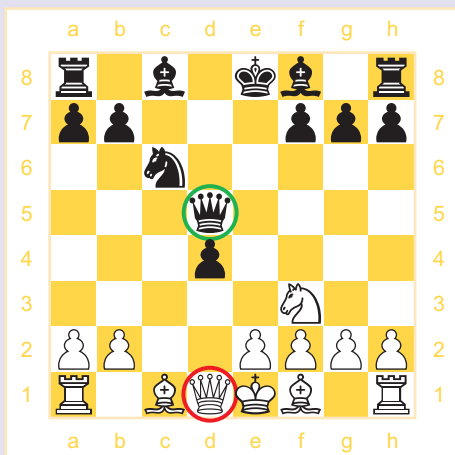
A dama branca está excelentemente centralizada. Exerce presión en todos os sentidos: por un lado, combina a súa acción co alfil sobre g7 e, por outro lado, domina a diagonal e3-a7 e, finalmente, reforza o control da columna d. Ademais, pode moverse con gran liberdade en todas as direccións.

2



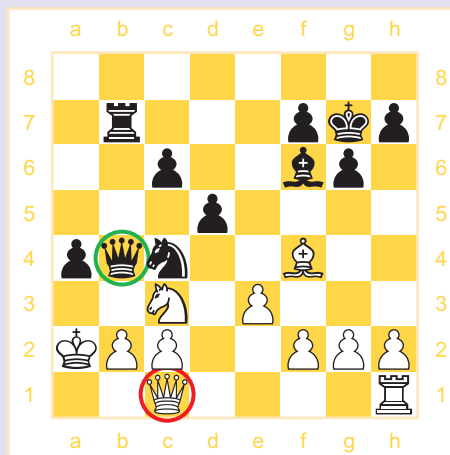
A dama branca está centralizada e as negras non se poden enrocar sen perder o alfil. Ademais, a dama negra non pode xogar libremente porque está a defender o alfil.

3



A dama negra está ben centralizada: domina moitas casas do taboleiro. Ademais, as brancas non poden ameazala con pezas menores nin con peóns.

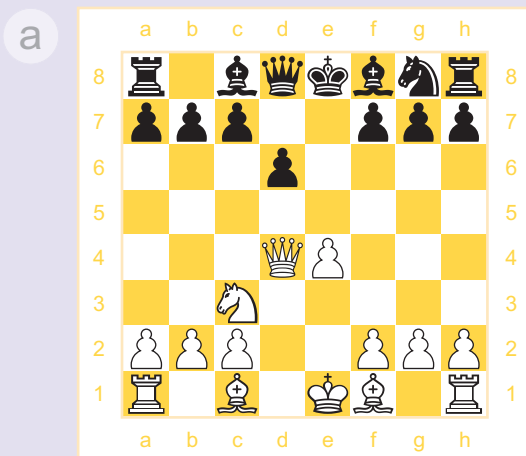
4



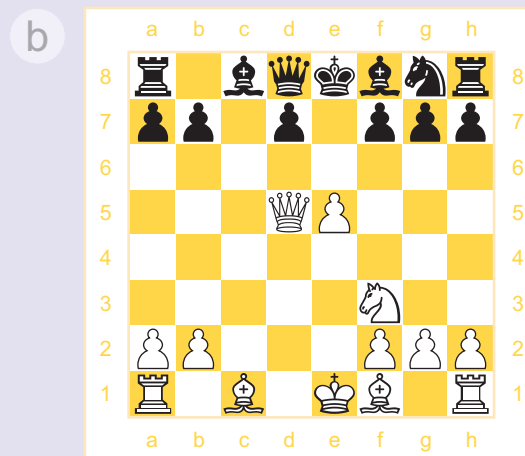
A dama negra está moi activa, colaborando no ataque, a pesar de non ocupar unha casa central. A dama branca, pola contra, está pasiva e só axuda na defensa.

7

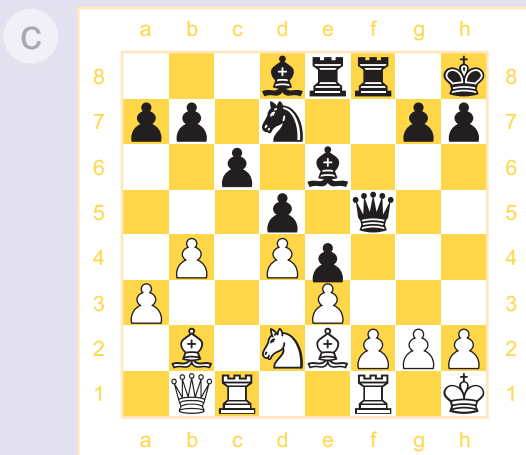
Analiza as posicións seguintes, rodea cun círculo a dama centralizada ou activa e encadra a que non o estea. Sinala que xogador ten a dama máis centralizada ou activa.



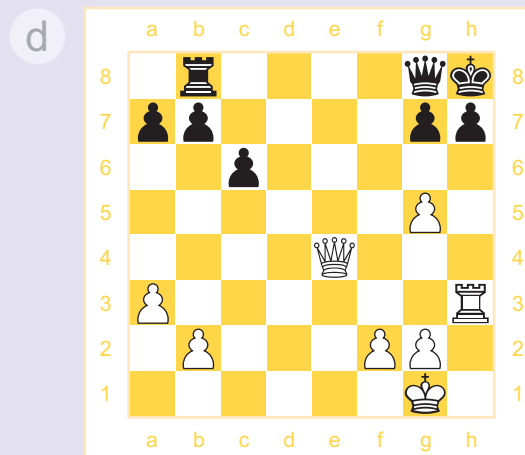
Brancas Negras



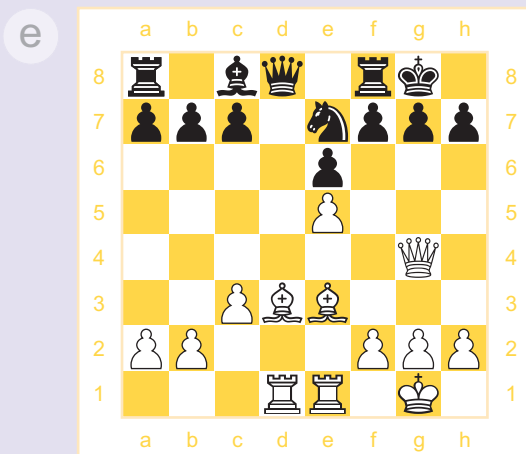
Brancas Negras



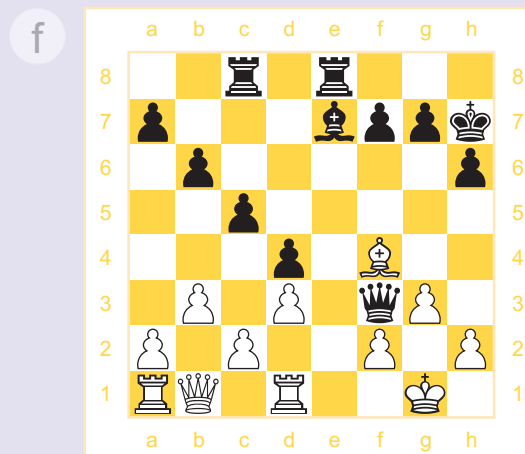
Brancas Negras



Brancas Negras



Brancas Negras

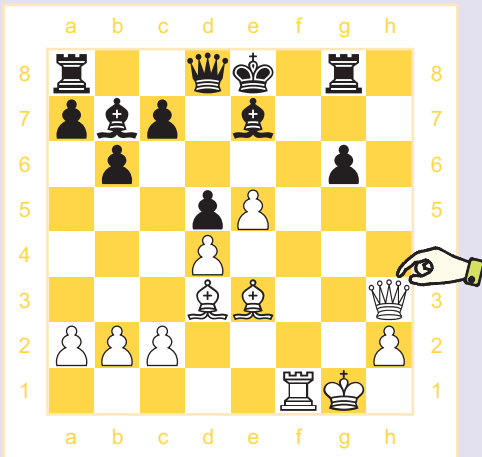


Brancas Negras

8

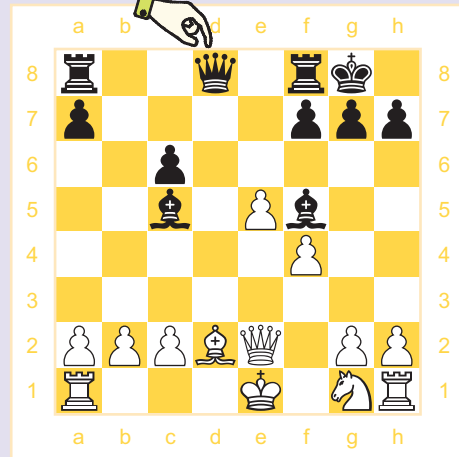
Marca que xogada farías para centralizar ou activar a dama indicada.

a



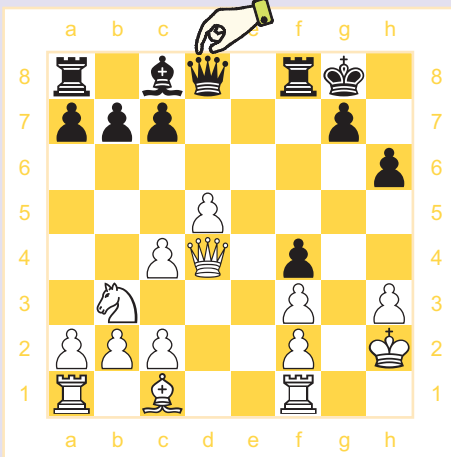
Dg4 De6 Df3

b



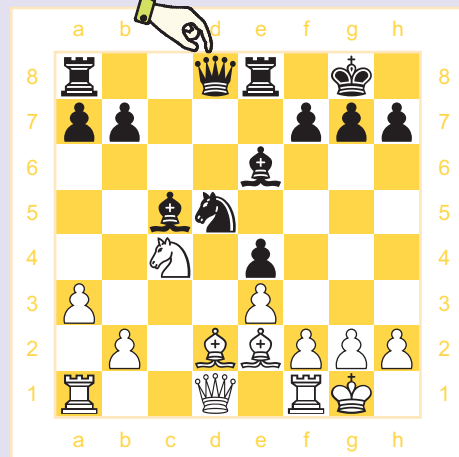
De7 Dd4 Dh4+

c



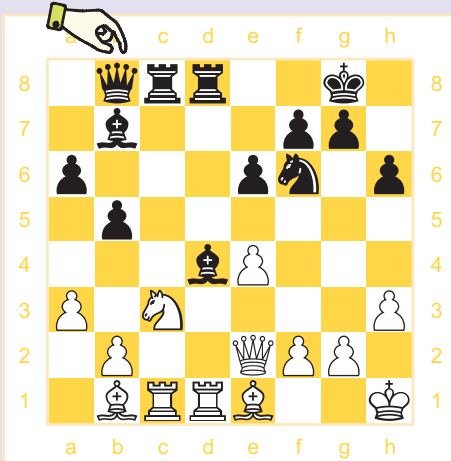
Dd6 Dd7 Dh4

d



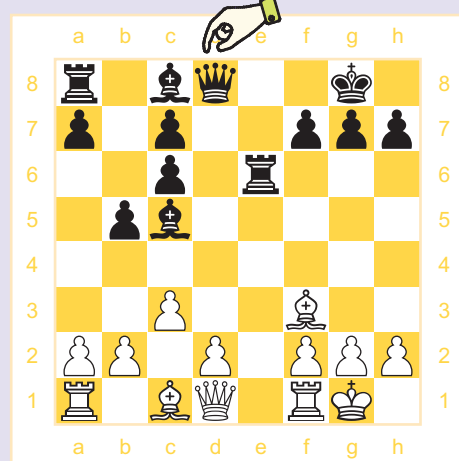
Dg5 Dc7 Dd7

e



Dd6 Da7 De5

f



Dh4 Dd3 De7

Pezas menores

Alfís fortes e débiles:

**De distinta cor
Coa mesma cor**

Alfís e cabalos:

**Alfil contra cabalo
Alfís contra cabalos**





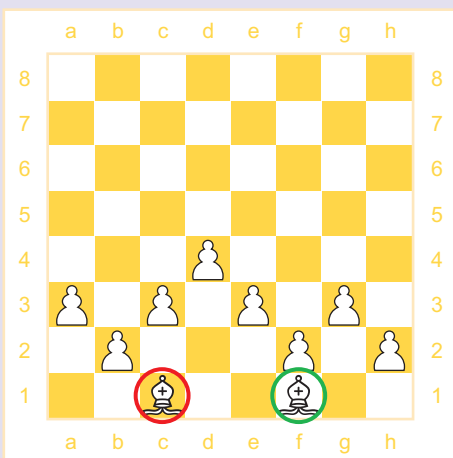
Alfís fortes e débiles

Os alfís poden ser fortes (se os seus peóns non limitan a súa mobilidade) ou débiles (se os peóns da súa estrutura ocupan casas da mesma cor ca os alfís).

A cor do alfíl indica as casas polas cales se despraza este. Cada xogador ten dous alfís: un que se move polas casas brancas e outro que o fai polas casas negras.

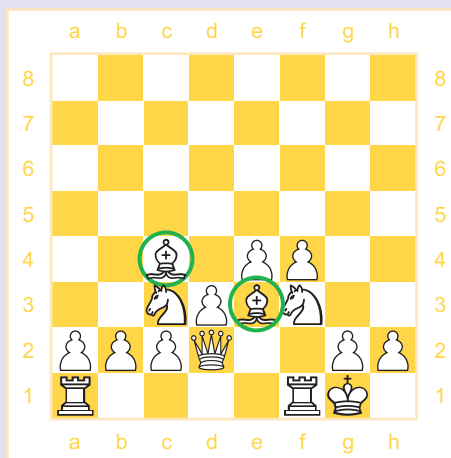
Alfís do mesmo xogador

1



O alfíl do círculo verde é forte porque pode moverse a través da súa estrutura de peóns.
O alfíl do círculo vermello é débil porque os seus peóns lle limitan o movemento.

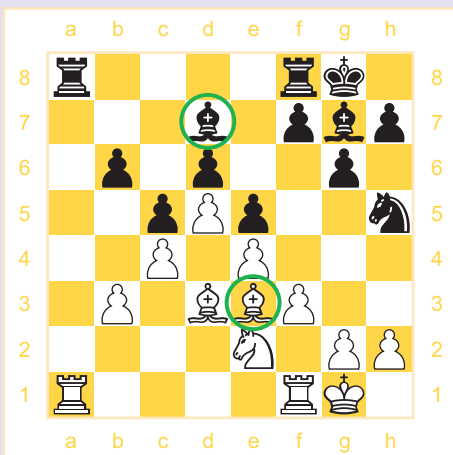
2



O alfíl c4, que pola súa estrutura de peóns sería débil, estará activo se se atopa fóra desta estrutura. Lembra os esquemas das pezas da primeira unidade.

Alfís de distintos xogadores

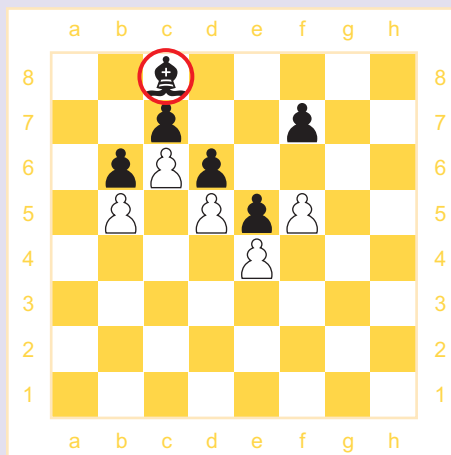
3



Os alfís rodeados cun círculo verde son os fortes de cada xogador porque se poden mover a través da súa estrutura de peóns.

Alfíl limitado

4



A mobilidade dun alfíl pode limitarse cos peóns do adversario (avanzados e ben defendidos en casas da mesma cor). O alfíl teoricamente forte estaría moi limitado.



Con peóns centrais bloqueados:

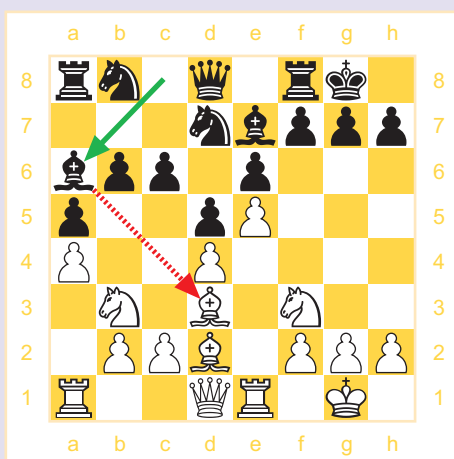
1. O alfil débil intentará cambiarse polo alfil forte do adversario.
2. O alfil débil a miúdo debería colocarse por fóra da cadea de peóns.

Con peóns centrais móbiles (que non están bloqueados):

1. Intentaranse xogar os peóns en casas de distinta cor á do alfil.

Cambiar o alfil débil

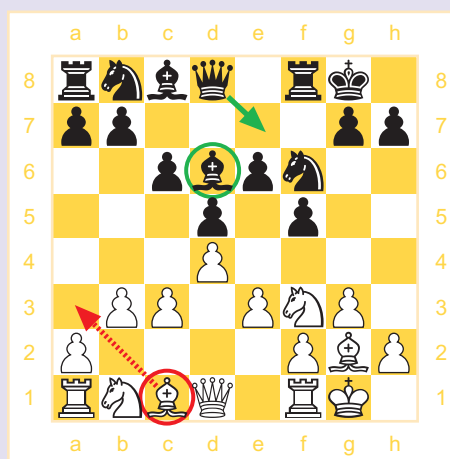
1



Aconséllase, sempre que sexa posible, cambiar o alfil débil polo forte do adversario. O alfil branco ameazado non pode escapar da ameaza do negro nin interpoñer ningunha peza.

Evitar cambiar o alfil forte

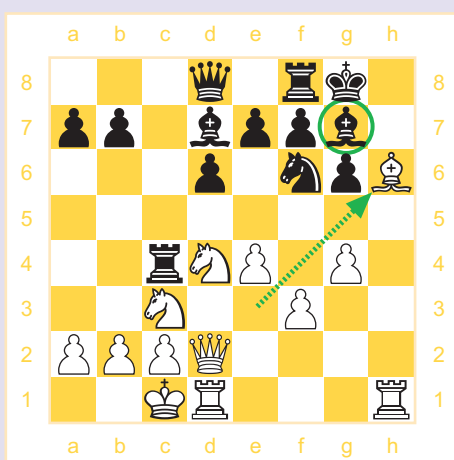
2



As negras moven a dama a e7 e evitan que as brancas cambien o alfil branco débil polo negro forte. Se as brancas, a pesar de todo, xogan o alfil a Aa3, perderán un cabalo.

Non cambiar o alfil do fianchetto

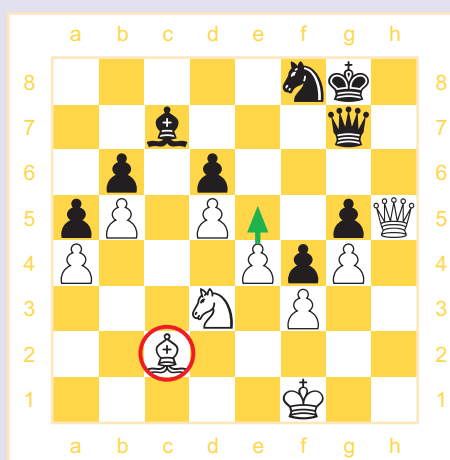
3



Con frecuencia, cando se permite o cambio dun alfil do fianchetto no flanco do enroque, debilítase a defensa dese enroque.

Activar o alfil débil

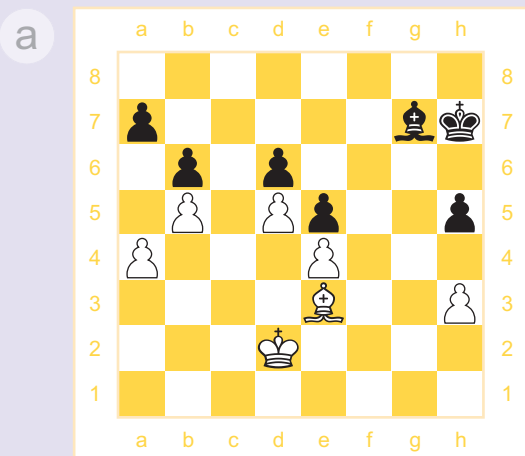
4

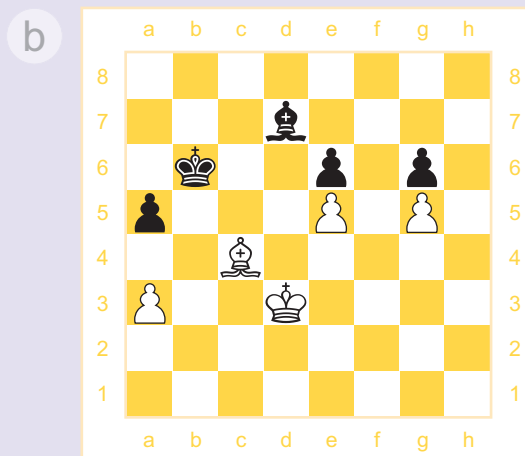


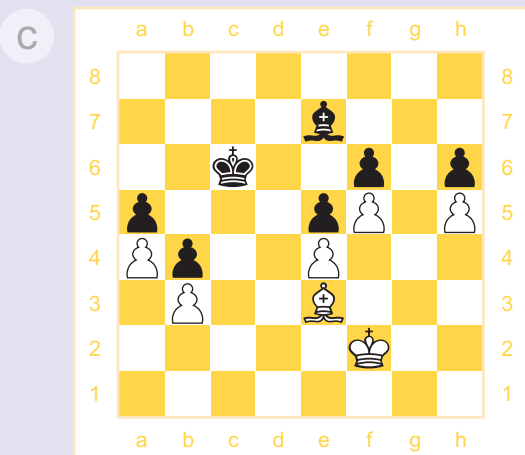
O avance dos peóns centrais brancos activa o alfil branco, dándolle vantaxe a ese bando.

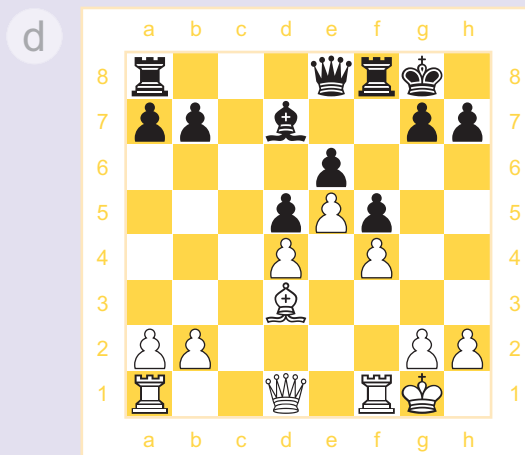
2

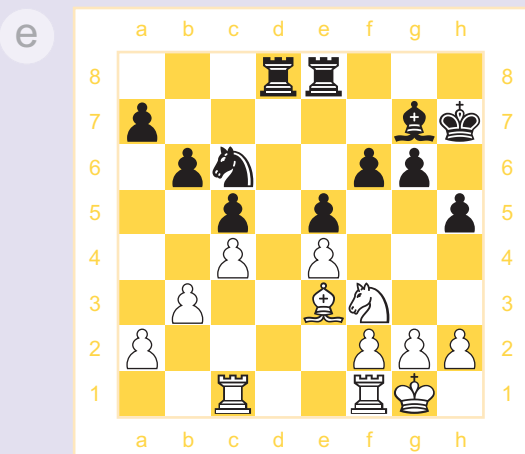
Rodea con círculo o alfil débil e anota que xogada se terá que facer para intentar cambiar este alfil polo alfil forte do adversario.

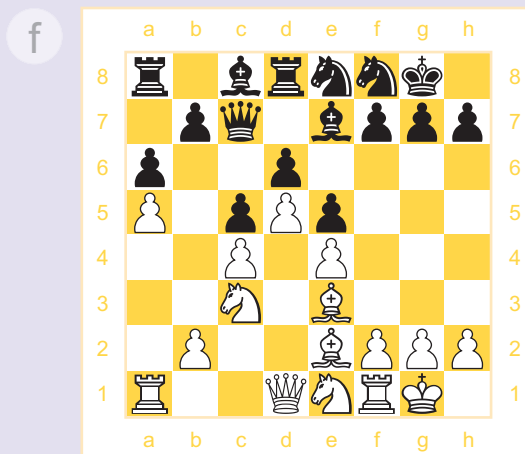










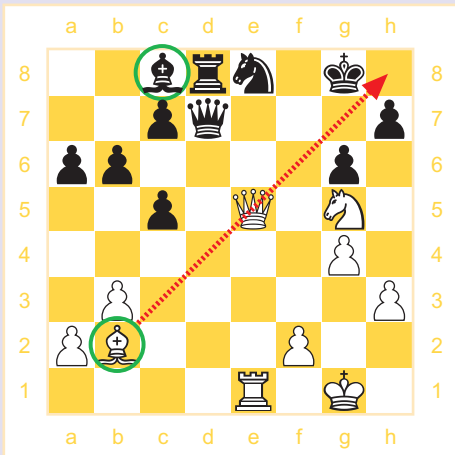




Alfís de distinta cor

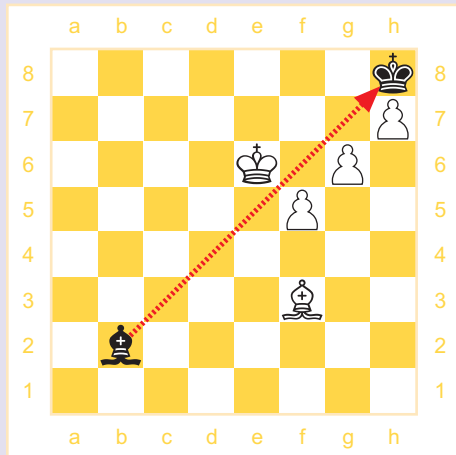
As situacións de alfís de distinta cor acontecen cando cada xogador soamente ten un alfíl (poden ter outras pezas) de distinta cor ca o do adversario.

1



Cando un alfíl colabora nun ataque, o alfíl do adversario non pode axudar a defender a casa ou a peza ameazada porque os alfís se moven por casas de distinta cor.

2



Táboas

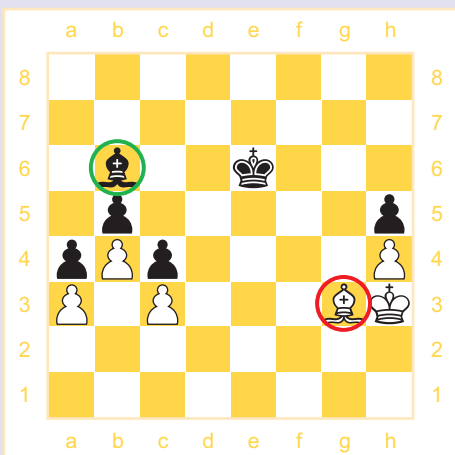
Nos finais en que só queden peóns e alfís de distinta cor, é moi posible quedar en táboas. Neste exemplo pouco común, as brancas non poden gañar aínda que teñan tres peóns próximos á coroación.



Alfís da mesma cor

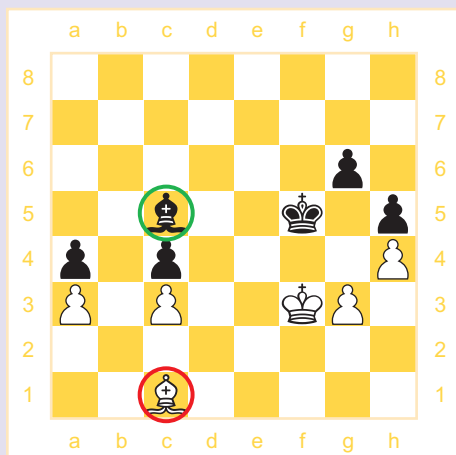
Cando se ten unicamente un alfíl, iso provoca que só se dominen casas dunha cor.

1



Aconséllase ter os peóns colocados en casas de distinta cor á dos alfís. Así, o alfíl adversario non os poderá capturar e o noso alfíl terá maior mobilidade.

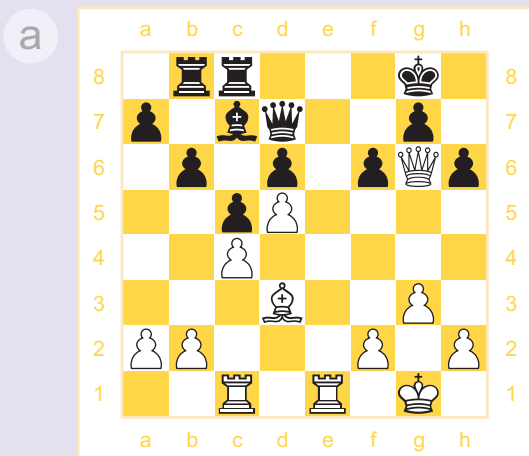
2



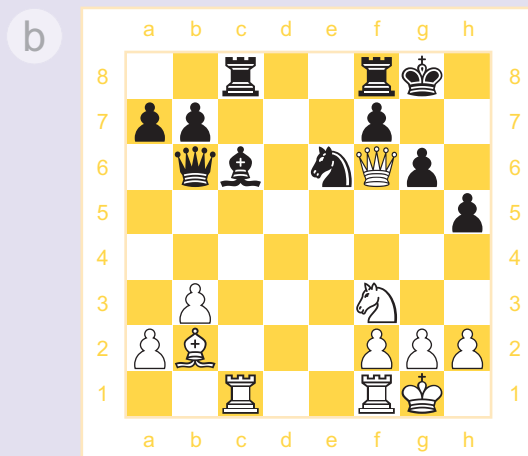
As negras teñen mellor posición porque o seu alfíl está máis activo e os seus peóns están en casas brancas. Mentres, os do adversario están en casas negras.

3

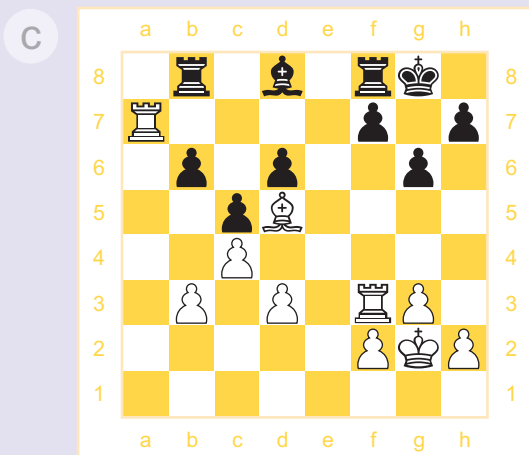
Rodea con círculo o xogador que, segundo os alfís, ten vantaxe.
Se cres que ningún xogador ten vantaxe, marca a resposta ningún.



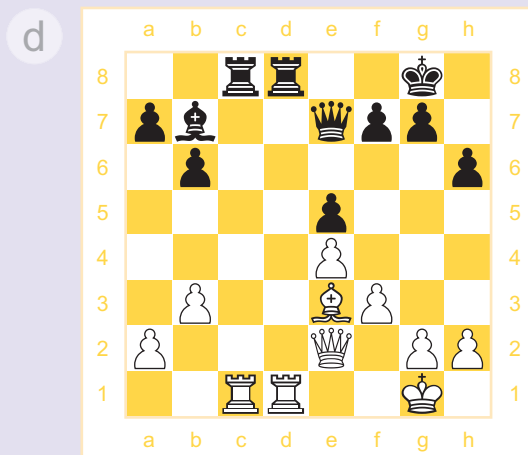
Branças Negras Ningún



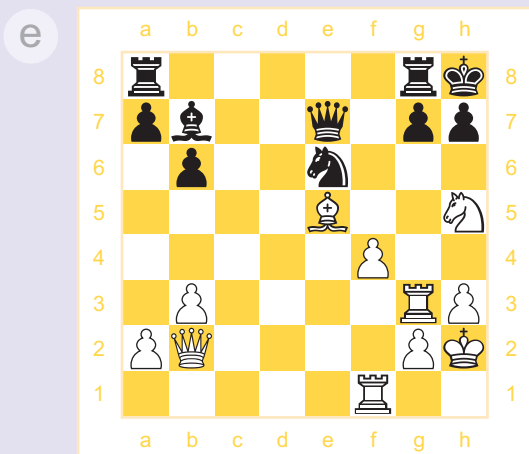
Branças Negras Ningún



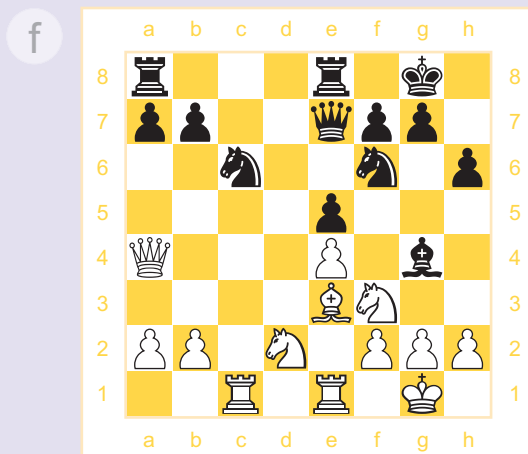
Branças Negras Ningún



Branças Negras Ningún



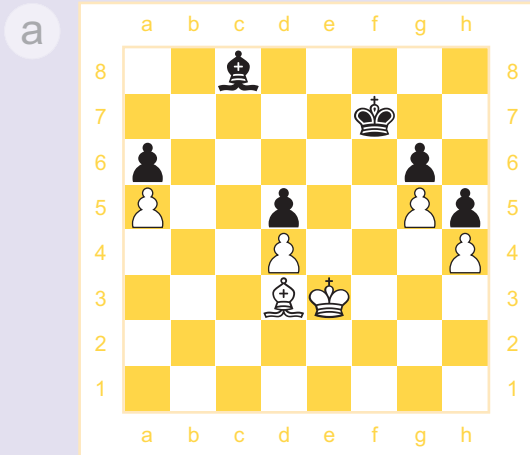
Branças Negras Ningún



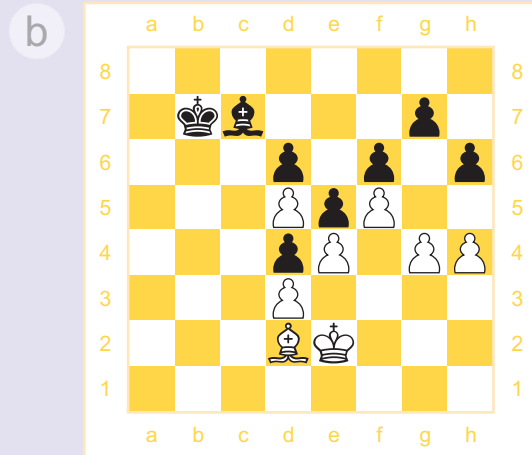
Branças Negras Ningún

4

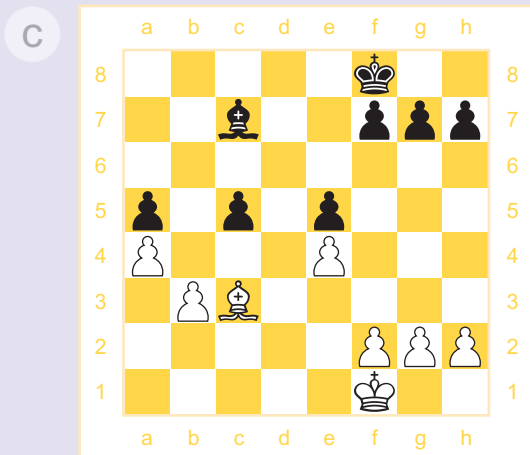
Nestes exercicios de finais, indica que xogador ten os peóns mellor colocados.



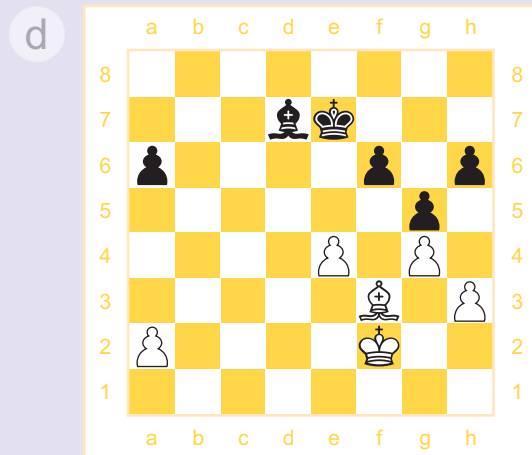
Brancas Negras



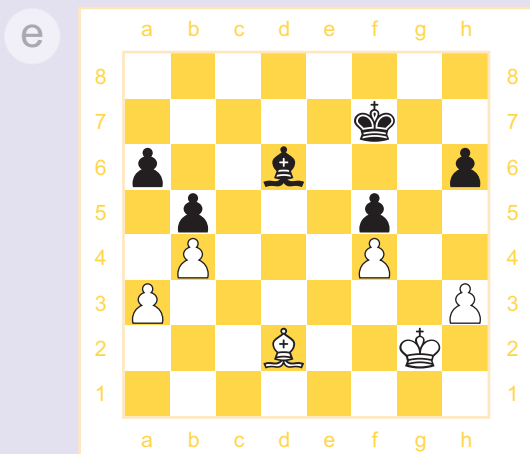
Brancas Negras



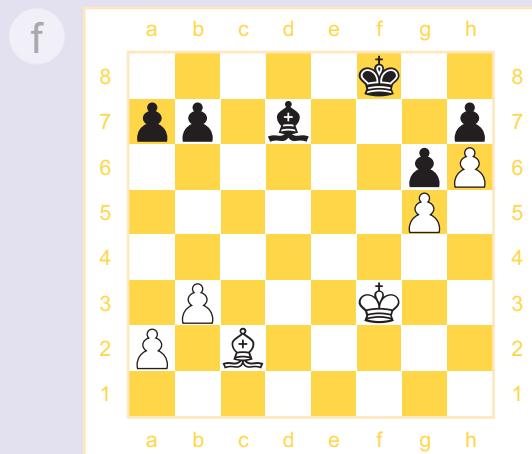
Brancas Negras



Brancas Negras



Brancas Negras



Brancas Negras



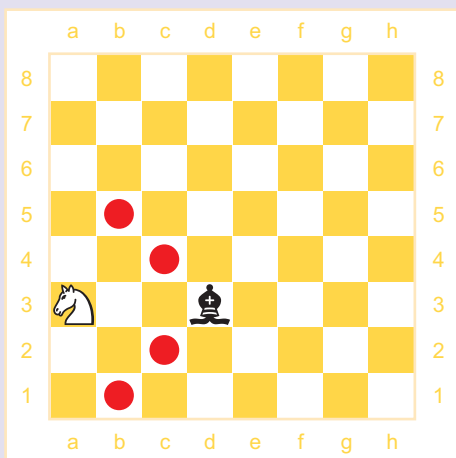
Alfís e cabalos

Os alfís son mellores en posicións abertas e cando se ten que controlar o xogo dos dous flancos. En cambio, os cabalos sono en posicións bloqueadas.

Se a loita está moi concentrada nunhas casas, os dous teñen a mesma importancia.

O alfil limita o cabalo

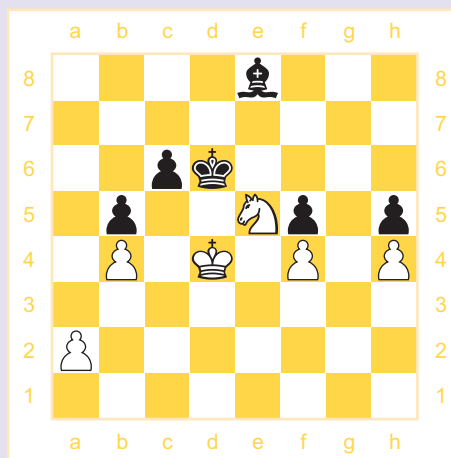
1



O alfil negro inmoviliza o cabalo porque ameaza todas as casas onde pode ir.

O cabalo limita o alfil

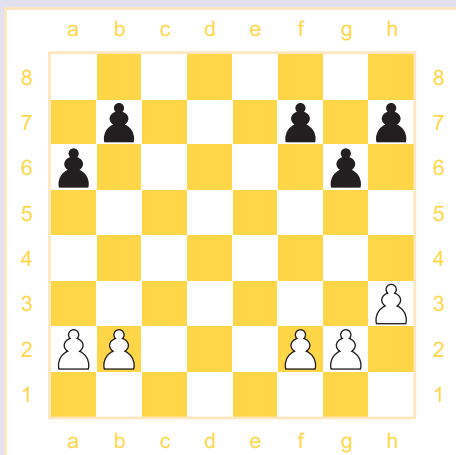
2



Mentres o cabalo está activo e centralizado, o alfil está inmovilizado (non pode xogar a d7 porque, tras o cambio, o rei branco penetra e gaña).

Posición aberta

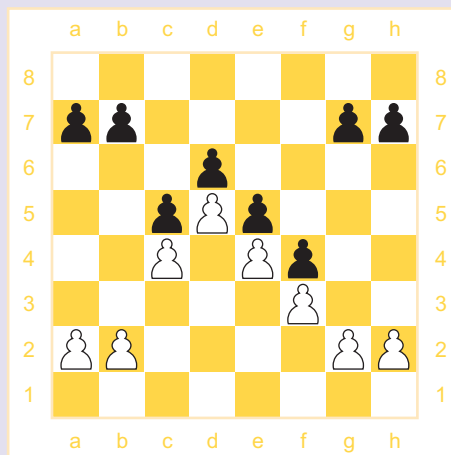
3



En posicións abertas, os alfís dispoñen de moitas diagonais libres polas que se mover.

Posición pechada

4

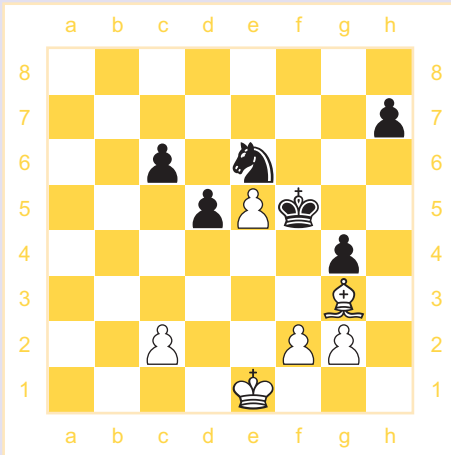


En posicións pechadas, os peóns centrais bloquean as diagonais máis importantes.

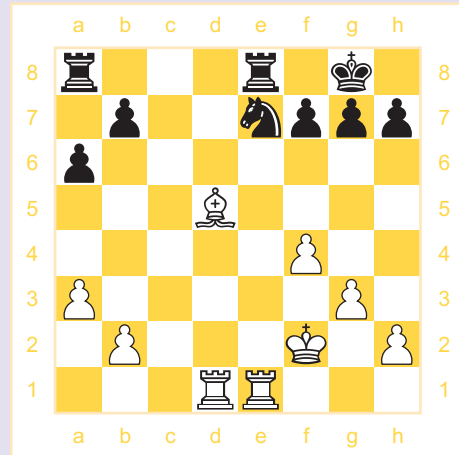
5

Coloca un círculo e un cadrado nas casas onde o cabalo e o alfil, respectivamente, poidan ir sen que o adversario obteña ganancia de material.

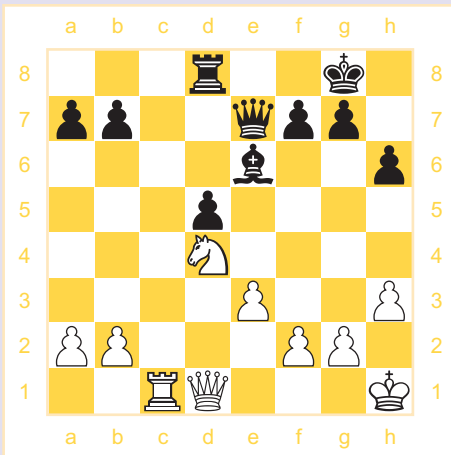
a



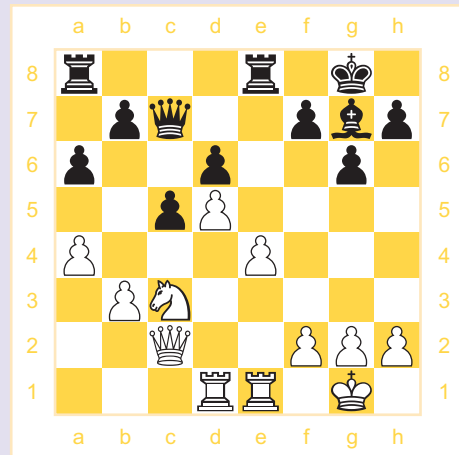
b



c



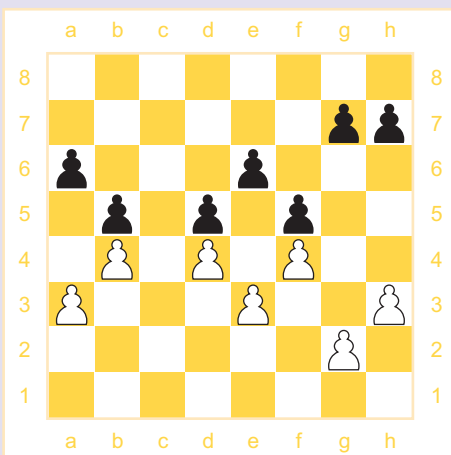
d



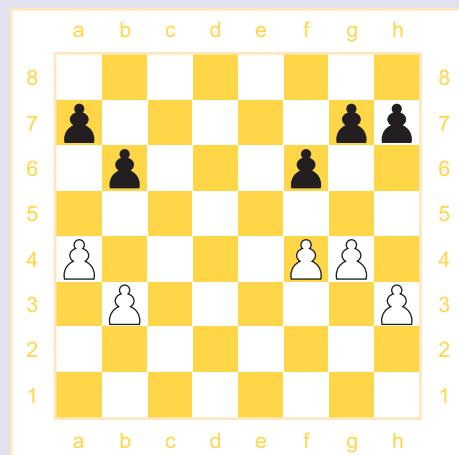
6

Di que tipo de posición ten cada diagrama, segundo a estrutura de peóns.

a



b



Abierta Cerrada

Abierta Cerrada



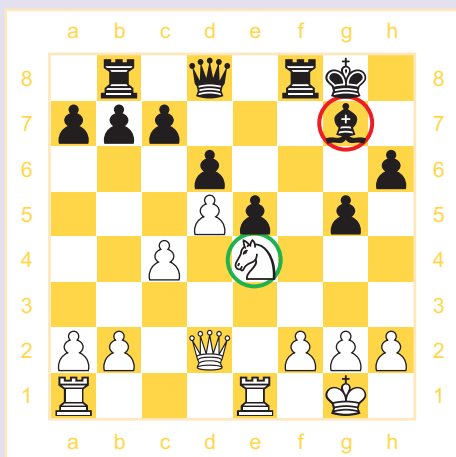
Alfil contra cabalo

Non se teñen que cambiar os alfís (un ou os dous) polos cabalos do adversario sen unha causa que o xustifique porque, nun gran número de posicións, a parella de alfís é superior á de cabalos ou á formada por alfil e cabalo.

O alfil, a diferenza do cabalo, pode manter o control dunha casa mentres cambia de posición.

Cabalo

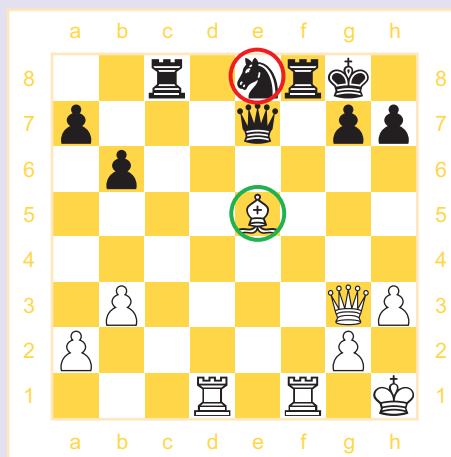
1



O cabalo branco, ben centralizado, non pode ser desaloxado por peóns ou pezas menores adversarias. A mobilidade do alfil negro está moi limitada polos seus propios peóns.

Alfil

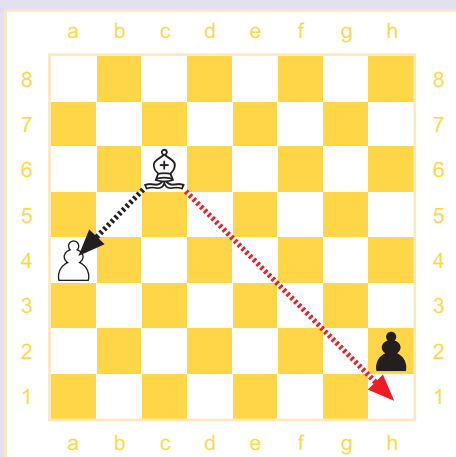
2



Nesta posición aberta, o alfil das brancas é moi superior ao cabalo das negras, a causa da súa gran mobilidade polas diagonais.

Alfil

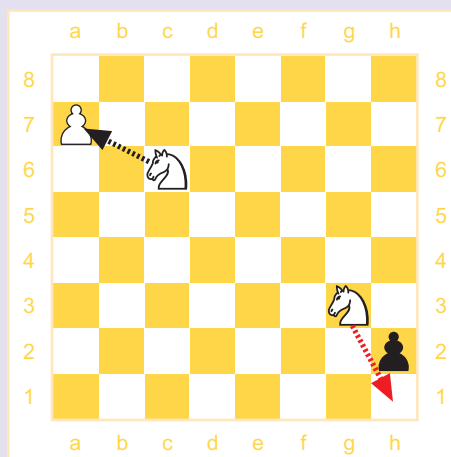
3



O alfil evita a promoción do peón negro e, á vez, defende o avance do seu peón branco, aínda que estes peóns estean en columnas exteriores.

Cabalo

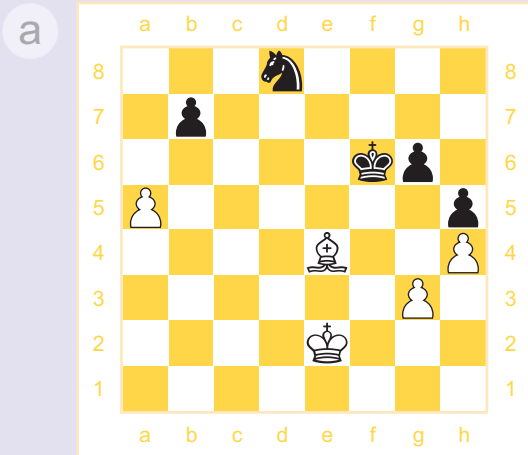
4



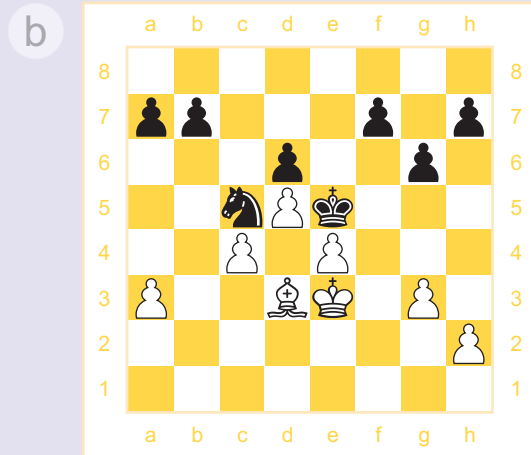
Nesta posición necesítanse dous cabalos para facer o mesmo ca o alfil no diagrama anterior. Isto débese ao curto alcance do cabalo en comparación co alfil.

7

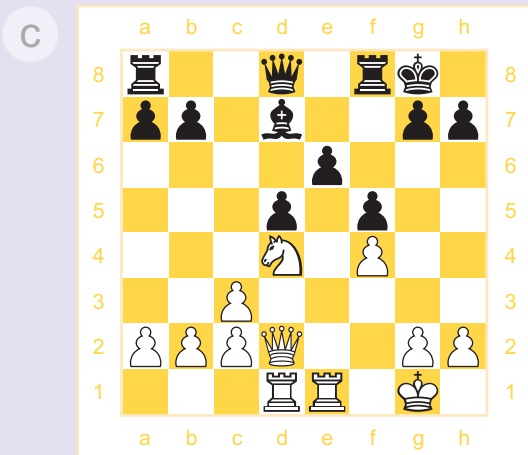
Analiza as posicións seguintes e rodea cun círculo as pezas que teñan vantaxe.



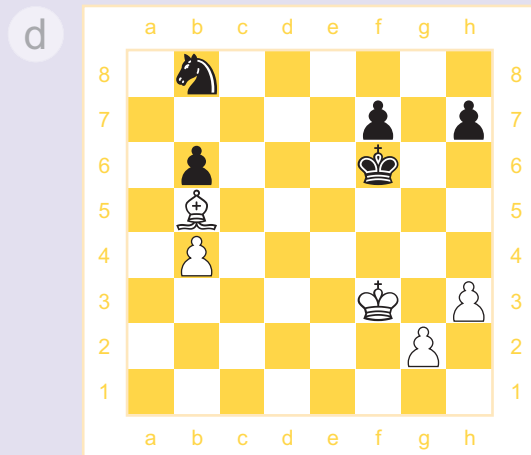
Alfil Cabalo



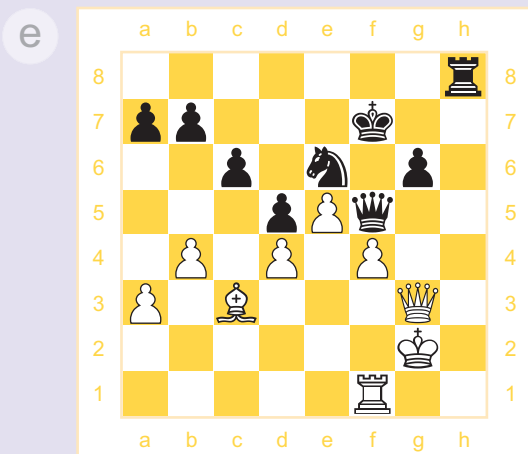
Alfil Cabalo



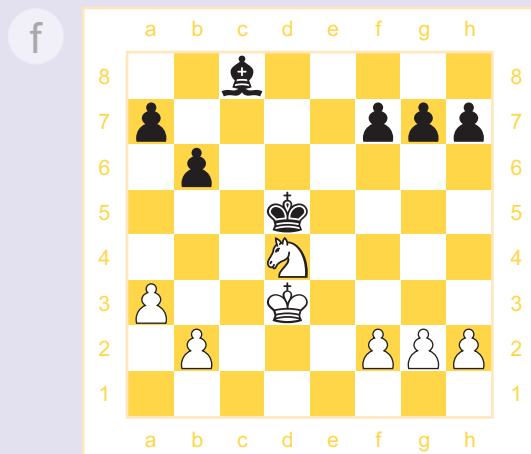
Alfil Cabalo



Alfil Cabalo



Alfil Cabalo



Alfil Cabalo



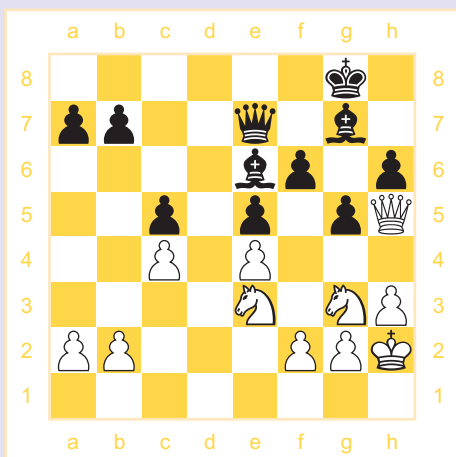
Alfís contra cabalos

En posicións abertas ou de peóns móbiles, a parella de alfís ten a máxima vantaxe sobre a de cabalos, xa que pode obrigar a colocar os cabalos en casas desfavorables.

Os cabalos intentarán situarse en casas fortes para ofrecer a máxima resistencia.

Cabalos

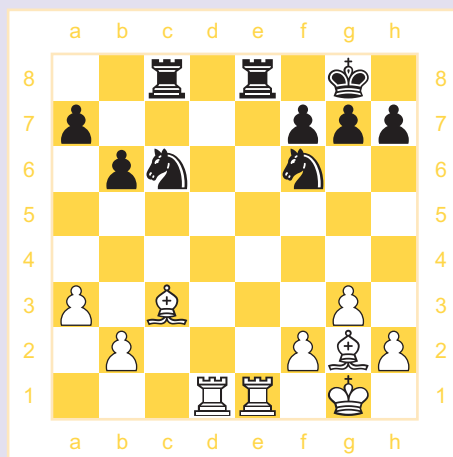
1



En posicións pechadas, con moitos peóns, os cabalos teñen vantaxe sobre os alfís.
Os cabalos poden ir ás casas fortes d5 e f5.

Alfís

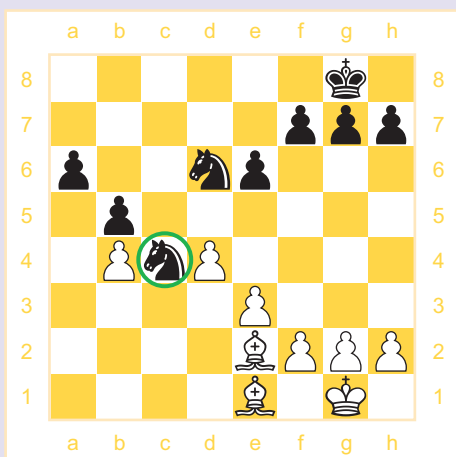
2



Os alfís reducen a mobilidade dos cabalos. Ademais, poden moverse con máis rapidez en posicións abertas. Os dous alfís son case sempre máis importantes.

Alfís

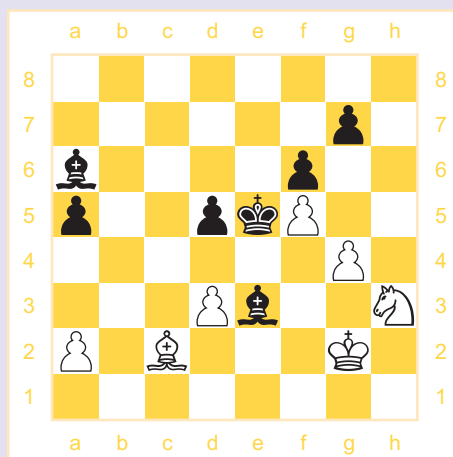
3



O cabalo ocupa unha casa forte en c4, que dificulta a mobilidade dos alfís.
Cando as brancas avancen os peóns, os alfís terán vantaxe sobre os cabalos

Alfís contra alfil e cabalo

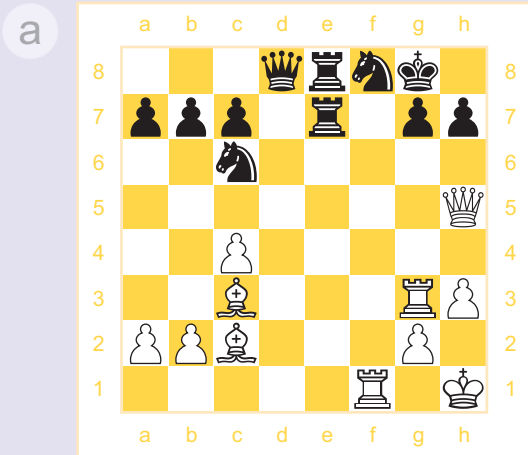
4



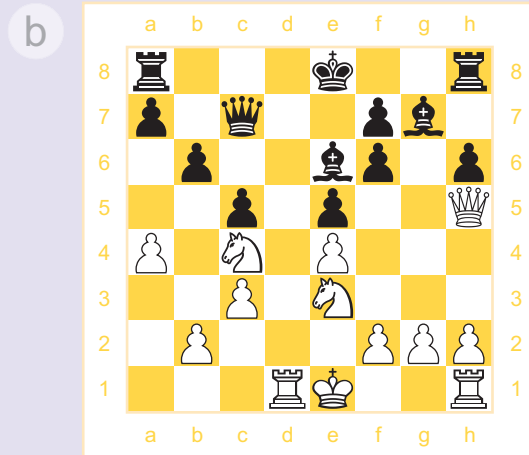
Xeralmente, os dous alfís son superiores á parella formada por alfil e cabalo. O xogador con cabalo tentará cambiar o seu alfil polo outro alfil ou o seu cabalo por un alfil.

8

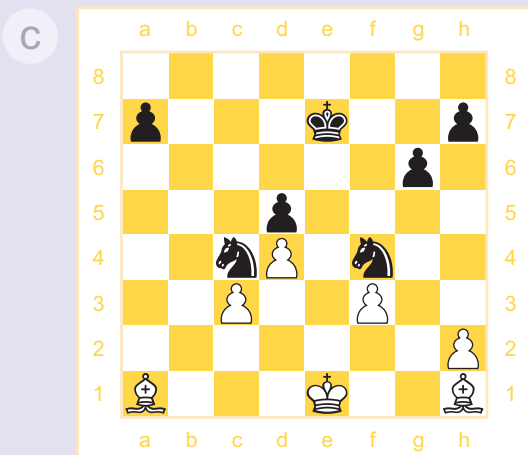
Analiza as posicións seguintes e rodea cun círculo as pezas que teñan vantaxe.



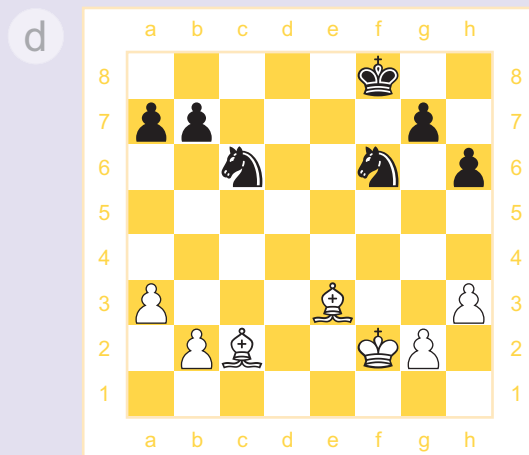
Alfis Cabalos



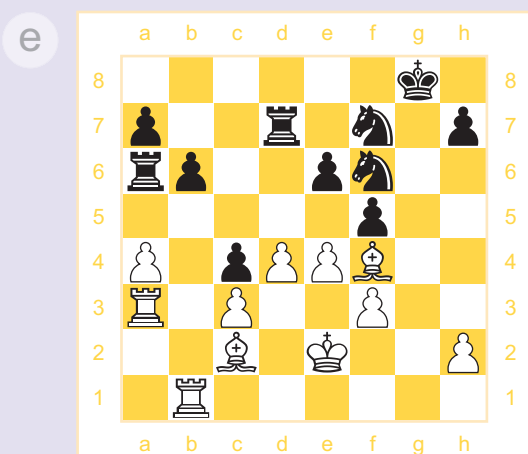
Alfis Cabalos



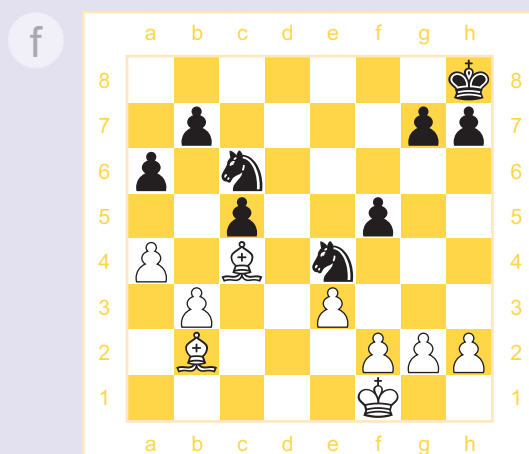
Alfis Cabalos



Alfis Cabalos



Alfis Cabalos



Alfis Cabalos

Unidade 5

A pensar...

Temas tácticos:

- Peza con pouca mobilidade
- Peza non defendida
- Peza cravada
- Rei mal defendido

Temas estratéxicos:

- Mellorar a posición do rei
- Expulsar unha peza activa
- Mellorar a colocación das pezas
- Gañar espazo



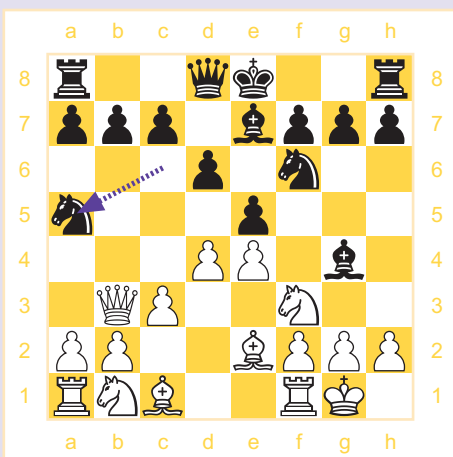


Temas tácticos

Se se observan pezas non defendidas, con pouca mobilidade, cravadas, ou o rei mal defendido, temos que estudar se hai algunha combinación que permita capturalas ou conseguir algunha ganancia de material se se produce un intercambio de pezas.

1. Peza con pouca mobilidade

1

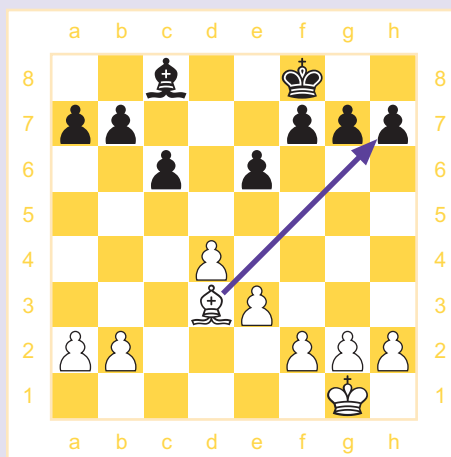


O cabalo, ao ameazar a dama, queda sen casas aonde ir, o cal aproveitan as brancas para capturalo.

Se 1. Da4+ , Cc6
2. d5 , ...

Se 1. Da4+ , c6
2. b4 , ...

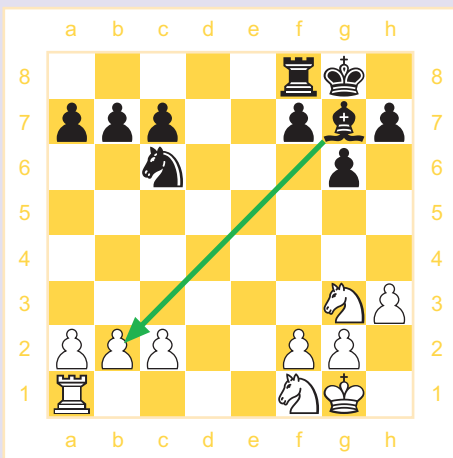
2



Se o alfil captura o peón da torre, as negras encerrano e capturanolo.

1. Axh7 , g6
2. h4 , Rg7
3. Axc6 , Rxc6

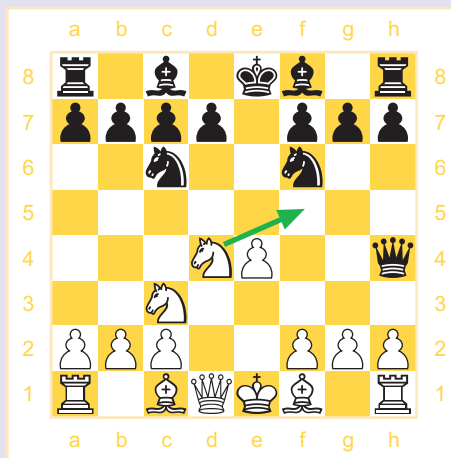
3



Se a torre recupera o peón, as negras inmobilizarana e despois o cabalo, dende a5, capturarana.

1. ... , Axb2
2. Tb1 , Ad4
3. Txb7 , Ab6

4

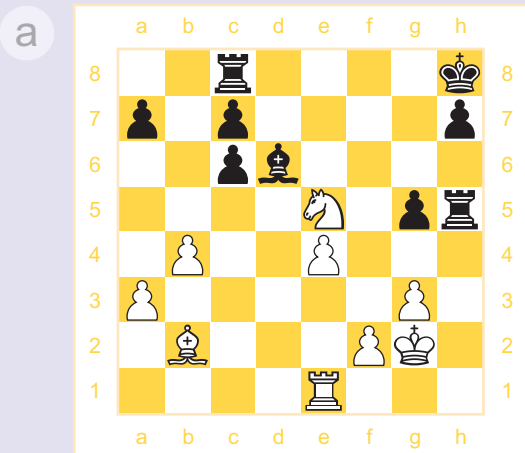


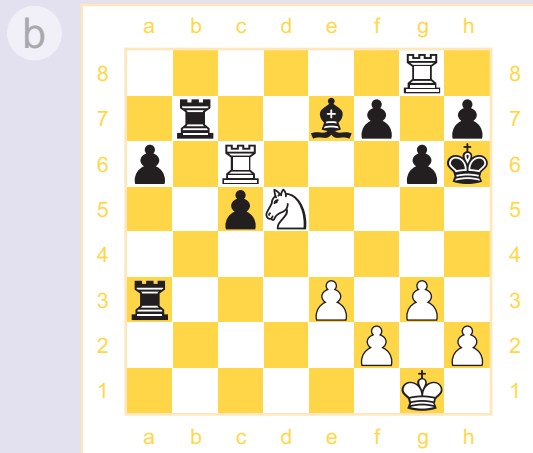
As brancas ameazan repetidamente a dama negra ata deixala sen escapatoria.

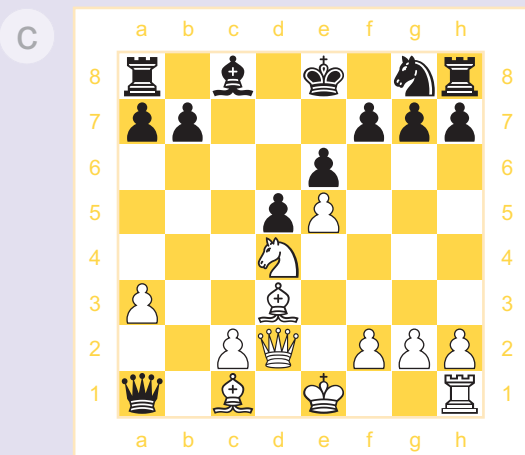
1. Cf5 , Dh5
2. Ae2 , Dg6
3. Ch4 , ...

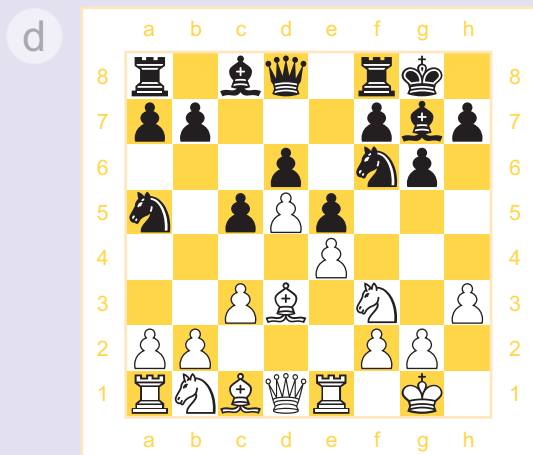
1

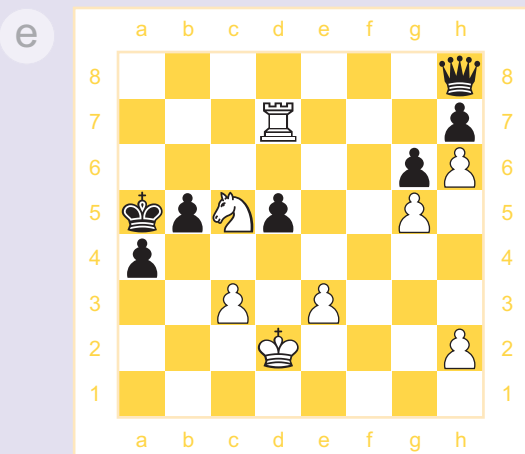
Anota as xogadas que permiten capturar pezas con pouca mobilidade. Xogan brancas.

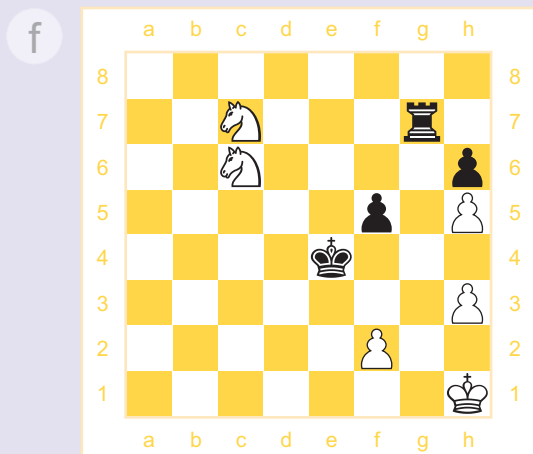








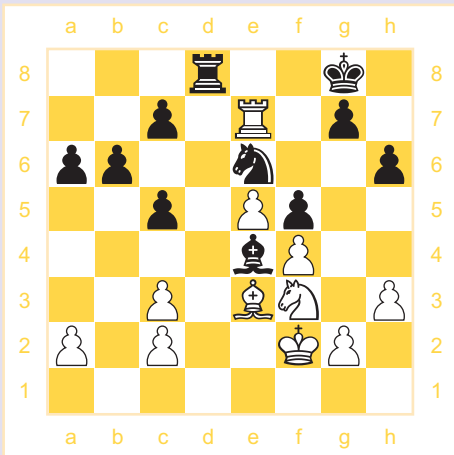




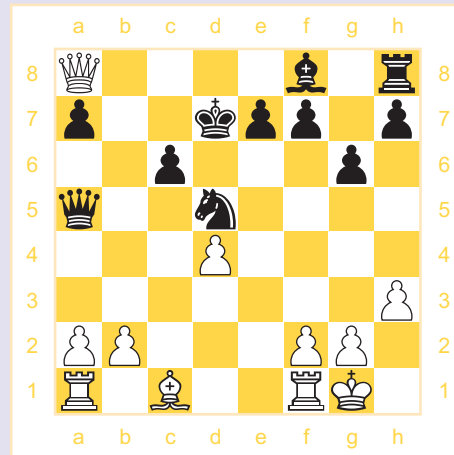
2

Anota as xogadas que permiten capturar pezas con pouca mobilidade. Xogan negras.

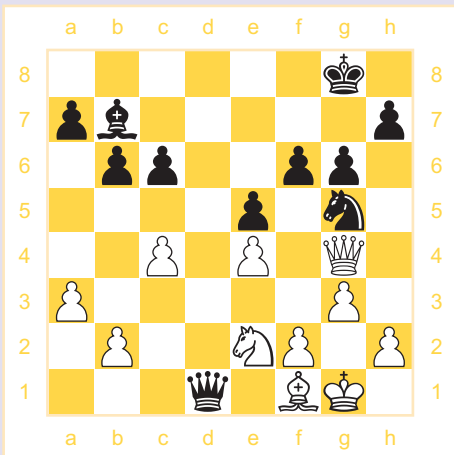
a



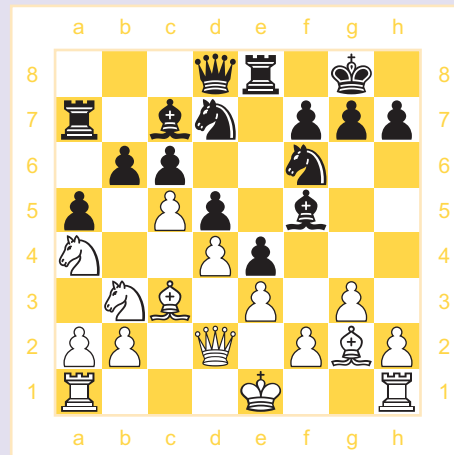
b



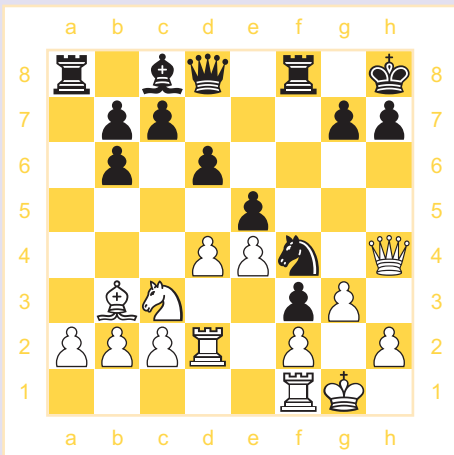
c



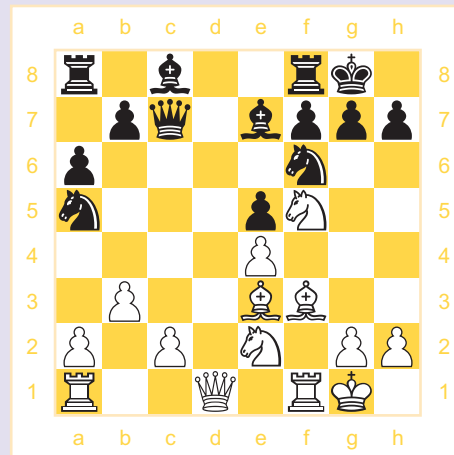
d



e



f



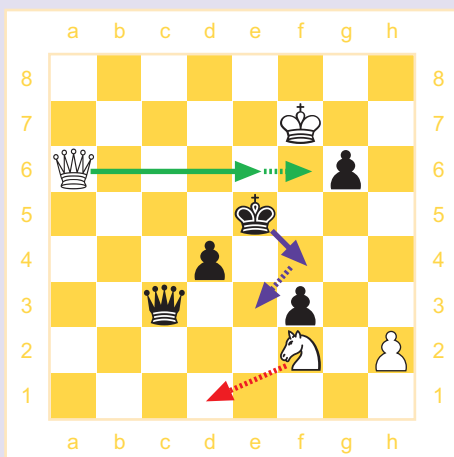


2. Peza non defendida

Dúas pezas indefensas, ou unha peza indefensa en combinación cun rei exposto, poden ser doadamente atacadas mediante un dobre ataque.

Exemplos

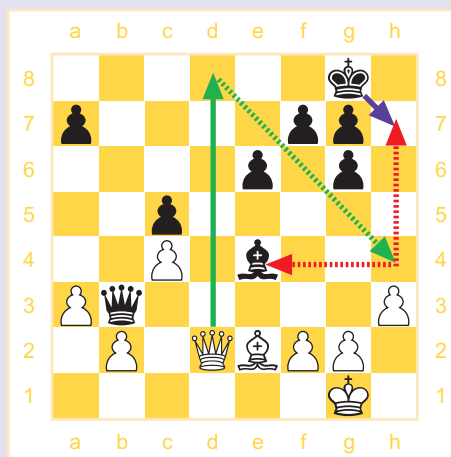
1



As brancas obrigan o rei a colocarse nunha casa dende a cal o cabalo poderá efectuar unha dobre ameaza.

1. Dd6+ , Rf4
2. Df6+ , Re3
3. Cd1+

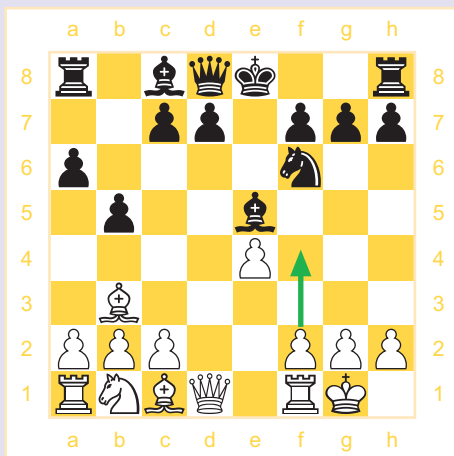
2



A dama branca captura o alfil indefenso despois de dous xaques seguidos.

1. Dd8+ , Rh7
2. Dh4+ , Rg8
3. Dxe4 , ...

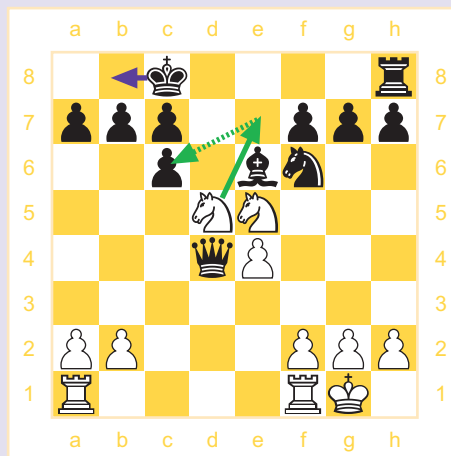
3



As negras evitan a primeira dobre ameaza do peón, pero na segunda perden material.

1. f4 , Ad6
2. e5 , Ac5+
3. Rh1 , Cg8
4. Dd5

4



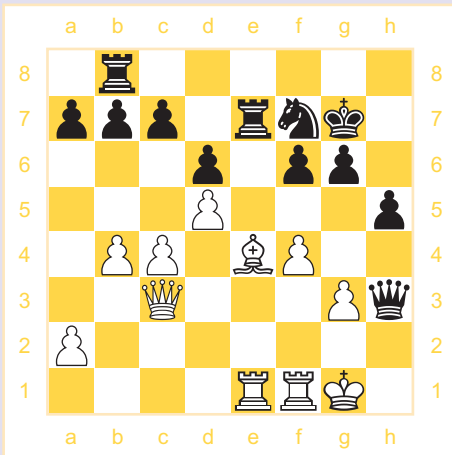
A acción conxunta dos cabalos fai unha dobre ameaza, coa cal as negras perden a súa dama.

1. Ce7+ , Rb8
2. C7xc6+ , bxc6
3. Cxc6+ , ...

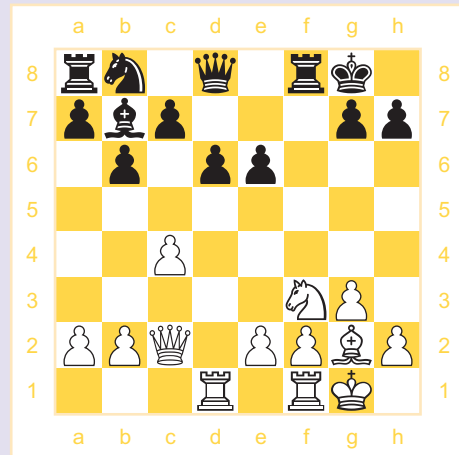
3

Anota as xogadas que permiten capturar pezas non defendidas.
Xogan as brancas.

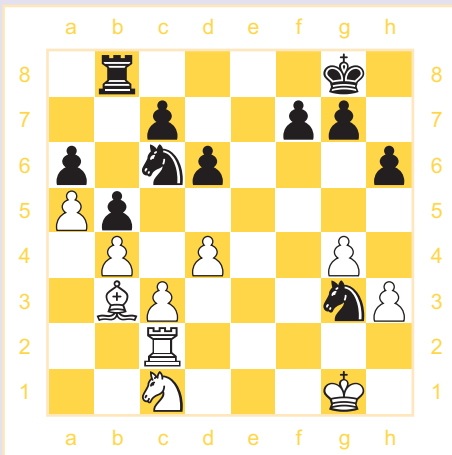
a



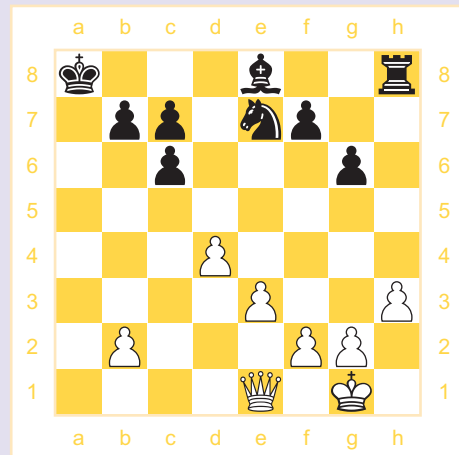
b



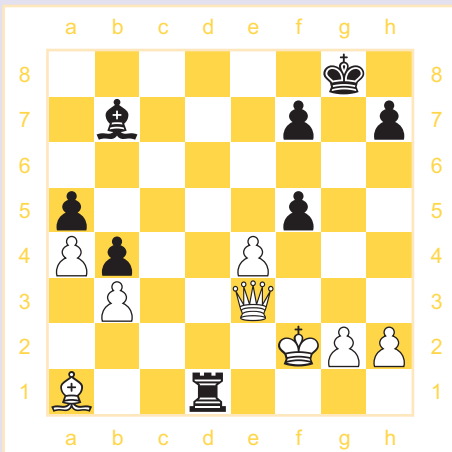
c



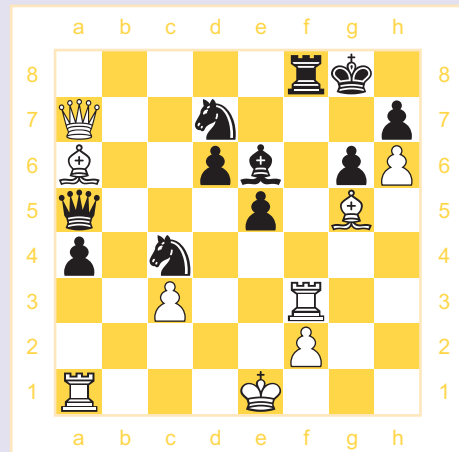
d



e

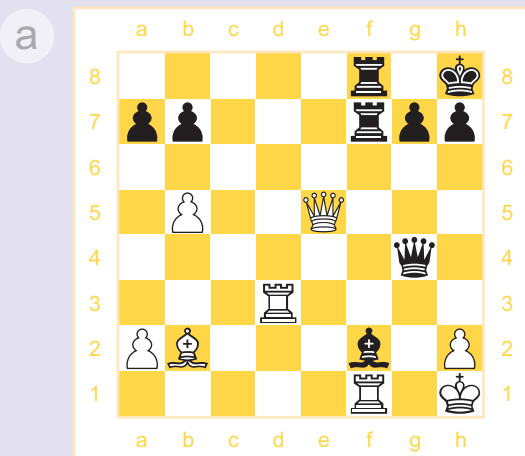


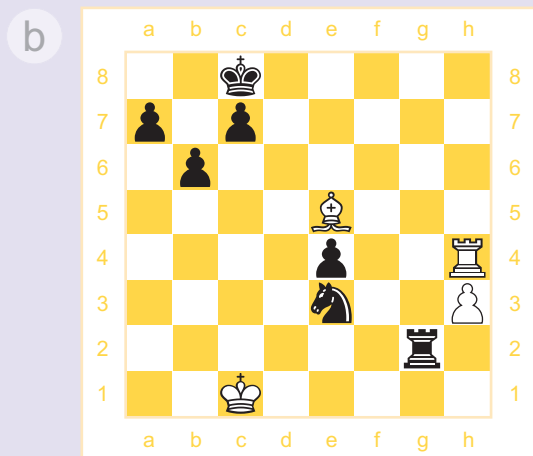
f

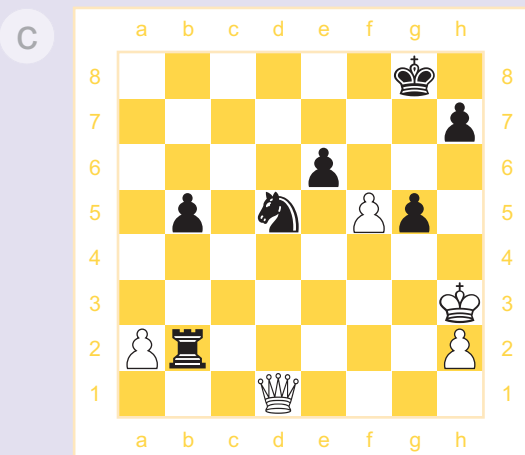


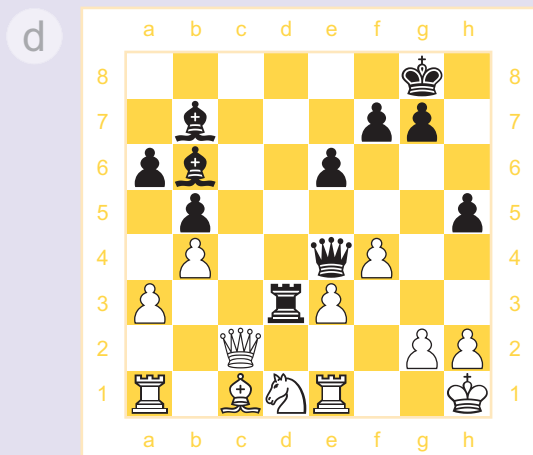
4

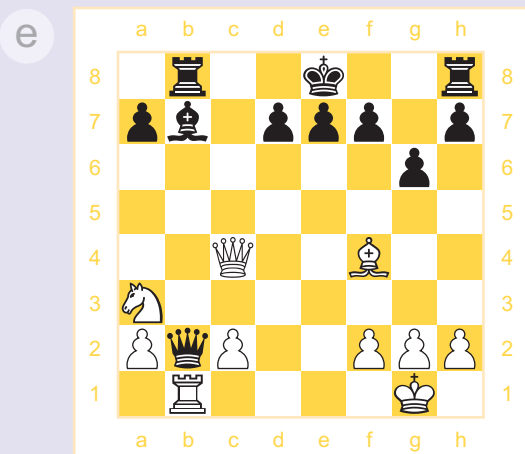
Anota as xogadas que permiten capturar pezas non defendidas.
Xogan as negras.

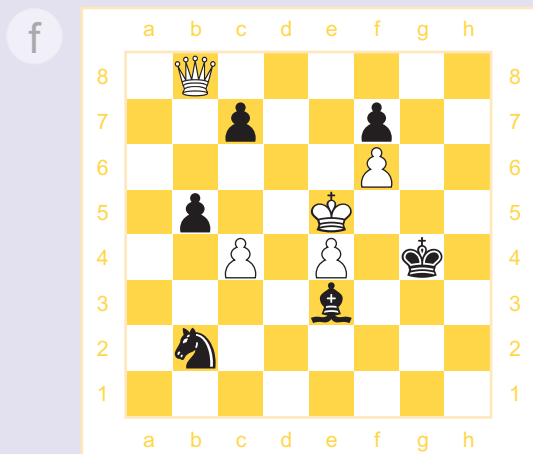














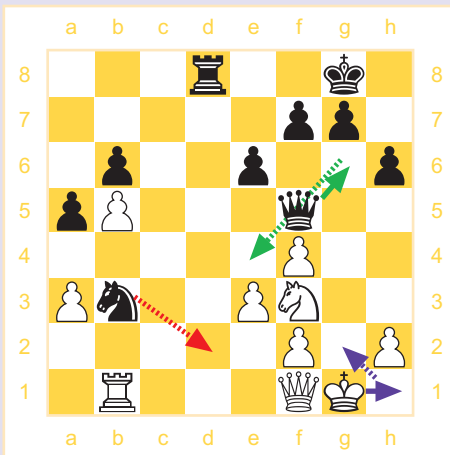
3. Peza cravada

O xogador que ten unha peza cravada terá que defendela mentres non consiga descravala.

Se se aumenta a presión sobre esta peza cravada, o adversario terá que destinar outras pezas para a súa defensa.

Exemplos

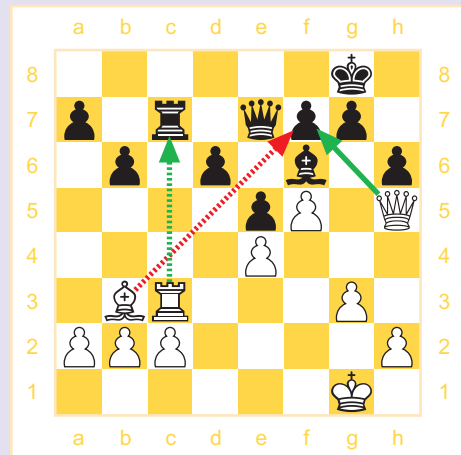
1



Co movemento da dama obrígase o rei a colocarse en g2. O cabalo que evita a dobre ameaza queda cravado.

1. ... , Dg6+
2. Rh1 , De4
3. Rg2 , Cd2

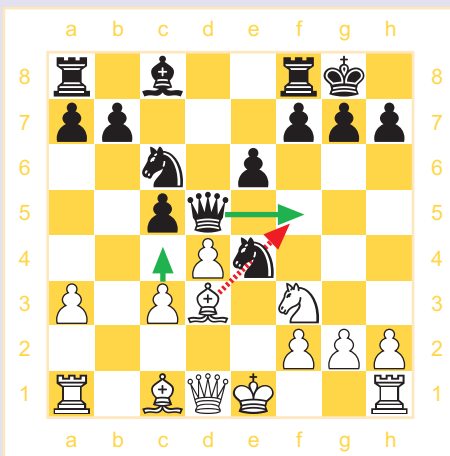
2



As negras perderán material, xa que as brancas cravan a dama negra.

1. Dxf7+ , Dxf7
2. Txc7 , ...

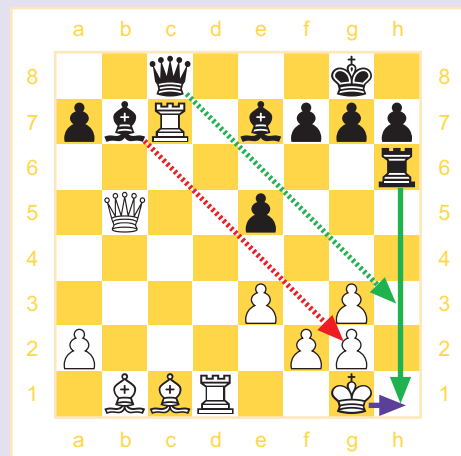
3



O cabalo negro queda cravado, despois de que a súa dama intente defendelo da ameaza.

1. c4 , Df5
2. Dc2 , ...

4



O rei ten que capturar a torre, quedando cravado o peón g2. Isto permite que a dama dea xaque mate.

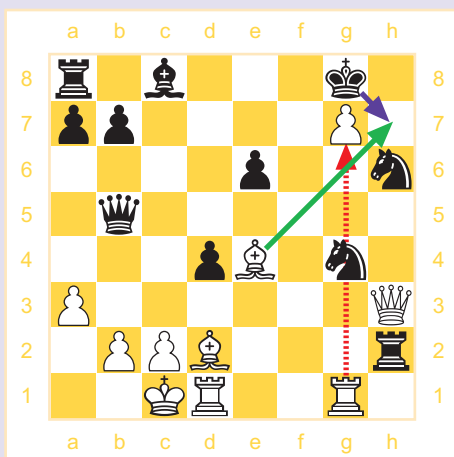
1. ... , Th1+
2. Rxh1 , Dh3+
3. Rg1 , Dxg2++



En ocasións, unha peza cravada conséguese a raíz dun erro do adversario ou dunha combinación que o obrigou a colocarse en posicións de cravada.

Exemplos

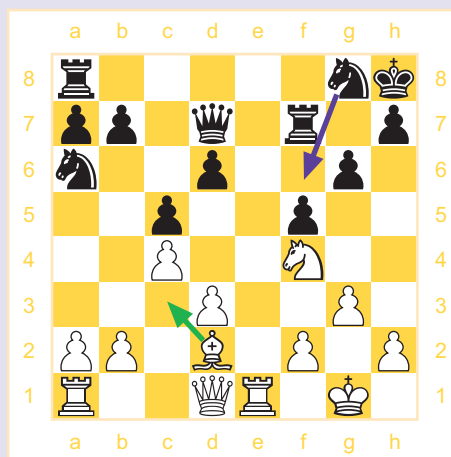
1



A entrega dun alfil e dun peón abre a columna **g**. O cabalo que defende a torre queda cravado.

1. Ah7+ , Rxh7
2. g8=D+ , Rxg8
3. Dxh2 , ...

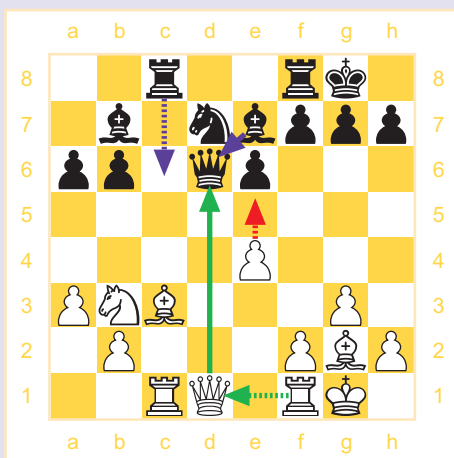
2



O cabalo negro vese obrigado a colocarse nunha posición de cravada. Despois intentárase capturalo.

1. Ac3+ , Cf6
2. Cd5

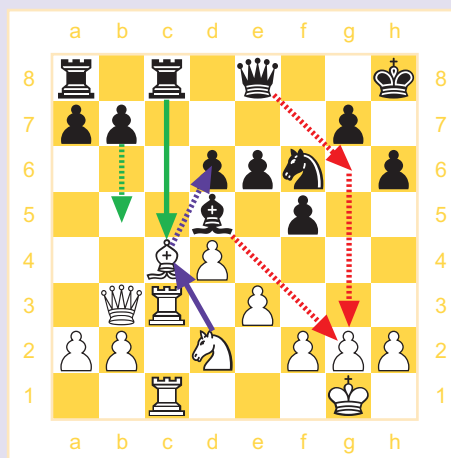
3



Despois dun intercambio de pezas, o alfil negro queda cravado para evitar perder unha peza menor.

1. Dxd6 , Axd6
2. Tfd1 , Tc6
3. e5 , ...

4



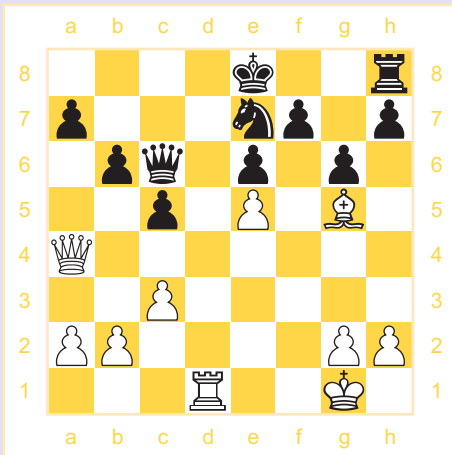
As brancas, ao intentar descravar o seu cabalo, perden a dama porque as negras ameazan con dar xaque mate.

1. ... , Txc4
2. Cxc4 , b5
3. Cxd6 , Dg6

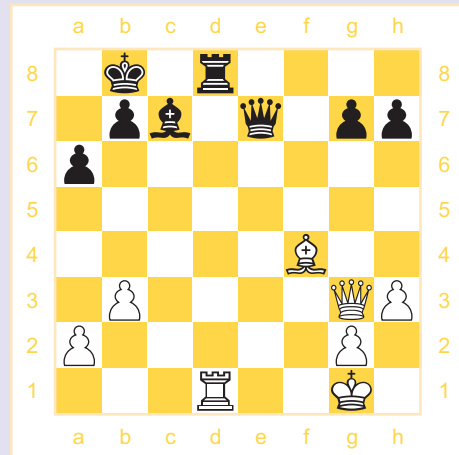
5

Anota as xogadas que permiten gañar material ou dar xaque mate mediante unha cravada. Xogan as brancas.

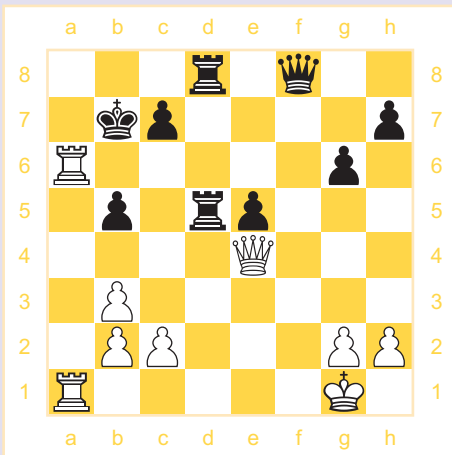
a



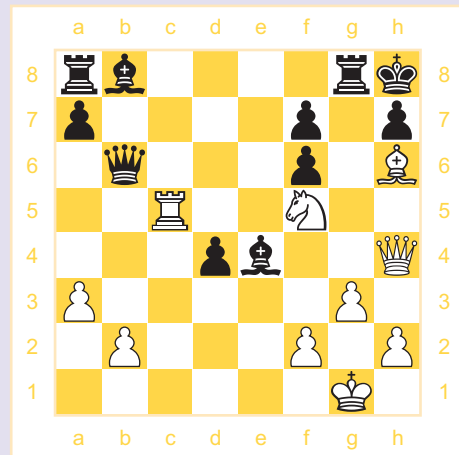
b



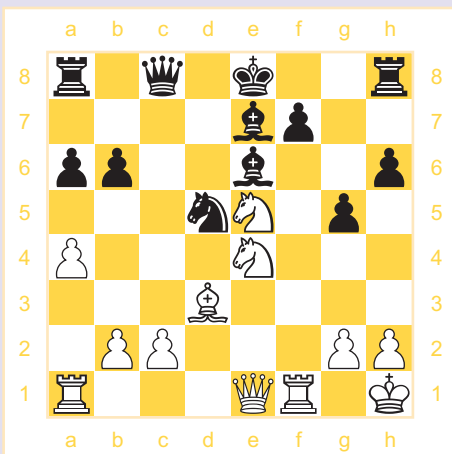
c



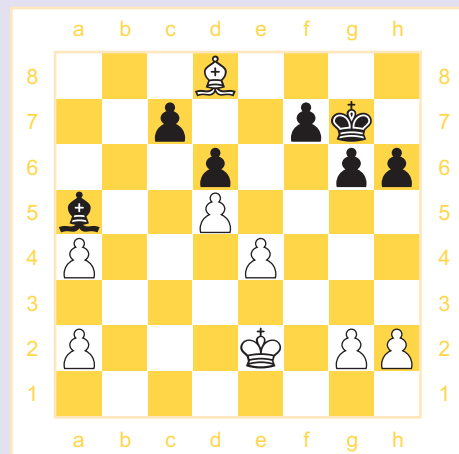
d



e

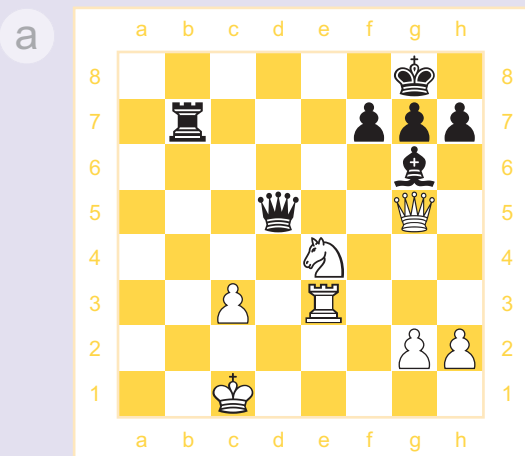


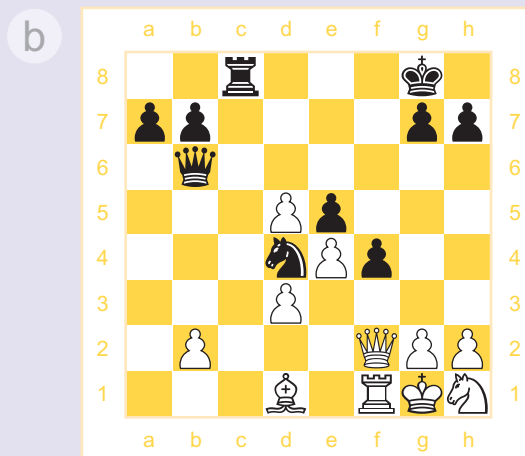
f

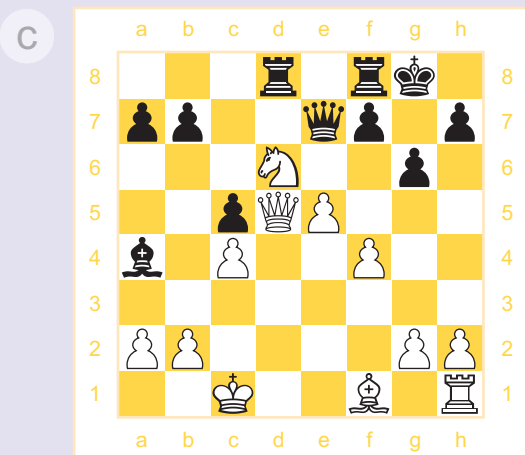


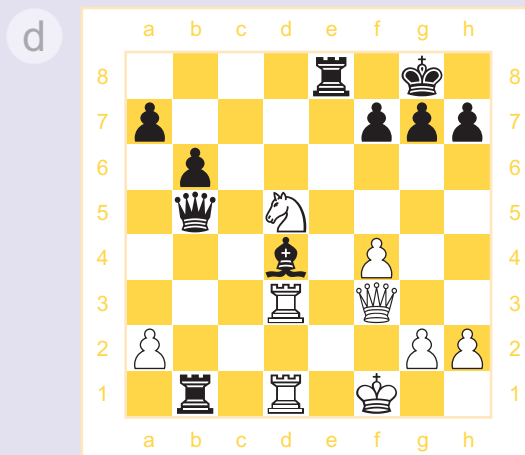
6

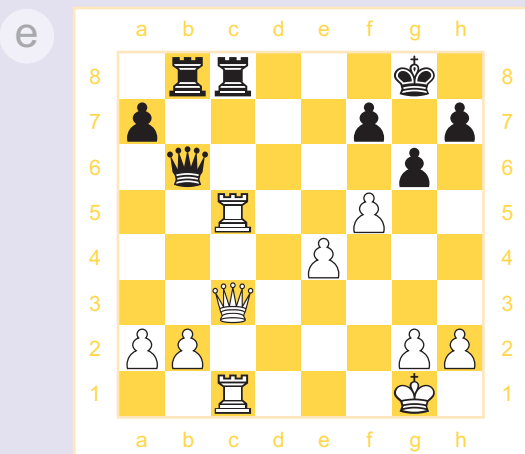
Anota as xogadas que permiten gañar material ou dar xaque mate mediante unha cravada. Xogan as negras.

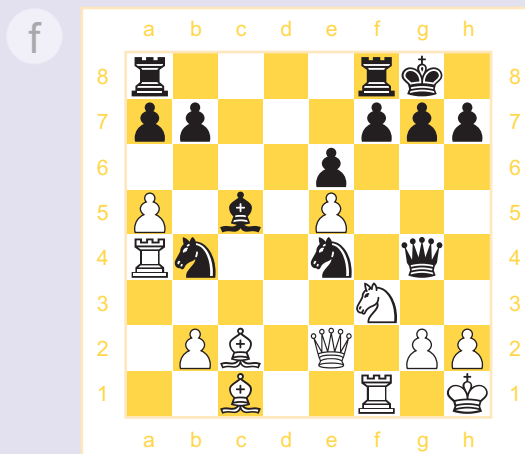








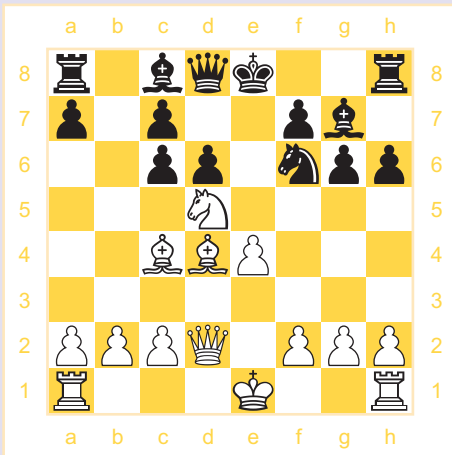




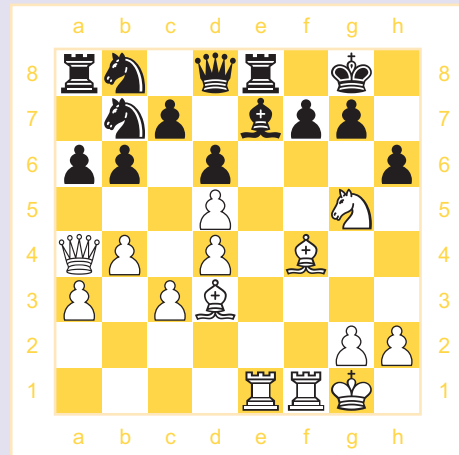
7

Anota as xogadas que permiten gañar material ou dar xaque mate mediante unha cravada. Xogan as brancas.

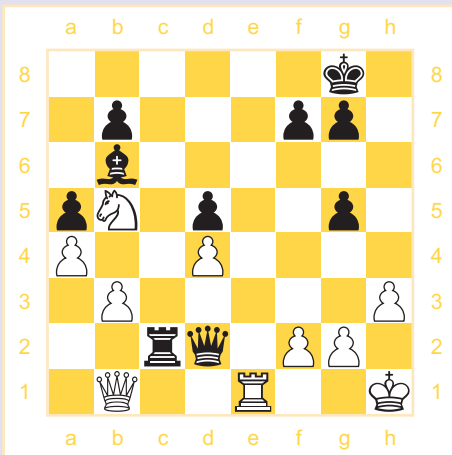
a



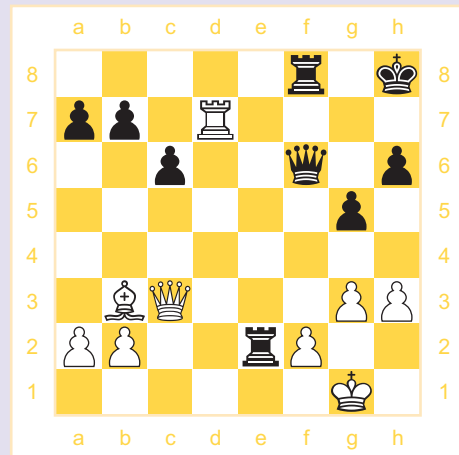
b



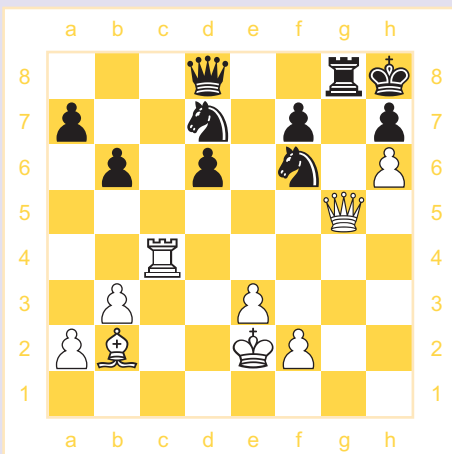
c



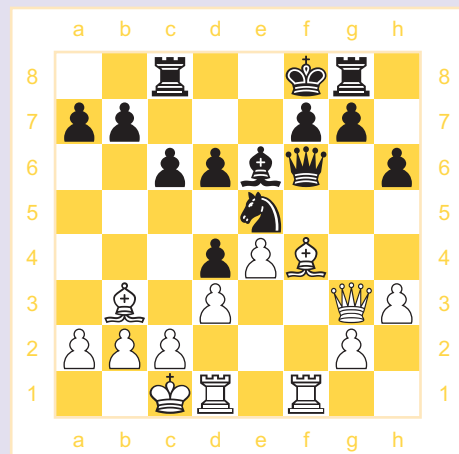
d



e



f



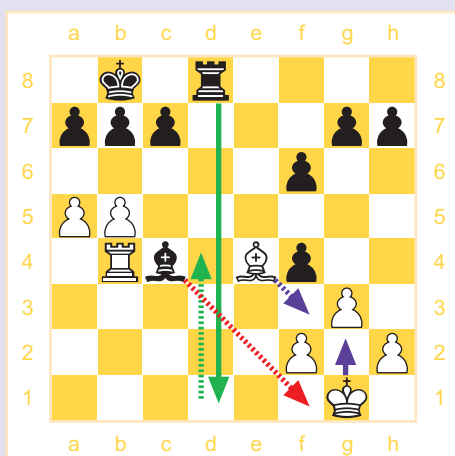


4. Rei mal defendido

Un rei mal defendido, porque non se enrocou ou porque o seu enroque presenta debilidades, convértese nun obxectivo atacable.

Exemplos

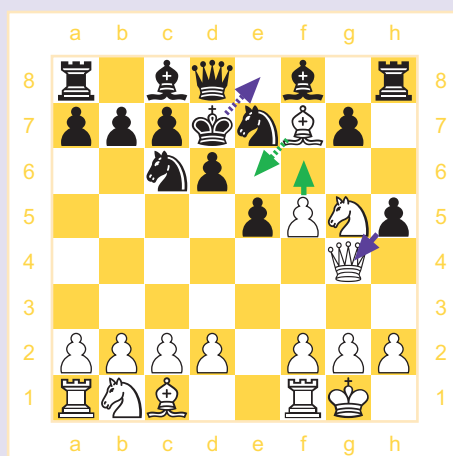
1



As negras gañan a calidade ao facer unha descuberta co alfil que antes permitiran que fose cravado voluntariamente.

1. ... , Td1+
2. Rg2 , Td4!
3. Af3 , Af1+
4. Rxf1 , Txb4

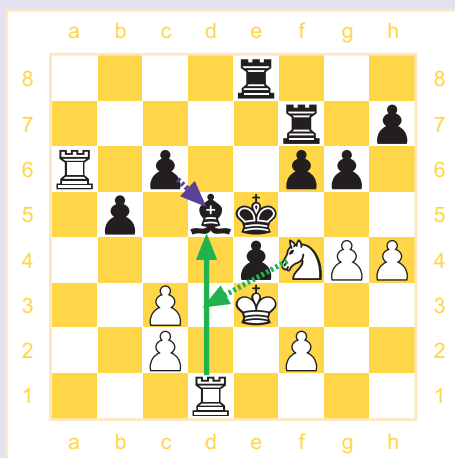
2



O rei negro, que non se puido enrocar, recibe xaque mate despois dunha boa combinación das brancas.

1. f6+! , hxg4
2. Ae6+ , Re8
3. f7++

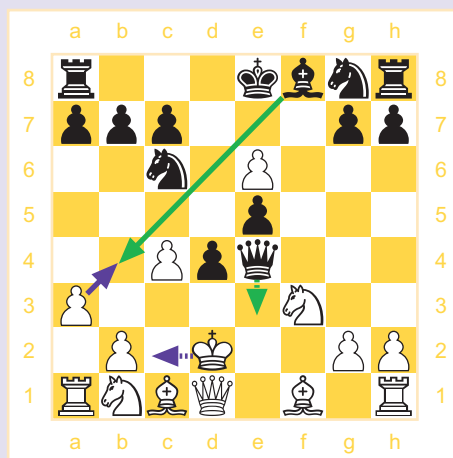
3



No centro do taboleiro, o rei negro mal defendido recibe xaque mate.

1. Txd5+! , cxd5
2. Cd3+ , exd3
3. f4++

4

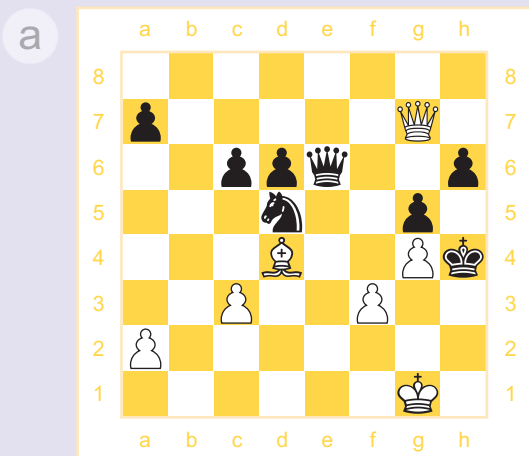


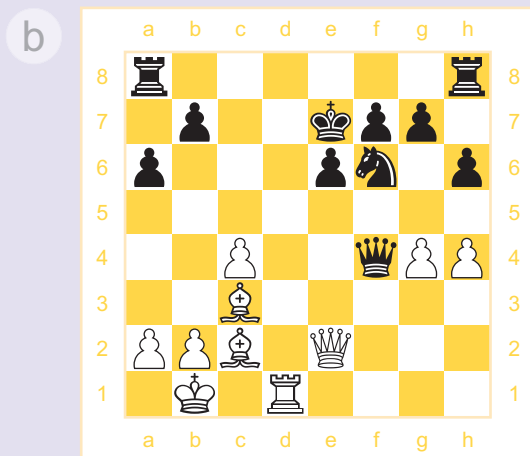
As negras dan xaque mate aproveitando o dominio das casas centrais e a mala defensa do rei branco.

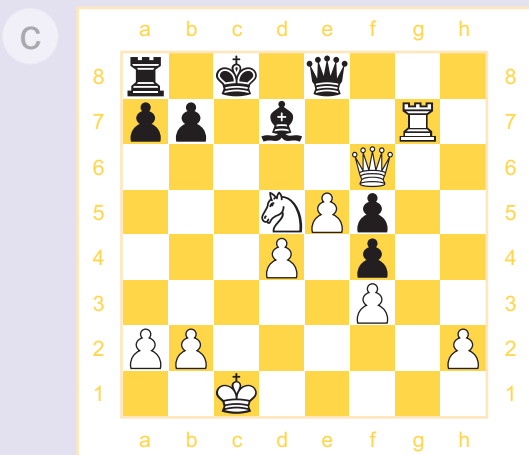
1. ... , Ab4+!
2. axb4 , De3+
3. Rc2 , Cxb4++

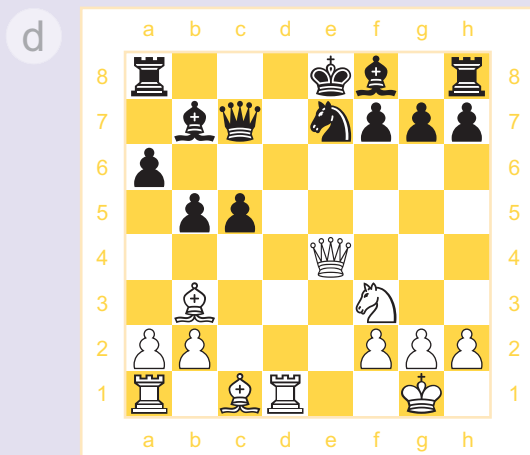
8

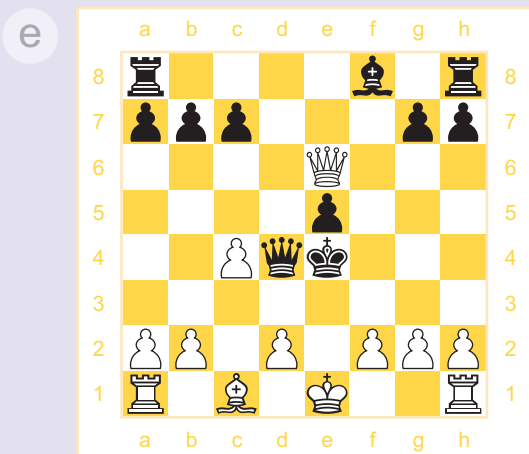
Anota as xogadas que se aproveitan da mala defensa do rei adversario para dar xaque mate ou gañar material. Xogan as brancas.

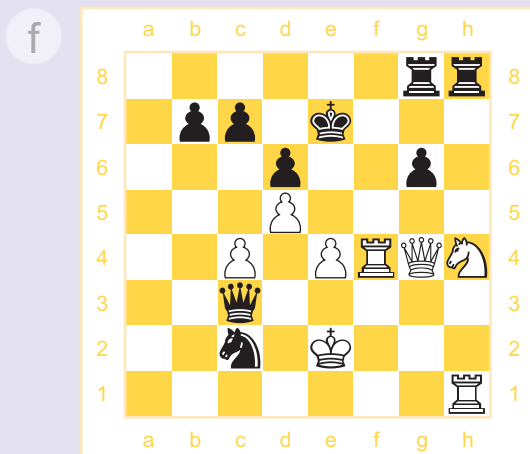












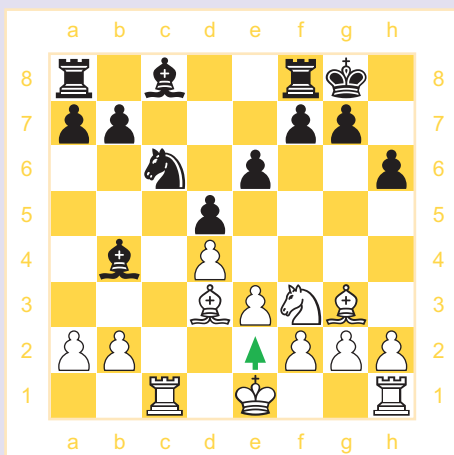


Temas estratéxicos

Nos casos en que non se observa ningunha posibilidade de gañar material ou de dar xaque mate, débese pensar en afondar en aspectos estratéxicos, como, por exemplo, mellorar a posición do rei, expulsar pezas activas do adversario de casas fortes, mellorar a colocación dalgunhas pezas propias ou gañar espazo.

1. Mellorar a posición do rei

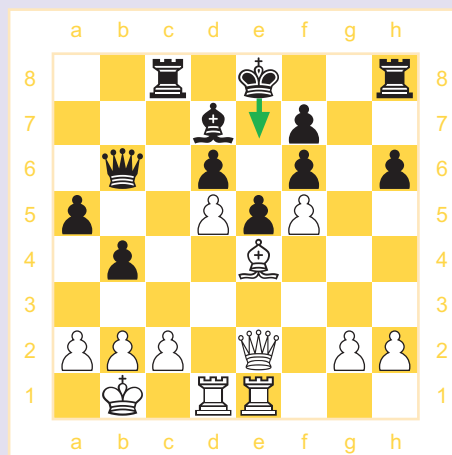
1



O rei branco sitúase en e2: unha casa segura que deixa o rei ben colocado para o final da partida.

1. Re2 , ...

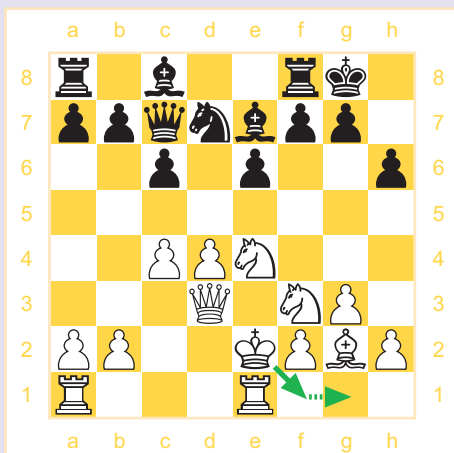
2



O rei colócase en e7, que é unha posición segura neste caso, pois non pode ser atacado polas columnas centrais. Ademais, as torres quedan comunicadas.

1. ... , Re7

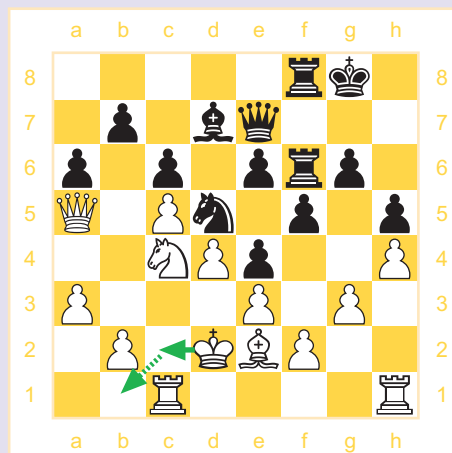
3



Con dous movementos, o rei sitúase tras o fianchetto como se estivese enrocado, pero utilizando máis xogadas.

1. Rf1 , b6
2. Rg1 , ...

4



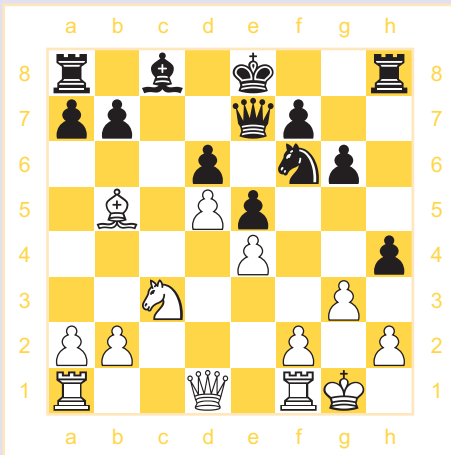
Con estas xogadas, o rei branco, que estaba no centro, quedou nunha posición de enroque longo.

1. Rc2 , Tb8
2. Rb1

9

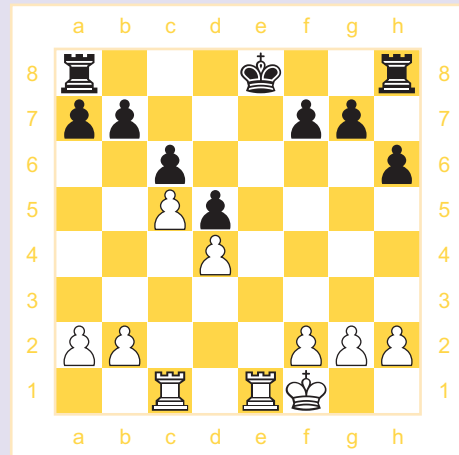
Indica a mellor xogada para mellorar a posición do rei.

a



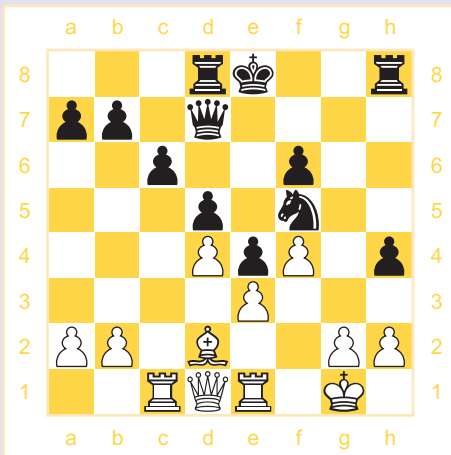
Negras: Rd8 Rd7 Rf8

b



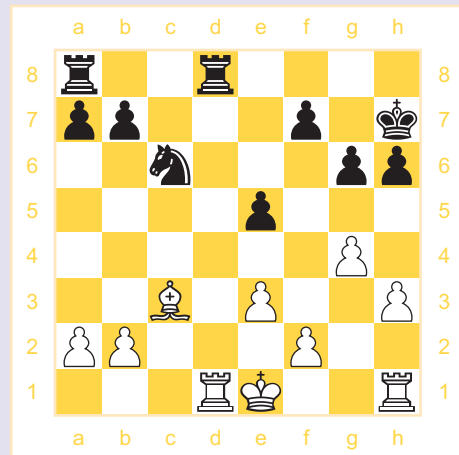
Negras: Rd7 Rd8 Rf8

c



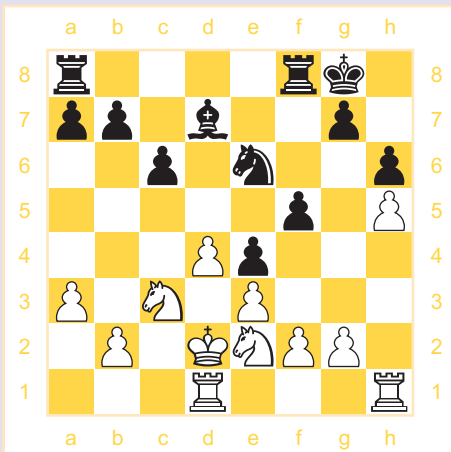
Negras: Re7 Rf7 0-0

d



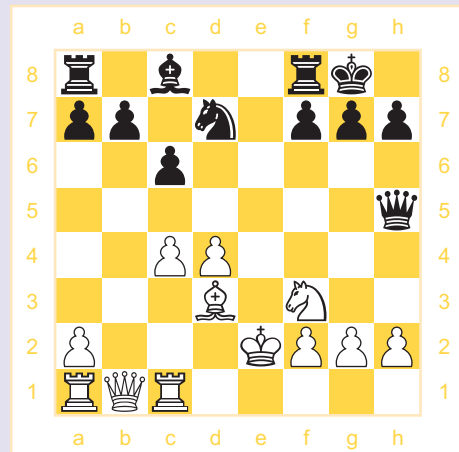
Brancas: Re2 0-0 Rf1

e



Brancas: Rc1 Rc2 Re1

f



Brancas: Rd2 Rf1 Re3



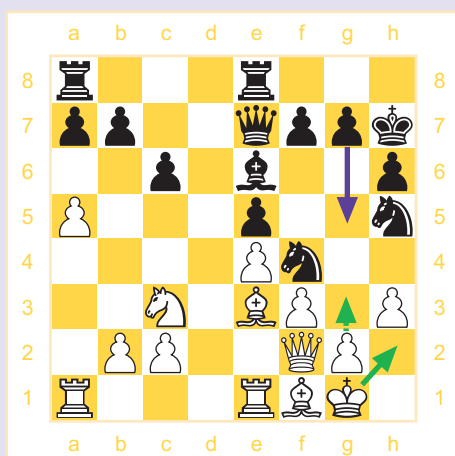
2. Expulsar unha peza activa

Unha peza activa é aquela que ocupa unha casa forte dende a cal se dominan casas importantes e/ou se ameazan pezas do adversario.

Tense que intentar expulsar estas pezas porque dificultan a coordinación das propias e/ou poden xerar futuros ataques.

Exemplos

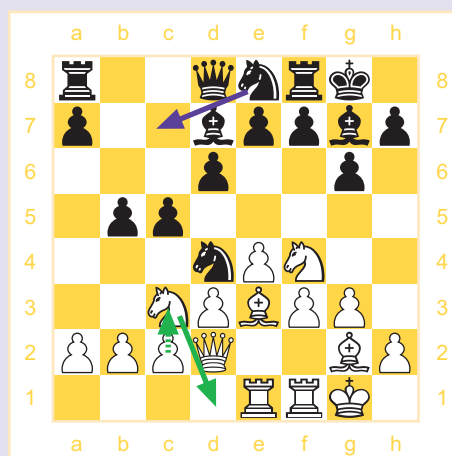
1



Co apoio do rei branco, obrígase o cabalo negro, que ocupa unha posición moi ofensiva, a retroceder.

1. Rh2 , g5
2. g3 , ...

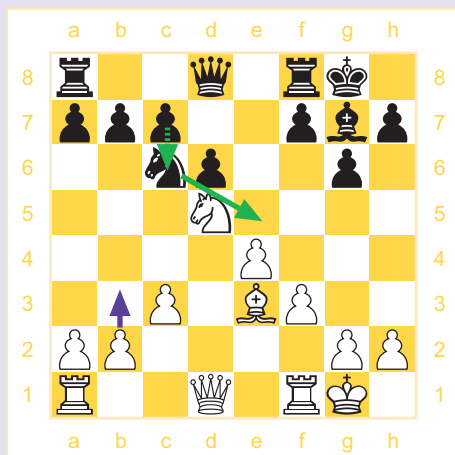
2



Tras o movement do cabalo, o peón obrigará o cabalo negro a irse da casa central que ocupaba.

1. Cd1 , Cc7
2. c3 , Cde6

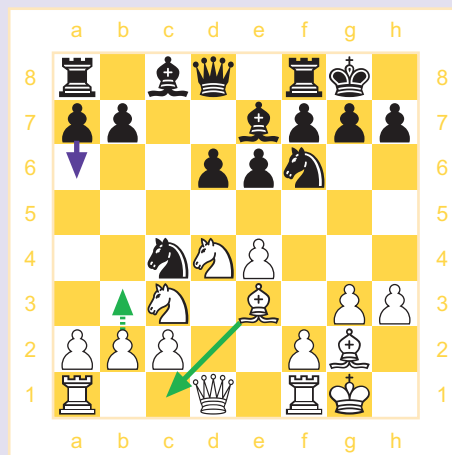
3



O cabalo negro, ademais de situarse nunha casa central, déixalle a casa c6 libre ao peón c para expulsar o cabalo branco.

1. ... , Ce5
2. b3 , c6

4



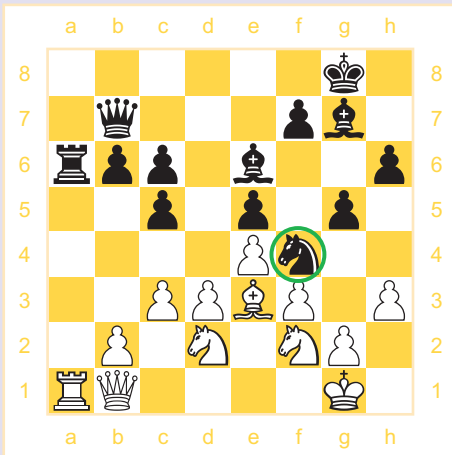
Tras xogar o alfil para evitar dobrar un peón, as brancas avanzan o peón b e obrigan o cabalo negro a se retirar.

1. Ac1 , Ad7
2. b3 , ...

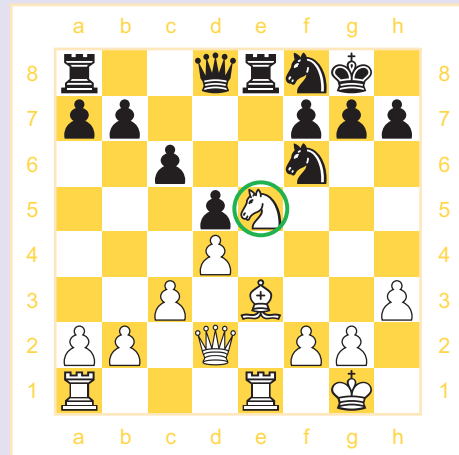
10

Anota as xogadas que serven para expulsar as pezas activas do adversario dunha casa importante (indicadas cun círculo verde).

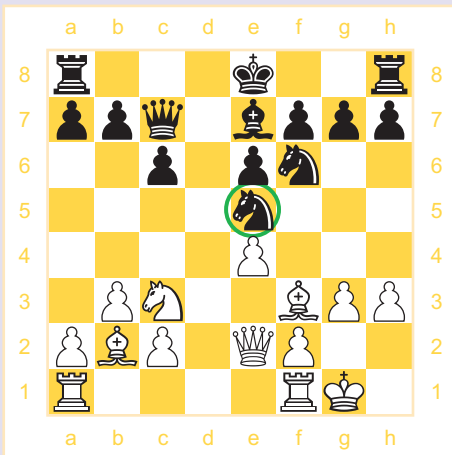
a



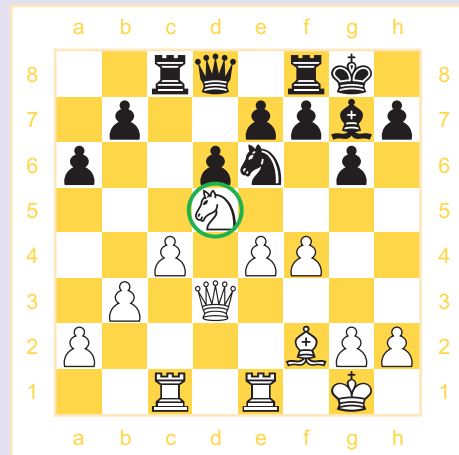
b



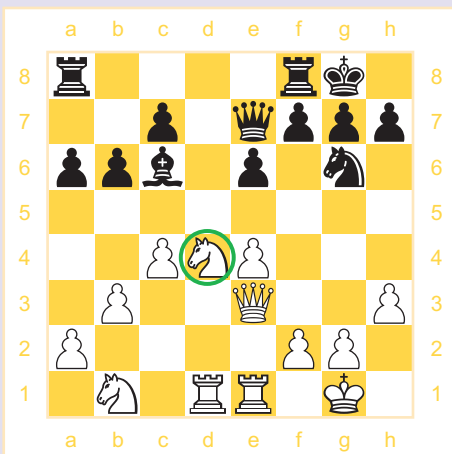
c



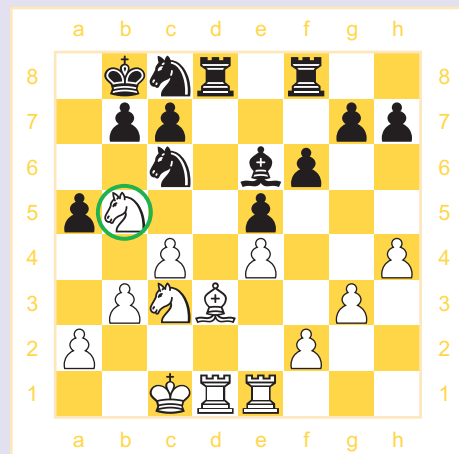
d



e



f





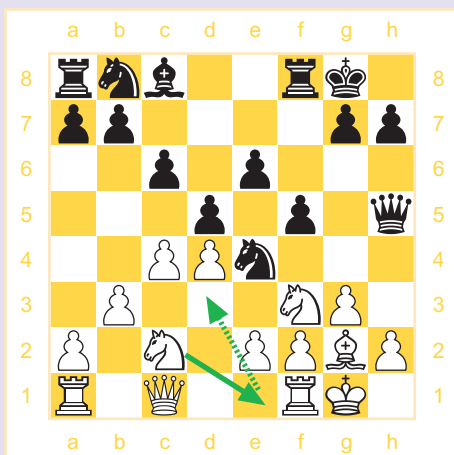
3. Mellorar a colocación das pezas

Se se mellora a colocación dunha peza, esta estará máis activa e mellor coordinada co resto das súas pezas.

Canto máis activas e mellor coordinadas estean as pezas, máis posibilidades de éxito terán os ataques ao adversario.

Exemplos

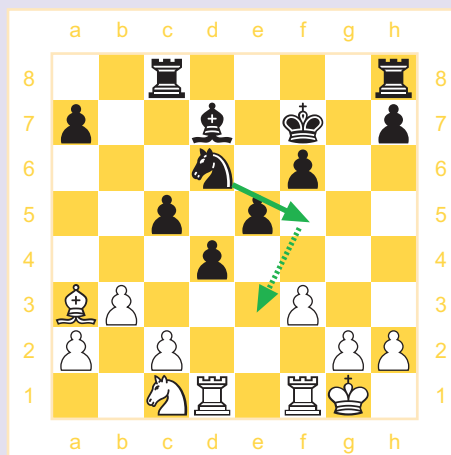
1



O cabalo colócase con dous saltos en disposición de ocupar a casa e5 (un dos puntos débiles do adversario).

1. Ce1 , g5
2. Cd3 , ...

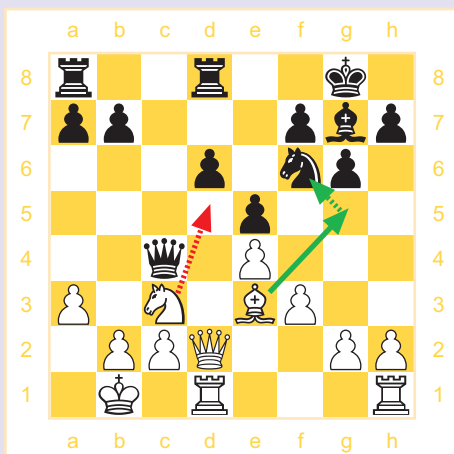
2



O cabalo negro colócase na casa e3, dende a cal dificultará os movementos do adversario.

1. ... , Cf5
2. Tf2 , Ce3

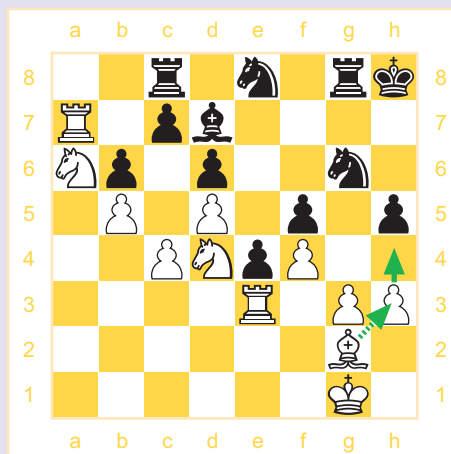
3



As brancas, despois de intercambiar o alfil polo cabalo, deixan libre a casa d5 para que a ocupe o cabalo, que non poderá ser desaloxado nin cambiado.

1. Ag5 , De6
2. Axf6 , Dxf6
3. Cd5 , ...

4

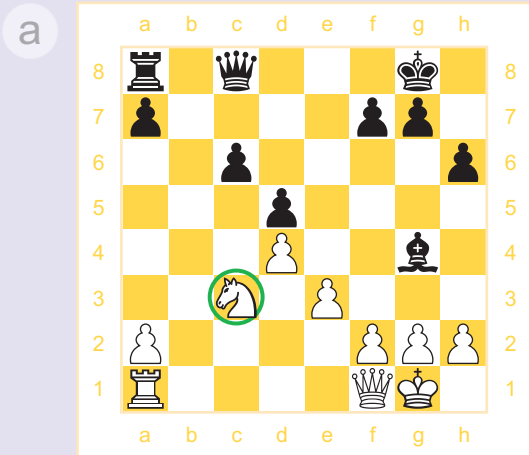


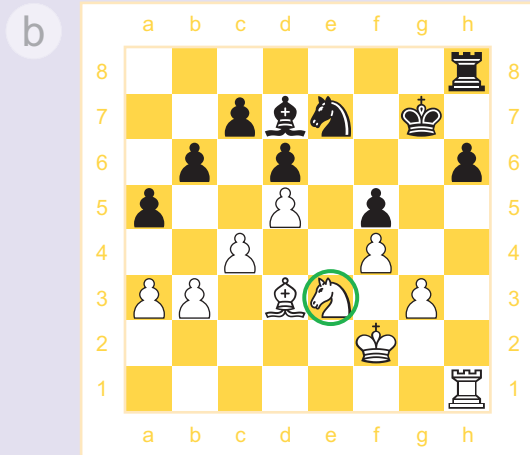
Despois de xogar o peón, as brancas colocan o seu alfil en h3, onde estará máis activo.

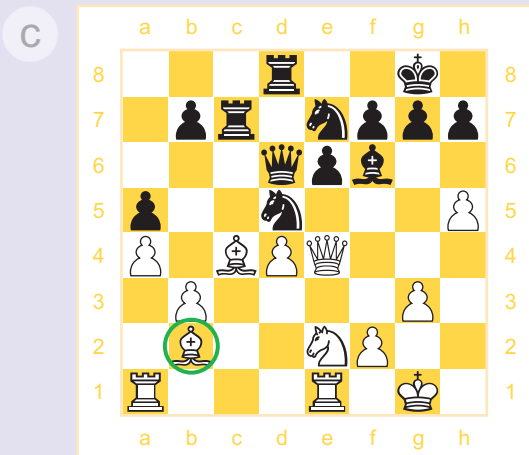
1. h4 , Rg7
2. Ah3 , ...

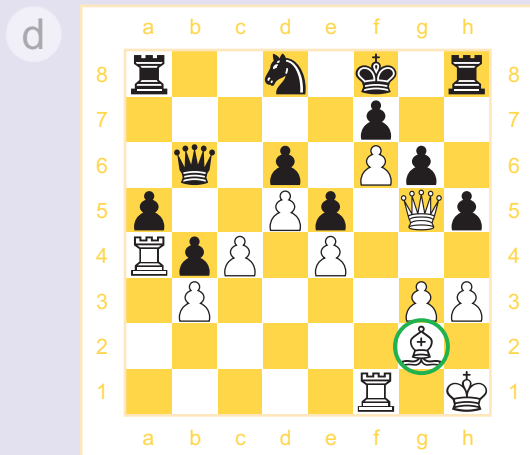
11

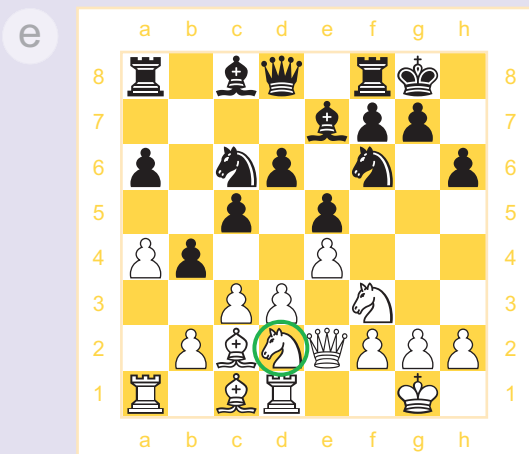
Anota as xogadas que serven para colocar a peza indicada cun círculo nunha mellor posición. Xogan as brancas.

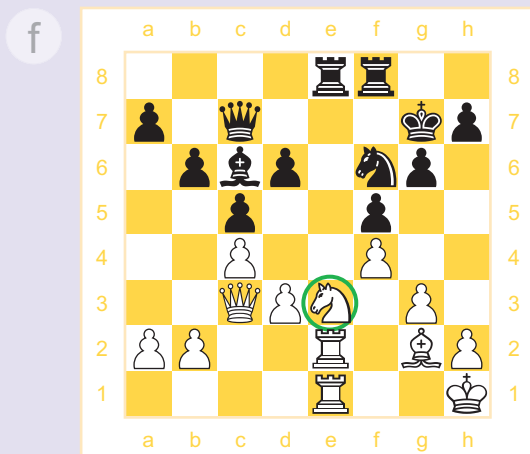














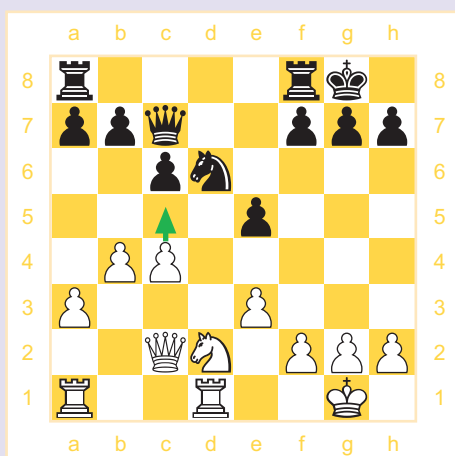
4. Gañar espazo

Avanzar peóns para gañar espazo permite, xeralmente, obter maior facilidade para manobrar as pezas propias e restrinxir as posibilidades de movemento das pezas do adversario.

Debe evitarse que o avance provoque debilidades indesexables no campo propio, como no caso do avance dos peóns que protexen o enroque, o rei non debe quedar demasiado exposto a un ataque.

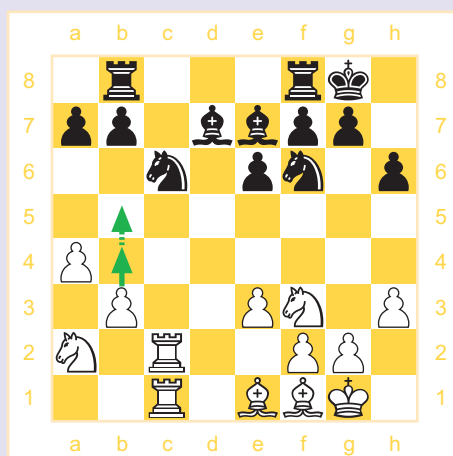
Exemplos

1



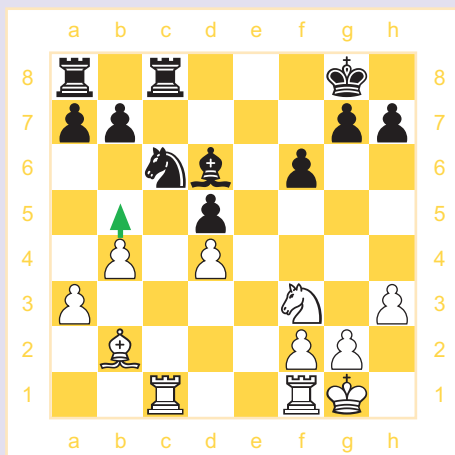
Mediante 1. c4-c5 as brancas gañan espazo no centro e flanco de dama. O cabalo negro ten que retroceder e a casa c4 queda habilitada para que o cabalo branco manobre cara ao punto de apoio d6.

2



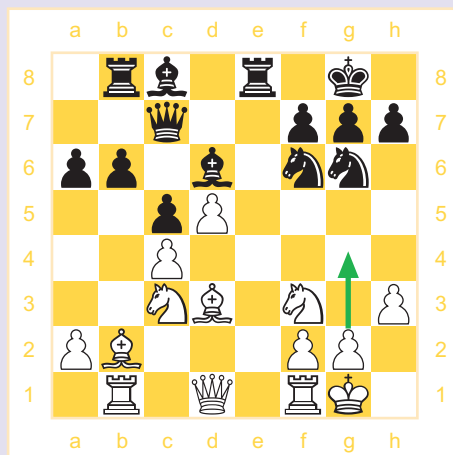
Avanzando 1. b4 e 2. b5 (que non se pode evitar), as brancas gañan espazo no flanco de dama. Á vez, forzan o cabalo negro a abandonar a súa boa posición en c6, co que se despexa a columna c e se habilita a casa b4 para manobras de pezas brancas.

3



Aquí o avance 1. b5 non é bo porque se lle permite ao cabalo negro apoderarse de inmediato da casa débil en c4 mediante 1. ... Ca 5! seguido de Cc4 (se 2. Cd2 Af4!).

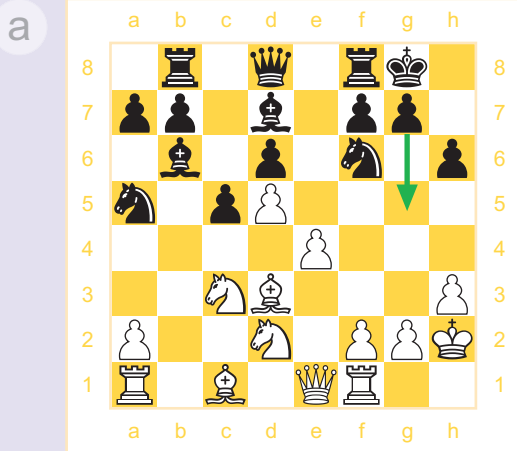
4



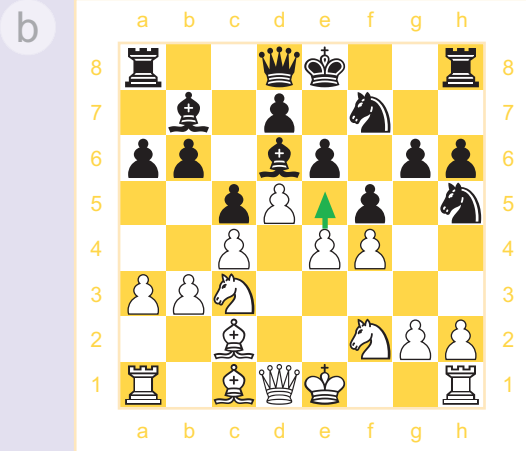
Avanzar 1. g4?? é un gravísimo erro que só consegue debilitar irremediabilmente a posición do rei branco. Moitas das pezas negras apuntan cara ao enroque das brancas. Tras 1. g4?? Cf4 as negras teñen unha gran vantaxe.

12

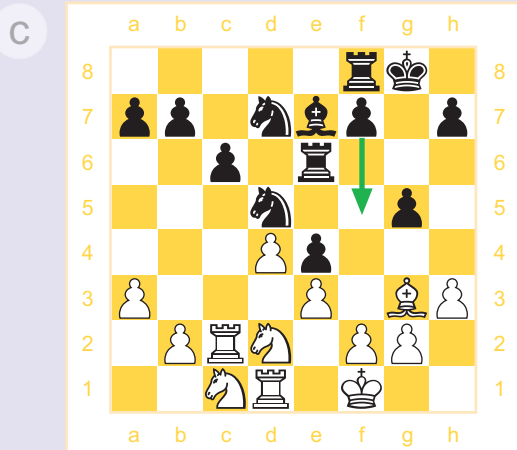
Indica se é correcto ou incorrecto o avance do peón para gañar espazo. En caso de consideralo incorrecto, xustifica a resposta.



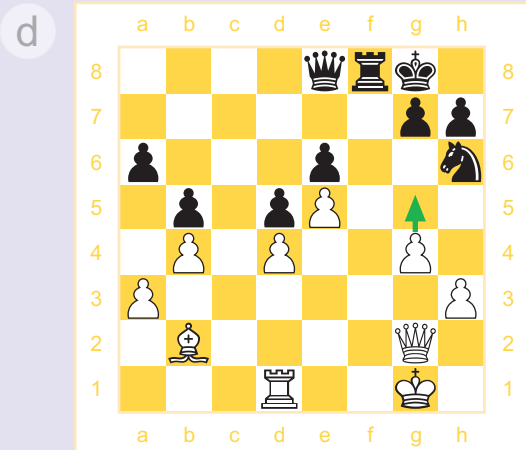
Correcto Incorrecto



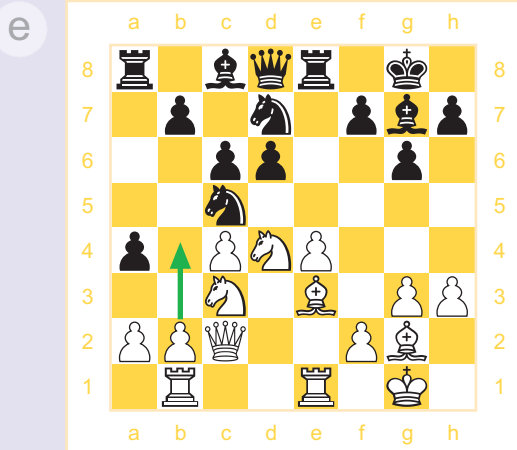
Correcto Incorrecto



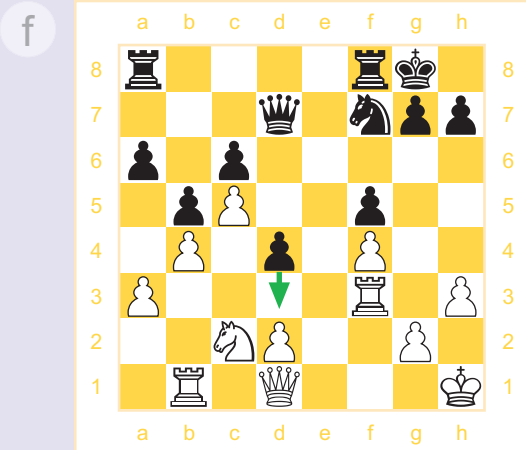
Correcto Incorrecto



Correcto Incorrecto



Correcto Incorrecto



Correcto Incorrecto

Unidade 6

Combinacións de mate

Introdución

Mates con dama

Mates con torre

Mates con pezas menores



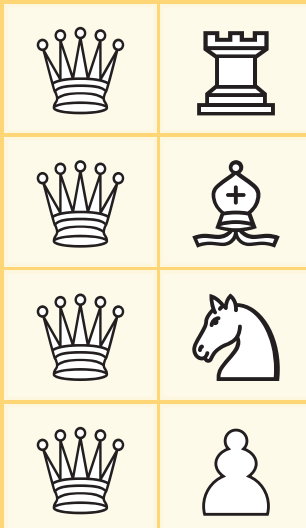
Introdución

Dar xaque mate é o obxectivo final nunha partida de xadrez. O estudo das combinacións de mate será moi útil, co fin de crear modelos e esquemas de ataque, e servirá para recoñecer outras posicións parecidas noutras partidas.

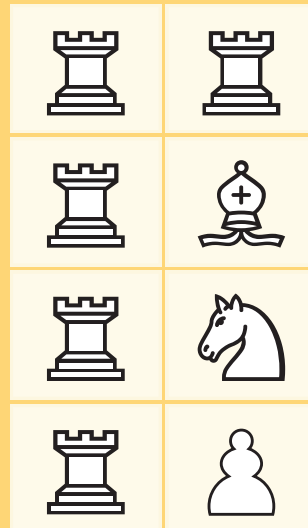
Nesta unidade analizaranse mates con dúas pezas para, con iso, facilitar a aprendizaxe dos sacrificios e das combinacións de ataque das unidades posteriores.

Binomios atacantes

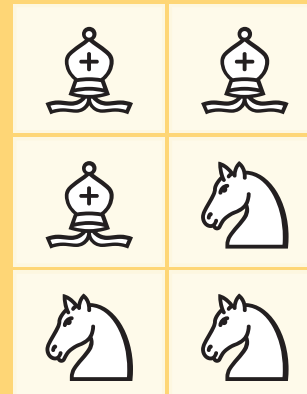
Con dama



Con torre



Con pezas menores



Funcións das pezas atacantes

- Defender a outra peza que dá xaque
- Ameazar casas por onde poida ir o rei
- Darlle xaque ao rei
- Sacrificarse para poder mover unha peza
- Abrir unha liña (fila, columna ou diagonal)

As pezas atacan

- Por unha columna
- Por unha diagonal
- Por unha fila
- Con salto de cabalo



Mates con dama

A dama é a peza máis importante que pode levar a cabo un ataque, posto que o pode facer por unha diagonal, unha columna ou unha fila.

A combinación coa torre é a máis perigosa, xa que ambas as dúas pezas teñen maior mobilidade.

Posicións finais (cada exemplo consta de catro minitaboleiros)



1

a	b
c	d



2

a	b
c	d



3

a	b
c	d



4

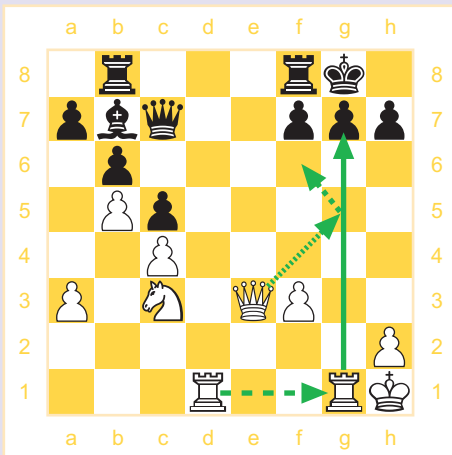
a	b
c	d



A parella de dama e alfil ataca principalmente polas diagonais.
 O cabalo contribúe a controlar casas de difícil acceso.
 Cun peón na sexta fila, a dama pode dar xaque mate.

Exemplos

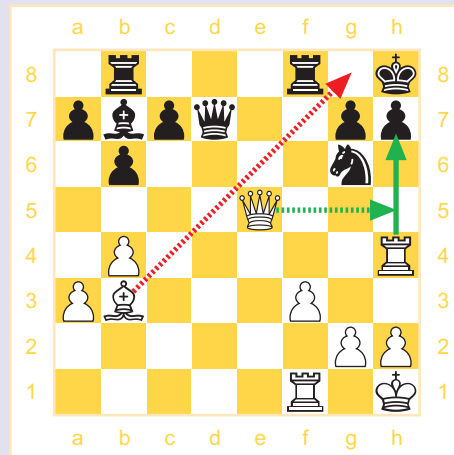
1



Despois de sacrificar unha torre, dáse xaque mate coa dama e coa torre.

1. Txg7+! , Rxg7
2. Dg5+ , Rh8
3. Df6+ , Rg8
4. Tg1+ , Dg3
5. Txg3++

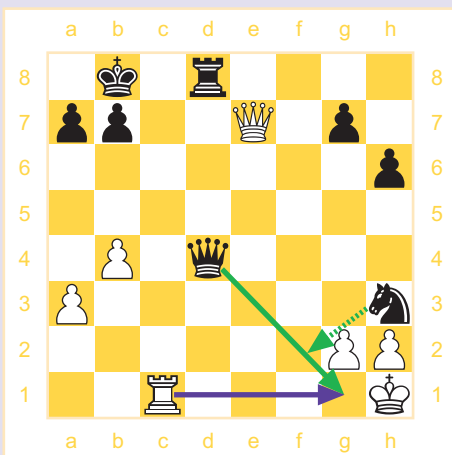
2



A torre abre a columna h e deixa ao rei sen defensa. Entón, a dama dá xaque mate.

1. Txh7+! , Rxh7
2. Dh5++

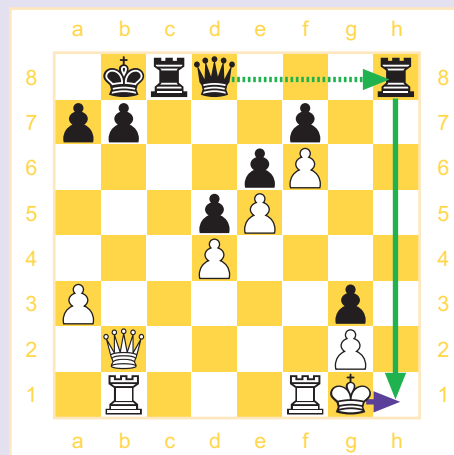
3



O cabalo dá xaque mate despois de que o rei branco quede bloqueado tras o sacrificio da dama negra.

1. ... , Dg1+!
2. Txg1 , Cf2++

4

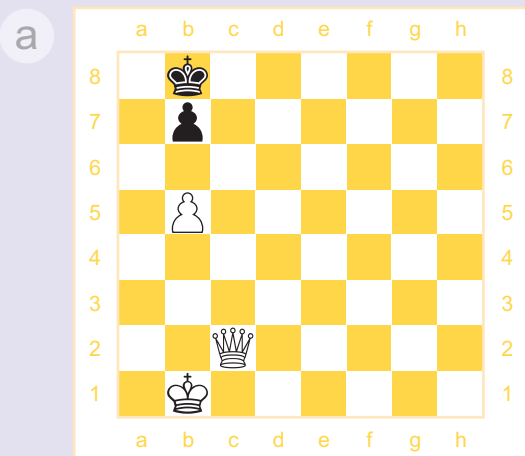


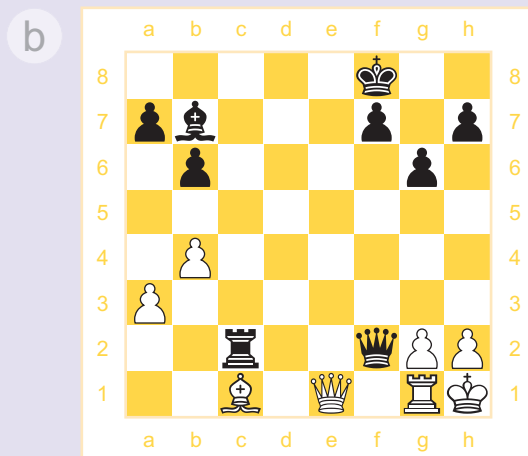
A dama negra dá xaque mate. Coa axuda do peón, a torre obrigou o rei branco a ir a h1.

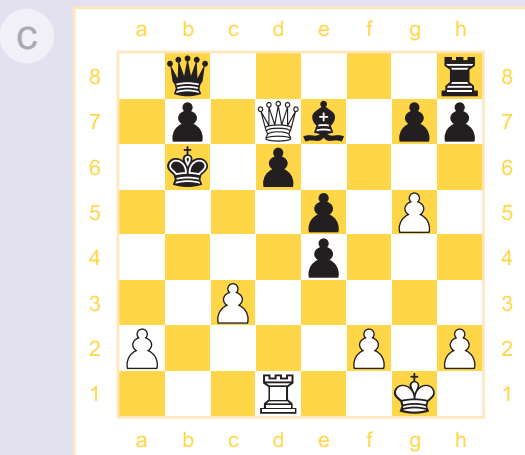
1. ... , Th1+!
2. Rxh1 , Dh8+
3. Rg1 , Dh2++

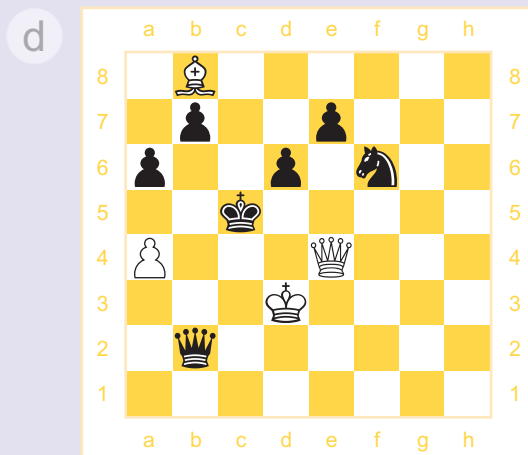
1

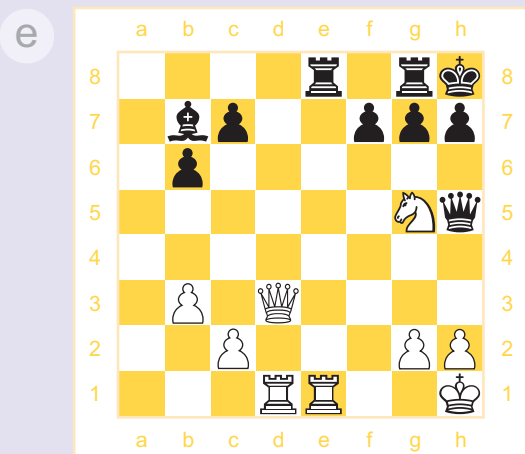
Anota as xogadas que lles permiten ás brancas facer unha combinación de mate.

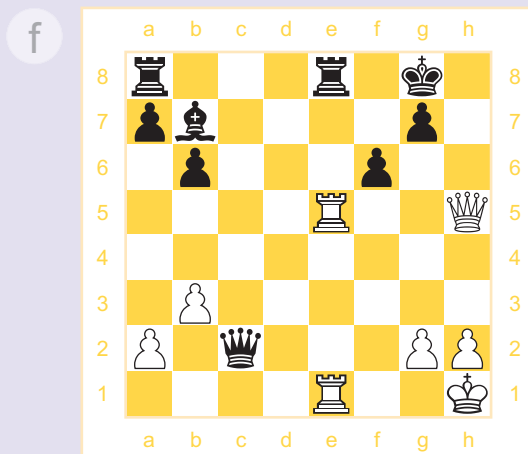








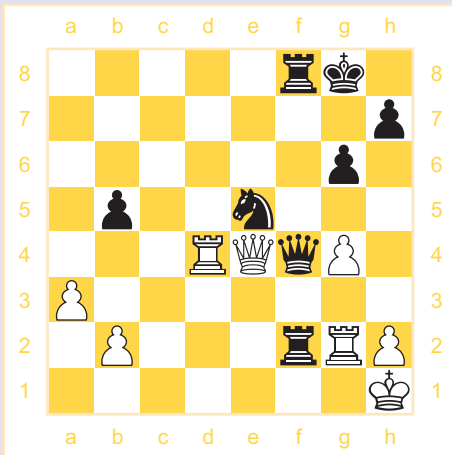




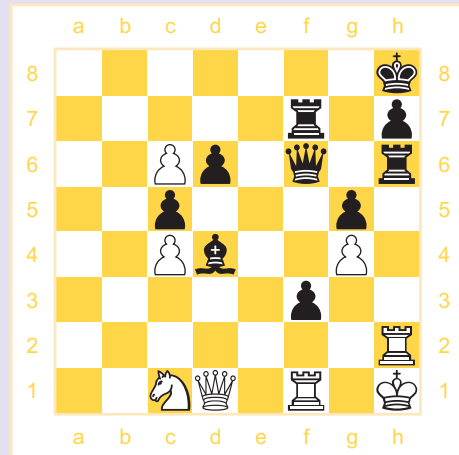
2

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

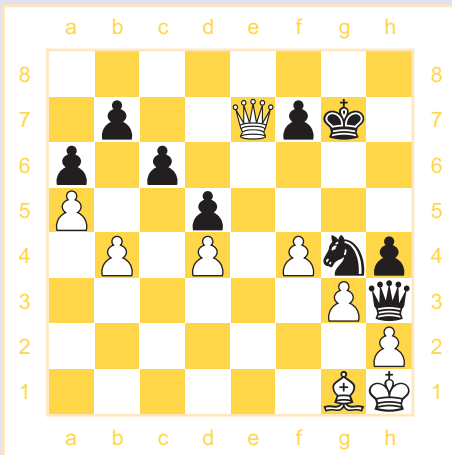
a



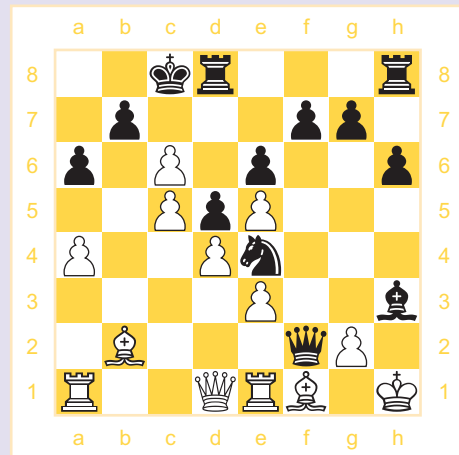
b



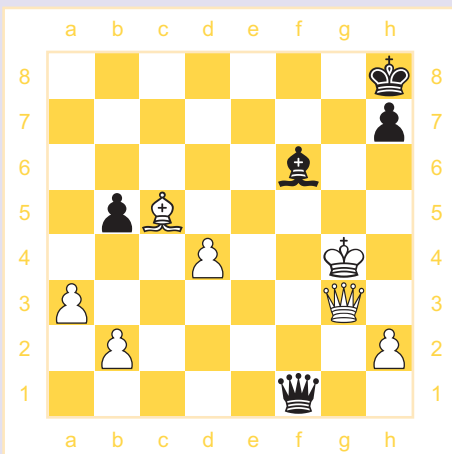
c



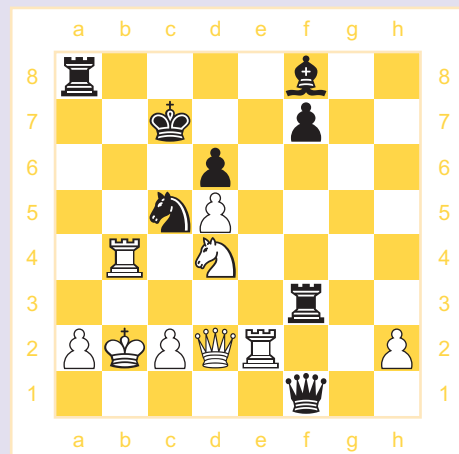
d



e



f





Mates con torre

As dúas torres teñen unha gran capacidade de ataque cando coinciden nunha mesma fila ou columna, ou ben en liñas contiguas.

A torre e o alfil realizan un bo ataque en posicións abertas (con diagonais e filas ou columnas abertas), porque teñen gran mobilidade.

Posicións finais



1

	a	b
	c	d



2

	a	b
	c	d



3

	a	b
	c	d



4

	a	b
	c	d

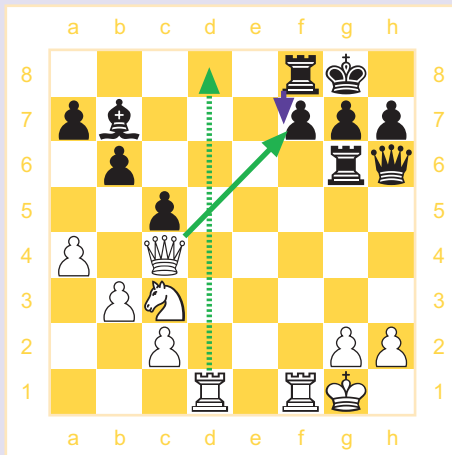


O cabalo axuda a controlar as casas ás cales a torre non pode acceder. Ademais, ten a vantaxe de poder saltar por enriba doutras pezas e o inconveniente de ter pouca mobilidade.

Nalgunhas ocasións, o peón axuda a controlar nun ataque as casas de fuga do rei.

Exemplos

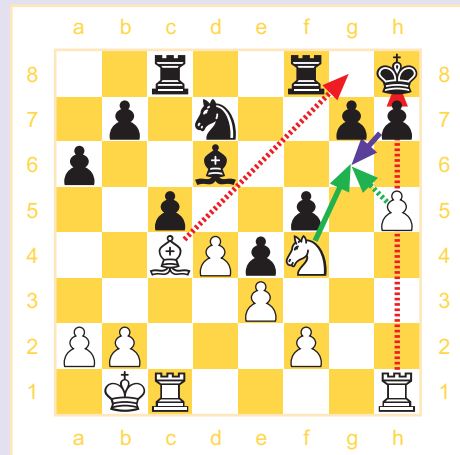
1



Tras o sacrificio da dama, as dúas torres atacan a casa f8 e ocasionan o xaque mate.

1. Dxf7+! , Txf7
2. Td8+ , Tf8
3. Tdx8++

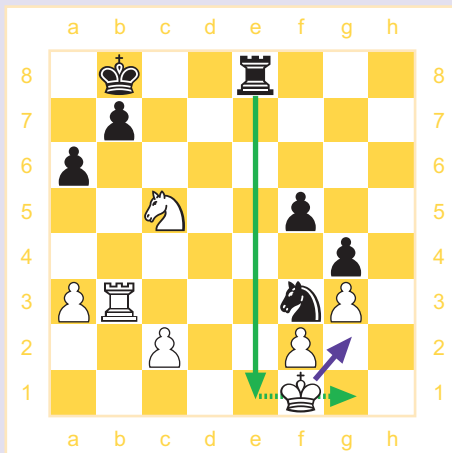
2



O peón negro captura obrigatoriamente o cabalo e, ao facer o peón branco a descuberta, dáse xaque mate.

1. Cg6+! , hxg6
2. hxg6+ , Ah2
3. Txh2++

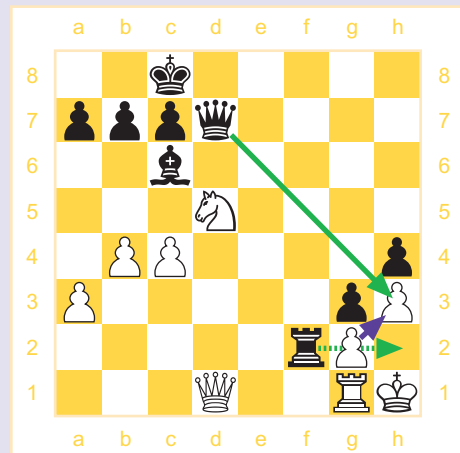
3



A torre, defendida sempre polo cabalo, dá xaque na primeira xogada e xaque mate na segunda.

1. ... , Te1+
2. Rg2 , Tg1++

4

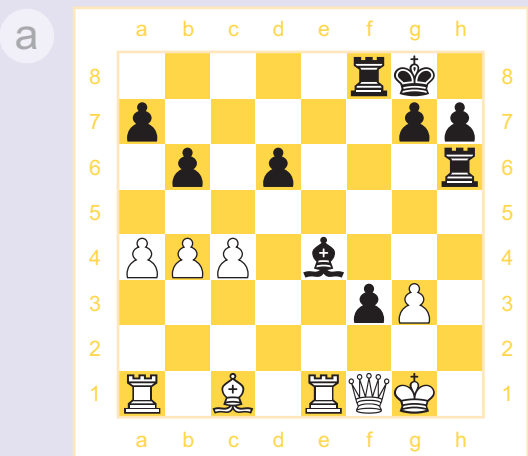


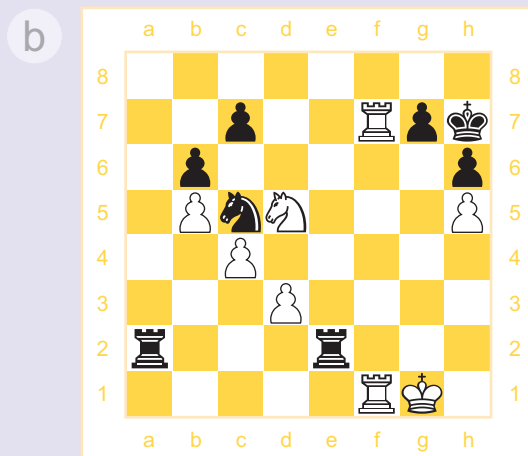
Despois do sacrificio da dama, a torre (defendida por un peón) dá xaque mate nunha esquina.

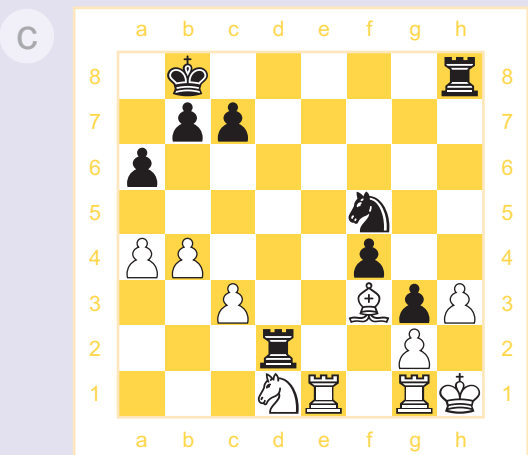
1. ... , Dxh3+!
2. gxh3 , Th2++

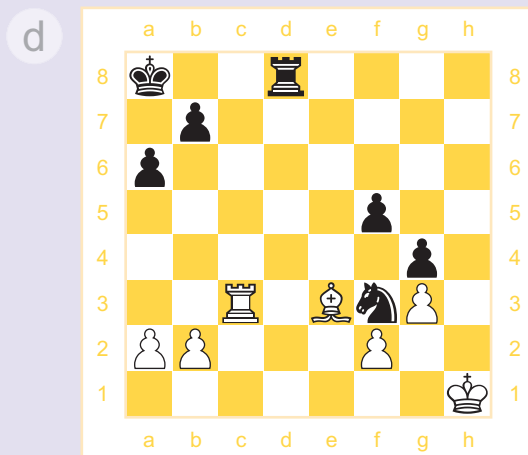
3

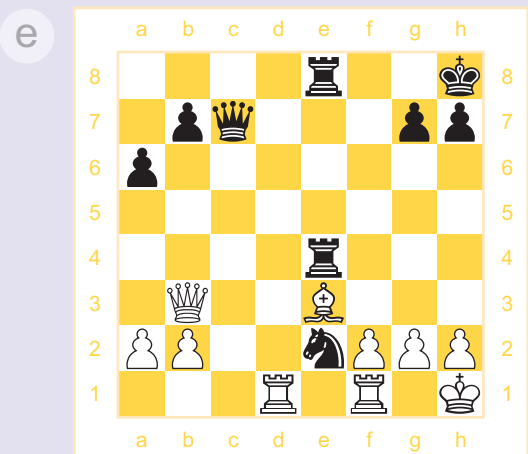
Anota as xogadas que lles permiten ás negras facer unha combinación de mate.

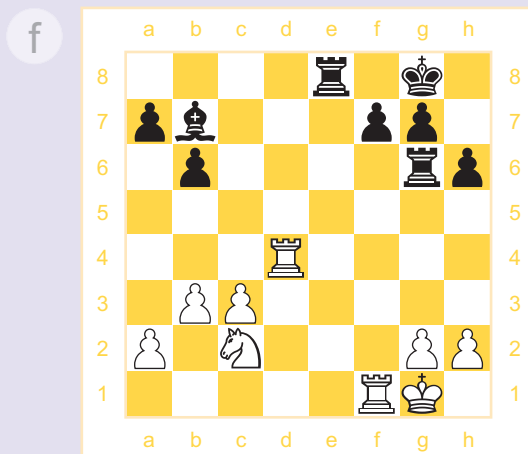








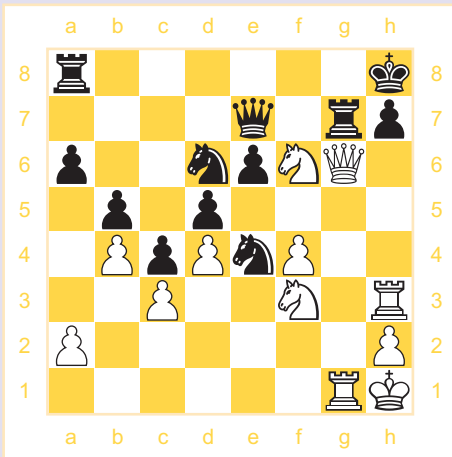




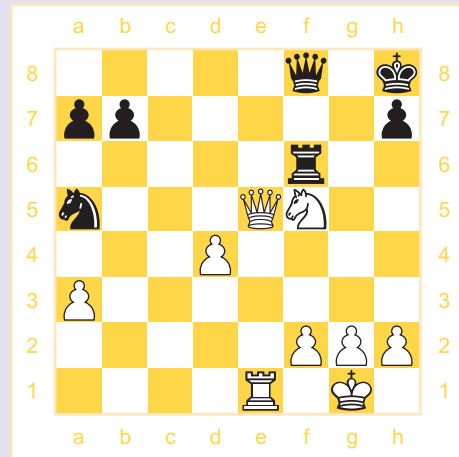
4

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

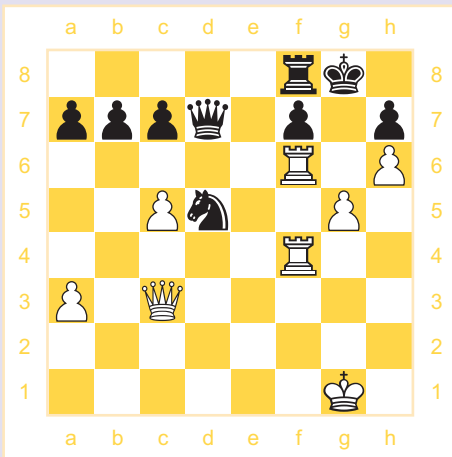
a



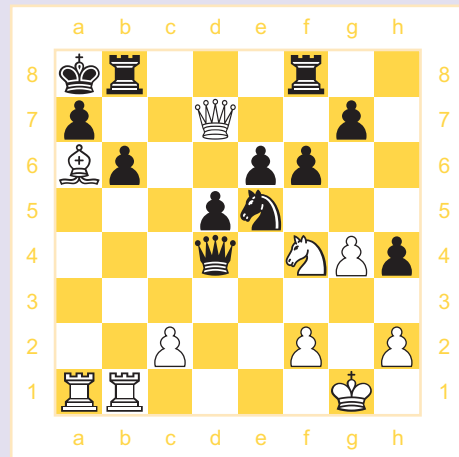
b



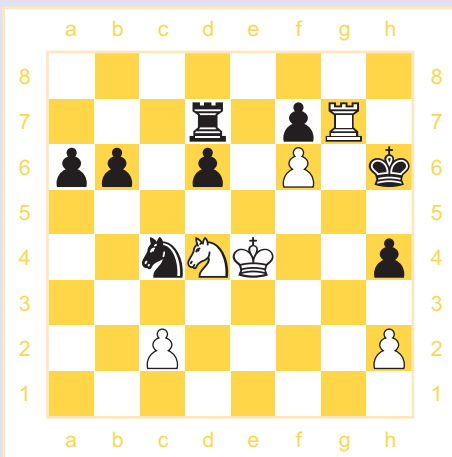
c



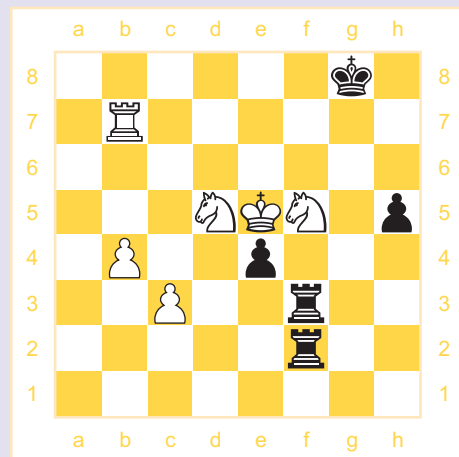
d



e



f





Mates con pezas menores

As combinacións de mate con pezas menores precisan certas condicións:

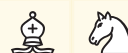
1. Co fin de que poidan actuar os alfís, fai falta que haxa diversas diagonais de diferente cor abertas.

Posicións finais



1

	a	b
	c	d



2

	a	b
	c	d



3

	a	b
	c	d



4

	a	b
	c	d

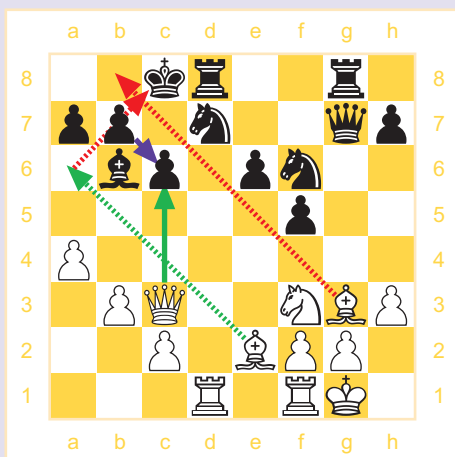


2. Se xogan os cabalos, é necesario que estes poidan dar xaque dende casas non ameazadas polo adversario.

3. É preciso que o rei adversario teña casas de fuga ocupadas polas súas propias pezas e que estas non poidan evitar que lle dean xaque mate (coa interposición ao alfil ou coa captura do cabalo que dá xaque).

Exemplos

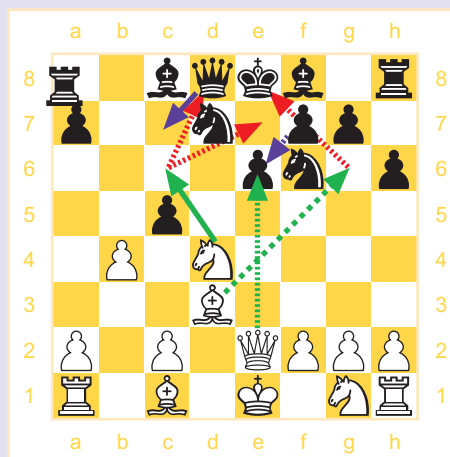
1



Tras o sacrificio da dama branca, o seu alfil branco dá xaque mate axudado polo outro alfil.

1. Dxc6+! , bxc6
2. Aa6++

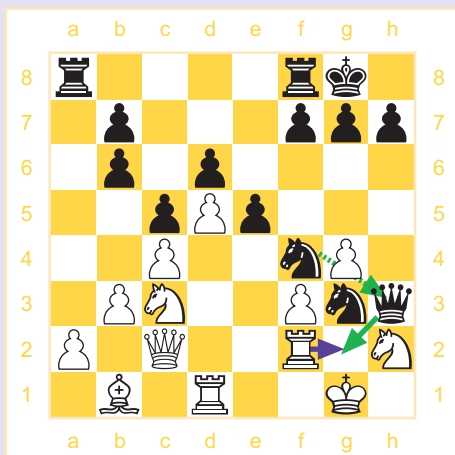
2



O cabalo branco obriga a dama a moverse e, á vez, ameaza as casas negras de saída do rei.

1. Cc6 , Dc7
2. Dxe6+! , fxe6
3. Ag6++

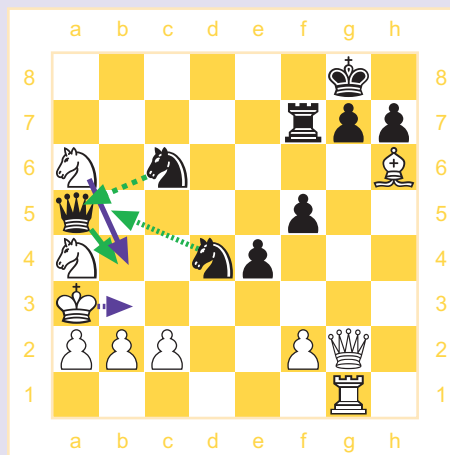
3



O sacrificio da dama permite que o cabalo lle dea xaque mate ao rei branco co apoio do outro cabalo.

1. ... , Dg2+!
2. Txxg2 , Ch3++

4



O sacrificio da dama negra facilita o xaque mate cos dous cabalos negros, porque os brancos bloquean o seu rei.

1. ... , Db4+!
2. Cxb4 , Cb5+
3. Rb3 , Ca5++

5

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

a

Blank box for answer:

b

Blank box for answer:

c

Blank box for answer:

d

Blank box for answer:

e

Blank box for answer:

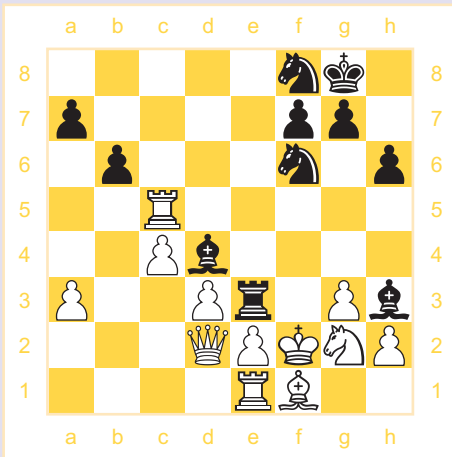
f

Blank box for answer:

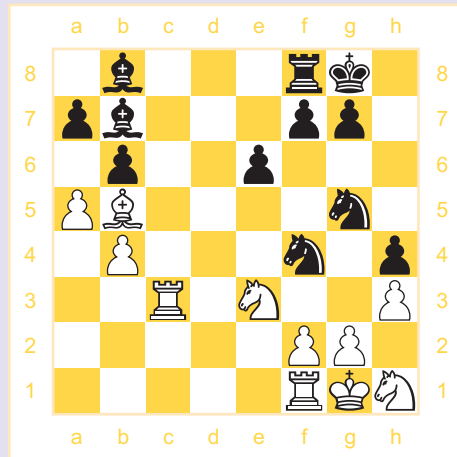
6

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

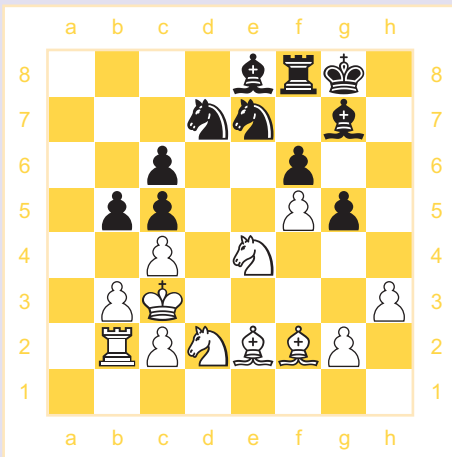
a



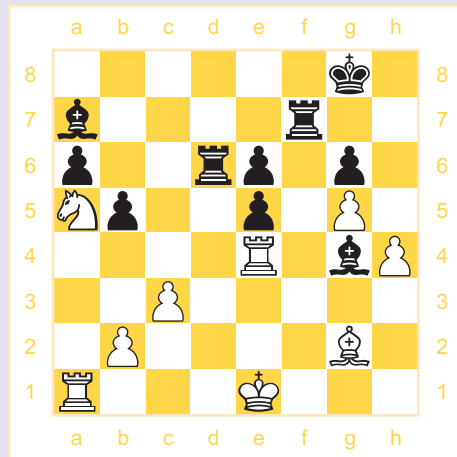
b



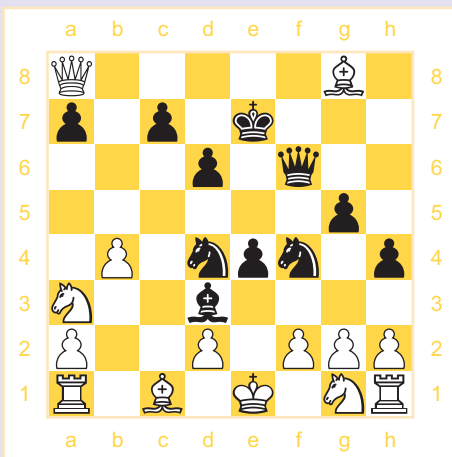
c



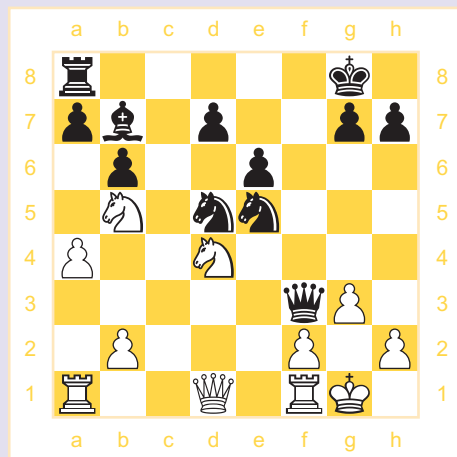
d



e



f



A

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

a

Chessboard diagram a showing a chess position. White pieces: King on g1, Queen on f6, Rook on b2, Knight on d4, Pawns on a5, c4, e4, f3, g3, h1. Black pieces: King on g7, Queen on e6, Rook on f5, Knight on f7, Pawns on b7, c7, d7, g7, h2, h3.

b

Chessboard diagram b showing a chess position. White pieces: King on h1, Queen on f2, Rook on f1, Knight on c4, Pawns on a2, b3, d4, e2, f2, g2, h2. Black pieces: King on g8, Queen on e8, Rook on e8, Knight on c6, Pawns on a7, b7, c7, f7, g7, h7.

c

Chessboard diagram c showing a chess position. White pieces: King on h1, Queen on c3, Rook on e3, Knight on d7, Pawns on a3, b4, f2, g2, h2. Black pieces: King on h8, Queen on c7, Rook on e8, Knight on d7, Pawns on b6, c6, f7, g7, h7.

d

Chessboard diagram d showing a chess position. White pieces: King on h1, Queen on e2, Rook on f1, Knight on h5, Pawns on a3, b4, c4, e2, f2, g2, h2. Black pieces: King on c8, Queen on c8, Rook on d8, Knight on h5, Pawns on a4, b4, c6, d6, f6, g6, h6.

e

Chessboard diagram e showing a chess position. White pieces: King on h1, Queen on f6, Rook on b2, Knight on d4, Pawns on a2, b3, e3, f3, g3, h2. Black pieces: King on g8, Queen on f6, Rook on f8, Knight on c7, Pawns on a7, b7, c7, d7, e7, h7.

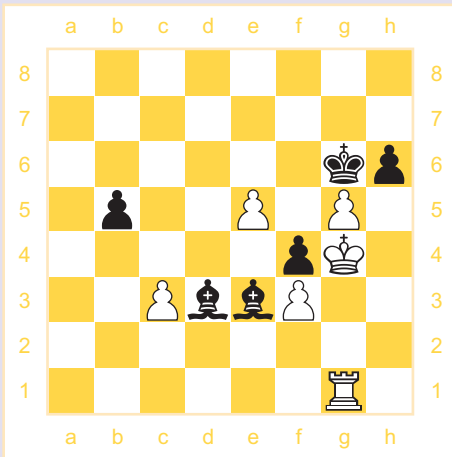
f

Chessboard diagram f showing a chess position. White pieces: King on h1, Queen on c4, Rook on e4, Knight on c4, Pawns on a2, b2, f2, g2, h2. Black pieces: King on g8, Queen on g8, Rook on h8, Knight on c7, Pawns on a7, b7, c7, d7, e7, h7.

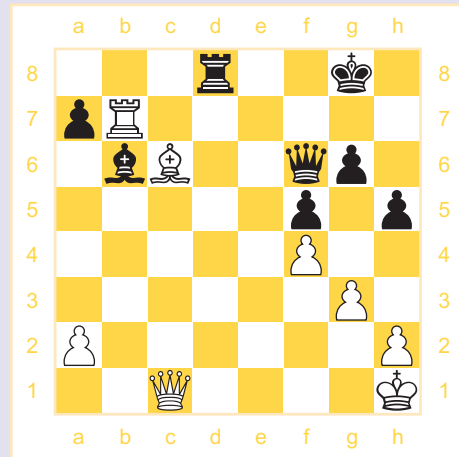
B

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

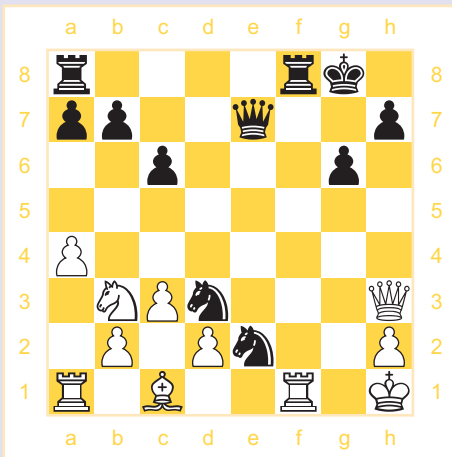
a



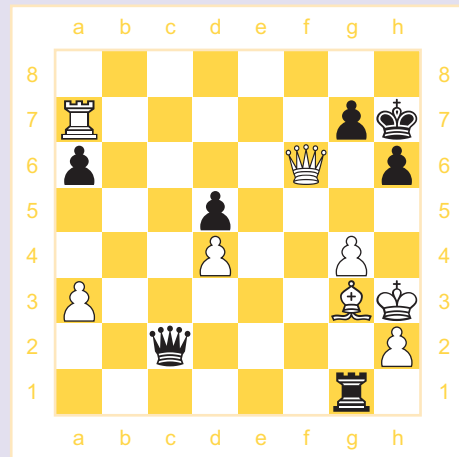
b



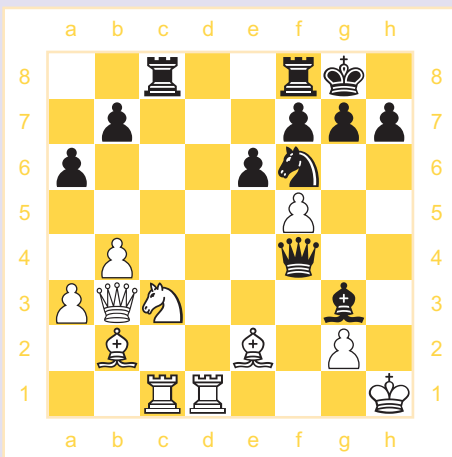
c



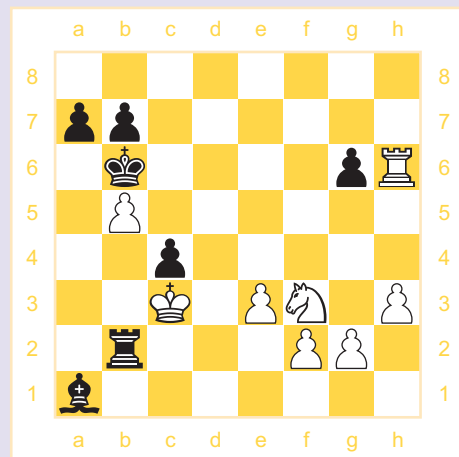
d



e

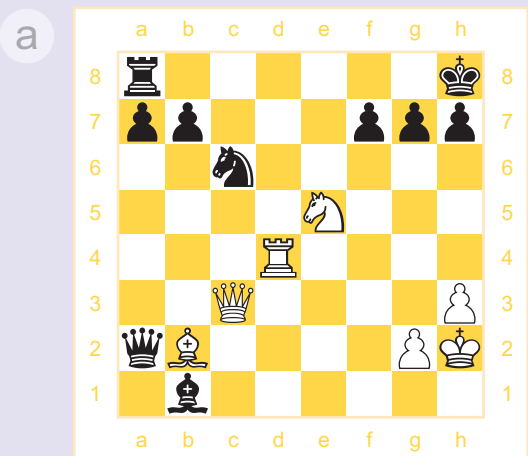


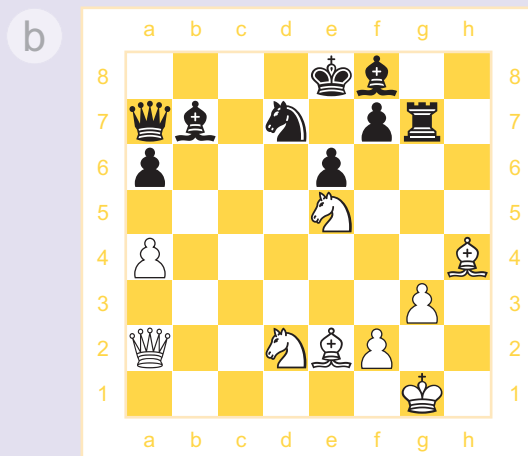
f

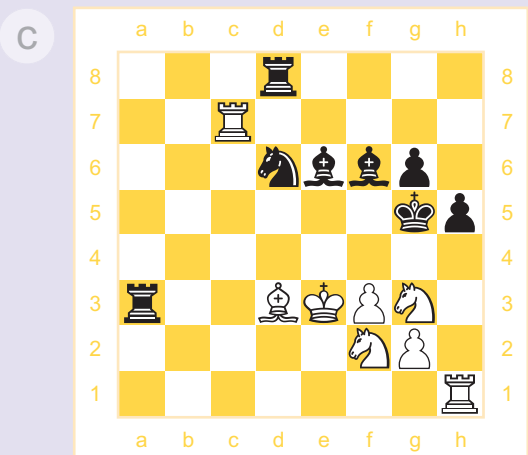


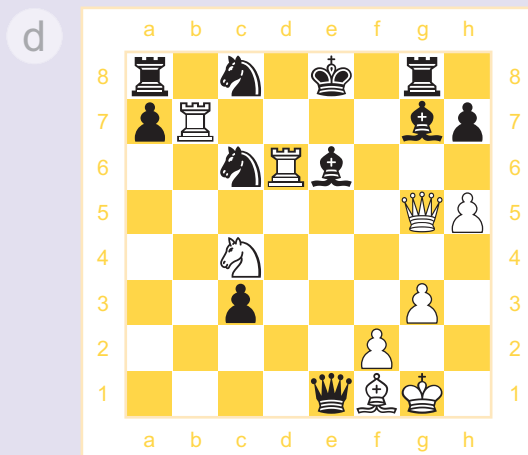
C

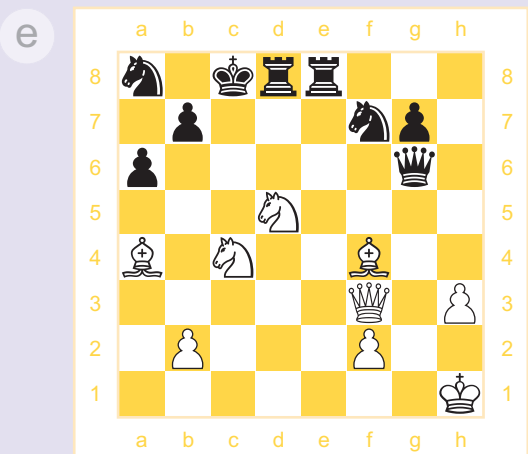
Anota as xogadas que lles permiten ás brancas facer unha combinación de mate.

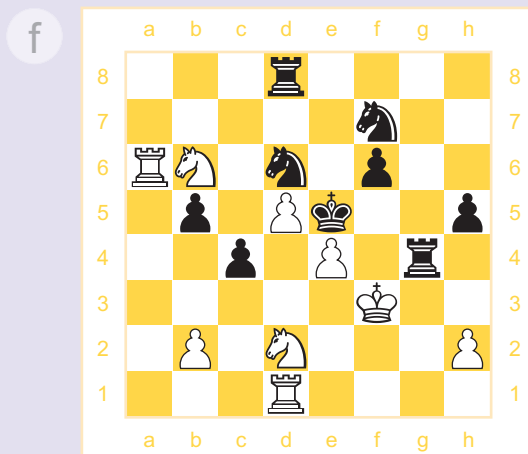








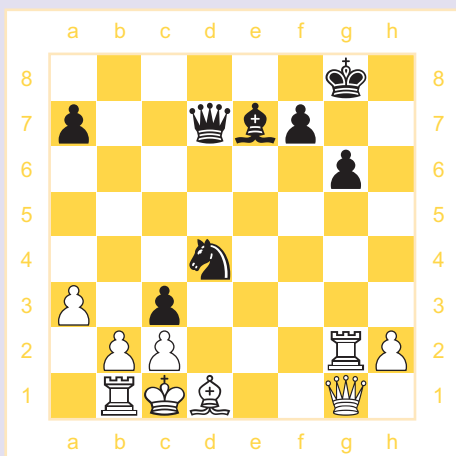




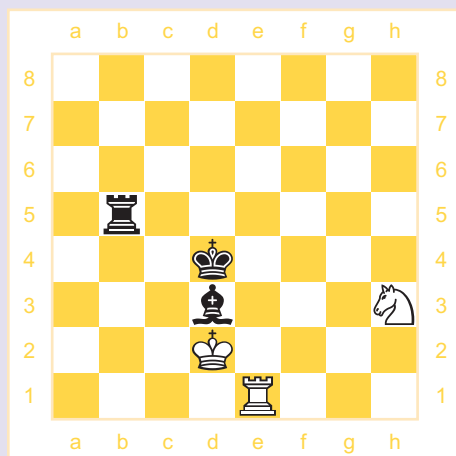
D

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

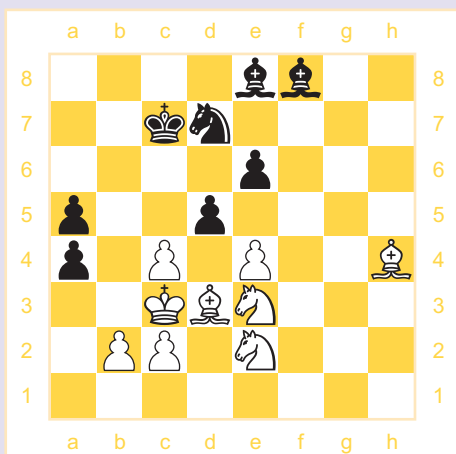
a



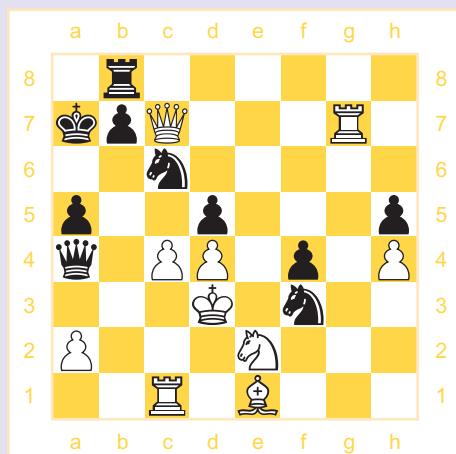
b



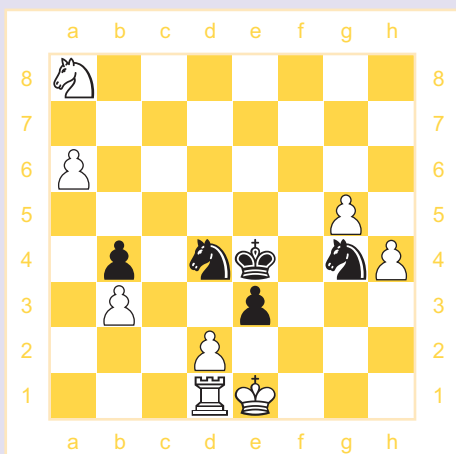
c



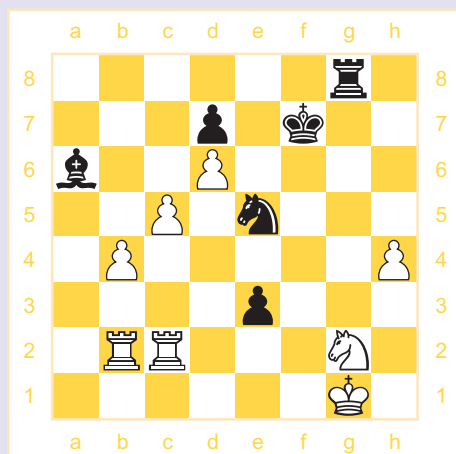
d



e



f



Sacrificios

Sacrificio

Transposición

Ataque á peza defensora:

Desviación

Destrucción da defensa

Interferencia

Ataque ao rei:

Atracción do rei

Desocupación de liña ou casa

Bloqueo táctico





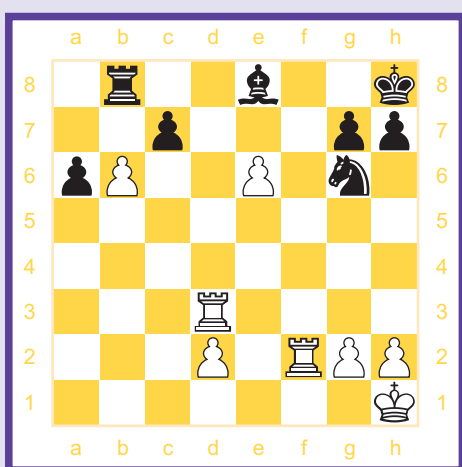
Sacrificio

O sacrificio é unha combinación en que se entrega unha ou máis pezas para conseguir dar xaque mate ou unha ganancia de material superior ao entregado.

Os sacrificios divídense en dous grupos: o primeiro caracterízase polo ataque a unha peza defensora (a desviación ou peza sobrecargada, a destrución da defensa e a interferencia), e o segundo, polo ataque directo ao rei (a atracción do rei, a desocupación dunha casa e o bloqueo táctico).

Exemplo

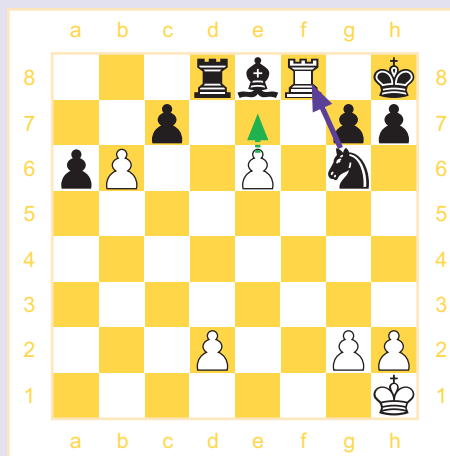
1



As negras teñen vantaxe de material, pero as brancas teñen un ataque gañador.

1. Td8 , Txd8
2. Tf8+ , ...

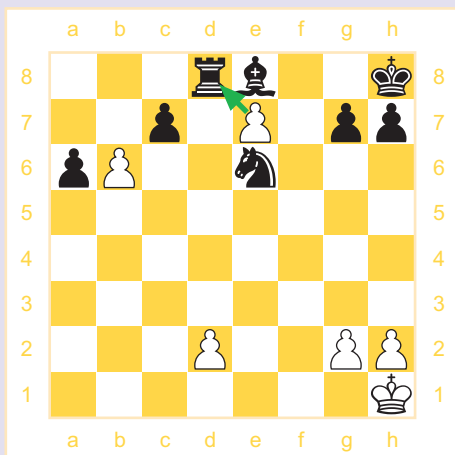
2



As brancas sacrifican as dúas torres. As negras están obrigadas a capturalas para evitar perder a partida.

2. ... , Cxf8
3. e7 , Ce6

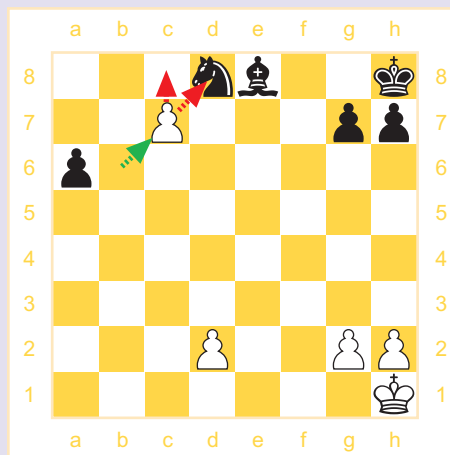
3



O peón branco fai unha dobre ameaza en e7 coroando por unha dama. O cabalo negro capturaré a dama.

4. exd8=D , Cxd8
5. bxc7

4



As negras non poden evitar a coroación do peón porque este o capturaré o cabalo ou irá a c8.



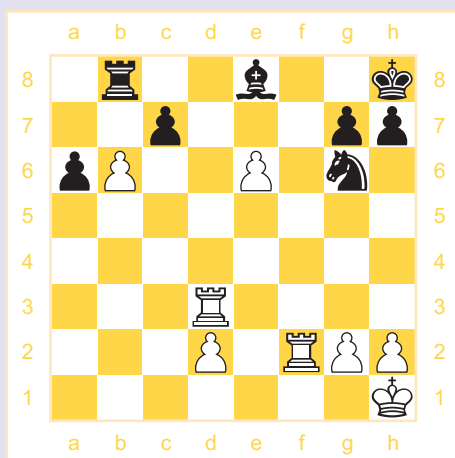
Transposición

Unha transposición consiste no cambio da orde correcta das xogadas nunha combinación.

Se antes de executar as xogadas non se repasa a combinación, prodúcese unha transposición que normalmente leva consigo a perda da partida, xa que o adversario posúe máis alternativas de xogo.

Exemplo

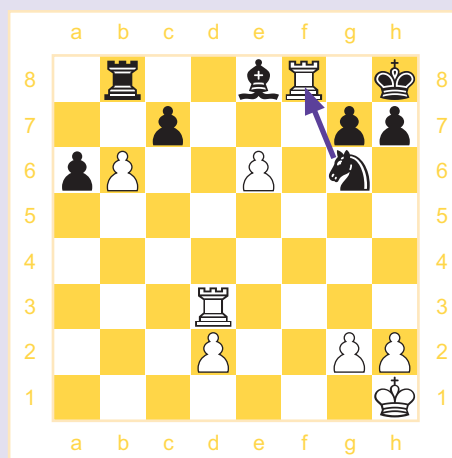
1



As brancas fan como primeira xogada a segunda porque as distrae o xaque ao rei.

1. Tf8+ , ...

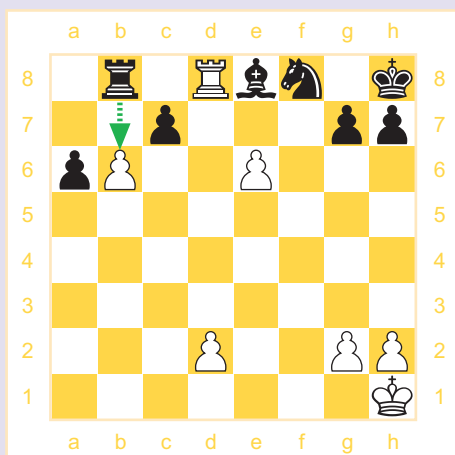
2



As brancas sacrifican primeiro a torre da columna f. Ao capturar co cabalo, evítase a ameaza de xaque mate.

1. ... , Cxf8
2. Td8

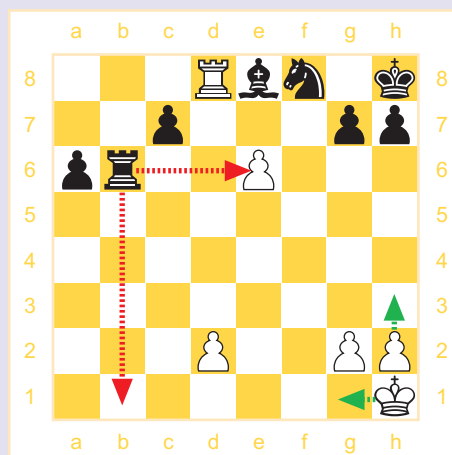
3



A torre negra captura o peón porque as brancas xa non ameazan con dar xaque mate se toman o alfil.

2. ... , Txb6

4



Coa captura do peón, as negras ameazan con xaque mate. Logo, capturarán o outro peón e defenderán o alfil.

3. ... , Txe6



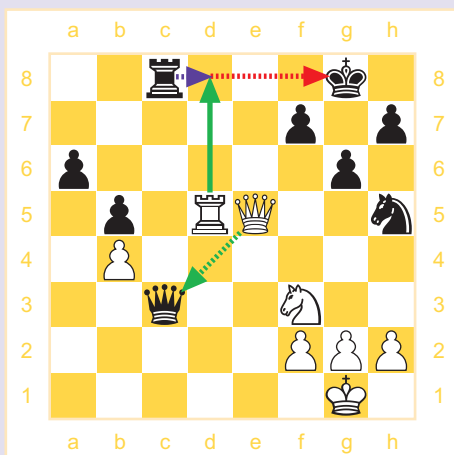
Desviación

Prodúcese cando se obriga o adversario a mover unha peza que está a defender a outra ou impedindo unha ameaza; así conséguese unha ganancia de material ou o xaque mate.

A peza obrigada a moverse está sobrecargada porque non pode defender dúas situacións á vez.

Exemplos

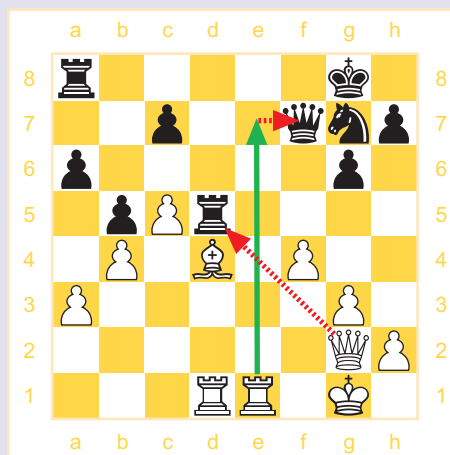
1



Cando a torre negra captura a branca para evitar o xaque mate, a dama branca captura a outra dama.

1. Td8+ , Txd8
2. Dxc3 , ...

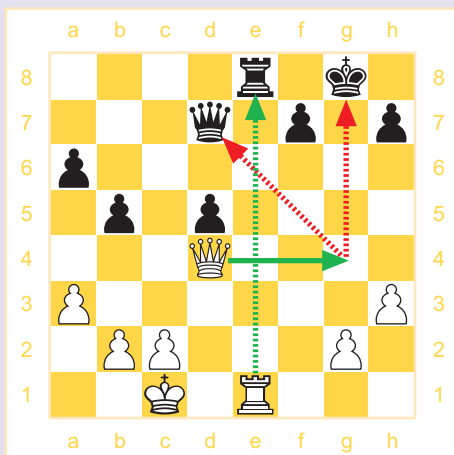
2



A dama negra ten que capturar a torre. Logo, a dama branca captura a torre efectuando unha dobre ameaza a rei e torre

1. Te7 , Dxe7
2. Dxd5+ , ...

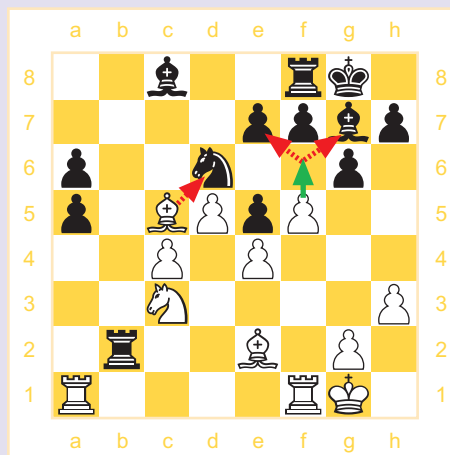
3



Tras a captura da dama branca, a torre branca captura a outra torre e dá xaque; logo o peón captura a dama.

1. Dg4+ , Dxc4
2. Txe8+ , Rg7
3. hxg4 , ...

4



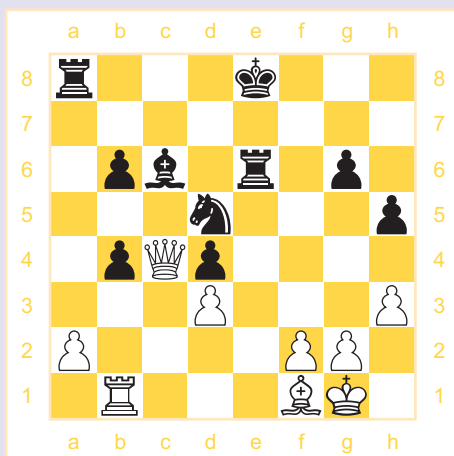
O peón e7 quedará sobrecargado ao defender o cabalo e o alfil negros á vez. As negras perden unha peza menor.

1. f6! , Axf6
2. Axd6 , exd6
3. Txf6 , ...

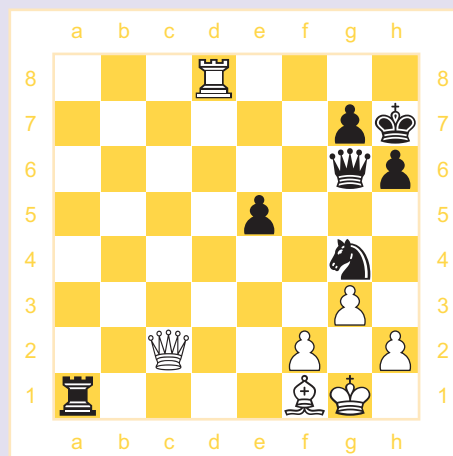
1

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

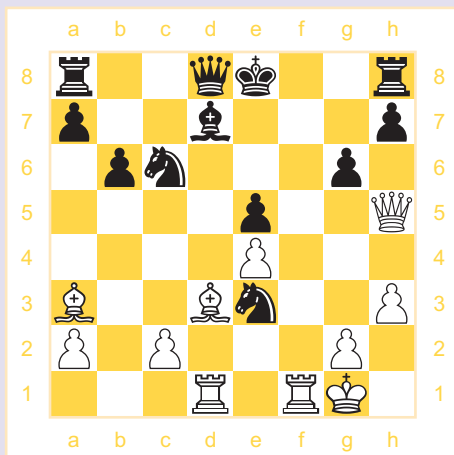
a



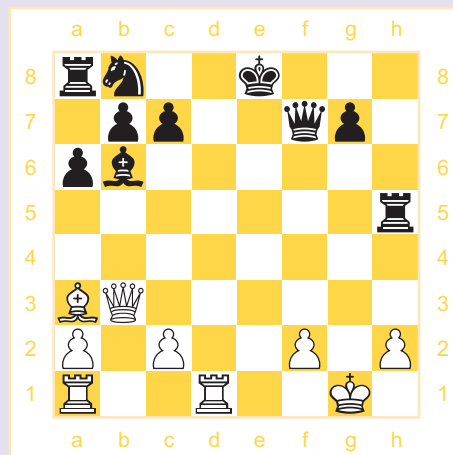
b



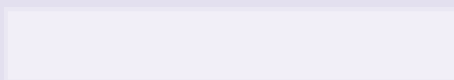
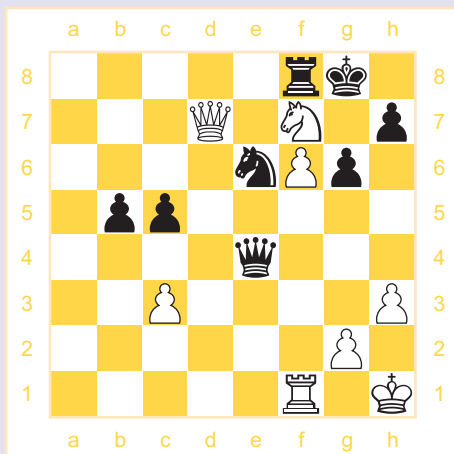
c



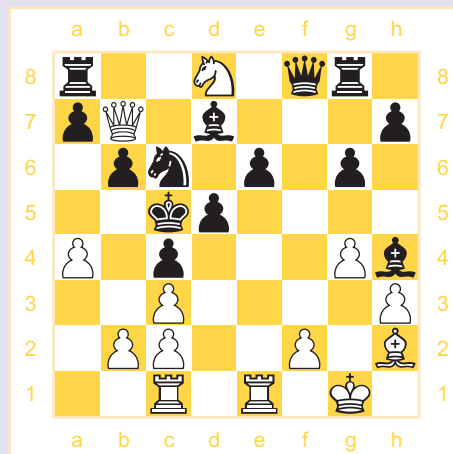
d



e

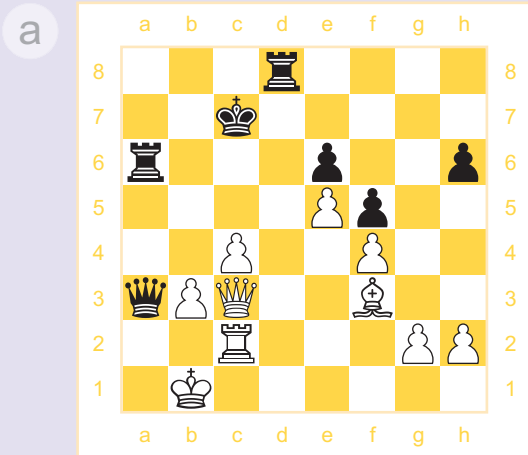


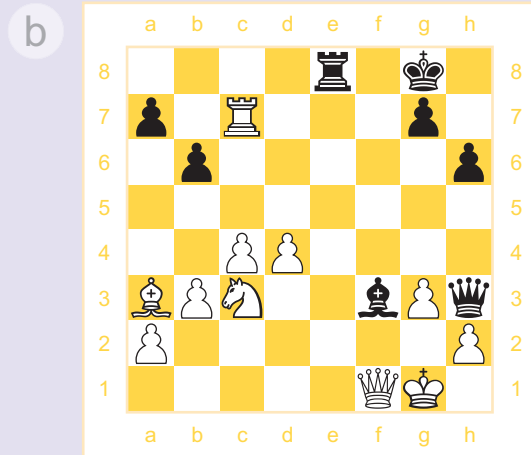
f

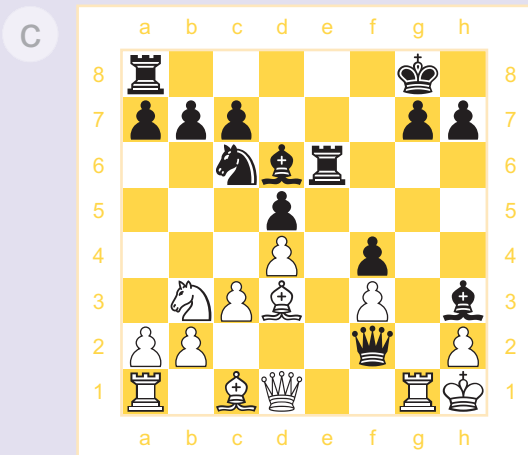


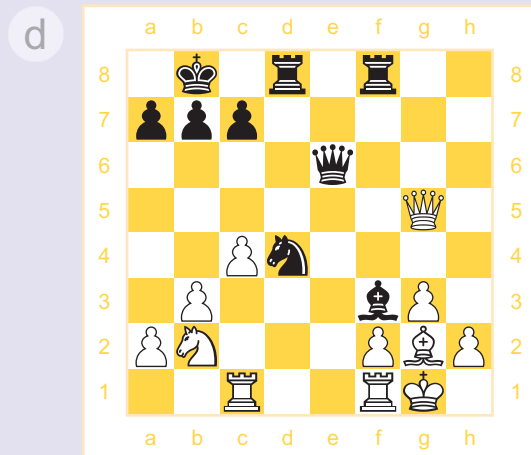
2

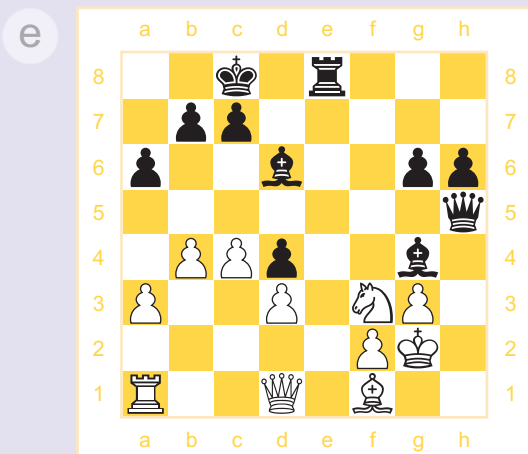
Anota as xogadas que lles permiten ás negras facer unha desviación. Se é posible, indica a combinación con frechas.

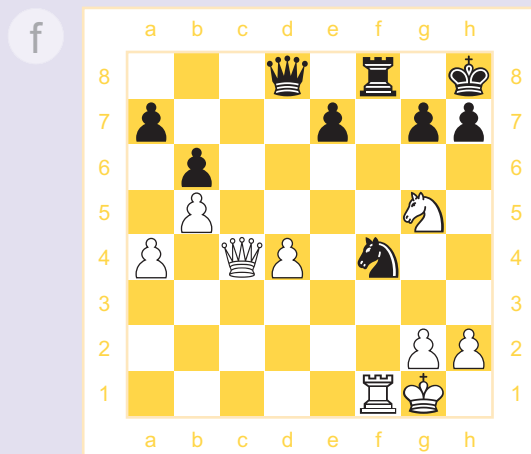












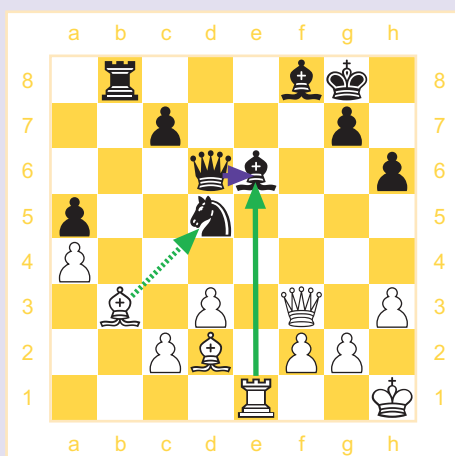


Destrucción da defensa

Consiste na eliminación dunha peza que está a defender a outra ou a unha casa, co fin de poder conseguir algunha ganancia material ou posicional ou, mesmo, o xaque mate.

Exemplos

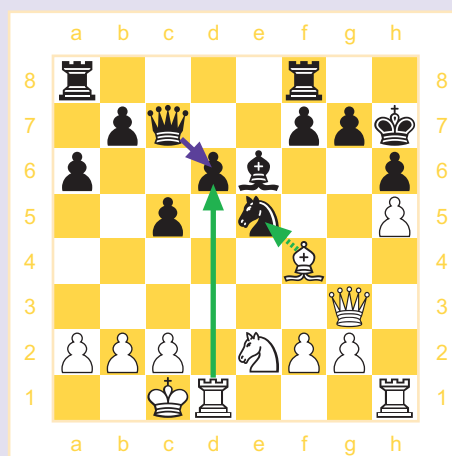
1



Ao sacrificar a torre branca polo alfil, captúrase o cabalo e, posteriormente, a dama.

1. Txe6 , Dxe6
2. Axd5 , ...

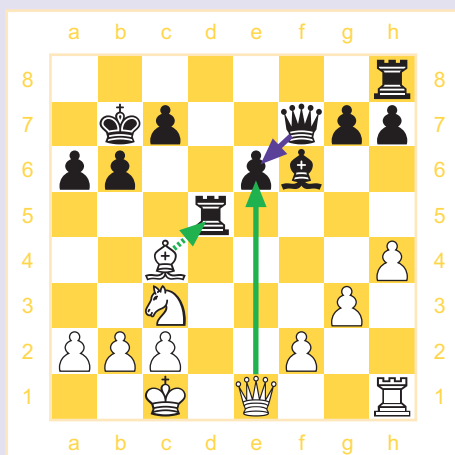
2



As brancas destrúen a defensa do cabalo negro e despois fan unha dobre ameaza de xaque mate e capturan a dama, co que logran unha vantaxe material decisiva.

1. Txd6! , Dxd6
2. Axe5 , ...

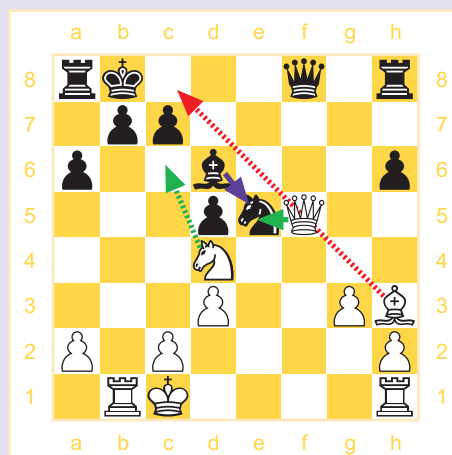
3



Co sacrificio temporal da dama, as brancas logran chegar a un final vantaxoso cun peón de máis.

1. Dxe6! , Dxe6
2. Axd5+ , Dxd5
3. Cxd5

4



Despois de sacrificar a dama polo cabalo negro, o cabalo branco pode dar xaque mate.

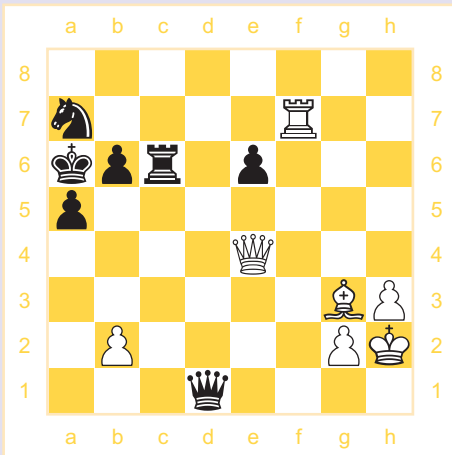
1. Dxe5 , Axe5
2. Cc6++

3

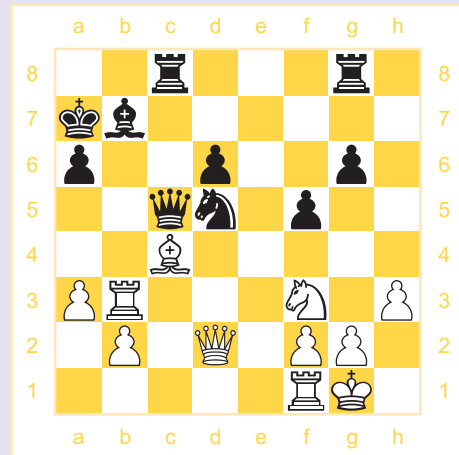
Anota as xogadas que lles permiten ás brancas facer unha destrución da defensa.

Se é posible, indica a combinación con frechas.

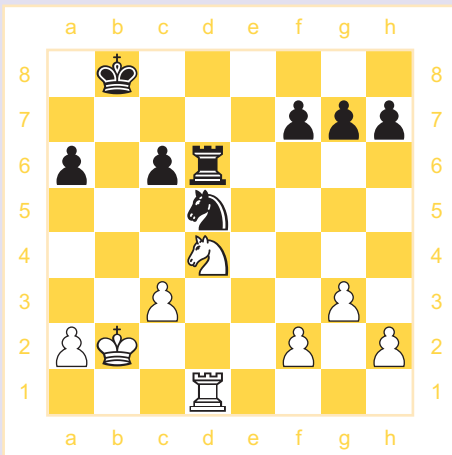
a



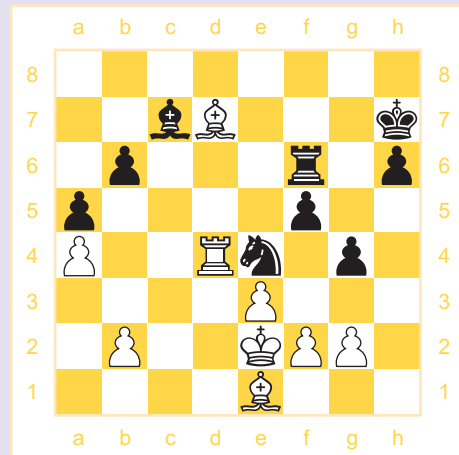
b



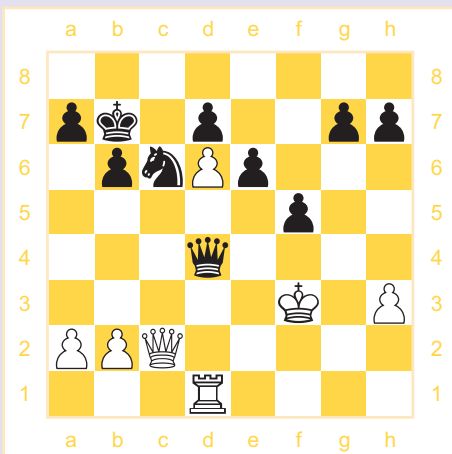
c



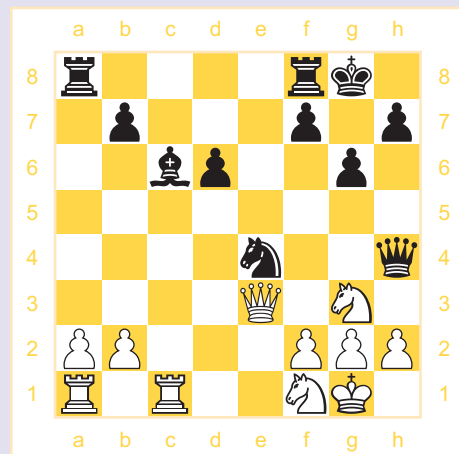
d



e



f

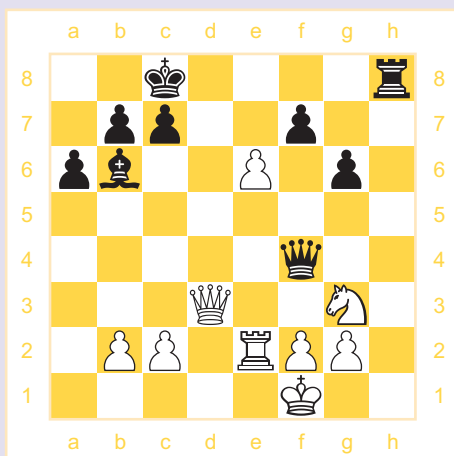


4

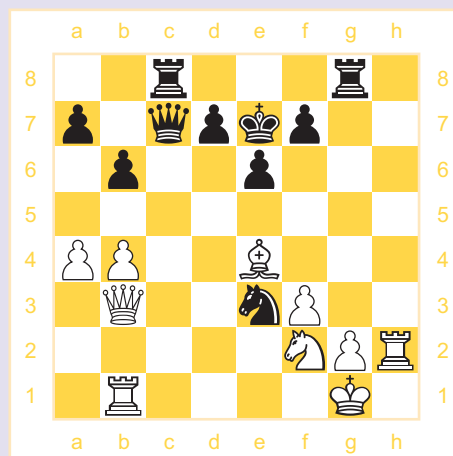
Anota as xogadas que lles permiten ás negras facer unha destrución da defensa.

Se é posible, indica a combinación con frechas.

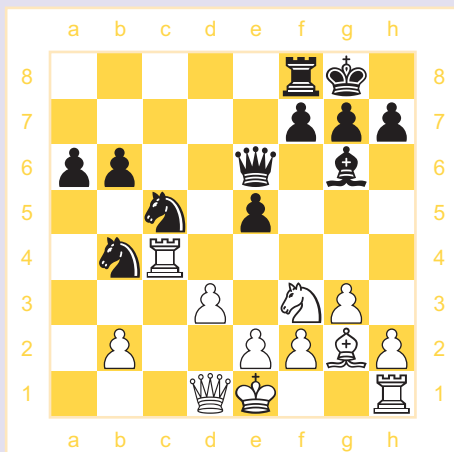
a



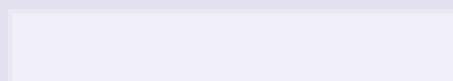
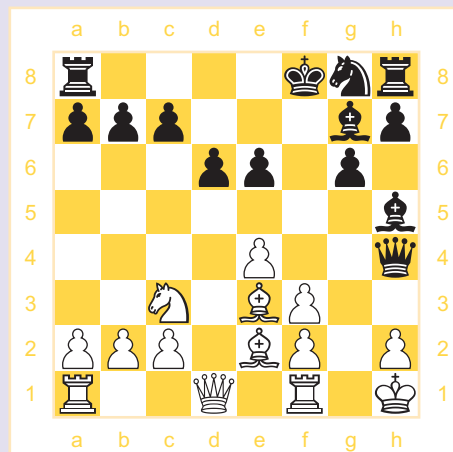
b



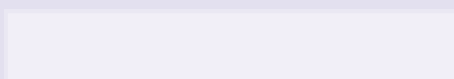
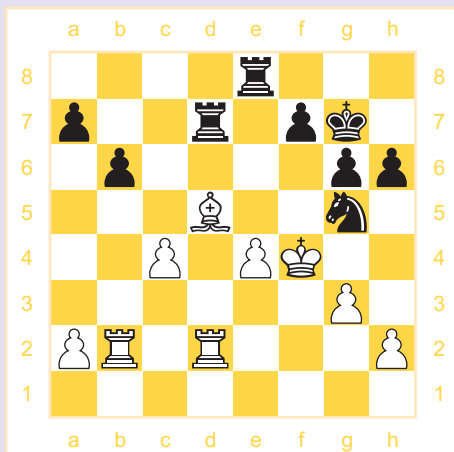
c



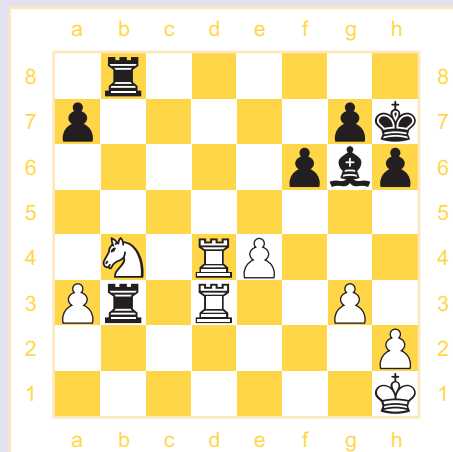
d



e



f





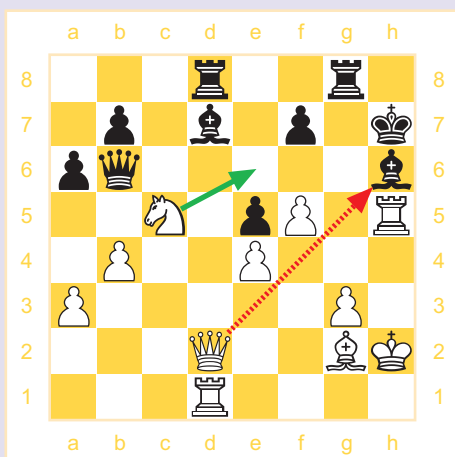
Interferencia

Consiste en obstruír a defensa das pezas do adversario ou en obstaculizar a defensa do rei.

Esta obstrución prodúcese cando se coloca unha peza entre dúas do adversario que se defendían reciprocamente.

Exemplos

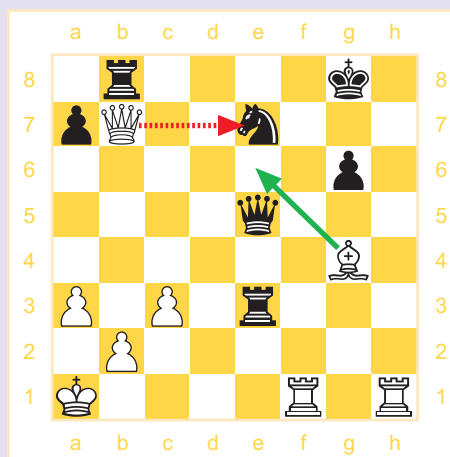
1



O cabalo interponse entre o alfil e a dama do xogador negro, e este non pode evitar o xaque mate das brancas.

1. Ce6! , ...

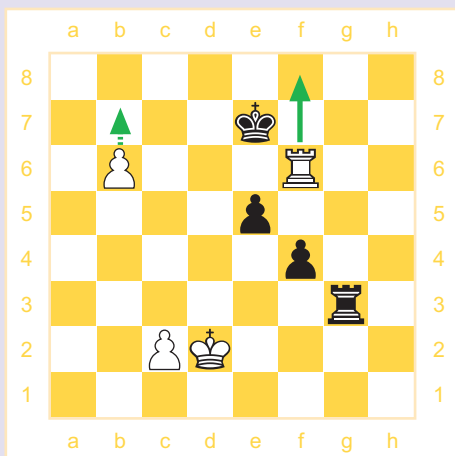
2



O alfil interponse entre o cabalo e a dama e dá xaque. A dama negra non pode defender a torre e o cabalo.

1. Ae6+! , Dxe6
2. Dxb8+ , ...

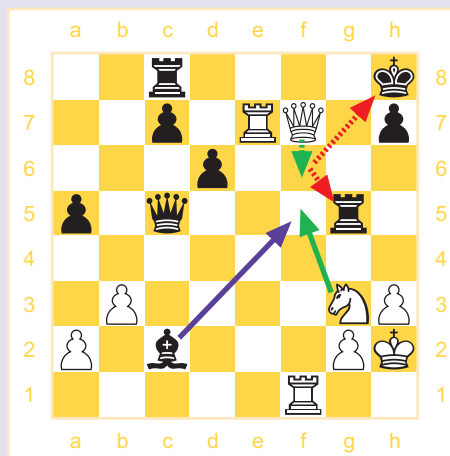
3



O sacrificio da torre branca evita que a outra torre ou o rei negros deteñan a coroación do peón branco.

1. Tf8! , Rxf8
2. b7 , ...

4



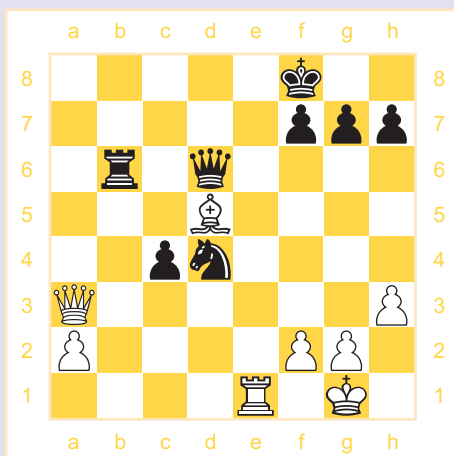
O cabalo obriga o alfil a interpoñerse entre a dama e a torre negras para evitar, de momento, o xaque mate.

1. Cf5! , Axf5
2. Df6+ , Rg8
3. Dxc5+ , Ag6
4. Df6 , ...

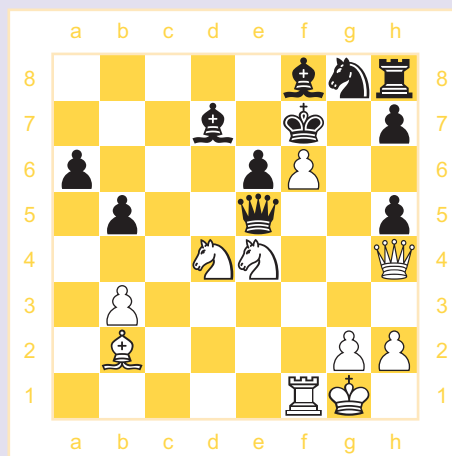
5

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

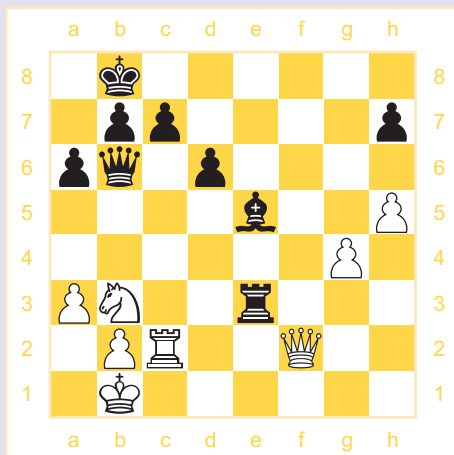
a



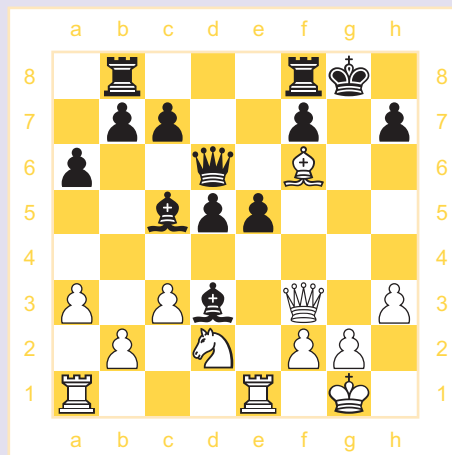
b



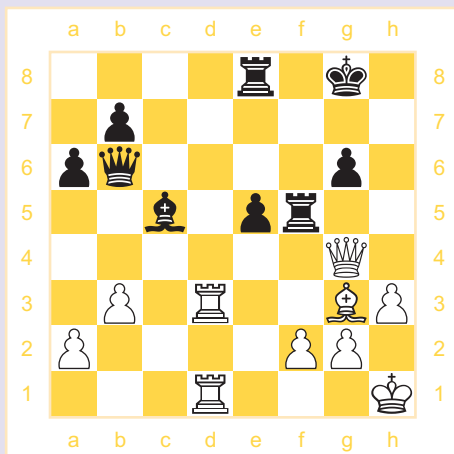
c



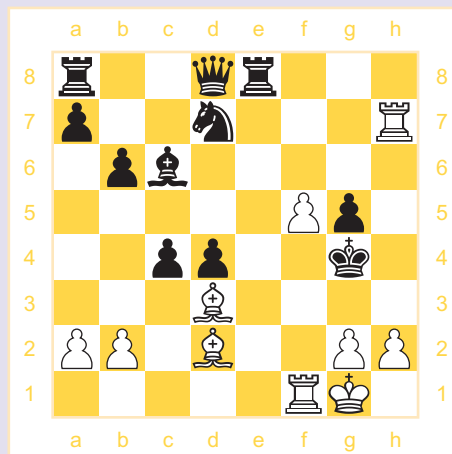
d



e



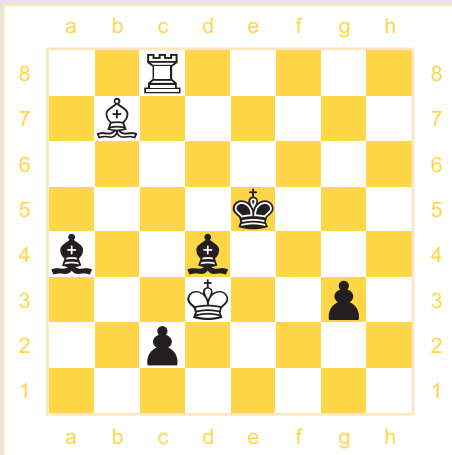
f



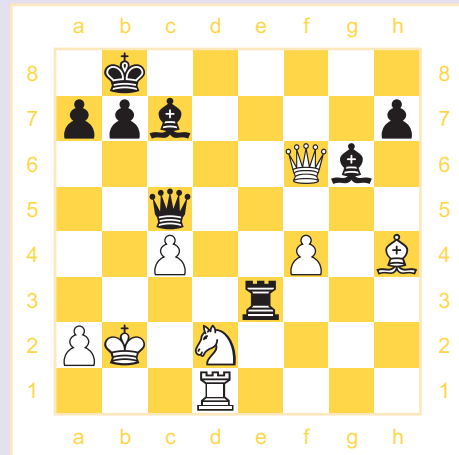
6

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

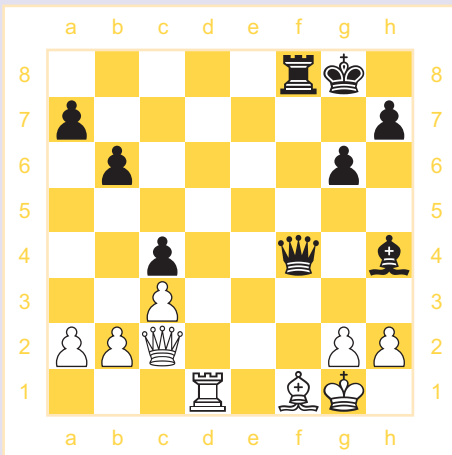
a



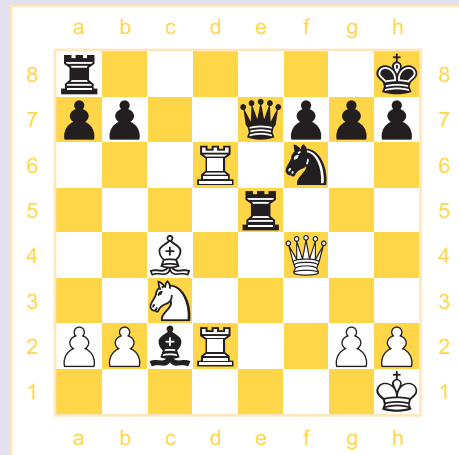
b



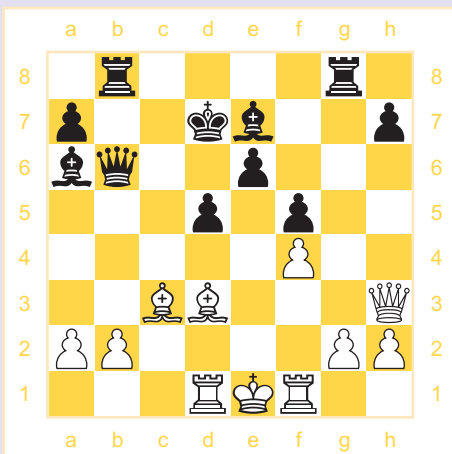
c



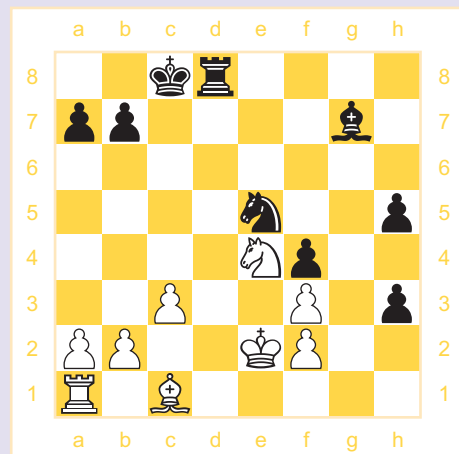
d



e



f



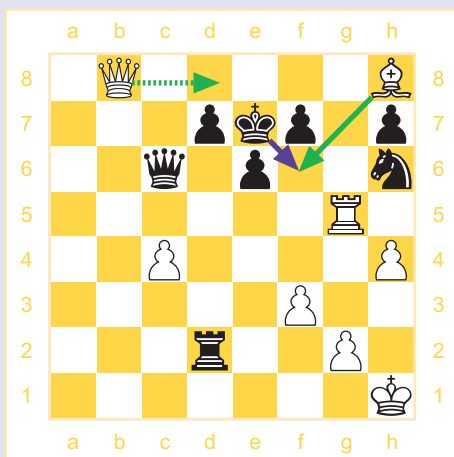


Atracción do rei

A atracción do rei consiste en obrigalo a situarse nunha casa para darlle xaque mate ou ben para gañar material.

Exemplos

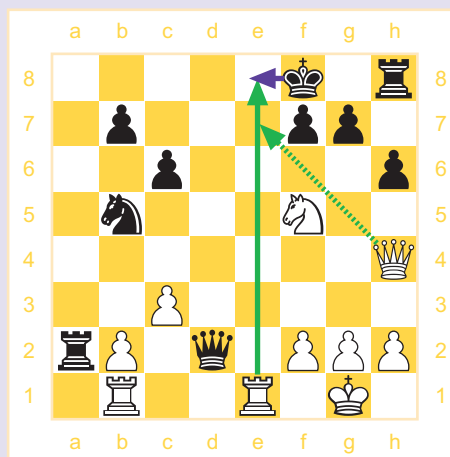
1



Cando o rei captura obrigatoriamente o alfil en f6, a dama dá xaque mate dende d8.

1. Af6+! , Rxf6
2. Dd8++

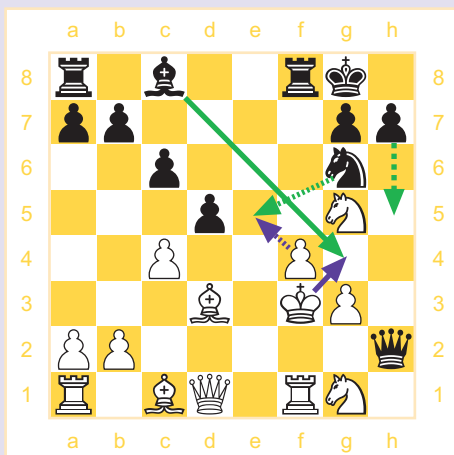
2



Despois de que o rei capture, sen outra alternativa, a torre en e8, a dama dá xaque mate en e7.

1. Te8+! , Rxe8
2. De7++

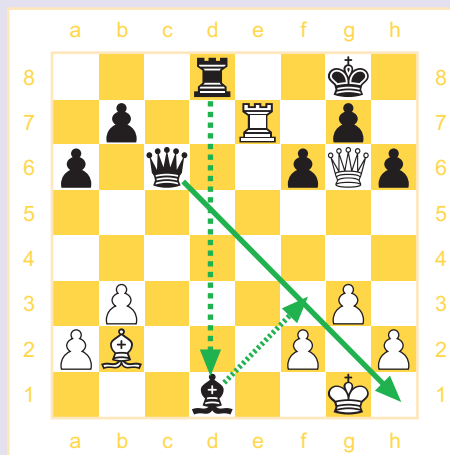
3



O rei captura o alfil para non perder a súa dama, pero o sacrificio do cabalo compórtalle o xaque mate.

1. ... , Ag4+!
2. Rxc4 , Ce5+
3. fxe5 , h5++

4



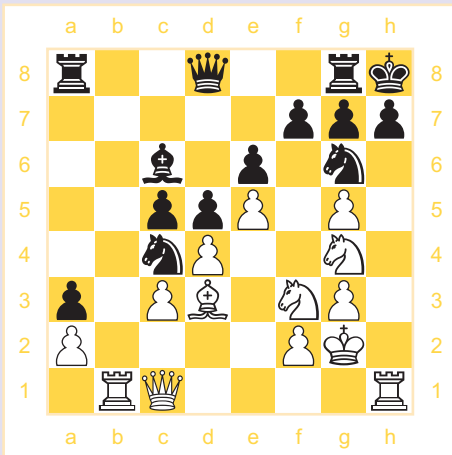
Despois de que o rei capture a dama, o alfil negro evita que escape o rei, e a torre dá xaque mate.

1. ... , Dh1+!
2. Rxc6 , Af3+
3. Rg1 , Td1++

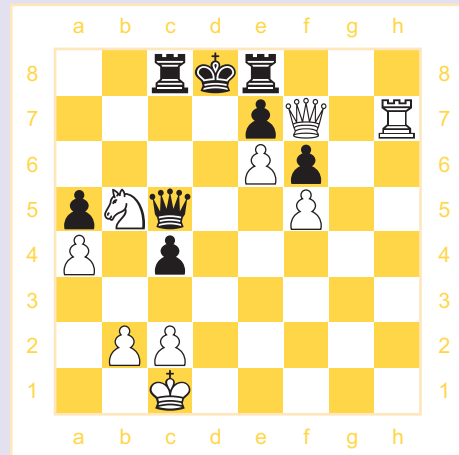
7

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

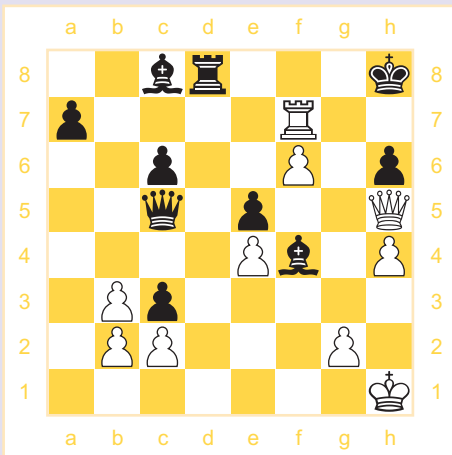
a



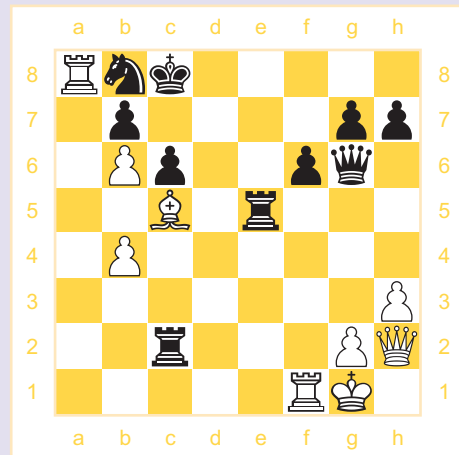
b



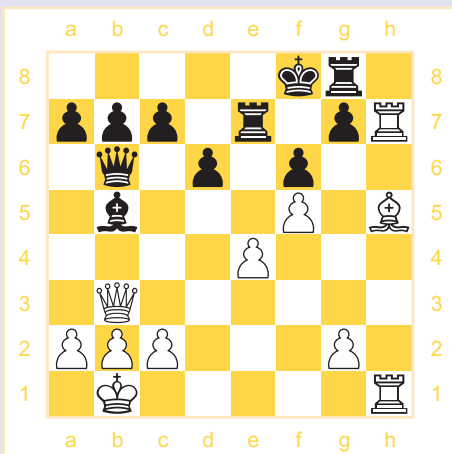
c



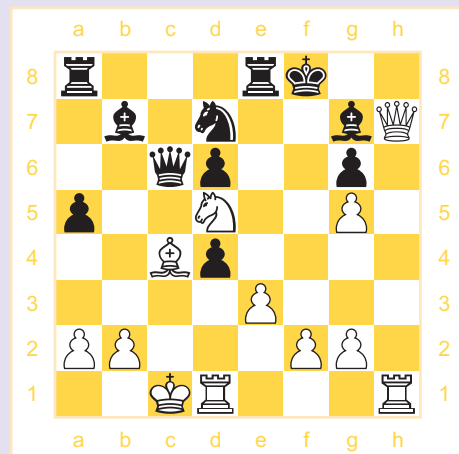
d



e

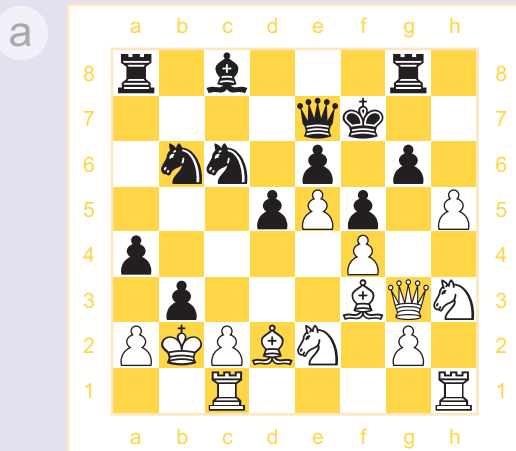


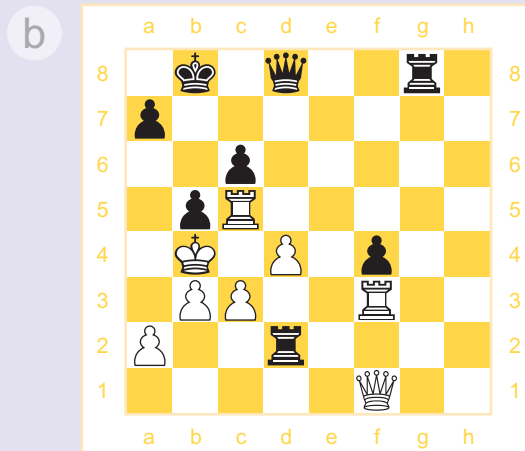
f

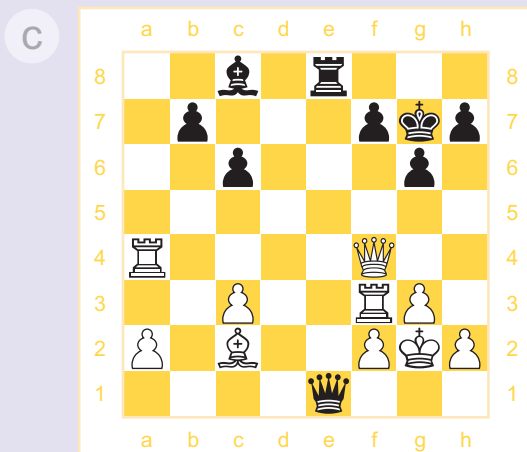


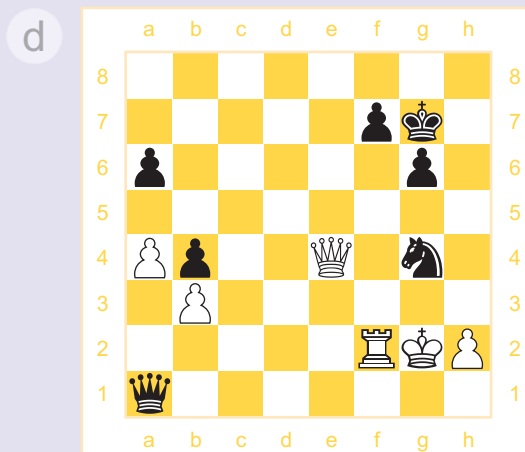
8

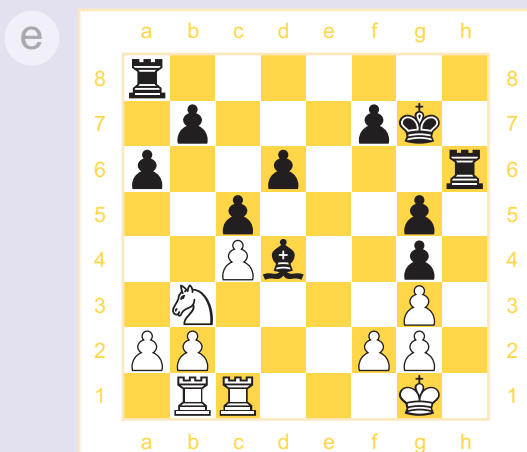
Anota as xogadas que lles permiten ás negras facer unha atracción do rei. Se é posible, indica a combinación con frechas.

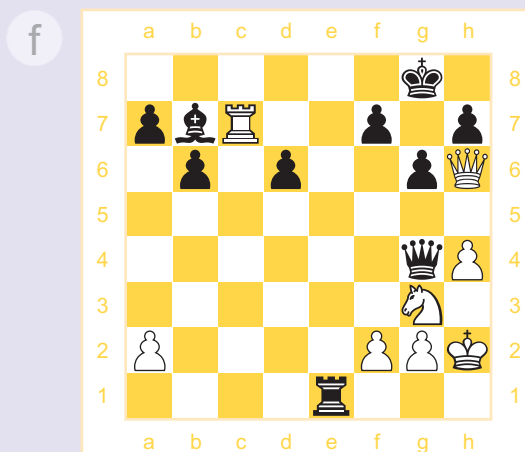














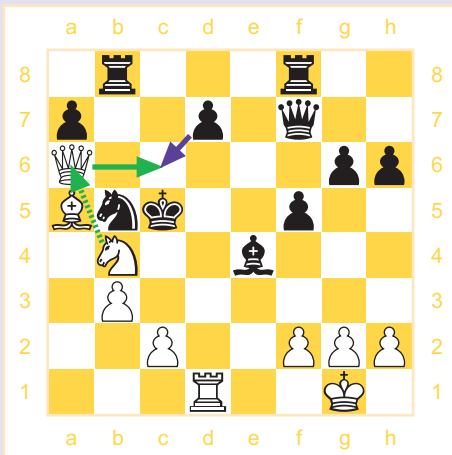
Desocupación de liña ou casa

O movemento ou sacrificio dunha peza pode abrir filas, columnas ou diagonais ou desocupar unha casa polas que outras pezas darán xaque mate ou conseguirán unha ganancia de material decisiva.

Normalmente, para conseguir esta liberación de espazo tense que sacrificar a peza que se xoga.

Exemplos

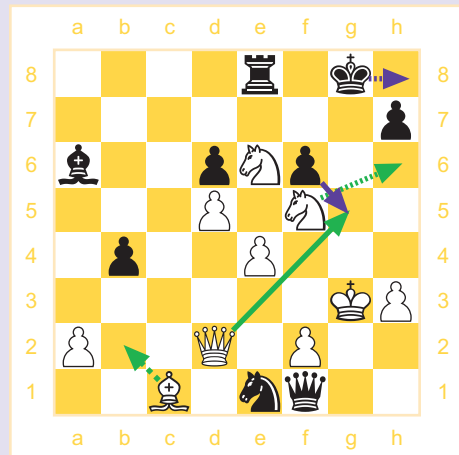
1



Sacrifícase a dama porque o cabalo dará xaque mate dende a casa en que esta se atopaba.

1. Dc6+! , dxc6
2. Ca6++

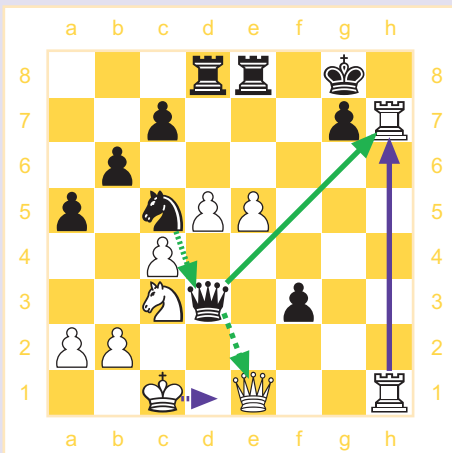
2



Sacrifícase a dama para abrir a gran diagonal negra por onde o alfil das brancas dará xaque mate.

1. Dg5+! , fxg5
2. Ch6+ , Rh8
3. Ab2++

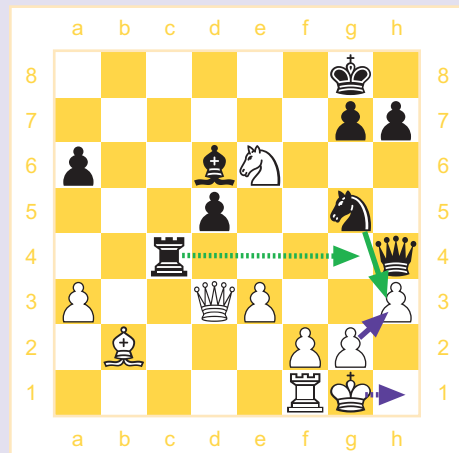
3



A dama captura a torre e desocupa a casa para facer unha dobre ameaza co cabalo, gañando unha torre.

1. ... , Dxh7!
2. Txh7 , Cd3+
3. Rd1 , Cxe1

4

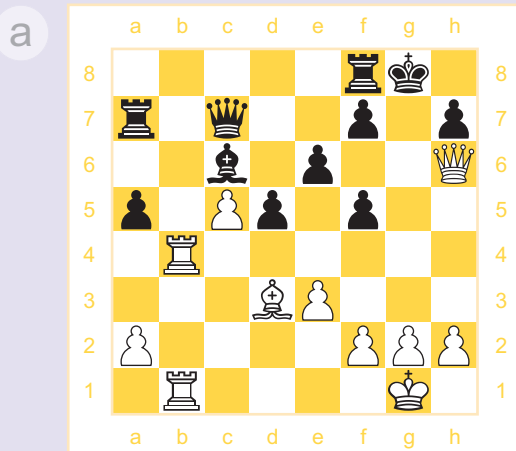


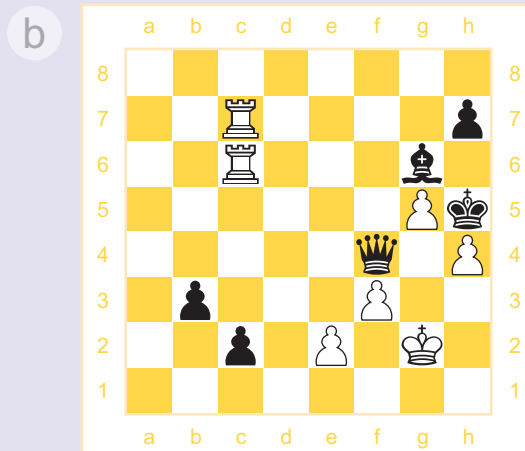
Sacrifícase o cabalo e a torre para abrir a columna h e dar xaque mate coa dama (defendida polo seu alfil).

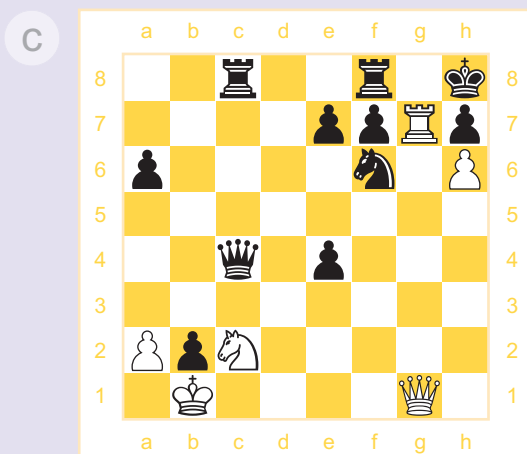
1. ... , Cxh3+!
2. gxh3 , Tg4+
3. hxg4 , Dh2++

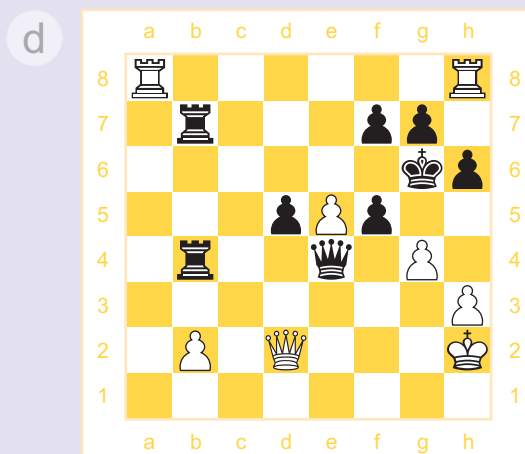
9

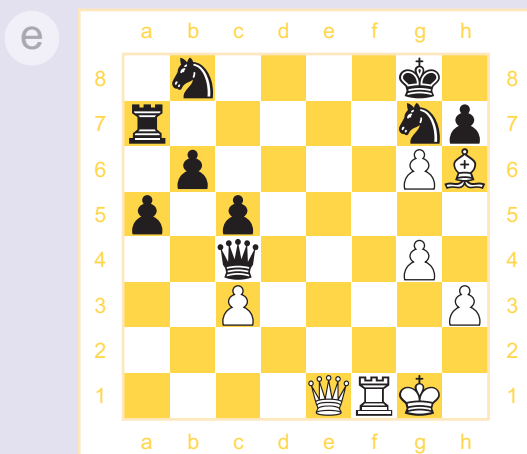
Anota as xogadas que lles permiten ás brancas realizar un sacrificio para desocupar liñas ou casas. Se é posible, indica a combinación con frechas.

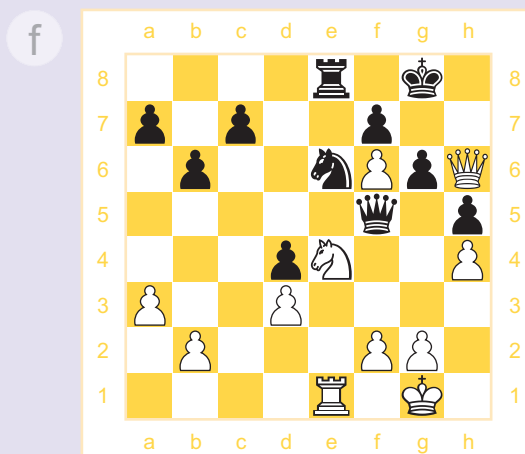






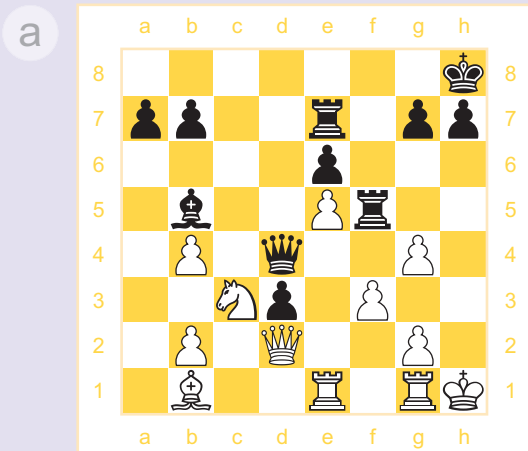


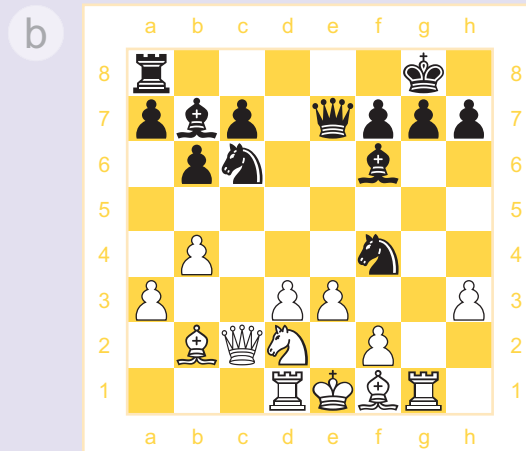


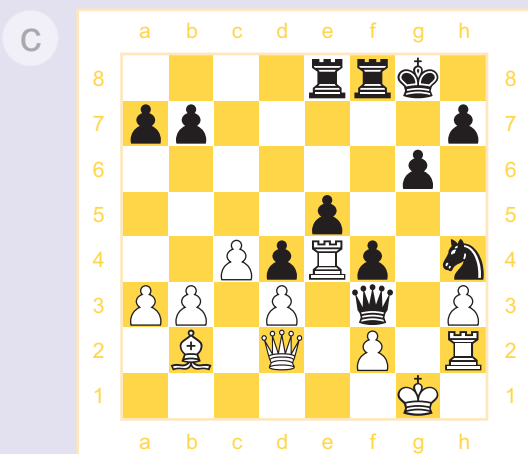


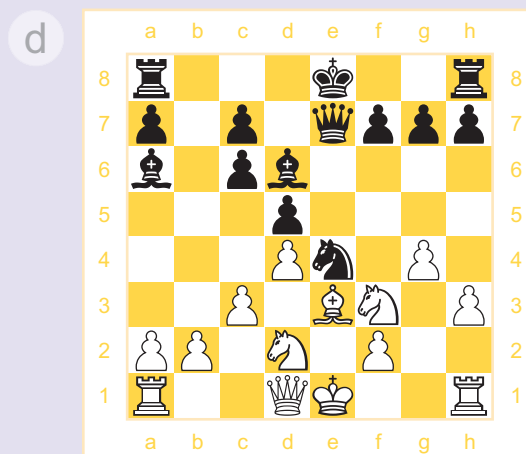
10

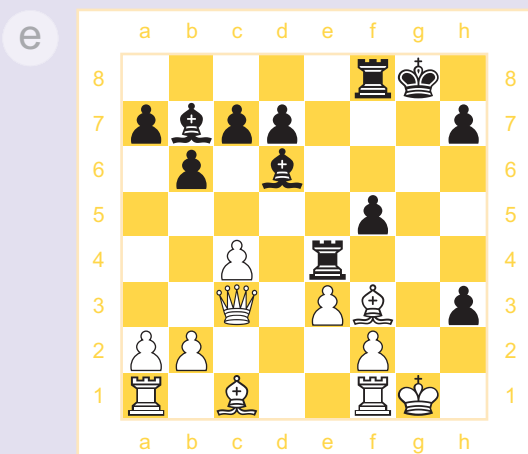
Anota as xogadas que lles permiten ás negras realizar un sacrificio para desocupar liñas ou casas. Se é posible, indica a combinación con frechas.

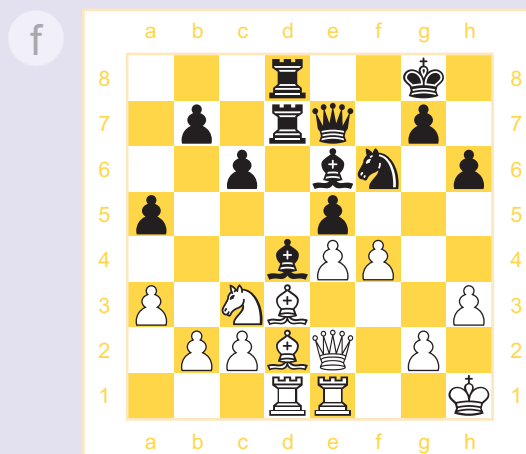














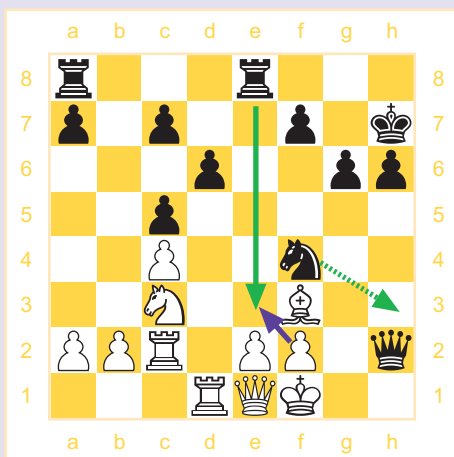
Bloqueo táctico

Obrígase o adversario a ocupar coas súas pezas casas importantes, e co que se impide a defensa ante o ataque.

Se se dese xaque mate, estas casas serían as que impedirían a fuga do rei.

Exemplos

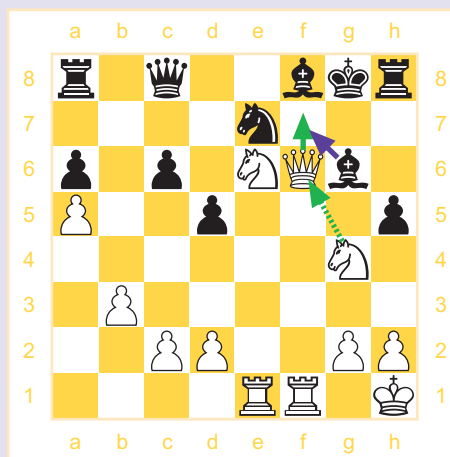
1



A torre sacrifícase para que o rei branco non poida escapar por e2 (o peón dobrado bloquea o peón e2).

1. ... , Te3!
(Se 1. ... Ch3 2. e3!)
2. fxe3 , Ch3

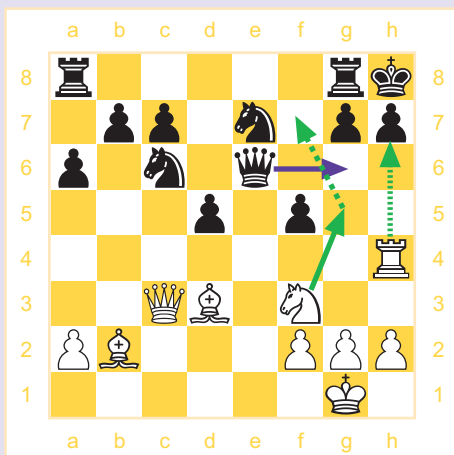
2



Sacrifícase a dama e obrígase a colocar o alfil na única casa de fuga que lle quedaba ao rei negro.

1. Df7+! , Axf7
2. Cf6++

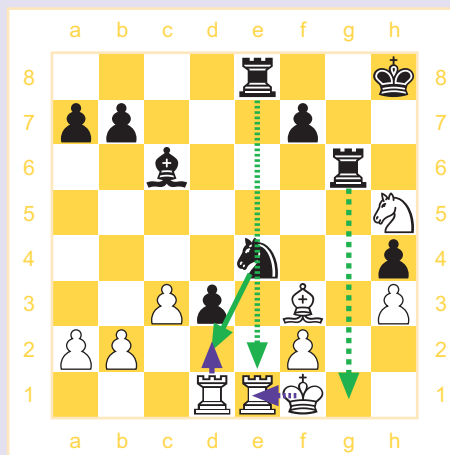
3



O sacrificio da torre implica a inmovilización do rei pola dama negra. Despois, o cabalo dará xaque mate.

1. Cg5 , Dg6
2. Txh7+ , Dxh7
3. Cf7++

4

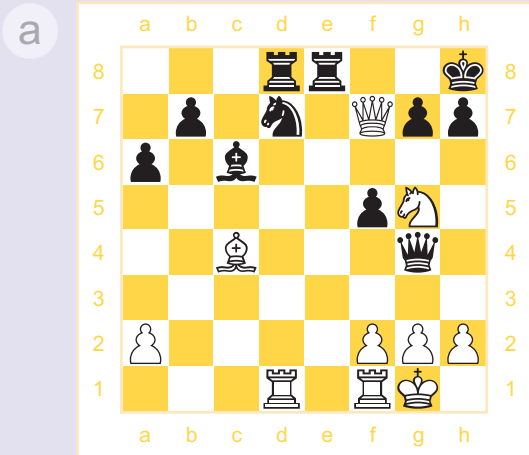


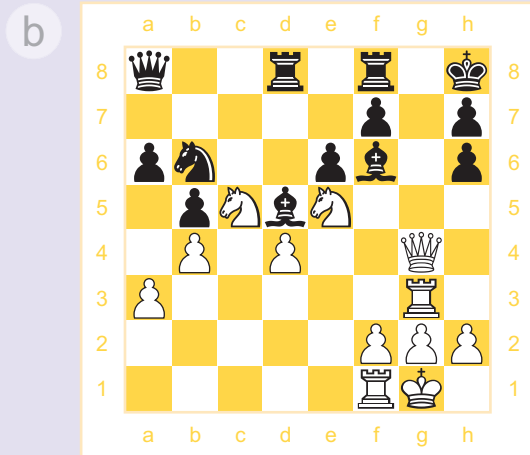
Tras o sacrificio do cabalo negro e do intercambio de torres, a outra torre dálle xaque mate ao rei branco dende g1.

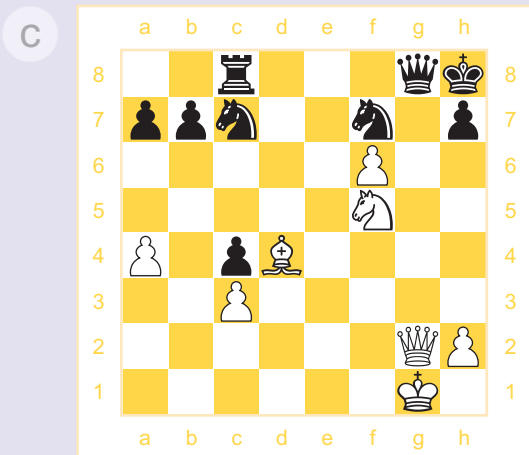
1. ... , Cd2+
2. Txd2 , Txe1+
3. Rxe1 , Tg1++

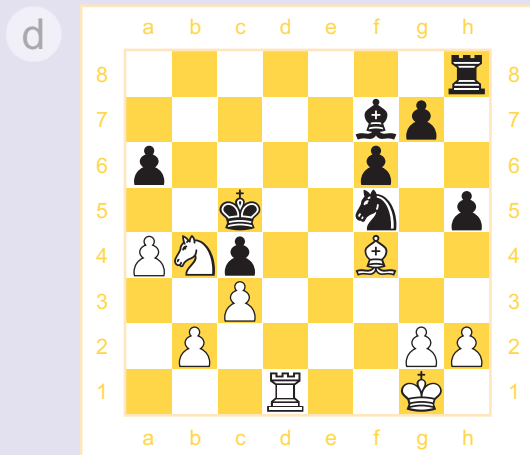
11

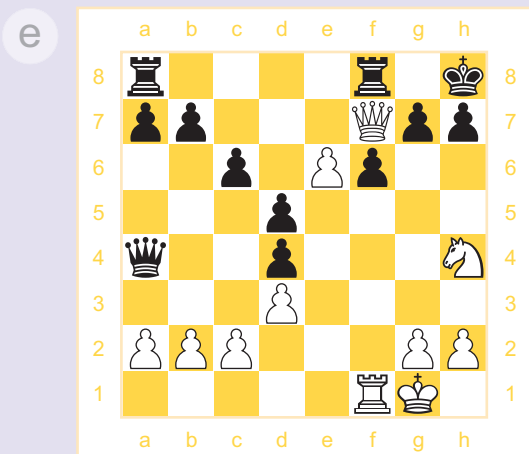
Anota as xogadas que lles permiten ás brancas facer un bloqueo táctico. Se é posible, indica a combinación con frechas.

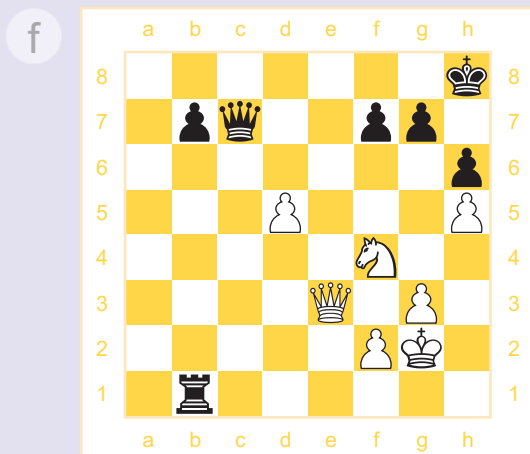








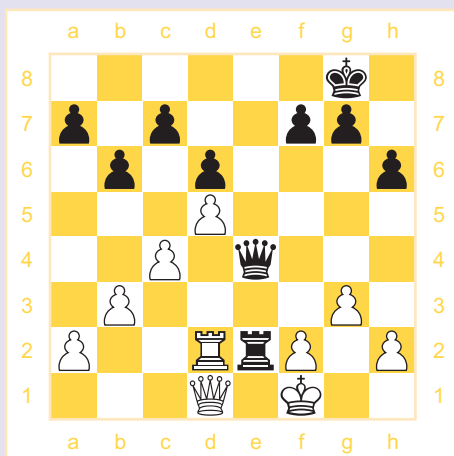




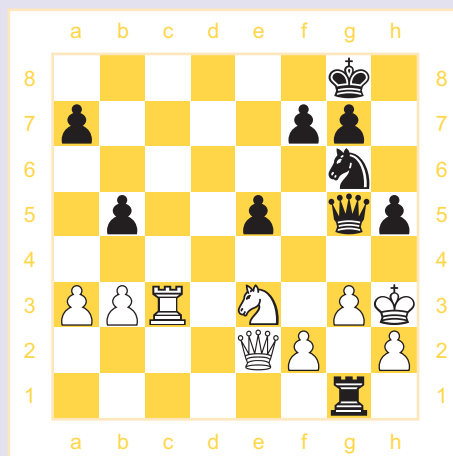
12

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

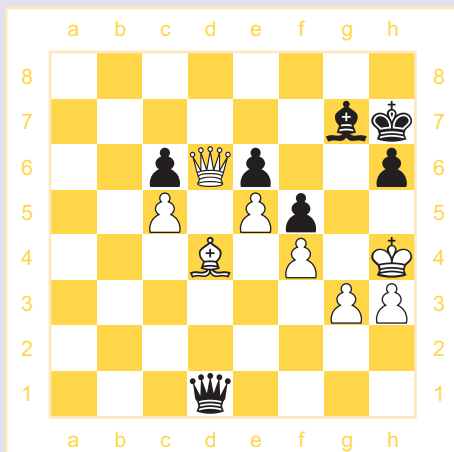
a



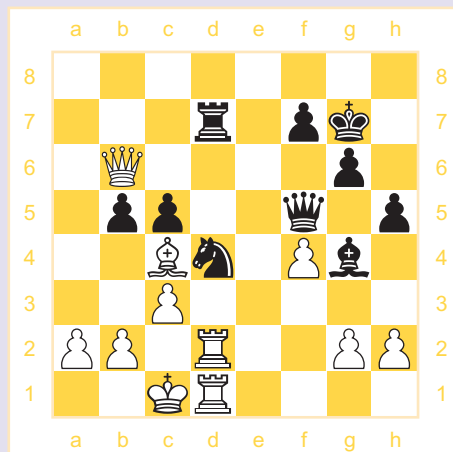
b



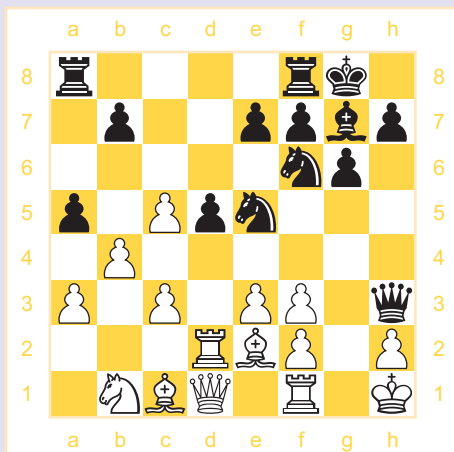
c



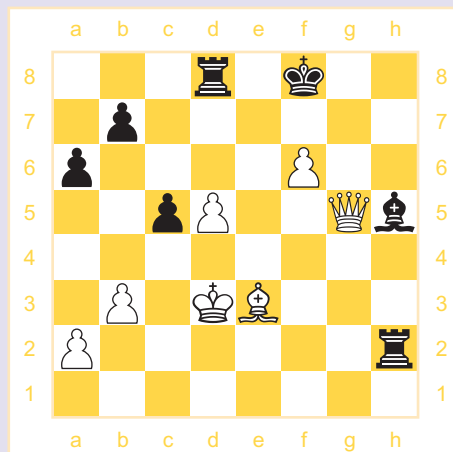
d



e



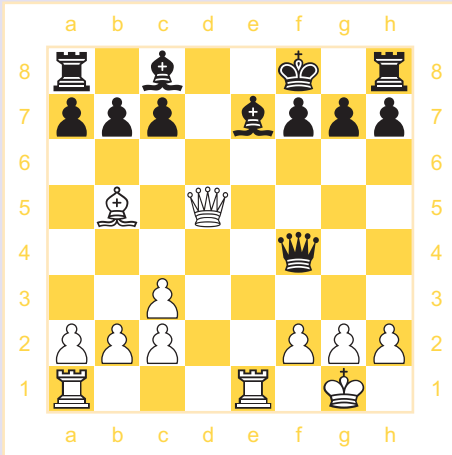
f



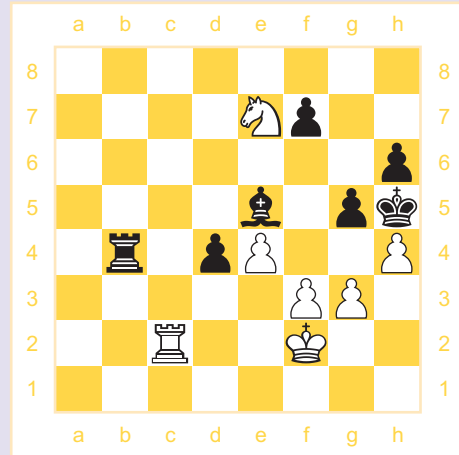
A

Anota as xogadas que lles permiten ás brancas gañar a partida mediante un sacrificio. Indica de que tipo é cada sacrificio (no caso de que pertenza a máis dun tipo, indícao tamén).

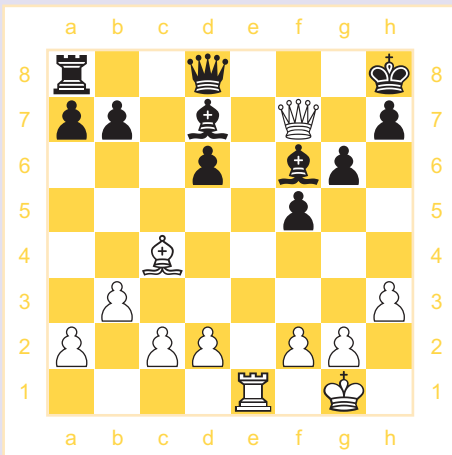
a



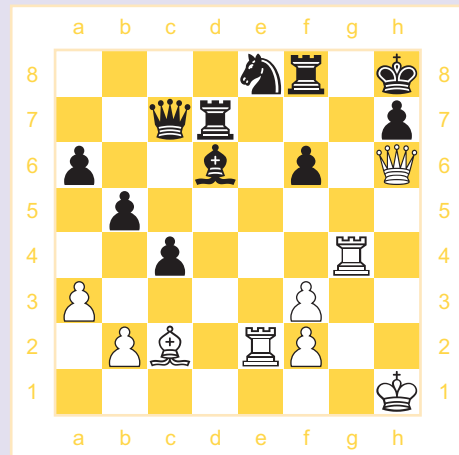
b



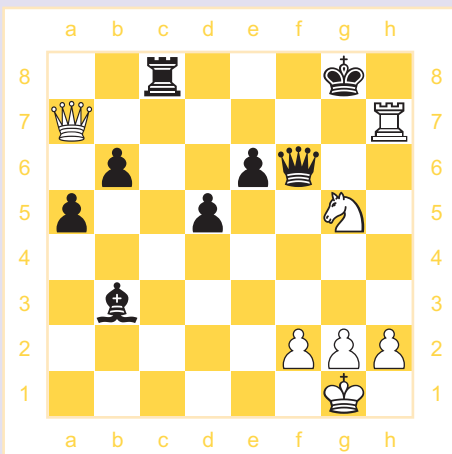
c



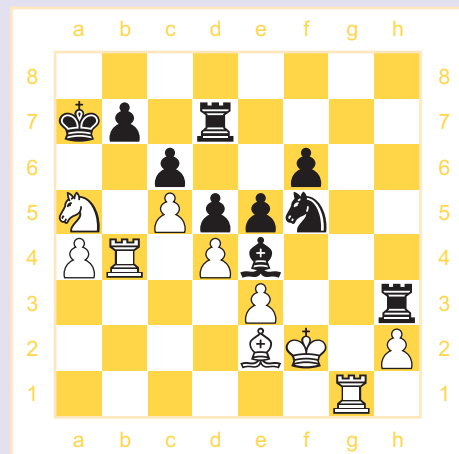
d



e



f



Unidade 8

Ataque ao enroque

Introdução

Tipos de ataque:

- Por columnas
- Por diagonais
- Por filas
- Outros ataques





Introducción

Os ataques ao enroque poden ter éxito cando este presenta debilidades ou cando o atacante domina liñas ou casas importantes sobre este enroque.

As indicacións seguintes fan referencia ás casas do enroque curto das negras.

Debilidades

- Poucas pezas defensoras
- Pezas mal desenvolvidas
- Non ter o cabalo en f6
- Debilidade dos peóns do enroque



O atacante domina

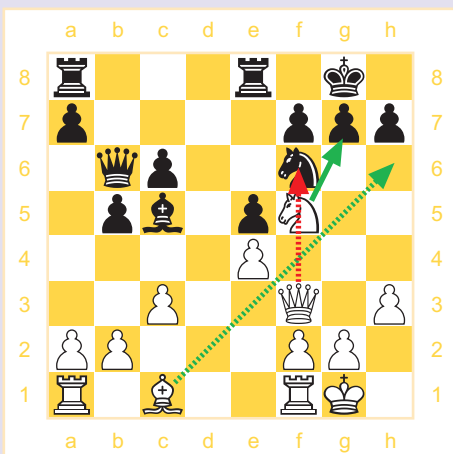
- Columnas abertas
- Diagonais abertas
- Filas abertas
- A dama en h5
- O cabalo en f5 ou g5
- Un peon en f6, g6 ou h6
- Dominio de certas casas

Casas atacadas



Exemplos

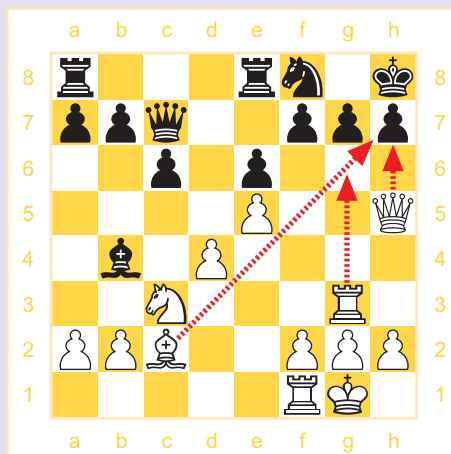
1



Se o enroque non está ben defendido, o ataque pode ter consecuencias nefastas.

1. Cxg7! , Rxg7
2. Ah6+ , Rxh6
3. Df6+ , Rh5
4. g4++

2



Para atacar un enroque ben defendido, terase que dispoñer de suficientes pezas de ataque para sacrificar algunhas polos peóns do enroque e co resto dar xaque mate ou gañar material.

1. Axx7 , Cxx7
2. Th3 (as brancas recuperan peza cun un forte ataque).



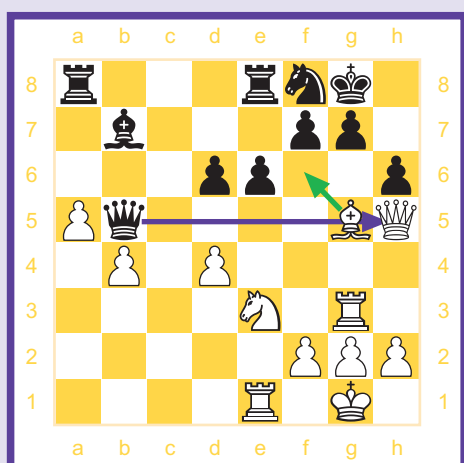
O muíño

É unha combinación de ataque ao enroque que consiste en facer descubertas repetidas, o cal permite capturar moitas pezas adversarias.

Pódese realizar un muíño cunha torre e un alfil, unha dama e un cabalo, un alfil e un cabalo etc.

Exemplo

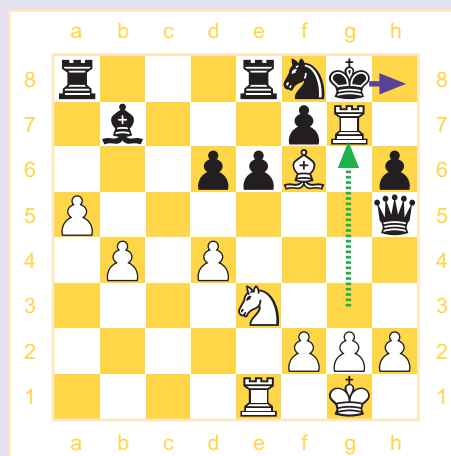
1



As brancas sacrifican a dama para iniciar un ataque con múltiples xaques á descuberta.

1. Af6! , Dxh5
2. Txg7+

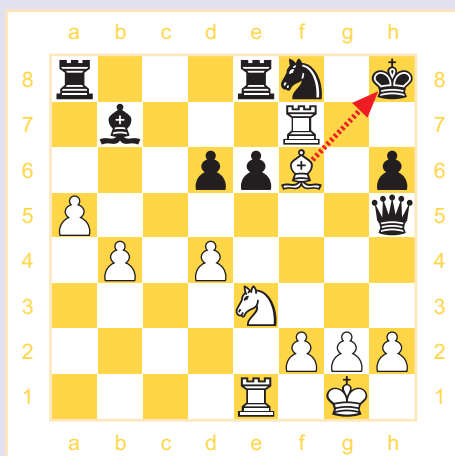
2



A torre dálle xaque ao rei. Este soamente pode ir á casa h8.

2. ... , Rh8
3. Txh7+

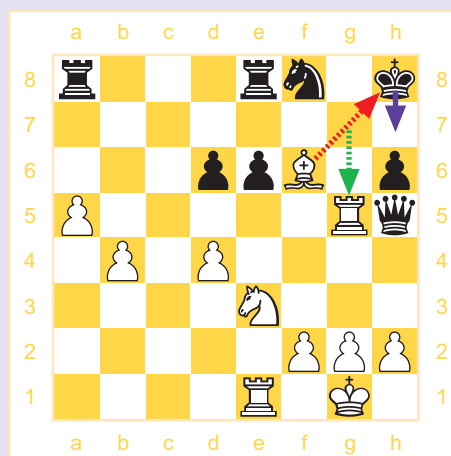
3



A torre, ao facer a descuberta, irá capturando as pezas da fila 7. O rei negro volverá a g8.

3. ... , Rg8
4. Tg7+ , Rh8
5. Txb7+ , Rg8
6. Tg7+ , Rh8
7. Tg5+

4



Finalmente, farase a descuberta en g5 para poder capturar a dama negra. As brancas gañaron material.

7. ... , Rh7
8. Txh5 , ...



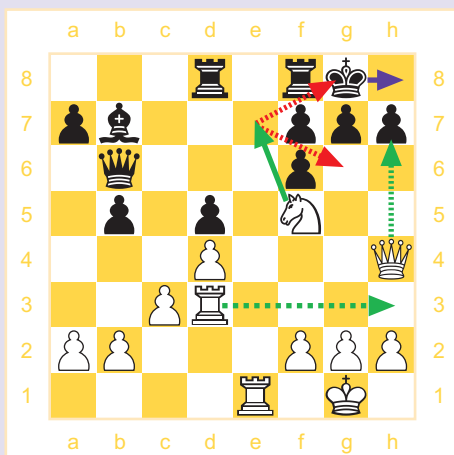
Ataque por columnas

A torre e a dama, pola súa facilidade de desprazamento, son as pezas idóneas para poder atacar o enroque. A torre ocupa as columnas abertas ou colócase por diante dos seus peóns.

En ocasións, sacrifícase a torre ou a dama para eliminar peóns do enroque adversario e así poder dar xaque mate.

Exemplos

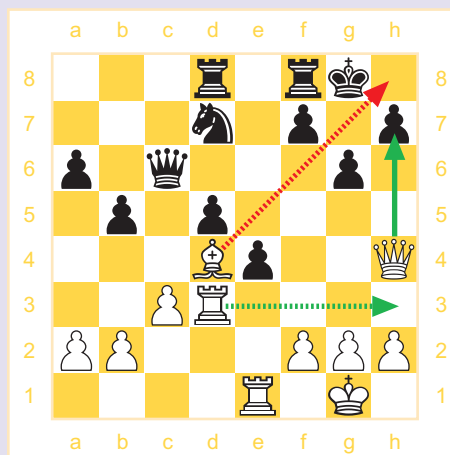
1



O cabalo obriga a mover o rei, controlando as casas g8 e g6. Tras o sacrificio da dama, a torre dá xaque mate.

1. Ce7+ , Rh8
2. Dxd7+! , Rxd7
3. Th3++

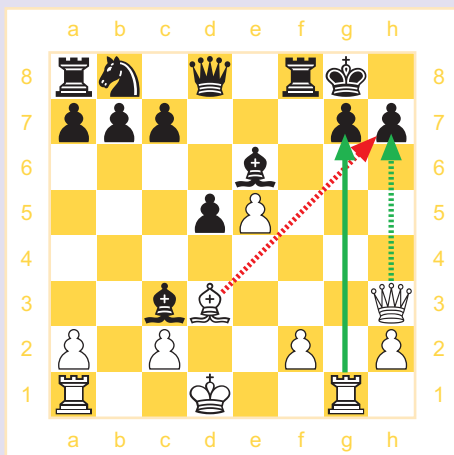
2



O sacrificio da dama abre a columna h, pola cal a torre dará xaque mate na casa h8.

1. Dxd7+! , Rxd7
2. Th3+ , Rg8
3. Th8++

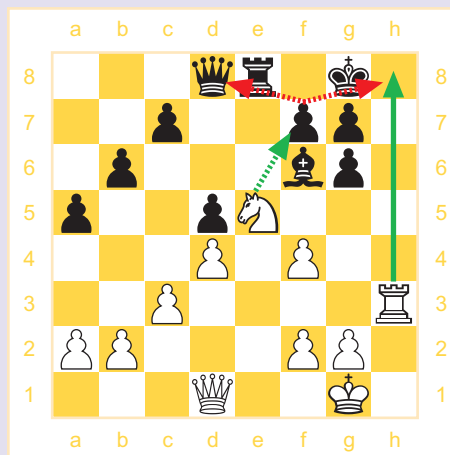
3



O sacrificio da torre evita que escape o rei. A dama, defendida polo alfil, dá xaque mate.

1. Txd7+! , Rxd7
2. Dxd7++

4



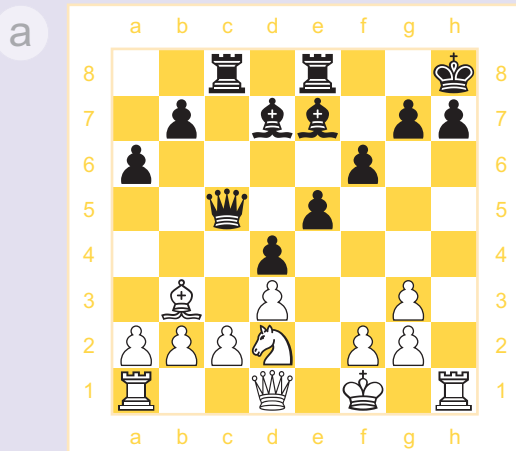
Neste caso, sacrifícase a torre para poder capturar a dama cun dobre ataque do cabalo.

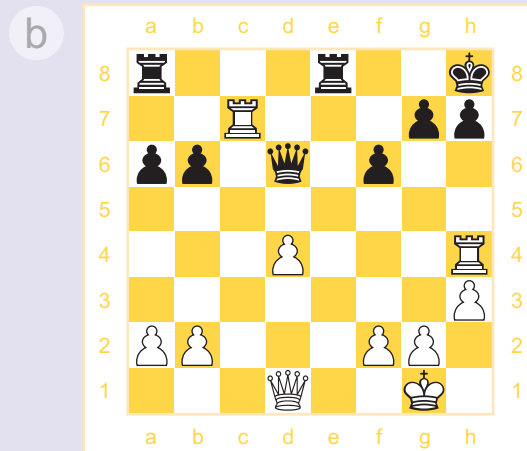
1. Th8+! , Rxd8
2. Cxf7+ , ...

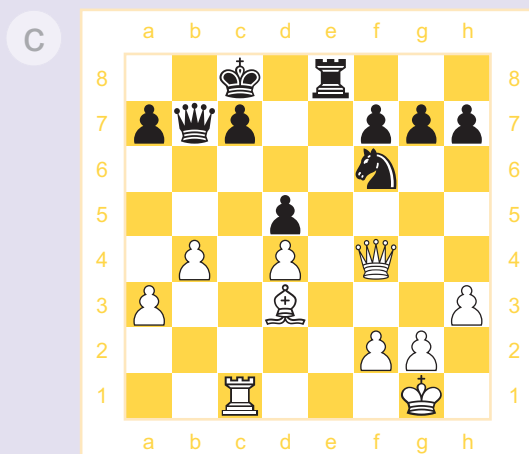
1

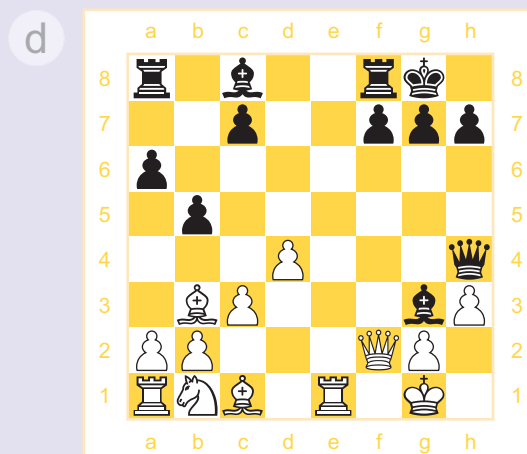
Anota as xogadas que lles permiten ás brancas efectuar un ataque ao enroque das negras.

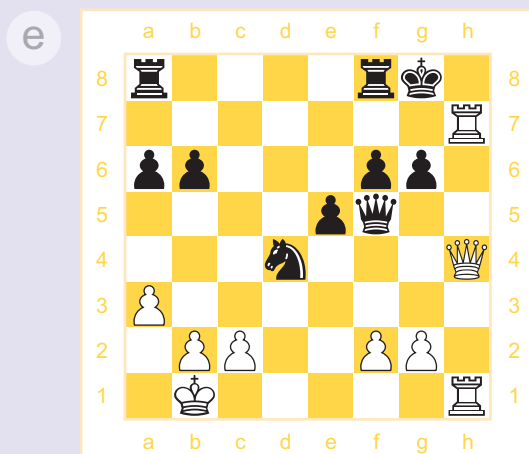
Se é posible, indica a combinación con frechas.

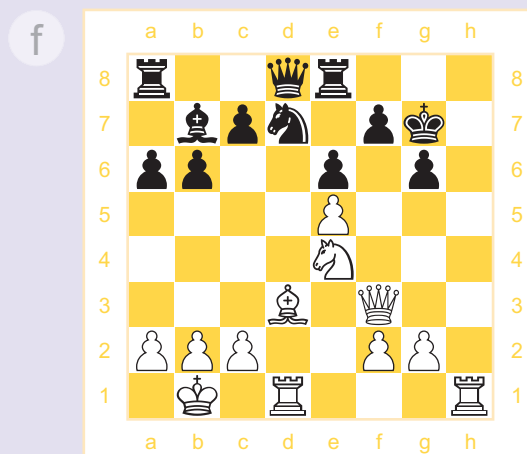










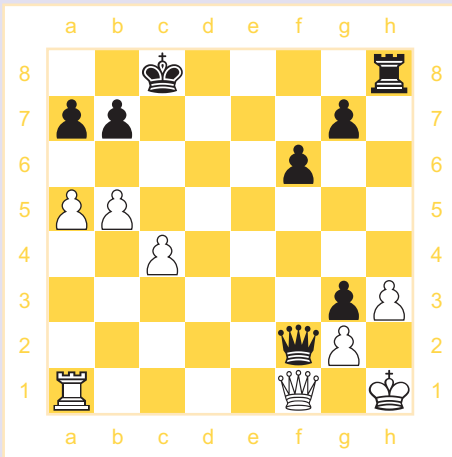


2

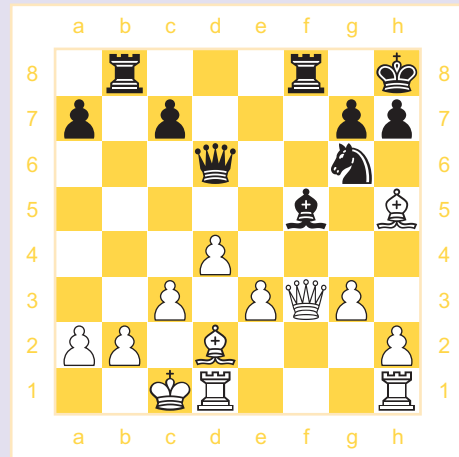
Anota as xogadas que lles permiten ás negras efectuar un ataque ao enroque das brancas.

Se é posible, indica a combinación con frechas.

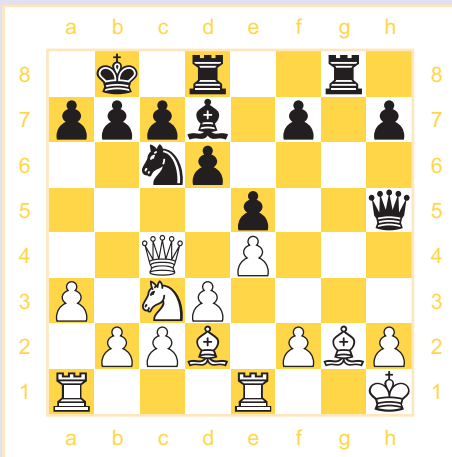
a



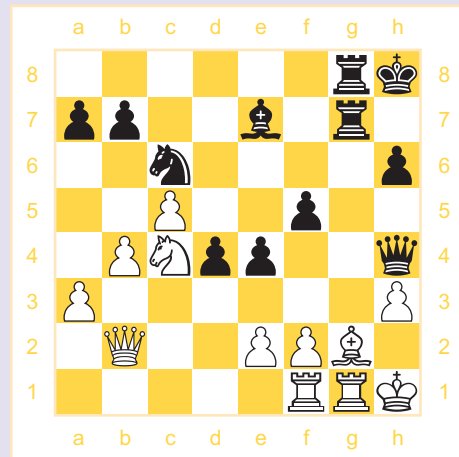
b



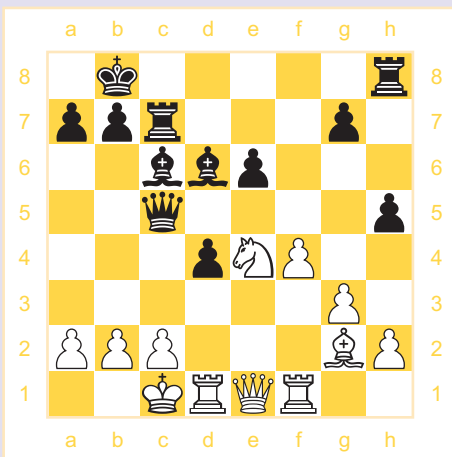
c



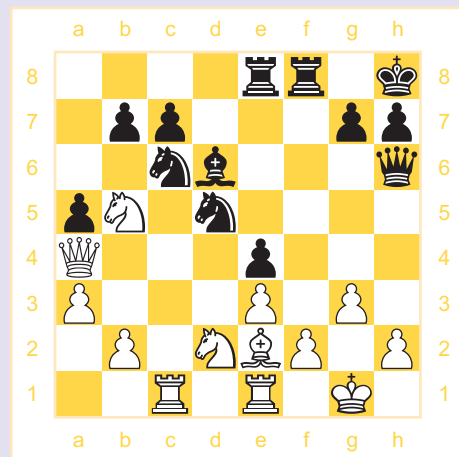
d



e



f





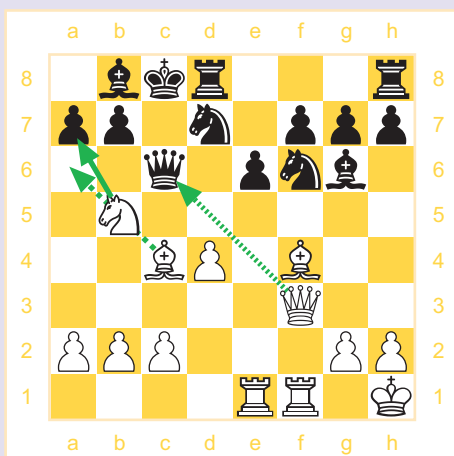
Ataque por diagonais

A abertura de diagonais sobre o enroque permite atacalo coa dama e un ou dous alfís.

Os alfís son moi importantes cando hai varias diagonais abertas, posto que nesta situación dispoñen de moita mobilidade.

Exemplos

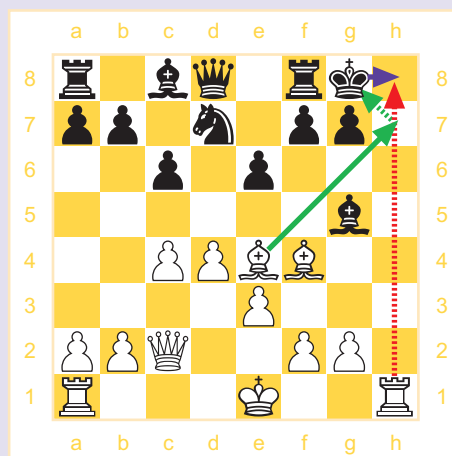
1



Despois de sacrificar primeiro o cabalo e logo cambiar as damas, o alfil branco dálles xaque mate ás negras.

1. Cxa7+! , Axa7
2. Dxc6+ , bxc6
3. Aa6++

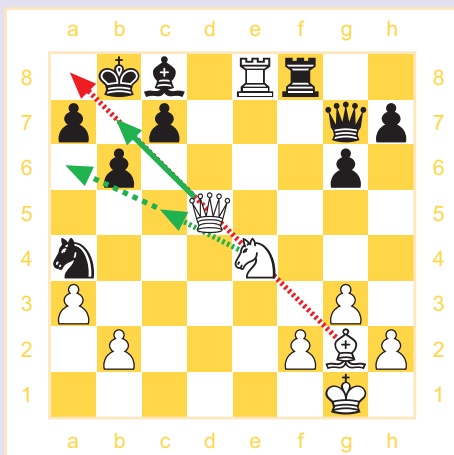
2



Unha vez dado o xaque ao rei co alfil, este apártase a g8 para que a dama dea xaque mate en h7.

1. Ah7+ , Rh8
2. Ag8+ , ...
3. Dh7++

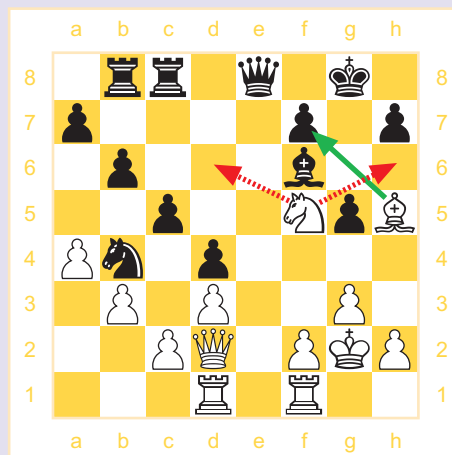
3



Sacrificada a dama, dáse dobre xaque co cabalo e o alfil. Cando o cabalo vai a a6, dáse xaque mate.

1. Db7+! , Rxb7
2. Cc5+ , Rb8
3. Ca6++

4



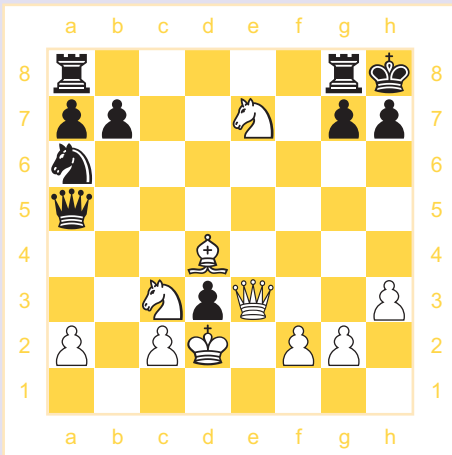
Despois de sacrificar o alfil, efectúase unha dobre ameaza a rei e dama dende h6 ou d6.

1. Axf7+! , Dxf7
2. Ch6+ , ...
3. Cxf7 , ...

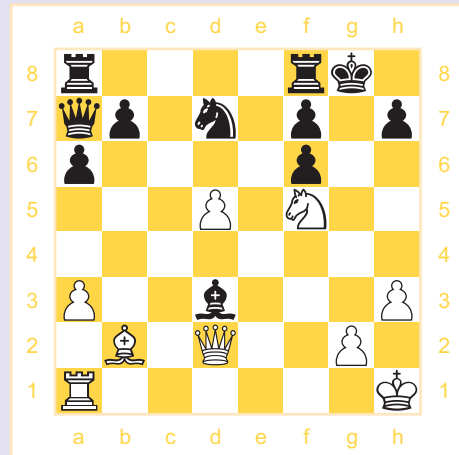
3

Anota as xogadas que lles permiten ás brancas efectuar un ataque ao enroque das negras.
Se é posible, indica a combinación con frechas.

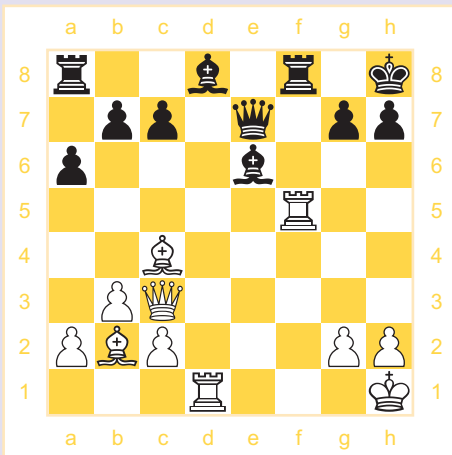
a



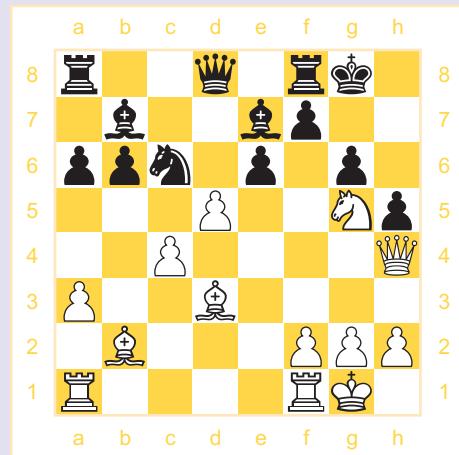
b



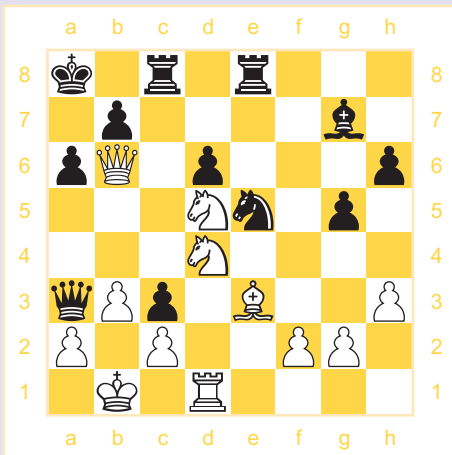
c



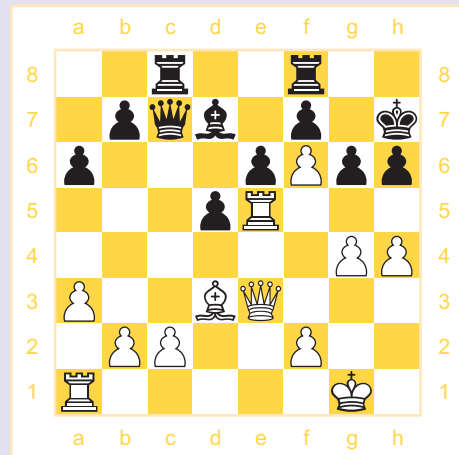
d



e



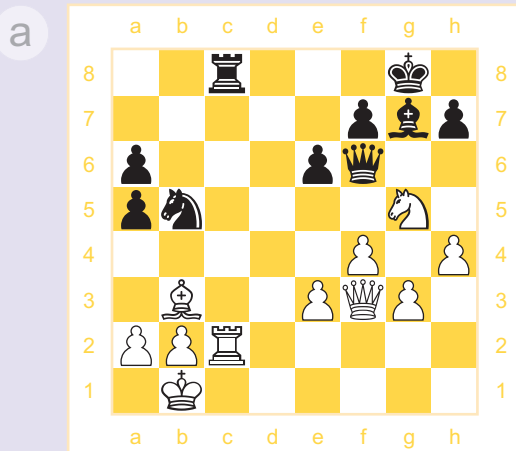
f

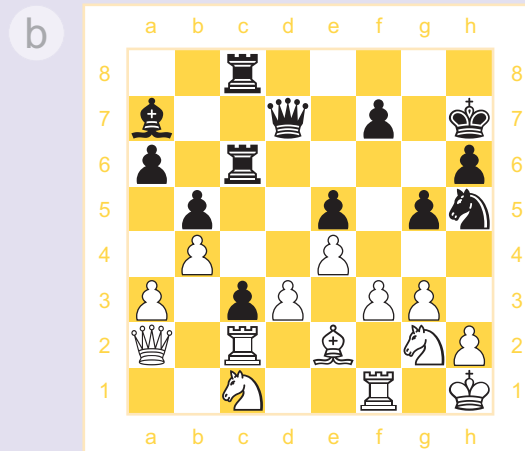


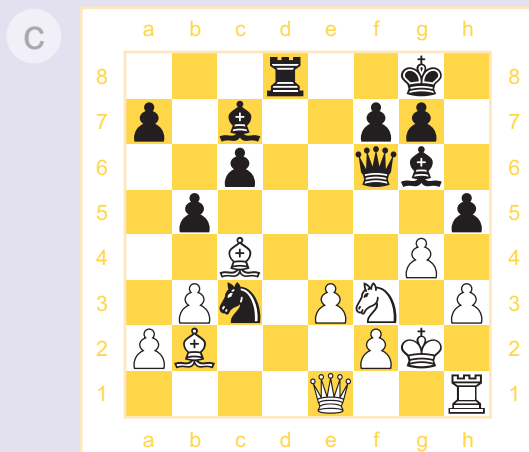
4

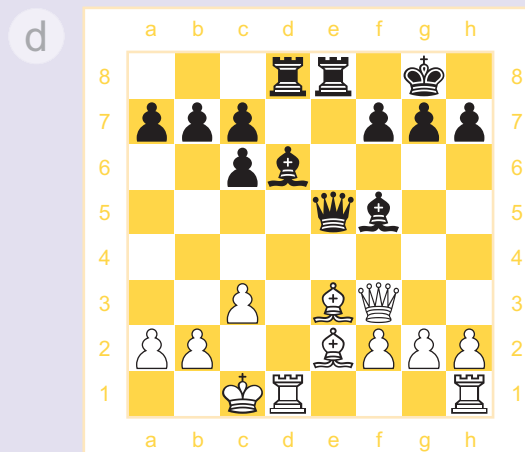
Anota as xogadas que lles permiten ás negras efectuar un ataque ao enroque das brancas.

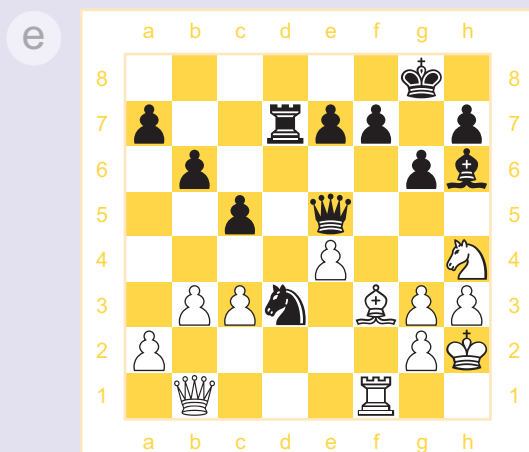
Se é posible, indica a combinación con frechas.

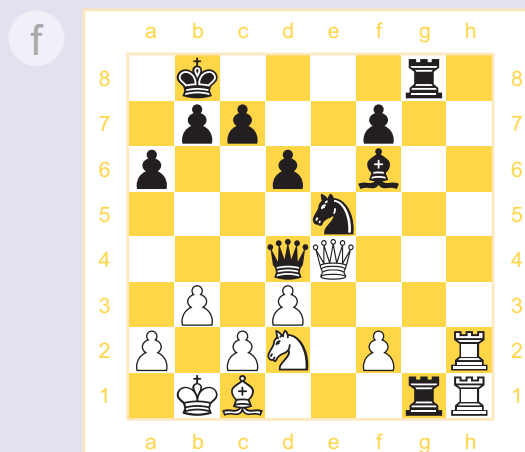














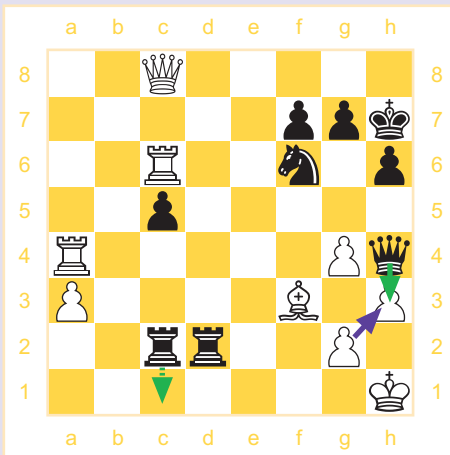
Ataque por filas

As torres dobradas (ou torre e dama) nas filas do enroque crean fortes ameazas sobre o rei.

Co sacrificio doutras pezas captúranse peóns do enroque e, a miúdo, conséguese dar xaque mate.

Exemplos

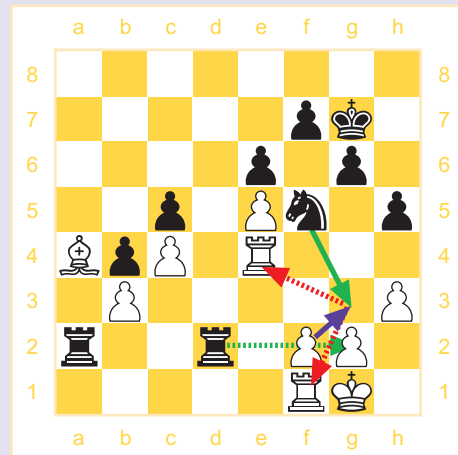
1



Despois de sacrificar a dama en h3, a torre da columna **c** desprázase á primeira fila e dá xaque mate.

1. ... , Dxh3+
2. gxh3 , Tc1+
3. Ad1 , Tcxd1++

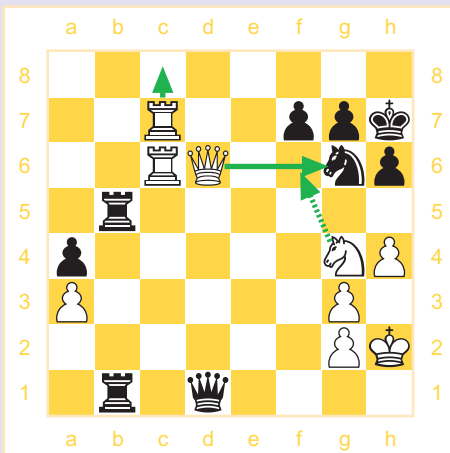
2



Despois de sacrificar o cabalo, unha torre dá xaque en g2 e h2 e a outra dá xaque mate.

1. ... , Cg3
2. fxg3 , Txg2+
3. Rh1 , Th2+
4. Rg1 , Tag2++

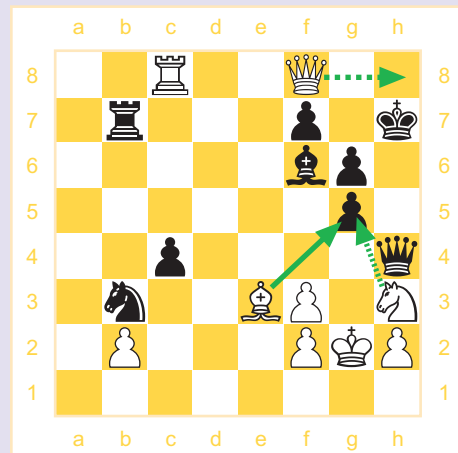
3



Sacrifícase a dama branca polo cabalo para cravar o peón en g7. Así, o cabalo obriga o rei a ir a h8.

1. Dxg6+ , fxg6
2. Cf6+ , Rh8
3. Tc8+
e mate á seguinte.

4



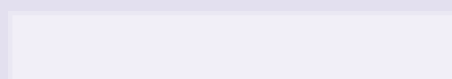
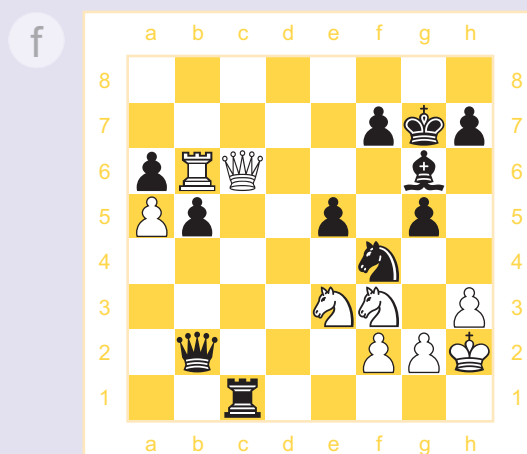
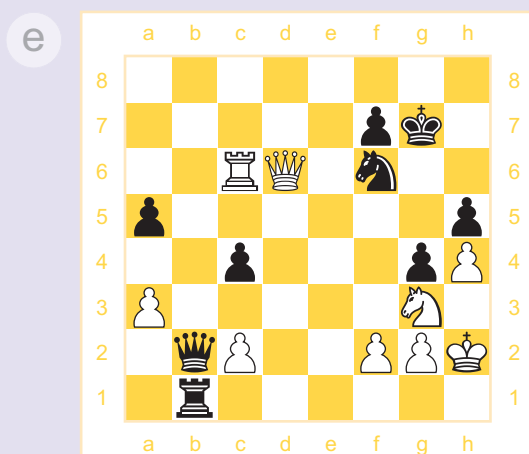
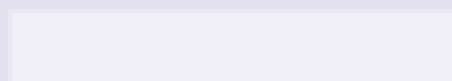
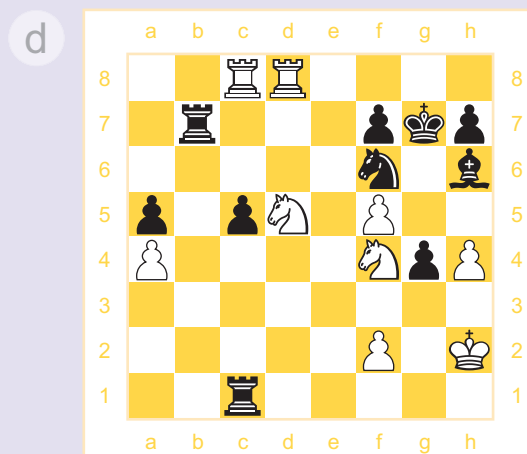
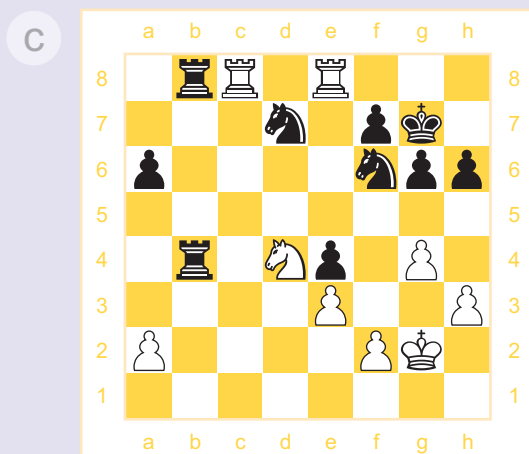
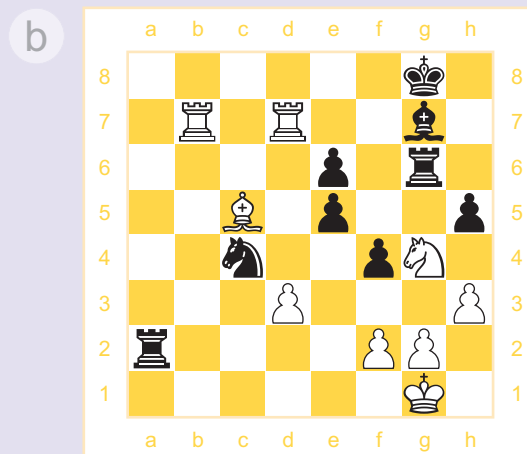
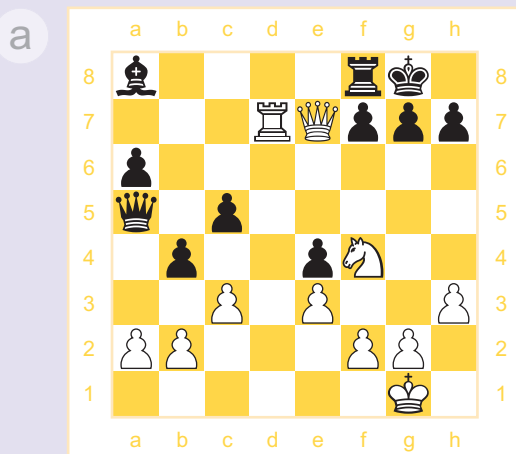
O rei negro non pode evitar o xaque mate.

1. Axc5 , Dxc5+
2. Cxc5+ , Axc5
3. Dh8++

5

Anota as xogadas que lles permiten ás brancas efectuar un ataque ao enroque das negras.

Se é posible, indica a combinación con frechas.

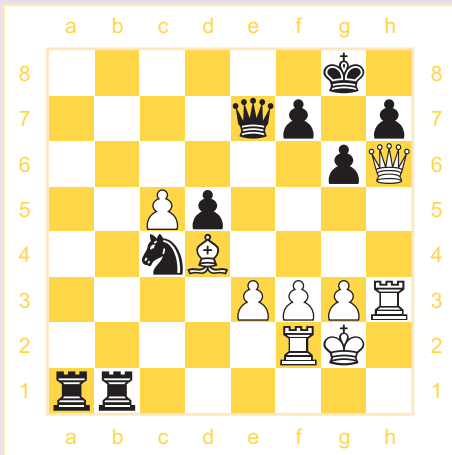


6

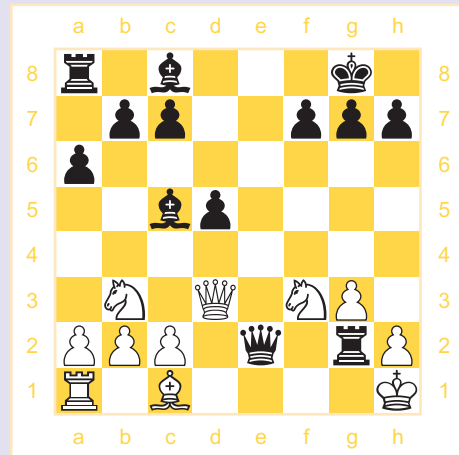
Anota as xogadas que lles permiten ás negras efectuar un ataque ao enroque das brancas.

Se é posible, indica a combinación con frechas.

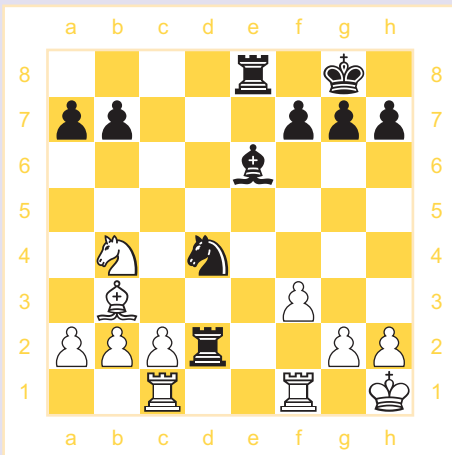
a



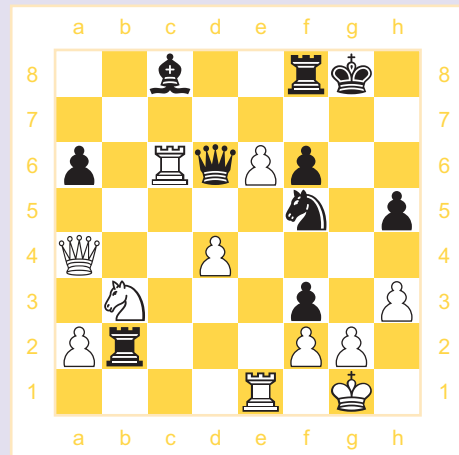
b



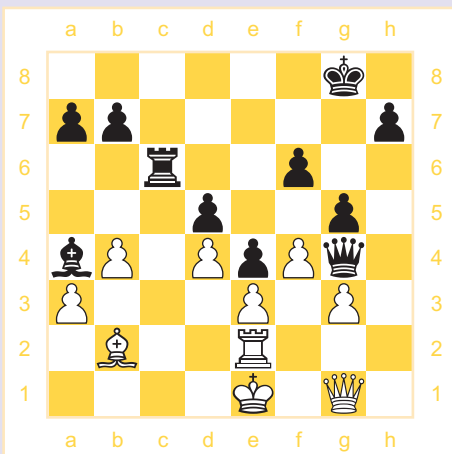
c



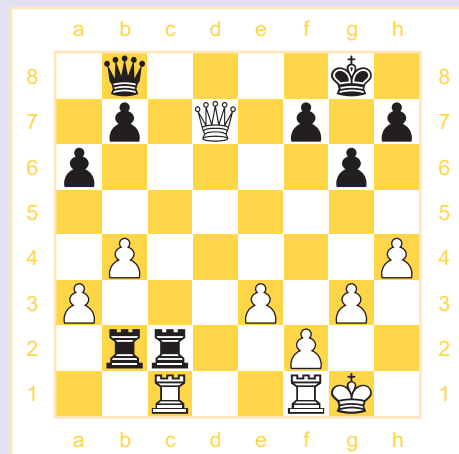
d



e



f



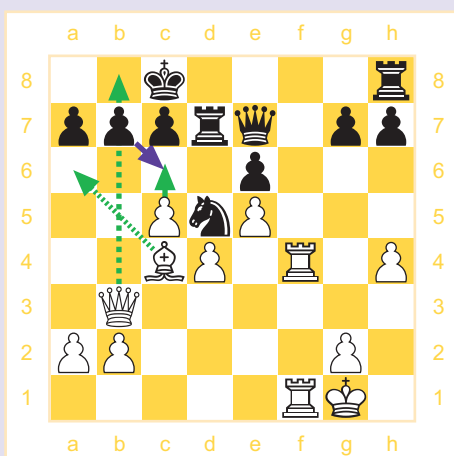


Outros ataques

Cando algunhas pezas menores ou algúns peóns ocupen casas fortes cerca do enroque adversario, pódese realizar unha combinación de mate coas pezas maiores que se incorporen ao ataque.

Exemplos

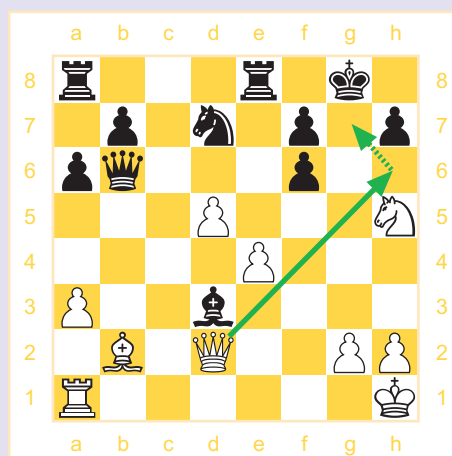
1



As negras capturan o peón para evitar a perda da torre e entón as brancas dan xaque mate.

1. c6 , bxc6
2. Aa6+ , Rd8
3. Db8++

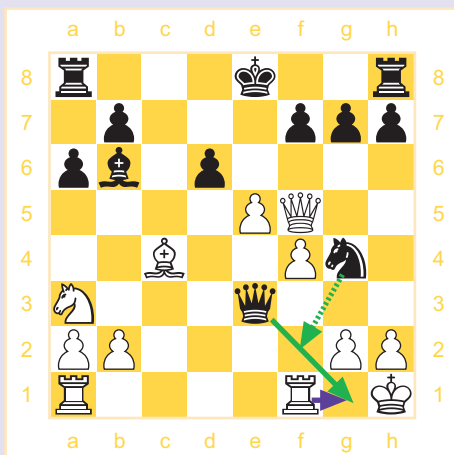
2



As brancas aproveitan a posición do cabalo para dar xaque mate en dúas xogadas.

1. Dh6 , ...
2. Dg7++

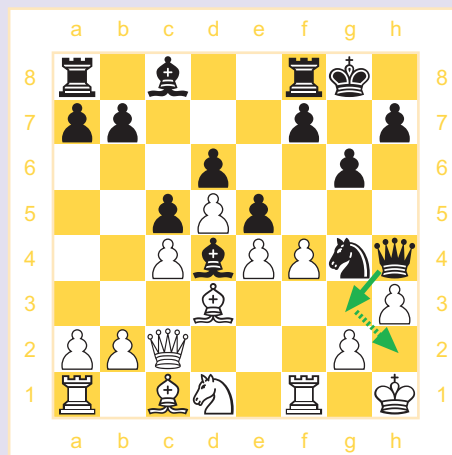
3



Sacrifícase a dama para lles dar mate ás brancas co cabalo.

1. ... , Dg1+
2. Txg1 , Cf2++

4



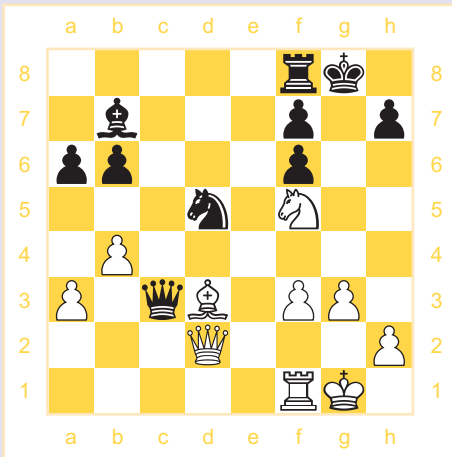
A dama negra dá xaque mate en dúas xogadas inevitablemente.

1. ... , Dg3
 2. ... , Dh2++
- Se 2. hxg4 , Dh4++

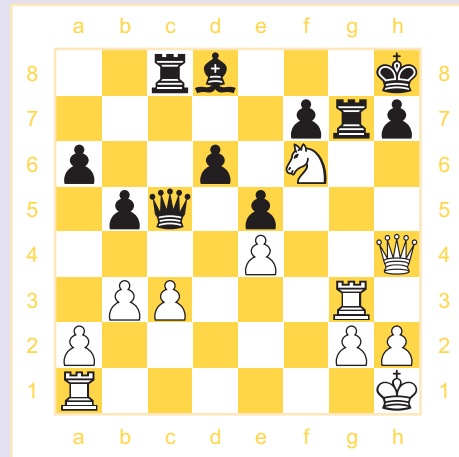
7

Anota as xogadas que lles permiten ás brancas efectuar un ataque ao enroque das negras.
Se é posible, indica a combinación con frechas.

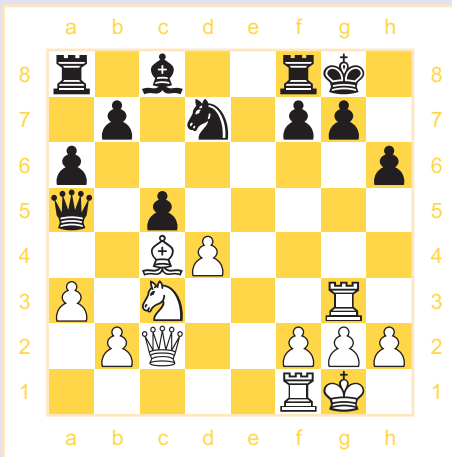
a



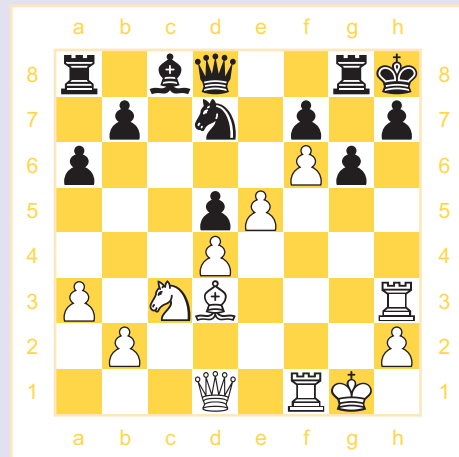
b



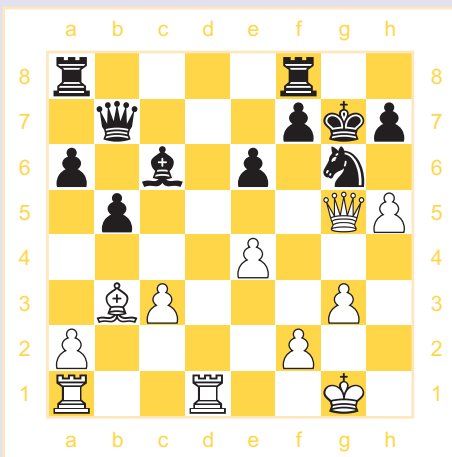
c



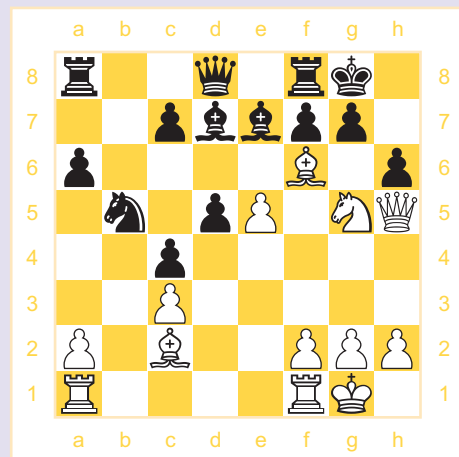
d



e

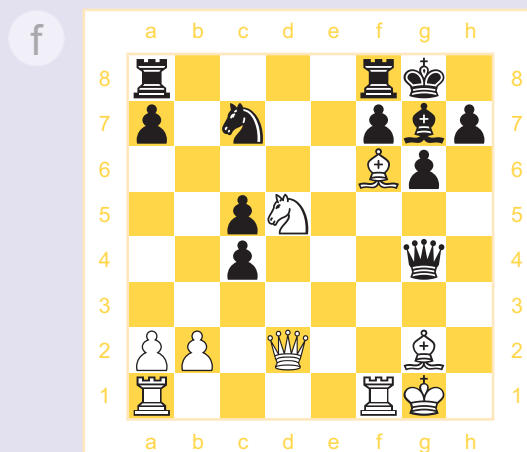
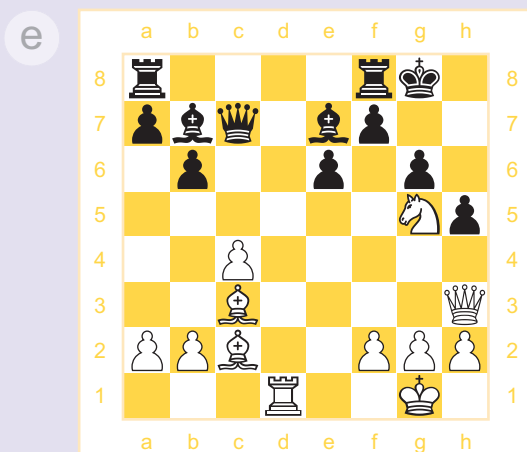
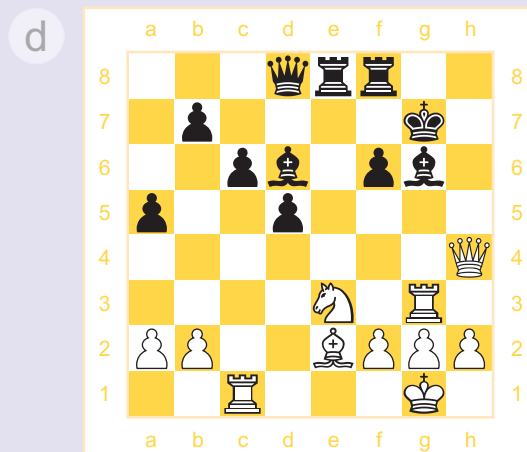
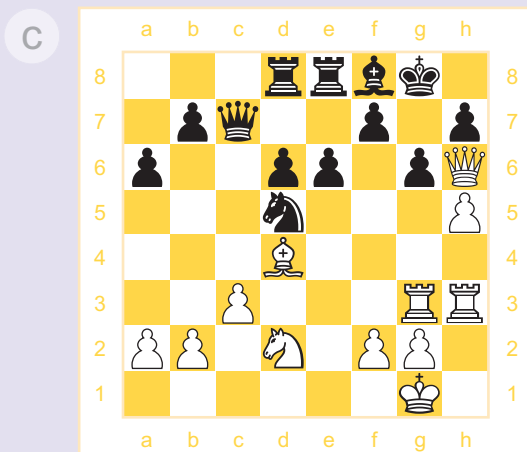
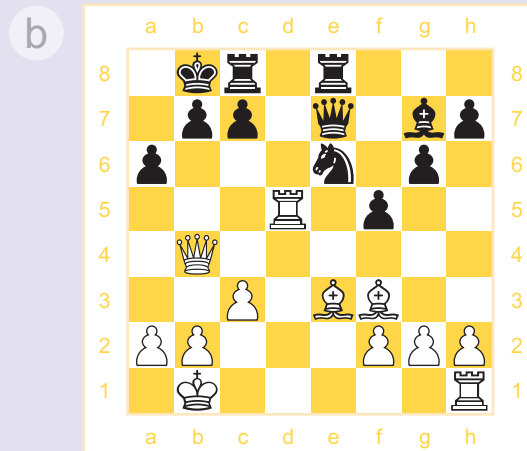
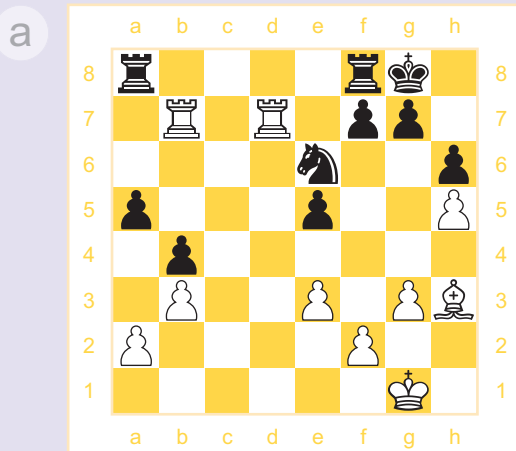


f



A

Anota as xogadas que lles permiten ás brancas efectuar un ataque ao enroque das negras.
Se é posible, indica a combinación con frechas.

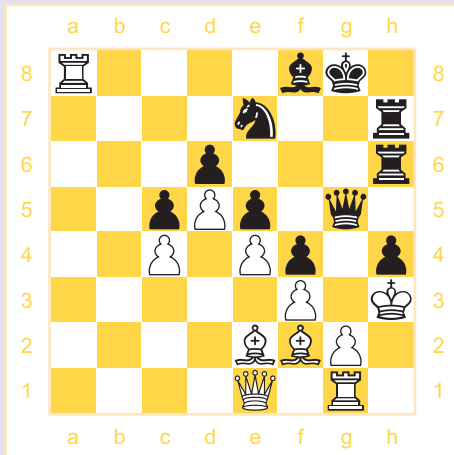


B

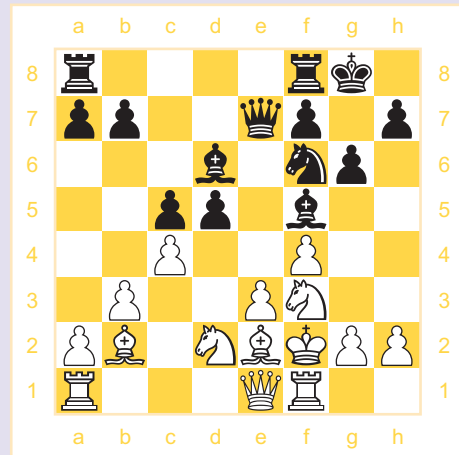
Anota as xogadas que lles permiten ás negras efectuar un ataque ao enroque das brancas.

Se é posible, indica a combinación con frechas.

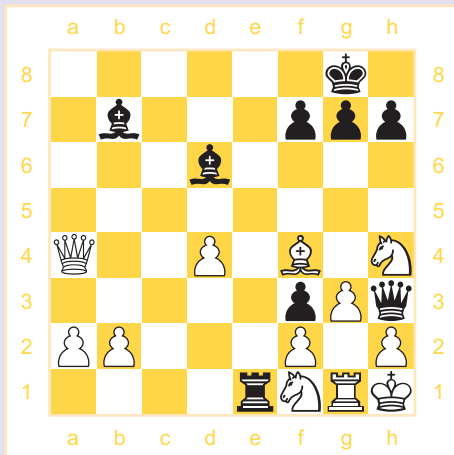
a



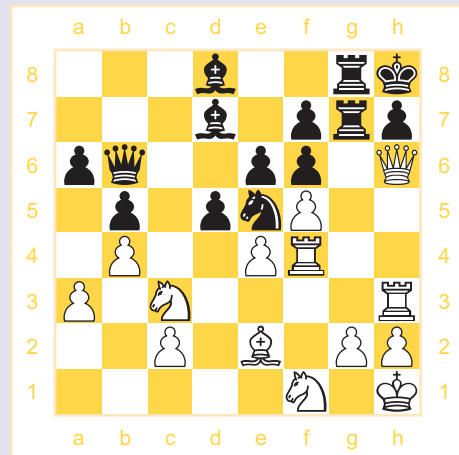
b



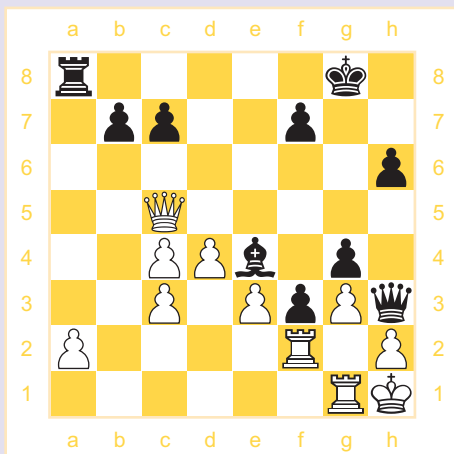
c



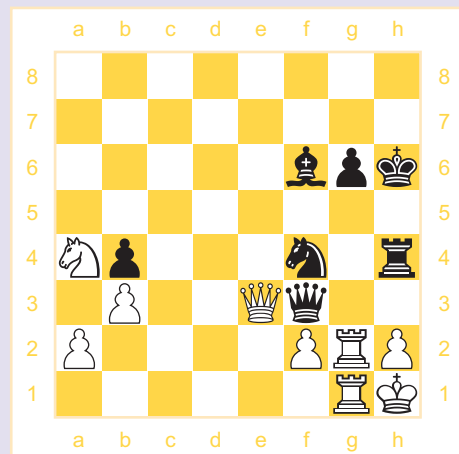
d



e



f



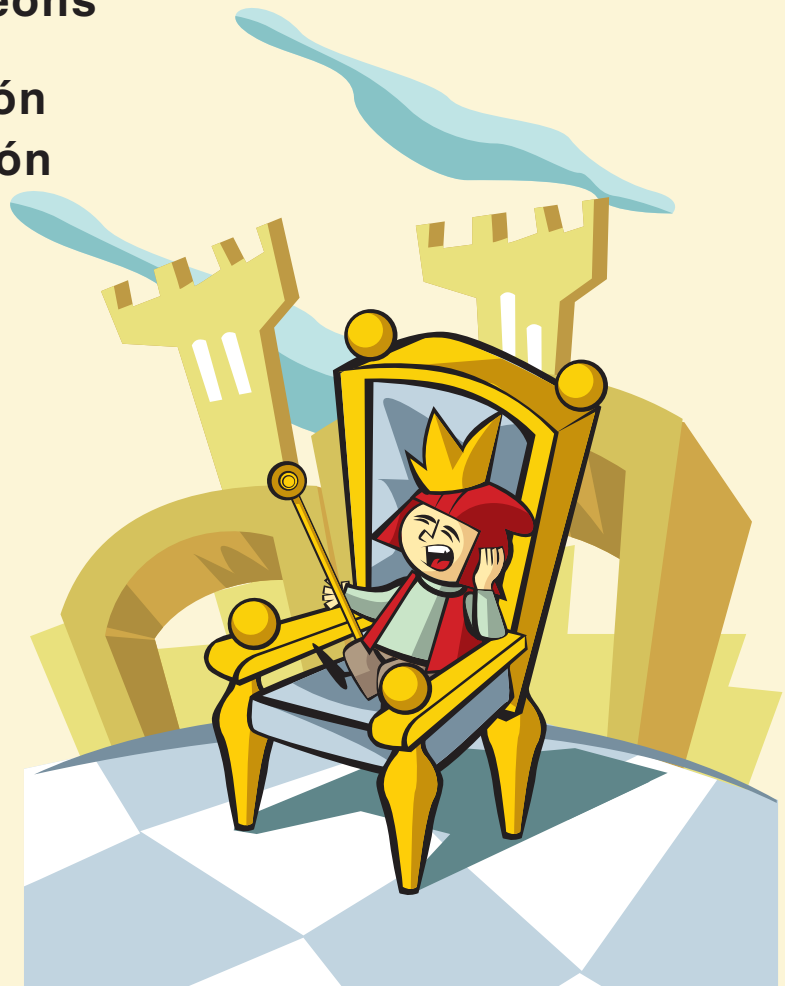
Unidade 9

Finais con peóns

Triangulación
Casas conxugadas

Peóns pasados
Bloqueo de peóns
Creación de peóns pasados
Coroación de peóns

Torre contra peón
Dama contra peón



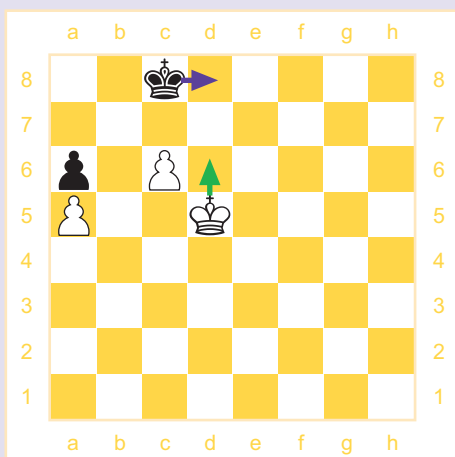


Triangulación

A triangulación é un método que se utiliza nalgúns finais de reis e peóns mediante o cal se perde un tempo voluntariamente, para forzar o rei adversario a ocupar unha casa desvantaxosa, como, por exemplo, a perda da oposición de reis.

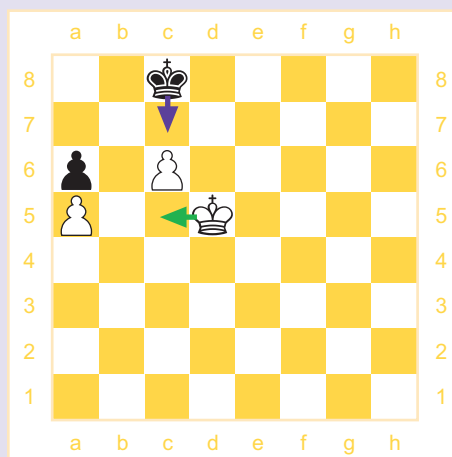
Exemplo

1



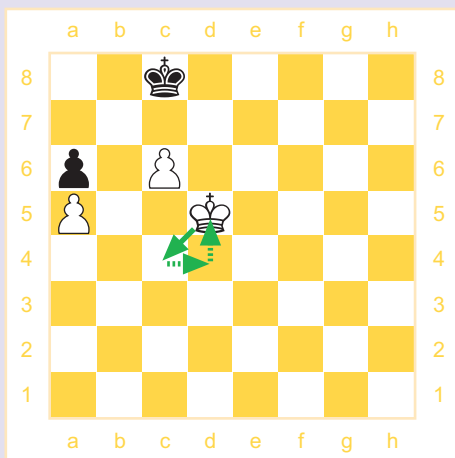
Se xogan primeiro as brancas, aparentemente non poden gañar porque teñen perdida a oposición.
Se xogan 1. Rd6 Rd8!, o peón non pode avanzar porque serían táboas por afogado (2. c7+ Rc8 3. Rc6).

2



Se as brancas xogan 1. Rc5 para capturar o peón negro con Rb6, as negras defenden con 1. ... Rc7! e impiden que o rei branco alcance a casa b6.

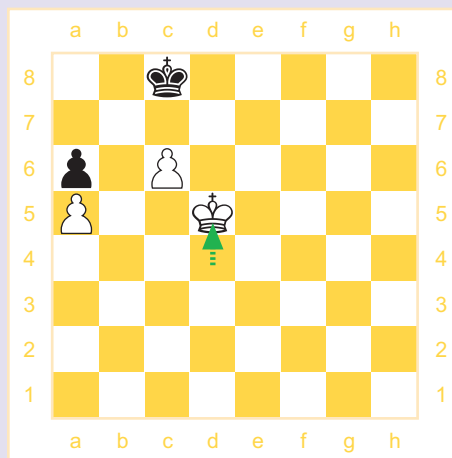
3



Non obstante, as brancas poden gañar a oposición se moven o seu rei polo triángulo formado polas casas c4, d4 e d5.

1. Rc4! , Rd8
2. Rd4! , Rc8
3. Rd5!

4



- Se
3. ... , Rd8
 4. Rd6! , Rc8
 5. c7 , Rb7
 6. Rd7 e o peón coroa.

- Se
3. ... , Rc7
 4. Rc5 , Rc8
 5. Rb6 e captura o peón.

1

Anota as xogadas que, mediante a triangulación, lles permiten gañar a oposición ás brancas e, posteriormente, conseguir a promoción dun peón. Xogan as brancas.

a

Chessboard diagram a: White king on e1, black king on c7. White pawns on b3, c4, f4, g5. Black pawns on c5, f6, g5.

b

Chessboard diagram b: White king on e3, black king on d7. White pawns on b4, f5, g6. Black pawns on c5, d6, g7.

c

Chessboard diagram c: White king on d7, black king on c7. White pawns on a4, b5, f4, g3. Black pawns on a5, c6, f6, g4.

d

Chessboard diagram d: White king on c3, black king on b7. White pawns on c4, f4, g3, h2. Black pawns on d6, e5, f5, g4.

e

Chessboard diagram e: White king on d7, black king on d3. White pawns on a3, b2, e5, f4. Black pawns on a4, c5, f4.

f

Chessboard diagram f: White king on d5, black king on d7. White pawns on b6, c5. Black pawns on b7.



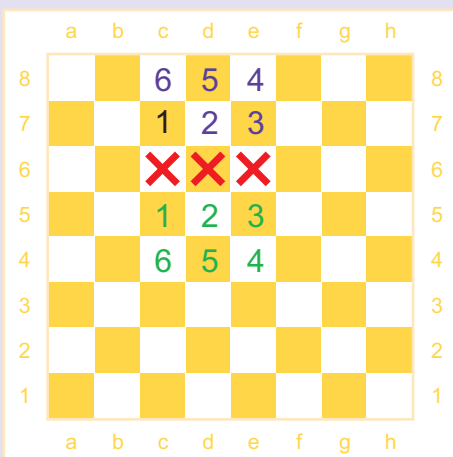
Casas conxugadas

A teoría das casas conxugadas é unha ampliación da oposición de reis e da triangulación.

A oposición é unha conxugación entre reis, un enfronte do outro, cunha casa de separación.

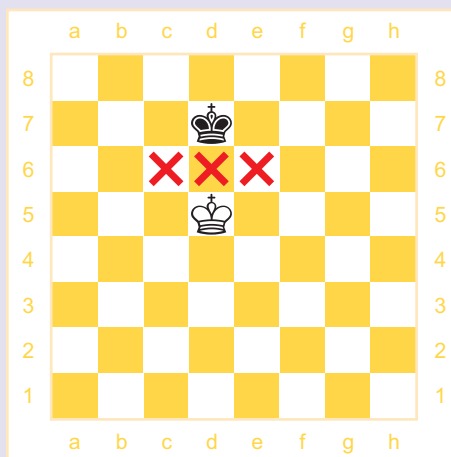
Oposición

1



Recorda que os reis están en oposición se ocupan casas que teñen o mesmo número. Na fila 3 non hai números porque na parte superior non hai máis filas. Perde a oposición o xogador que move primeiro o seu rei.

2



Cando un rei se move, permítelle ao outro ocupar unha das casas marcadas. Se xogan primeiro as negras:

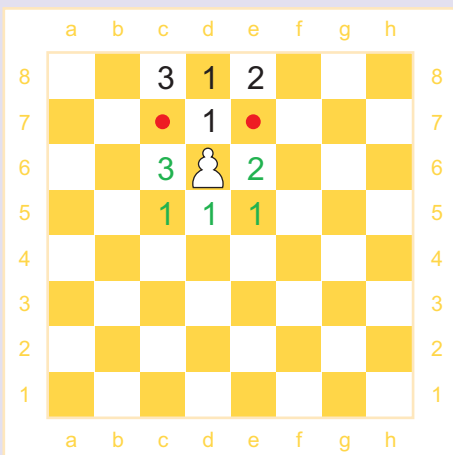
Se 1. ... , Rc7
2. Re6

Se 1. ... , Re7
2. Rc6

Se 1. ... , Rc8 o Rd8 o Re8
2. Rc6 ou Rd6 ou Re6

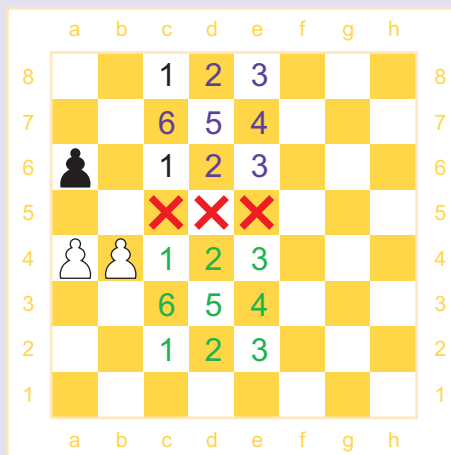
Conxugación

3



A presenza do peón modifica a distribución dos números. Mentres o rei negro teña gañada a oposición, o peón non poderá coroar (repara a páxina 145 do libro *Iniciación 2*).

4



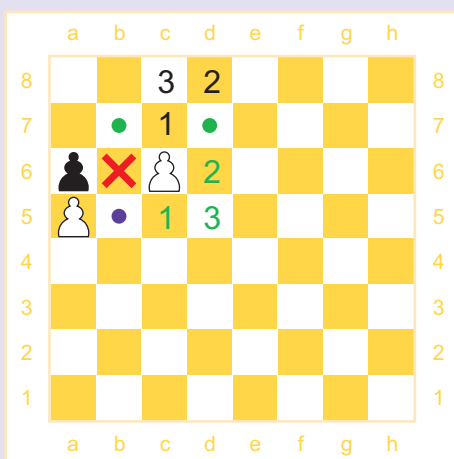
Se o rei branco consegue colocarse nalguna casa marcada con X, poderá capturar o peón negro e facer promoción dun peón. Para iso, o rei branco debe gañarlle a oposición ao rei negro.



A continuación, explicarase o método da triangulación mediante a teoría das casas conxugadas e aplicarase ao exemplo da páxina 145 deste mesmo libro.

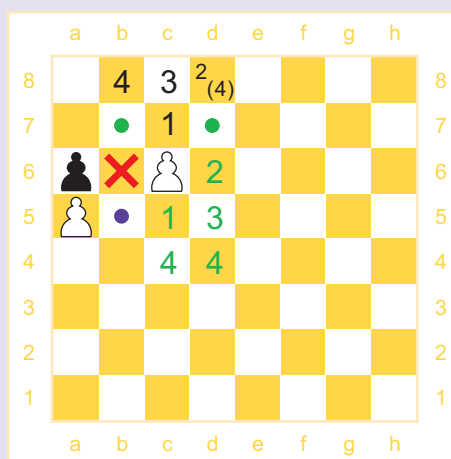
Exemplo

1



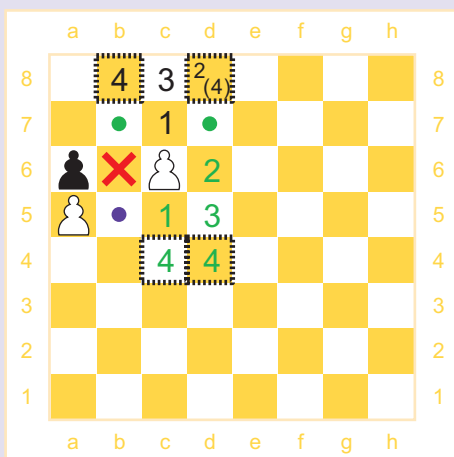
Mentres as negras teñan a oposición gañada e o rei branco só se mova polas casas d6, d5 e c5, será táboas (repara a páxina 145 do libro *Iniciación 2*). O rei negro e o branco poden ir nunha xogada a calquera das casas 1, 2 e 3 das súas respectivas zonas.

2



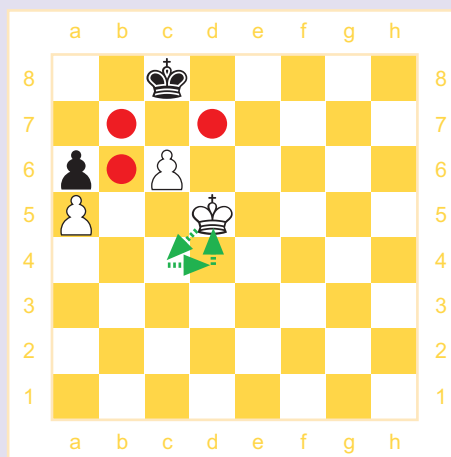
As casas c4 e d4 permiten ir nunha xogada ás casas 1 e 3. A casa d8 é conxugada tanto de d6 coma de c4 e d4.

3



O rei branco pódese mover entre as casas c4 e d4 sen cambiar de número, mentres que o rei negro non pode facelo porque as casas b8 e d8 están separadas.

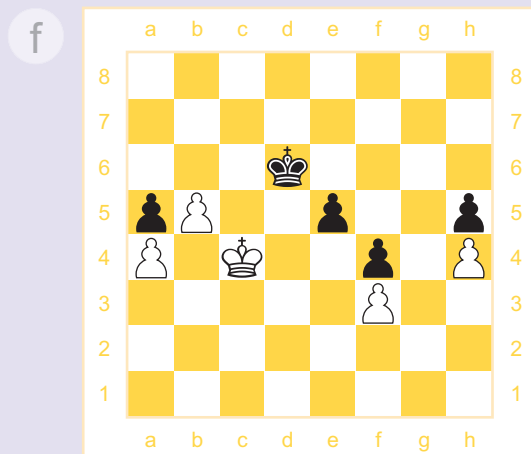
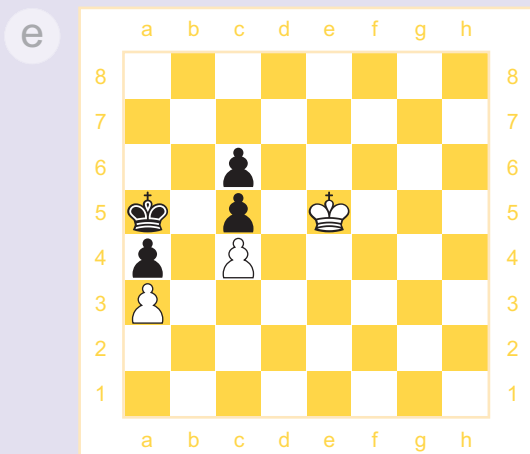
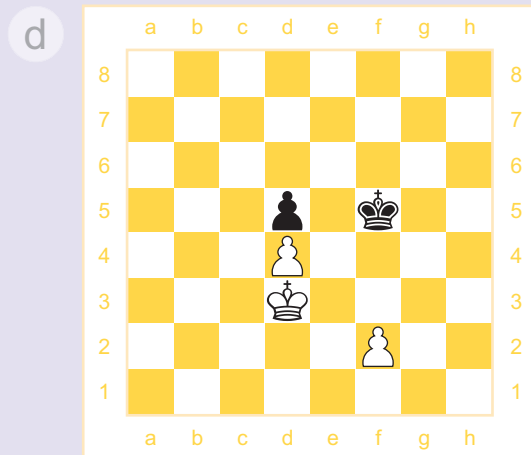
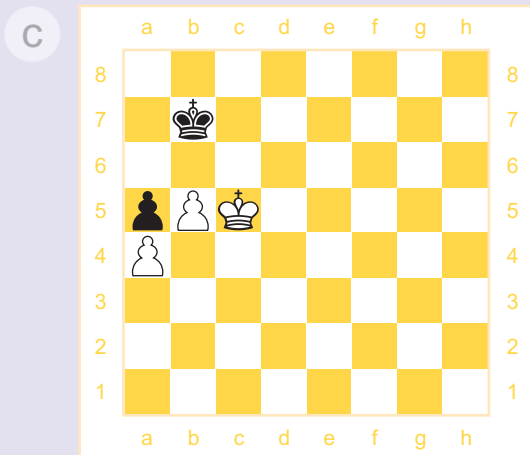
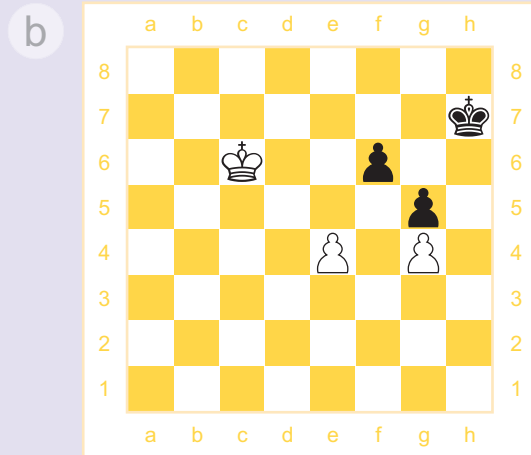
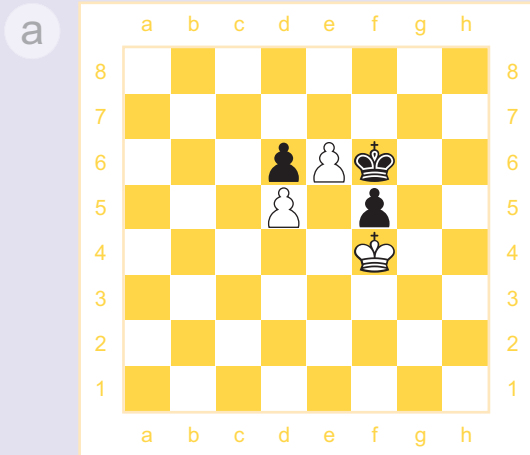
4



Esta triangulación permite gañar a oposición para poder capturar o peón negro ou facer promoción directamente do peón da columna c.

2

Anota as xogadas que lles permiten gañar a oposición ás brancas e, posteriormente, conseguir a promoción dun peón. Xogan brancas.





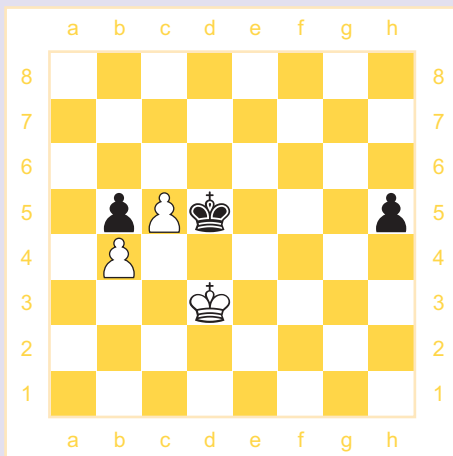
Peóns pasados

Peón que non ten ningún peón adversario diante seu ou nas columnas adxacentes que poida impedir o seu avance.

Con frecuencia, os peóns pasados do adversario bloquéanse (impídense o seu avance) con pezas menores.

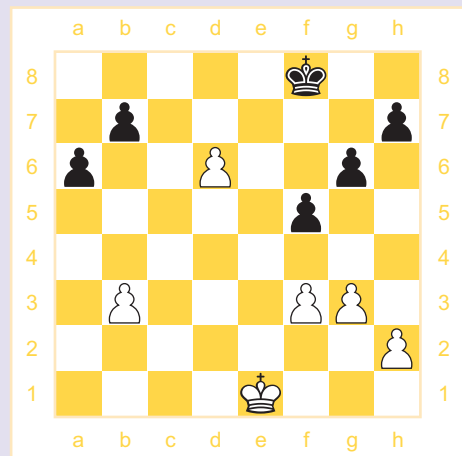
Exemplos

1



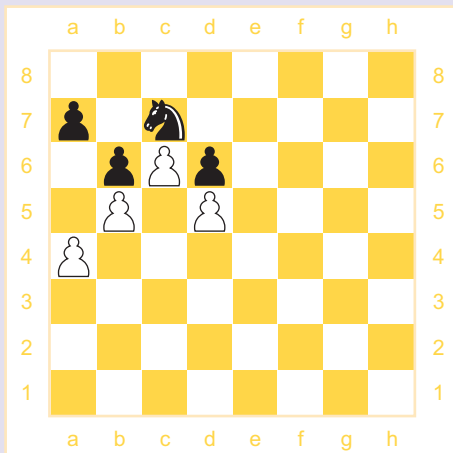
Os peóns pasados, co apoio doutros peóns, obrigan o adversario a estar pendente da súa coración.

2



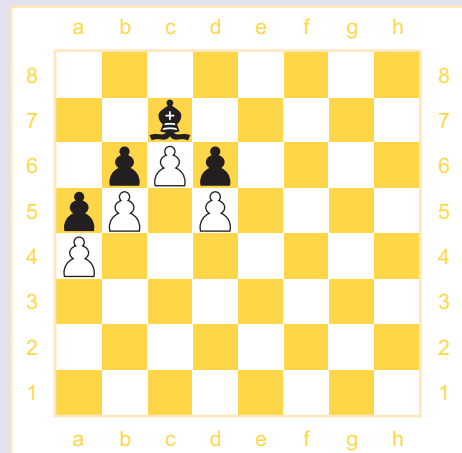
Os peóns pasados demasiado avanzados normalmente serán capturados. Iranse avanzando a medida que se poidan defender correctamente.

3



O cabalo é a peza que mellor bloquea un peón pasado porque, ademais, ameaza os peóns que defenden este peón.

4



O alfil tamén pode bloquear un peón pasado. Neste diagrama, o alfil actúa case como un simple peón.



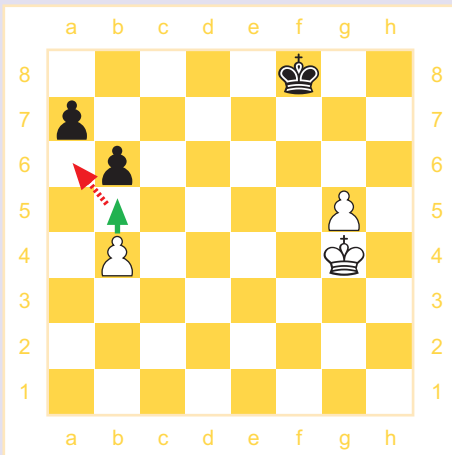
Bloqueo de peóns

O bloqueo de peóns é un mecanismo que serve para deter os peóns do adversario.

Normalmente, utilízase para evitar que o adversario obteña peóns pasados. A continuación, móstranse exemplos de bloqueo con peóns.

Exemplos

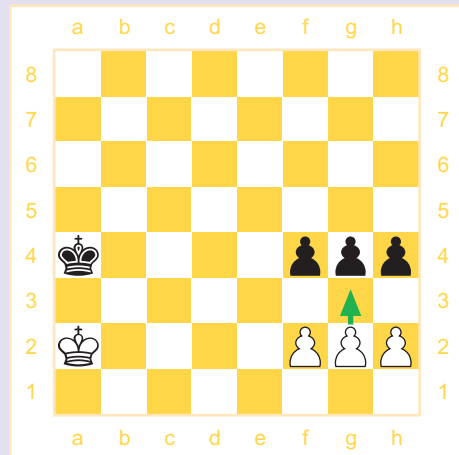
1



O avance do peón bloquea os dous peóns negros. As negras non poden avanzar o peón a.

- Se
1. b5 , ...
 - ... , a6
 2. bxa6 , b5
 3. a7 (coroan antes)

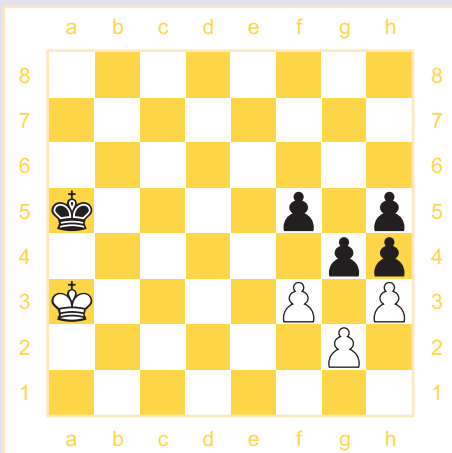
2



Para evitar que as negras obteñan un peón pasado, as brancas teñen que avanzar o peón g.

- Se
1. g3 , fxg3
 - fxg3 , ...
- Se
1. g3 , f3
 - gxh4 , ...

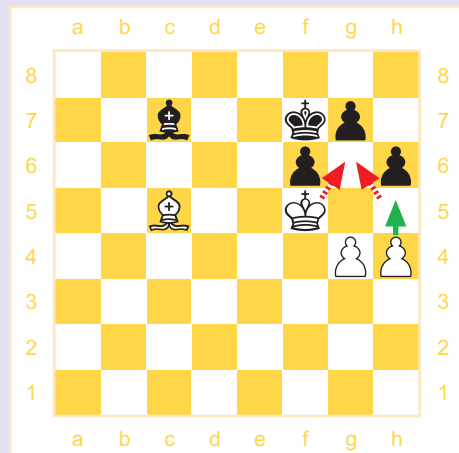
3



Se as brancas non inician un intercambio de peóns, as negras non obterán ningún peón pasado.

- Se
1. ... , gxf3
 - gxf3 , ...
- Se
1. ... , gxh3
 - gxh3 , ...

4

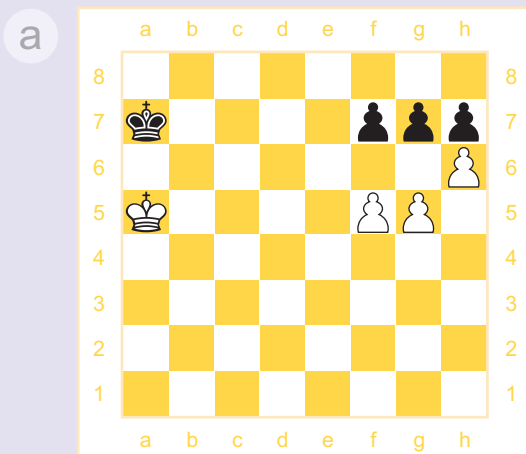


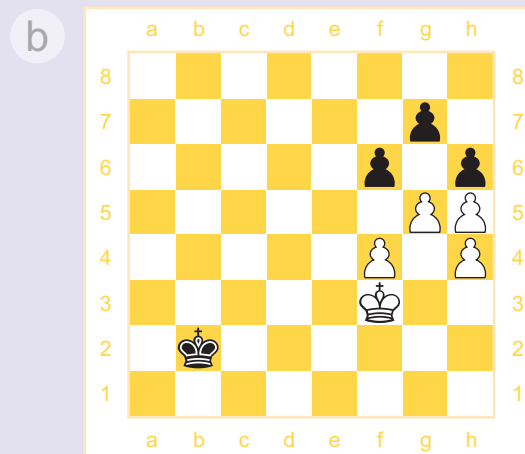
Se o rei branco, despois de h5, non se move, as negras non poderán desbloquear a posición.

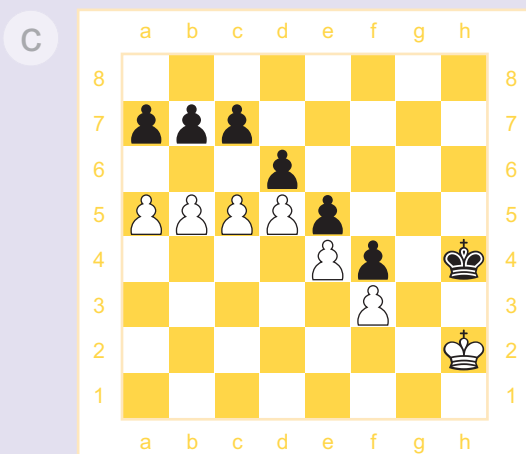
1. h5 , ...

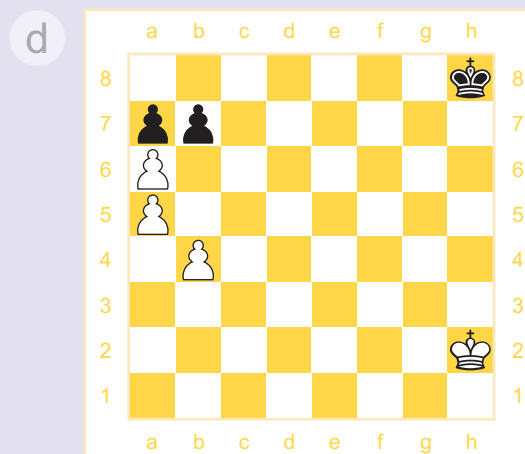
3

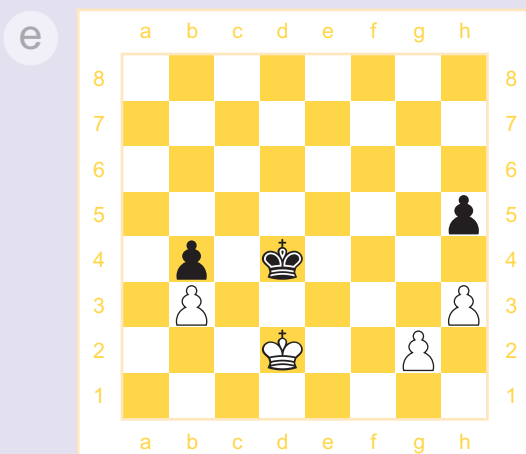
Anota as xogadas que lles permiten ás negras bloquear os peóns das brancas.

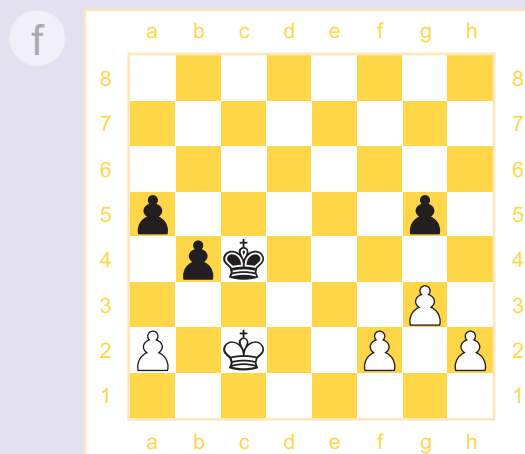














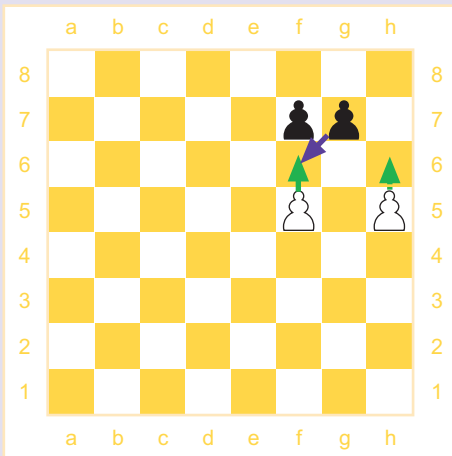
Creación de peóns pasados

A creación de peóns pasados utilízase para poder coroar peóns ou para obrigar o adversario a destinar pezas que eviten a coroación de peóns.

Se despois dun intercambio de peóns os dous xogadores teñen peóns pasados e os reis están afastados, terá vantaxe quen teña un peón máis próximo a coroar.

Exemplos

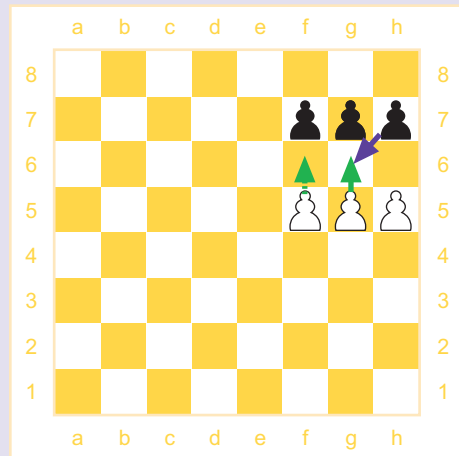
1



Se o peón negro non captura en f6, será preciso avanzalo. As brancas tamén avanzarán o peón da columna h.

- h.
1. f6! , gxf6
 2. h6 , ...

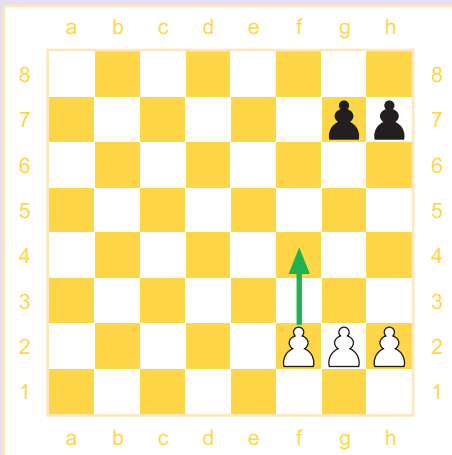
2



Despois do intercambio de peóns, cada xogador terá peóns pasados, pero primeiro coroarán as brancas.

1. g6! , hxg6
2. f6! , gxf6
3. h6 , ...

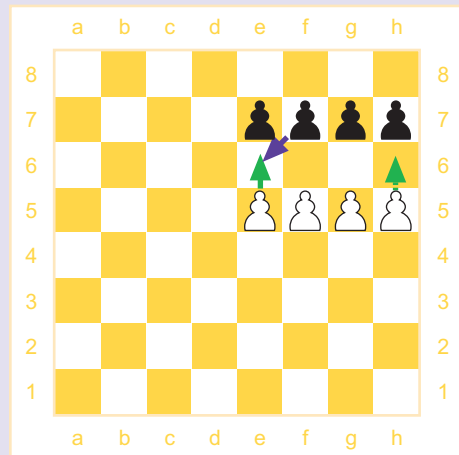
3



O xogador que teña un peón de máis nun flanco debe de avanzar primeiro o peón que o adversario non poida bloquear.

1. f4 , h5
2. g3! , g6
3. h3 , ...
4. g4 , ...

4

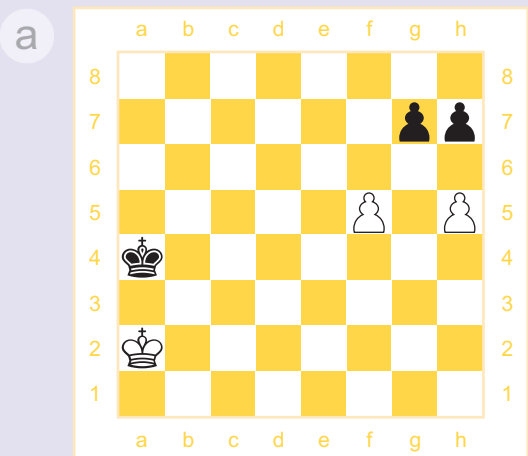


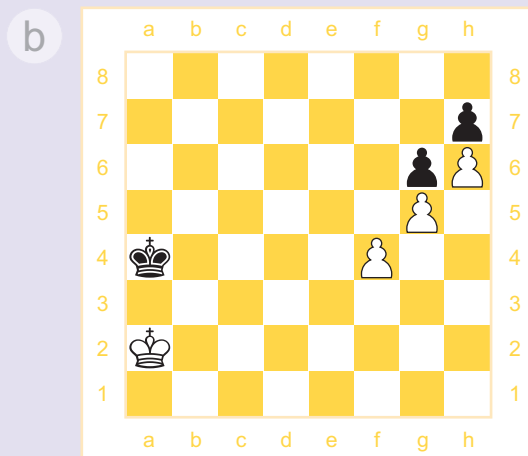
Nesta posición, para conseguir un peón pasado sacrificanse tres peóns brancos.

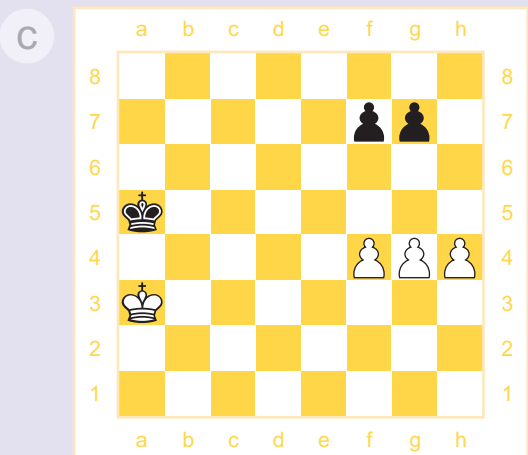
1. e6! , fxe6
2. h6! , gxh6
3. g6! , hxg6
4. fxg6 , ...

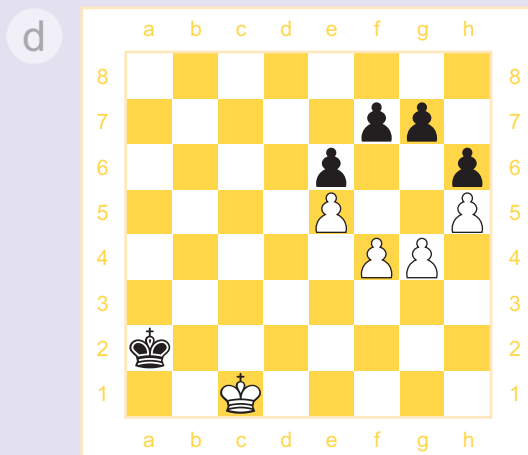
4

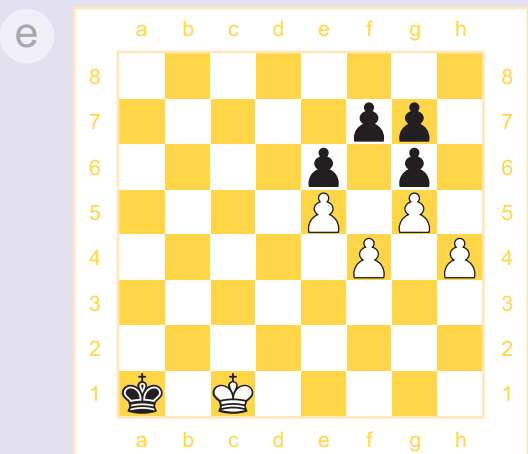
Anota as xogadas que lles permiten ás brancas crear peóns pasados e gañar a partida.

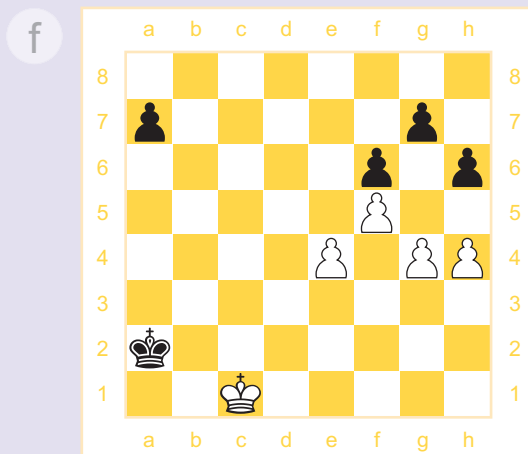














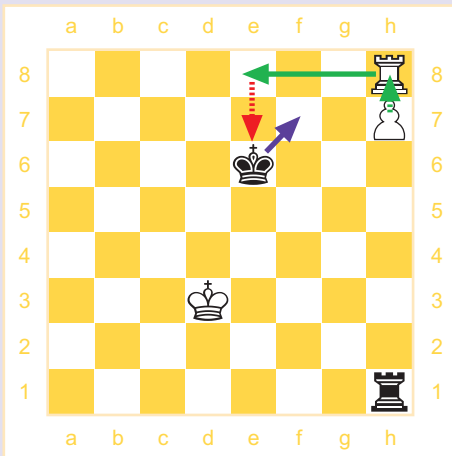
Coroación de peóns

A coroación do peón implica conseguir outra peza, que xeralmente será unha dama. O adversario, se pode, terá que sacrificar material para eliminala.

Moitas partidas resólvense despois dunha coroación, xa por dar xaque mate, xa pola vantaxe de material que leva consigo a coroación.

Exemplos

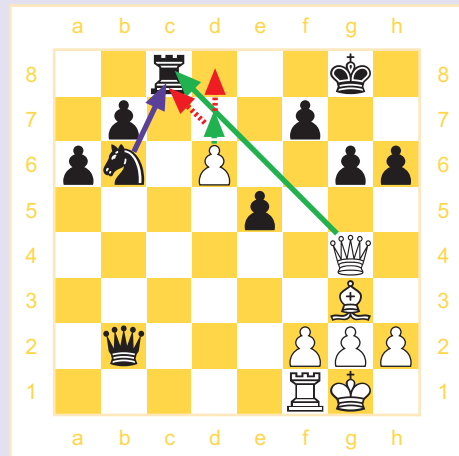
1



O xaque ao rei coa torre fai posible a coroación do peón.

1. Te8+ , Rf7
2. h8(=D) , Txh8
3. Txh8 , ...

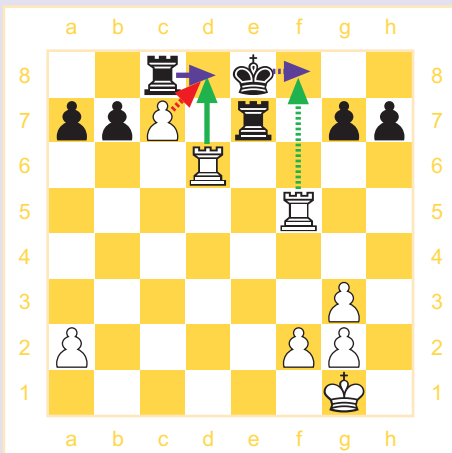
2



As negras non poden evitar que o peón coroe dende d7, porque ou promove a d8 ou captura o cabalo en c8.

1. Dxc8! , Cxc8
2. d7 , ...

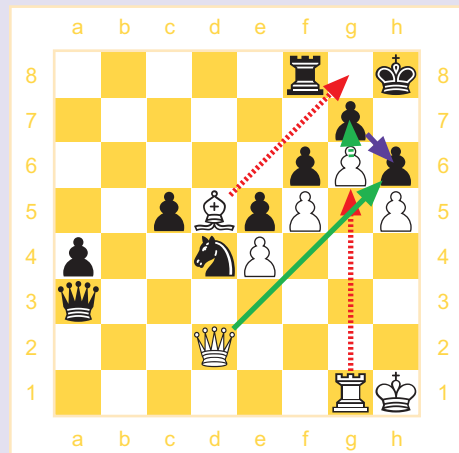
3



Sacrifícanse as torres para que o peón coroe e capture unha torre negra. As brancas gañaron material.

1. Td8+ , Txd8
2. Tf8+ , Rxf8
3. cxd8(=D), Rf7

4



Tras o sacrificio da dama, coróase cun cabalo para dar xaque mate (as negras ameazaban mate con Dh3).

1. Dxh6+ , gxh6
2. g7+ , Rh7
3. gxf8(=C), Rh8
4. Tg8++

5

Anota as xogadas que lles permiten ás brancas coroar o peón. Se é posible, indica as xogadas con frechas.

a

Blank response box:

b

Blank response box:

c

Blank response box:

d

Blank response box:

e

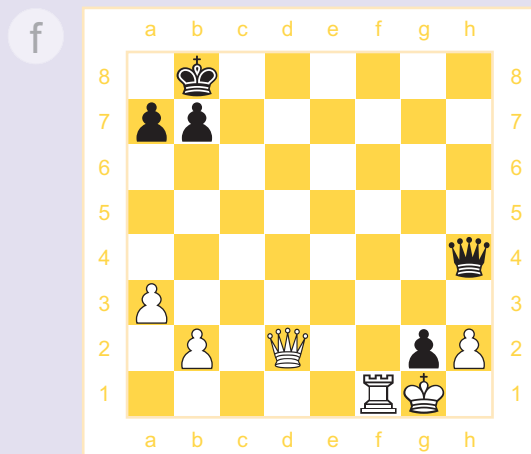
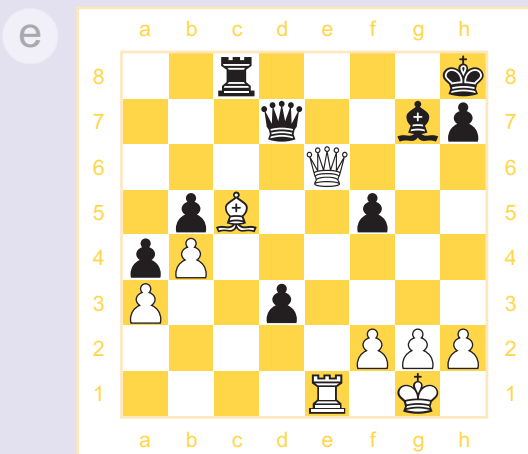
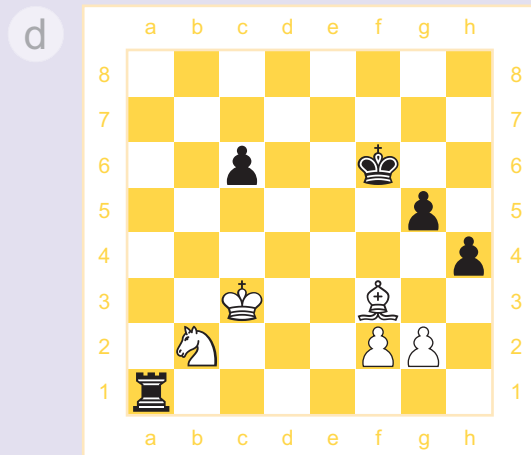
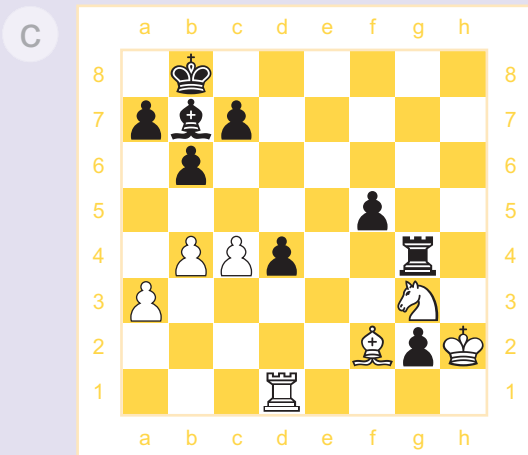
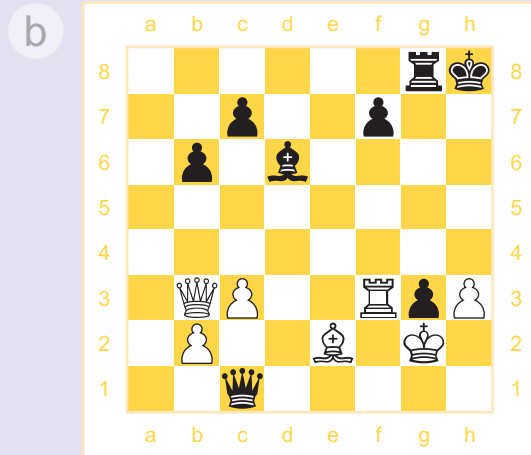
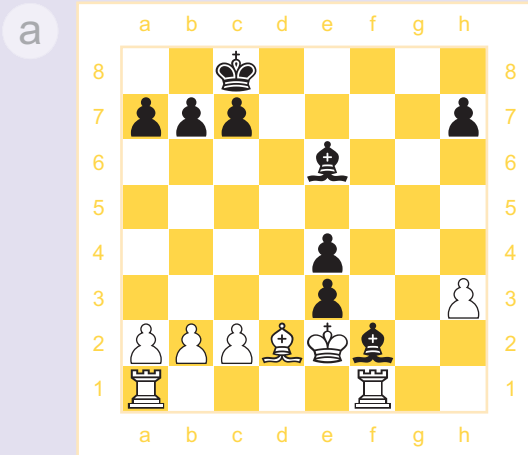
Blank response box:

f

Blank response box:

6

Anota as xogadas que lles permiten ás negras coroar o peón. Se é posible, indica as xogadas con frechas.





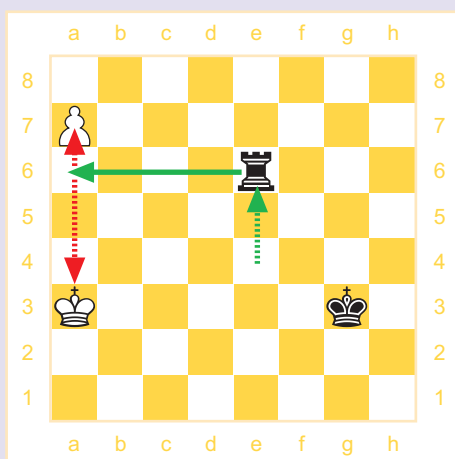
Torre contra peón

Neste tipo de finais, o resultado dependerá xeralmente da protección do rei ao seu peón e da axuda do rei adversario á súa torre para capturar o peón.

1. Rei afastado do seu peón

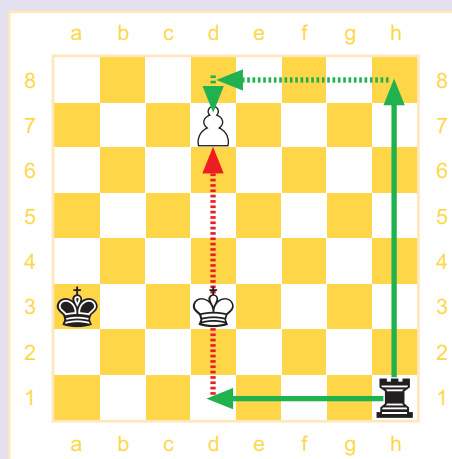
Captura do peón

1



A torre fai unha dobre ameaza na columna do peón. Isto pode acontecer cando a torre se interpuxo entre o peón e o seu rei atrasado, que non pode defendelo.

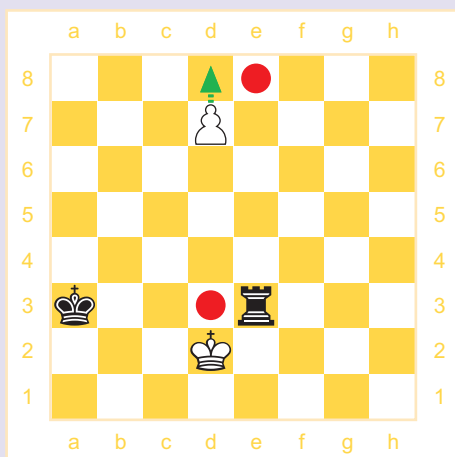
2



A torre ten dúas opcións para capturar o peón: a primeira, facer raios X, e, a segunda, colocarse na fila de coroación (en tres xogadas). O rei está demasiado afastado do seu peón.

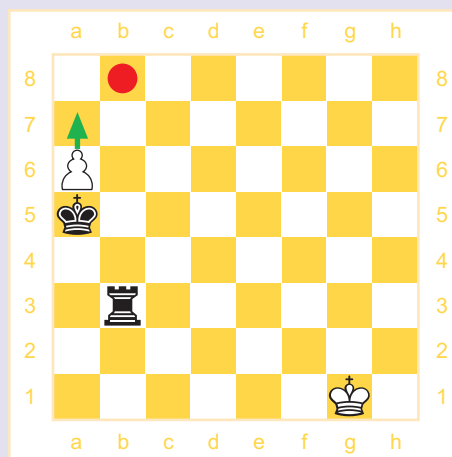
Coroación do peón

3



A torre non pode ir ás casas dende as cales podería capturar o peón porque están ameazadas polo peón e polo rei adversarios.

4



Nesta posición é o rei negro quen se interpón entre o peón e a torre na columna a. O final de dama contra torre explícase na unidade seguinte.

2. Rei preto do seu peón

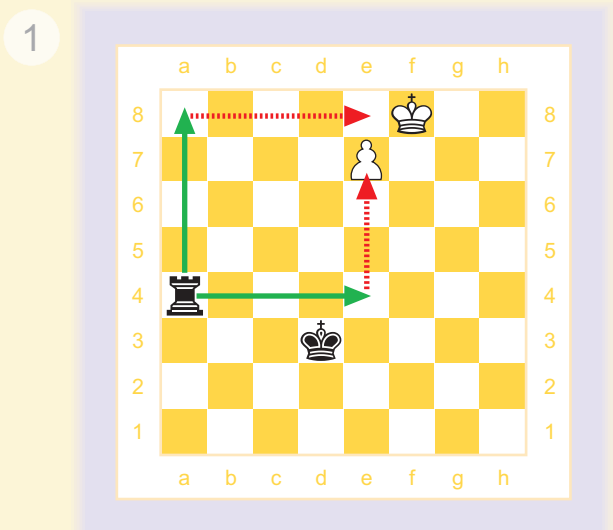


Casos de táboas

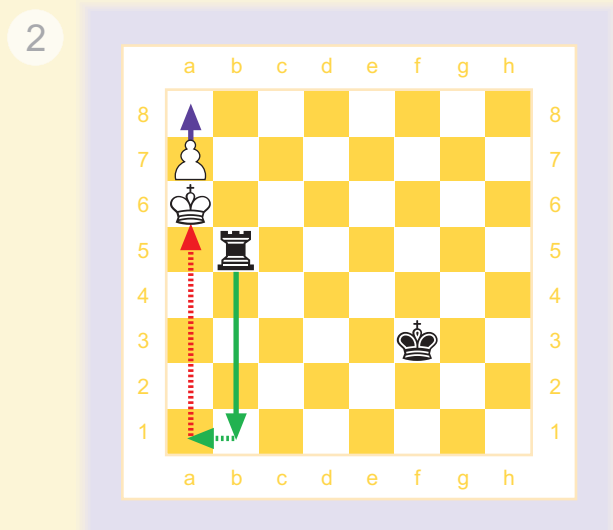
Se o peón coroa, terase que sacrificar a torre ou conseguir dar xaque perpetuo.

Noutros casos, ameázase coa torre alternativamente ao rei adversario ou á casa de coroación.

Sacrificio de torre

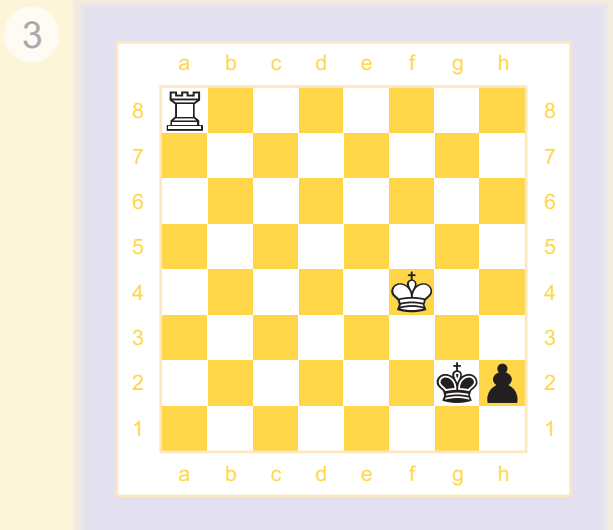


As negras teñen dúas opcións de sacrificar a torre polo peón cando este coroe. Así impídese que as brancas gañen a partida.

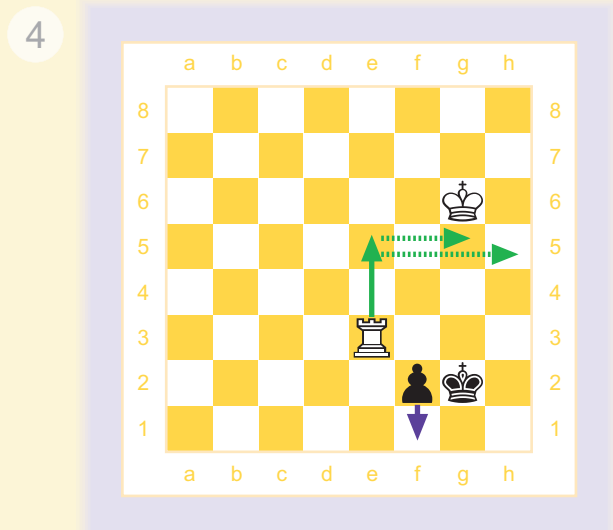


A torre só se pode sacrificar cuns raios X. Nestes casos (diagramas 1 e 2) o rei negro está demasiado afastado para poder axudar na captura do peón.

Repetición de xogadas



Se a torre dá xaque dende g8, o rei negro irá a f2; se a torre ameaza o peón, volverá a g2. Se a torre dá xaque dende a2, o rei irá a h3.



Aínda que o peón coroe, o rei negro non evitará o xaque continuo (o rei defende a torre). Se o rei negro vai á columna f, a torre cambiarase pola dama (táboas). 1. Te5 , f1=D



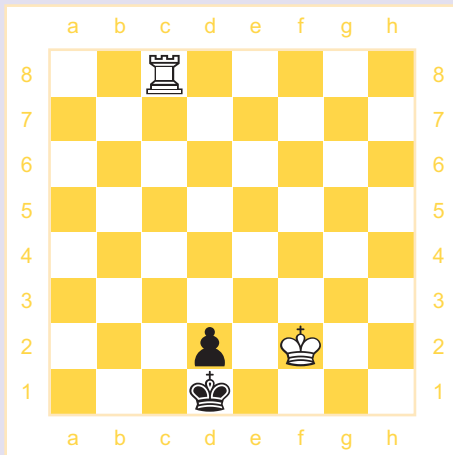
Casos de captura do peón

A miúdo, a torre necesita o seu rei para capturar o peón.

Se se captura o peón, teremos unha final de rei e torre contra rei, que xa foi explicado na unidade 10 do primeiro libro *Xadrez para todos. Iniciación 1.*

Peón interior

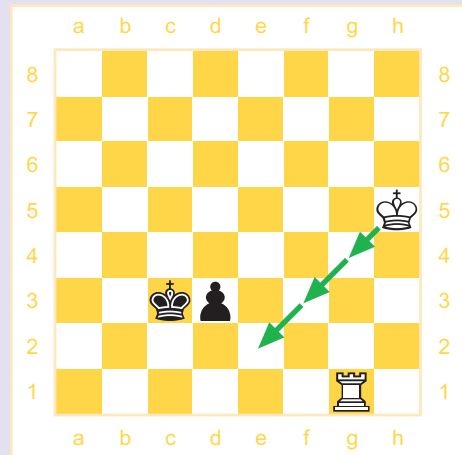
1



Tense que evitar afogar o rei negro. As brancas capturan doadamente o peón.

1. Td8 , Rc1
2. Re2 , Rc2
3. Txd2+ , ...

2

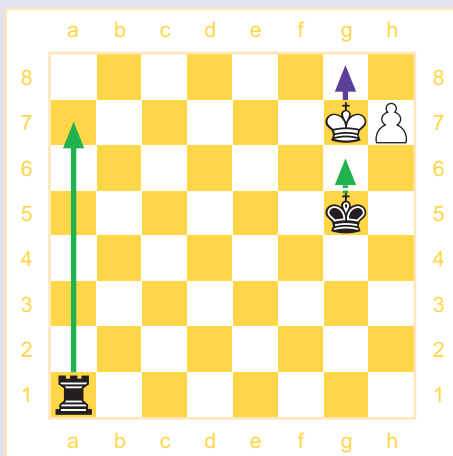


O rei chegará para axudar a torre e o peón será capturado. Pola contra, a torre teríase que sacrificar.

1. Rg4 , d2
2. Rf3 , Rc2
3. Re2 , Rc3
4. Td1 , ...

Peón exterior

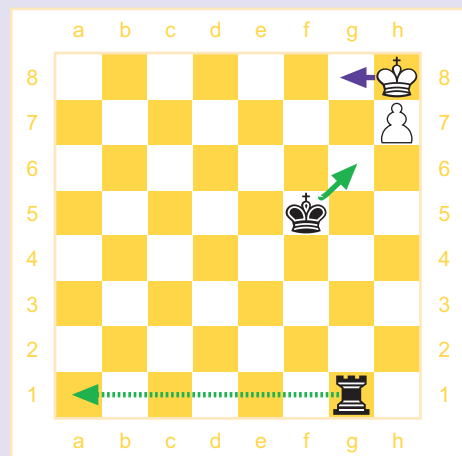
3



A torre, ao dar xaque, obriga o rei a ir a g8. O rei negro achégase para dar xaque mate ou capturar o peón.

1. ... , Ta7+
2. Rg8 , Rg6
- Se 3. Rf8 , Rxh7
- Se 3. h8=D , Ta8++
- Se 3. h8=C+ , Rf6 gañando

4

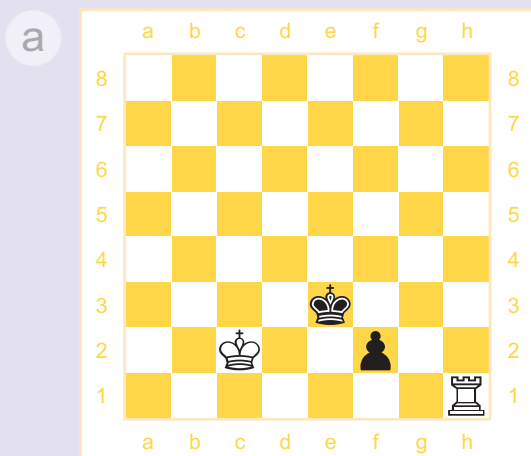


O rei negro vai a g6 para evitar afogar o rei branco e preparar o xaque mate.

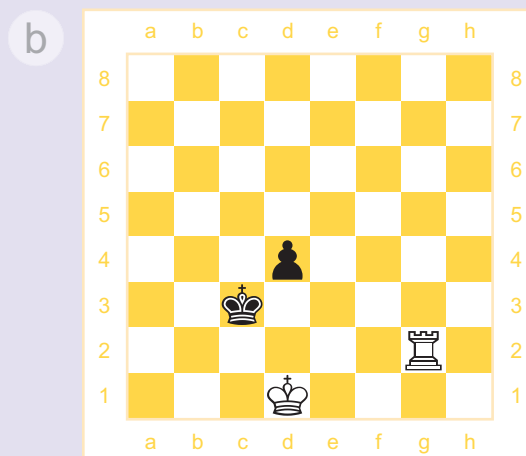
1. ... , Rg6
2. Rg8 , Ta1
- Se 3. h8=D , Ta8++
- Se 3. Rf8 , Rxh7
- Se 3. h8=C+ , Rf6 gañando

7

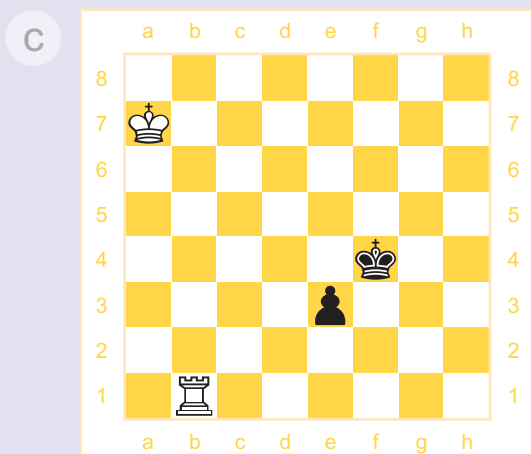
Indica o resultado da partida, no suposto de que ambos os dous xogadores realicen as mellores xogadas. O xogador que ten torre xoga en primeiro lugar. Se é posible, indica as xogadas con frechas.



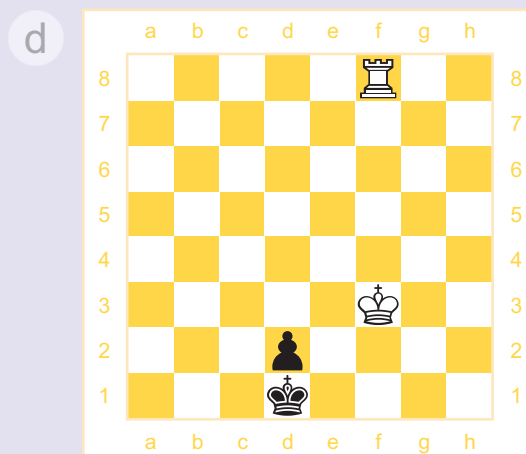
Gañan brancas Táboas



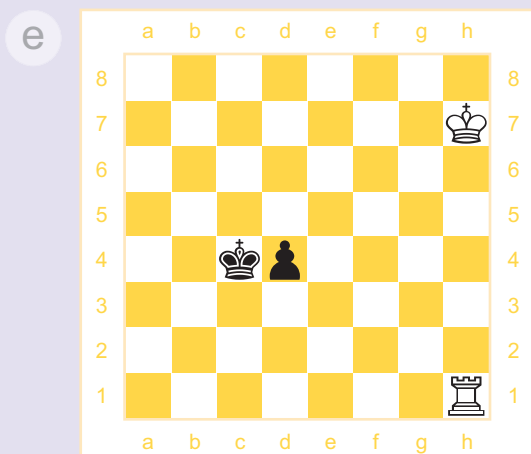
Gañan brancas Táboas



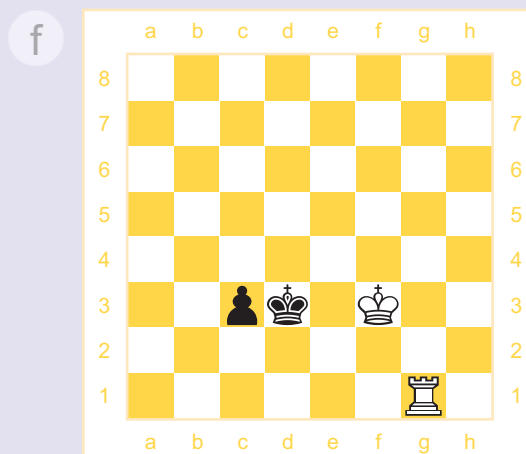
Gañan brancas Táboas



Gañan brancas Táboas



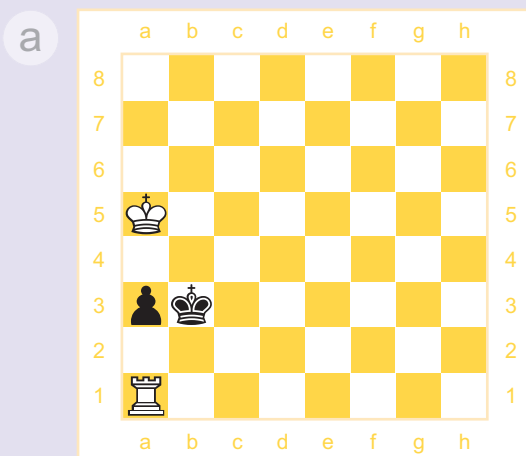
Gañan brancas Táboas



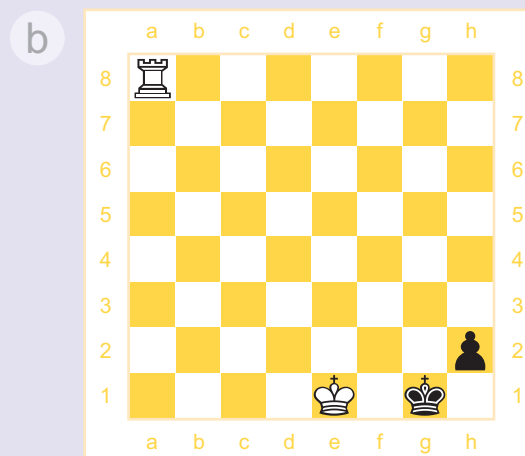
Gañan brancas Táboas

8

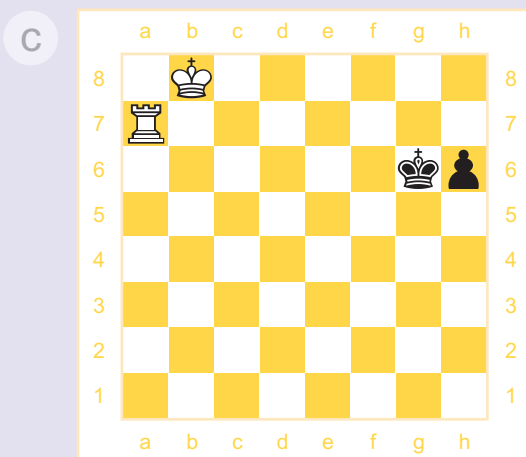
Indica o resultado da partida, no suposto de que ambos os dous xogadores realicen as mellores xogadas. O xogador que ten torre xoga en primeiro lugar. Se é posible, indica as xogadas con frechas.



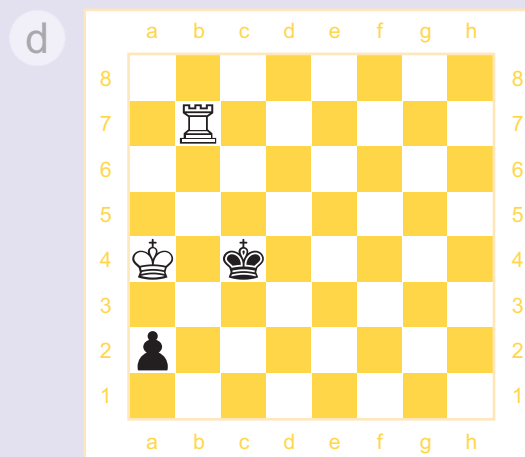
Gañan brancas Táboas



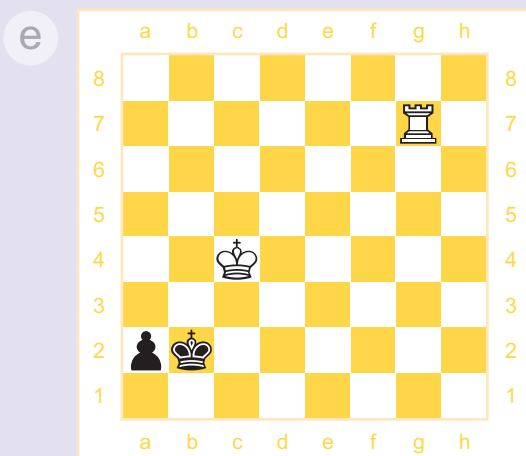
Gañan brancas Táboas



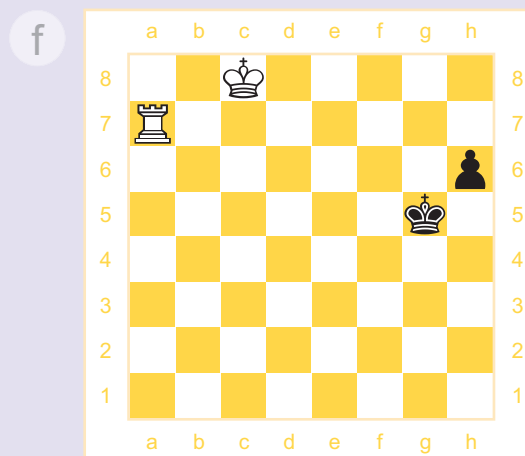
Gañan brancas Táboas



Gañan brancas Táboas



Gañan brancas Táboas



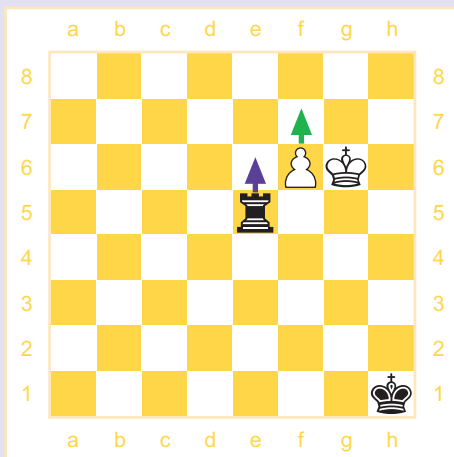
Gañan brancas Táboas



Exemplos especiais. Peón interior

Neste exemplo explícase un procedemento para coroar o peón, que terá resultados distintos en función da posición que ocupe o rei adversario.

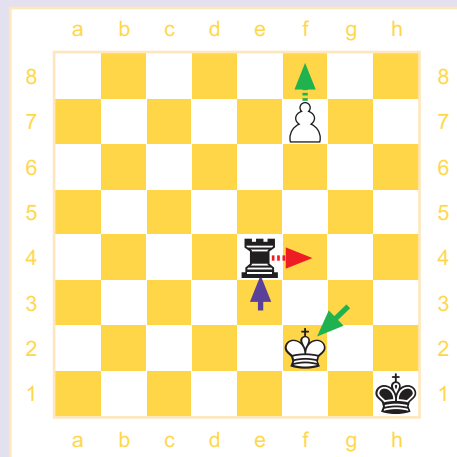
1



O rei branco debe ir a g5 para evitar o cambio da torre polo peón porque hai unha combinación ganadora.

- | | | | | |
|----|----|-----|---|------|
| | 1. | f7 | , | Te6+ |
| | 2. | Rg5 | , | ... |
| Se | 2. | Rg7 | , | Te7 |
| Se | 2. | Rf5 | , | Te1 |

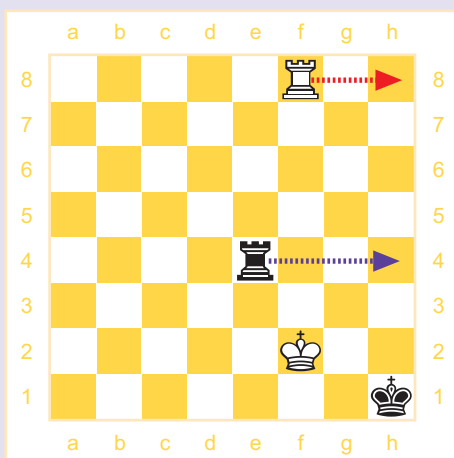
2



Se as brancas promoven o peón a dama, terán que capturar a torre en f4 afogando o rei negro.

- | | | | | |
|--|----|-----|---|------|
| | 2. | ... | , | Te5+ |
| | 3. | Rg4 | , | Te4+ |
| | 4. | Rg3 | , | Te3+ |
| | 5. | Rf2 | , | Te4 |

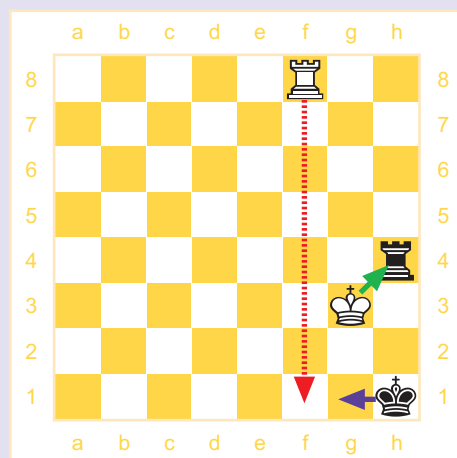
3



Se se coroa con torre, evítase afoegar e ameázase con xaque mate dende h8.

- | | | | | |
|--|----|-------|---|-----|
| | 6. | f8=T! | , | ... |
|--|----|-------|---|-----|

4



Despois de que as negras protexen o seu rei coa torre, as brancas fan unha dobre ameaza.

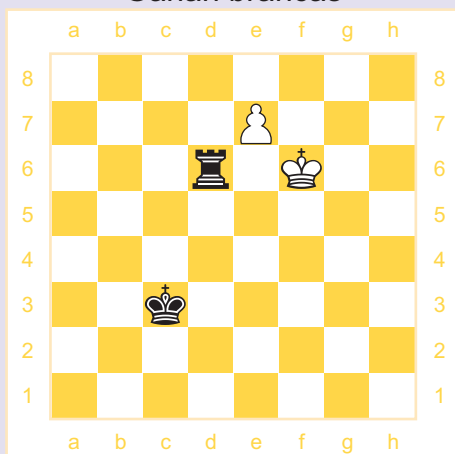
- | | | | | |
|--|----|------|---|-----|
| | 6. | ... | , | Th4 |
| | 7. | Rg3 | , | Rg1 |
| | 8. | Rxh4 | | |



Nos seguintes casos, o éxito da captura do peón dependerá das posicións dos reis e da columna onde se atope o peón.

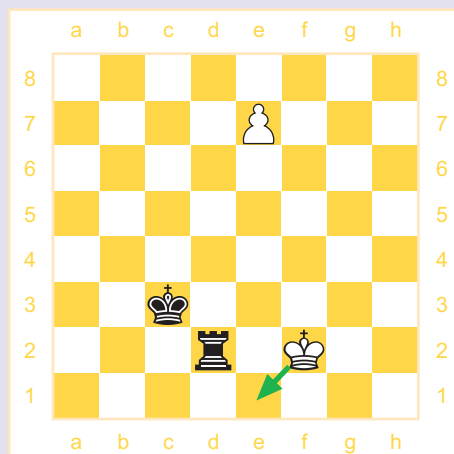
1

Gañan brancas



Neste caso, o rei negro non pode evitar que o rei branco chegue á primeira fila.

1. Rf5 , Td5+
2. Rf4 , Td4+
3. Rf3 , Td3+
4. Rf2 , Td2+

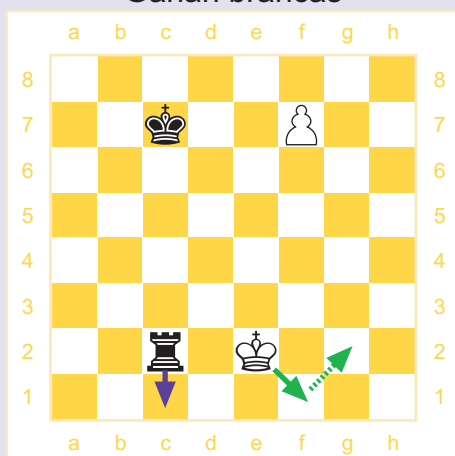


Cando o rei branco se coloca na casa e1, a torre xa non pode evitar que o peón coroe.

5. Re1 , ...
6. e8=D , ...

2

Gañan brancas

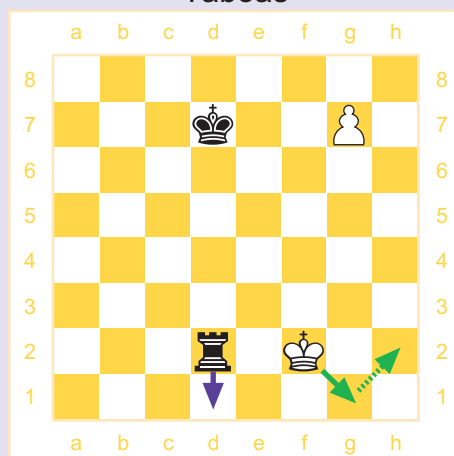


As brancas coroa o peón porque o seu rei irá a g7. O rei negro impedirá que a torre poida cravar o peón.

1. Rf1 , Tc1+
2. Rg2 , Tc2+
- ...
7. Rg7 , ...
8. f8=D , ...

3

Táboas

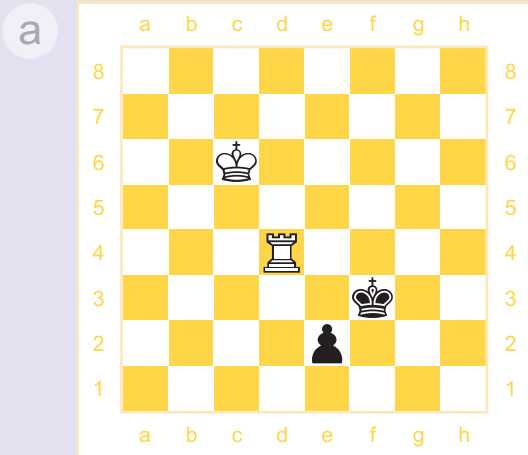


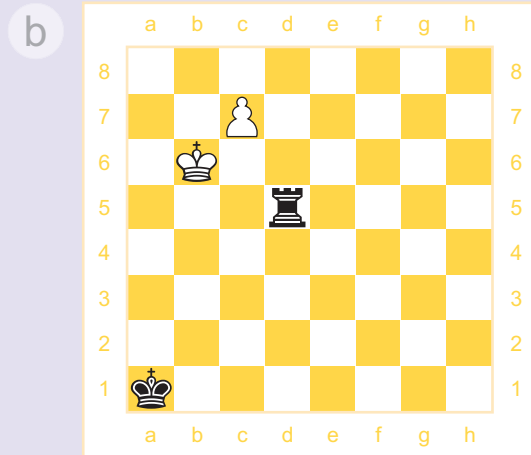
Neste caso, tamén, o peón coroa pero as negras conseguen táboas despois de facer uns raios X.

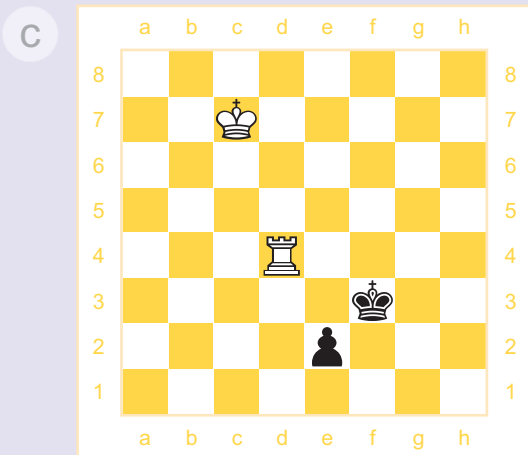
1. Rg1 , Td1+
- ...
7. Rh7 , Td1
8. g8=D , Th1+
9. Rg7 , Tg1+

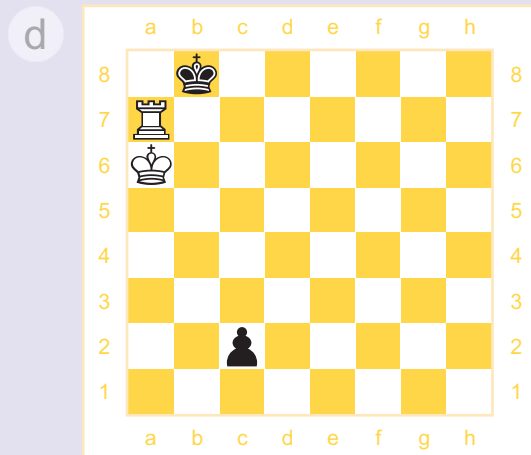
9

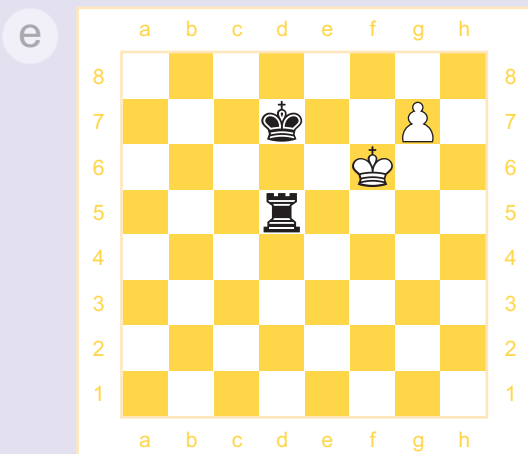
Anota o resultado da partida, no suposto de que ambos os dous xogadores realicen as mellores xogadas. O xogador que ten torre xoga en primeiro lugar. Se é posible, indica as xogadas con frechas.

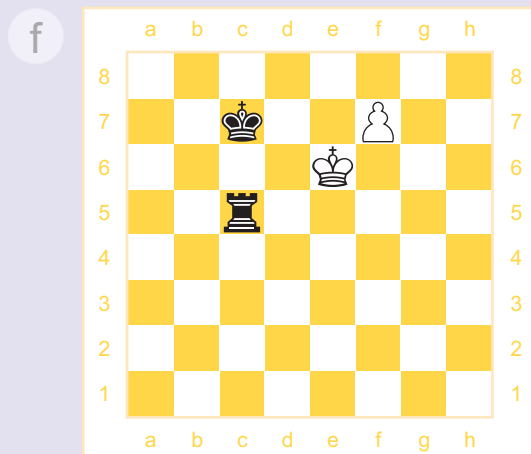












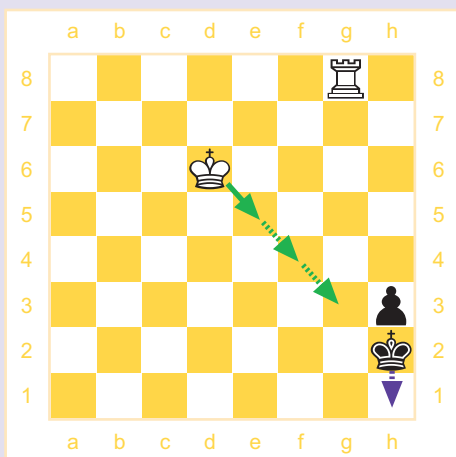


Exemplos especiais. Peón exterior

No seguinte caso, no que se pode capturar o peón, tense que evitar afoegar o rei adversario.

Se o rei branco estivese máis afastado, o resultado sería táboas.

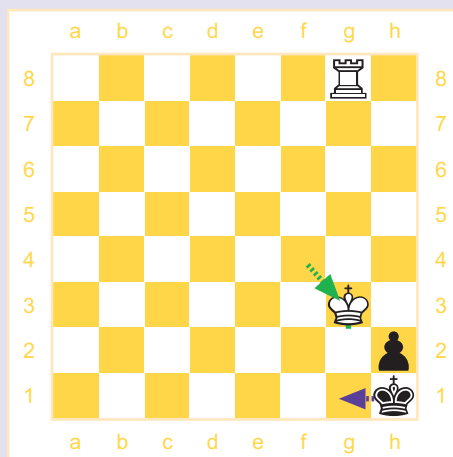
1



A torre branca non deixa saír o rei adversario da columna exterior. Mentres, o rei branco vaise achegando.

1. Re5 , Rh1
2. Rf4 , h2
3. Rg3 , ...

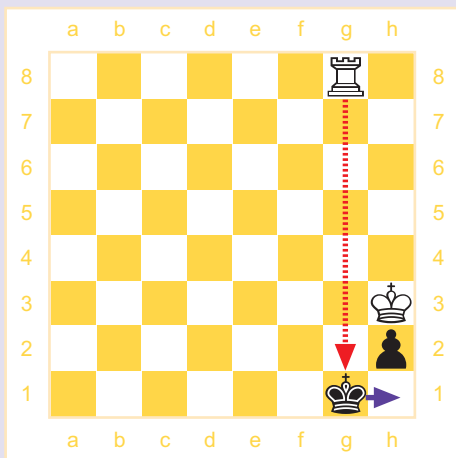
2



Para evitar que o rei negro quede afogado, o rei branco colócase en g3.

3. ... , Rg1

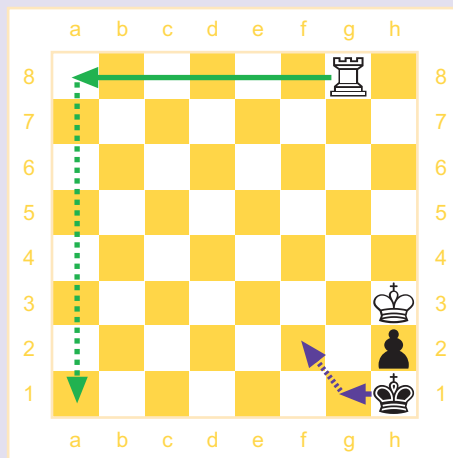
3



O rei branco sitúase en h3, co que ameaza o peón e fai unha descuberta que obriga o rei negro a ir a h1.

4. Rh3+ , Rh1
- Se 4. ... , Rf1
5. Rxh2
- (4. Ta8 tamén gaña, ver páx. 159)

4

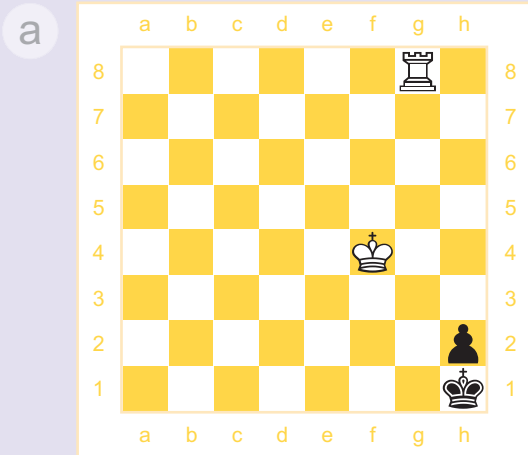


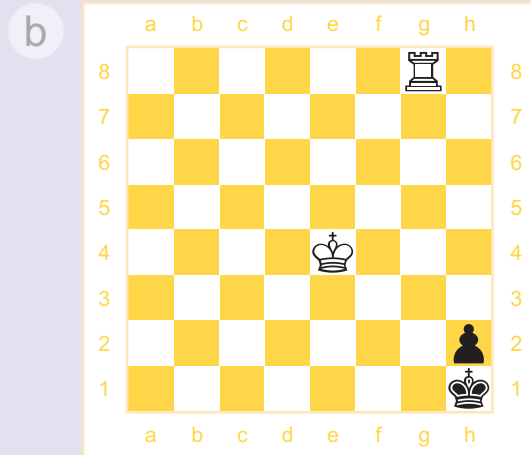
A torre, dende a columna a, dálle xaque ao rei e captúrase ao final o peón.

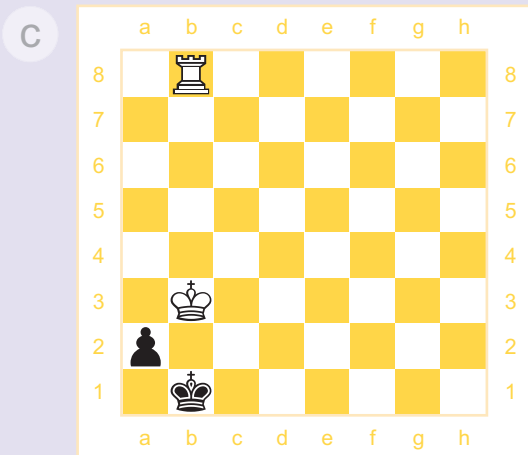
5. Ta8 , Rg1
6. Ta1+ , Rf2
7. Rxh2

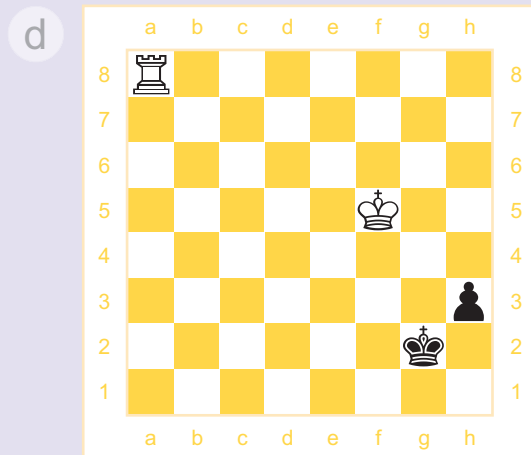
10

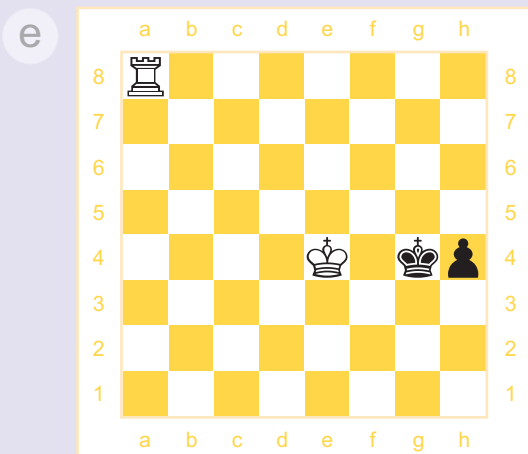
Anota o resultado da partida, no suposto de que ambos os dous xogadores realicen as mellores xogadas. O xogador que ten torre xoga en primeiro lugar. Se é posible, indica as xogadas con frechas.

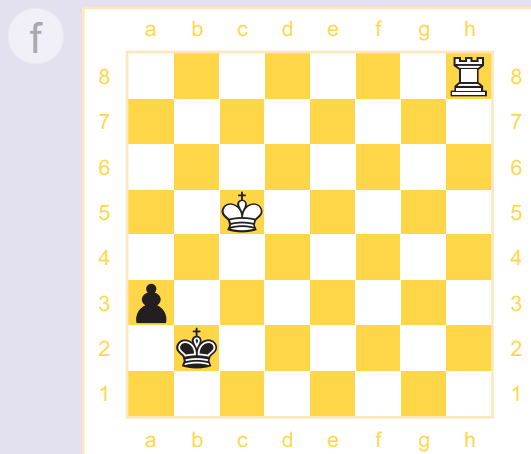














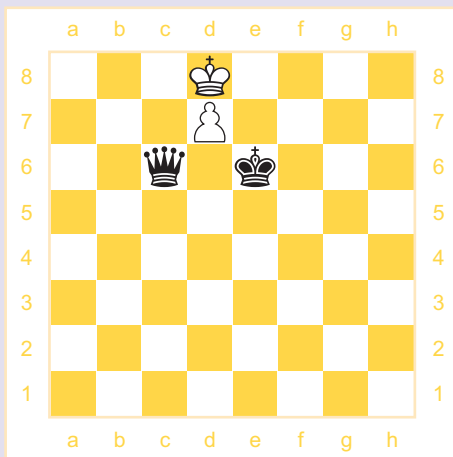
Dama contra peón

A dama case sempre poderá capturar peóns nun final de partida porque se move en todas as direccións.

1. Gaña o xogador que ten a dama

Co rei preto do peón adversario

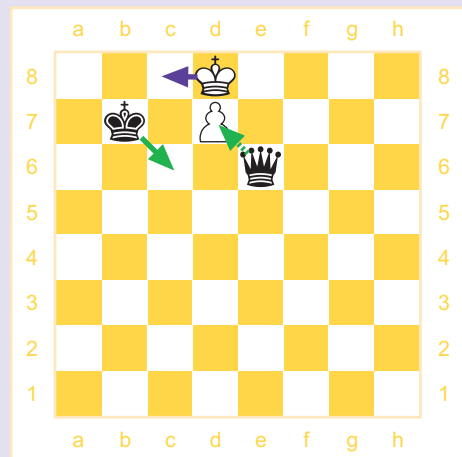
1



Con independencia de quen xogue, o peón é capturado. Se xogan as brancas, o rei pode ir á casa e8.

- Se 1. ... , Dxd7++
 Se 1. Re8 , Dxd7+
 2. Rf8 , Df7++

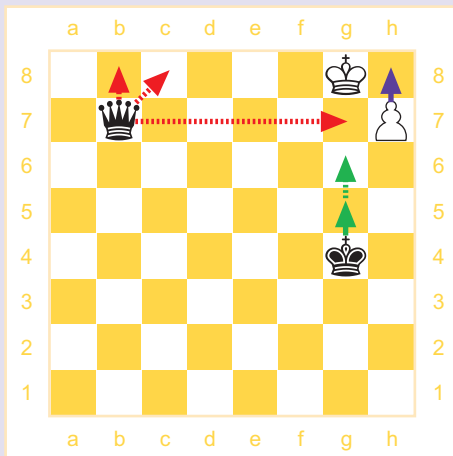
2



As negras capturan o peón despois de evitar afoegar o rei branco.

1. ... , Rc6
 2. Rc8 , Dxd7+

3

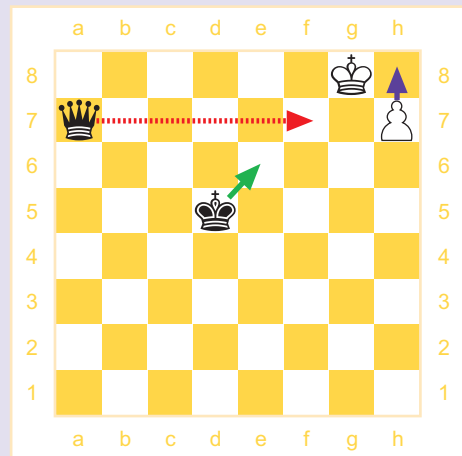


O rei negro achégase para dar xaque mate, aínda que as brancas coroen o peón.

1. ... , Rg5
 2. h8=D , Rg6

A dama branca non pode evitar o xaque mate.

4



As brancas non poden evitar o xaque mate, independentemente da coroación do peón.

1. ... , Re6
 2. h8=D , Df7++

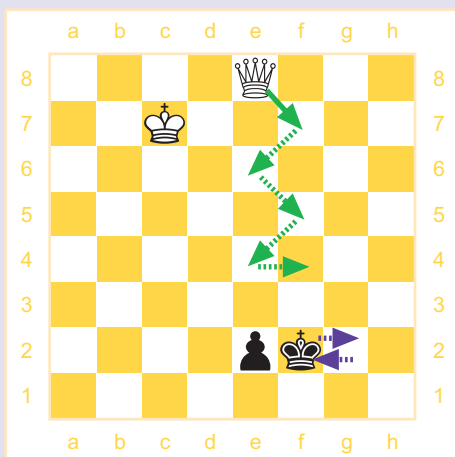


Co rei afastado do peón adversario

Se un peón que está a unha xogada de coroar non se atopa nas filas de alfil ou de torre, sempre se poderá capturar coa dama, axudada polo seu rei (agás nalgunhas situacións particulares de táboas).

Exemplo

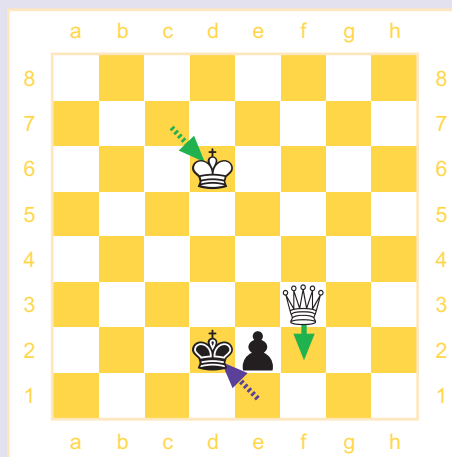
1



A dama vaise achegando mediante xaque ao rei e ameazando o peón ata chegar á fila 4.

6. De3 , Rf1
7. Df3+ , Re1
8. Rd6 , Rd2

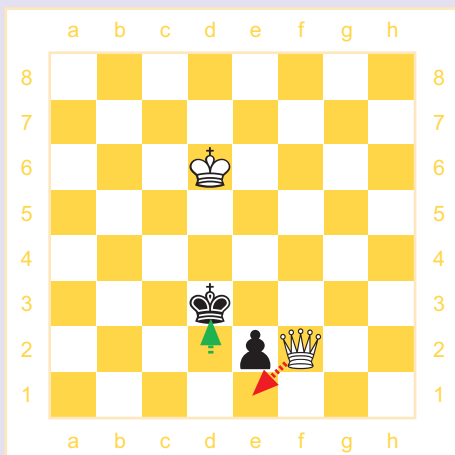
2



Con esta combinación, a dama obriga o rei negro a ir a e1 para achegar o rei branco cara ao peón.

9. Df2 , Rd1
10. Dd4+ , Rc2
11. De3 , Rd1
12. Dd3+ , Re1

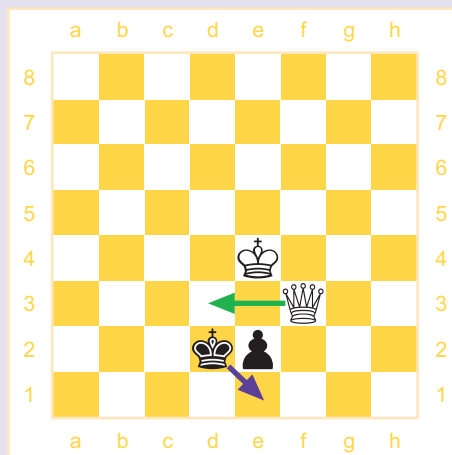
3



Se o rei negro se equivoca e vai a d3, a dama ocupará a casa e1 e as brancas achegarán o seu rei.

Se 9. ... , Rd3
10. De1 , ...

4



Mediante estas combinacións, o rei achégase ata conseguir capturar o peón adversario.

Dd3+ , Re1
Rf3 , Rf1
Dxe2+ , ...

2. Casos de táboas

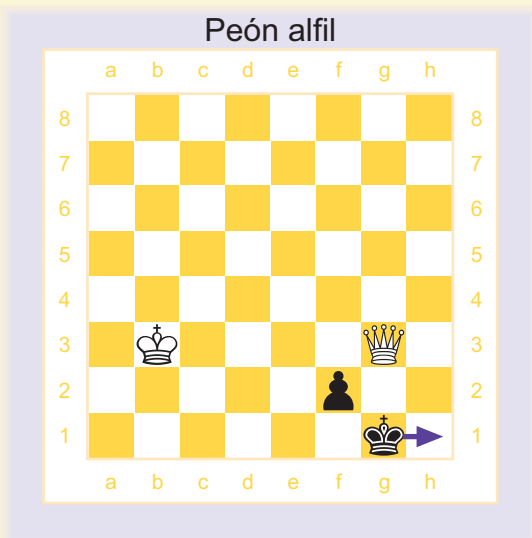


Normalmente, a dama non poderá capturar o peón (a un paso de coroar) se este se atopa nas columnas do alfil ou da torre.

Nestes casos de táboas, o rei está demasiado afastado e non pode contribuír á captura do peón nin a dar xaque mate ao rei adversario (ver diagrama 3 da páx. 167).

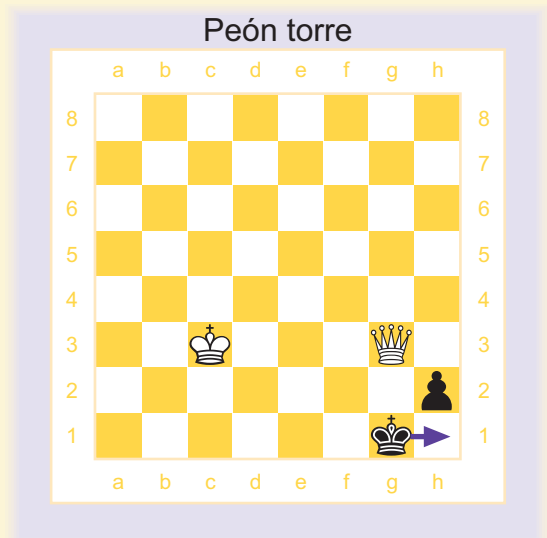
Exemplos

1



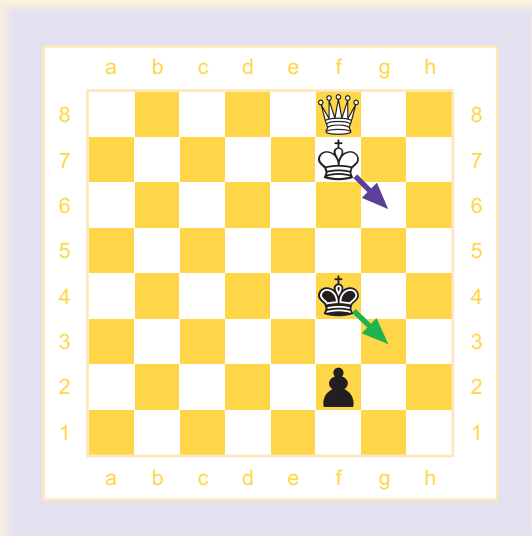
Se o rei negro se coloca en h1, a dama branca non capturará o peón porque afogaría o rei negro. Será táboas por repetición de xogadas do rei negro e da dama.

2



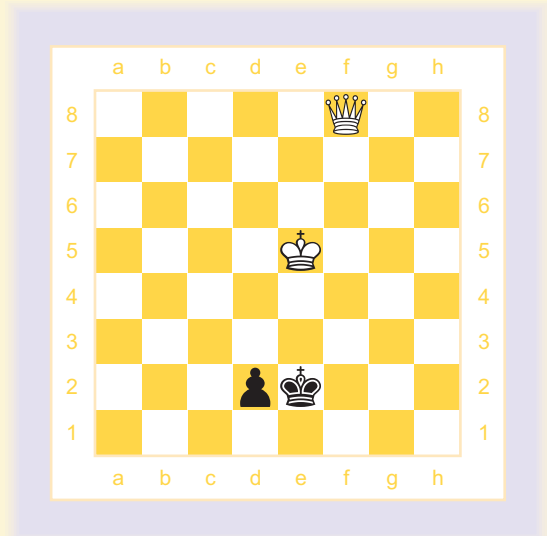
O movemento repetitivo do rei negro nas casas g1 e h1 conduce a táboas, debido á situación de afogamento do rei negro en h1.

3



O peón non pode coroar porque sería capturado mediante uns raios X. Polo tanto, o rei defenderá o seu peón (lembra que como este peón se atopa nunha columna de alfil será táboas).

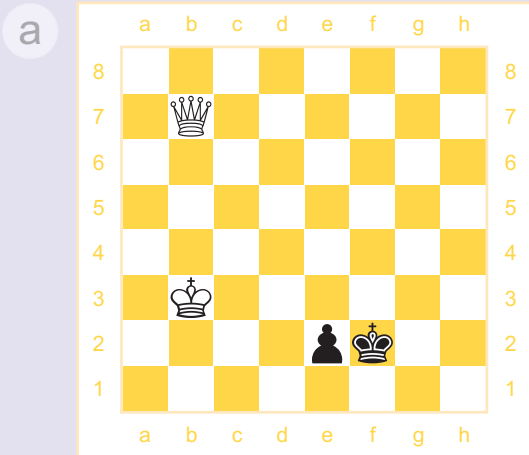
4



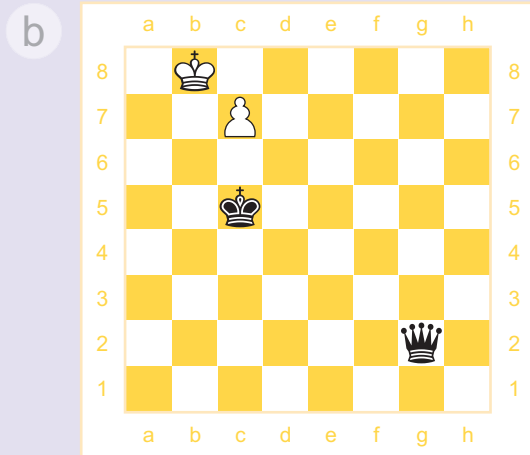
O peón coroarás porque a dama non pode dar xaque ao rei negro nin cravar o peón.

11

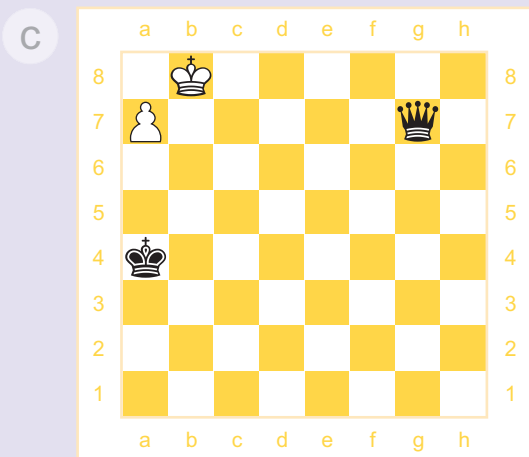
Indica o resultado da partida, no suposto de que ambos os dous xogadores realicen as mellores xogadas. O xogador que ten dama xoga en primeiro lugar. Se é posible, indica as xogadas con frechas.



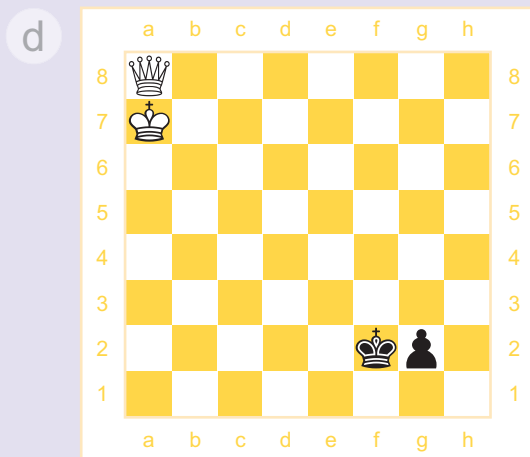
Gañan brancas Táboas



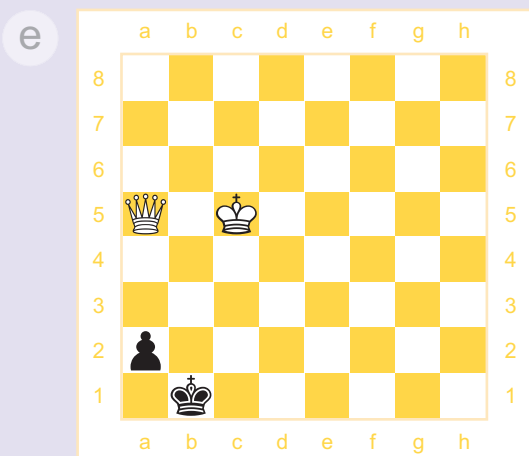
Gañan brancas Táboas



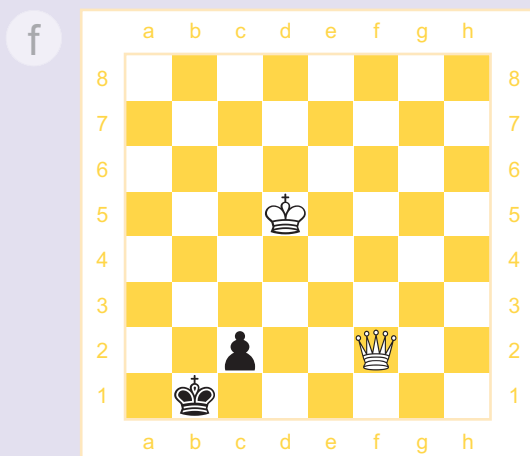
Gañan brancas Táboas



Gañan brancas Táboas



Gañan brancas Táboas



Gañan brancas Táboas

Unidade 10

Finais sen peóns

Mate con dous alfís

Mate con alfil e cabalo

Dama contra torre





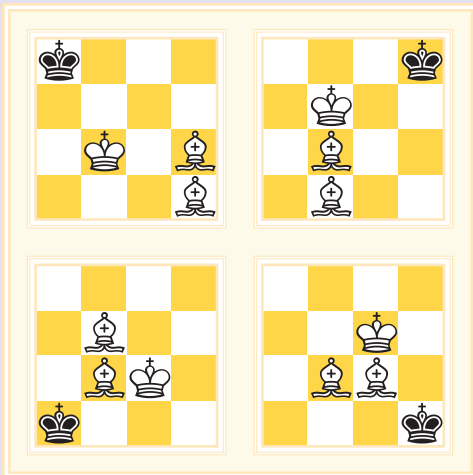
Mate con dous alfís

Para dar xaque mate con dous alfís tense que acurrallar o rei adversario en calquera esquina do taboleiro.

Este mate é bastante doado de executar.

Posicións de mate

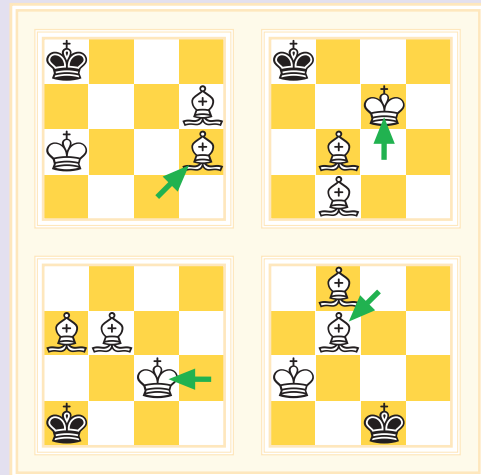
1



Na maioría de posicións de xaque mate, o rei branco está a un salto de cabalo do outro rei.

Posicións de afogado

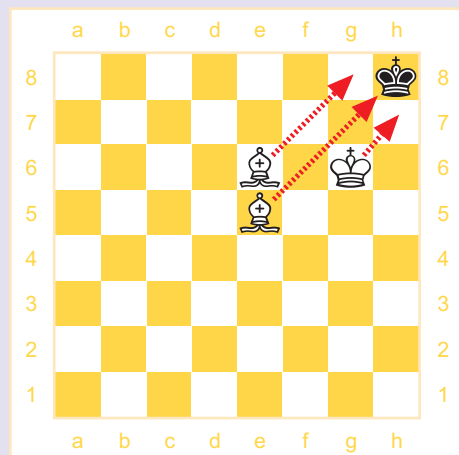
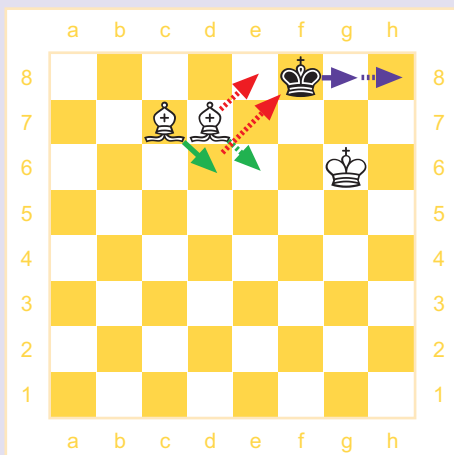
2



Tense que evitar afogar o rei adversario cando este se atope preto da posición final de xaque mate.

Execución do mate

3



A combinación con ambos os dous alfís obriga o rei negro a ir á esquina, onde lle darán xaque mate.

1. Ad6+ , Rg8
2. Ae6+ , Rh8
3. Ae5++

A acción combinada dos alfís, apoiados polo rei branco, evita que o rei negro poida escapar.



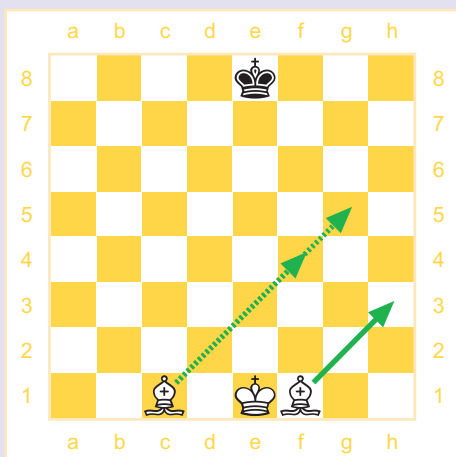
Formación da barreira

Os alfís colocados en diagonais adxacentes forman unha barreira que lle impide ao rei adversario escapar.

A combinación dos alfís, coa axuda do rei, permitirá reducir as casas onde poida ir o rei adversario.

Exemplo

1

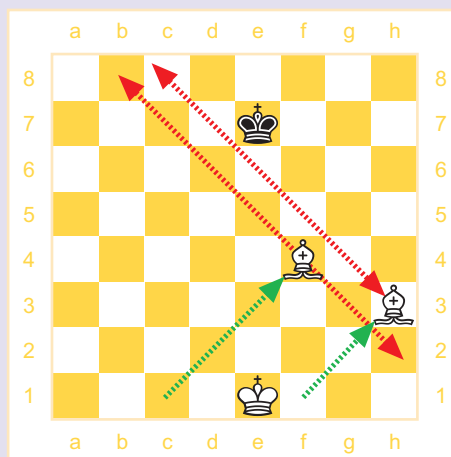


O alfil branco (ao estar o rei negro en casa branca) sitúase na diagonal inferior para que o rei non poida pasar.

Se 1. Ah3 , Re7 (o Rd8)
2. Af4 , ...

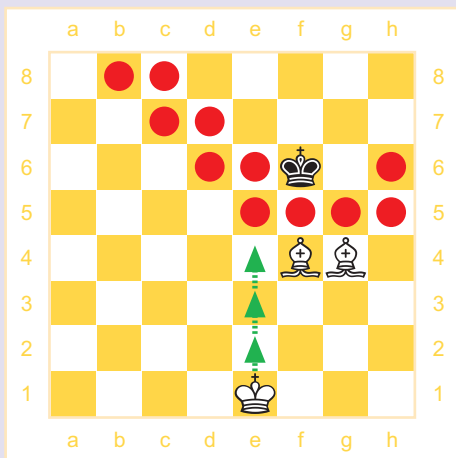
Se 1. Ah3 , Rf7
2. Ag5 , ...

2



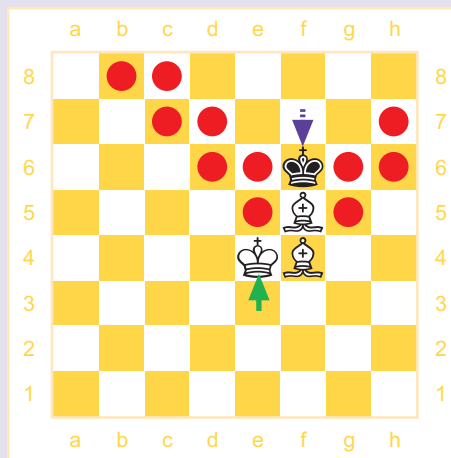
Para evitar que o rei negro escape, os alfís brancos controlan as casas de dúas diagonais adxacentes.

3



Esta posición é a ideal, xa que o rei negro non pode ameazar a ningún alfil das brancas. Mentres o rei negro se despraza polas casas non ameazadas, o rei branco achégase a e5.

4



En cambio, nesta posición as brancas terán que retroceder o seu alfil ou defendelo co rei. Ao situar os alfís en columna, o rei branco debe estar en e5 para evitar que o negro xogue a f6.

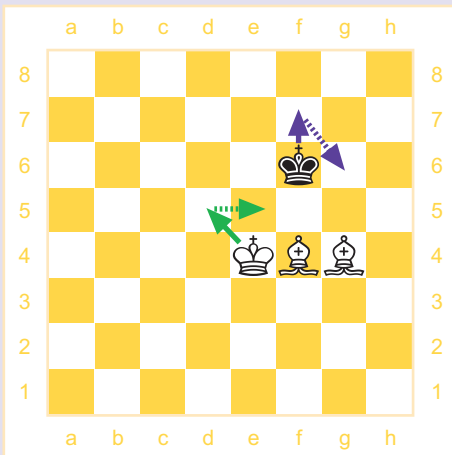


Posicións intermedias

Para acurrallar o rei negro cara á esquina da casa h8, as brancas terán que situar o seu rei na casa f6.

Para conseguilo, pódese utilizar a triangulación ou facer unha xogada de espera con algún alfil.

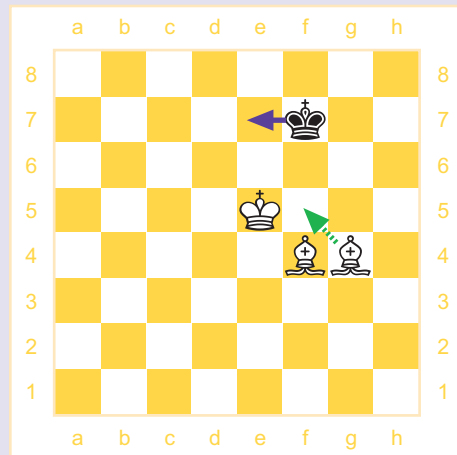
1



Con esta combinación chégase á posición do diagrama 3 desta páxina.

1. Rd5 , Rf7
2. Re5 , Rg6
3. Re6 , Rg7
4. Af5 , Rf8
5. Rf6 , Re8

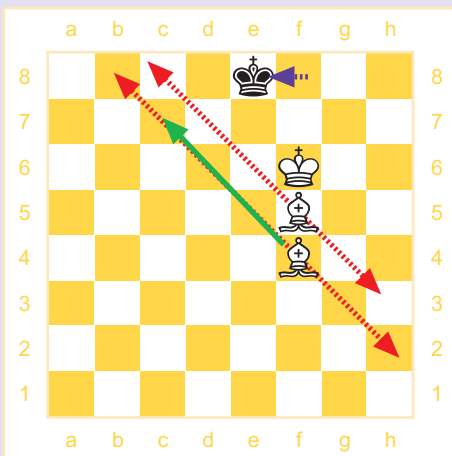
2



Partindo do anterior diagrama, na segunda xogada o rei negro vai a e7.

2. ... , Re7
3. Af5 , Rf7
4. Ag5 , Rg7
5. Re6 , Rf8
6. Rf6 , Re8

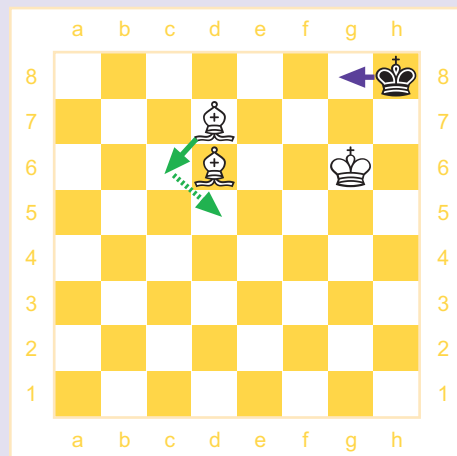
3



O rei negro só se pode mover pola fila 8. Remátase dando xaque mate, como no diagrama 3 da páx. 172.

1. Ac7 , Rf8
2. Ad7 , Rg8
3. Rg6 , ...

4

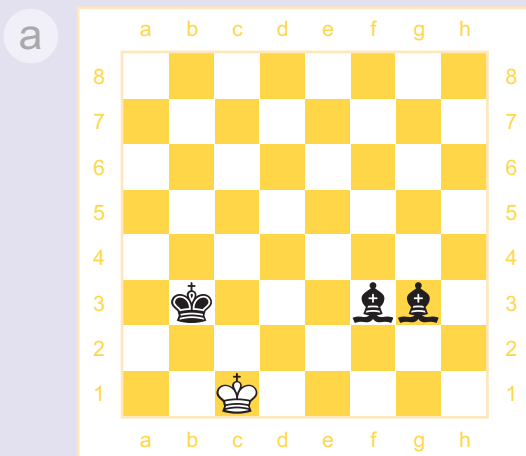


Un dos dous alfis ten que facer unha xogada de espera para evitar afogar o rei negro.

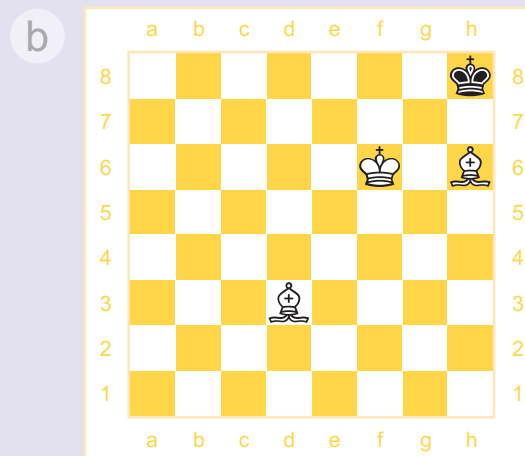
- Se 1. Ae6 , afogado
- Se 1. Ac6 , Rg8
2. Ad5+ , Rh8
 3. Ae5++

1

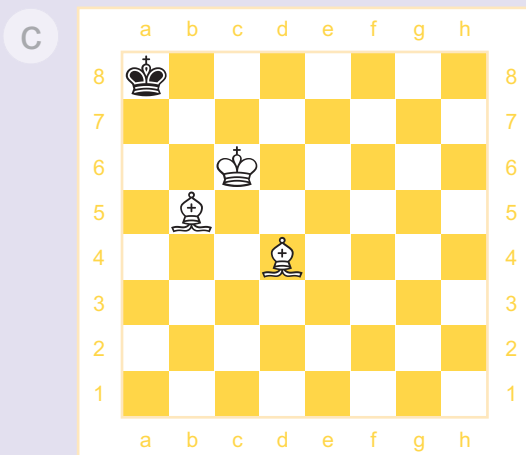
Rodea cun círculo cal será a mellor xogada para chegar ao xaque mate.



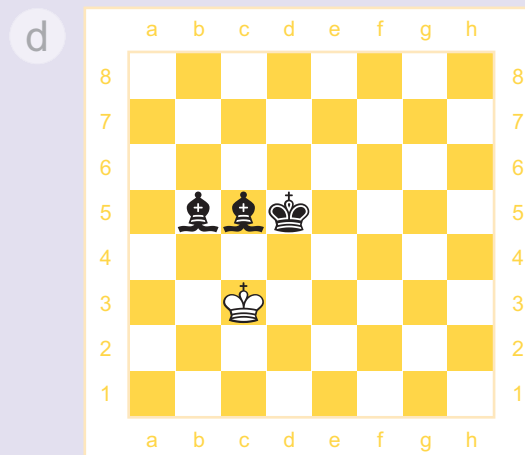
Rc3 Af4+ Af2



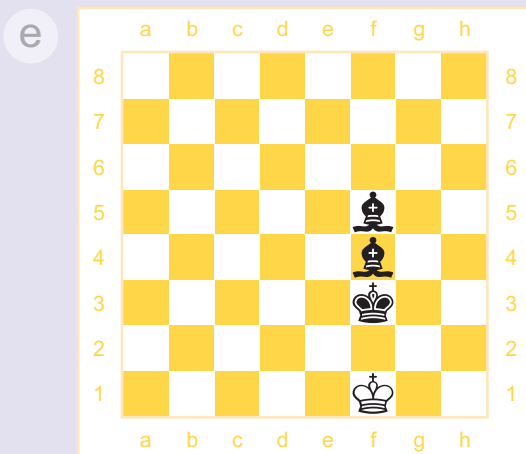
Ac4 Rg6 Af8



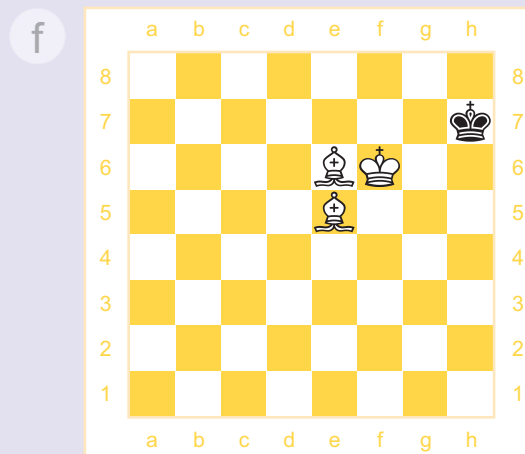
Rc7 Aa6 Ae5



Ac4 Re4 Ae3



Ad2 Re3 Ac2



Af4 Af5+ Rg5



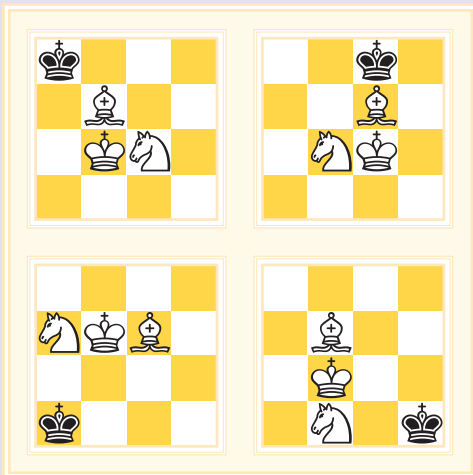
Mate con alfil e cabalo

Só se pode dar xaque mate nas esquinas que teñen a cor da casa igual á daquelas por onde se despraza o alfil.

Este mate é máis complicado ca o anterior.

Posicións finais

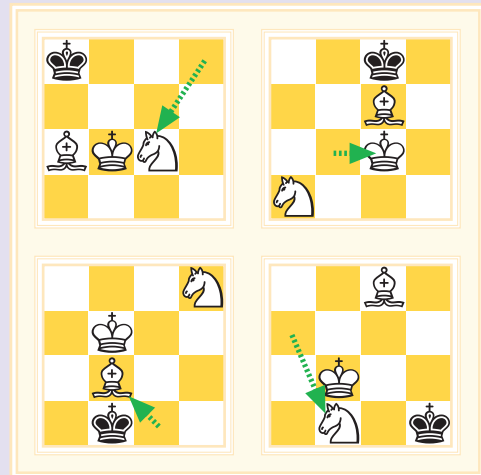
1



Na maioría de posicións de xaque mate, o rei branco está a un salto de cabalo do outro rei.

Posicións de afogado

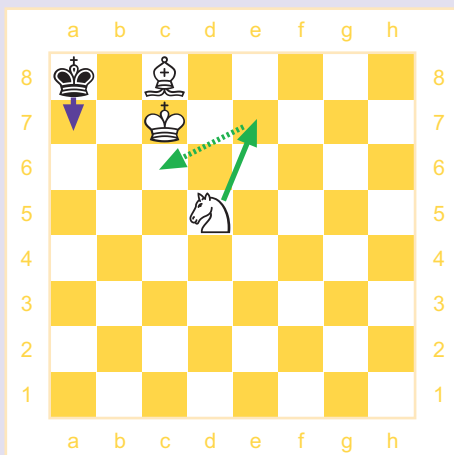
2



Tense que evitar afogar o rei adversario cando este se atope preto da posición final de xaque mate.

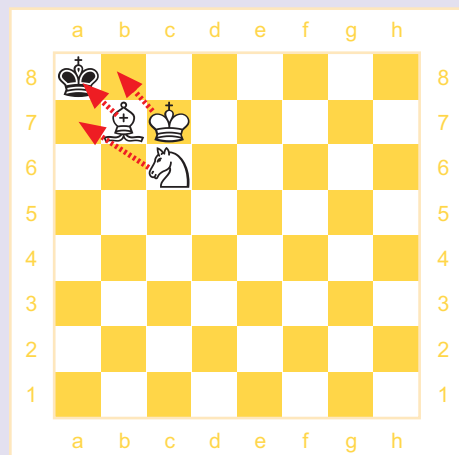
Execución do mate

3



O cabalo, ao saltar a c6, terá que dar xaque.

1. Ce7 , Ra7
2. Cc6+ , Ra8
3. Ab7++



Despois de acurrallar o rei negro na casa a8, o alfil dará xaque mate.



Formación de barreira

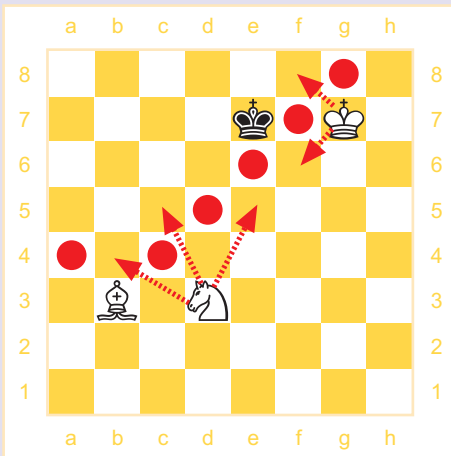
A miúdo, para formar a barreira, o alfil e o cabalo teñen que estar separados por unha casa na mesma fila ou columna.

Débese acurralar o rei adversario na esquina que ten a cor da casa igual á daquelas por onde se despraza o alfil.

Exemplos

1

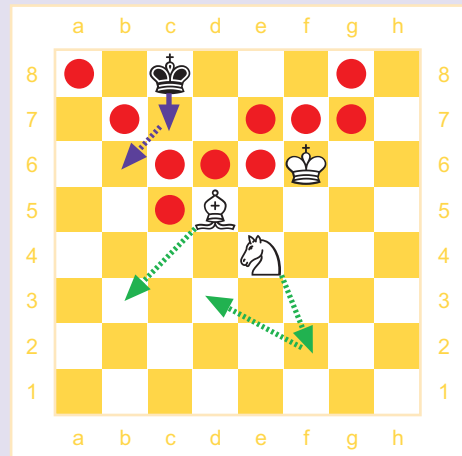
Barreira correcta



O rei negro non pode traspasar a barreira formada por alfil, cabalo e rei. Mentres o alfil controla as casas dunha cor, o cabalo e o rei controlan as da outra cor.

2

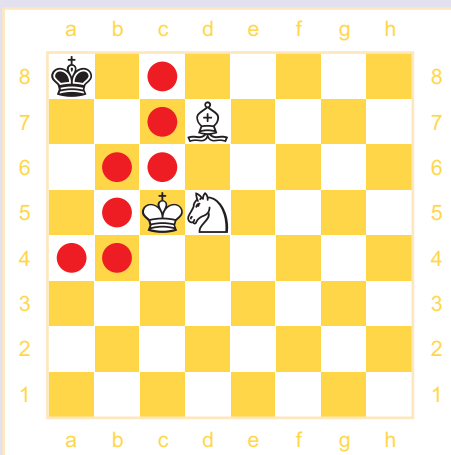
Barreira incorrecta



Nesta posición o rei negro pode escapar. Se as brancas realizan as xogadas indicadas coas frechas verdes, conseguírase a posición do diagrama 1.

3

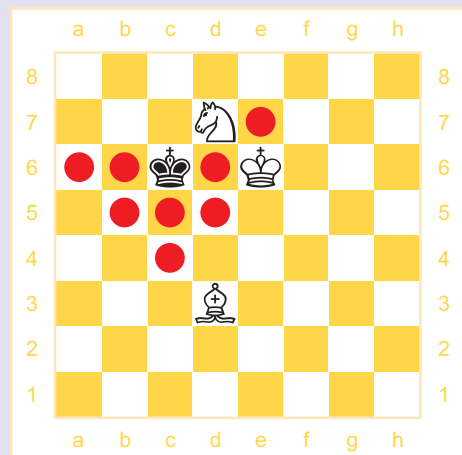
Barreira correcta



O alfil e o cabalo, separados por unha casa, dominan todas as necesarias para formar a barreira.

4

Barreira correcta



Nesta barreira, o alfil e o cabalo están separados por tres casas e necesitan o apoio do rei para formar a barreira.

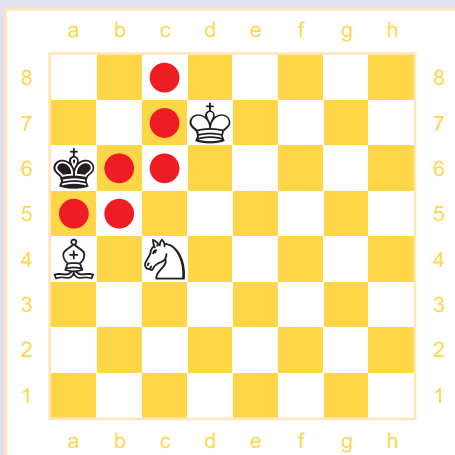


Posicións intermedias

Ao acurrallar o rei adversario, tense que crear unha barreira efectiva para evitar que o rei poida fuxir, posto que se tería que volver empezar.

Lembra que se se superan as 50 xogadas será táboas.

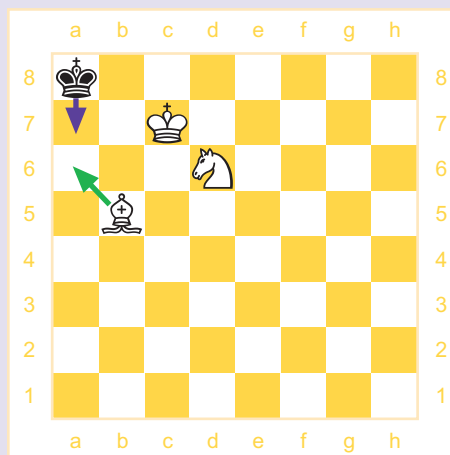
1



As brancas van acurrallando o rei negro.

1. Rc6 , Ra7
2. Ab5 , Rb8
3. Cd6 , Ra7
4. Rc7 , Ra8

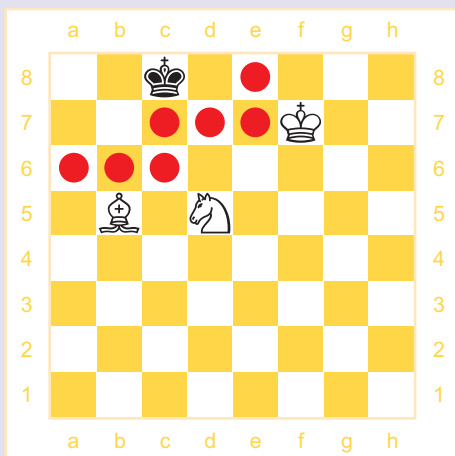
2



O alfil e o rei impiden que o rei negro poida escapar. O cabalo dará xaque mate.

5. Aa6 , Ra7
6. Ac8 , Ra8
7. Ab7+ , Ra7
8. Cc8++

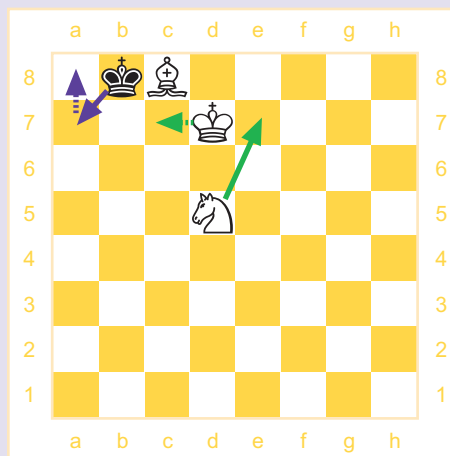
3



Con esta barreira, o alfil e o cabalo limitan o rei adversario. O rei branco debe ir á casa c7.

1. Re7 , Rb7
2. Rd7 , Rb8
3. Aa6 , Ra7
4. Ac8 , Rb8

4



Tras unha xogada de espera, o rei pode ir a c7, limitando o movemento do negro ás casas a7 e a8.

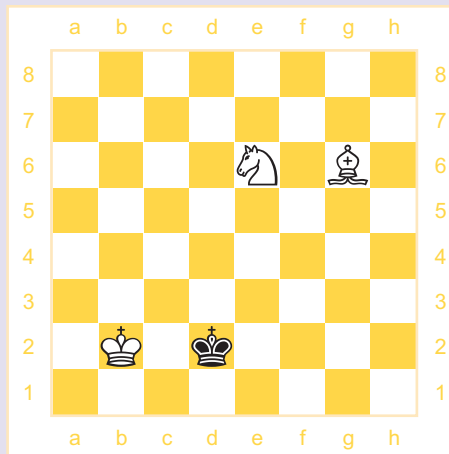
5. Ce7 , Ra7
6. Rc7 , Ra8
7. Ab7+ , Ra7
8. Cc6++

2

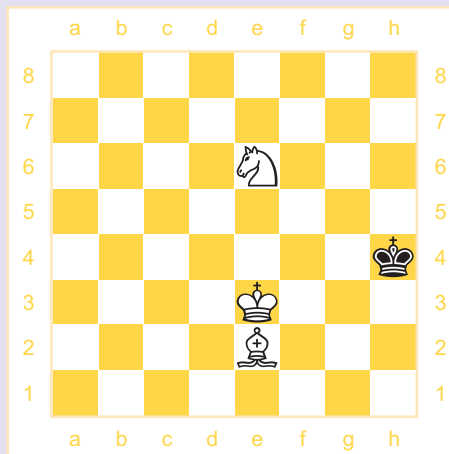
Reproduce nun taboleiro as xogadas seguintes. Despois, sinala cal foi o último movemento que efectuou cada xogador para chegar á posición intermedia.

N.º	□	■
1	Ac2	Re3
2	Rc1	Re2
3	Ag6	Re3
4	Rd1	Rf2
5	Rd2	Rf3
6	Rd3	Rg4
7	Re3	Rh4
8	Rf4	Rh3
9	Ah5	Rg2
10	Re3	Rg3
11	Ae2	Rh4
12	Rf4	Rh3
13	Cg5+	Rg2
14	Ce4	Rh3
15	Rg5	Rg2
16	Rg4	Rh2
17	Af1	Rg1
18	Ah3	Rh2
19	Cc3	Rg1
20	Rg3	Rh1
21	Ag2+	Rg1
22	Ce2++	
23		
24		

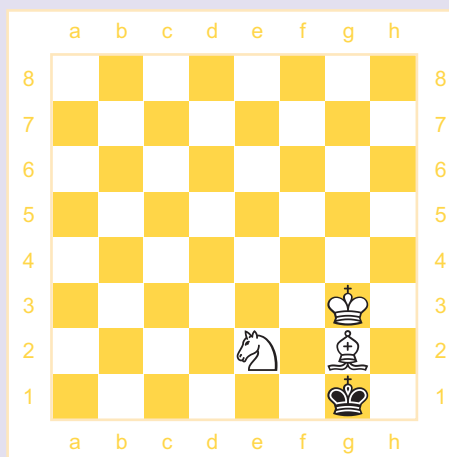
Posición inicial



Posición intermedia



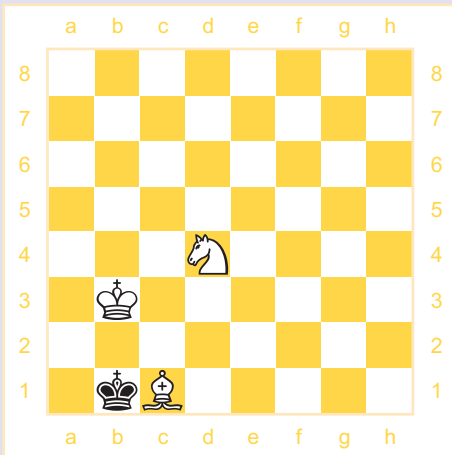
Posición final



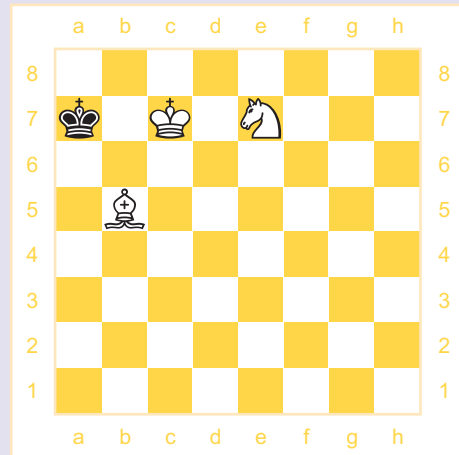
3

Anota as xogadas que permiten dar xaque mate.
Xogan as brancas.

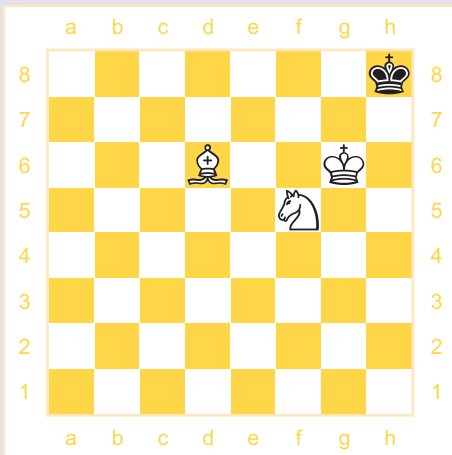
a



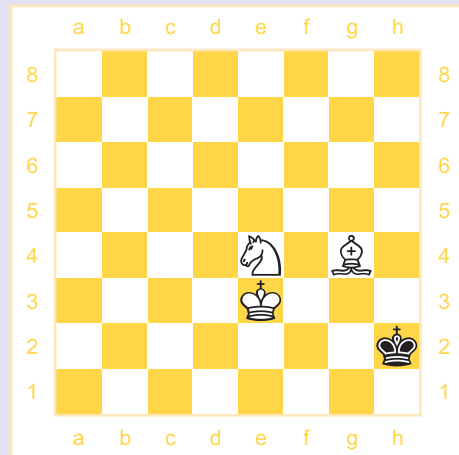
b



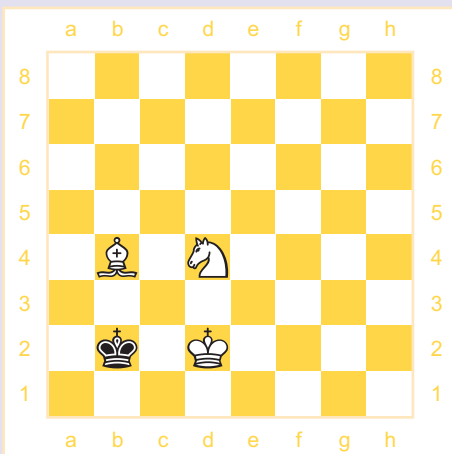
c



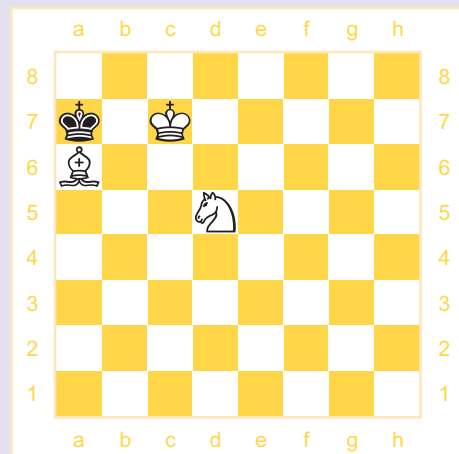
d



e



f



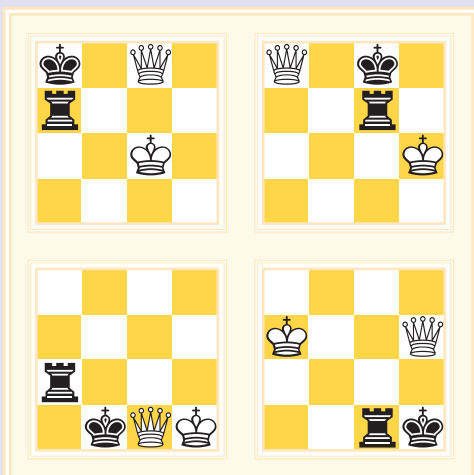


Dama contra torre

Na maioría de posicións, a dama capturará a torre e gañará a partida. O xogador que teña dama terá que evitar facer táboas.

Posicións finais

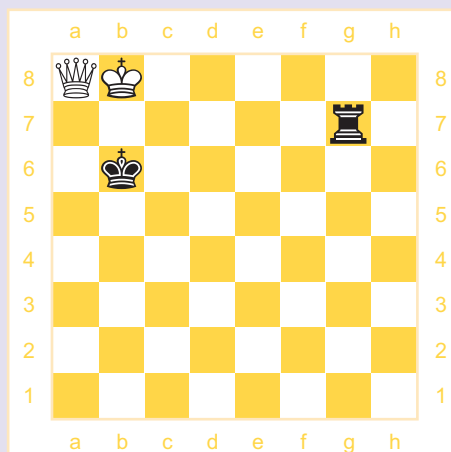
1



A dama pode dar xaque mate sen o apoio do rei se a torre bloquea a fuxida do seu propio rei.

Posición perdedora (excepcional)

2

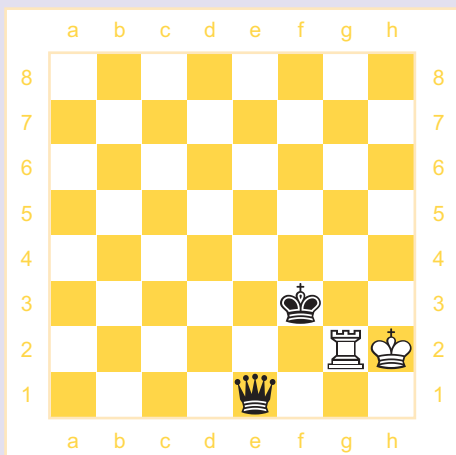


Se xogan as negras, gañan a partida, pero se xogan as brancas, a dama pode evitar o xaque mate. Pódese chegar a unha posición deste tipo tras a promoción dun peón branco a dama.

1. a8=D , Tg8++

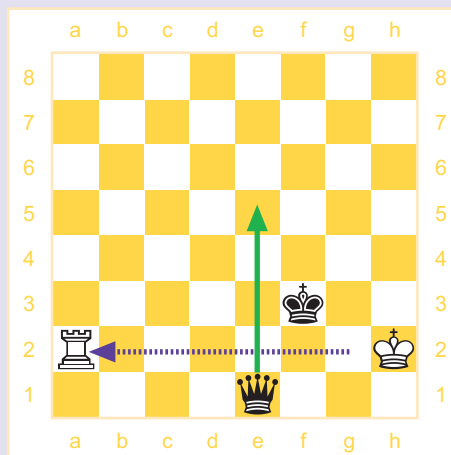
Captura da torre

3



A torre será capturada (tanto ten que estea preto coma lonxe do seu rei).

- Se 1. Rh3 , Df1
- Se 1. Tg1 , Dh4++
- Se 1. Tb2 , De5+
- Se 1. Tg5 , Dd2+



- Se 1. Ta2 , De5+
 - 2. Rg1 , Dg5+
 - 3. Rh2 , Dh6+
 - 4. Rg1 , Dg6+
 - 5. Rh2 , Dh7+
 - 6. Rg1 , Dg8+
- gañando la torre



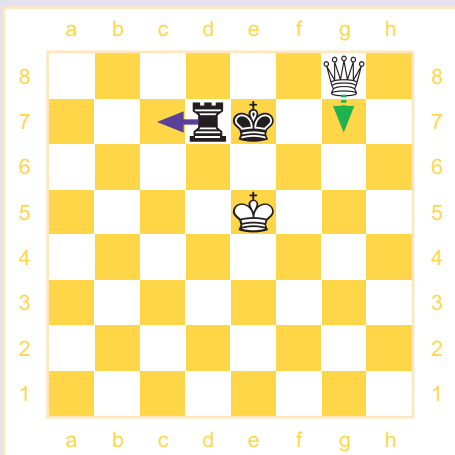
Posicións intermedias

A dama intentará que a torre se separe do seu rei para efectuar unha dobre ameaza ou para dar xaque mate despois de acurralar o rei.

A miúdo, repítese unha secuencia de xogadas co fin de trasladar a posición cara a unha esquina do taboleiro e gañar a partida.

Exemplos

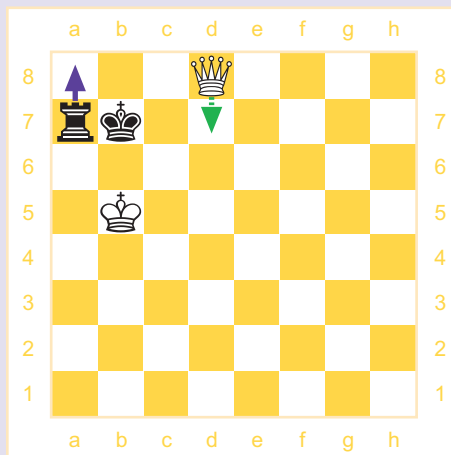
1



O rei non se pode mover. A torre debe desprazarse unha casa á esquerda para non perder rapidamente a partida.

1. ... , Tc7
2. Dg7+ , Rd8
3. Df8+ , Rd7
4. Rd5 , Tb7

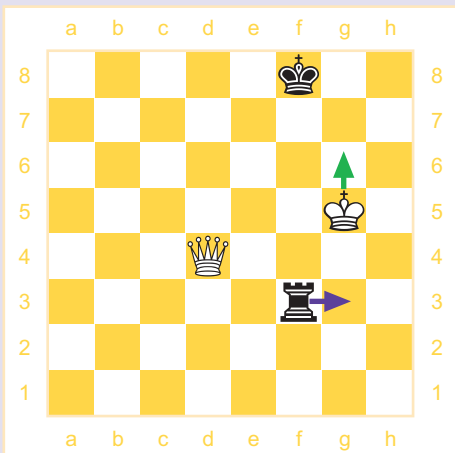
2



A torre negra, sen máis casas á esquerda, vai á casa a8 para non se separar do seu rei.

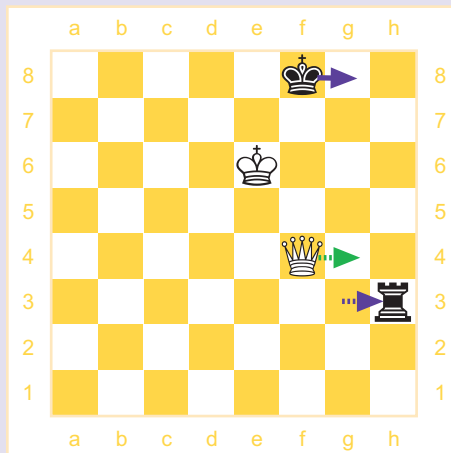
1. ... , Ta8
2. Dd7+ , Rb8
3. Rb6 , Ta1
4. Dd8++

3



Aínda que a torre dea xaque en dúas ocasións, o rei branco achégase ao outro para preparar o xaque mate.

1. Rg6 , Tg3+
2. Rf6 , Tf3+
3. Re6 , Th3
4. Df4+



Se o rei vai a g8, as negras reciben unha dobre ameaza. Se fose a e8, a dama daría xaque mate en b8.

4. ... , Rg8
5. Dg4+ , Rf8
6. Dxh3 , ...



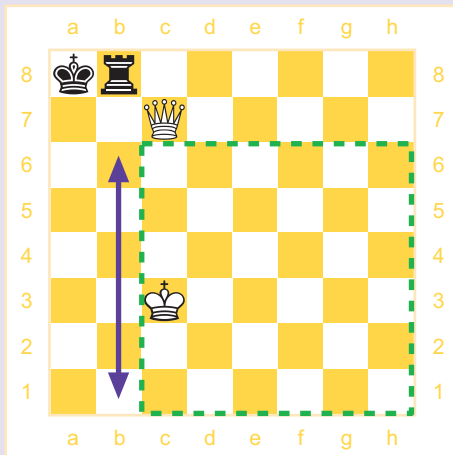
Casos especiais de táboas

Estes casos acontecen cando o adversario, a pesar de dispoñer de dama, recibe xaques continuos coa torre.

Se o rei se escuda na dama, a torre cravará e intercambiaranse as pezas maiores.

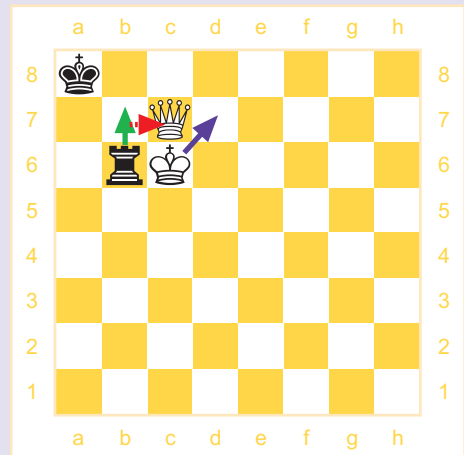
Exemplos

1



Se o rei branco se atopa nalgunha casa das filas 1 a 6, a torre daralle xaques repetidamente ao rei. A torre non se pode capturar co rei ou a dama porque se afogaría o rei negro.

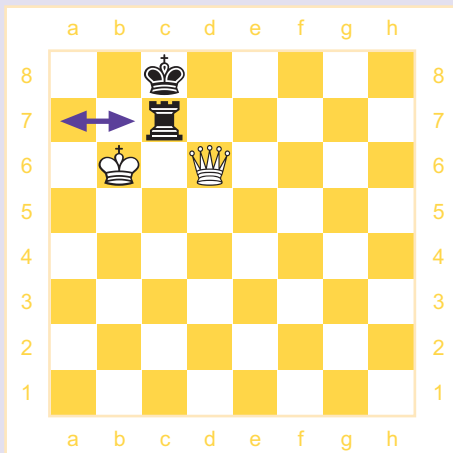
2



O rei branco non pode ir á fila 7 porque a torre cravaría a dama e, co intercambio, só quedarían os reis.

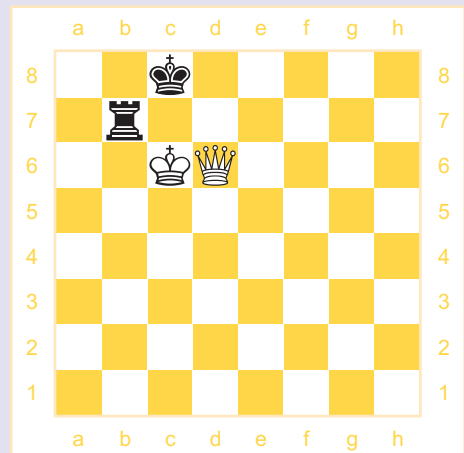
Se 1. R d7 , Tb7 (cravada)

3



Se o rei branco se move polas casas das columnas **a**, **b** e **c** (agás a casa c6), a torre dará xaque dende a7, b7 ou c7, respectivamente. Se o rei branco captura a torre na casa a7, o rei negro queda afogado.

4

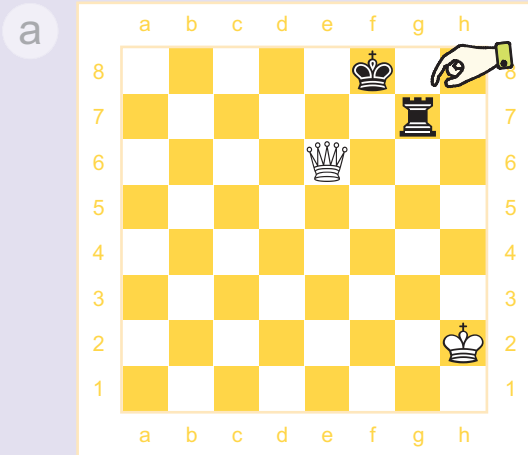


A torre non pode dar xaque dende a casa c7 porque a dama capturaríaa e daría mate.

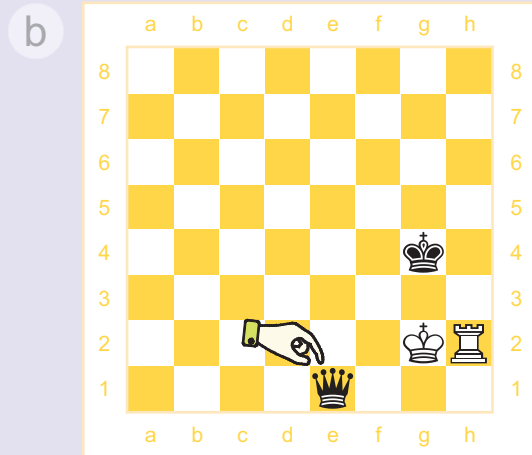
1. ... , Tb6+! (raios X)
2. Rxb6 , afogado

4

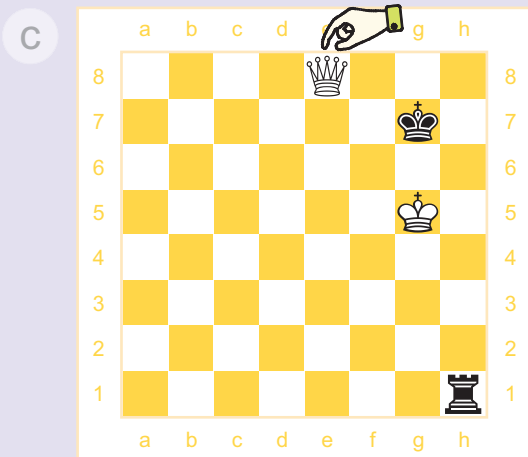
Indica cal será o resultado da partida se ambos os dous xogadores executan as xogadas correctas. A man indica que peza xoga en primeiro lugar.



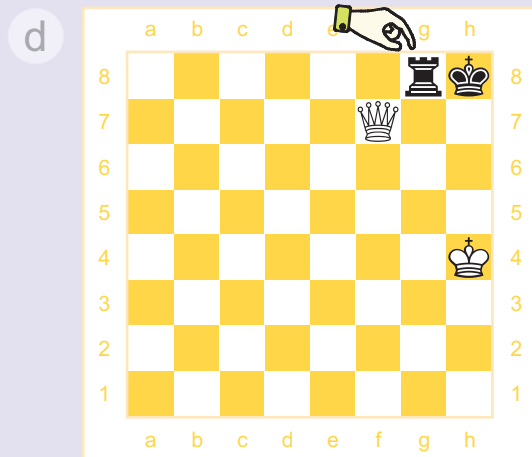
1 - 0 0 - 1 1/2 - 1/2



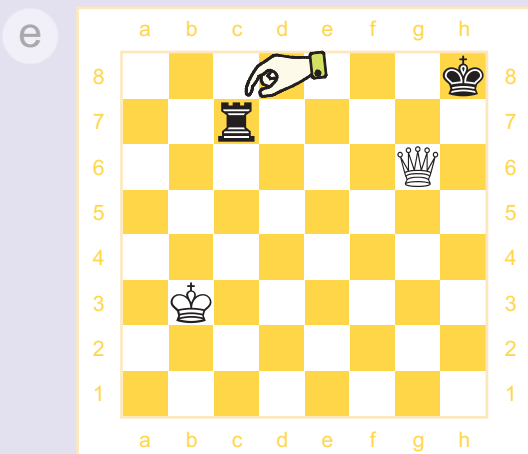
1 - 0 0 - 1 1/2 - 1/2



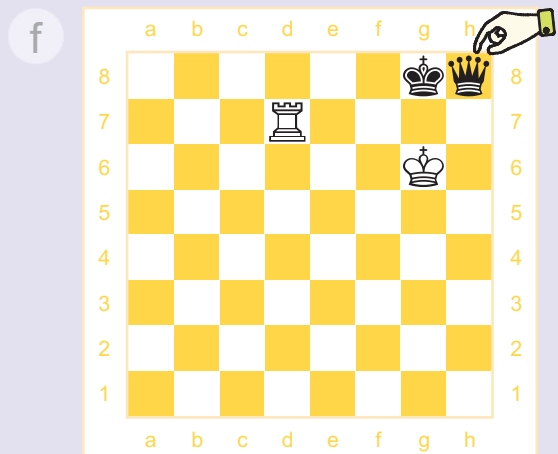
1 - 0 0 - 1 1/2 - 1/2



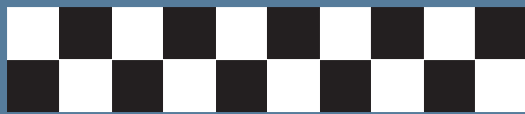
1 - 0 0 - 1 1/2 - 1/2



1 - 0 0 - 1 1/2 - 1/2



1 - 0 0 - 1 1/2 - 1/2



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.



Intermedio 1

Introduce conceptos de estratexia na apertura e amplía o repertorio de recursos tácticos e estratéxicos en cada fase da partida.

O nivel de dificultade, nos temas de ampliación, é de dúas ou de tres xogadas.

