

Xadrez para todos

Educachess

intermedio

2



XUNTA DE GALICIA

Xadrez para todos

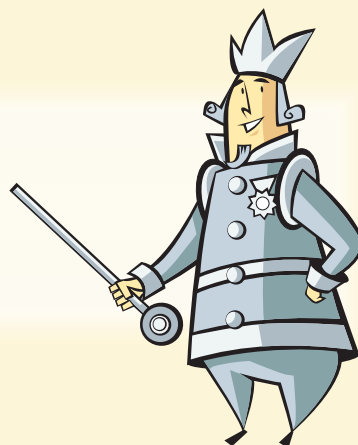
INTERMEDIO 2

Jordi Prió Burgués
José Luis Vilela de Acuña

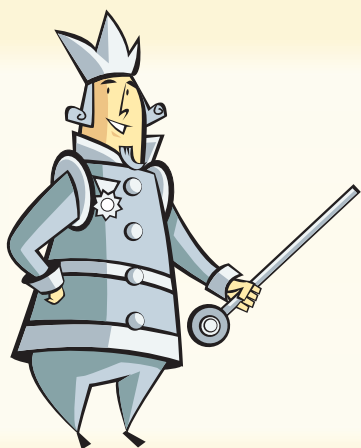
Balâgium



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

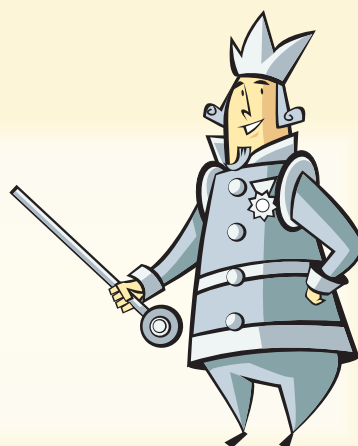


Federación Galega de Xadrez - www.fegaxa.org



Primeira edición: outubro 2010
ISBN: 978-84-936720-2-7
Depósito legal: L.1460-2010
Deseño cuberta: Pere Fradera Barceló
Maquetación: Jordi Prió Burgués
Ilustracións: Ramon Mayals Marbà

© Jordi Prió Burgués
José Luis Vilela de Acuña
Ramon Mayals Marbà
Balàgium Editors, SL



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 **Apertura e iniciativa**

Principios da apertura	2
Pezas activas e pasivas	3
A iniciativa	5
Aperturas e variantes	15

Unidade 2 **Tipos de centro**

O centro	18
Tipos de centro:	
Centro clásico móbil	19
Centro aberto	21
Centro pechado	23
O pequeno centro	25
Centro fixo	27
Centro en tensión	29
Outros tipos de centro	31

Unidade 3 **Utilización de liñas**

Diagonais:	
Rexeitamento de diagonais	36
Obstrución de diagonais	39
Defensa contra presión diagonal	41
Columnas:	
Rexeitamento de columnas	43
Obstrución de columnas	45
Apertura posicional de columnas	47
Filas:	46
Rexeitamento de filas	54
Obstrución táctica de filas	57
Manobras a través de filas	59

Unidade 4 **Valoración de posicións**

Xeneralidades	62
A seguridade do rei	63
O balance de material	65
O desenvolvemento e o espazo	66
O centro e a base de operacións	69

Os peóns pasados e o seu bloqueo	72
A estrutura de peóns deteriorada	74
Control de columnas e das filas 7. ^a y 8. ^a	77
Control de diagonais e doutras filas	80
Mala posición dunha peza	83

Unidade 5 **A reflexionar...**

Nocións de cálculo de variantes	88
Árbore de variantes	90
A xogada intermedia	92
A orde das xogadas	95
Atacar co máximo de forzas	97
Ataque de flanco e reacción central	99

Unidade 6 **Ataque ao rei**

Ataque ao rei enrocado (h7, g7 e f7)	104
Ataque ao rei sen enrocar (con damas)	111
Ataque ao rei sen enrocar (sen damas)	113
Ataque ao rei enrocado con fianchetto	115

Unidade 7 **Combinacións para facer táboas**

Xaque continuo	118
Ataque perpetuo	121
Redución do material	124
Afogado	127

Unidade 8 **Finais de peóns**

Oposición distante e rodeo	134
Tempos de reserva	137
Peóns pasados	
Manobras de dobre obxectivo	146
Rei activo	149
Sacrificios de peón	151

Unidade 9 **Finais de torres**

Torre contra torre	156
Torre contra torre e peón	158
Posición defensiva de Philidor	160
Posición con rei defensor activo e torre pasiva	162
Posición de Lucena	165
Corte de verticais	166
O caso do peón de torre	168

Unidade 10 **Finais de peón e pezas menores**

Cabalo e peón contra cabalo	172
Cabalo e peón contra alfil	175
Alfil e peón contra cabalo	178
Alfil e peón contra alfil (alfís da mesma cor)	181

Limiar

Velaquí unidos, neste novo volume de *Xadrez para todos* que completa o nivel intermedio de aprendizaxe, dous poderosos instrumentos para favorecer o desenvolvemento cognitivo dos rapaces e rapazas galegos: o xadrez, xogo coñecido polas súas virtudes á hora de estimular a intelixencia de quen o practica, e a lingua, soporte e motor do pensamento.

Cos catro volumes de *Xadrez para todos* editados ata o momento, a Secretaría Xeral de Política Lingüística continúa desenvolvendo o Plan Xeral de Normalización da Lingua Galega, que incide na necesidade de dotar os nenos e mozos galegos de produtos para o tempo de lecer na lingua propia de Galicia e ás entidades deportivas de instrumentos para levar adiante a súa actividade neste idioma. Promover o galego significa traballar para asegurar a súa presenza en ámbitos diferentes como o do ocio, o do deporte, o do traballo... de maneira que quen queira desenvolverse neles no idioma propio de Galicia teña recursos e interlocutores para facelo. Tamén, e moi especialmente cando nos diriximos ás franxas de idade máis novas, ligalo a valores positivos –como os da intelixencia, a diversión e a emoción que provoca a práctica do xadrez– que favorezan un achegamento afectivo a el.

E é que o xadrez, ademais dunha ferramenta eficaz para o desenvolvemento cognitivo dos nenos e das nenas, é un xogo. Un xogo apaixonante que sen dúbida enfeitizará a quen se aproxime hoxe a el, como vén sucedendo desde hai séculos e en puntos xeograficamente ben afastados. Un xogo que se pode practicar en calquera lugar, pero para o que se precisa sempre un compañeiro co que entrar en diálogo e compartir afección, amizade e lingua.

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 2*

Unidades 1 e 2: afondamento en temas da apertura, como a iniciativa, os tipos de centro etc.

Unidade 4: introdución á valoración de posicións.

Unidades 3 e 5-7: ampliación de conceptos tácticos e estratéxicos, tanto para conseguir un beneficio de material coma para realizar xaque mate ou facer táboas.

Unidades 8-10: explicación de varios finais de torres e de peóns con ou sen pezas menores.

Estrutura dunha unidade

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

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

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

Autores

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

Jordi Prió Burgués

Licenciado en Ciencias Físicas e posgraduado en Didáctica das Matemáticas.

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

Presidiu o Club de 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.

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

Apertura e iniciativa

Princípios de abertura

Pezas activas e pasivas

A iniciativa

Aperturas e variantes





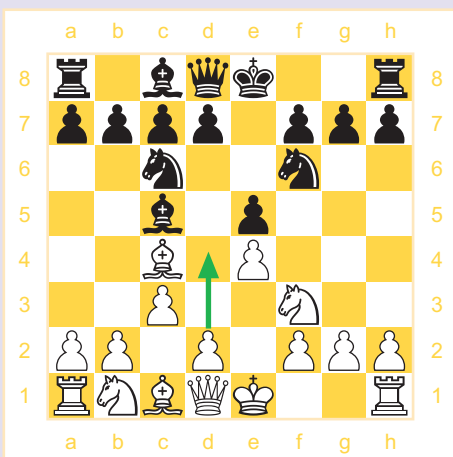
Principios da apertura

Recorda que, como xa se explicou na segunda unidade do libro *Xadrez para todos. Iniciación 2*, os principios xerais máis importantes que cómpre ter en conta na apertura son os seguintes:

1. Dominio do centro.
2. Desenvolvemento rápido das pezas.
3. Protexer o rei mediante o enroque.

Exemplo

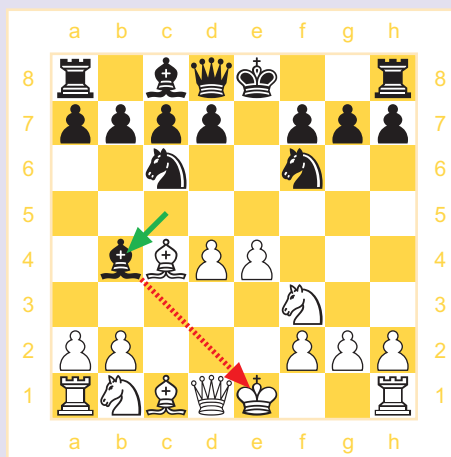
1



1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ac4 Ac5
4. c3 Cf6.

Ambos os dous bandos xogaron de acordo cos principios enunciados. Agora as brancas dispóñense a ocupar o centro co avance d2-d4, que simultaneamente atacaría o alfil en c5.

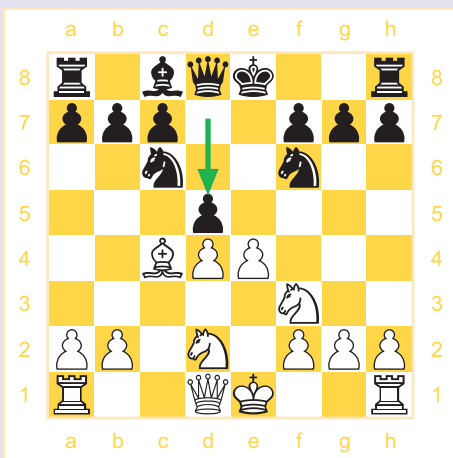
2



5. d4 exd4 6. cxd4 Ab4+

Ao cambiar peóns en d4 quedou aberta a diagonal a5-e1, o cal aproveitan as negras para mover o alfil ameazado polo peón adversario, sen perder ningún tempo ao dar xaque.

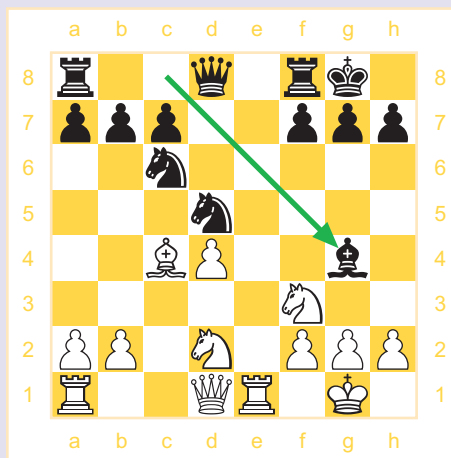
3



7. Ad2 Axd2+ 8. Cbx d2 d5

Co avance d7-d5, que abre a diagonal c8-h3 para o alfil de dama negro e provoca un intercambio de peóns, as negras contrarrestan o control dos peóns brancos sobre as casas centrais.

4



9. exd5 Cxd5 10. 0-0 0-0 11. Te1 Ag4

Tras o cambio de peóns centrais, ambos os dous xogadores enrocáronse e completaron o seu desenvolvemento. A posición permanece aproximadamente equilibrada.

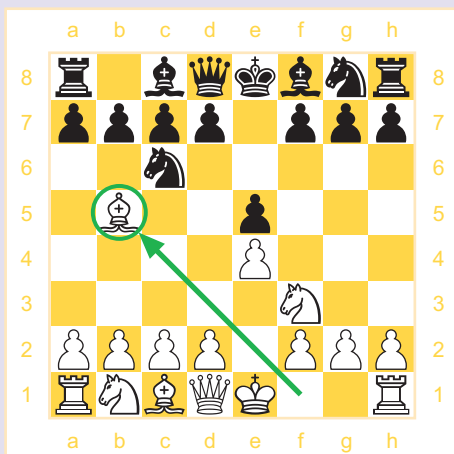


Pezas activas e pasivas

Cando se desenvolven as pezas, débese intentar colocalas en posicións **activas**; é dicir, en casas dende as cales se ameacen casas ou se ataquen pezas importantes do adversario. Iso é preferible a ocupar coas pezas posicións **pasivas**.

Exemplo

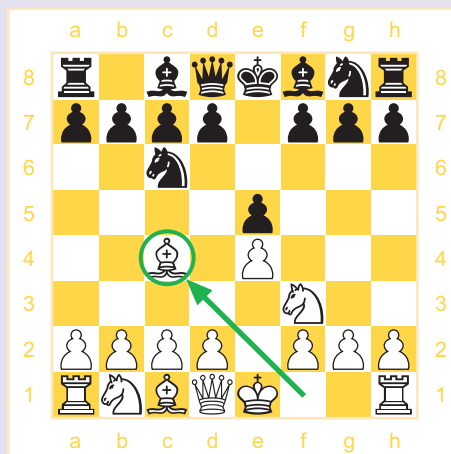
1



1. e4 e5 2. Cf3 Cc6

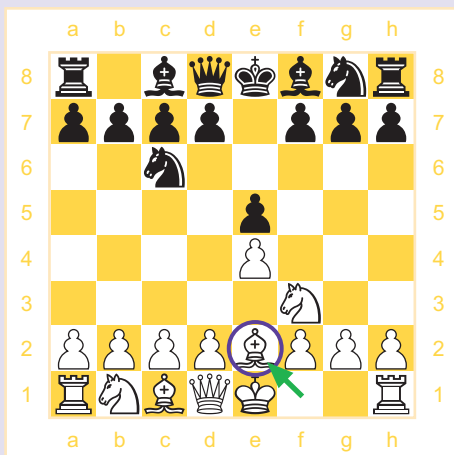
As brancas poden continuar o seu desenvolvemento movendo o seu alfil de rei a e2, d3, **c4** ou **b5**. As posicións activas son c4 ou b5 porque o alfil pode crearlle ameazas ao adversario.

2



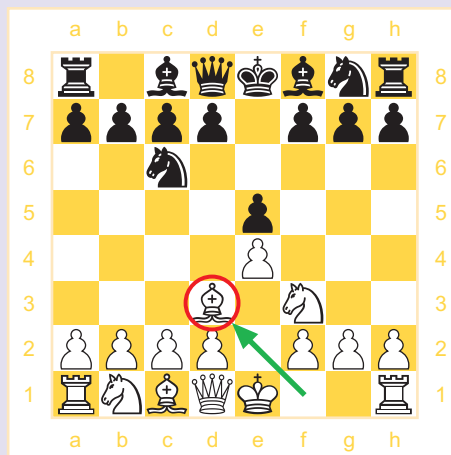
Na casa **c4**, o alfil ameaza as casas d5 e e6 da zona central e o peón negro f7, que é o máis vulnerable ao empezar a partida.

3



Colocar o alfil en **e2** é unha xogada correcta de desenvolvemento, pero pasiva se a comparamos coas anteriores alternativas.

4

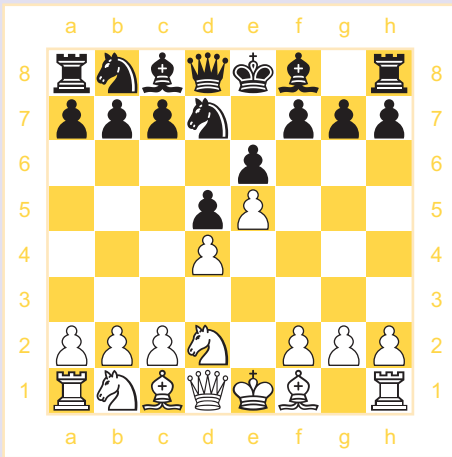


Xogar o alfil a **d3** non é correcto porque bloquea a saída do seu peón central **d**, impedindo que o alfil de dama sexa desenvolvido pola diagonal c1-h6.

1

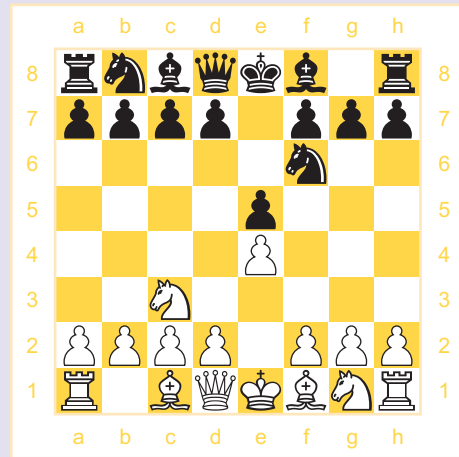
Indica cal das tres opcións é máis conveniente en cada posición.
Xogan brancas.

a



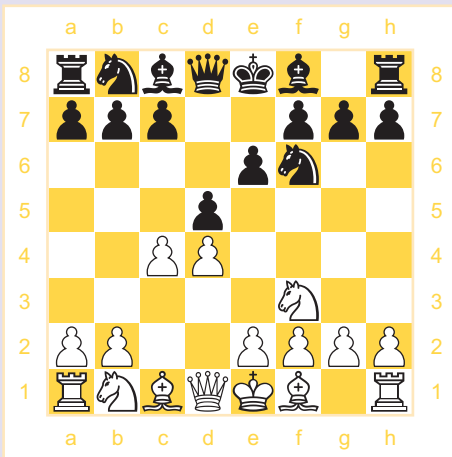
Ab5 Ad3 g3
(para Ag2)

b



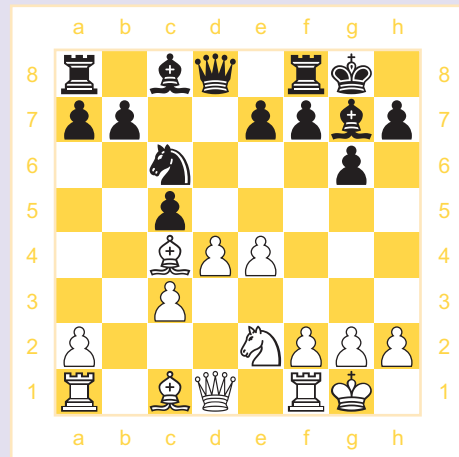
Cge2 Cf3 Ch3

c



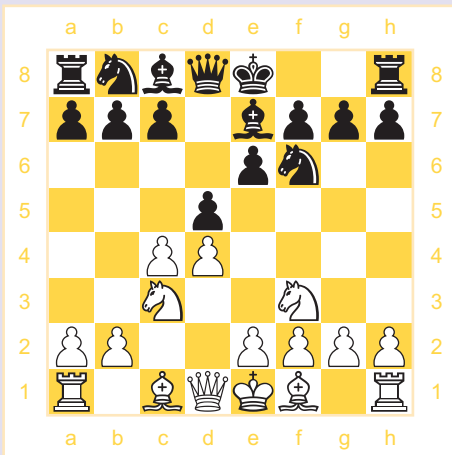
Cd2 Ca3 Cc3

d



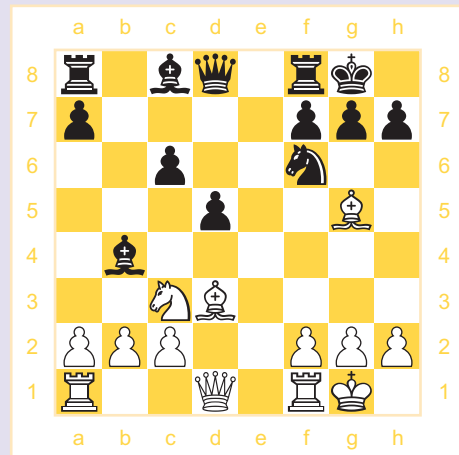
Ab2 Ad2 Ae3

e



Ag5 Ad2 Ae3

f



Dd2 Df3 De2



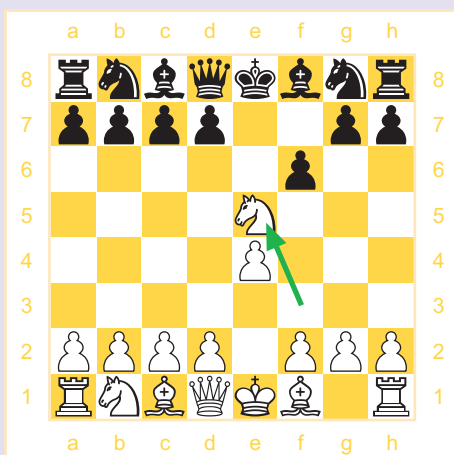
A iniciativa

Ter a iniciativa é contar con ameazas mentres o adversario non ten ningunha ou contar con ameazas máis fortes que as do adversario para obrigalo a ocuparse en defenderse e impedirle que desenvolva os seus propios plans ofensivos.

Con pezas activas realízanse ameazas e, con frecuencia, as pezas adversarias que defenden están pasivas.

Exemplo

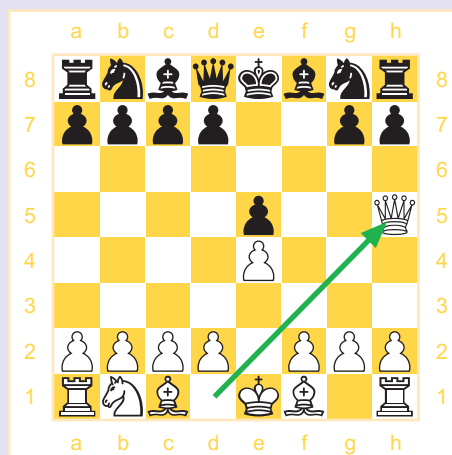
1



1. e4 e5 2. Cf3 f6? 3. Cxe5!

As brancas sacrifican un cabalo para aproveitar rapidamente a situación difícil do rei negro ante un xaque coa dama en h5.

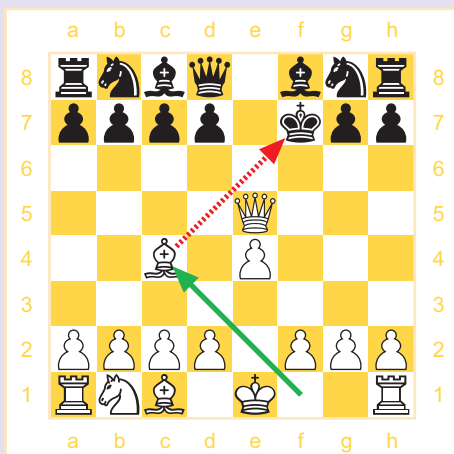
2



3. .. fxe5? (é preferible 3. .. De7)
4. Dh5+

Se as negras xogan 4. .. g6, perderán a torre de h8 tras 5. Dxe5+ (ameaza dobre).

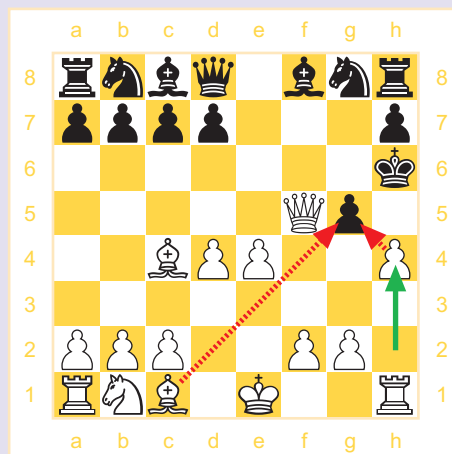
3



4. .. Re7 5. Dxe5+ Rf7 6. Ac4+

Desenvólvese o alfil con ganancia de tempo, xa que lle está dando xaque ao rei.

4



6. .. Rg6 (é preferible 6. .. d5)
7. Df5+ Rh6 8. d4+ g5 9. h4!

As continuadas ameazas (iniciativa) das brancas impediron o desenvolvemento das pezas negras. Non hai defensa contra as ameazas 10. Axc5+ ou hxc5+ seguido de Df7++

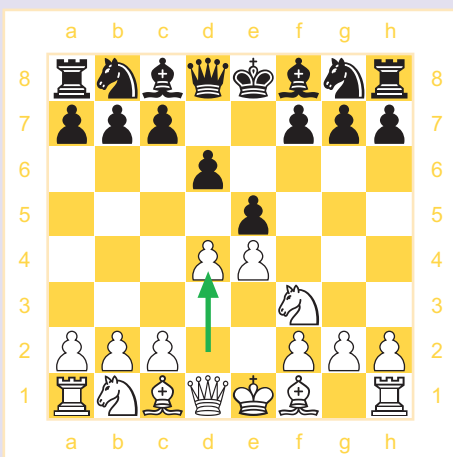


A iniciativa na apertura pódese conseguir de distintas formas:

1. Por xogar con brancas, dispónse de certa vantaxe porque estas realizan a primeira xogada.
2. Ao aproveitar erros do adversario.
3. Mediante sacrificios de material a cambio de desenvolvemento, control do centro ou posición insegura do rei adversario.

1. Por xogar con brancas

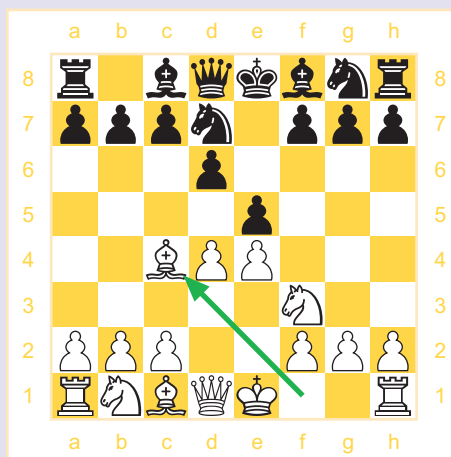
1



1. e4 e5 2. Cf3 d6 3. d4

Debido á iniciativa que teñen as brancas ao mover primeiro, optan por atacar no centro, ameazando capturar o peón de e5.

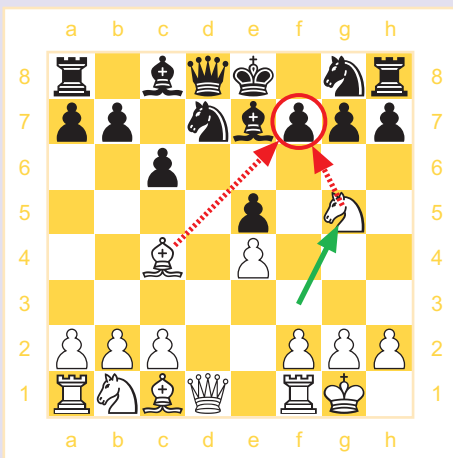
2



3. ... Cd7 4. Ac4

O alfil branco activo en c4 crea ameazas latentes ás negras (se 4. ... Cgf6 5. dxe5 dxe5 6. Cg5 gañando o peón de f7; se 4. ... Cgf6 5. dxe5 Cxe5 6. Cxe5 dxe5 7. Axf7+! Rxf7 8. Dxd8 Ab4+ 9. Dd2! Axd2+ 10. Cxd2 con peón de vantaxe).

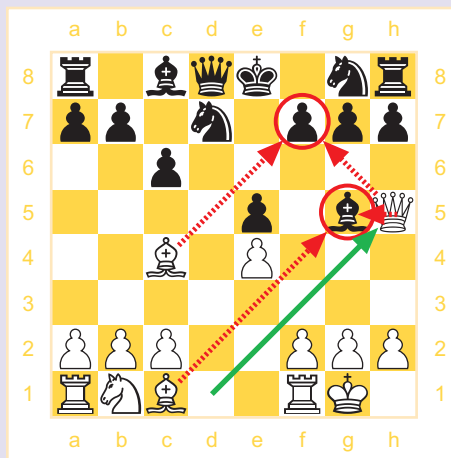
3



4. ... c6 5. 0-0 Ae7 6. dxe5 dxe5 7. Cg5!

As brancas seguen aproveitando a súa lixeira vantaxe en desenvolvemento para lle crear ameazas ao seu adversario. A mellor alternativa para as negras é capturar o cabalo co alfil.

4

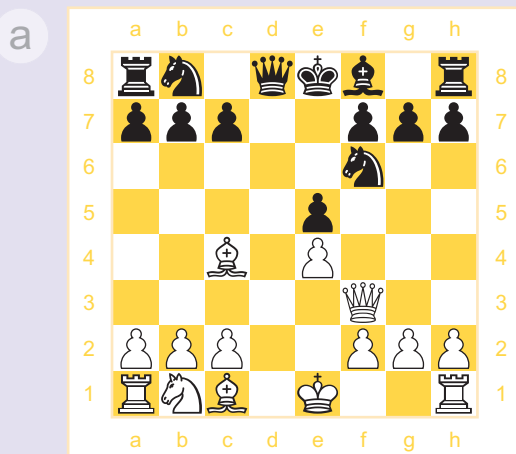


7. ... Axf5 8. Dh5! (diagrama) De7 9. Dxf5 Dxf5 10. Axf5.

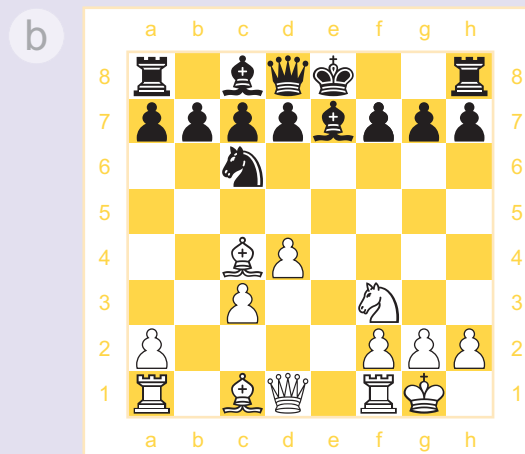
As brancas converteron a súa iniciativa nunha lixeira vantaxe posicional baseada en ter unha forte parella de alfís en posición aberta.

2

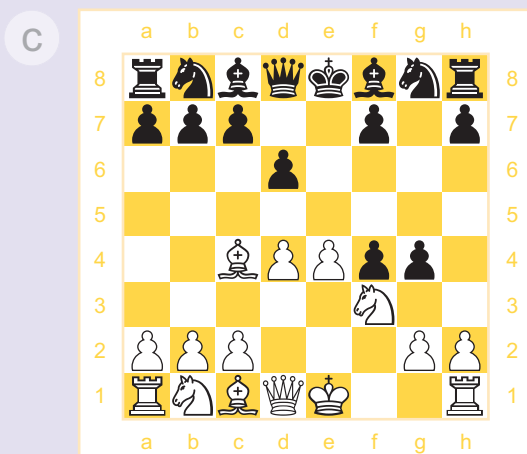
Tras unha análise da situación en cada taboleiro, indica a opción máis conveniente en cada posición para obter ou manter a iniciativa (pode ser necesario, nalgúns casos, sacrificar material). Xogan brancas.



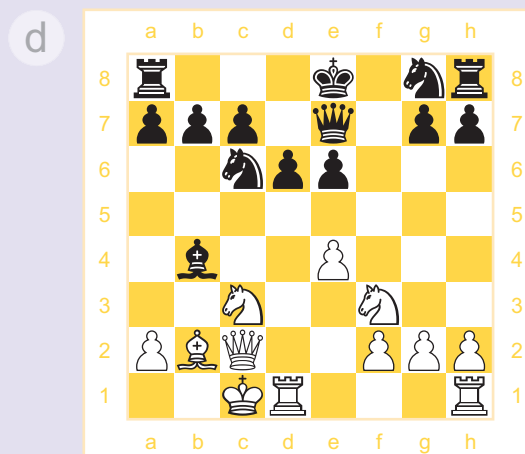
Cd2 Db3 h3



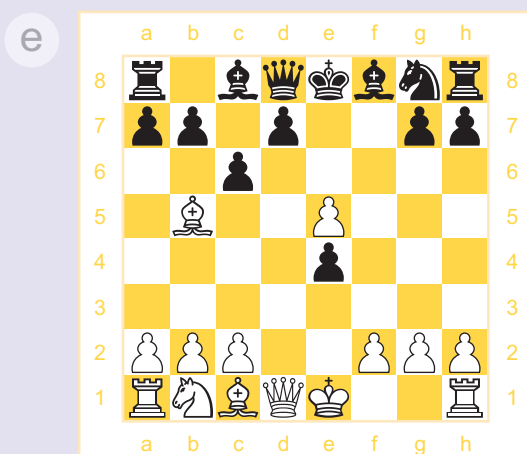
Te1 Af4 d5



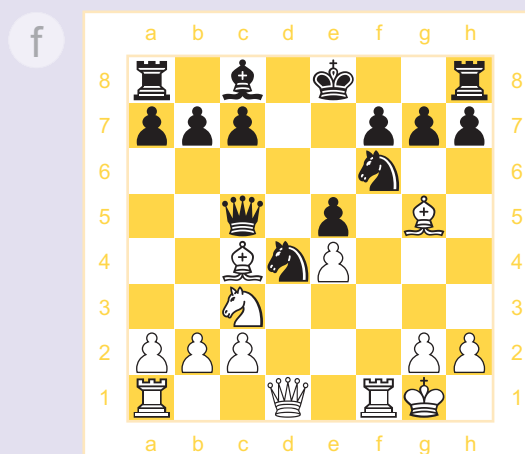
Cfd2 Axf4 Cg1



Cd5 a3 Rb1



Aa4 Cc3 Ae2



Axf7+ Rh1 Dd3



2. Por erros do adversario

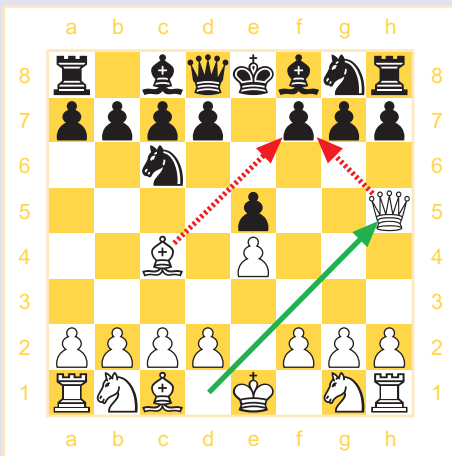
Un xogo incorrecto na apertura pode conducir ás brancas a perder a iniciativa.

Como as brancas xogan primeiro ao empezar a partida, teñen o que se coñece como "un tempo" de vantaxe sobre o seu adversario cada vez que moven, o cal debe proporcionar a iniciativa ás brancas se xogan correctamente.

Recorda os erros máis básicos explicados na unidade 3 do libro *Xadrez para todos. Iniciación 2*.

Exemplo

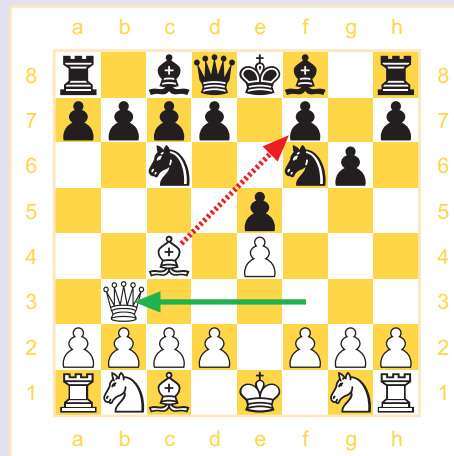
1



1. e4 e5 2. Ac4 Cc6 3. Dh5

Mover a dama prematuramente para intentar dar xaque mate comportará que sexa atacada e que o adversario obteña ganancia de tempo.

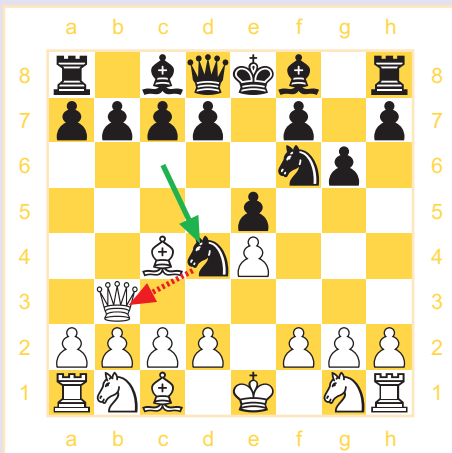
2



3. ... g6 4. Df3 Cf6 5. Db3

Mentres as negras foron movendo pezas e peóns, as brancas moven a súa dama repetidamente para ameazar o peón negro de f7.

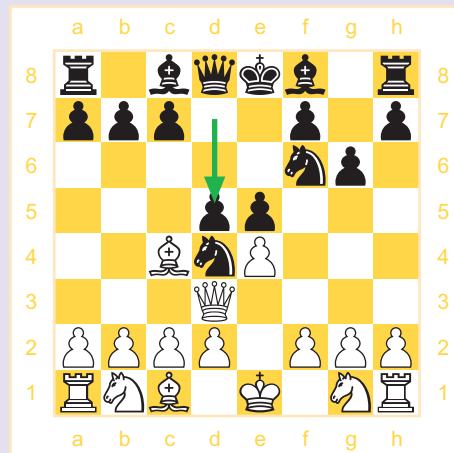
3



5. ... Cd4!

As negras conseguen a iniciativa aproveitándose da posición da dama branca. Non serve agora 6. Axf7+ debido a 6. ... Re7 7. Dc4 b5! e o alfil de f7 non pode ser defendido.

4



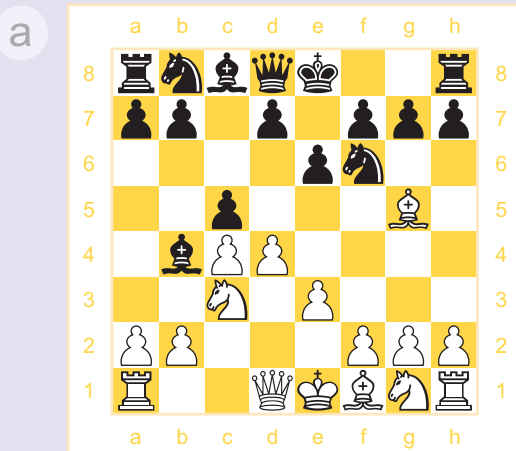
6. Dd3 (para defender os peóns c2 e e4) d5!. As negras teñen unha gran vantaxe.

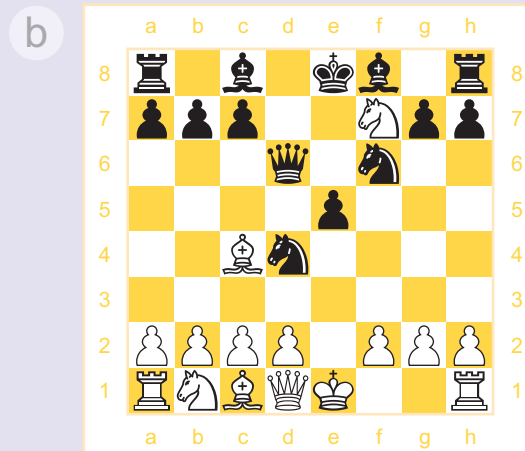
Se 7. exd5 Af5 gañando material.

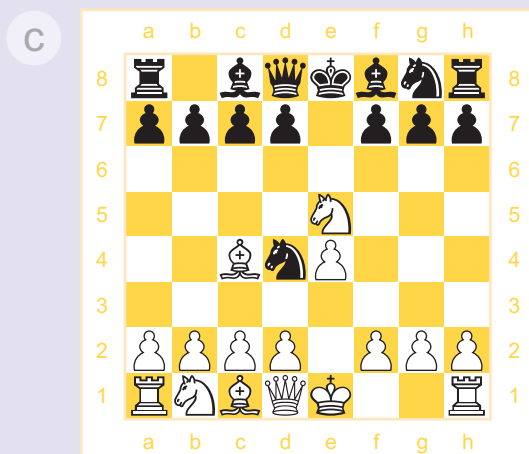
Se 7. Axd5 Cxd5 8. exd5 Af5 tamén gañando material.

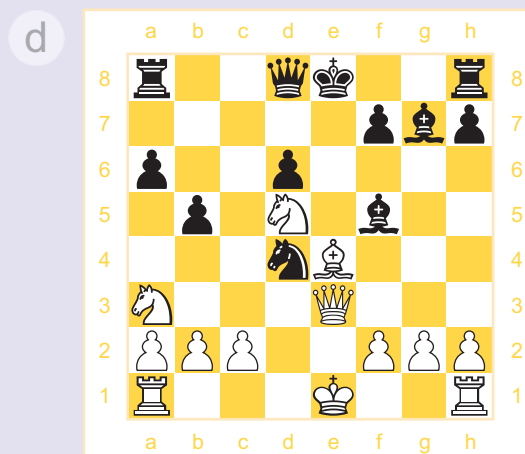
3

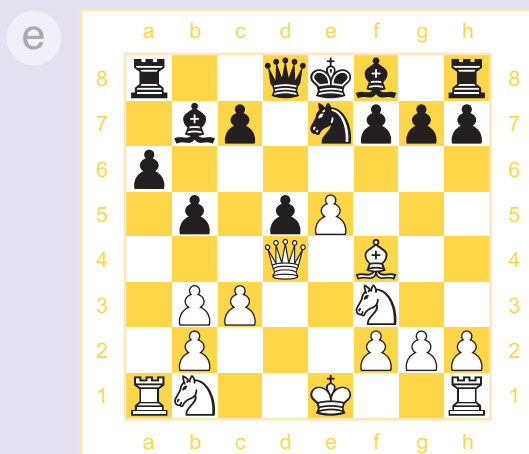
Anota a xogada que lles permite ás negras conseguir a iniciativa (ou incrementar a que xa teñen) en cada unha das posicións seguintes. Xustifica con variantes. Xogan negras.

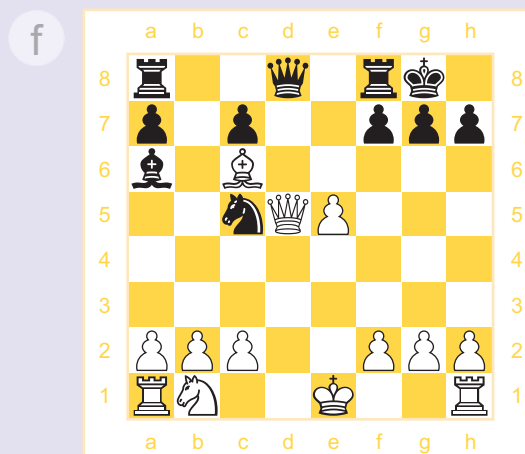














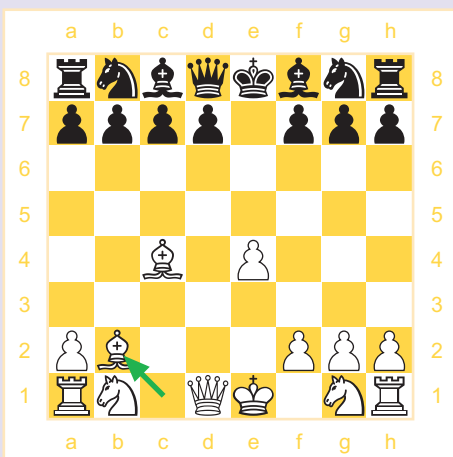
3. Mediante sacrificios de material

Unha estratexia frecuente na apertura é sacrificar material a cambio de obter vantaxe en desenvolvemento e, en consecuencia, a iniciativa (ou unha maior da que se obtería de non realizar o sacrificio). En ocasións, preténdese un maior control do centro ou abrir liñas ás súas propias pezas.

A este tipo de procedemento coñéceselle como **gambito** e xa se introduciu na unidade 2 do libro *Xadrez para todos. Intermedio 1*.

Exemplos

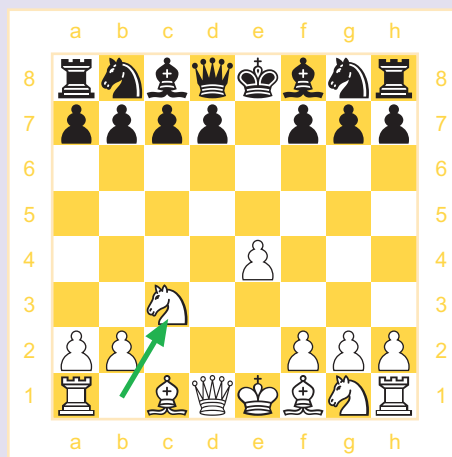
1



O gambito danés: 1. e4 e5 2. d4 exd4 3. c3 dxc3 4. Ac4 cxb2 5. Axb2.

As brancas conseguen unha perigosa iniciativa ao sacrificar dous peóns. Observa que teñen dous tempos de vantaxe no desenvolvemento, control do centro e liñas abertas.

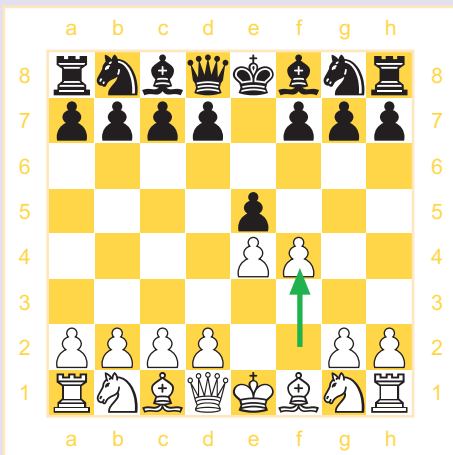
2



O gambito do centro: 1. e4 e5 2. d4 exd4 3. c3 dxc3 4. Cxc3

As brancas entregan só un peón. Conseguen vantaxe no desenvolvemento, liñas para as súas pezas e maior control do centro, todo o cal poden converter nunha maior iniciativa.

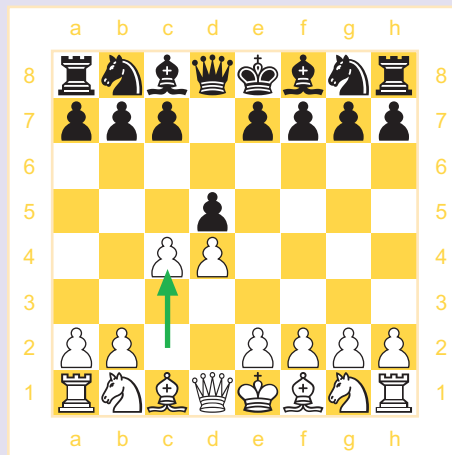
3



O gambito do rei: 1. e4 e5 2. f4

As brancas entregan o peón f para que as negras perdan o control da casa central d4. Neste caso, o gambito realízase para aumentar o control do centro.

4



O gambito de dama: 1. d4 d5 2. c4

Se as negras capturan o peón c, perden o control da casa e4 e as brancas poden pasar a dominar o centro co avance e2-e4, para logo capturar o peón negro en c4.

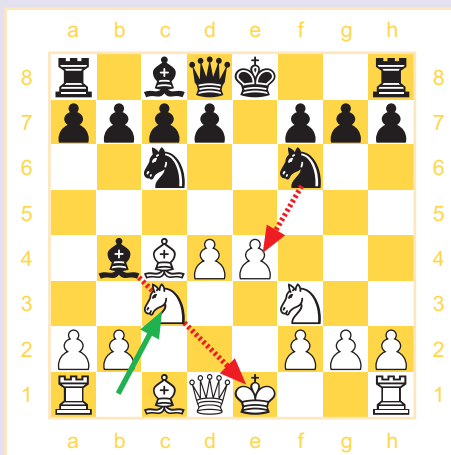


Se o adversario acepta o gambito, o xogador que o realiza non debe perder a iniciativa porque quedaría con menos material e sen ningunha compensación.

A continuación, no mesmo exemplo da páxina 2, onde se chegaba a unha posición equilibrada e tranquila (ningún xogador dispoñía dunha iniciativa significativa), as brancas tratan de conseguir a iniciativa mediante un sacrificio de material.

Exemplo

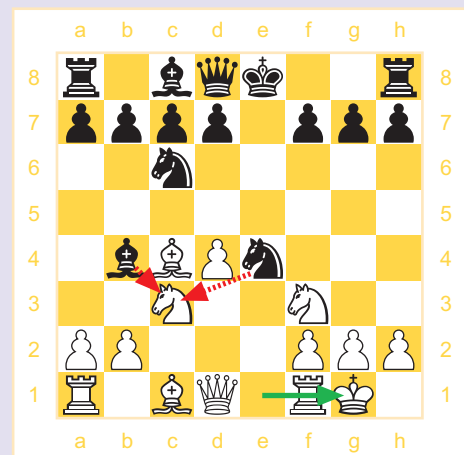
1



1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ac4 Ac5
4. c3 Cf6 5. d4 exd4 6. cxd4 Ab4+
7. Cc3.

As brancas interpoñen o cabalo para evitar o xaque e sacrifican o peón de e4, co obxectivo de obter a iniciativa (vantaxe de desenvolvemento, abrir liñas).

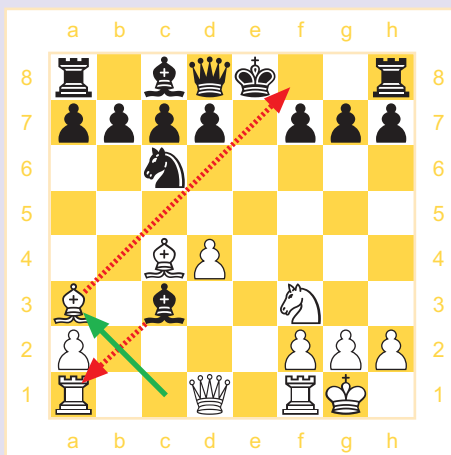
2



7. ... Cxe4 8. 0-0

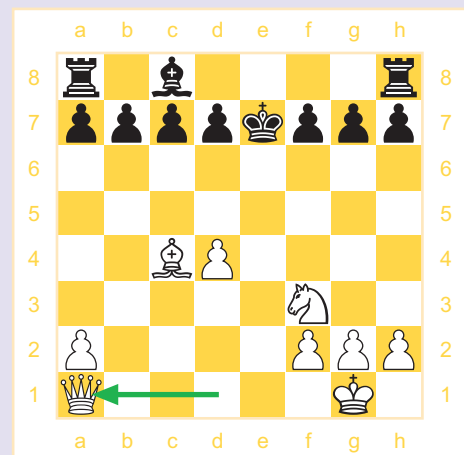
Mentres as negras capturan o peón e ameazan gañar outro, as brancas continúan o seu desenvolvemento para lle crear posteriormente ameazas ao rei adversario.

3



8. ... Cxc3?! 9. bxc3 Axc3 10. Aa3!
As negras continúan capturando peóns e as brancas ofrecendo material (torre de a1) mentres desenvolven as súas pezas (alfil a a3 para impedir o enroque das negras e crear fortes ameazas).

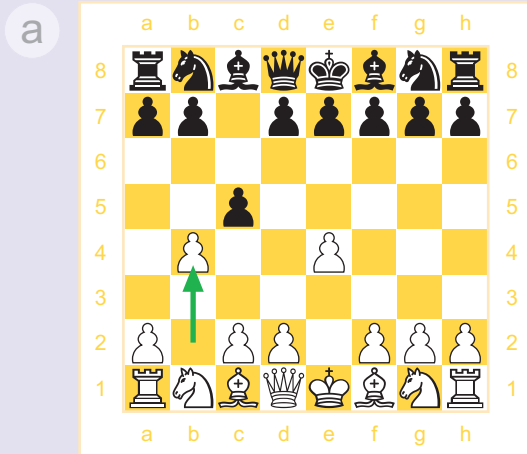
4



10. ... Axa1? 11. Te1+! Ce7 12. Axe7
Dxe7 13. Txex7+ Rxe7 14. Dxa1.
Ao capturar as negras a torre de a1 permitiron que o ataque das brancas se fixese decisivo, con importante ganancia de material.

4

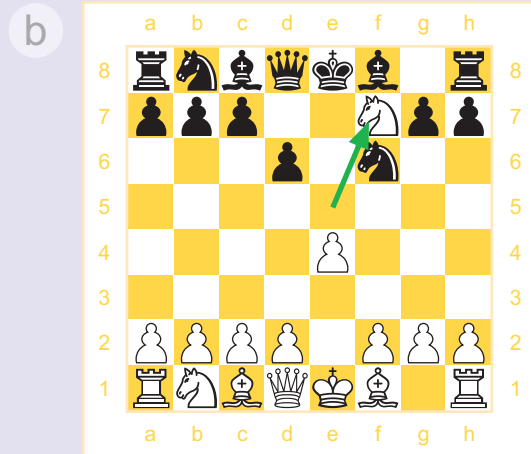
En cada diagrama, aparece a posición inicial dun gambito co seu nome. Marca cal é o obxectivo primordial do gambito e indica cunha frecha a xogada que realizarían as brancas despois de aceptarse o gambito.



Gambito da á
(Defensa Siciliana)

1. e4 c5 2. b4

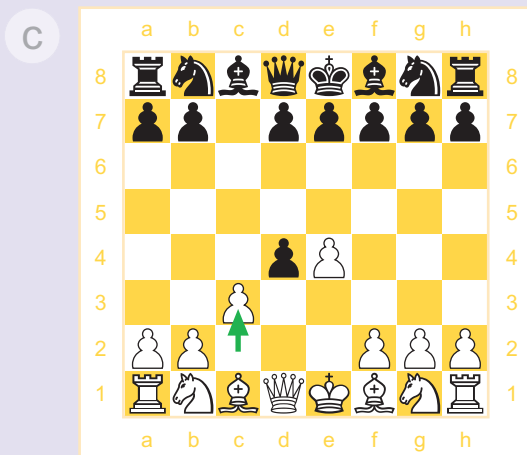
1. Extraer o rei adversario a unha posición insegura
2. Maior control do centro
3. Abrir liñas para as pezas
4. Acelerar o desenvolvemento



Gambito Cochrane-Vitolinsh
(Defensa Rusa)

1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. Cxe5 d6
4. Cxf7

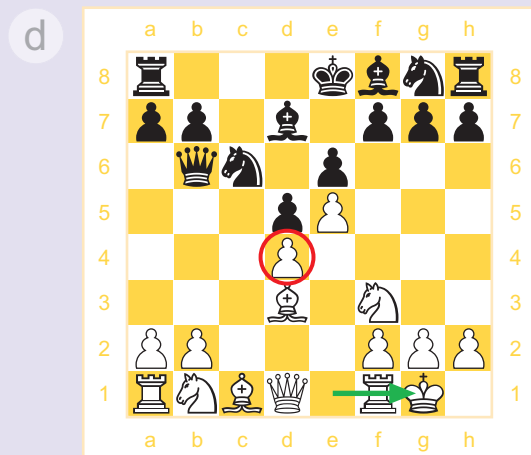
1. Extraer o rei adversario a unha posición insegura
2. Maior control do centro
3. Abrir liñas para as pezas
4. Acelerar o desenvolvemento



Gambito Morra-Tartakower
(Defensa Siciliana)

1. e4 c5 2. d4 cxd4 3. c3

1. Extraer o rei adversario a unha posición insegura
2. Maior control do centro
3. Abrir liñas para as pezas
4. Acelerar o desenvolvemento



Gambito Milner-Barry
(Defensa Francesa)

1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. c3 Cc6
5. Cf3 Db6 6. Ad3 cxd4 7. cxd4 Ad7
8. 0-0 (sacrificando o peón de d4).

1. Extraer o rei adversario a unha posición insegura
2. Maior control do centro
3. Abrir liñas para as pezas
4. Acelerar o desenvolvemento



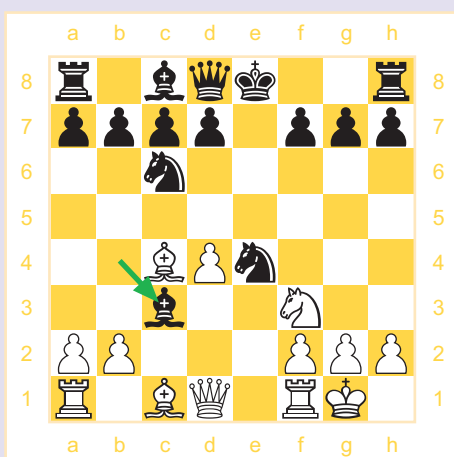
Xogar correctamente para contrarrestar a iniciativa

No anterior exemplo, analízase como as brancas conseguían a iniciativa (creación de ameazas que deben ser defendidas polo adversario) a partir do sacrificio de material para poder acelerar o desenvolvemento e abrir liñas para as súas pezas.

No exemplo seguinte, as negras deféndense mellor porque lle dan prioridade ao desenvolvemento das súas pezas e evitan que as brancas obteñan a iniciativa.

Exemplo

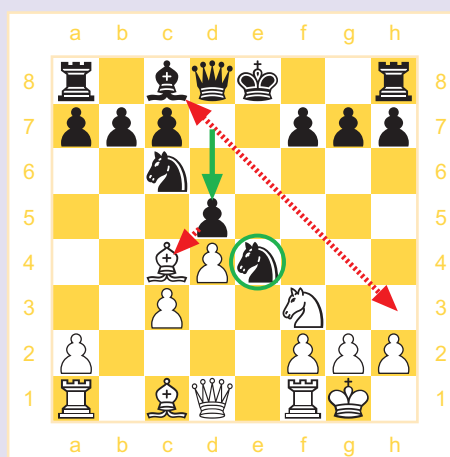
1



1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ac4 Ac5
4. c3 Cf6 5. d4 exd4 6. cxd4 Ab4+
7. Cc3 Cxe4 8. 0-0 Axc3!

Capturar en c3 con alfil é mellor ca facelo con cabalo.

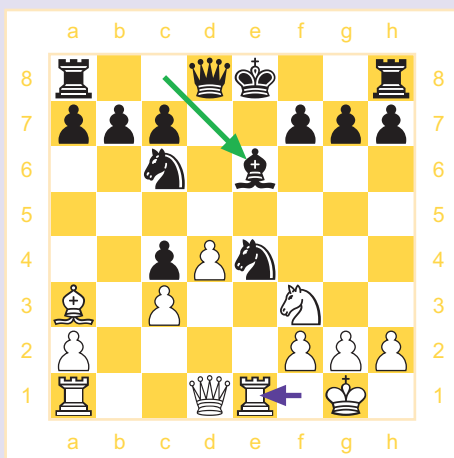
2



9. bxc3 d5!

As negras, en vez de dedicarse a capturar indiscriminadamente todo o material que entregan as brancas, ocupan o centro, fortalecen a posición centralizada do cabalo en e4 e buscan o desenvolvemento das súas pezas.

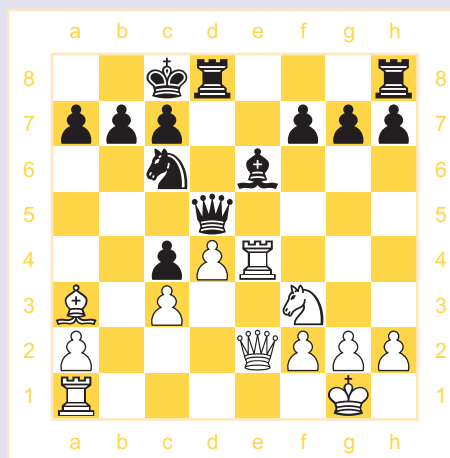
3



10. Aa3!? dxc4 11. Te1 Ae6!

As brancas sacrifican unha peza para manter a iniciativa, pero as negras non tratan de manter a peza de vantaxe para poder enrocarse longo e así evitar o ataque das brancas ao seu rei no centro do taboleiro.

4

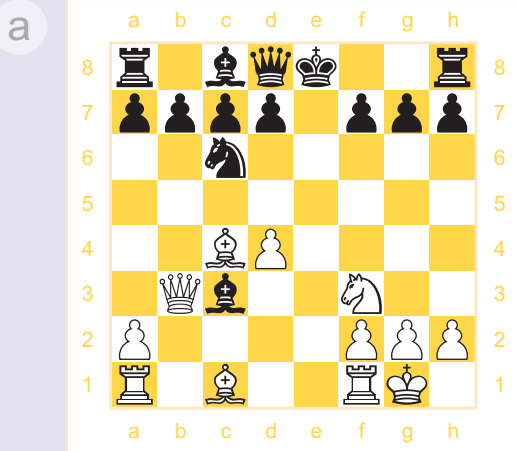


12. Txe4 Dd5! 13. De2 0-0-0

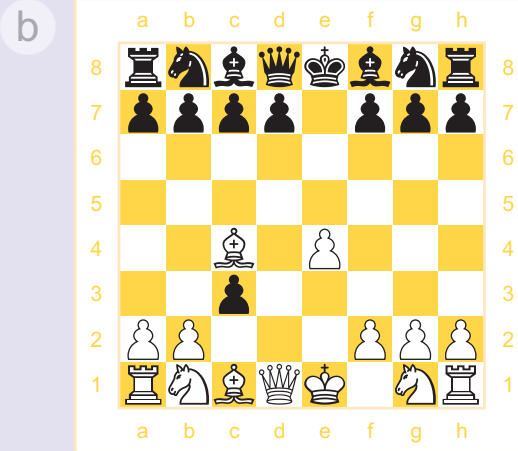
As negras completaron o seu desenvolvemento e enrocado de forma segura. As brancas quedaron cun peón de menos e a súa iniciativa foi neutralizada; as negras están mellor.

5

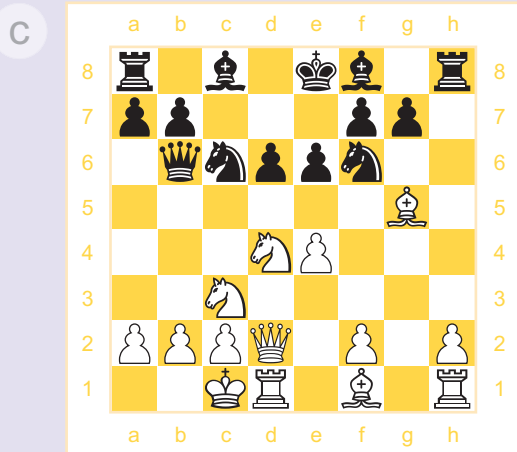
Elixe a mellor xogada para contrarrestar a iniciativa do adversario. Xustifica con análise de variantes. Xogan negras.



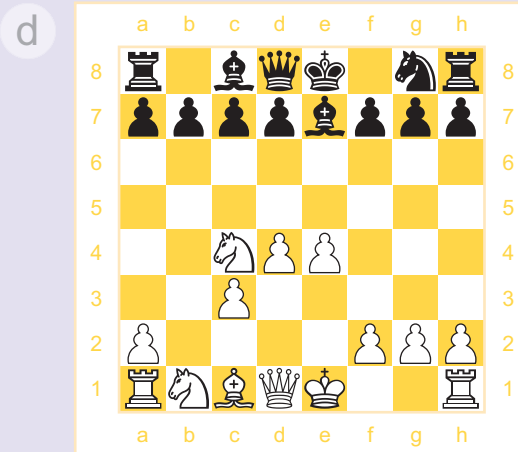
Axa1 d5 Ab4



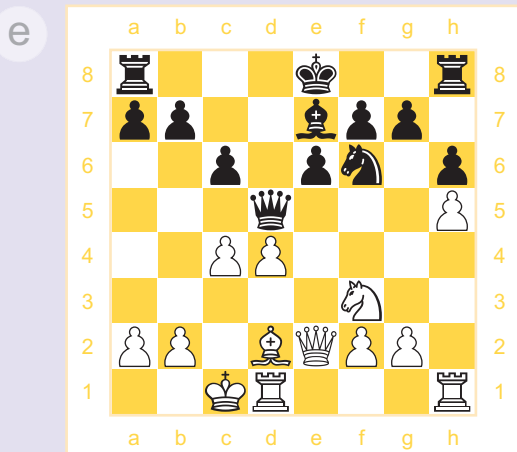
cxb2 Ab4 d5



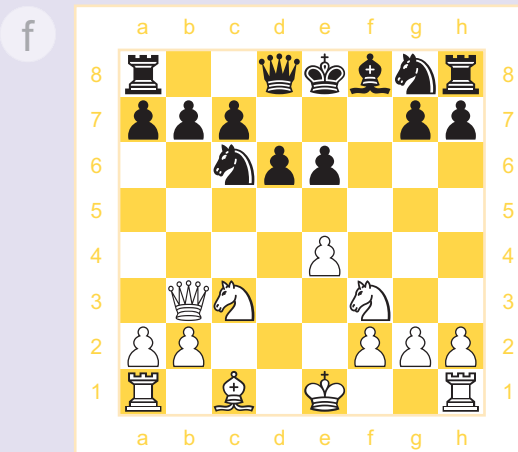
Ae7 Dxd4 a6



d5 Cf6 Ch6



Dd8 Df5 De4



e5 Dc8 Dd7



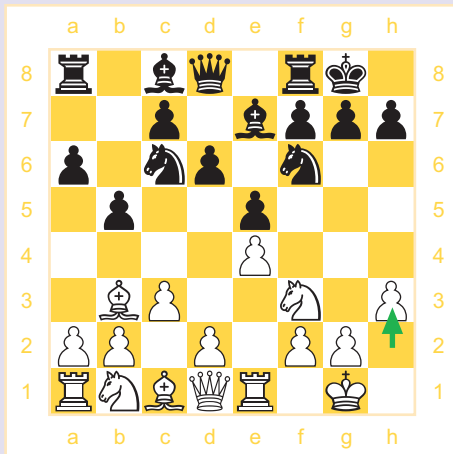
Aperturas e variantes

O conxunto das xogadas que se realizan na apertura reciben denominacións como **apertura**, **ataque**, **defensa** ou **sistema**; por exemplo, apertura española, ataque indio do rei, defensa siciliana etc.

Durante o desenvolvemento dunha apertura, prodúcense posicións nas que un bando dispón de distintas alternativas para xogar. Estas opcións na fase inicial da partida reciben o nome de **variantes** ou **liñas**. Estes estudos serán tratados nos dous libros de avanzado desta mesma colección, coa finalidade de iniciar o medio xogo sen desvantaxe respecto do adversario.

Exemplo

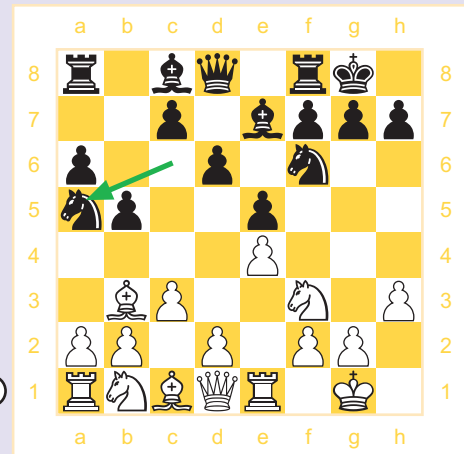
1



1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ab5 a6
4. Aa4 Cf6 5. 0-0 Ae7 6. Te1 b5
7. Ab3 d6 8. c3 0-0 9. h3

Esta é unha das posicións básicas da apertura española ou Ruy López.

2



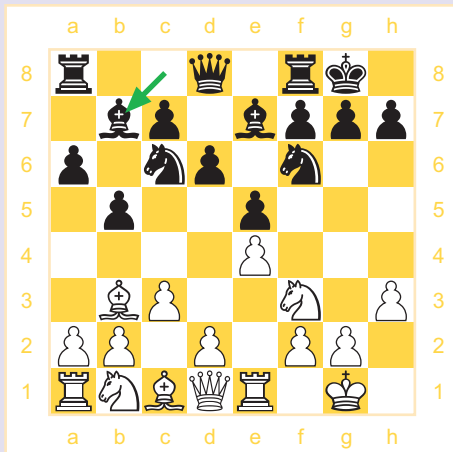
Indica que xogan as negras

Indica que xogan as brancas

As xogadas que se poden facer a partir dunha posición denomínanse variantes ou liñas.

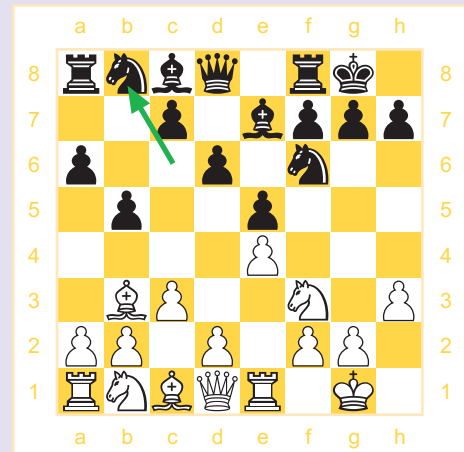
Se as negras xogan 9. ... Ca5, xorde a **variante Chigorin**.

3



Se as negras xogan 9. ... Ab7 xorde a **variante Zaitsev**.

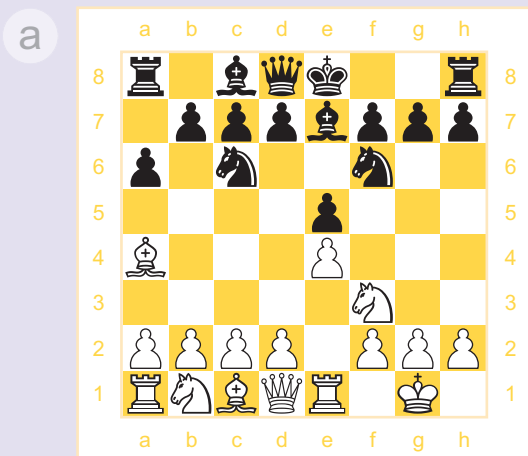
4



Se as negras xogan 9. ... Cb8 xorde a **variante Breyer**. Tamén existen outras variantes como 9. ... Ae6 (variante de cambio do alfil) etc.

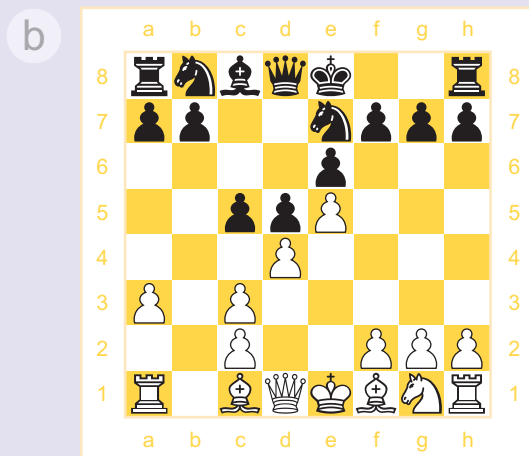
6

Indica cal das alternativas indicadas é incorrecta en cada unha destas posicións coñecidas das aperturas ou defensas mencionadas ao pé de cada taboleiro. Xustifica a resposta.



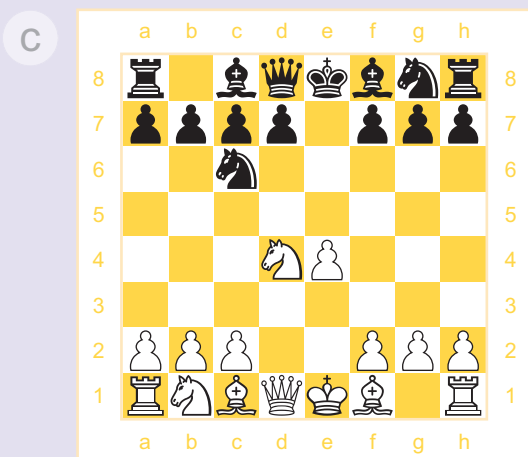
Apertura española

b5 0-0 d6



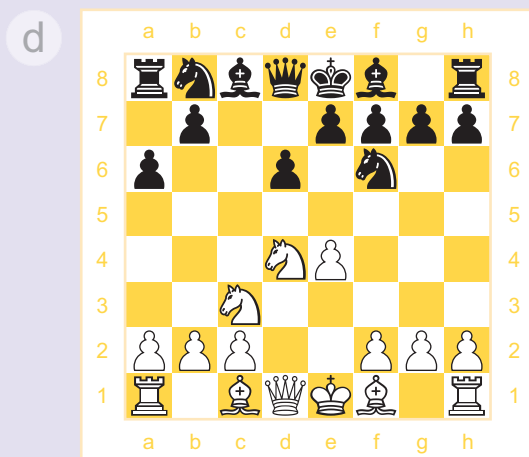
Defensa Francesa

De2 Dg4 Cf3



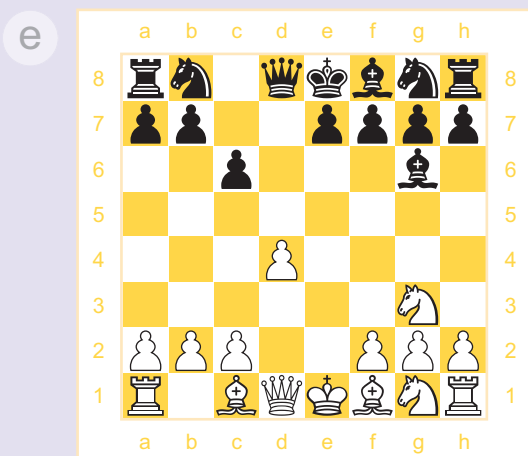
Apertura Escocesa

Cf6 Ac5 b6



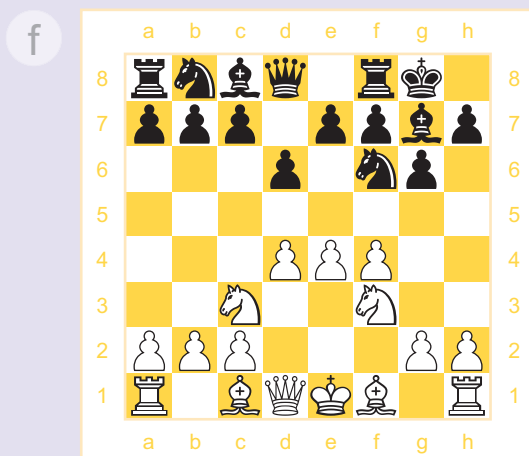
Defensa Siciliana

Ac4 Ae3 Dd2



Defensa Caro Kann

Cf3 Ac4 Ad3



Defensa Pirc

Ab5 Ad3 Ae3

Tipos de centro

O centro

Tipos de centro

Centro clásico móbil

Centro aberto

Centro pechado

O pequeno centro

Centro fixo

Centro en tensión

Outros tipos de centro





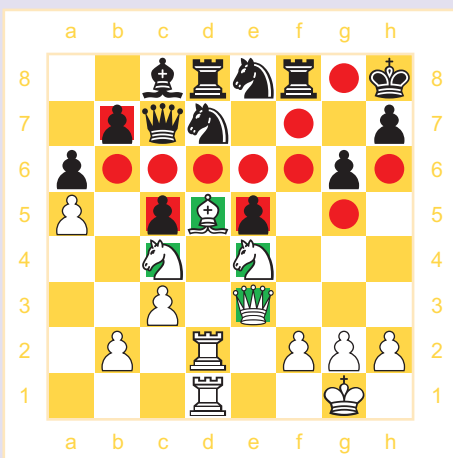
O centro

Recorda que, como xa foi explicado na primeira unidade do libro *Xadrez para todos. Intermedio 1*, a estrutura de peóns determina o espazo para mover e coordinar as pezas, ademais dun maior ou menor control das casas do centro do taboleiro.

O **tipo de centro** vén determinado pola posición dos peóns centrais.

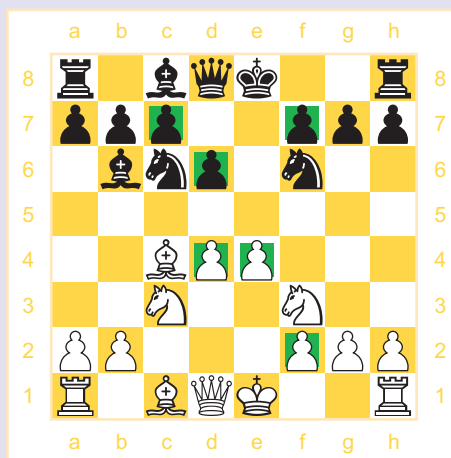
Exemplos

1



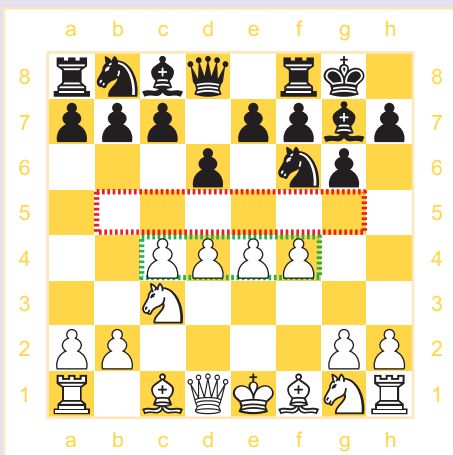
As pezas teñen unha maior efectividade cando están situadas en casas centrais. Por iso, é importante ocupar e controlar o centro do taboleiro.

2



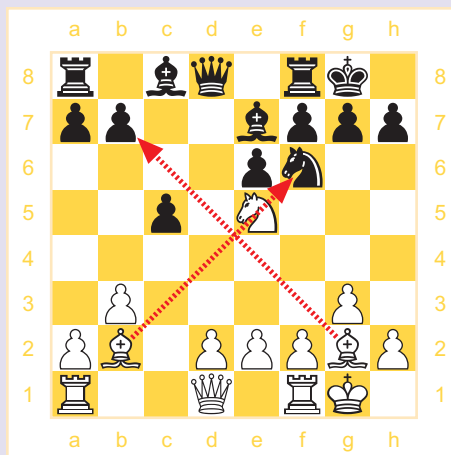
A posición dos peóns centrais dun e doutro bando determina o tipo de centro existente na posición. Os peóns centrais forman parte da estrutura de peóns.

3



Os peóns brancos **f** e **c** tamén avanzaron (ademais do **e** e o **d**) para axudar ao control do centro polo seu bando, mentres as negras desenvolveron o seu flanco de rei e enrocado.

4



En ocasións, o control do centro é exercido pola acción a distancia das pezas sen ser necesaria a ocupación con peóns.



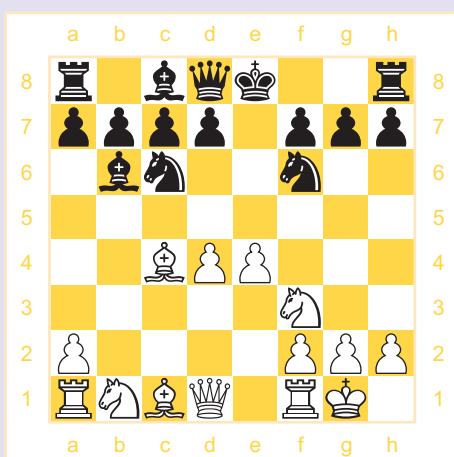
Centro clásico móbil

Para ambos os dous xogadores, a forma ideal de ocupar o centro é avanzar dúas casas tanto o peón **d** coma o peón **e**. Ademais de dominar as casas centrais, xeran espazo para mover os seus alfís e a súa dama.

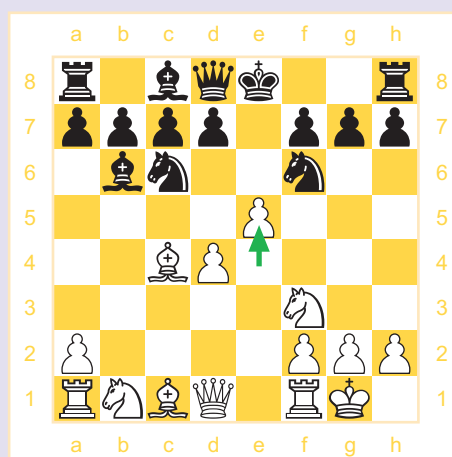
Se unha vez que se avanzan eses peóns dúas casas, o adversario non bloquea o seu avance con algún peón central, entón poden continuar avanzando e dise que son móbiles.

Exemplos

1

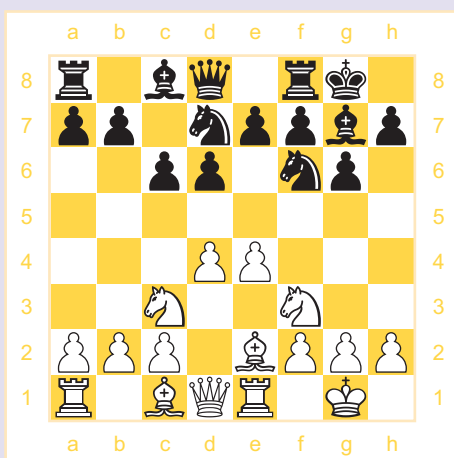


Nesta posición proveniente do gambito Evans, as brancas crearon un centro clásico móbil cos seus peóns centrais, a partir do sacrificio dun peón.



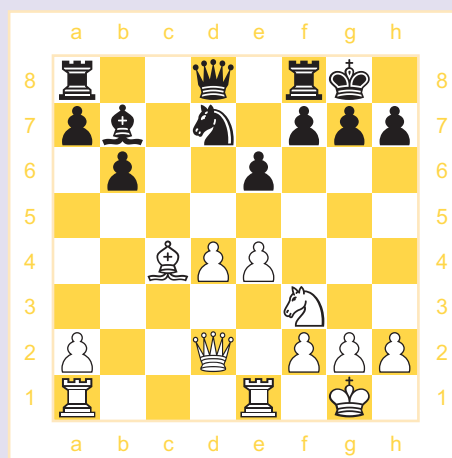
A anterior posición permite avanzar as brancas o seu peón **e** para gañar espazo no centro e, simultaneamente, desaloxar o cabalo negro de f6.

2



Nesta posición de defensa Pirc, as brancas formaron o centro clásico móbil sen entregar material. Por agora, as negras non disputan con peóns o dominio central das brancas.

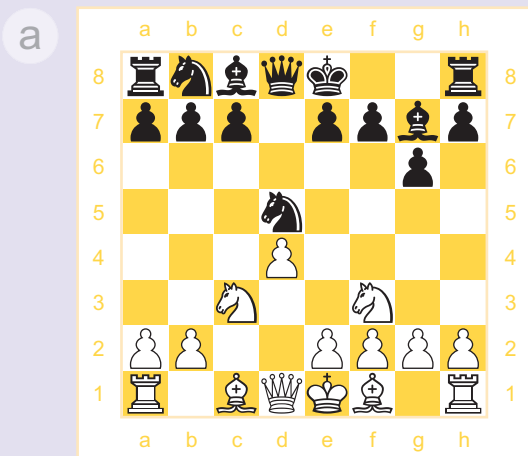
3



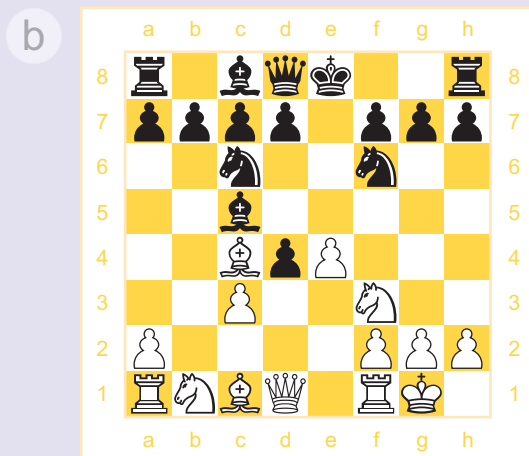
Aquí as brancas estableceron o centro clásico móbil tras unha variante da defensa Semi-Tarrasch. As brancas poden avanzar, nun momento oportuno, o peón **d** ou o **e**.

1

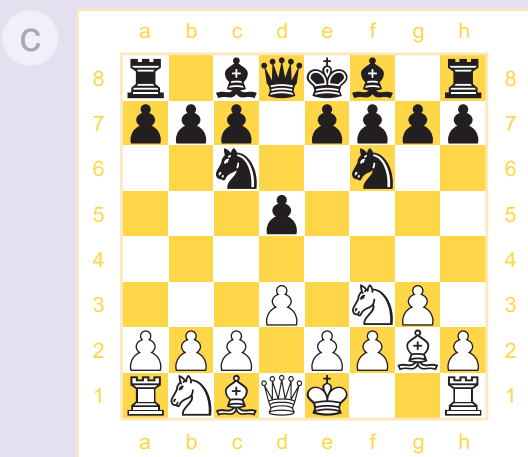
Indica a xogada que permite establecer un centro clásico móbil.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.



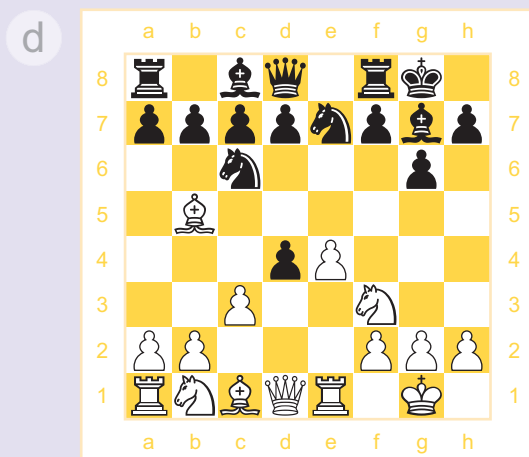
e3 Ad2 e4



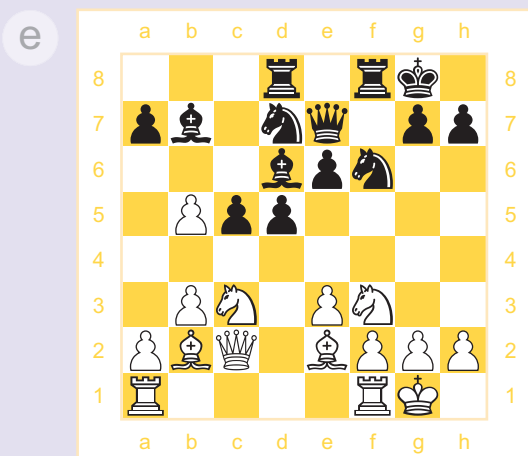
Db3 cxd4 Cxd4



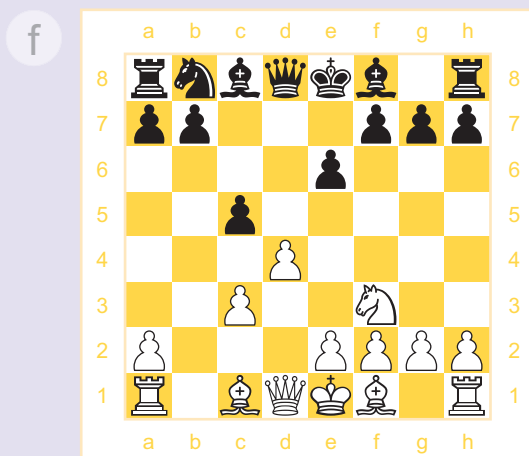
g6 e6 e5



cxd4 Cxd4 Ag5



d4 e5 c4



g3 e3 e4



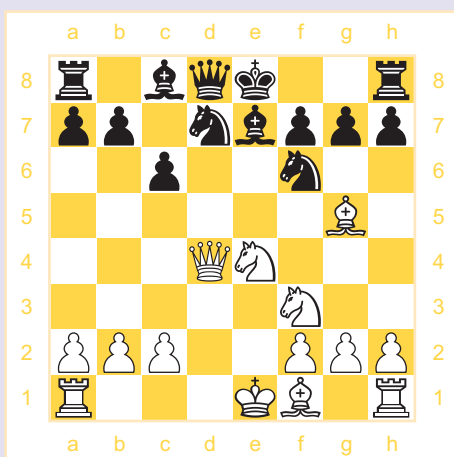
Centro aberto

Dise que o centro está aberto cando non existen peóns no centro do taboleiro. O centro aberto deixa libres moitas liñas (columnas, filas e diagonais) e casas que poden ser utilizadas polas pezas.

Cun centro deste tipo son as pezas as que se encargan fundamentalmente de dominar as casas centrais, xa sexa por ocupación directa ou acción a distancia.

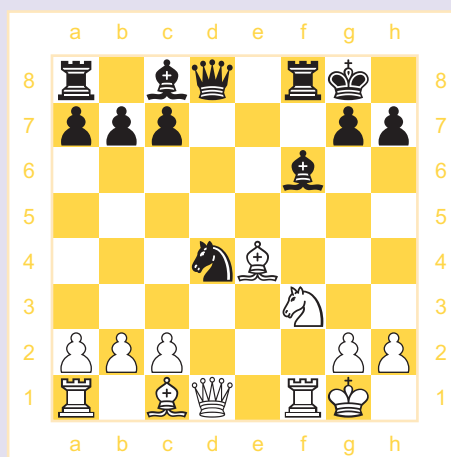
Exemplos

1



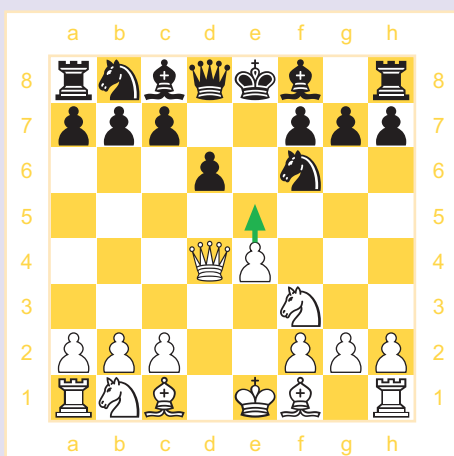
O centro queda aberto despois de que os peóns **d** e **e** foron eliminados. As columnas **d** e **e** están abertas e os alfís teñen diagonais libres. As brancas exercen un maior control do centro.

2

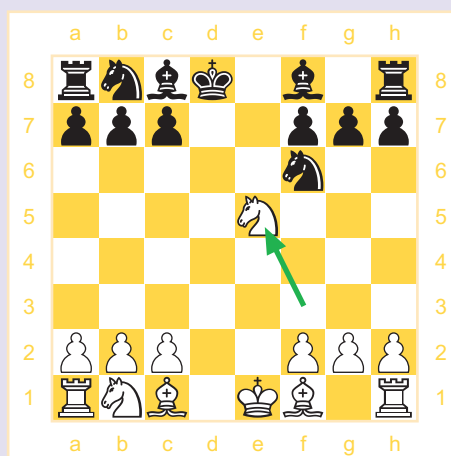


Neste caso, os peóns **d**, **e** e **f** resultaron eliminados polo que o centro queda aberto. Pero aquí ningún dos dous bandos ten unha clara vantaxe no control do centro.

3



Na próxima xogada, as brancas propoñen un cambio de peóns centrais, tras o cal o centro quedará aberto.
1. e5 dxe5 2. Dxd8+ Rxd8 3. Cxe5.

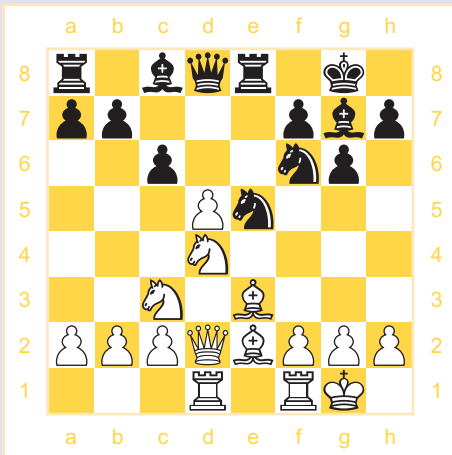


Tras os cambios, ningún dos dous bandos ten unha superioridade no control do centro aberto. A posición está aproximadamente equilibrada.

2

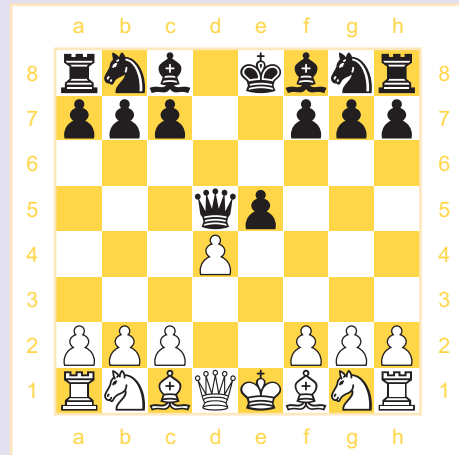
Indica a xogada que provoca que se produza un centro aberto.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.

a



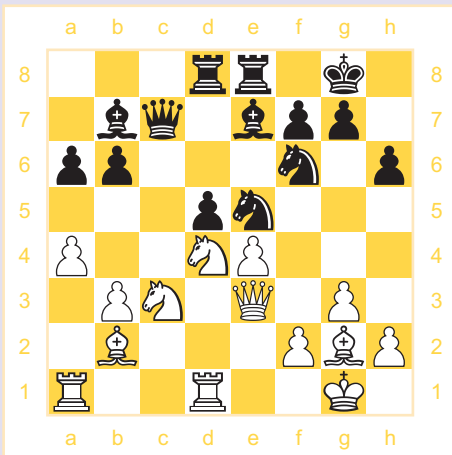
cxd5 c5 Cxd5

b



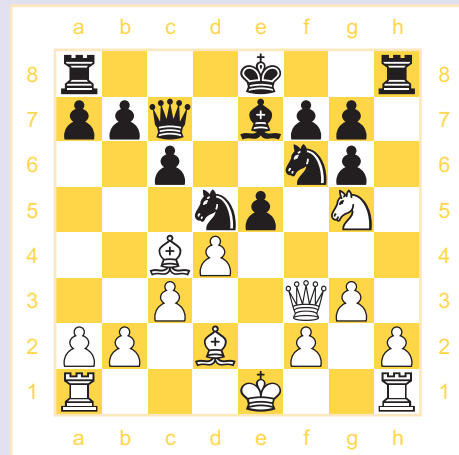
dxe5 c4 Cc3

c



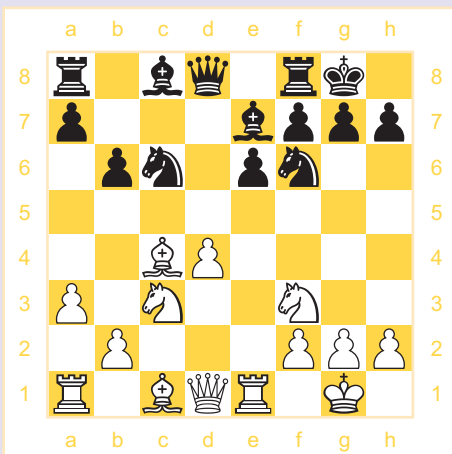
f3 h3 exd5

d



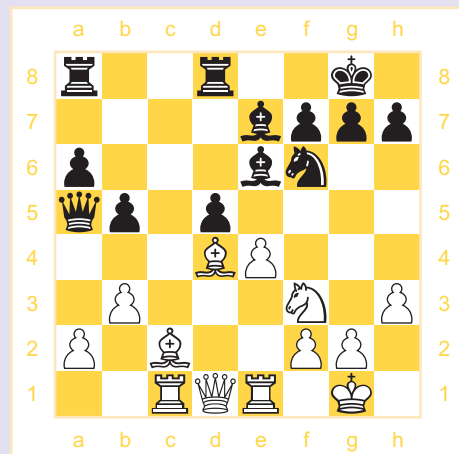
dxe5 0-0 Axd5

e



Ce5 Ag5 d5

f



e5 Axf6 exd5



Centro pechado

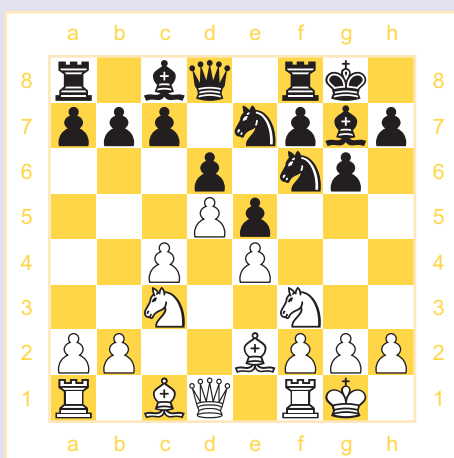
Dise que o centro é pechado cando os peóns centrais de ambos os dous bandos se bloquean mutuamente impedindo o seu movemento.

Este tipo de centro deixa poucas liñas para o movemento das pezas. Os peóns son os que controlan principalmente o centro e as accións ofensivas adoitan realizarse polos flancos.

Un centro pechado, mediante cambios, pode quedar parcial ou totalmente aberto.

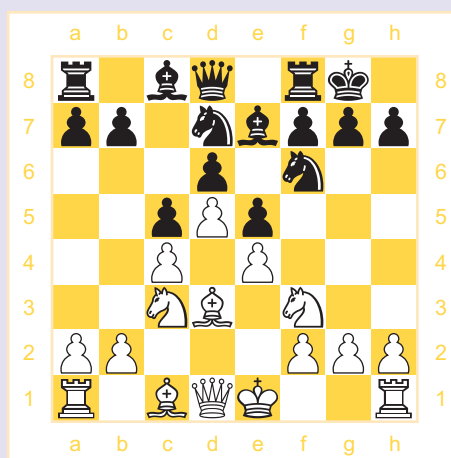
Exemplos

1



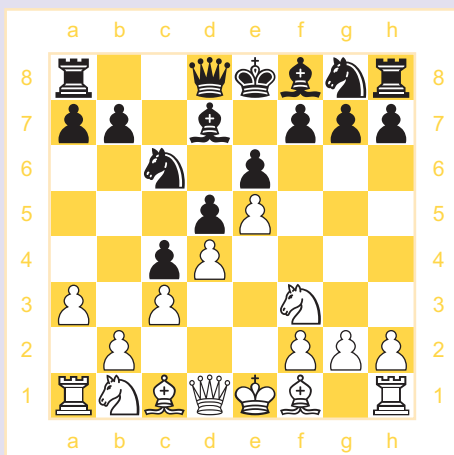
Nesta posición da defensa india de rei, as brancas adoitan atacar no flanco de dama avanzando no momento axeitado c4-c5, mentres as negras adoitan facelo no flanco de rei co avance oportuno f7-f5.

2



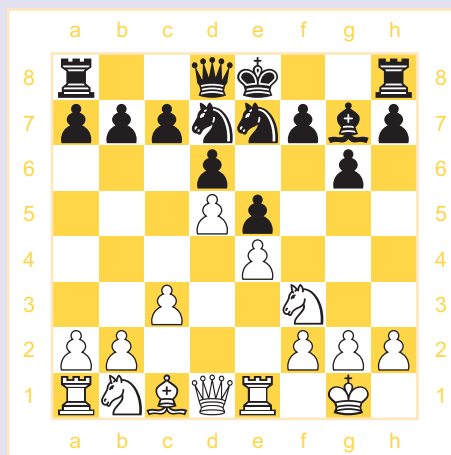
Nesta outra posición da defensa Benoni, ademais de estar bloqueados os peóns d e e, tamén o están os da columna c. Ambos os dous adversarios buscarán unha ofensiva nos flancos.

3



Nesta posición da defensa francesa, o centro está pechado porque os peóns e e d bloqueáanse mutuamente. Ademais, os peóns c tamén se bloquean.

4

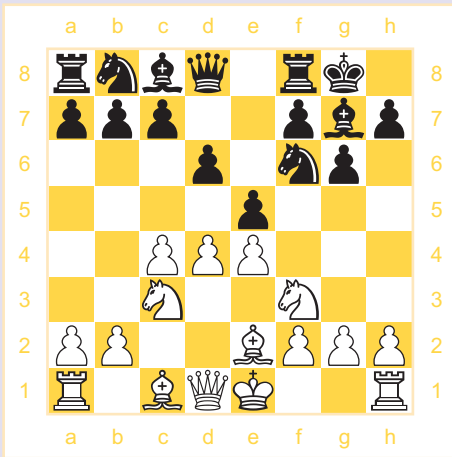


Nesta outra posición da apertura española, o centro tamén está pechado cunha estrutura de peóns parecida á existente no diagrama 1 desta páxina.

3

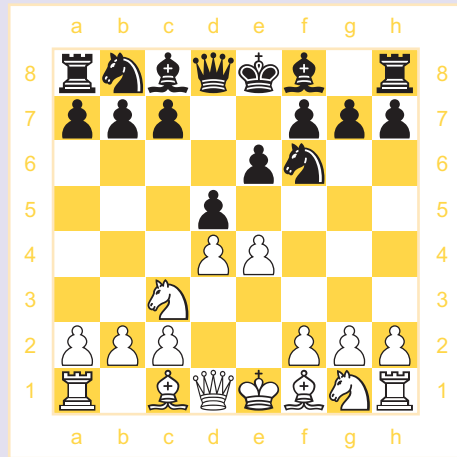
Indica a xogada que provoca que se produza un centro pechado.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.

a



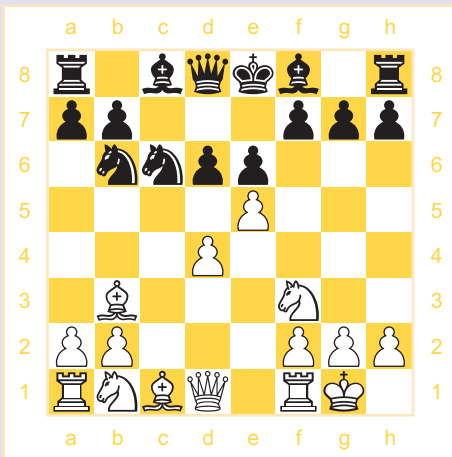
dx e5 d5 0-0

b



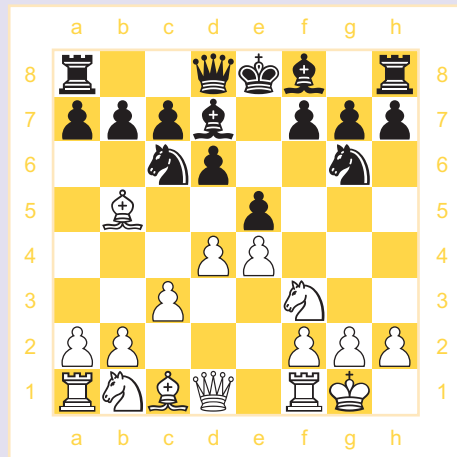
Ad3 exd5 e5

c



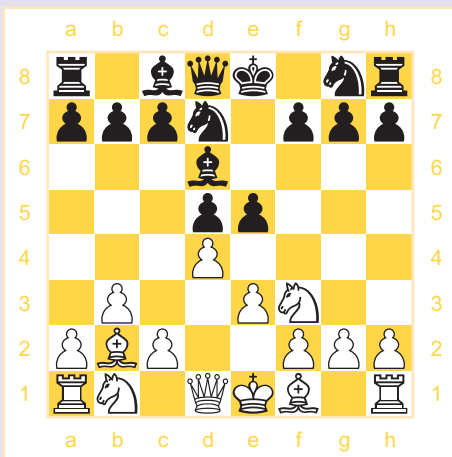
d5 dx e5 Ae7

d



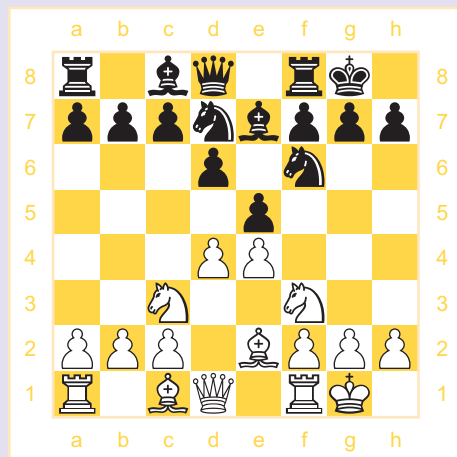
Ae3 dx e5 d5

e



exd4 e4 De7

f



dx e5 h3 d5



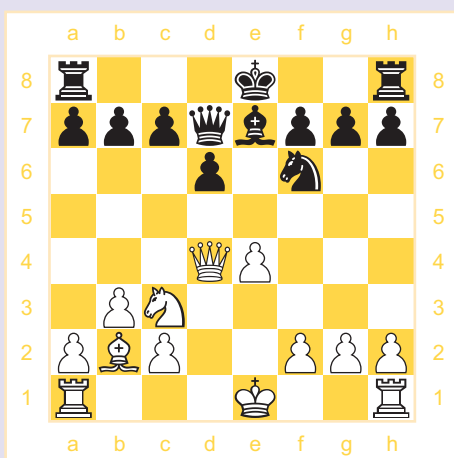
O pequeno centro

A situación central é coñecida polo pequeno centro cando nas columnas **d** e **e** soamente hai un peón branco en e4 e outro negro en d6 (ou, por simetría, un peón branco en d4 e outro negro en e6).

O pequeno centro deixa unha columna central semiaberta ás brancas e outra ás negras. As brancas teñen máis espazo e un mellor control do centro do taboleiro.

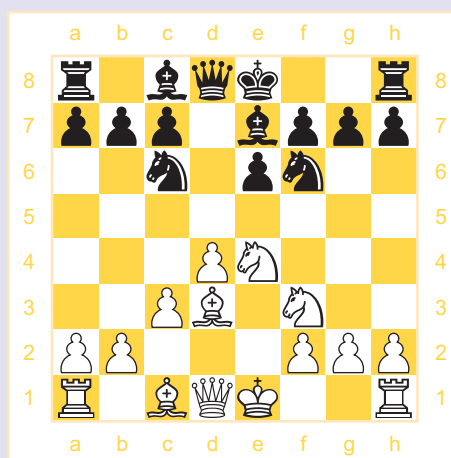
Exemplos

1



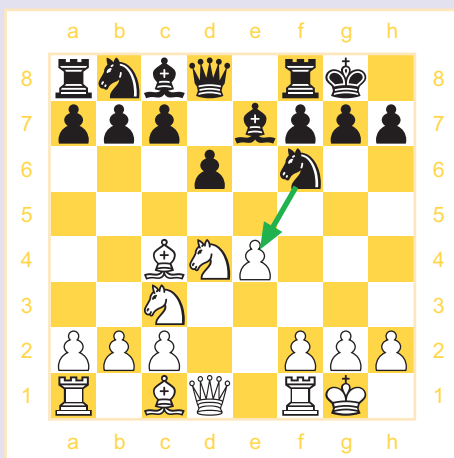
Nesta posición que provén da variante Steinitz da apertura española, obsérvanse as características do pequeno centro citadas anteriormente.

2



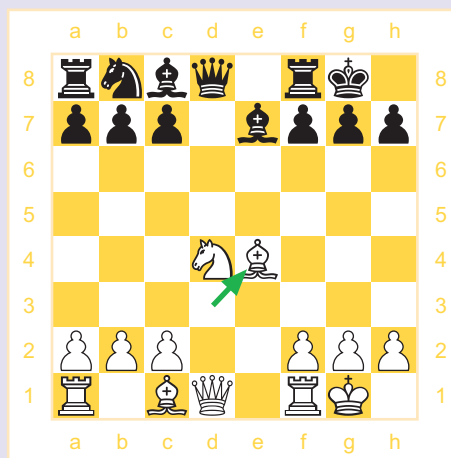
Nesta outra posición correspondente á defensa francesa, o pequeno centro fórmase de xeito simétrico ao anterior diagrama, cun peón branco en d4 e un negro en e6.

3



Un dos métodos para intercambiar os peóns centrais sería:

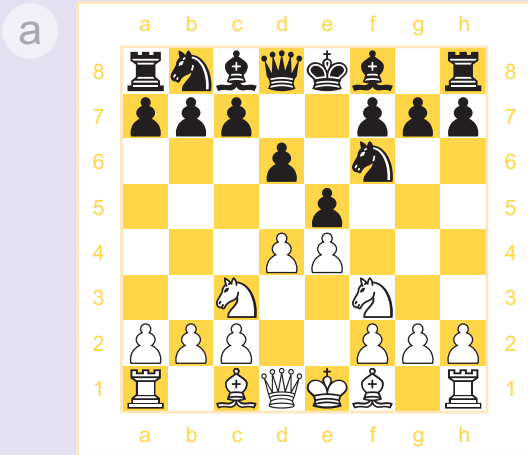
1. .. Cxe4
2. Cxe4 (2. Axf7+ Tx f7)
3. Cxe4 conduce a unha posición satisfactoria para as negras)
3. .. d5
4. Ad3 dxe4
5. Axe4.



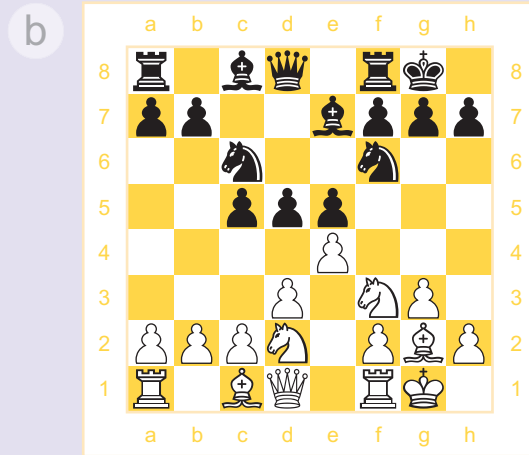
Con este sacrificio momentáneo de cabalo seguido dunha dobre ameaza, as negras conseguen transformar o pequeno centro nun totalmente aberto.

4

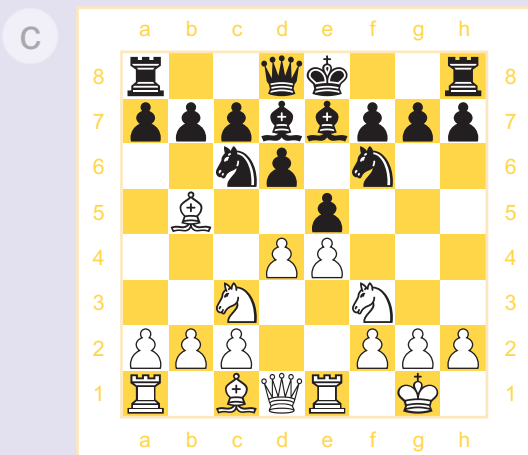
Indica a xogada que provoca que se produza un pequeno centro.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.



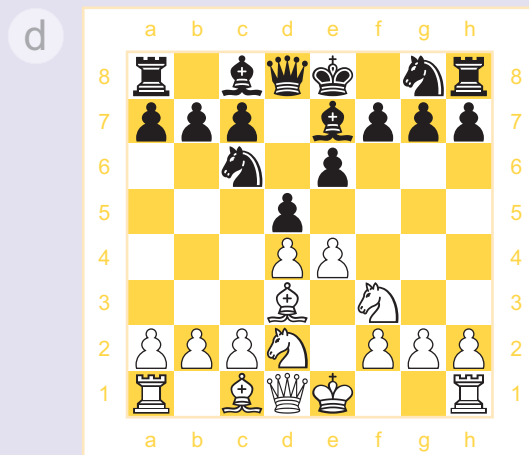
Cbd7 exd4 Cc6



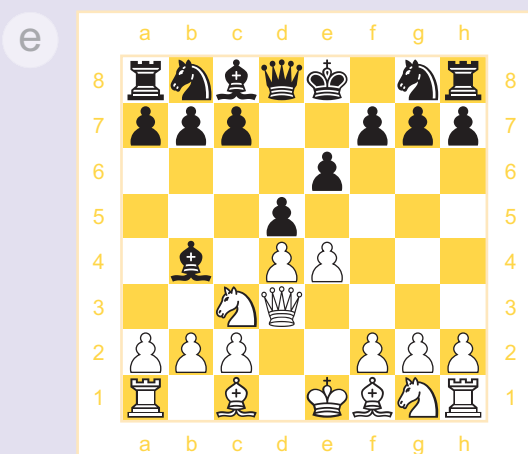
c3 Te1 exd5



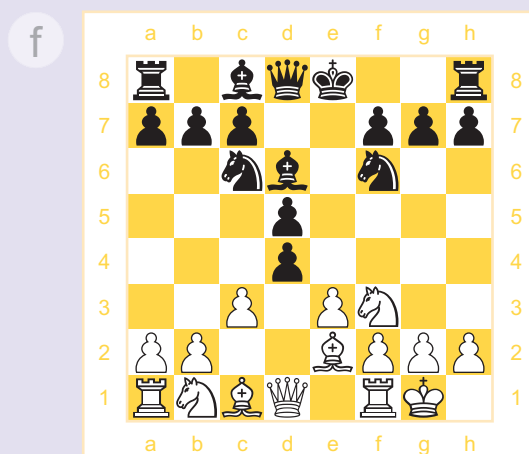
exd4 0-0 a6



Cf6 dxe4 Cb4



c5 dxe4 Cf6



cxd4 exd4 Cxd4



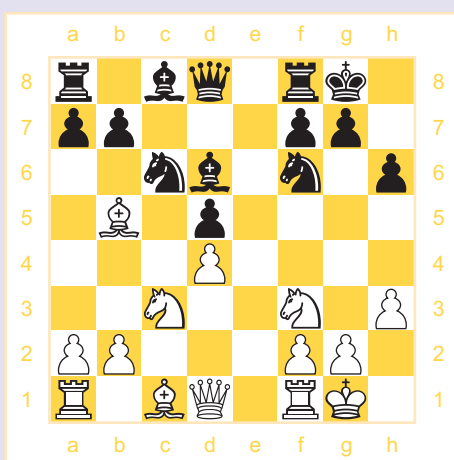
Centro fixo

Dise que o centro é fixo cando os dous bandos só teñen un peón central, que está bloqueado polo peón adversario (d4 branco e d5 negro ou e4 branco e e5 negro). Estes dous peóns son illados.

Neste tipo de centro sempre hai, como mínimo, dúas columnas abertas (unha central e outra de alfil adxacente).

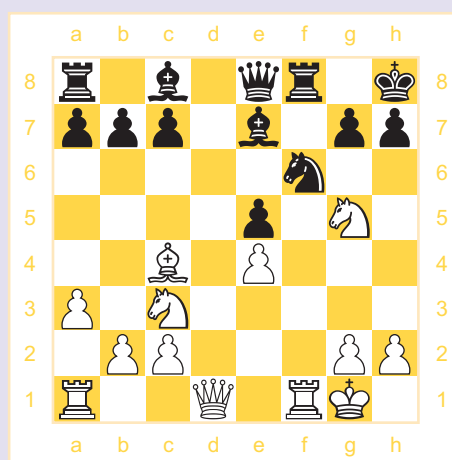
Exemplos

1



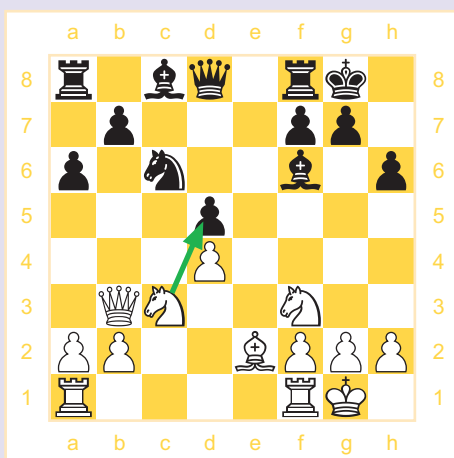
Este centro fixo está formado polo peón branco en d4 e un negro en d5. Aos lados deses peóns existen dúas columnas abertas, e e c, para ambos os dous bandos.

2

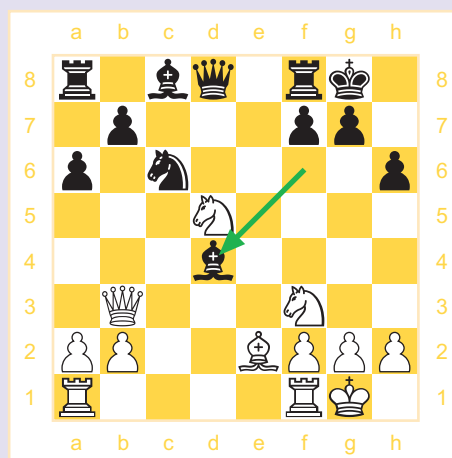


Este outro centro fixo está formado polo peón branco en e4 e un negro en e5. Neste caso, as dúas columnas abertas son d e f.

3



Ás veces, un centro fixo pode transformarse nun centro aberto. Para iso deben capturarse ambos os dous peóns centrais por pezas adversarias, por exemplo: 1. Cxd5 Axd4.

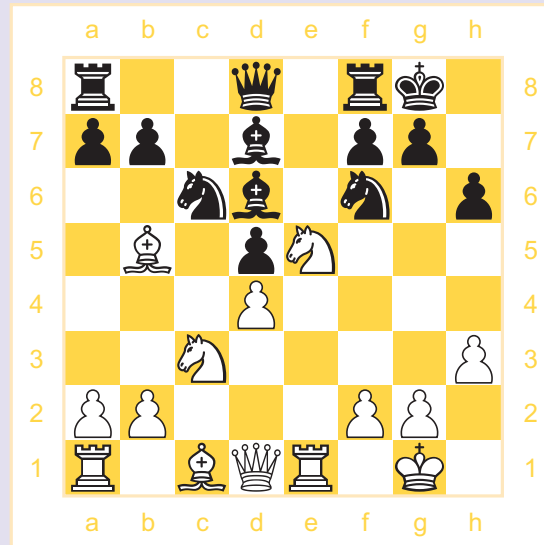


O centro fixo transformouse, tras as capturas, nun centro completamente aberto.

5

Indica a que xogada da seguinte secuencia de apertura pertence cada comentario.

N.º	□	■
1	c4	Cf6
2	Cf3	e6
3	d4	d5
4	e3	c5
5	Cc3	Cc6
6	cxd5	exd5
7	Ab5	Ad6
8	0-0	0-0
9	h3	cxd4
10	exd4	h6
11	Te1	Ad7
12	Ce5	
13		
14		



Posición final

N.º	□	■
-----	---	---

--	--	--

Ao realizarse esta xogada, quedan formuladas dúas situacións de posible cambio de peóns.

--	--	--

Esta xogada de cabalo das negras mantén por agora a simetría.

--	--	--

As brancas executan un primeiro cambio de peóns no centro.

--	--	--

As negras capturan en d5 con peón. Podían facer con cabalo (variante da defensa Semi-Tarrasch).

--	--	--

As brancas evitan que o alfil de dama negro crave o cabalo de f3.

--	--	--

Con esta xogada das brancas queda establecido un centro fixo.

--	--	--

As brancas aproveitan o punto de apoio que dá o peón d4 na casa e5. Isto é típico das posicións con centro fixo. As brancas teñen unha pequena vantaxe.



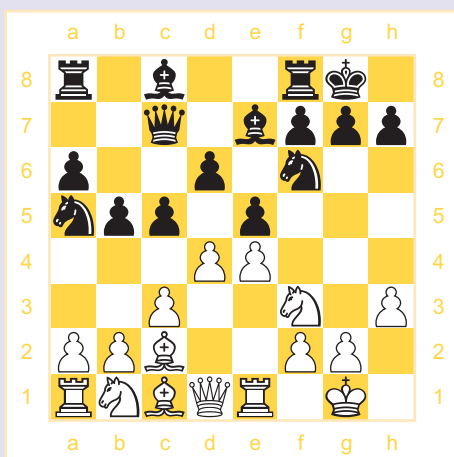
Centro en tensión

Hai momentos en que están formuladas diversas posibilidades de cambio de peóns no centro e, polo tanto, o centro non tomou aínda unha forma definida.

Mentres non se resolve ese enfrontamento de peóns, dise que hai tensión no centro.

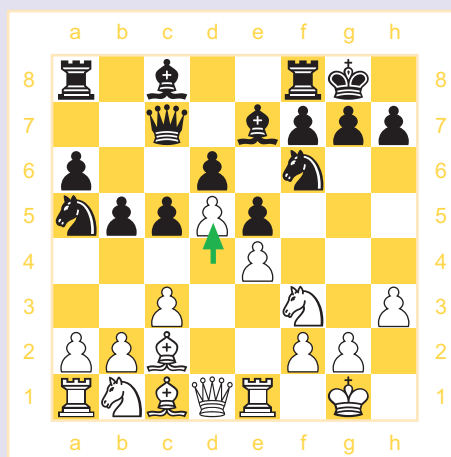
Exemplo

1



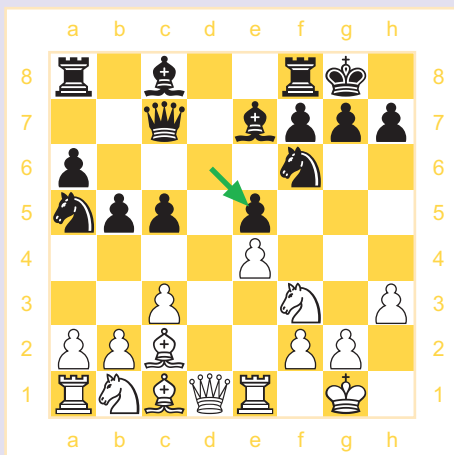
Nesta típica posición da apertura española, o centro está en tensión porque as brancas teñen varias alternativas para xogar respecto da situación no centro do taboleiro.

2



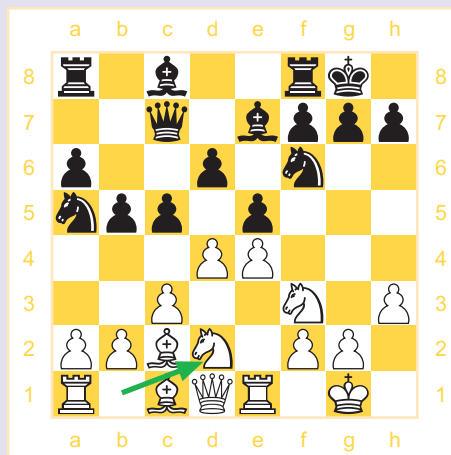
Se as brancas deciden avanzar o peón a d5, prodúcese unha situación de centro pechado, polo que as accións posteriores terán lugar nos flancos.

3



Se as brancas deciden cambiar 1. dxe5, prodúcese este tipo de centro que é bastante parecido ao centro fixo, coa diferenza de que só existe unha columna aberta, a columna **d**.

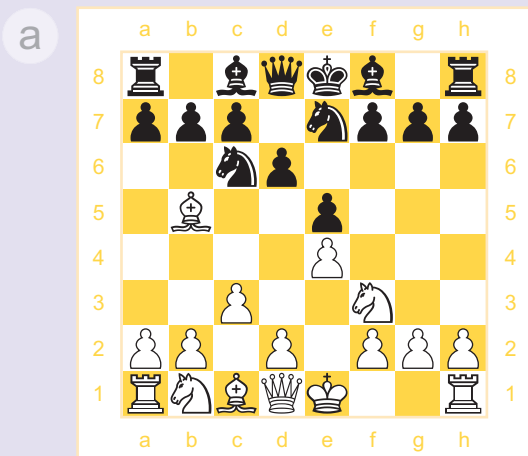
4



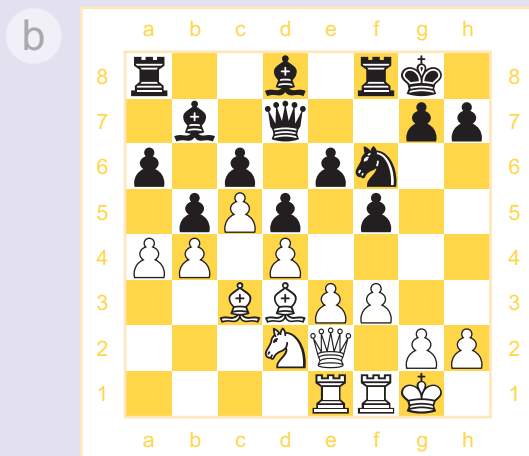
Se as brancas deciden continuar o seu desenvolvemento con 1. Cbd2, o centro continúa en tensión. As negras poden manter o centro en tensión ou iniciar cambios.

6

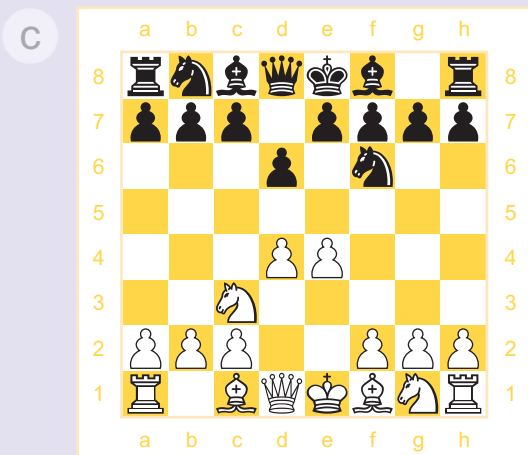
Indica a xogada que provoca que se produza tensión no centro.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.



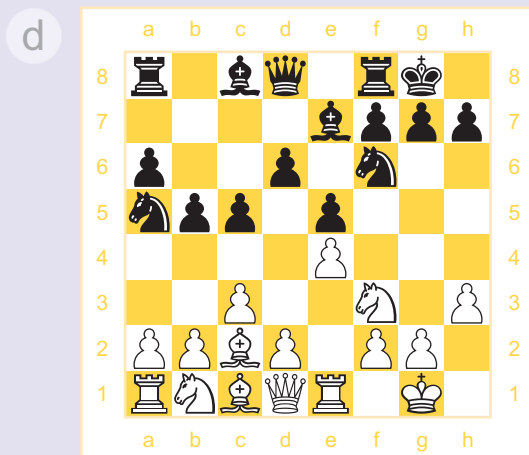
0-0 d3 d4



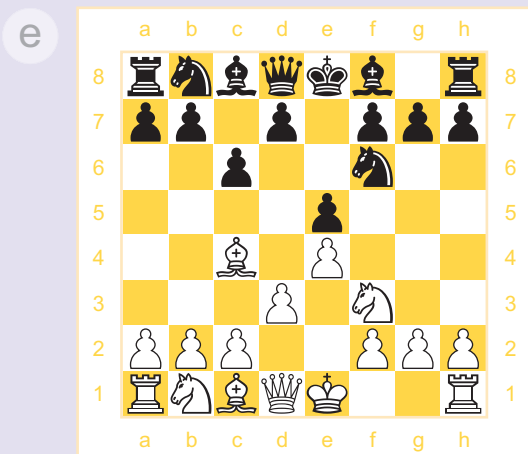
f4 e4 axb5



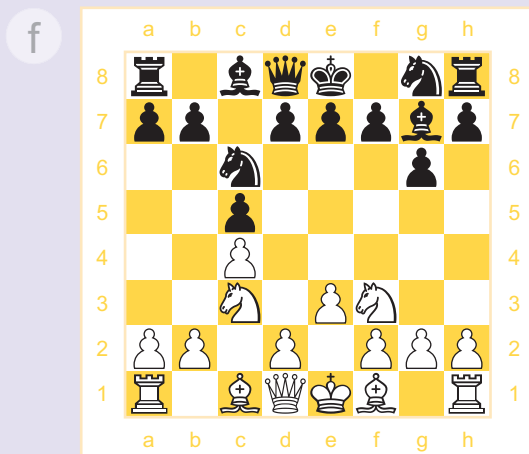
e5 g6 e6



d3 d4 a4



d5 d6 Dc7



Ae2 d4 d3



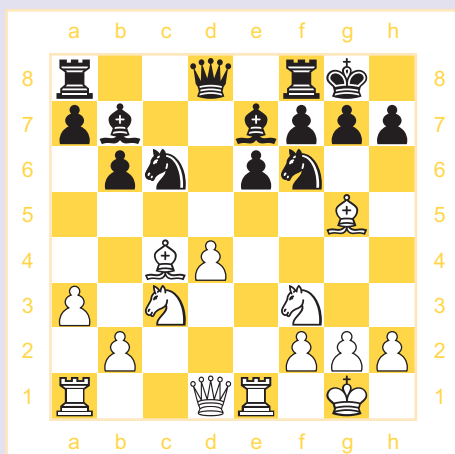
Outros tipos de centro

Existen outras estruturas de peóns en que o tipo de centro non se axusta a ningún dos anteriormente explicados.

A continuación, comentaranse catro tipos de centro diferentes que son relativamente frecuentes nas aperturas.

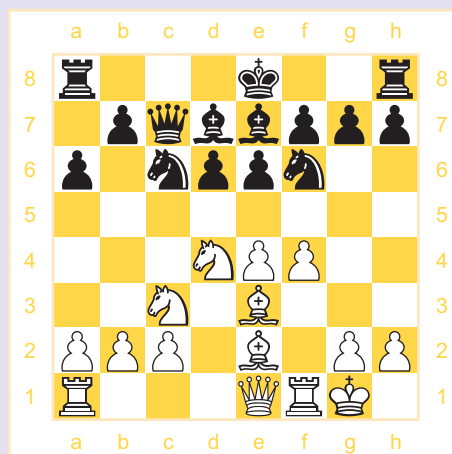
Exemplos

1



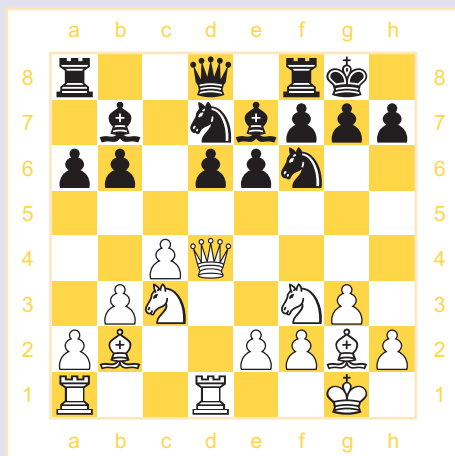
Esta posición é típica dalgunhas aperturas con 1.d4. O centro non está completamente aberto a pesar de existir numerosas liñas abertas. O peón **d**, que está illado, ocupa unha casa central importante.

2



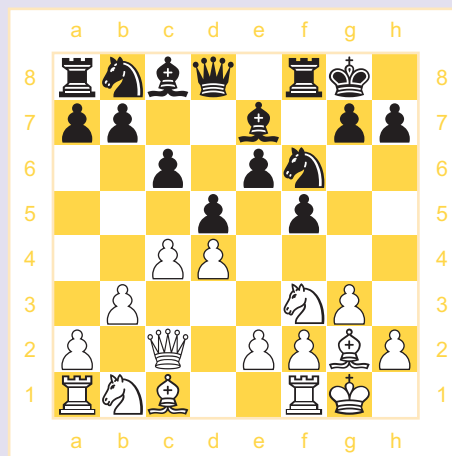
Este tipo de centro aparece en moitas variantes da defensa siciliana, non está nin aberto nin pechado. As brancas dispoñen de maior espazo e cada bando ten unha columna semiaberta.

3



Esta estrutura de peóns negros coñécese polo "ouroizo". As brancas teñen máis espazo pero non poden achegarse aos peóns negros e, ademais, estes están preparados para avanzar no momento oportuno.

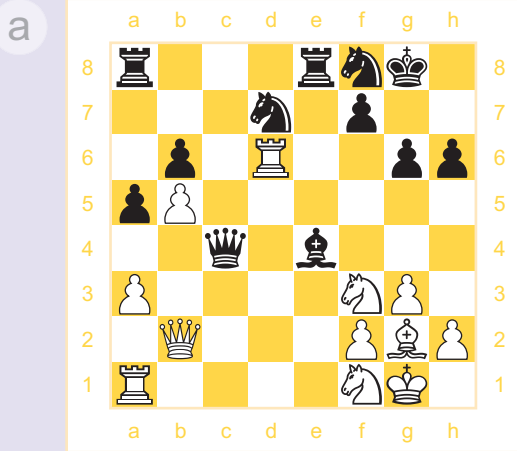
4



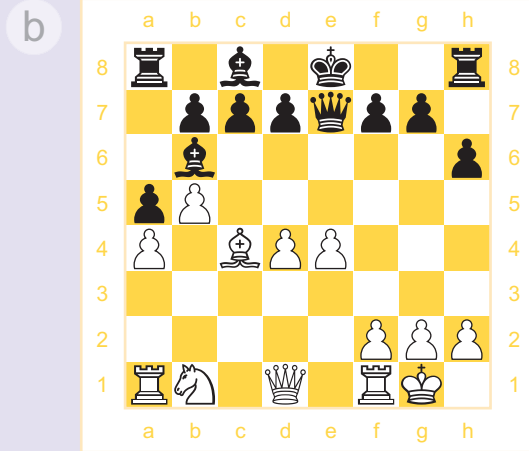
Esta estrutura de peóns negros recibe o nome de "muro de pedra", con peóns en c6, d5, e6 e f5. As negras teñen un forte control sobre e4, pero a súa casa e5 está débil e o seu alfil de dama está limitado polos peóns propios.

7

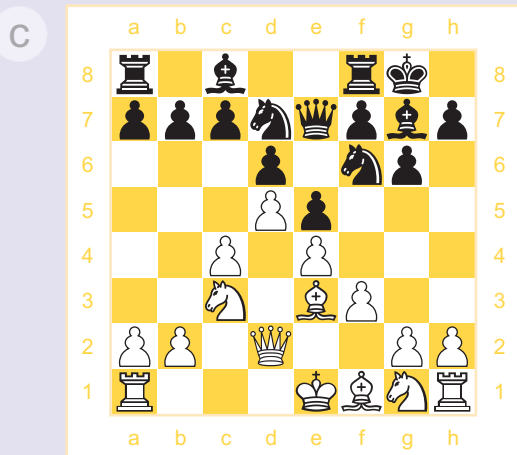
Indica o tipo de centro que se observa na posición de cada taboleiro.



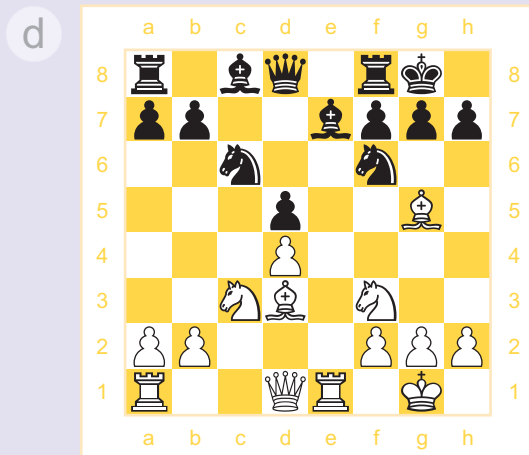
Centro aberto Centro en tensión Pequeno centro



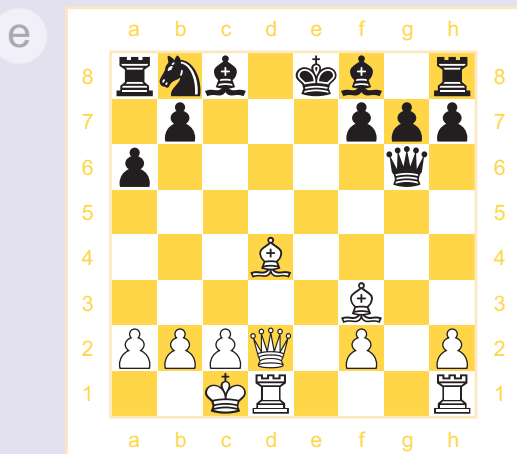
Centro aberto Centro clásico móvil Pequeno centro



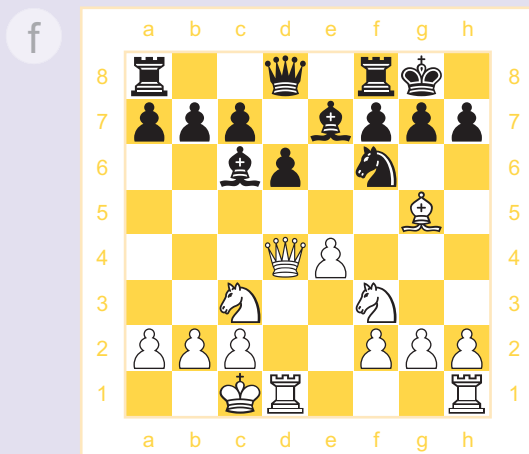
Centro aberto Centro pechado Centro fixo



Centro fixo Centro pechado Pequeno centro



Centro fixo Centro en tensión Centro aberto

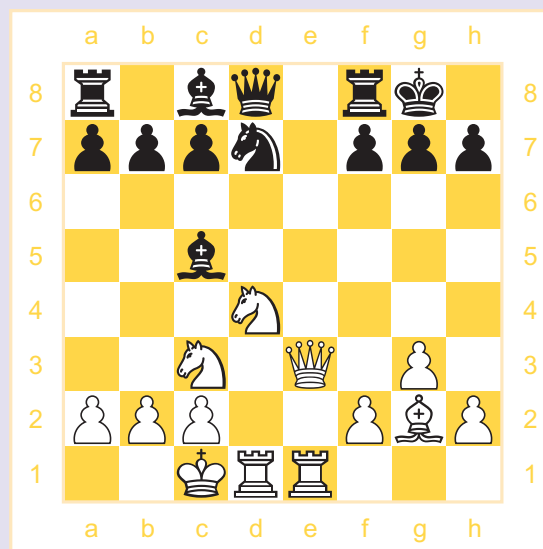


Centro aberto Pequeno centro Centro clásico móvil

A

Indica a que xogada da seguinte secuencia de apertura pertence cada comentario.

N.º	□	■
1	e4	e5
2	Cf3	d6
3	d4	exd4
4	Cxd4	Cf6
5	Cc3	Ae7
6	g3	d5
7	exd5	Cxd5
8	Ad2	Cb4
9	Ae3	Cd5
10	Dd3	Cxe3
11	Dxe3	0-0
12	0-0-0	Ac5
13	Ag2	Cd7
14	The1	



Posición final

N.º	□	■
-----	---	---



As brancas ocupan inmediatamente o centro co seu peón **d**, propoñendo un cambio de peóns centrais.



As negras cambian peóns centrais coas brancas dando lugar a un "pequeno centro". A alternativa principal é defender o centro con Cd7.



As negras contraatacan no centro con bastante rapidez, propoñendo o cambio de peóns centrais.



As brancas acceden á eliminación dos peóns centrais. Unha alternativa sería avanzar e4-e5.



Con esta captura complétase a transformación do centro, dun pequeno centro a un centro aberto.



A última xogada das brancas completa o desenvolvemento de todas as súas pezas, mentres o seu adversario non o finalizou. As brancas controlan máis o centro.

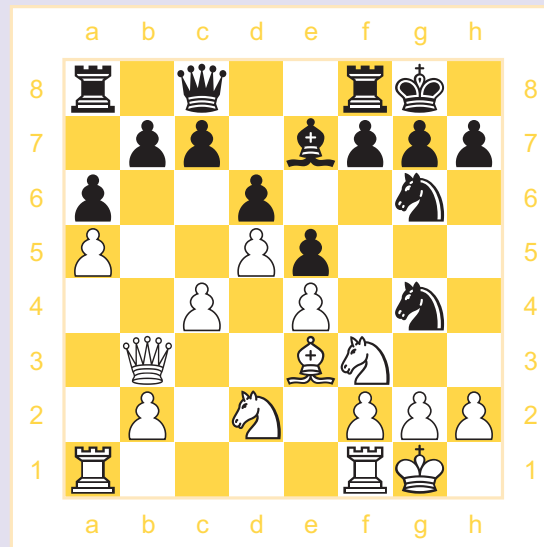


Esta xogada é para evitar que sexa dobrado un peón en c3.

B

Indica a que xogada da seguinte secuencia de apertura pertence cada comentario.

N.º	□	■
1	e4	e5
2	Cf3	Cc6
3	Ab5	Cge7
4	c3	d6
5	d4	Ad7
6	0-0	Cg6
7	Ae3	Ae7
8	d5	Cb8
9	Db3	Dc8
10	Axd7+	Cxd7
11	a4	0-0
12	a5	a6
13	Cbd2	Cf6
14	c4	Cg4



Posición final

N.º	□	■
-----	---	---

--	--	--

Prepárase a ocupación do centro co avance do peón d.

--	--	--

O alfil interponse entre o cabalo cravado e o rei.

--	--	--

Este peón inicia unha expansión no flanco de dama, dirixida a gañar espazo nese sector do taboleiro.

--	--	--

Ao realizarse esta xogada, o centro entra en tensión.

--	--	--

Con esta xogada queda formulada a apertura española.

--	--	--

Este peón fortalece o centro e prepárase unha futura ruptura na columna do alfil de dama.

--	--	--

Este avance transforma o centro en tensión, en centro pechado.

Unidade 3

Utilización de liñas

Diagonais

Rexeitamento de diagonais

Obstrución de diagonais

Defensa contra presión diagonal

Columnas

Rexeitamento de columnas

Obstrución de columnas

Apertura posicional de columnas

Filas

Rexeitamento de filas

Obstrución táctica de filas

Manobras a través de filas





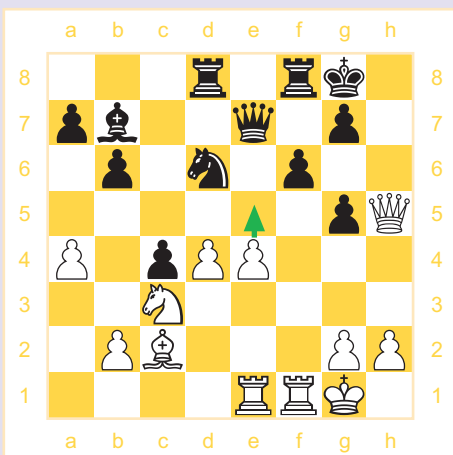
Rexeitamento de diagonais

Os alfís móvense e capturan en forma diagonal. Por iso, para exercer a súa acción na forma máis efectiva posible necesitan de diagonais abertas.

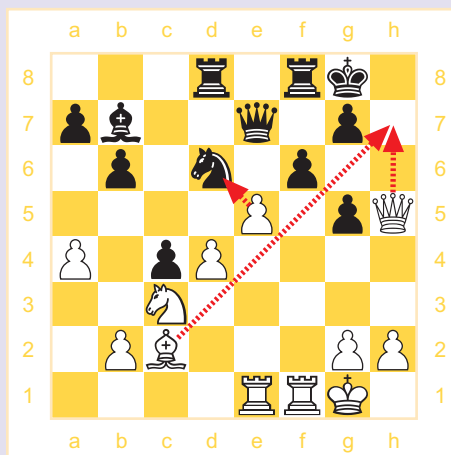
O mesmo pode dicirse da dama no que respecta á súa acción diagonal.

Exemplos

1

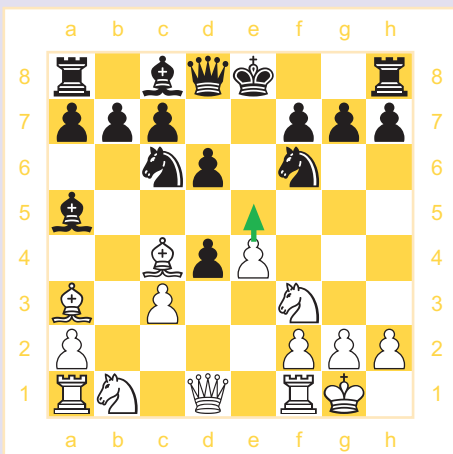


O alfíl branco de c2 ten bloqueada a súa acción na diagonal b1-h7 polo peón propio situado en e4. Ao avanzalo, queda despxada a diagonal.

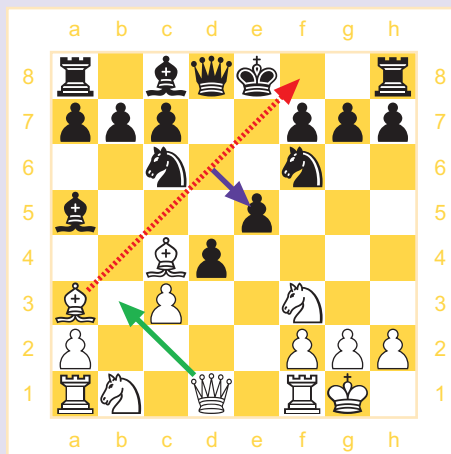


O peón avanzou, despxando a diagonal d3-h7. Prodúcese ademais unha dobre ameaza de dar xaque en h7 e capturar o cabalo, polo cal as brancas obteñen xa unha vantaxe decisiva.

2



A acción do alfíl branco de a3 na diagonal a3-f8 é interferida polo peón negro de d6. Para despxar esa diagonal e impedir o enroque curto do rei negro, as brancas sacrifican o seu peón e.
 1. e5 dxe5 (tamén despois de 1. .. Cxe5 2. Cxe5 dxe5 ábrese a diagonal a3-f8).



O peón negro capturou en e5. A diagonal a3-f8 quedou aberta, co que se logrou evitar o escape do rei negro cara a unha posición segura. Agora as brancas continúan 2. Db3! atacando o punto f7, obtendo un forte ataque.

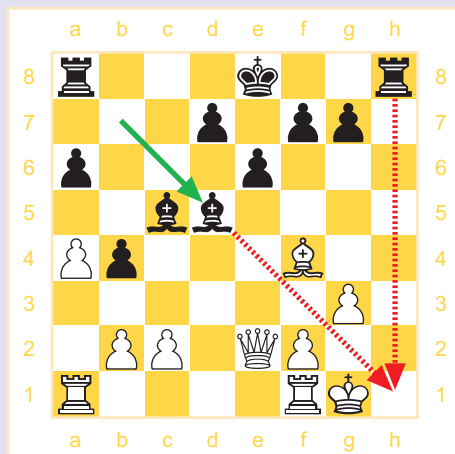
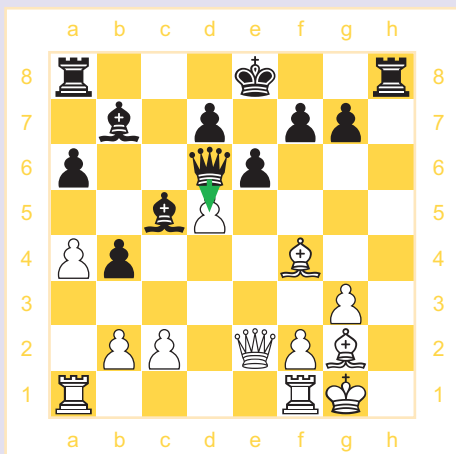


Na páxina anterior, víronse dous exemplos que non implican grandes sacrificios materiais.

En cambio, os seguintes rexeitamentos de diagonais son combinacións tácticas con sacrificio importante de material.

Exemplos

1

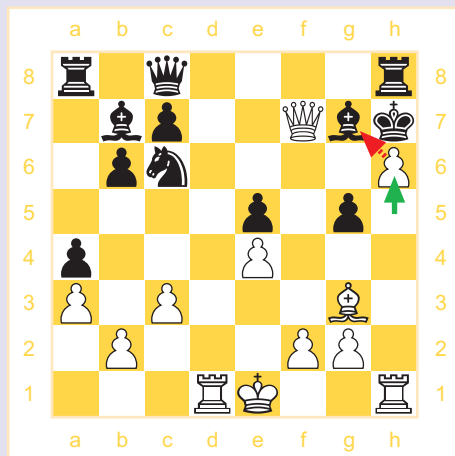
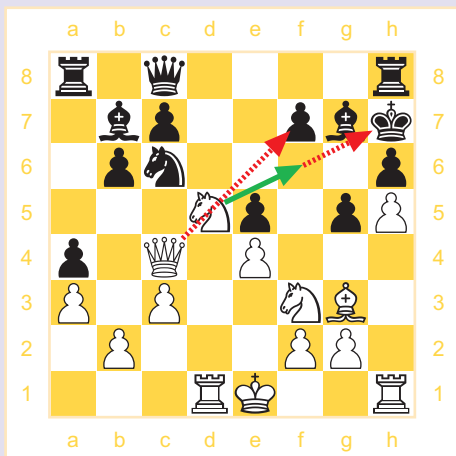


A dama negra está atacada; en vez de retirarse a unha posición tranquila, é brillantemente sacrificada:

1. .. Dxd5!! 2. Axd5 Axd5.

A gran diagonal quedou despexada para o alfil de casas brancas, ameázase Th1++. As brancas non teñen forma de opoñerse, pois o peón f non pode avanzar a f3 por estar cravado. Se 3. Ah6 Txh6.

2



A entrada da dama branca en f7 está bloqueada na diagonal polo cabalo de d5. O sacrificio do cabalo permítelle á dama penetrar.

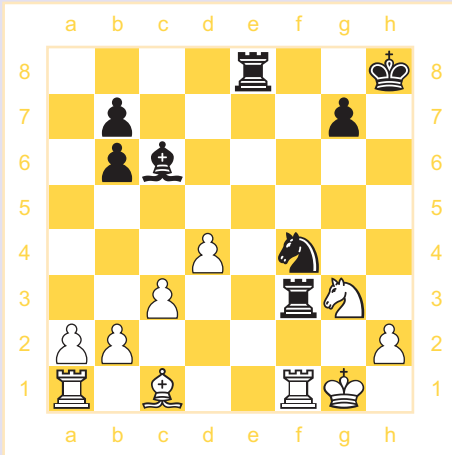
1. Cf6+! Axf6 2. Dxf7+ Ag7 3. Cxg5+! hxg5 4. h6!.

O sacrificio do segundo cabalo serviu para poder avanzar o peón h. Non hai defensa contra a dobre ameaza Dxg7++ e hxg7+.

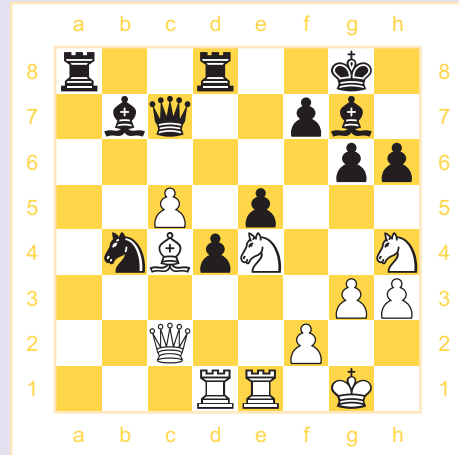
1

Indica a secuencia de xogadas que dá lugar a unha combinación gañadora con rexeitamento de diagonal.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.

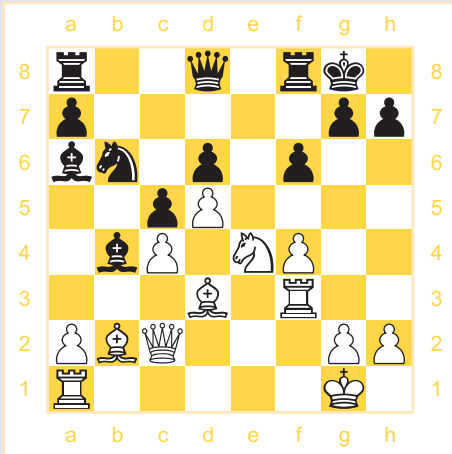
a



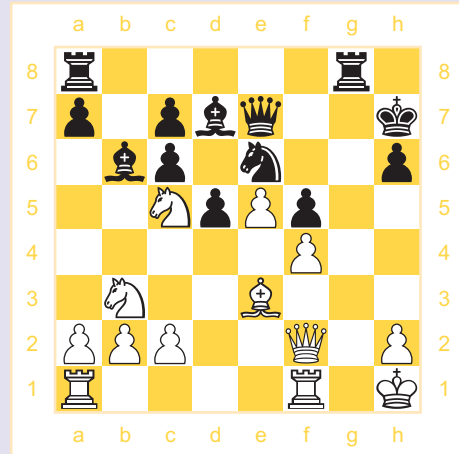
b



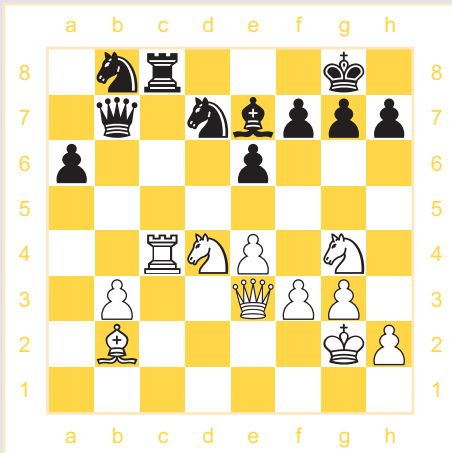
c



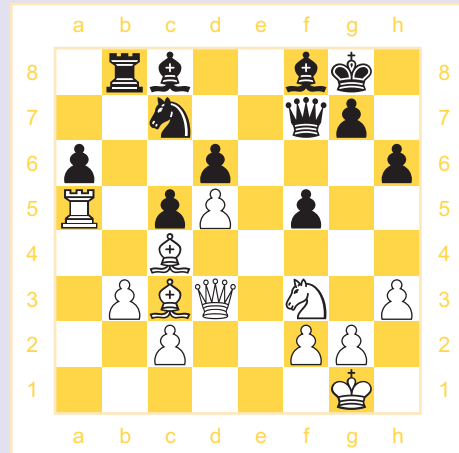
d



e



f



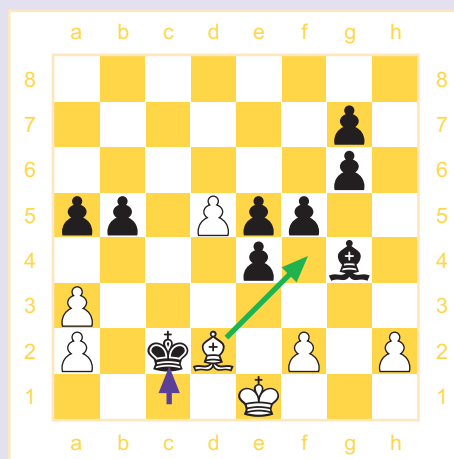
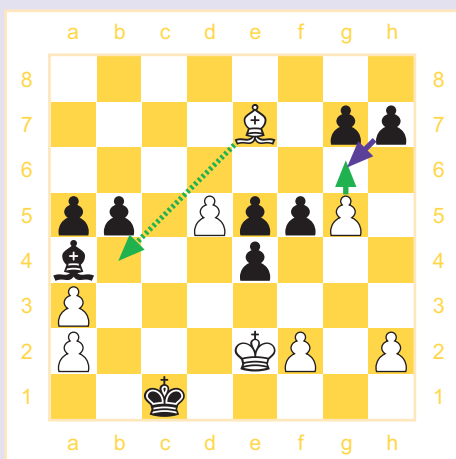


Obstrución de diagonais

En ocasións, o tema táctico gañador consiste en obstruír unha diagonal que resulta defensivamente importante para o adversario.

Exemplos

1

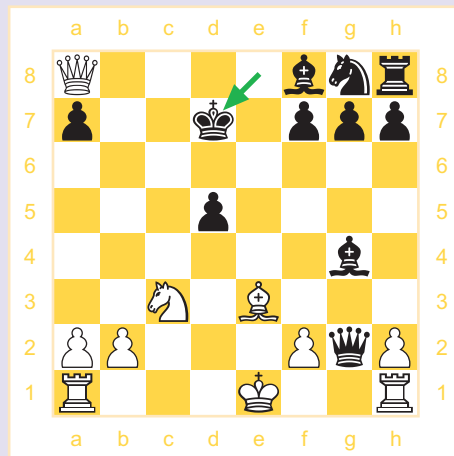
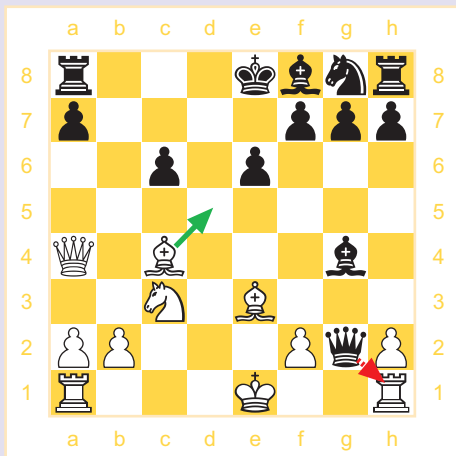


Para poder coroar o peón **d**, as brancas teñen que obstruír as diagonais que lles permitirían ás negras deter o peón co seu alfil.

1. g6! hxg6 2. Ab4! (bloqueo de diagonal a4-e8) Ad1+ (única) 3. Re1 Ag4 (no 3. ... f4 por 4. h3! evitando Ag4) 4. Ad2+ Rc2

As negras ameazan f5-f4.
4. Af4!! exf4 5. d6 e o peón coroar.

2



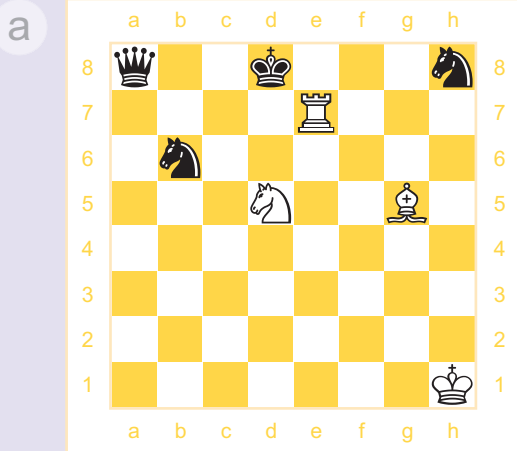
A dama negra ataca a torre en h1 e defende o importante peón de c6. Pero as brancas obstrúen agora a acción defensiva da dama negra cun brillante sacrificio.

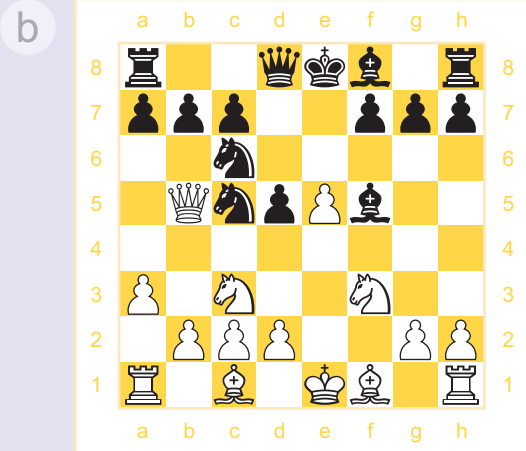
1. Ad5!

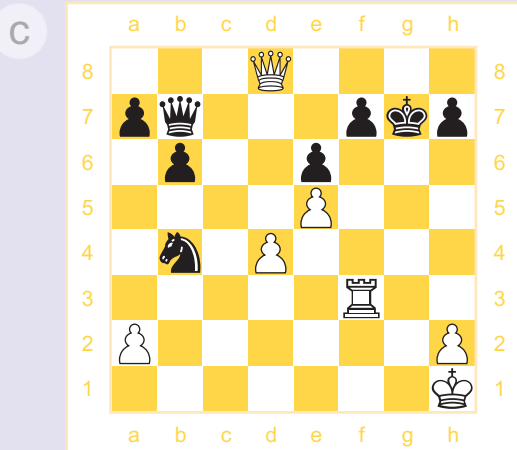
1. ... exd5 2. Dxc6+ Rd8
(2. ... Re7 3. Cxd5+ gaña) 3. Dxa8+ Rd7 (diagrama) e as brancas poden gañar doadamente de varias maneiras:
4. Dxa7+, 4. Db7+ o 4. Rd2.

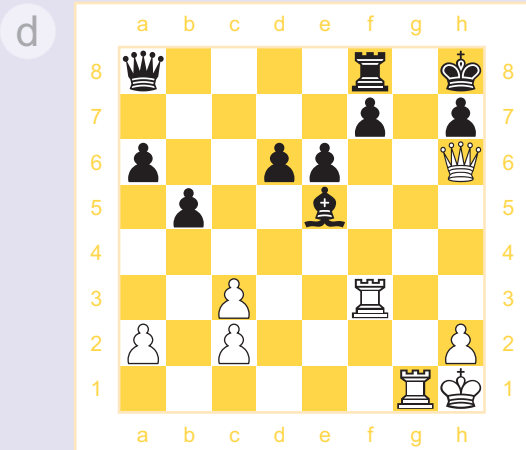
2

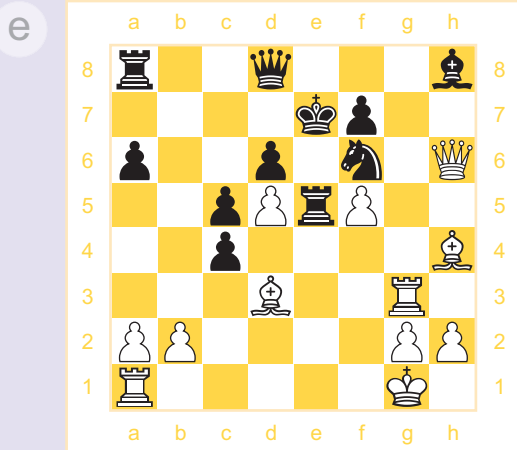
Indica a secuencia de xogadas que dá lugar a unha combinación gañadora con obstrución de diagonal.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.

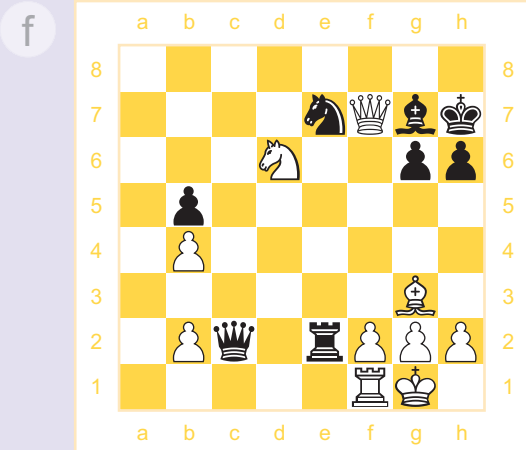












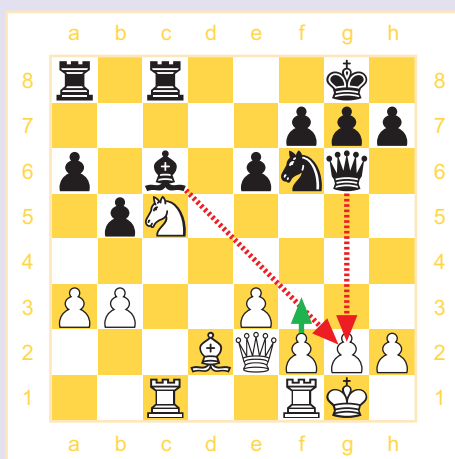


Defensa contra presión diagonal

Hai algúns métodos que son típicos cando se trata de neutralizar a acción diagonal dunha peza rival.

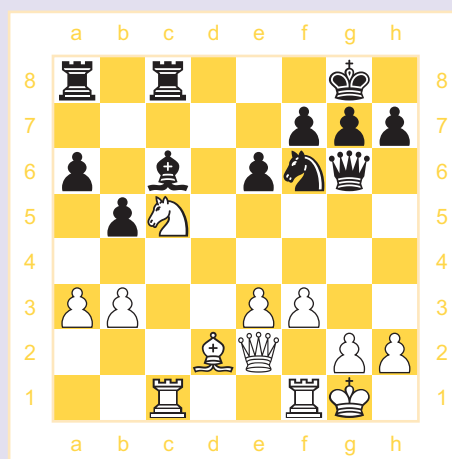
Exemplos

1



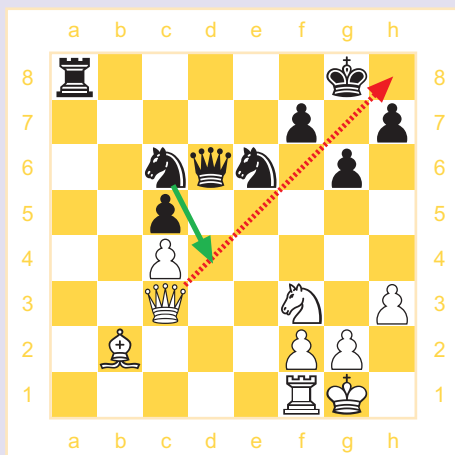
O alfil das negras exerce forte presión na gran diagonal, conxuga a súa acción coa da dama negra sobre g2 ameazando mate. Un método usual para opoñerse a tal acción é crear unha barreira con peóns.

1. f3!.



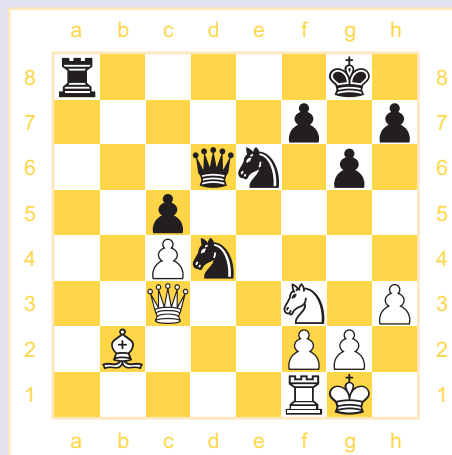
O avance do peón f bloqueou o ataque do alfil sobre g2. Na próxima movida, as brancas intentan xogar e3-e4, co cal crearían unha sólida barreira que limita a acción do alfil de c6.

2



As brancas exercen forte control da gran diagonal. As casas negras do enroque negro están débiles e ameázase xaque mate coa dama en h8.

1. ... Ccd4.

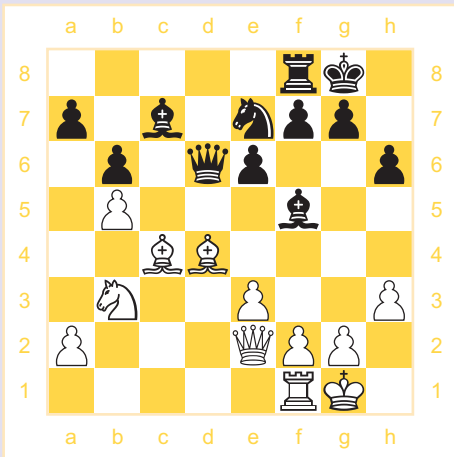


As negras tapan a diagonal cun cabalo, único recurso defensivo. O cabalo de d4 non pode ser desaloxado desa posición por ningún peón das brancas e está, ademais, solidamente defendido polo peón negro de c5.

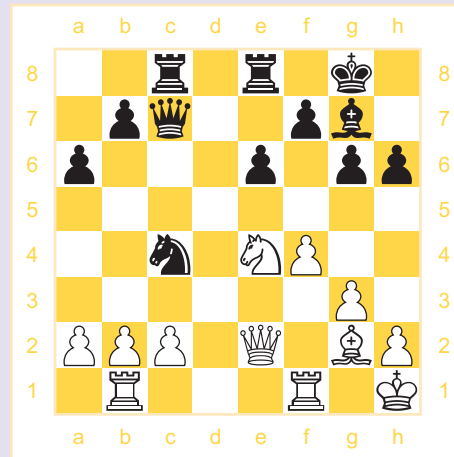
3

Indica a xogada defensiva que se debe realizar para contrarrestar a presión diagonal do adversario.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.

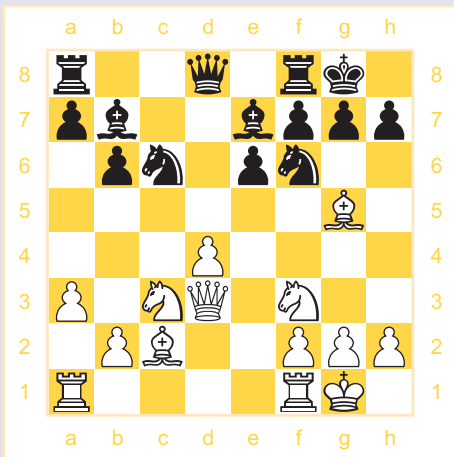
a



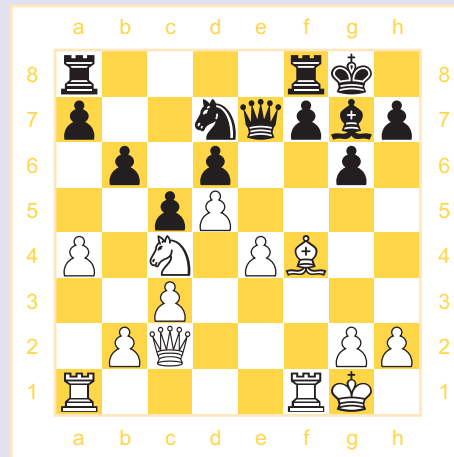
b



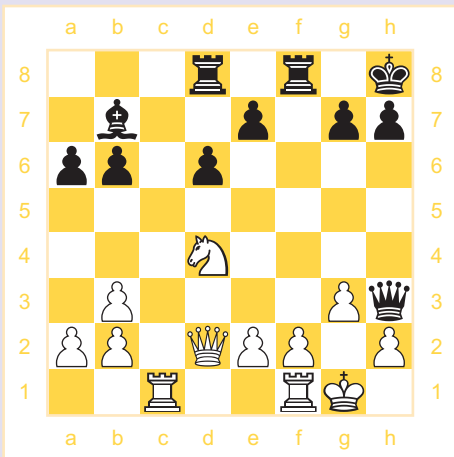
c



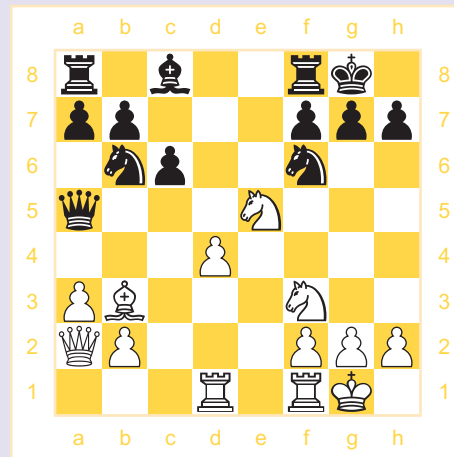
d



e



f





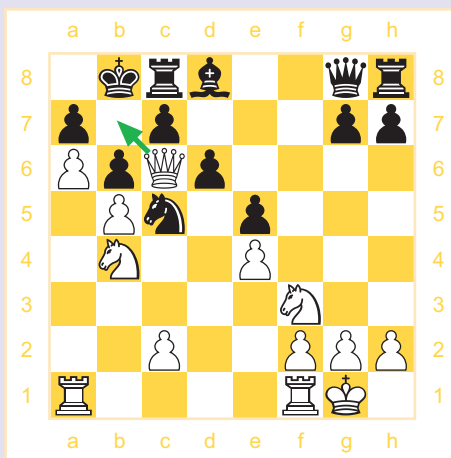
Rexeitamento de columnas

As torres móvense e capturan en forma vertical e horizontal. Por iso, para exercer a súa acción na forma máis efectiva posible, necesitan de columnas e filas abertas.

O mesmo pode dicirse da dama no que respecta á súa acción vertical e horizontal.

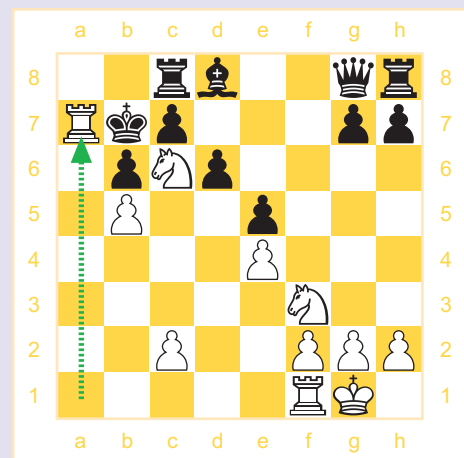
Exemplos

1



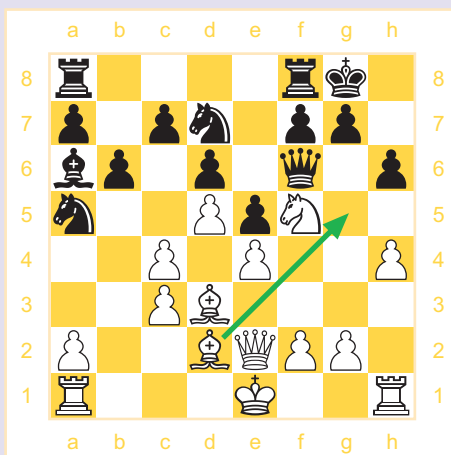
As brancas conciben unha bela entrega de dama para abrir a columna **a**:

1. Db7+!! Cxb7 2. Cc6+ Ra8
3. axb7+ Rxb7 4. Txa7++.



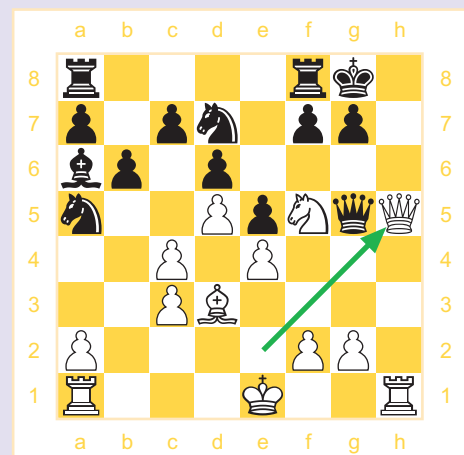
Na posición final, pode apreciarse a importancia que tivo a apertura da columna **a** para o éxito da combinación.

2



As brancas teñen un sacrificio de alfil que lles permite abrir a columna **h** sobre o enroque negro:

1. Ag5! hxg5 2. hxg5 Dxg5 3. Dh5!.



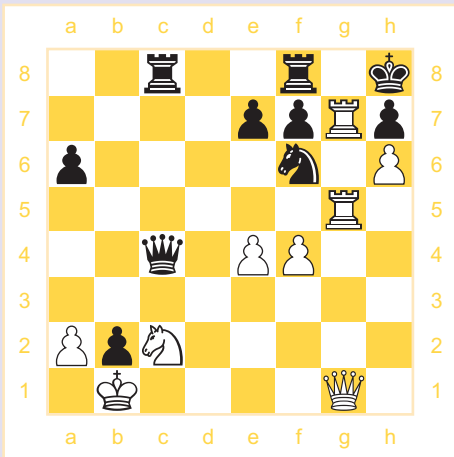
As negras non teñen defensa; ameázase mate con Dh8++ e se 3. ... Dxb5 4. Ce7+ seguido de Txb5++. Por último, se 3. ... f6 4. Ce7++.

4

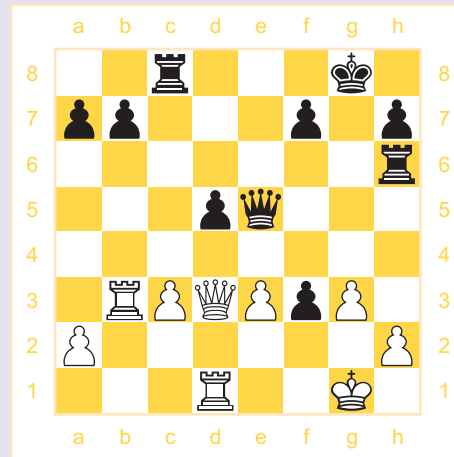
Indica a secuencia de xogadas que dá lugar a unha combinación gañadora con rexeitamento de columna.

Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.

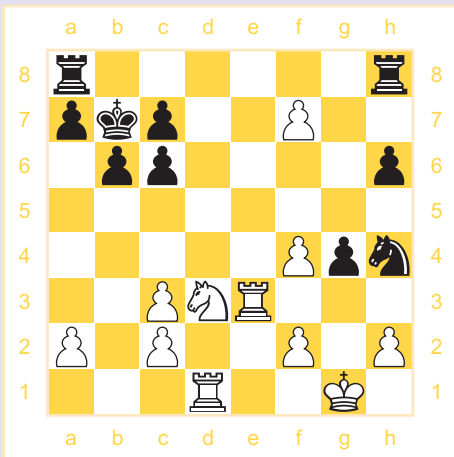
a



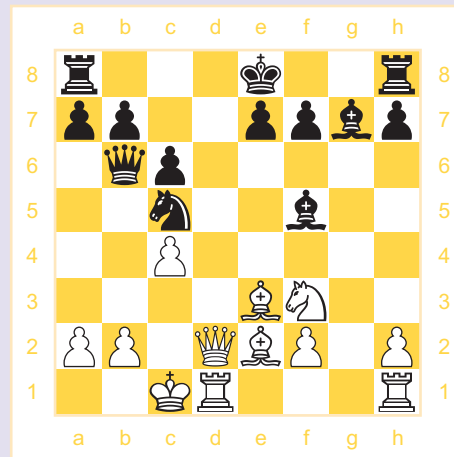
b



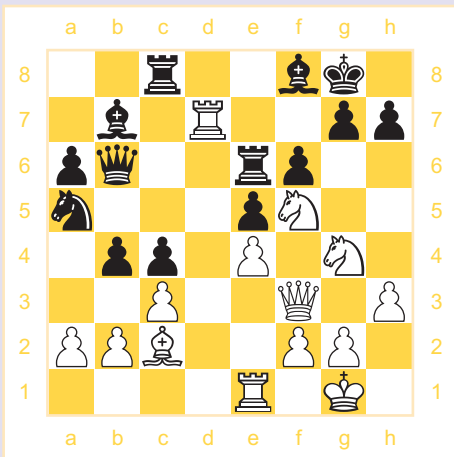
c



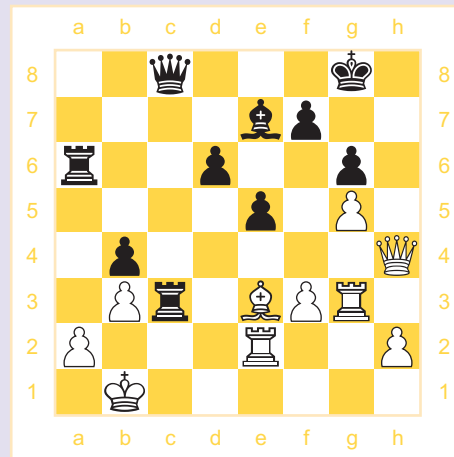
d



e



f



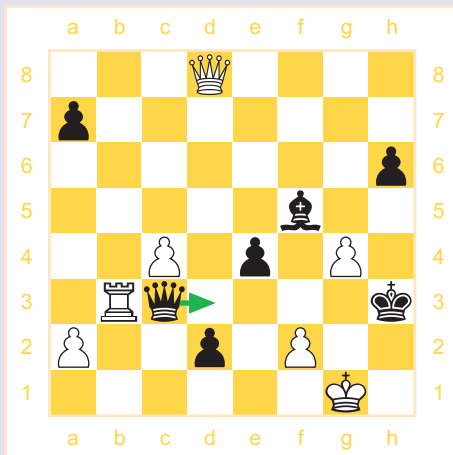


Obstrución de columnas

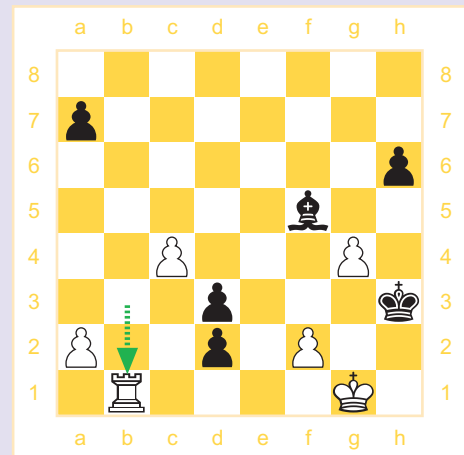
En ocasións, o tema táctico gañador consiste en obstruír unha columna que resulta defensivamente importante para o adversario.

Exemplos

1

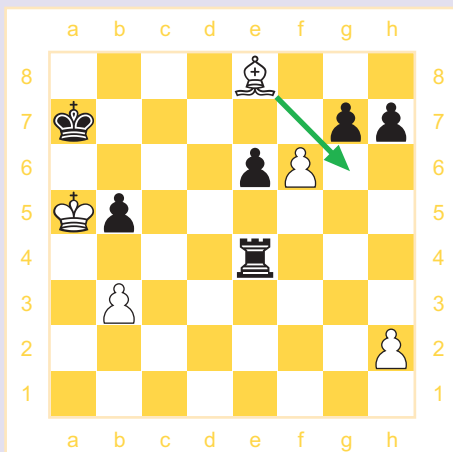


As negras están aparentemente perdidas, a súa dama está cravada e o peón d está controlado pola dama branca; ademais, o alfil negro está tamén ameazado. Non obstante 1. ... Dd3!! 2. Dxd3+ (se 2. Txd3+ exd3 e o peón negro de d2 coroa) exd3 3. Tb1.

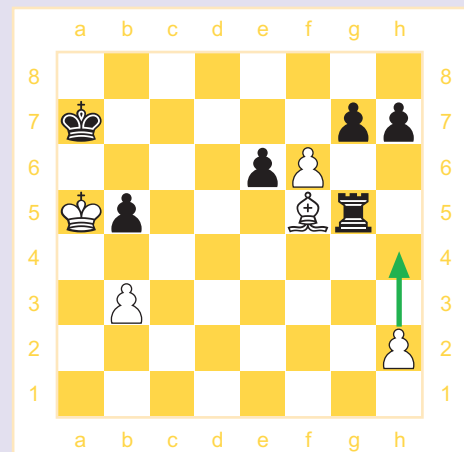


As brancas xogaron da única forma en que podían deter a coroa inmediata do peón. Pero agora o alfil decide a partida apoiando a promoción: 3. ... Axd3 e as negras gañan doadamente.

2



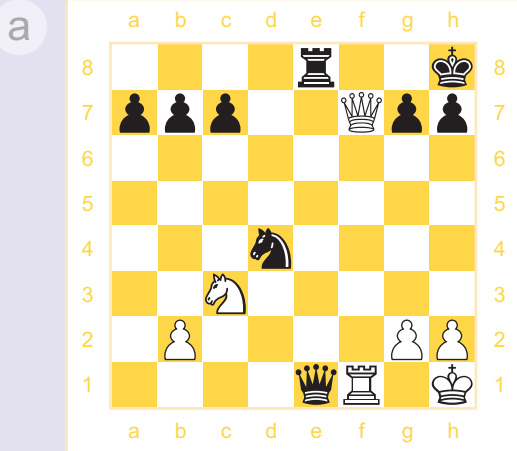
Parece que as negras teñen baixo control o peón de f6, pois se 1. f7 Tf4 e se 1. fxg7 Tg4. Non obstante, as brancas bloquean sorpresivamente a columna g cun primeiro sacrificio: 1. Ag6! (se 1. ... hxg6 2. fxg7 e coroa) Tg4! (única) 2. Af5! (outro sacrificio) Tg5! (novamente única).

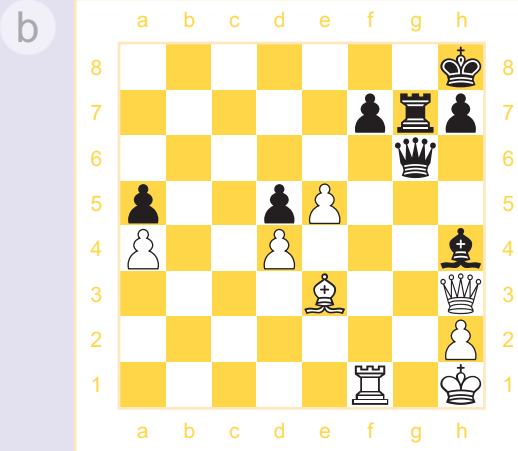


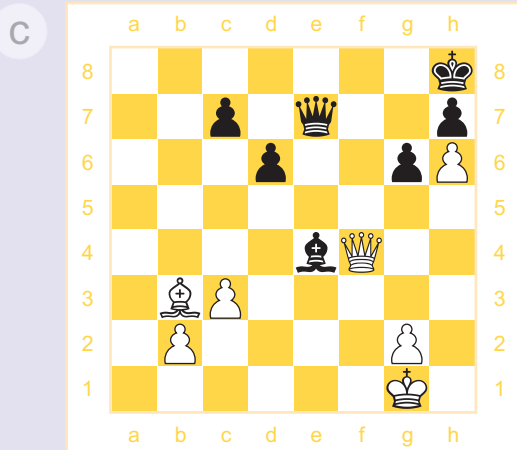
E agora que as negras ameazan tanto o alfil coma o peón de f6, as brancas fan caso omiso da dobre ameaza e moven outro peón que decide a partida: 3. h4!! co cal, ou a torre perde o control do peón pasado ou pérdese o final tras 3. ... gxh6 4. hxg5 fxg5 5. Axh7.

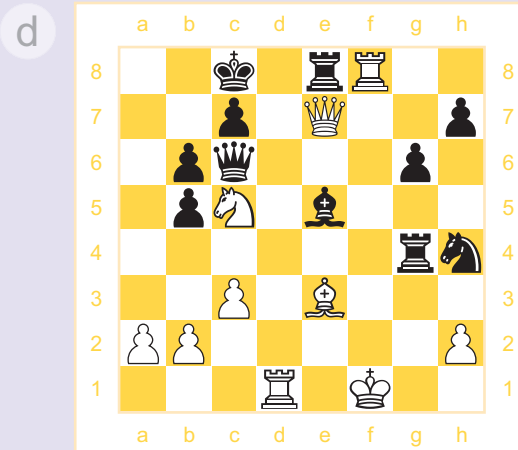
5

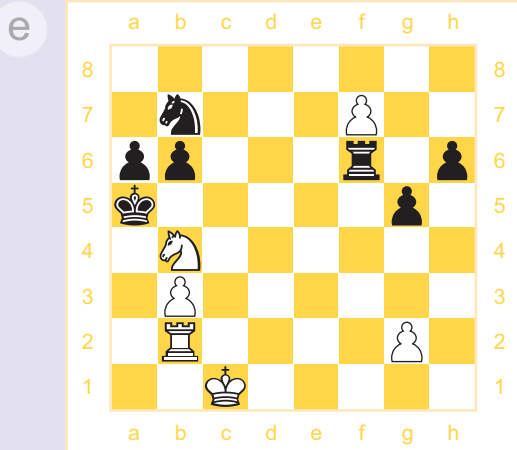
Indica a secuencia de xogadas que dá lugar a unha combinación gañadora con obstrución de columna.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.

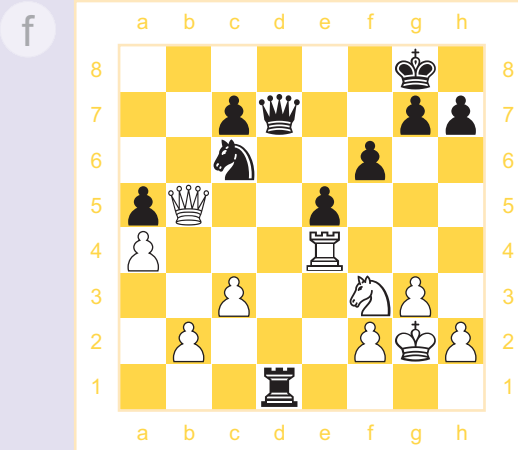














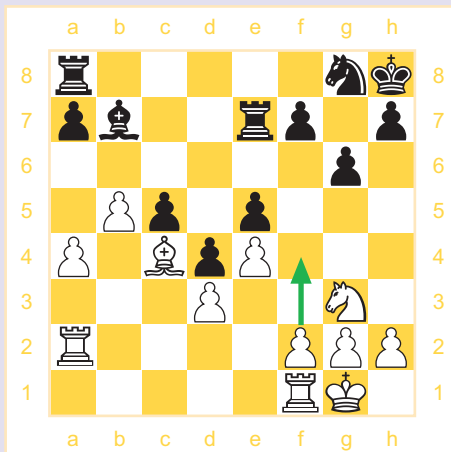
Apertura posicional de columnas

Anteriormente, observouse como o rexeitamento e a obstrución combinativa de columnas poden converterse nun recurso táctico gañador.

En cambio, a partir de agora tratarase sobre formas estratéxico-posicionais para conseguir a apertura de columnas.

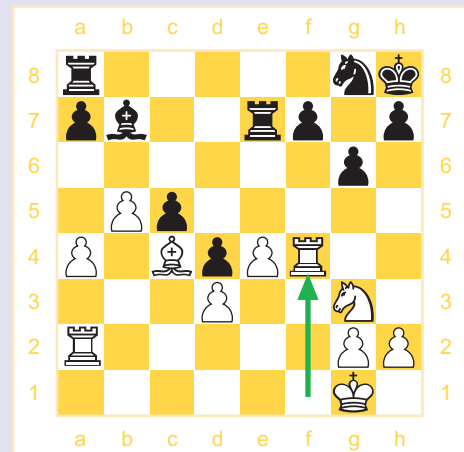
Exemplo

1



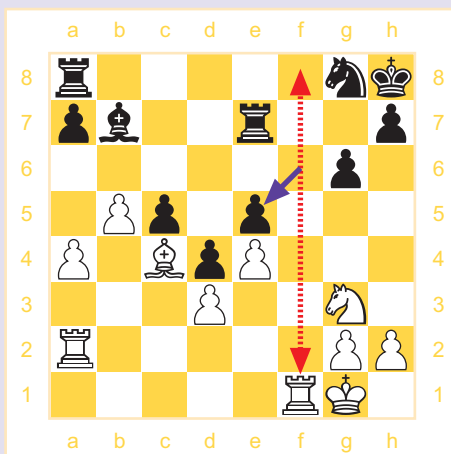
As brancas queren exercer actividade coa súa torre na columna f. Buscan abrir a columna por un procedemento típico, un avance de peón con proposta de cambio, co peón da columna que se pretende abrir (f neste caso): 1. f4

2



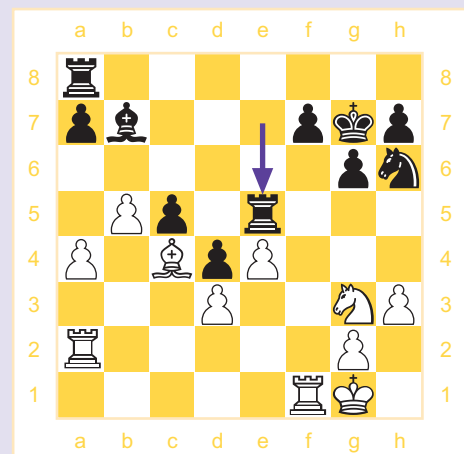
A primeira opción das negras é cambiar peóns en f4. Nese caso, tras a recaptura branca, a columna f queda semiaberta para o seu uso polas torres brancas: 1. f4 exf4 2. Txf4 (diagrama).

3



A segunda opción das negras sería xogar 1. ... f6, para retomar con peón en e5 en caso de cambio: 1. ... f6 2. fxe5 fxe5 (diagrama) (2. ... Txe5 3. Axc8 e 4. Txf6 gañando un peón). A columna f quedou totalmente aberta e son as brancas as que a dominan.

4



Unha terceira opción é esperar a que as brancas cambien e retomar con torre en e5, por exemplo (diagrama). Sucede de forma similar á primeira opción, ou sexa a columna f queda semiaberta para as torres brancas.

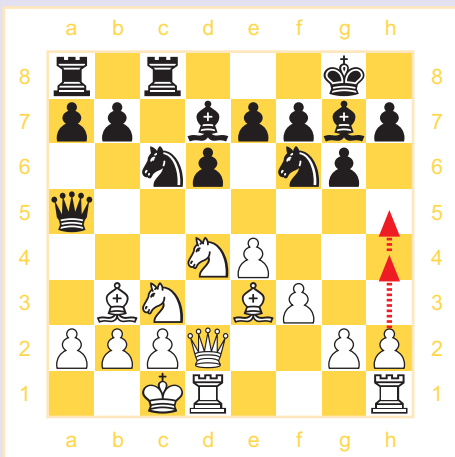


Nos enroques con fianchetto o peón de cabalo está avanzado unha casa con respecto aos peóns de alfil e torre. Por iso, se se queren abrir columnas para atacar ese enroque, o usual é facer un avance lateral co peón de torre, propoñendo cambialo polo peón de cabalo.

Este tipo de avance prodúcese xeralmente en posicións en que ambos os dous adversarios enrocaron en flancos opostos.

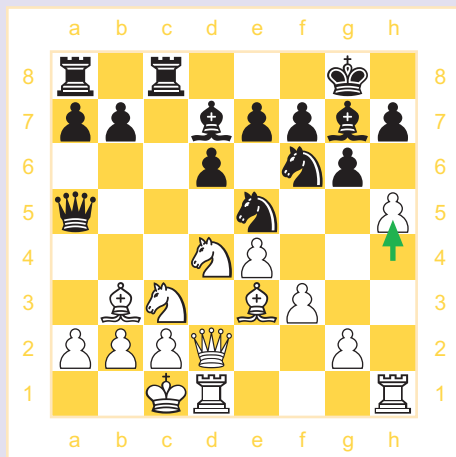
Exemplo

1



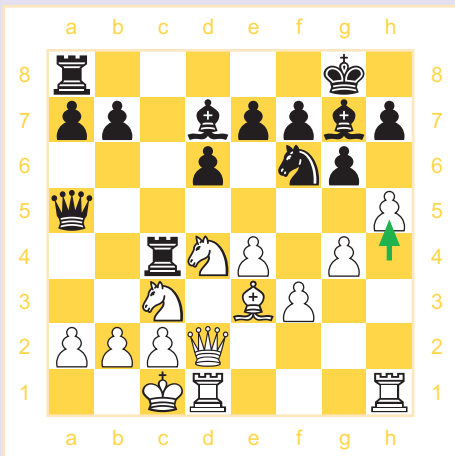
As brancas planean abrir a columna **h** mediante o avance do seu peón ata h5. Iso pode ser realizado directamente (sen apoio do peón **g** branco) ou apoiando o avance previamente co movemento g2-g4.

2



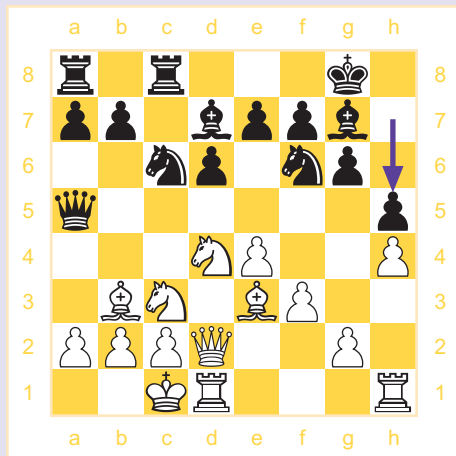
A primeira alternativa prodúcese tras 1. h4 Ce5 2. h5 (diagrama). Agora, tanto se aceptan o sacrificio de peón con 2. .. Cxh5, como se esperan a que as brancas tomen hxg6, a columna **h** quedará aberta (ou semiaberta).

3



A segunda opción prodúcese tras 1. h4 Ce5 2. g4 Cc4 3. Axc4 Txc4 4. h5 (diagrama). Aquí tamén as brancas lograrán abrir a columna **h** mediante o oportuno cambio hxg6. Demoraron máis para abrir a columna que no caso anterior, pero non tiveron que sacrificar material.

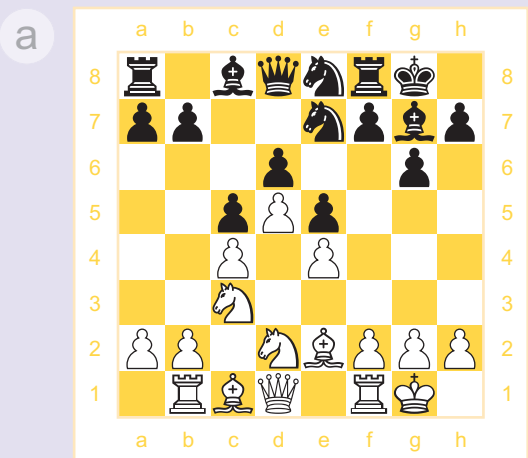
4



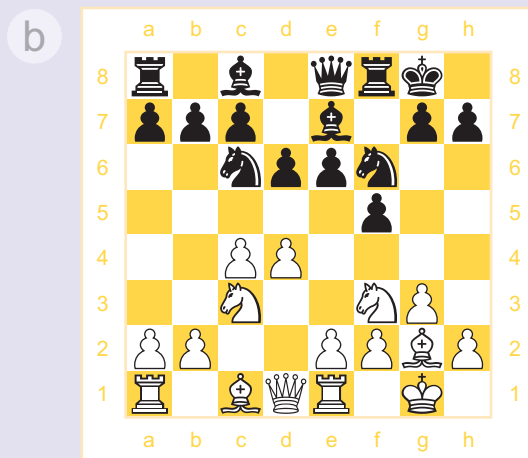
Cando as brancas xogaron h2-h4, as negras podían intentar impedir ou demorar a apertura de columnas. Iso mediante h7-h5: 1. h4 h5 (diagrama). Esta xogada crea debilidades adicionais no enroque negro; a cambio, obstaculiza o avance dos peóns brancos.

6

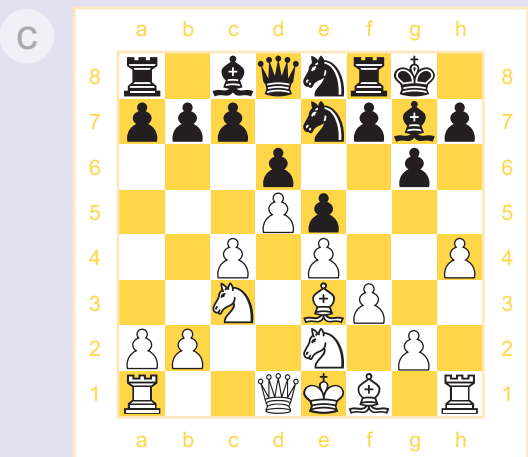
Indica a xogada que se debe facer para producir un avance de peón con proposta de cambio, que produza a apertura (ou semiapertura) da columna indicada. Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.



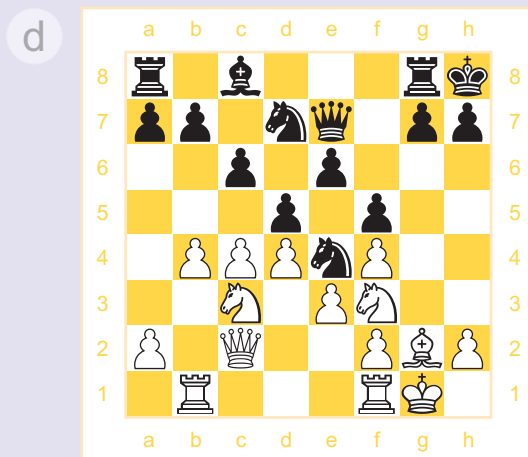
Columna b



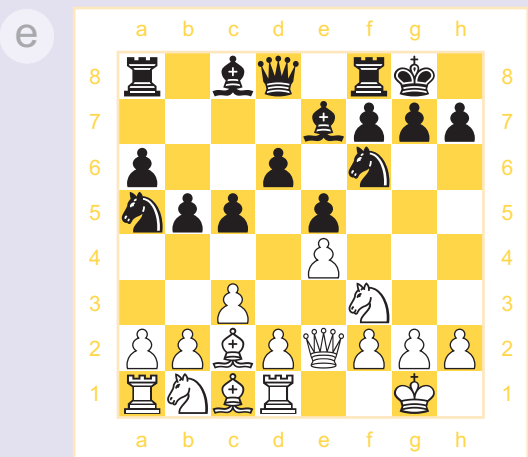
Columna e



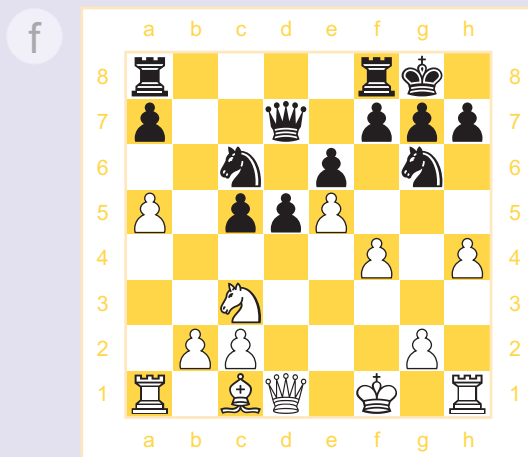
Columna h



Columna g



Columna d



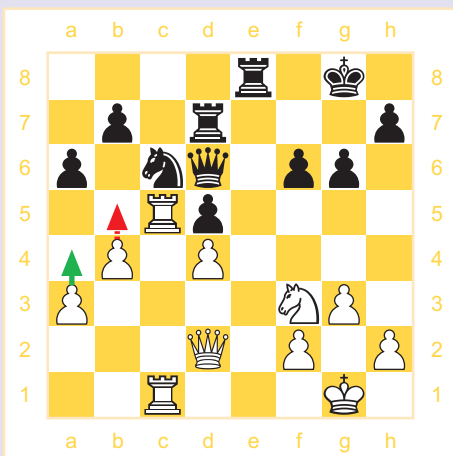
Columna f



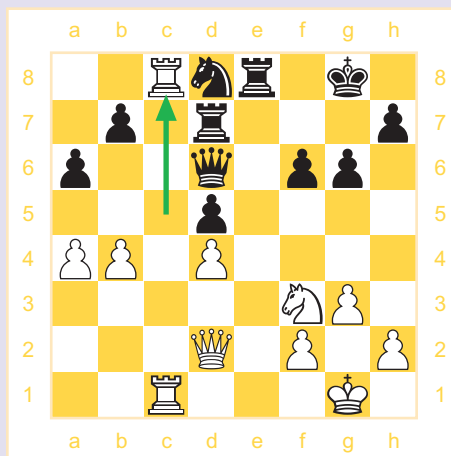
Ás veces, existe unha columna aberta pero o adversario bloquéaa cunha peza. Nesas situacións, se queremos aproveitar o dominio da columna, será necesario obrigar a peza bloqueadora a abandonar a súa posición. Iso pódese lograr ameazando a devandita peza cun peón ou a través dunha proposta de cambio ou ameaza de captura cunha peza propia.

Exemplos

1

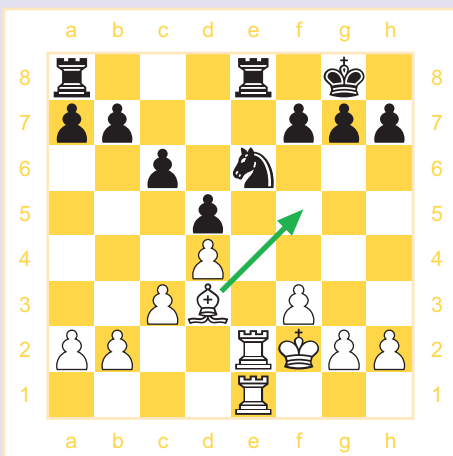


As brancas teñen as súas torres dobradas na columna **c**, pero non poden penetrar na posición negra polo bloqueo da columna que realiza o cabalo de c6. As brancas van desaloxar avanzando os peóns 1. a4 seguido de b4-b5.

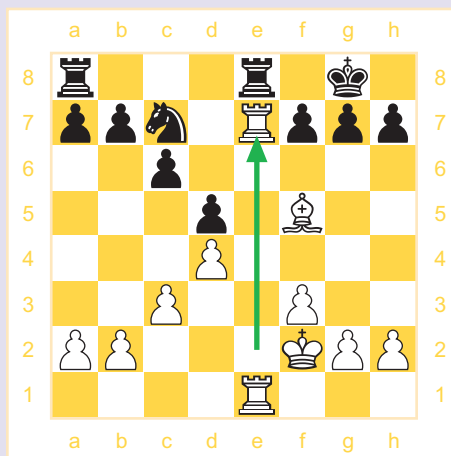


Ante o avance inminente do peón **b** branco, as negras prefiren retirar voluntariamente o cabalo: 1. ... Cd8 2. Tc8 (diagrama). A posición branca é algo mellor polo seu control da columna c e a posición máis segura do seu rei en relación co rei negro.

2



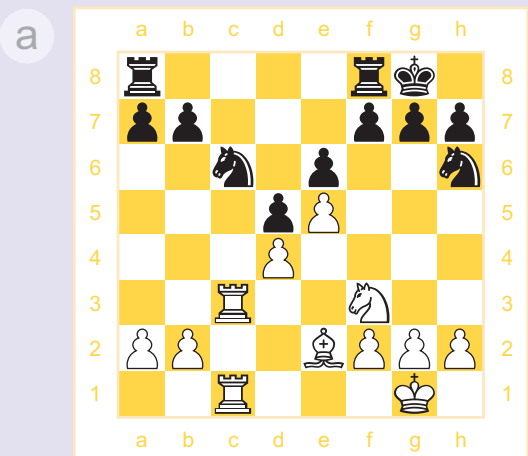
O cabalo negro en e6 bloquea a columna. Se se trata de desaloxar o cabalo co peón **f**, 1. f4, as negras poden responder 1. ... Rf8 para contestar 2. f5 con 2. ... Cc7, tras o cal a torre branca non pode penetrar en e7. Non obstante, as brancas poden desaloxar o cabalo atacándoo co alfil: 1. Af5!.

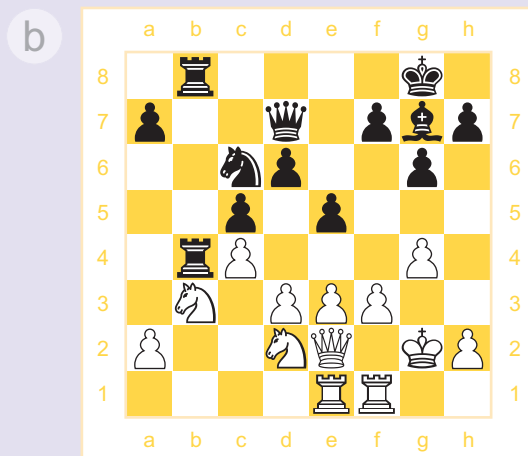


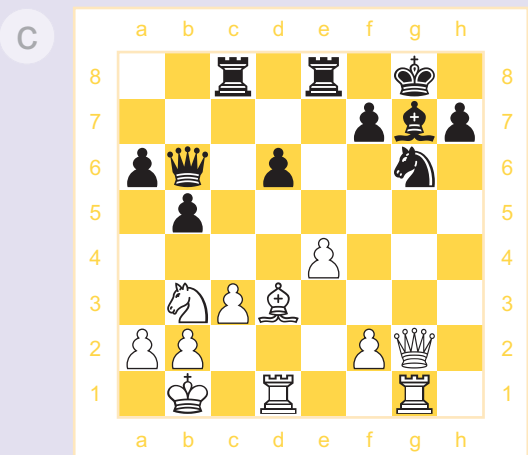
1. ... Cc7 (de non mover o cabalo, as brancas simplemente capturarían en e6 gañando un peón) 2. Te7! (diagrama). O dominio da sétima horizontal proporciónalles unha clara vantaxe ás brancas no final.

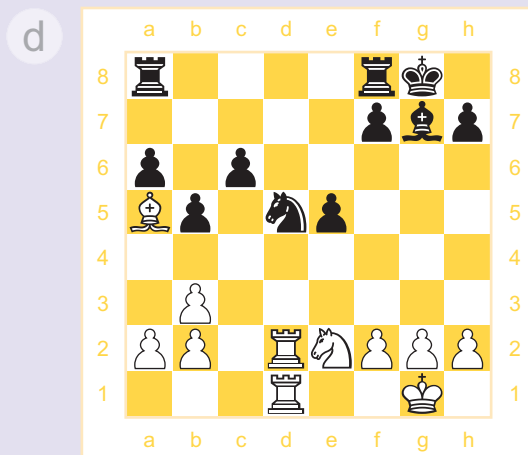
7

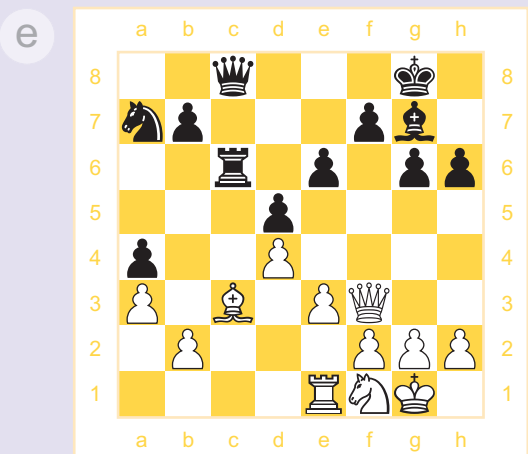
Indica a xogada ou secuencia de xogadas que se debe facer para desbloquear e poder aproveitar a columna aberta.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.

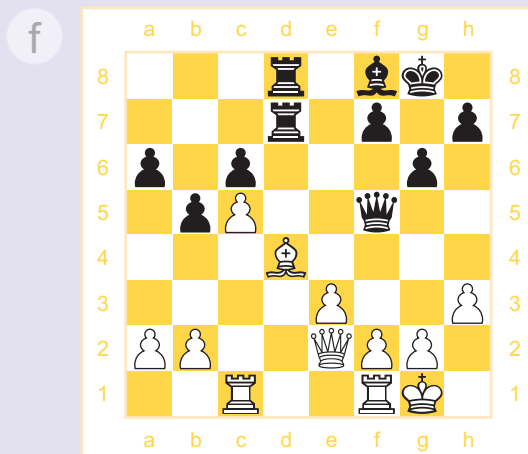










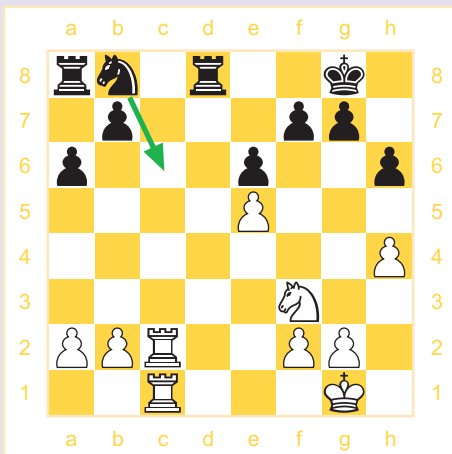




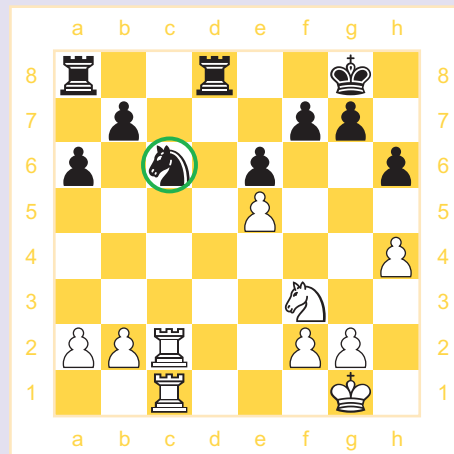
Un método típico para neutralizar a acción das pezas rivais ao longo de columnas abertas (ou semiabertas) é bloquear a columna cunha peza menor (cabalo ou alfil) defendida por peón (ou peóns). Nunha das leccións anteriores, vimos como o bando á ofensiva debía proceder ante columnas xa bloqueadas por pezas; agora veremos exemplos sobre como realizar o bloqueo da columna polo bando á defensiva.

Exemplos

1

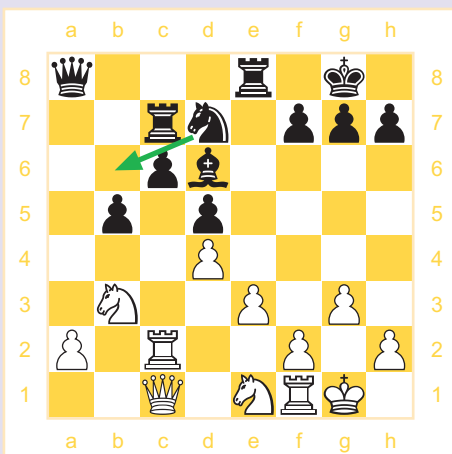


As torres brancas dobradas dominan a columna **c** e ameazan invadir a posición negra mediante Tc7. A mellor xogada das negras consiste en bloquear a columna **c** colocando o cabalo en c6: 1. ... Cc6!

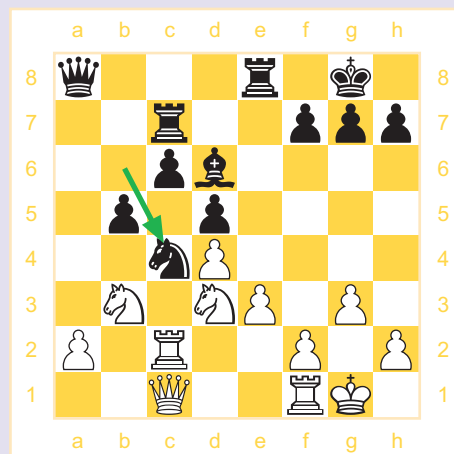


O cabalo en c6, defendido polo peón de b7, impide a invasión da sétima horizontal. Nesta posición, ás brancas resúltalles difícil desalojar o cabalo, a posición negra é satisfactoria.

2



As brancas teñen forte presión na columna semiaberta **c**, sobre o peón negro de c6. As negras realizan unha correcta manobra para bloquear a acción das pezas brancas na devandita columna, colocando o cabalo en c4: 1. ... Cb6! (o cabalo vai cara a c4) 2. Cd3 Cc4.



O cabalo chegou ao seu destino, liberando o peón negro de c6 da presión que sufría a través da columna **c**. As brancas non teñen peón con que desalojar o cabalo negro e, se cambian un dos seus cabalos polo cabalo das negras, creárase un peón pasado protexido negro en c4.

8

Indica a xogada defensiva que se debe realizar para contrarrestar a presión do adversario a través da columna que aparece sinalada con frechas. Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.

a

8 8

7 7

6 6

5 5

4 4

3 3

2 2

1 1

a b c d e f h

a b c d e f h

b

8 8

7 7

6 6

5 5

4 4

3 3

2 2

1 1

a b d e f g h

a b d e f g h

c

8 8

7 7

6 6

5 5

4 4

3 3

2 2

1 1

a b c d f g h

a b c d f g h

d

8 8

7 7

6 6

5 5

4 4

3 3

2 2

1 1

a c d e f g h

a c d e f g h

e

8 8

7 7

6 6

5 5

4 4

3 3

2 2

1 1

a b c d f g h

a b c d f g h

f

8 8

7 7

6 6

5 5

4 4

3 3

2 2

1 1

a b c d e f h

a b c d e f h

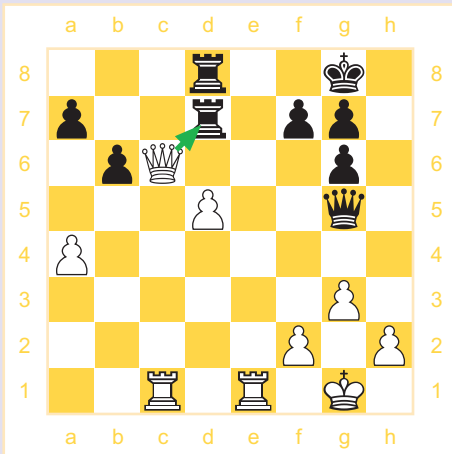


Rexeitamento de filas

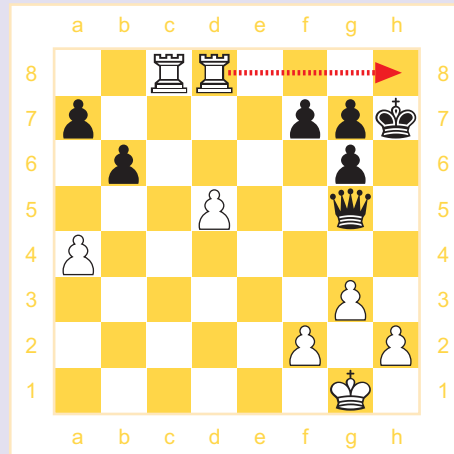
A presenza dunha ou dúas torres en 8.^a, 7.^a ou mesmo 6.^a horizontal adoita ser perigosa para o adversario. Iso débese a que nesas filas xeralmente atópanse moitas pezas e peóns do opoñente, incluíndo o rei. A ocupación das filas mencionadas conduce con frecuencia a perigos para o rei opoñente ou a perdas materiais do adversario.

Exemplos

1

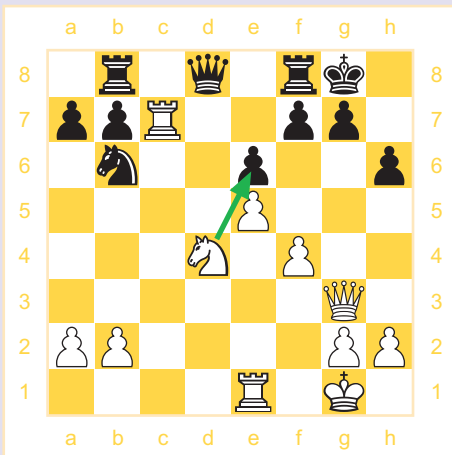


As brancas perciben que se logran dominar coas súas torres a 8.^a horizontal, o rei negro atoparíase en rede de mate:
 1. Dxd7!! Txd7 2. Te8+! (non 2. Tc8+? por 2. .. Td8) 2. .. Rh7 3. Tc8 Td8
 4. Texd8! (4. Tcxc8? permite 4. .. Dc1+ seguido de g6-g5).

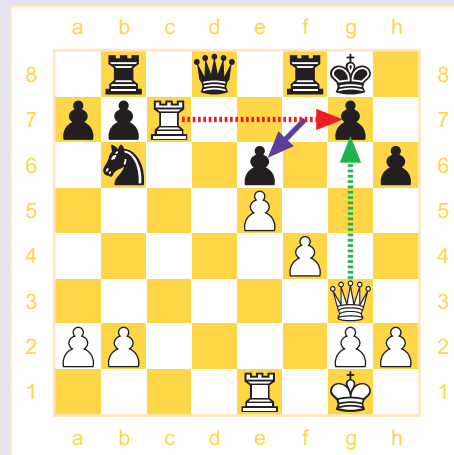


Nesta posición, o xaque mate en h8 só pode ser evitado entregando a dama por unha torre, o cal deixaría as brancas con superioridade material decisiva.

2



As brancas decátanse de que se o peón de f7 non existise, a súa dama e a súa torre de c7 estarían a coincidir nun ataque ao punto g7. Para logralo, sacrifican o cabalo en e6: 1. Cxe6! con tripla ameaza sobre g7 e sobre dama e torre negras.



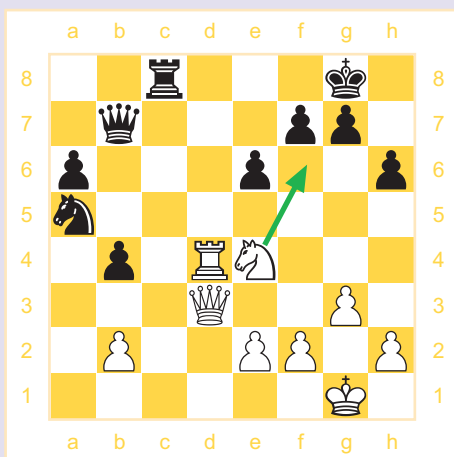
1. .. fxe6 (diagrama) e ao quedar despxada a sétima horizontal prodúcese o mate con 2. Dxg7++



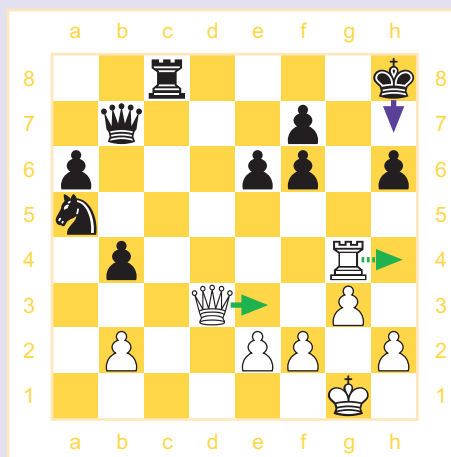
Na práctica, tamén se producen combinacións nas cales o rexeitamento doutra horizontal (non a 7.^a ou 8.^a horizontal) é o tema central.

Exemplos

1

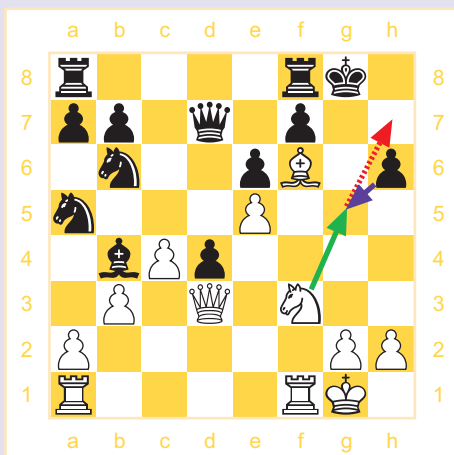


As brancas achan unha combinación en que se unen rexeitamento da 4.^a fila e apertura da columna **g**: 1. Cf6+! gxf6 (1. .. Rh8 2. Dh7++; 1. .. Rf8 2. Td8+ Re7 3. Cg8++) 2. Tg4+ Rh8 (2. .. Rf8 3. Dd6+ De7 [3. .. Re8 4. Tg8++] 4. Tg8+ Rxc8 5. Dxe7 gañando).

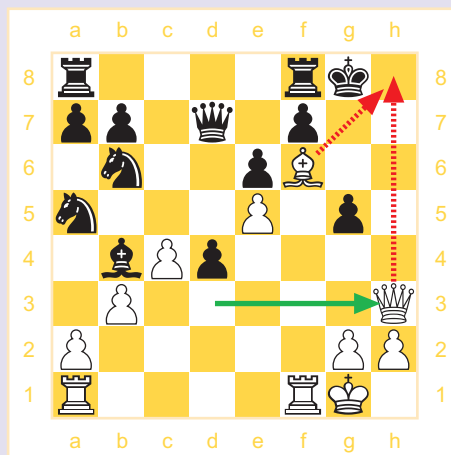


3. De3! (ameaza Dxh6++) Rh7
4. Th4! e as negras non poden evitar o xaque mate en breve.

2



As brancas achan unha secuencia con sacrificio de cabalo que lles permite despear a 3.^a horizontal para que a súa dama poida dar xaque mate:
1. Cg5! (ameaza Dh7++) hxg5 2. Dh3.



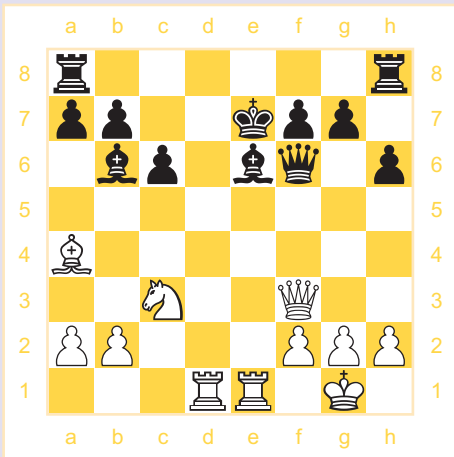
Completouse o traspaso da dama pola 3.^a horizontal, as negras non poden evitar o mate.

9

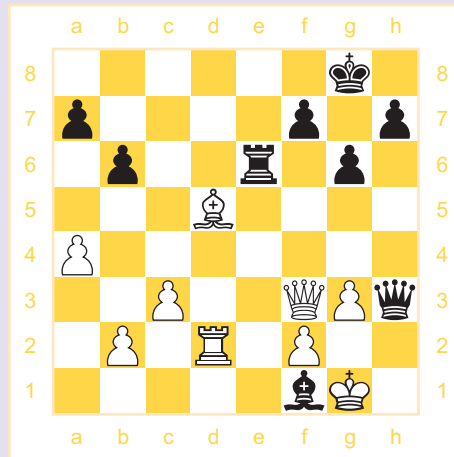
Indica a secuencia de xogadas que dá lugar a unha combinación gañadora con rexeitamento de fila.

Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.

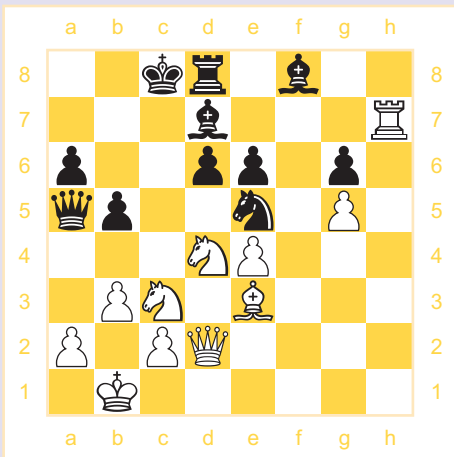
a



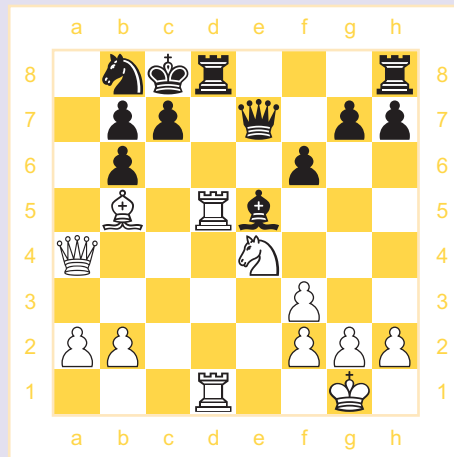
b



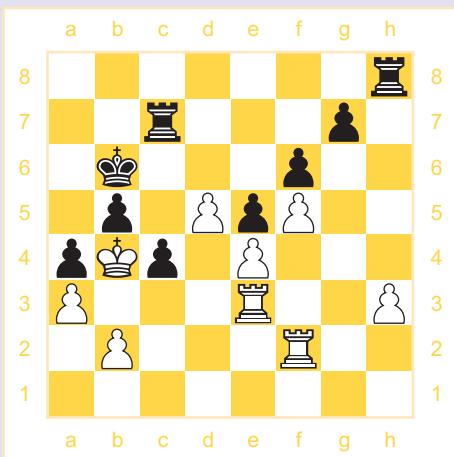
c



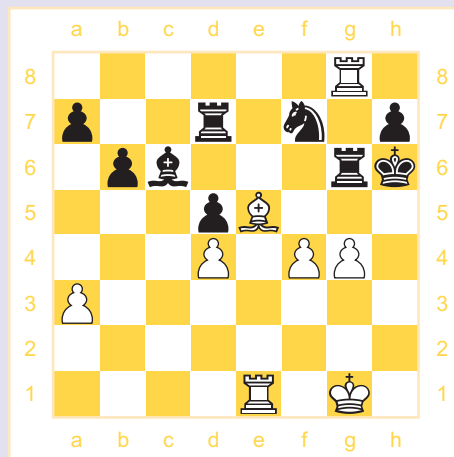
d



e



f



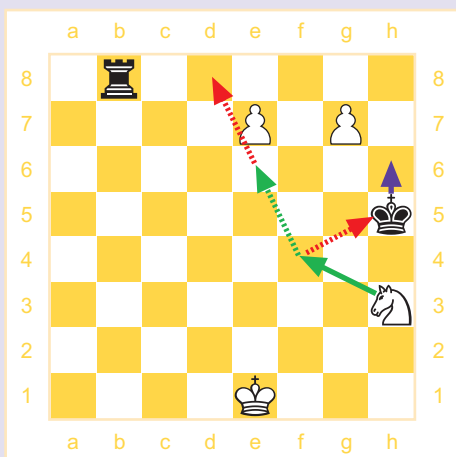


Obstrución táctica de filas

En ocasións, o tema táctico gañador consiste en obstruír unha fila que resulta defensivamente importante para o adversario.

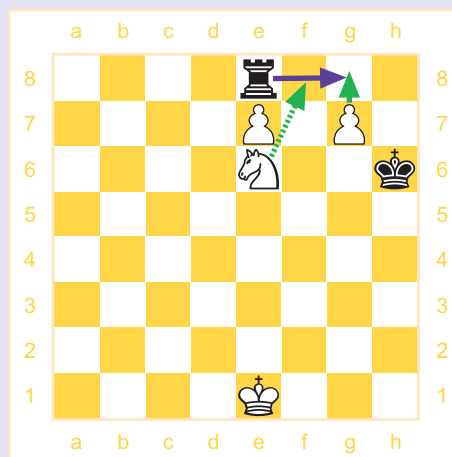
Exemplos

1



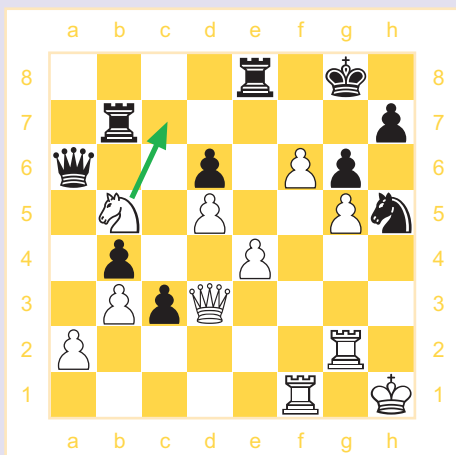
Aparentemente, as negras teñen controlados os dous peóns pasados e diríxense á súa captura co rei. Pero o cabalo bloqueará a importante fila 8.^a:

1. Cf4+ ! Rh6 (se 1. ... Rg5 2. Ce6+ Rf6 3. Cd8! e coroa un peón) 2. Ce6! (ameaza 3. Cd8) Te8! (si 2. ... Tg8 3. Cf8! peón e promove).

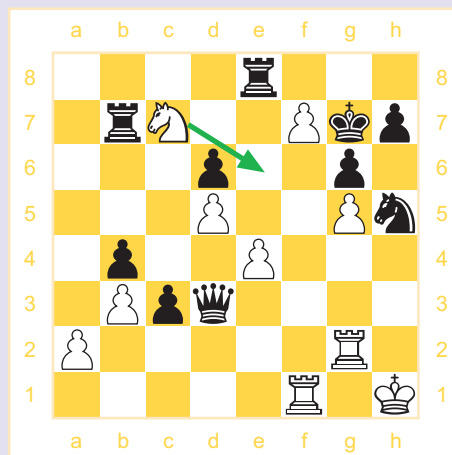


3. g8=D!! Txg8 4. Cf8! e o peón e coroa. O cabalo realizou unha formidable faena neste final.

2



As brancas impóñense de inmediato obstruíndo a acción da torre negra na 7.^a horizontal, mediante un brillante sacrificio de dama: 1. Cc7!! Dxd3 (non hai nada mellor) 2. f7+ Rg7 (se 2. ... Rf8 3. fxe8=D+ e mate á seguinte).



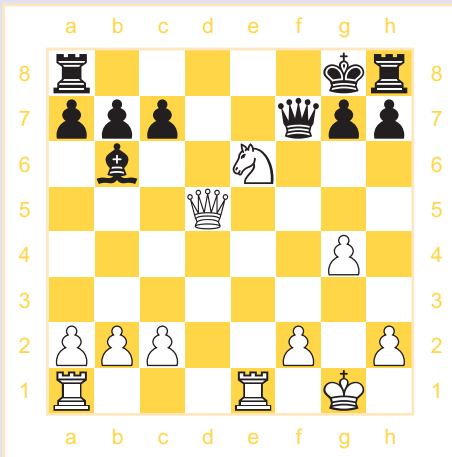
3. Ce6+! Txe6 (si 3. ... Rh8 4. fxe8=D++) 4. f8=D++.

10

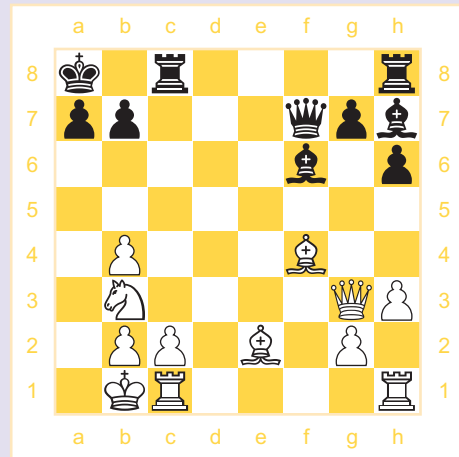
Atopa a secuencia de xogadas que dá lugar a unha combinación gañadora con obstrución de fila.

Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.

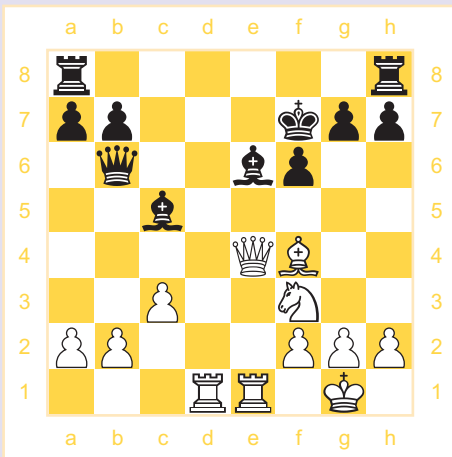
a



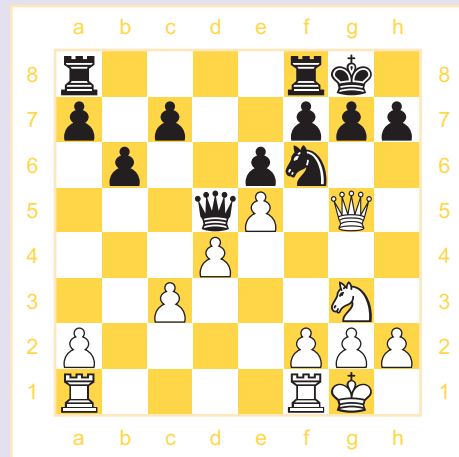
b



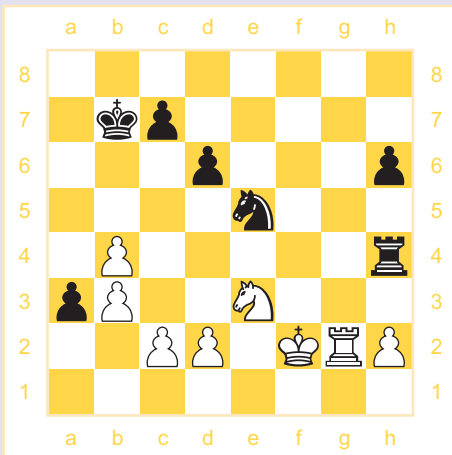
c



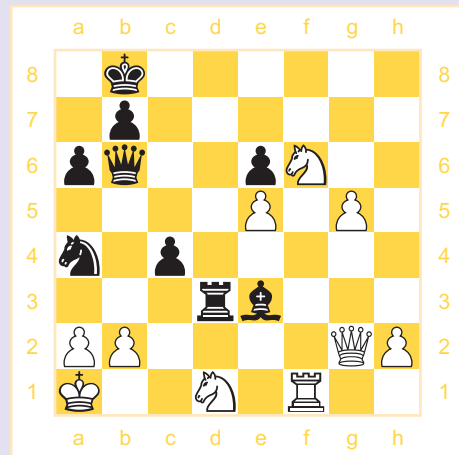
d



e



f



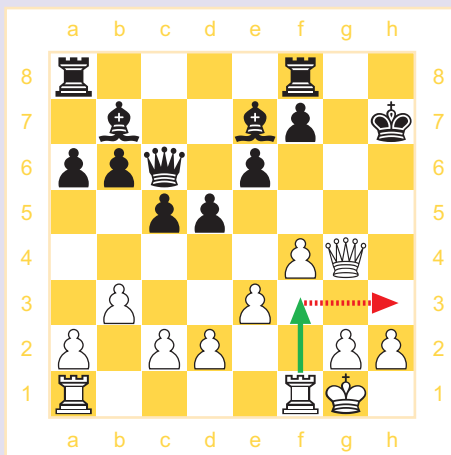


Manobras a través de filas

Outra forma en que se adoitan utilizar as filas abertas é como vía para transportar pezas maiores a outras columnas (por diante dos seus propios peóns) nas cales poden atacar obxectivos da posición do adversario. Este caso refírese fundamentalmente a 3.^a, 4.^a e 5.^a horizontais.

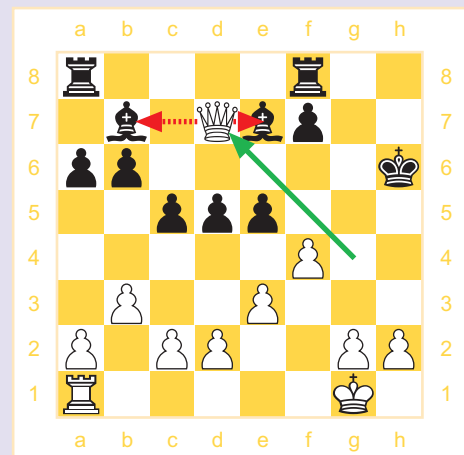
Exemplos

1



As brancas acaban de sacrificar os seus dous alfís para destruír a protección do rei negro. Agora, para culminar con éxito o seu ataque, necesitan incorporar reforzos, xa que a dama soa non podería lograr máis ca xaque continuo.

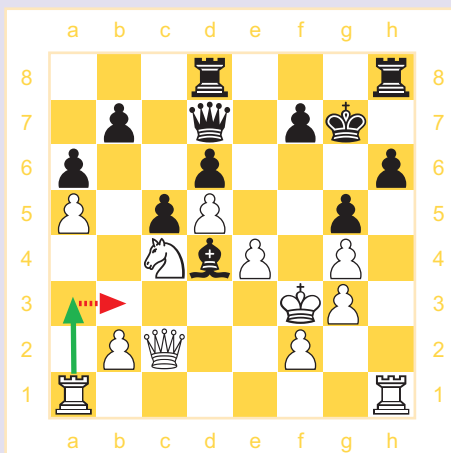
1. Tf3! (ameaza mate con Th3++) e5
2. Th3+ Dh6
3. Txh6+ Rxh6.



4.Dd7! (diagrama)

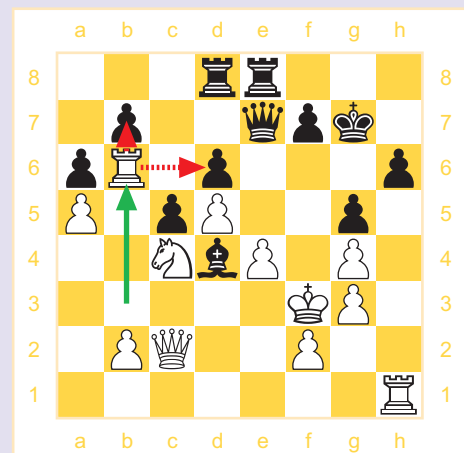
A dama branca realiza un ataque dobre que establece unha vantaxe material decisiva, ademais de que a posición do rei negro continúa sendo insegura. As brancas teñen unha posición gañadora.

2



A torre branca de a1 utiliza a terceira fila para ir á columna **b** e premer sobre o peón negro atrasado de b7:

1. Ta3! The8
2. Tb3 De7.



3.Tb6! (diagrama). A torre branca non só exerce presión sobre b7 de forma vertical, senón que tamén agora preme horizontalmente sobre d6 en colaboración co cabalo. As brancas teñen clara vantaxe posicional.

11

Indica que xogada se realiza para mobilizar unha torre por diante dos seus propios peóns. Sinala tamén en que columna(s) se pretende colocar a devandita torre.

Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.

a

b

c

d

e

f

Unidade 4

Valoración de posicións

Xeneralidades

A seguridade do rei

O balance de material

O desenvolvemento e o espazo

O centro e a base de operacións

Os peóns pasados e o seu bloqueo

A estrutura de peóns deteriorada

Control de columnas e das filas 7.^a e 8.^a

Control de diagonais e doutras filas

Mala posición dunha peza





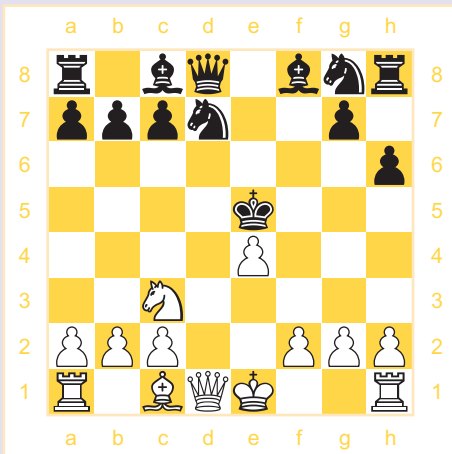
Xeneralidades

O primeiro campión mundial de xadrez, William Steinitz, foi o primeiro que analizou as posicións que se producen nunha partida de forma detallada, descompoñéndooas nos diferentes elementos que a integran.

O xuízo posicional consiste en valorar individualmente estes elementos posicionais (os indicados no índice desta unidade) e sopesar a importancia relativa duns e doutros, coa finalidade de poder descubrir que bando ten vantaxe ou que plan de xogo debe adoptarse.

Exemplos

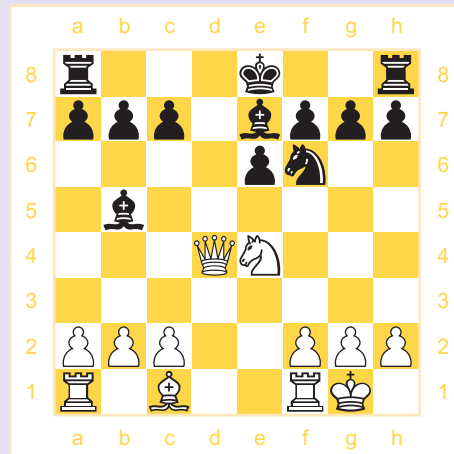
1



Inseguridade do rei

Nesta posición, o factor máis importante é a inseguridade do rei negro no centro do taboleiro, sen pezas nin peóns que o protexan. Neste caso, este factor é máis importante que a desvantaxe de material que teñen as brancas.

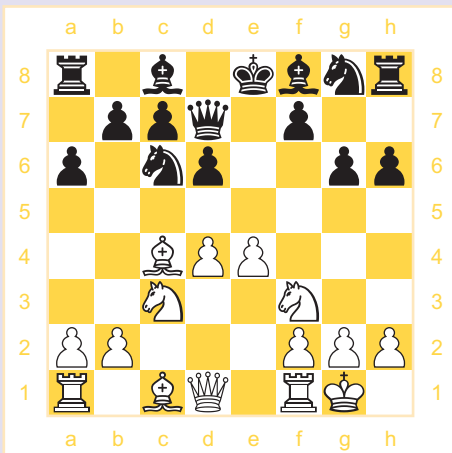
2



Vantaxe material

As brancas teñen gran vantaxe material sen que haxa ningunha compensación a cambio. Neste caso, o balance material é o factor decisivo na valoración. As brancas teñen unha vantaxe gañadora.

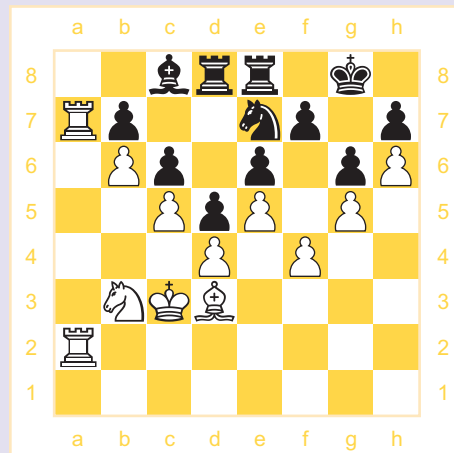
3



Control do centro e desenvolvemento

As brancas teñen vantaxe por conseguir unha ocupación e un control moi forte das casas centrais e un maior desenvolvemento, porque as negras xogaron a apertura incorrectamente.

4



Espazo e columna aberta

As brancas teñen unha enorme vantaxe de espazo, ademais de dominar a única columna existente aberta no taboleiro (columna a). Neste caso, o espazo e o dominio da columna aberta son os factores máis importantes.

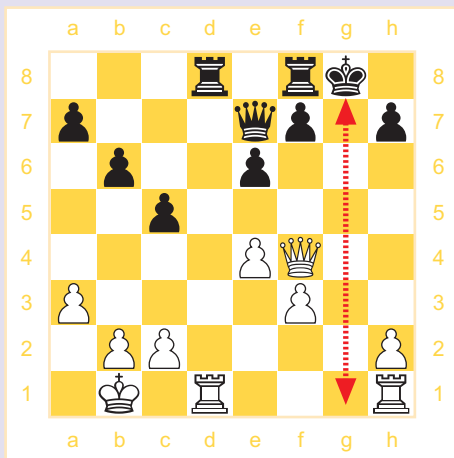


A seguridade do rei

O rei é a peza máis importante porque se recibe xaque mate se perde a partida. Por iso, a seguridade do rei é un factor primordial ao valorar unha posición.

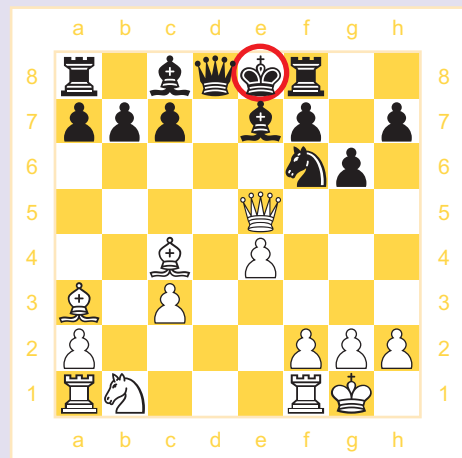
Exemplos

1



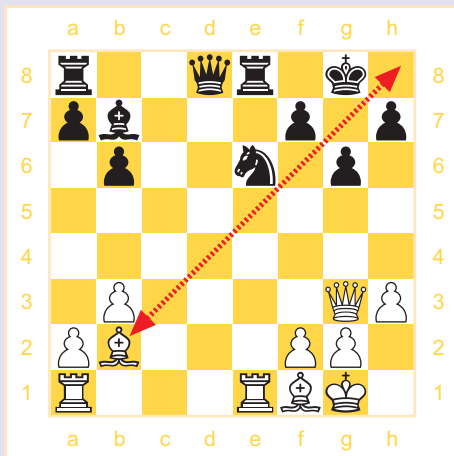
O rei branco está ben protexido polos seus peóns. En cambio, no enroque negro falta o peón **g**, polo que o rei negro pode ser atacado pola columna aberta **g**. Por iso, as brancas teñen vantaxe.

2



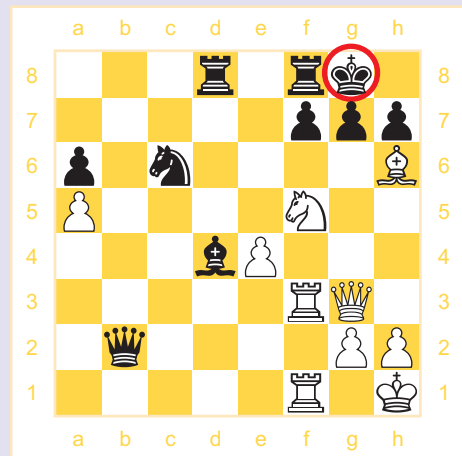
O rei negro está no centro e xa non se pode enrocar curto. O rei branco está solidamente enrocado. Esa diferenza é a que determina a vantaxe branca. Ademais, as brancas teñen maior desenvolvemento e control do centro.

3



As brancas teñen vantaxe porque o seu enroque está ben protexido e, en cambio, o rei negro non está seguro pola debilidade da gran diagonal a1-h8 provocada polo avance do peón negro **g6** e a ausencia dun alfil que defenda estas casas negras.

4

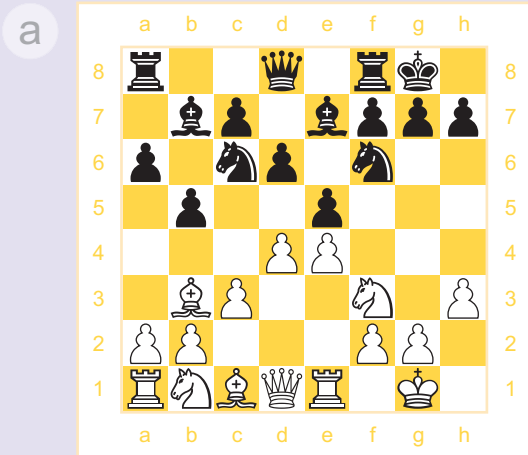


As brancas teñen vantaxe porque o seu rei está totalmente seguro e, en cambio, o enroque das negras está ameazado por unha gran cantidade de pezas brancas atacantes no flanco de rei.

1

Marca a opción que caracteriza correctamente a situación, segura ou insegura, de cada rei.

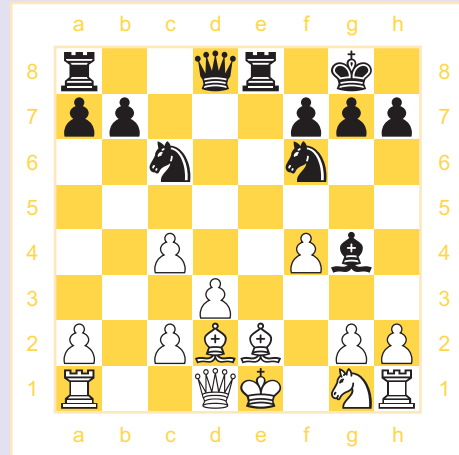
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.



a

Rei branco
 seguro
 inseguro

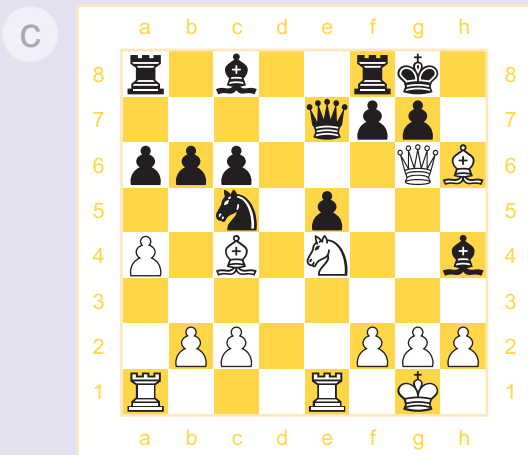
Rei negro
 seguro
 inseguro



b

Rei branco
 seguro
 inseguro

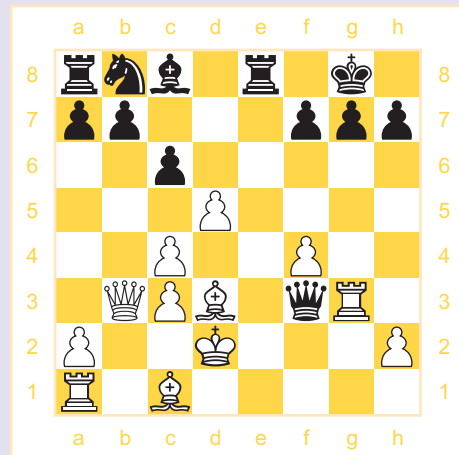
Rei negro
 seguro
 inseguro



c

Rei branco
 seguro
 inseguro

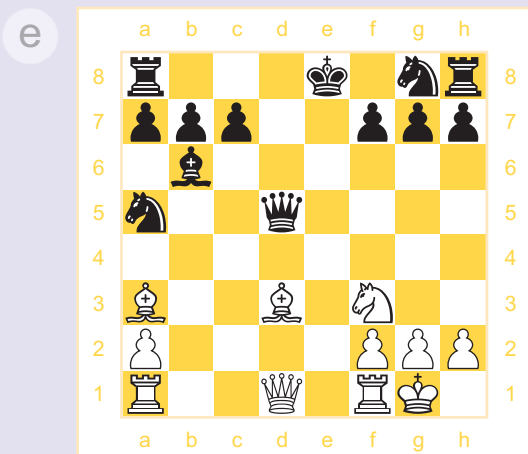
Rei negro
 seguro
 inseguro



d

Rei branco
 seguro
 inseguro

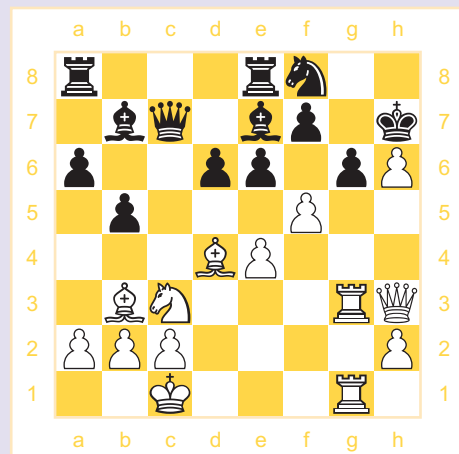
Rei negro
 seguro
 inseguro



e

Rei branco
 seguro
 inseguro

Rei negro
 seguro
 inseguro



f

Rei branco
 seguro
 inseguro

Rei negro
 seguro
 inseguro





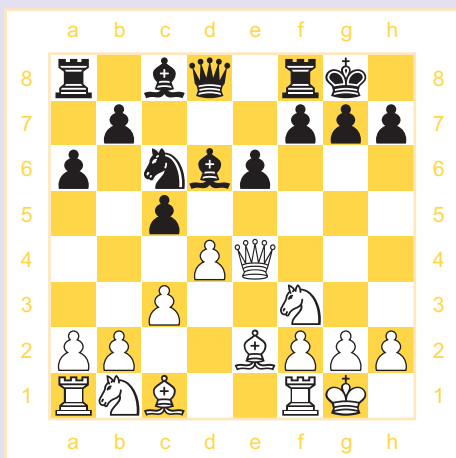
O balance de material

A cuestión do material é un aspecto moi importante ao valorar posicións. Normalmente, unha gran vantaxe de material adoita conducir a gañar doadamente a partida.

Mesmo vantaxes materiais tan pequenas como a dun peón, cando non existe compensación de ningún tipo a cambio, poden conducir á vitoria.

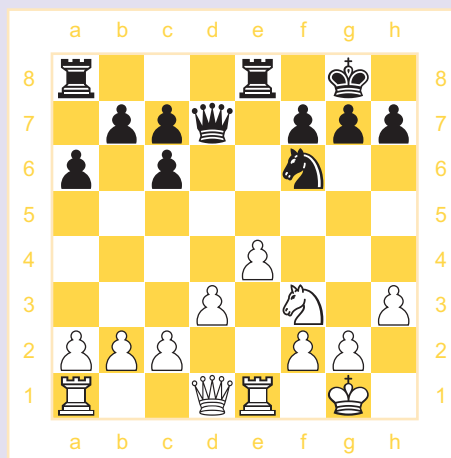
Exemplos

1



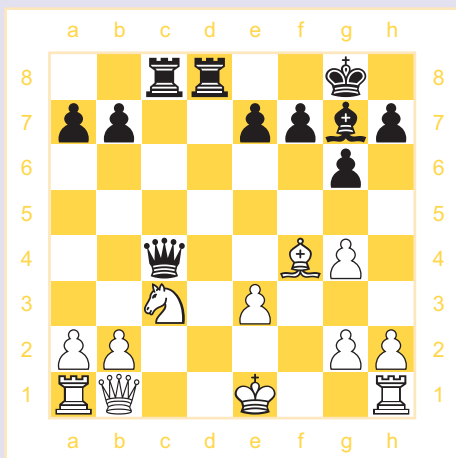
As brancas teñen vantaxe porque teñen un cabalo de máis sen que haxa ningunha compensación de material, nin iniciativa, nin ataque ao rei, nin vantaxe de desenvolvemento etc.

2



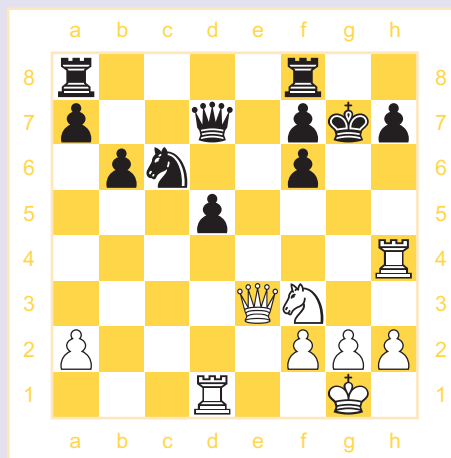
As brancas teñen vantaxe dun peón sen que haxa ningún tipo de compensación a cambio.

3



Nesta posición, as negras teñen compensación polo material de menos. As negras teñen vantaxe de desenvolvemento (todas as súas pezas están mobilizadas e activas) e a posición do rei branco é insegura porque está no centro e non pode aínda enrocar.

4



O ataque das brancas compensa amplamente o déficit material (dous peóns de menos) porque as pezas brancas están moi activas e, ademais, o rei negro está nunha posición insegura por ter o enroque debilitado.



O desenvolvemento e o espazo

Ter máis pezas desenvolvidas e activas (ou simplemente pezas máis activas) que o adversario permite, xeralmente, crear ameazas (de ataque ao rei ou de ganancia de material).

A colocación dos peóns de ambos os dous bandos é a que determina que haxa máis ou menos espazo para cada un deles. Dispoñer de espazo favorece a coordinación das pezas e situalas en posicións activas coa maior rapidez posible.

Exemplos

1

As brancas teñen vantaxe porque colocaron todas as súas pezas menores en posicións activas e enrocáronse. En cambio, as negras non enrocaron porque o seu alfil negro aínda non se desenvolveu.

2

As brancas conseguiron unha gran vantaxe en desenvolvemento a cambio de sacrificar un peón. As negras soamente desenvolveron un cabalo, mentres as brancas sacaron todas as súas pezas menores e a dama, ademais de enrocar.

3

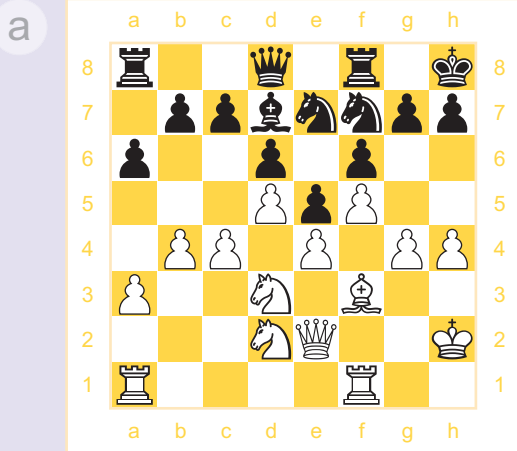
As brancas teñen vantaxe por ter moito espazo para manobrar coas súas pezas, mentres as pezas menores das negras están pasivas e non poden colocarse en boas posicións.

4

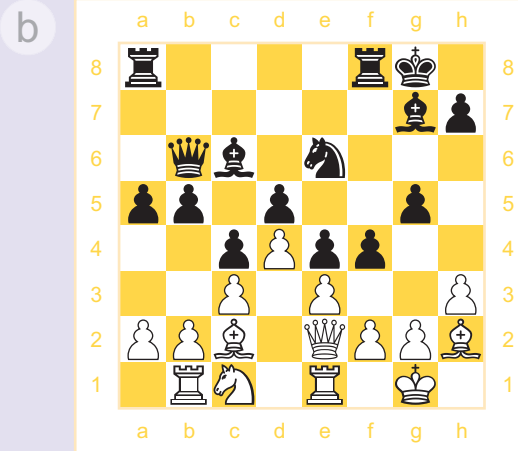
A vantaxe é para as brancas por ter moito maior espazo. A falta de espazo para as negras provoca a falta de coordinación das súas pezas, ademais da dificultade para poder poñelas en posicións activas.

3

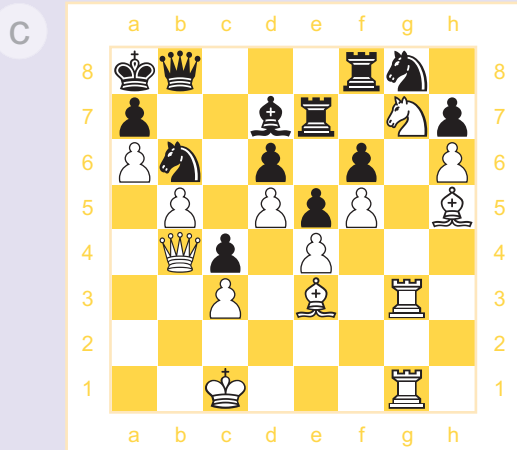
Indica cal dos dous bandos ten vantaxe en espazo.



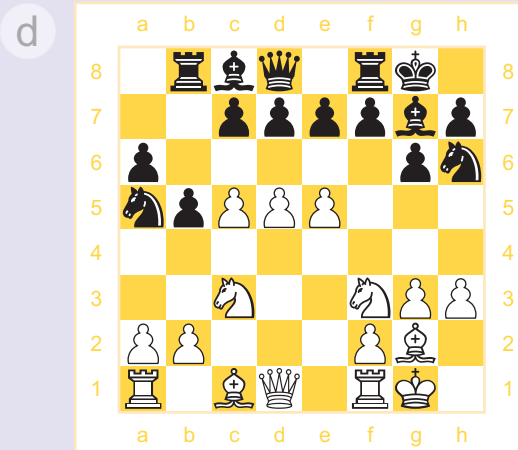
Brancas Negras



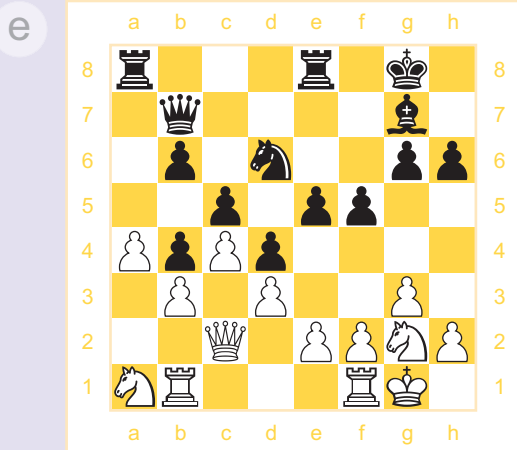
Brancas Negras



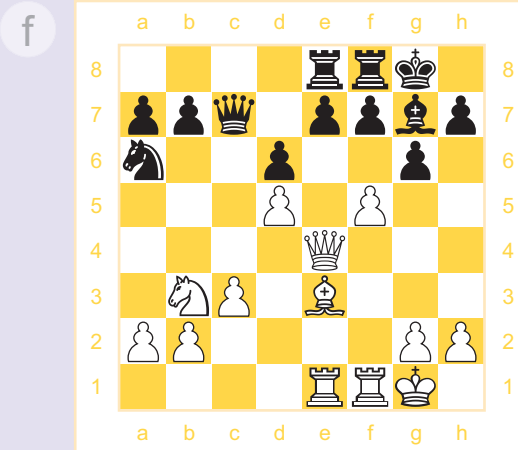
Brancas Negras



Brancas Negras



Brancas Negras



Brancas Negras



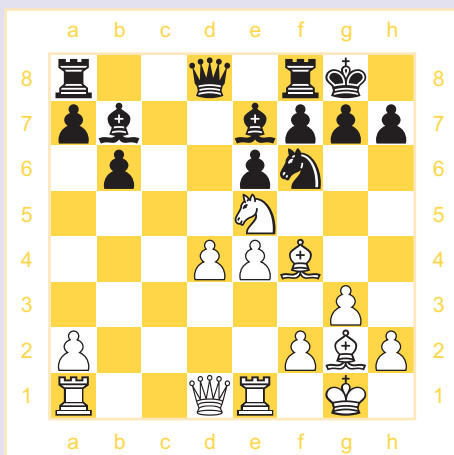
O centro e a base de operacións

Dominar o centro do taboleiro ten unha grande importancia posicional, como xa se explicou en anteriores unidades.

As bases de operacións ou puntos fortes son casas que non poden ser ameazadas por peóns do adversario e onde se sitúan pezas propias; xeralmente, pezas menores. Estes puntos son aínda máis importantes se se atopan en casas centrais.

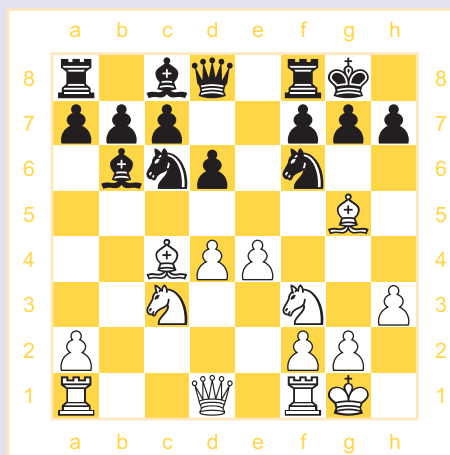
Exemplos

1



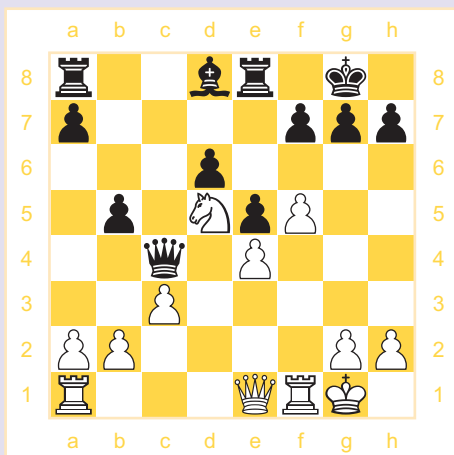
As brancas teñen vantaxe por ter maior control do centro: os seus peóns brancos ocupan as casas d4 e e4; as súas pezas menores, a dama e a torre de rei tamén controlan casas centrais.

2



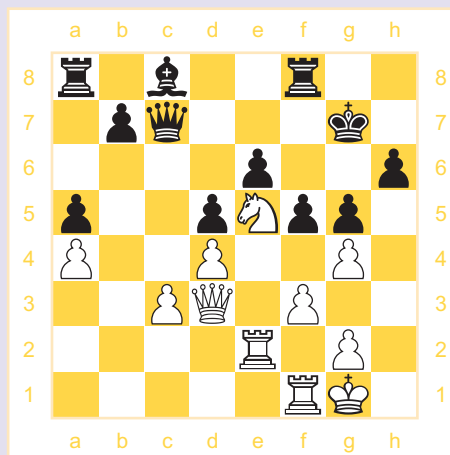
Nesta posición do gambito Evans, as brancas sacrificaron un peón para conseguir un forte control do centro cos seus peóns e4 e d4 e as pezas menores. Este dominio do centro compensa o peón de menos que teñen.

3



O factor esencial que determina a vantaxe é o cabalo no punto forte d5. Este cabalo non pode ser desaloxado nin cambiado por unha peza menor. O cabalo está moito máis activo por estar situado nunha casa central.

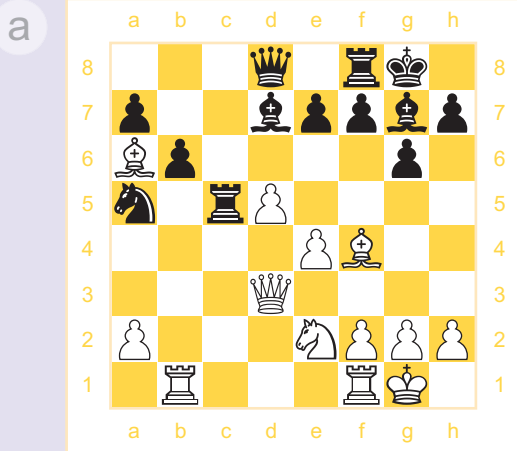
4



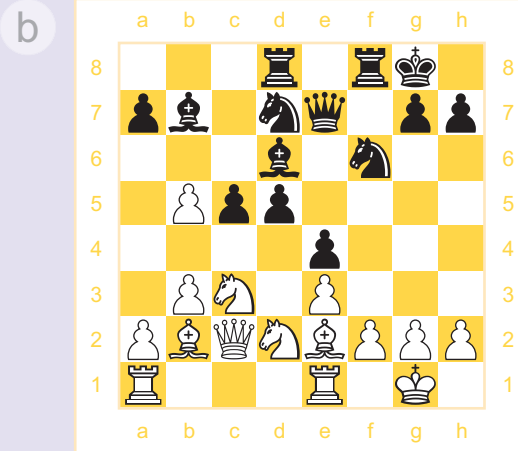
A vantaxe branca débese principalmente ao cabalo situado no punto forte e5 (similar ao diagrama 3). Ademais, o enroque negro está debilitado polo avance dos peóns f, g e h. Estes factores son máis importantes que o peón de menos.

4

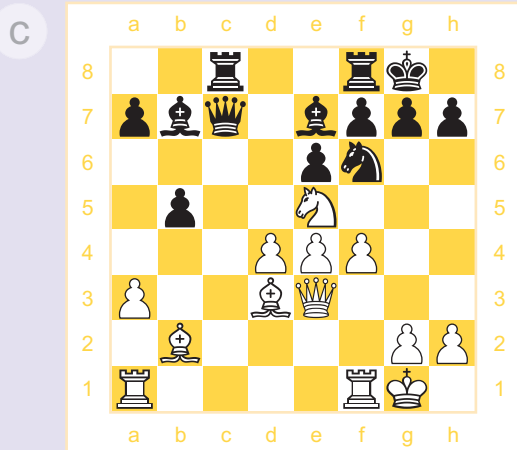
Indica o bando que ten un maior control do centro do taboleiro.



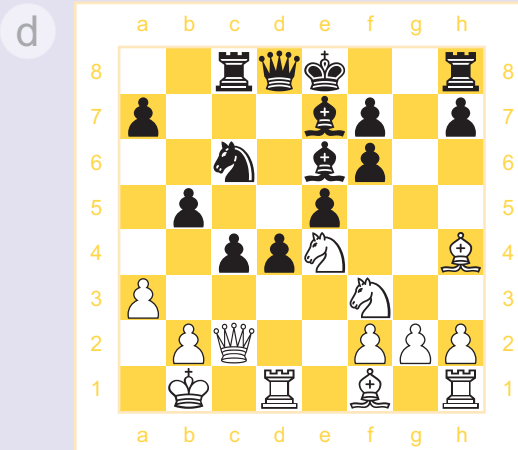
Brancas Negras



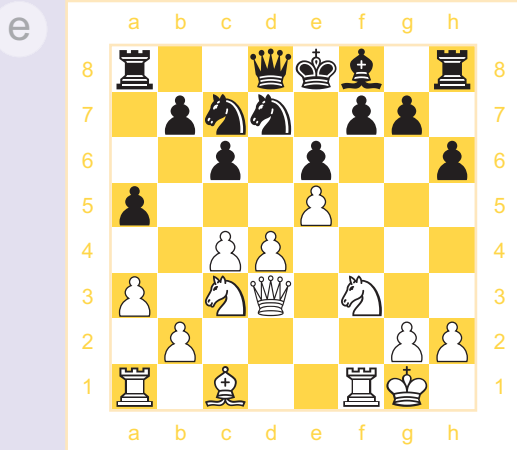
Brancas Negras



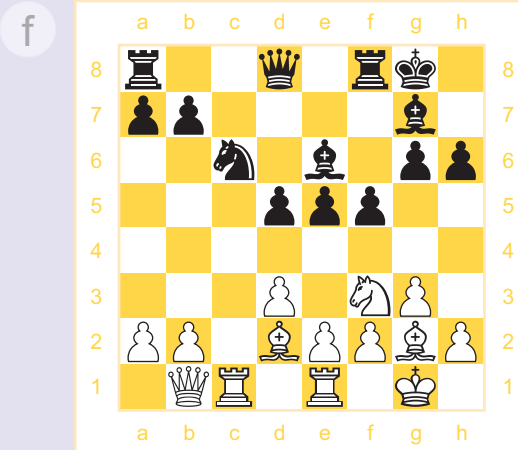
Brancas Negras



Brancas Negras



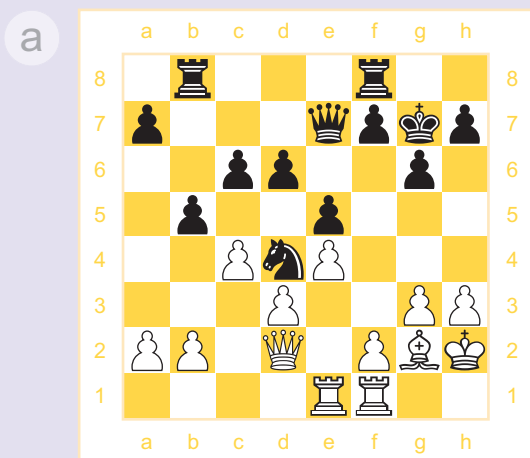
Brancas Negras



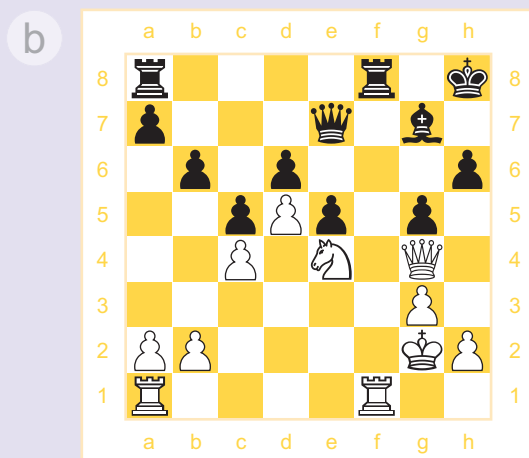
Brancas Negras

5

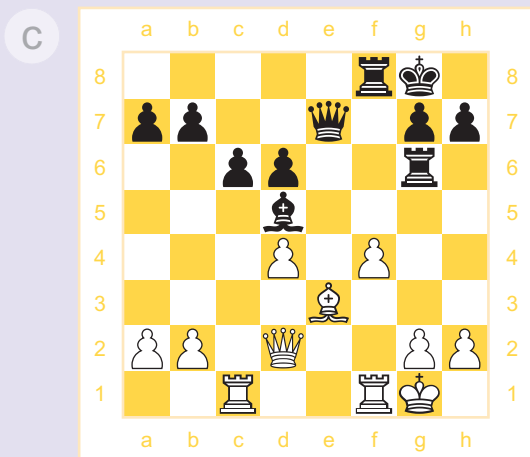
Indica que bando ten un punto forte (ou base de operacións) no centro do taboleiro (nalgúns casos, ambos os dous bandos poden ter un punto forte). Rodea cun círculo as casas que constitúen un punto forte.



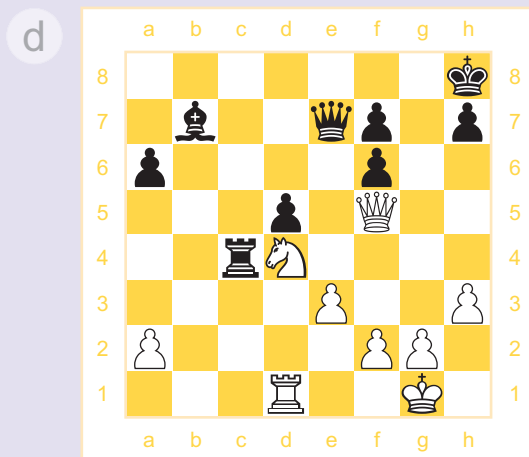
Branças Negras



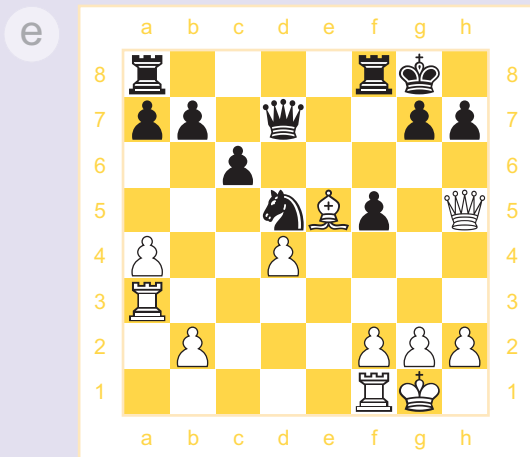
Branças Negras



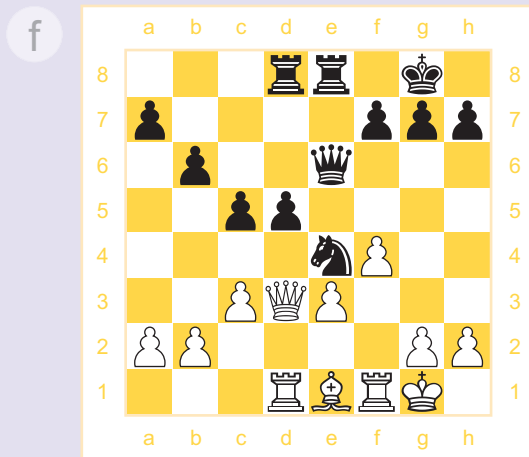
Branças Negras



Branças Negras



Branças Negras



Branças Negras



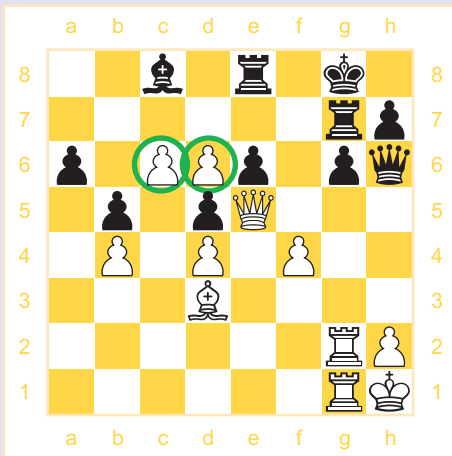
Peóns pasados e o seu bloqueo

Un peón pasado é un candidato a chegar á oitava fila e ascender. Polo tanto, en moitas posicións a presenza dun ou varios peóns pasados é un factor positivo para o bando que o(s) posúe.

En cambio, o bando adversario tratará de bloquealos con pezas para evitar o seu avance. O mellor bloqueador adoita ser o cabalo, despois o alfil e, finalmente, as pezas maiores.

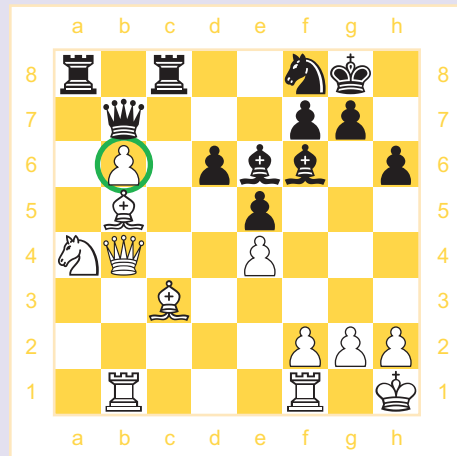
Exemplos

1



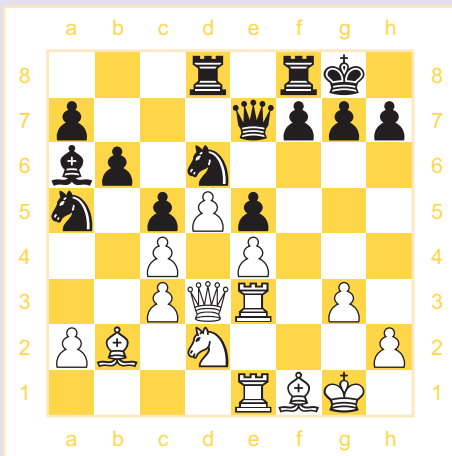
As brancas teñen unha gran vantaxe por ter dous peóns pasados e unidos, extremadamente avanzados. As negras deberán entregar material para impedir a coroación dun ou ambos os dous peóns.

2



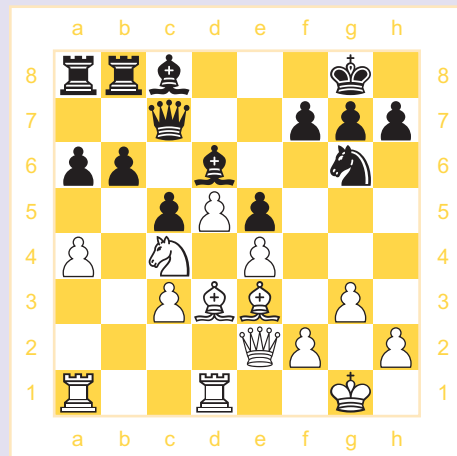
As brancas teñen vantaxe por ter un peón pasado e protexido polo cabalo e as pezas maiores da columna b. A dama negra está ocupada en evitar o avance do peón.

3



O peón pasado en d5 está bloqueado polo cabalo en d6. Este cabalo está activo porque preme os peóns brancos de c4 e e4 e controla outras casas importantes. As negras teñen vantaxe posicional debido á debilidade do peón branco en c4.

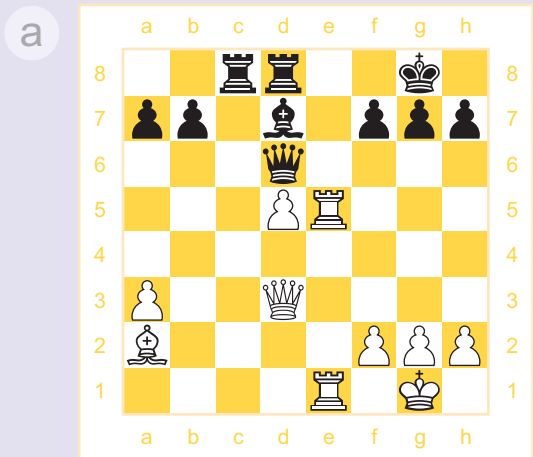
4



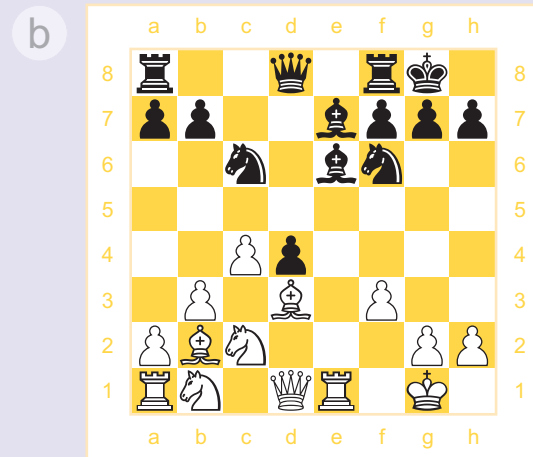
Neste caso, o peón pasado de d5 está bloqueado por un alfil, que está pasivo polos peóns de e5 e c5. Ademais, este alfil debe ser defendido por outra peza porque está ameazado polo cabalo. As brancas teñen vantaxe posicional.

6

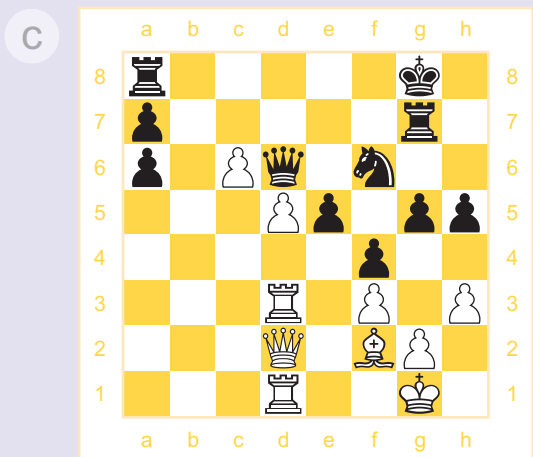
Indica que bando ten peóns pasados. Rodea con círculo os peóns pasados. Nos casos que se bloquea un peón pasado, rodea con círculo a peza que realiza o devandito bloqueo.



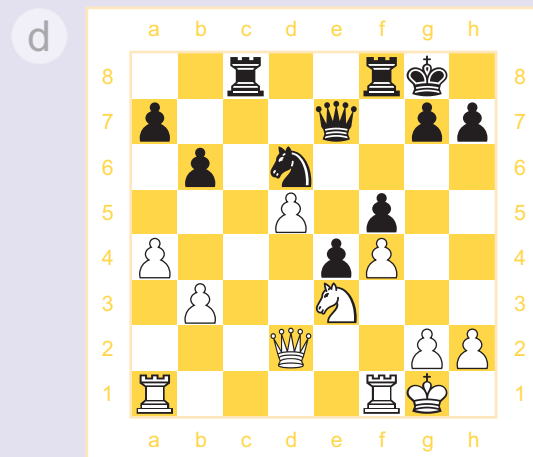
Brancas Negras Ningún



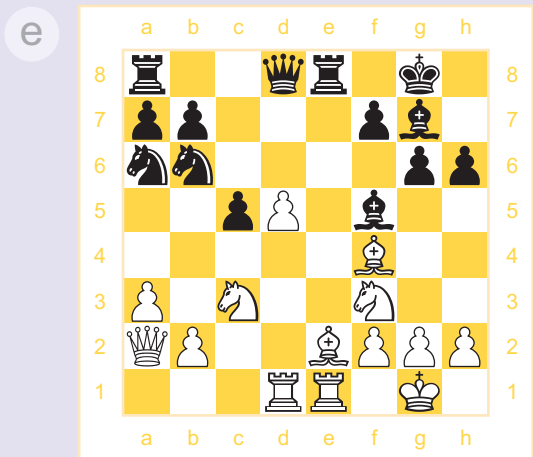
Brancas Negras Ningún



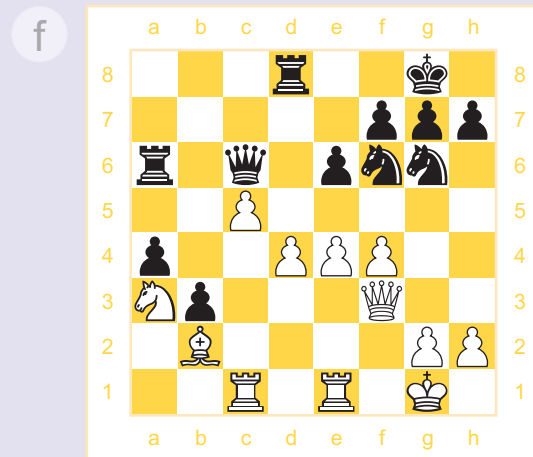
Brancas Negras Ningún



Brancas Negras Ningún



Brancas Negras Ningún



Brancas Negras Ningún



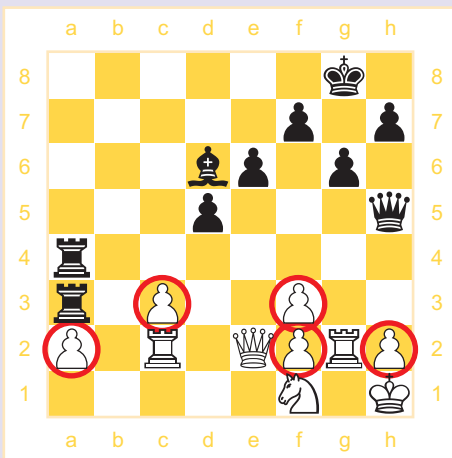
Estrutura de peóns deteriorada

Unha estrutura de peóns deteriorada, con peóns dobrados, illados, atrasados etc. pode ser un elemento importante na valoración dunha posición.

De forma similar, ás veces a debilidade dun só peón é un factor primordial na valoración.

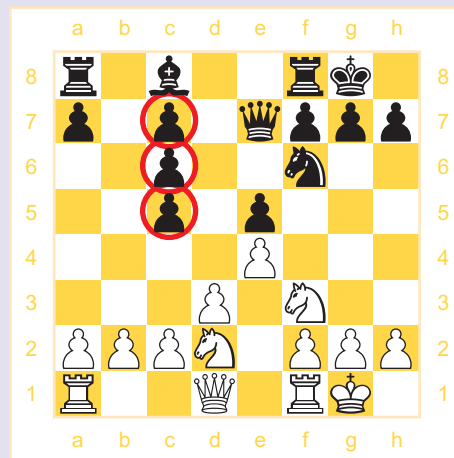
Exemplos

1



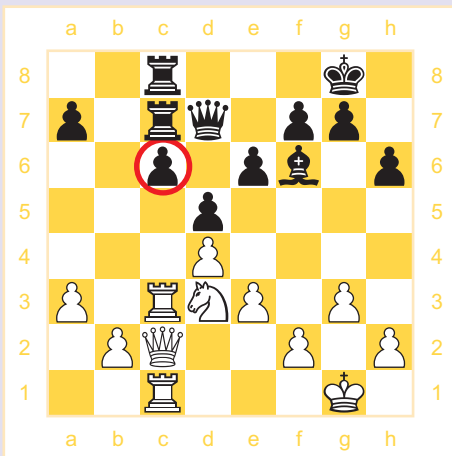
As negras teñen unha clara vantaxe debido á mala estrutura de peóns das brancas (todos os seus peóns son débiles: illados e cunha parella de dobrados). Dise que as brancas teñen 4 illas ou grupos de peóns.

2



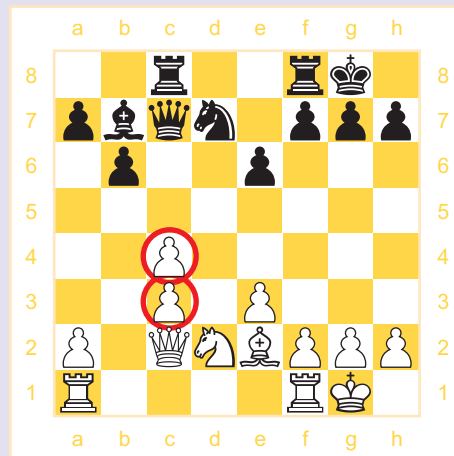
As brancas teñen vantaxe porque teñen unha estrutura sen debilidades e unha soa illa de peóns. En cambio, as negras teñen tres illas de peóns e na columna **c** teñen tres peóns dobrados.

3



As brancas teñen vantaxe porque as negras teñen un peón atrasado na columna **c** semiaberta, polo que deberán defendelo con todas as súas pezas.

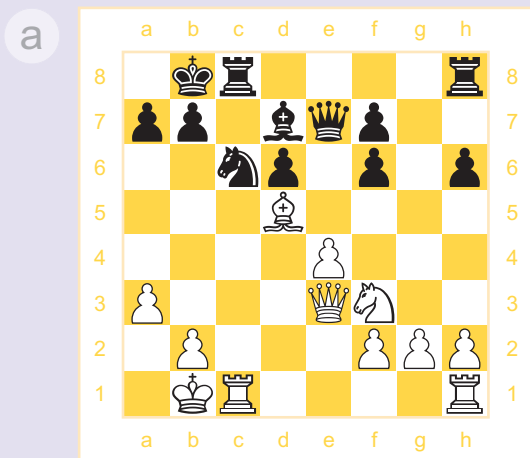
4



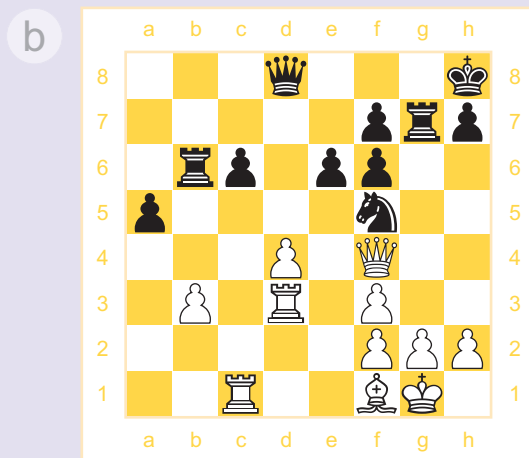
A debilidade dos peóns dobrados das brancas compensa suficientemente o peón de menos das negras. Ademais, estes peóns dobrados atópanse nunha columna semiaberta a favor das negras.

7

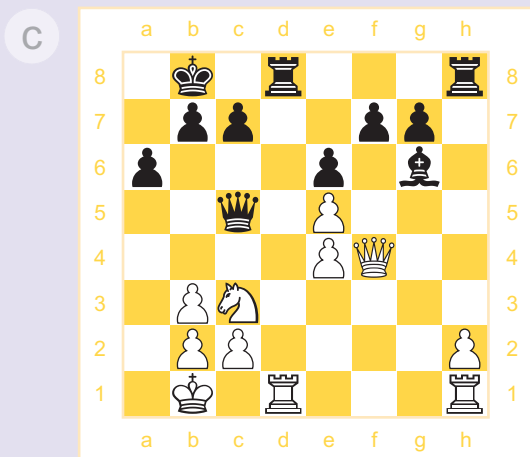
Indica o bando que ten unha estrutura de peóns defectuosa. En caso de que ambos os dous bandos contén cunha estrutura defectuosa, marque ambas as dúas opcións.



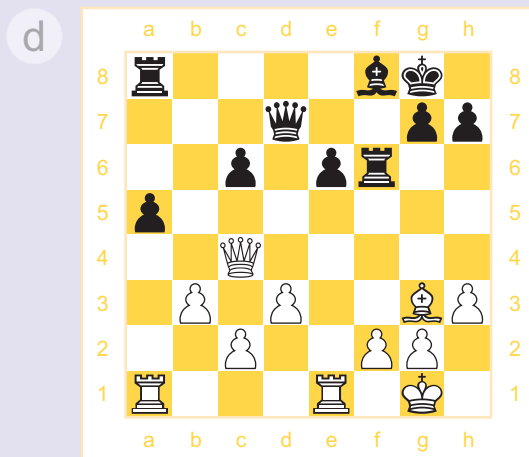
Brancas Negras



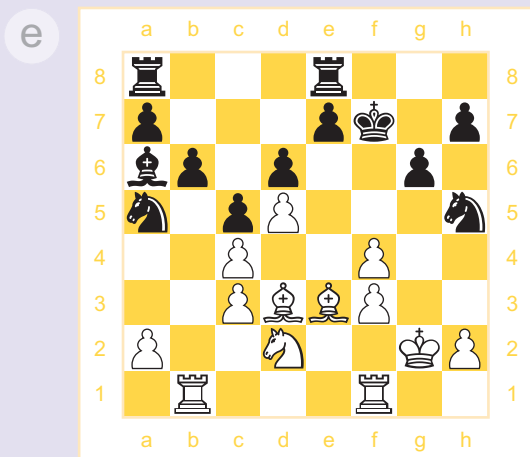
Brancas Negras



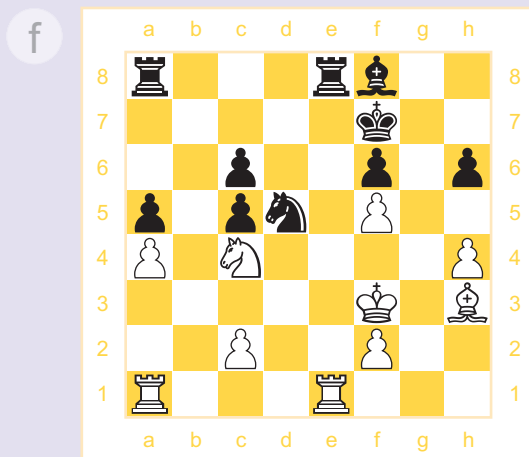
Brancas Negras



Brancas Negras



Brancas Negras

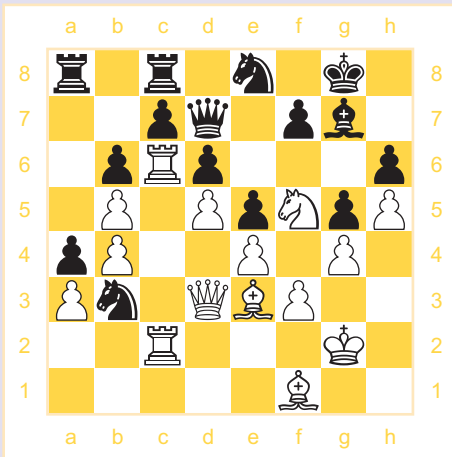


Brancas Negras

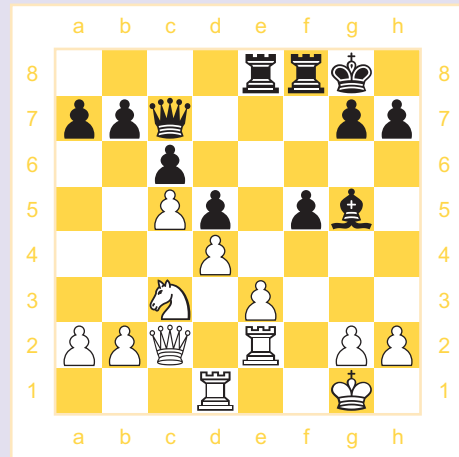
8

Rodea con círculo os peóns débiles (dun ou doutro bando) que se atopan atrasados nunha columna semiaberta e que poden ser premidos polas pezas maiores do adversario.

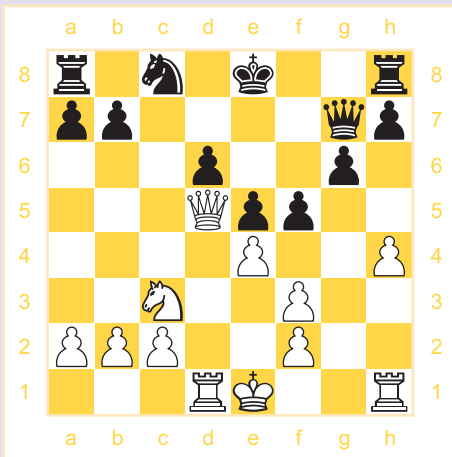
a



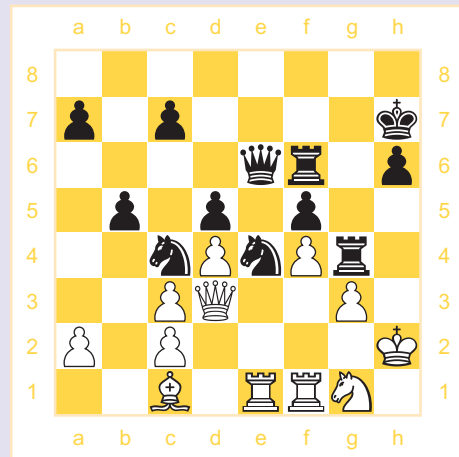
b



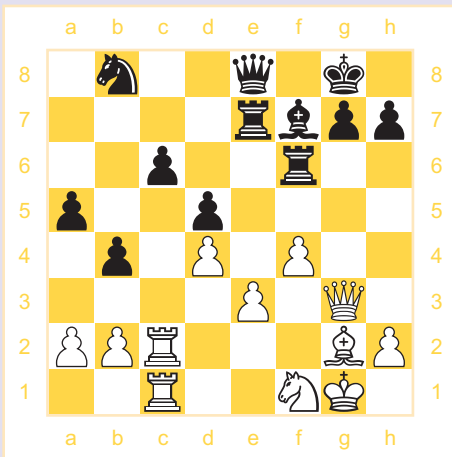
c



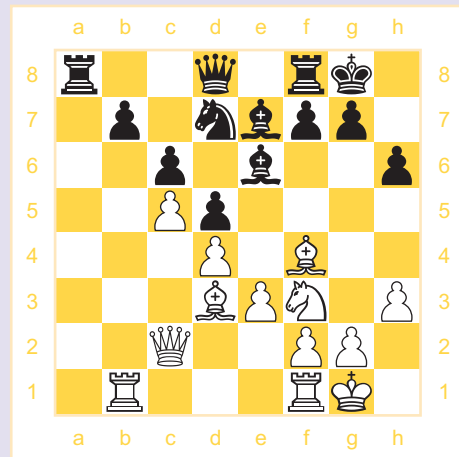
d



e



f





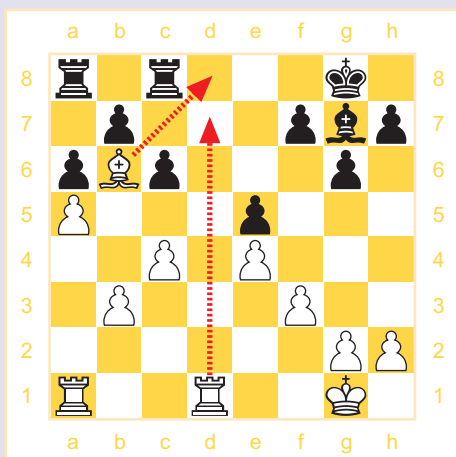
Control de columnas e filas (7.^a e 8.^a)

A importancia de dominar unha columna aberta depende da posibilidade de penetrar no campo adversario e dos beneficios que esa entrada poida reportar.

Sobre a penetración en 7.^a e 8.^a filas (1.^a e 2.^a para as negras) xa se explicou, en particular na unidade 3 deste libro.

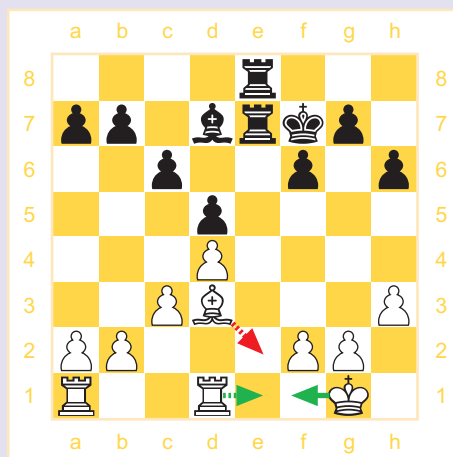
Exemplos

1



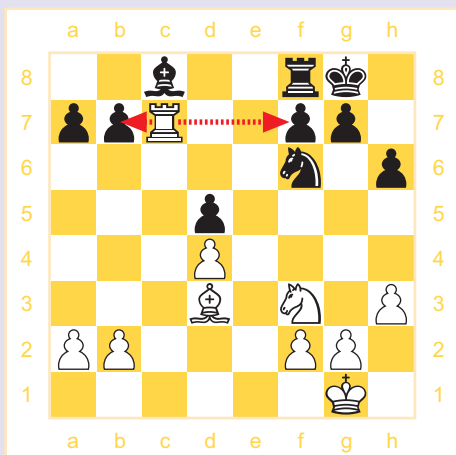
As brancas teñen vantaxe porque controlan a columna **d** (as negras non poden poñer a súa torre en d8 por estar ameazada polo alfil branco). A próxima xogada das brancas será colocar unha torre en d7 dominando a fila 7.^a.

2



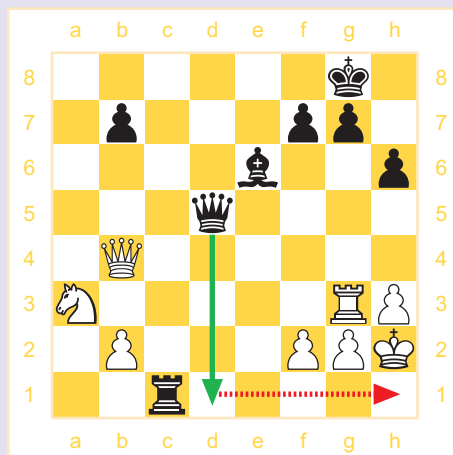
Aínda que as torres negras controlen a única columna aberta, non poden penetrar nas filas 1.^a ou 2.^a porque están dominadas por pezas brancas. O rei branco moverase a f1 para disputar o control da columna con Te1.

3



As brancas teñen vantaxe pola activa colocación da súa torre en 7.^a fila, dende a cal se atacan os peóns desta fila. Tamén se ameaza aumentar a presión colocando o cabalo branco na casa e5.

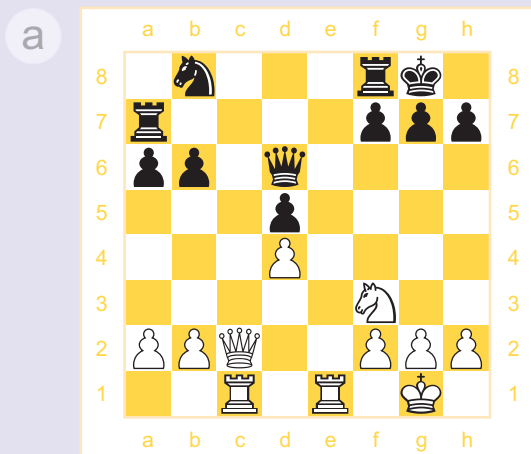
4



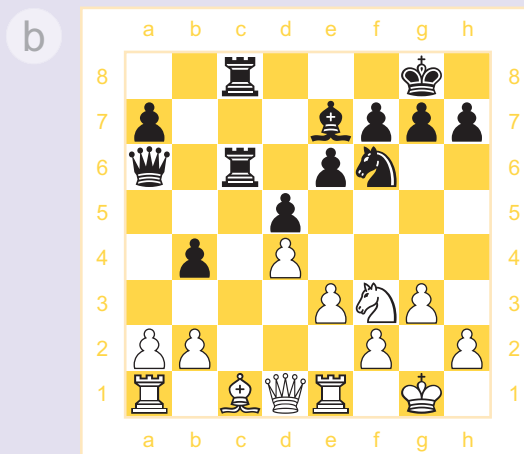
As negras teñen unha gran vantaxe por controlar a 1.^a fila coa súa torre. Co movemento da dama negra a d1 créase unha ameaza insalvable sobre o rei branco. É un procedemento típico dobrar a dama coa súa torre na última fila.

9

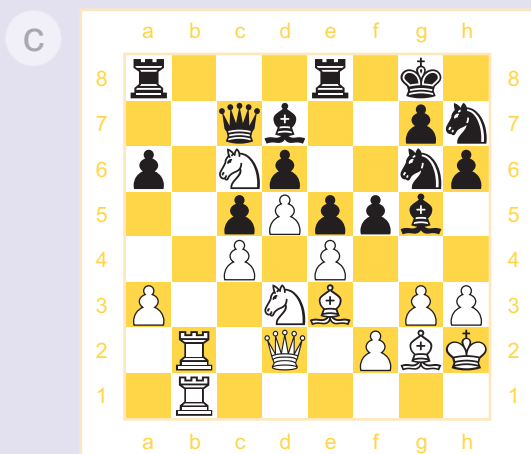
Indica o bando que ten unha vantaxe posicional baseada no control dunha ou varias columnas abertas.



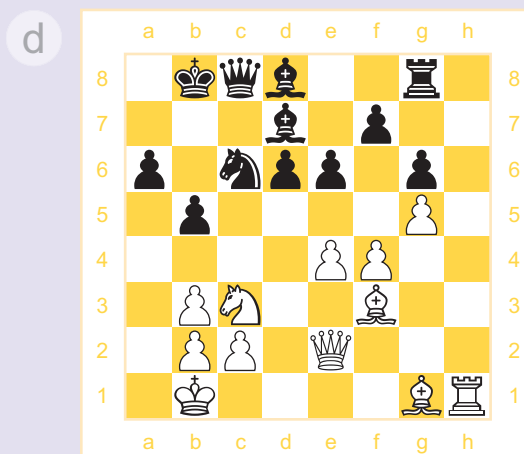
Brancas Negras



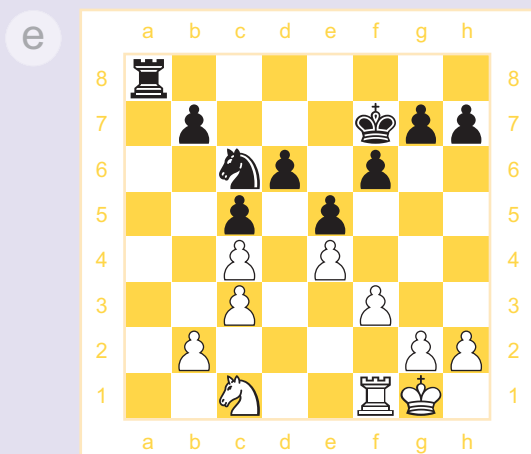
Brancas Negras



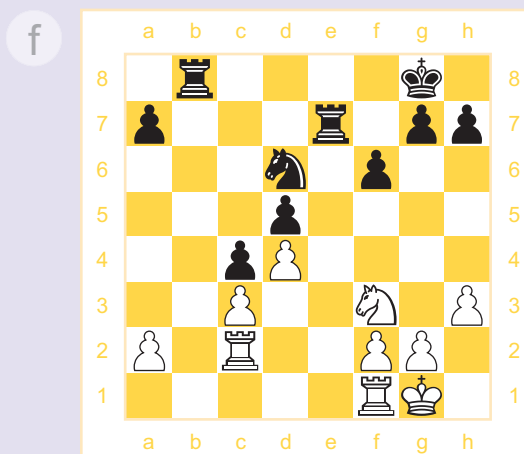
Brancas Negras



Brancas Negras



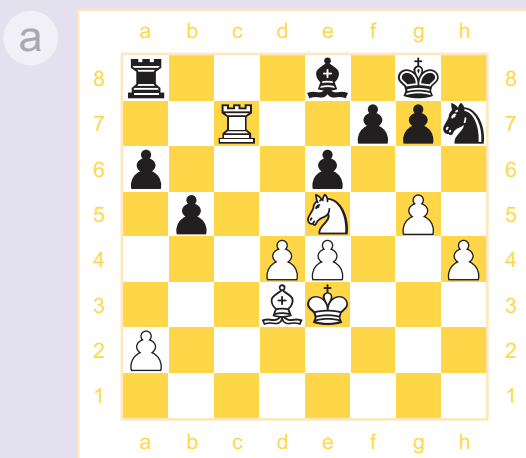
Brancas Negras



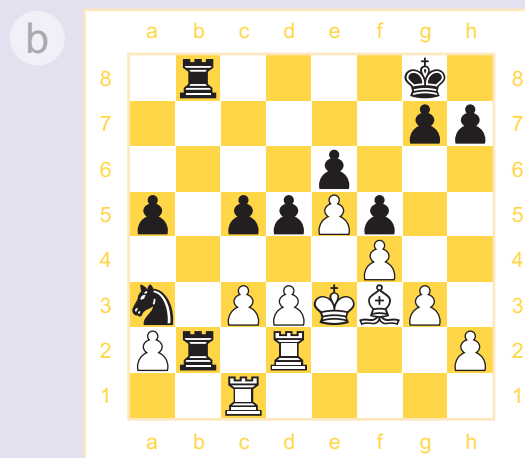
Brancas Negras

10

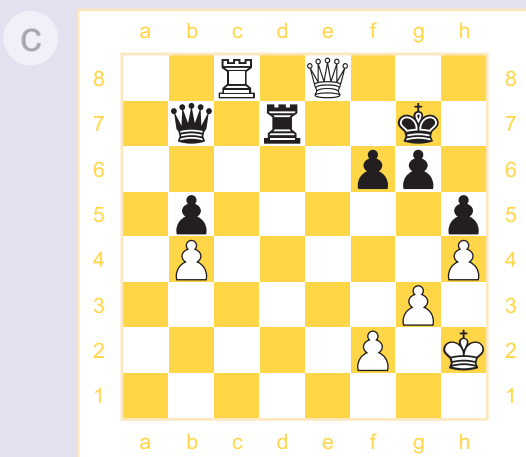
Indica o bando que ten unha vantaxe posicional baseada fundamentalmente no control da penúltima ou última fila.



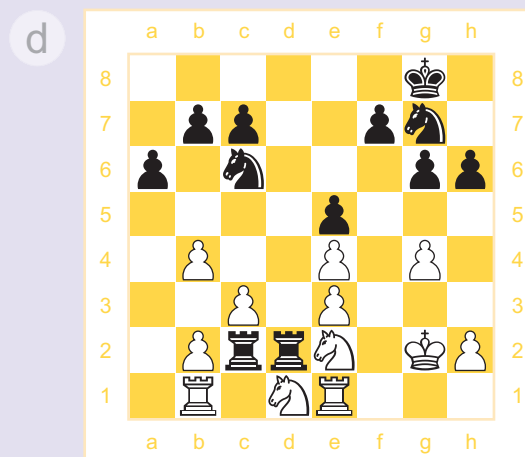
Brancas Negras



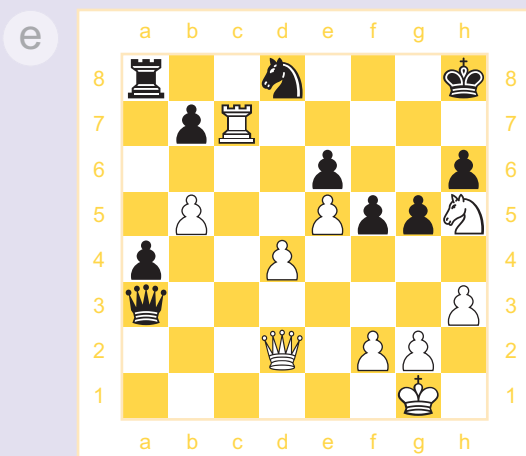
Brancas Negras



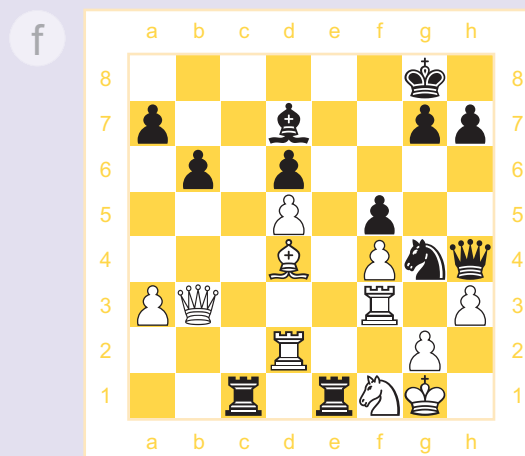
Brancas Negras



Brancas Negras



Brancas Negras



Brancas Negras

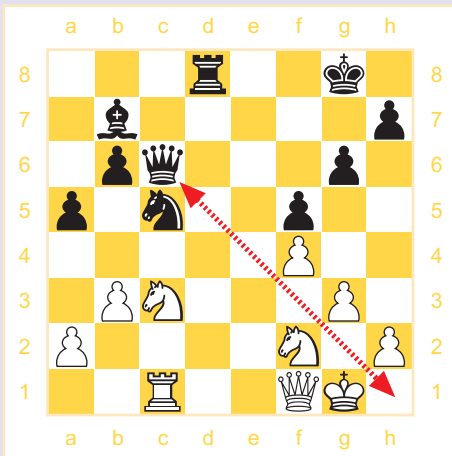


Control de diagonais e doutras filas

Outro dos factores importantes é o control das diagonais, especialmente o da gran diagonal que se proxecta sobre un enroque debilitado.

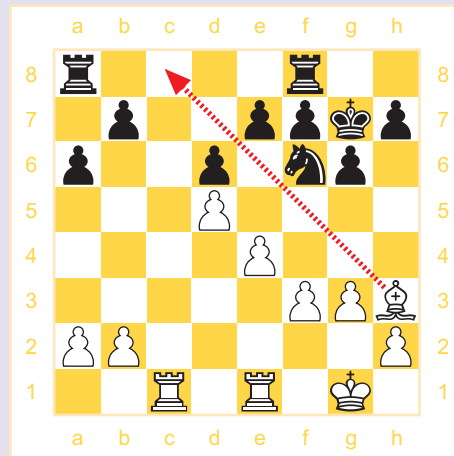
Exemplos

1



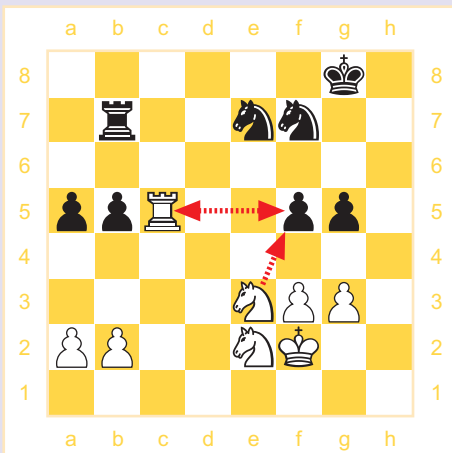
O control da gran diagonal pola dama e o alfil negros dálle gran vantaxe a este bando. A dama e o cabalo brancos están atados á defensa do mate en g2 e h1, respectivamente.

2



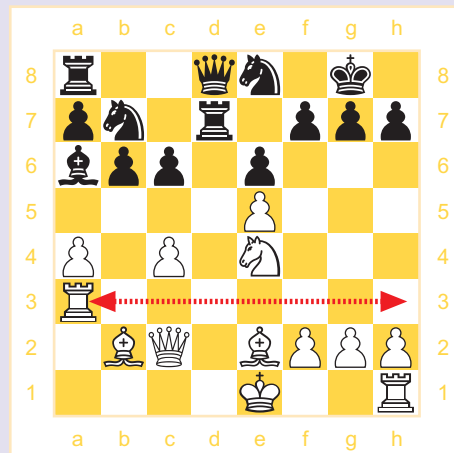
As brancas teñen vantaxe porque o seu alfil controla a diagonal h3-c8 e evita que as negras disputen o control da columna aberta mediante Tc8.

3



As brancas teñen vantaxe porque a súa torre controla a 5.^a fila e intenta aproveitarse da debilidade dos peóns negros para capturar algún deles.

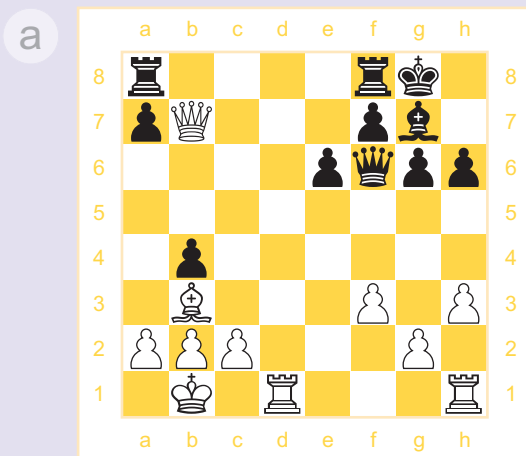
4



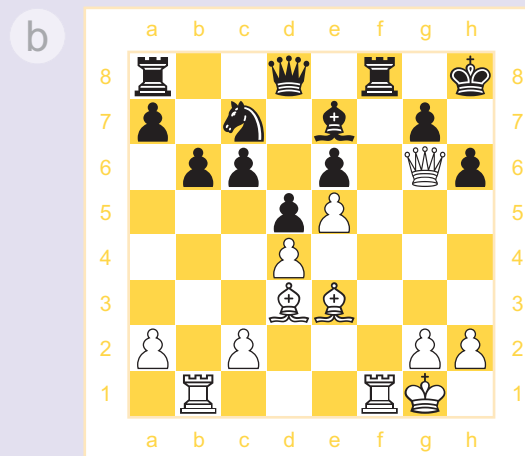
As negras teñen un peón de máis. As brancas, como compensación, poden atacar o enroque negro. O dominio da 3.^a fila pola torre branca permítelle desprazarse á columna h ou g para colaborar no ataque.

11

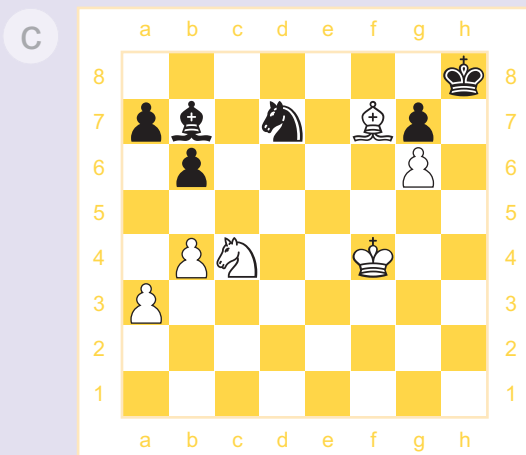
Indica o bando que ten unha vantaxe posicional baseada fundamentalmente no control dunha diagonal. Sinala ademais, cunha frecha no diagrama, a diagonal da que se trata.



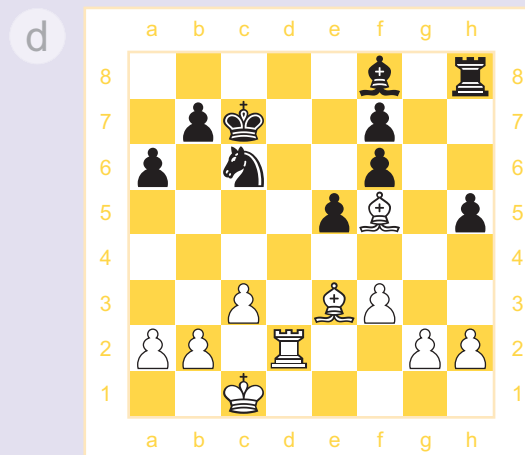
Branças Negras



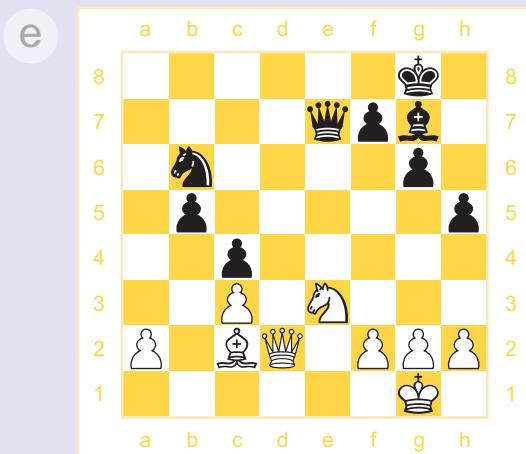
Branças Negras



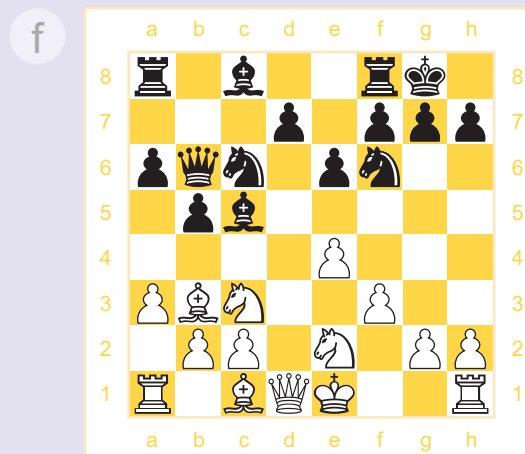
Branças Negras



Branças Negras



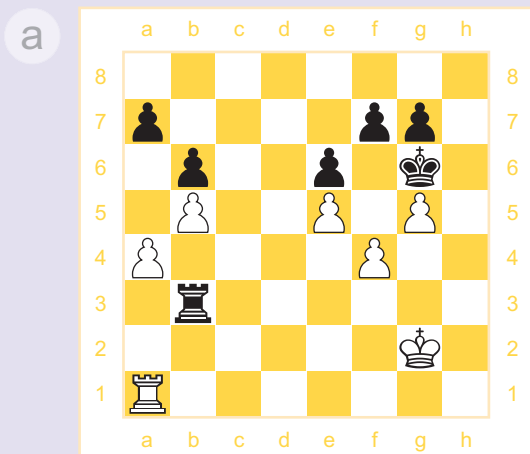
Branças Negras



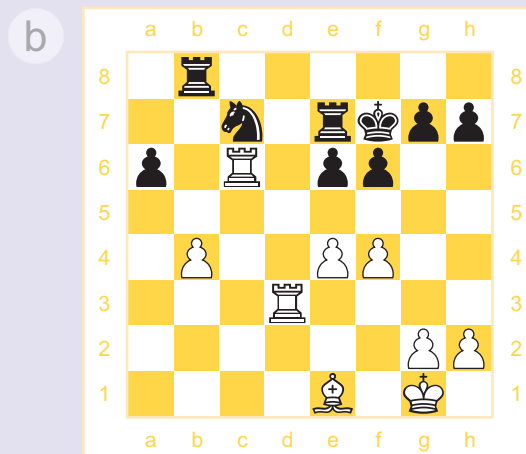
Branças Negras

12

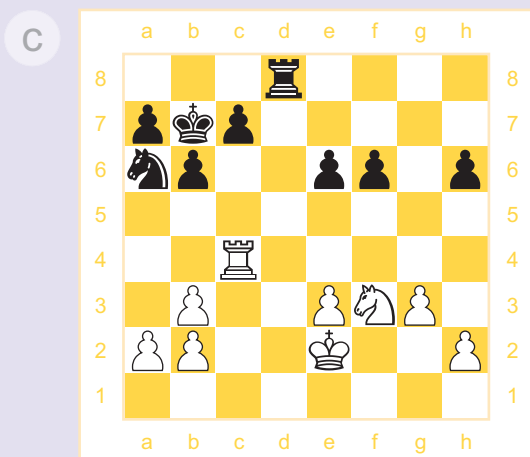
Indica o bando que ten unha vantaxe posicional baseada fundamentalmente (ou en boa medida) no control dunha fila. Sinala cunha frecha a fila da que se trata.



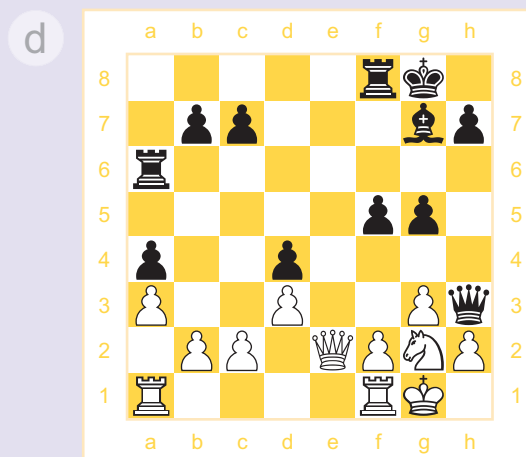
Brancas Negras



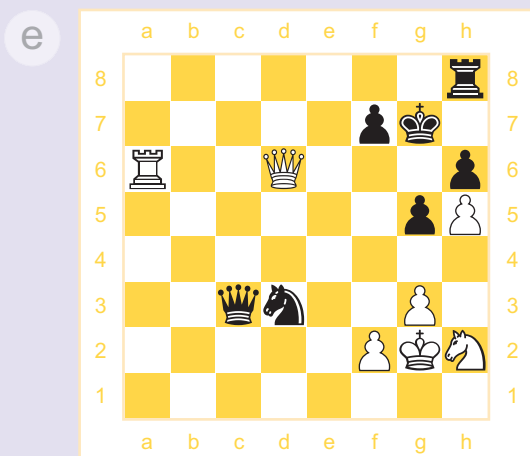
Brancas Negras



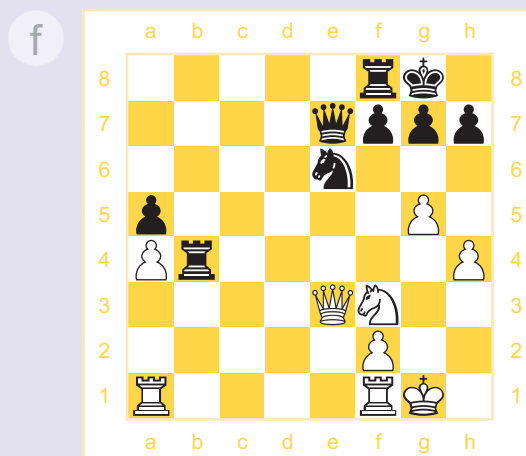
Brancas Negras



Brancas Negras



Brancas Negras



Brancas Negras



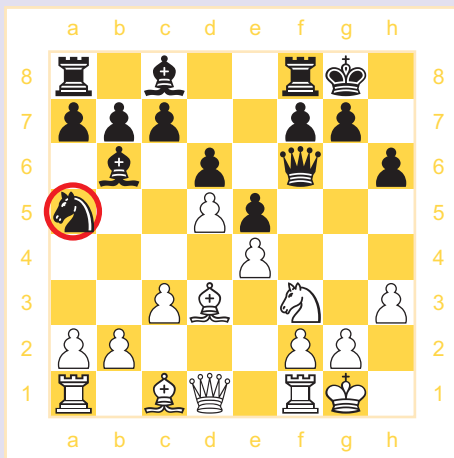
Mala posición dunha peza

En ocasións, a mala situación dunha peza pode chegar a constituír unha desvantaxe decisiva.

A mala situación pode consistir en que a peza se atope moi lonxe do centro das accións, que teña a súa mobilidade limitada, que quedase atrapada no territorio do adversario etc.

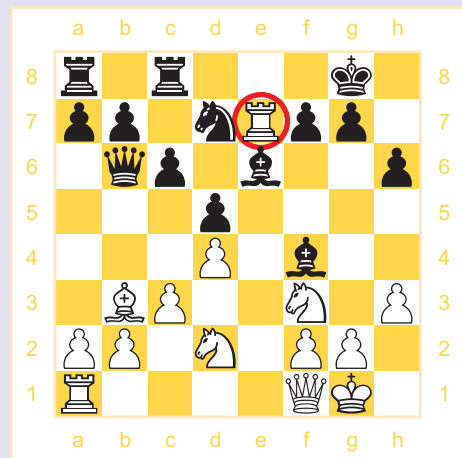
Exemplos

1



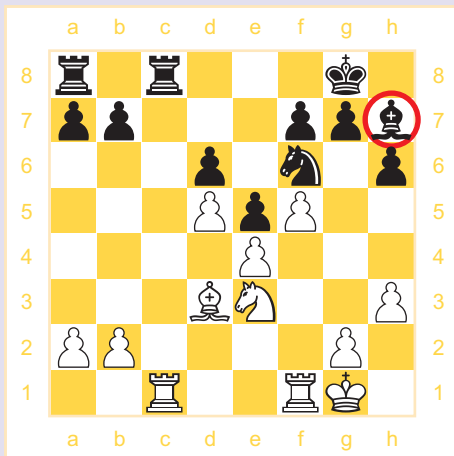
As negras non poden evitar perder o cabalo ante o avance do peón branco de b2 a b4. Todas as casas onde pode ir o cabalo están ameazadas ou ocupadas polos seus peóns.

2



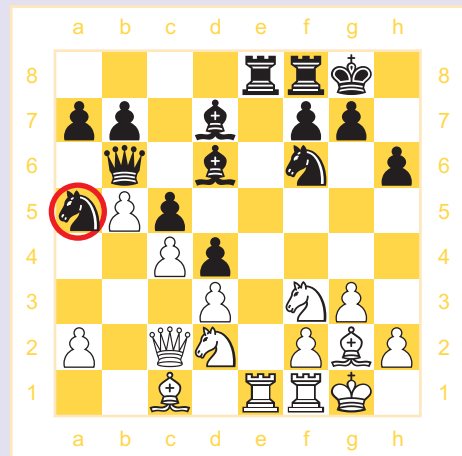
As brancas teñen encerrada a súa torre na 7.^a fila e terán que entregala por unha peza menor, cando sexa ameazada por unha peza adversaria (Ad6, Dd8 ou Rf8).

3



As brancas teñen a vantaxe temporal de xogar cunha peza menor de máis porque o alfil das negras está encerrado. Por iso, deberíase utilizar esta vantaxe no flanco da dama onde o alfil negro non pode actuar.

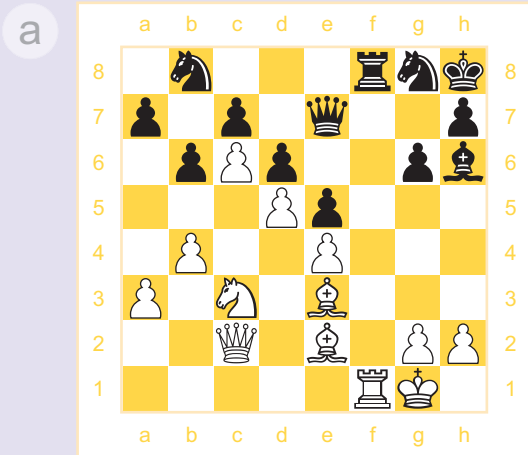
4



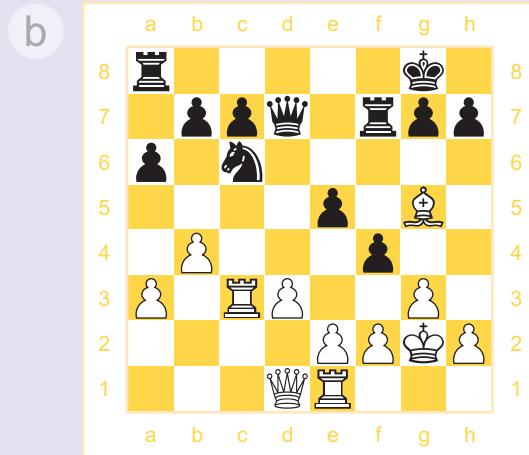
As brancas teñen vantaxe por unha situación similar á anterior. As negras teñen un cabalo encerrado temporalmente en a5 e as brancas deben intentar aproveitalo creando ameazas no outro flanco, onde está o enroque das negras.

14

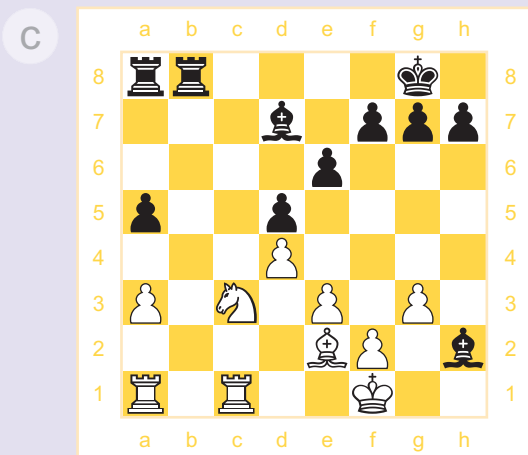
Indica o bando que ten unha vantaxe posicional baseada fundamentalmente nunha peza mal situada do adversario. Rodea cun círculo a peza mal situada.



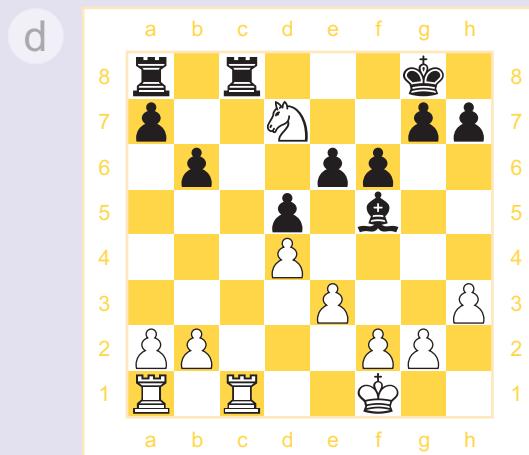
Brancas Negras



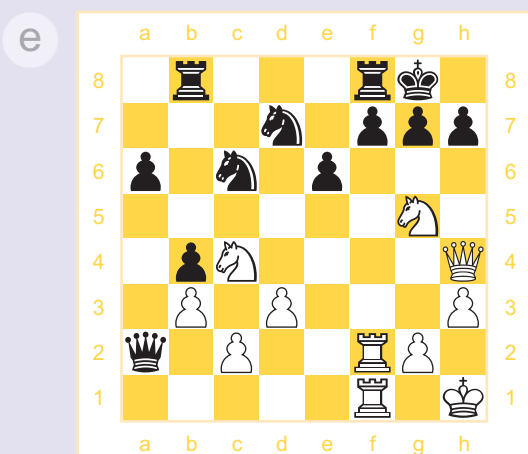
Brancas Negras



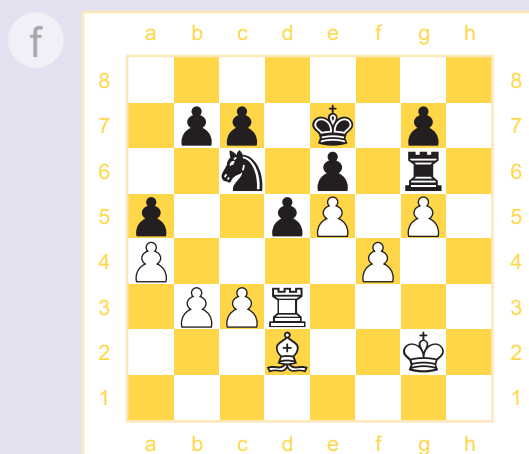
Brancas Negras



Brancas Negras



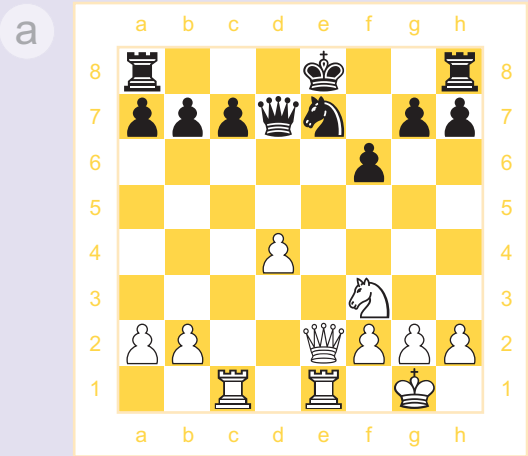
Brancas Negras



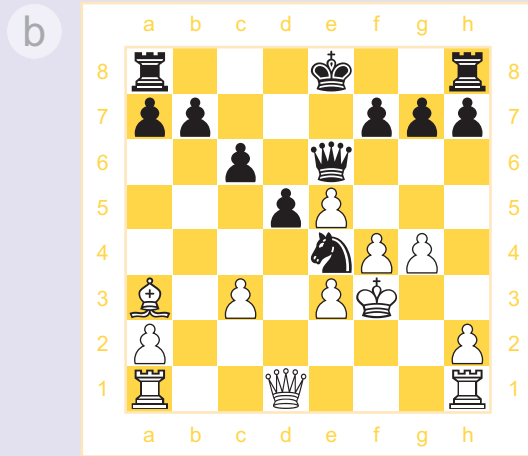
Brancas Negras

A

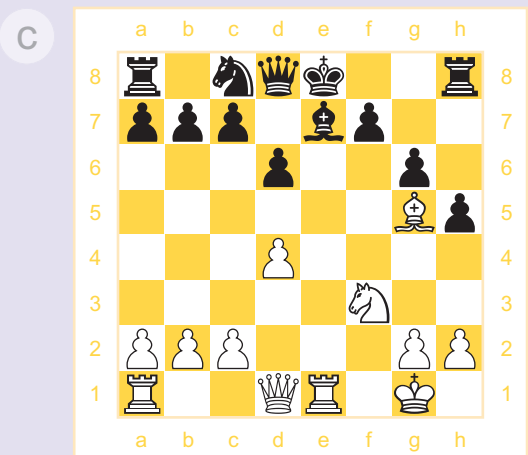
A pé de cada taboleiro aparecen tres opcións de valoración.
Rodea cun círculo o número da valoración correcta.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.



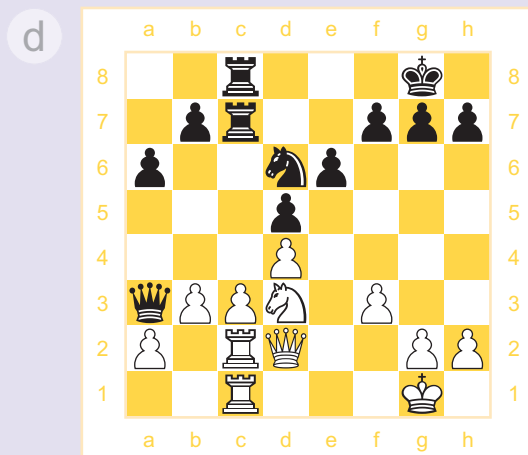
1. As negras están mellor debido á súa estrutura de peóns.
2. As brancas teñen vantaxe debido ao seu maior desenvolvemento e á exposta posición do rei negro no centro do taboleiro.
3. A posición está igualada porque a mellor estrutura de peóns das negras compensa a desvantaxe en desenvolvemento e seguridade do rei.



1. As negras teñen vantaxe fundamentalmente pola posición insegura do rei branco e o cabalo situado no punto forte e4 que non pode ser desaloxado.
2. As negras teñen vantaxe fundamentalmente debido á súa menor cantidade de illas de peóns.
3. A posición está aproximadamente igualada, xa que o rei branco está inseguro, pero o rei negro tamén porque se atopa no centro e non pode enrocar curto.



1. As brancas están mellor fundamentalmente porque o cabalo negro de c8 está en mala posición.
2. As negras están mellor porque teñen un peón de vantaxe.
3. As brancas están mellor fundamentalmente pola súa vantaxe en desenvolvemento e a posición insegura do rei negro, o cal compensa amplamente o peón de menos.



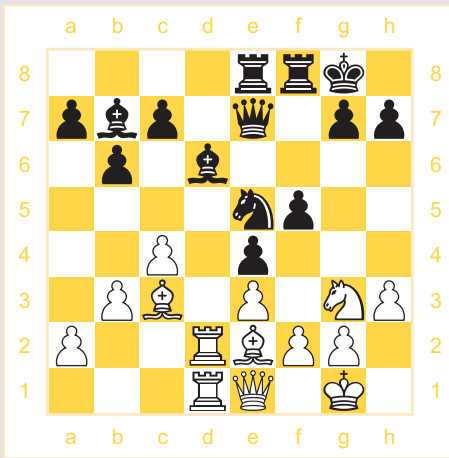
1. A posición está igualada.
2. As negras teñen vantaxe pola posición insegura do rei branco.
3. As negras teñen vantaxe pola debilidade do peón c3, atrasado nunha columna semiaberta que dominan as negras.

B

Valora cada factor sinalando se algún bando ten superioridade nese elemento específico.

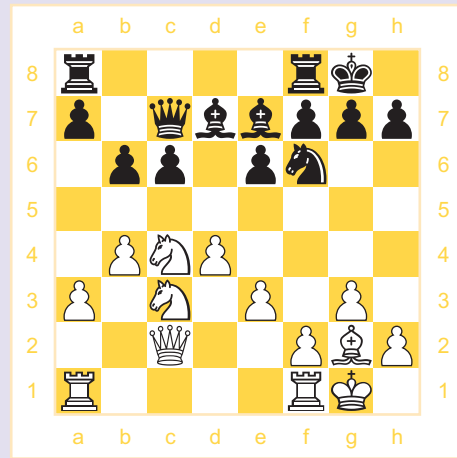
Despois de valorar todos os aspectos, sinala que bando ten vantaxe.

a



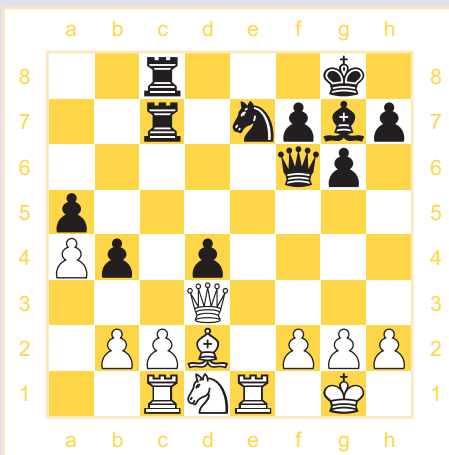
	B	N
Seguridade do rei	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Control do centro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Desenvolvemento.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Espazo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Peóns pasados	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Estrutura de peóns.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Control columnas abert.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Control filas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Control diagonais	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mala posición peza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Valoración global.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

b



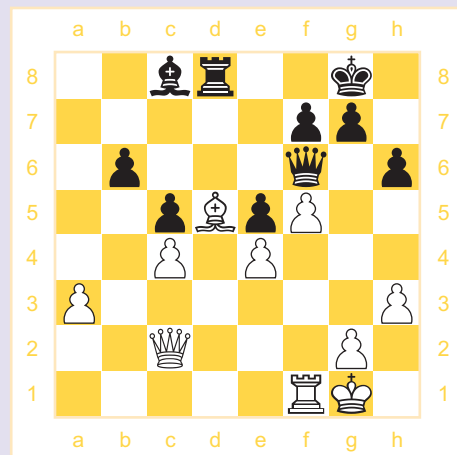
	B	N
Seguridade do rei	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Control do centro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Desenvolvemento.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Espazo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Peóns pasados	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Estrutura de peóns.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Control columnas abert.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Control filas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Control diagonais	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mala posición peza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Valoración global.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

c



	B	N
Seguridade do rei.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Control do centro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Desenvolvemento.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Espazo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Peóns pasados	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Estrutura de peóns.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Control columnas abert.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Control filas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Control diagonais	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mala posición peza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Valoración global.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

d



	B	N
Seguridade do rei	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Control do centro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Desenvolvemento.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Espazo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Peóns pasados	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Estrutura de peóns.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Control columnas abert.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Control filas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Control diagonais	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mala posición peza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Valoración global.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Unidade 5

A reflexionar...

Nocións de cálculo de variantes

Árbore de variantes

A xogada intermedia

A orde das xogadas

Atacar co máximo de forzas

Ataque de flanco e reacción central



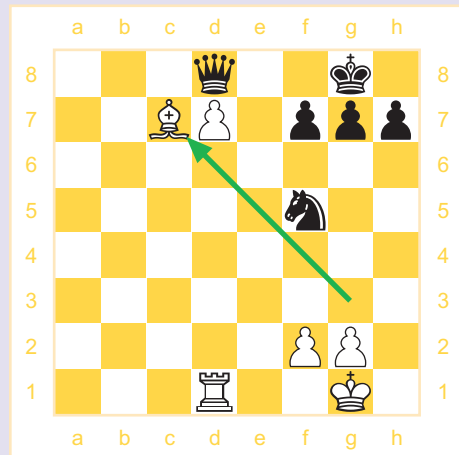
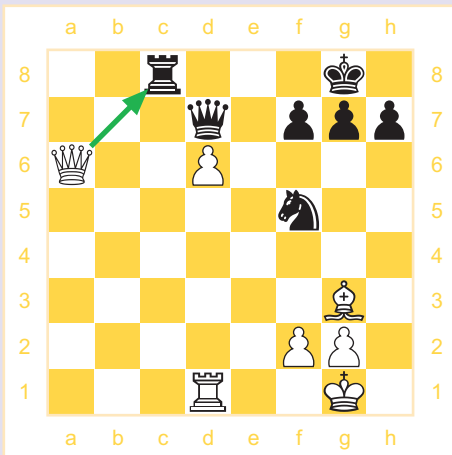


Nocións de cálculo de variantes

Con frecuencia, preséntanse posicións nas que existen unha ou varias secuencias de xogadas (dun e doutro bando) que teñen un carácter máis ou menos forzado (ou conveniente). Nese caso, o xadrecista debe visualizar na súa mente a devandita secuencia de xogadas e avaliar as súas consecuencias. Este proceso mental coñécese como "cálculo de variantes".

Exemplos

1



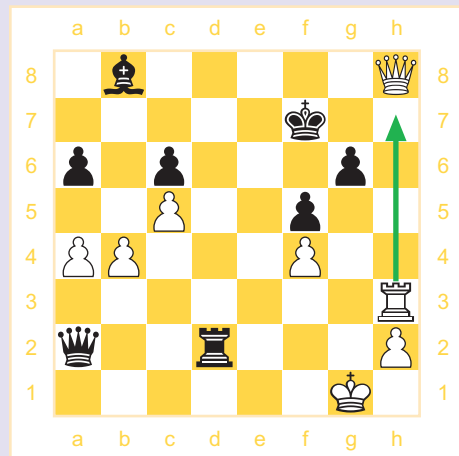
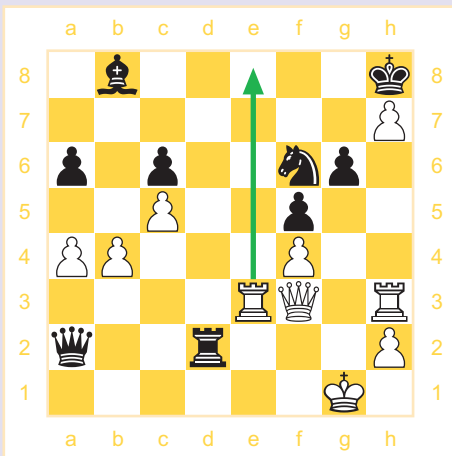
Para saber se o sacrificio da dama branca serve para coroar o seu peón pasado, realízase o cálculo de variantes seguinte:

1. Dxc8+ Dxc8
2. d7 (ameázase tanto dxc8=D+ como d8=D+) Dd8
3. Ac7.

O alfil desaloxa a dama negra da súa posición de bloqueo. As negras están perdidas tras verse obrigadas a cambiar a súa dama polo peón.

Este cálculo de variantes foi doado por ter tres xogadas e, ademais, forzada.

2



As brancas antes de sacrificar dúas pezas deben calcular coidadosamente se é correcto.

1. Te8+ Cxe8
2. Dc3+ Cg7
3. Dxc7+ Rxc7
4. h8=D+ Rf7

Ante a inminencia de mate das negras, é necesario calcular se as brancas dan mate primeiro.

5. Th7+ Re6
 6. Dg8+ Rf6
 7. Dg7+ (7. Df8+ tamén gaña) Re6
 8. Df7++.
- Todas as xogadas foron forzadas.



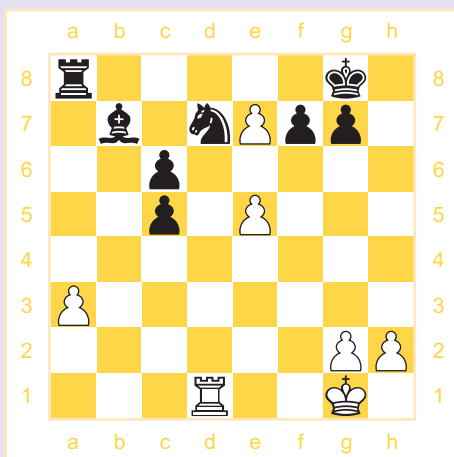
Se as xogadas son forzadas simplifícase o proceso de cálculo.

Xeralmente, para unha posición determinada existe máis dunha xogada posible. Ás alternativas que son tomadas en consideración polo xadrecista en cada posición durante o cálculo das variantes chámaseselles "xogadas candidatas".

Todo o anterior é válido tanto para atacar coma para defender.

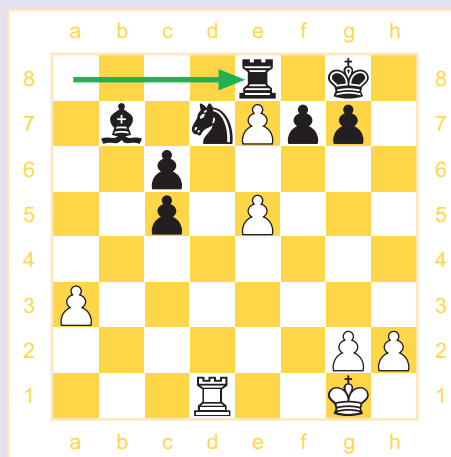
Exemplos

1



As negras deben calcular para defenderse da ameaza de promoción do peón branco, aínda que teñan dúas pezas de vantaxe. Se se move o cabalo, pérdese por Td8+. Se se defende o cabalo con Ac8, o peón coroa. Nos seguintes diagramas, analízanse as posibles xogadas candidatas.

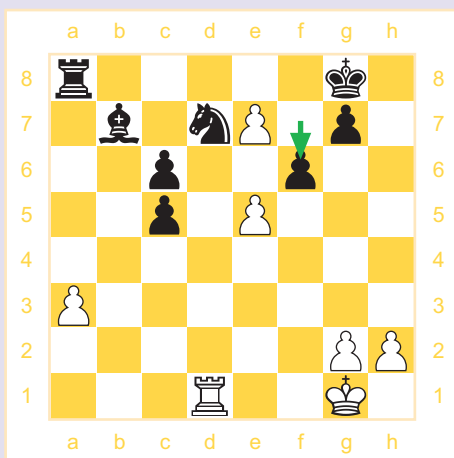
2



1. .. Te8

2. Txd7 (ameaza Td8 gañando) Rh7 (para evitar a cravada en d8) 3. Txb7 e as brancas quedan con vantaxe gañadora polos seus dous peóns pasados e e a.

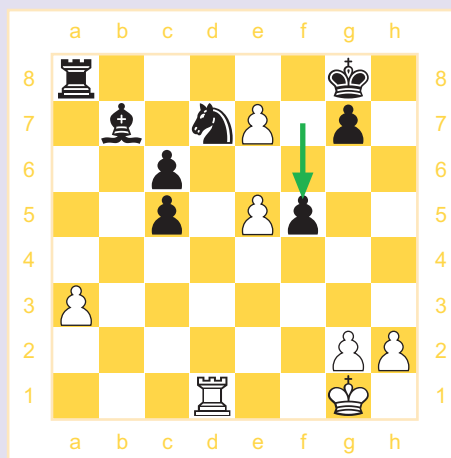
3



1. .. f6

2. e6! (se 2. Txd7 Rf7!) e as brancas gañan, pois o cabalo negro debe moverse e entón Td8 gaña.

4



1. .. f5

As brancas teñen dúas xogadas candidatas: e6 e Txd7.
a) 2. e6? Cf6! e o cabalo domina a casa de coroa (negras con vantaxe).
b) 2. Txd7 Rf7! 3. Txb7 Txa3 (igualado). Estas últimas son as xogadas correctas.

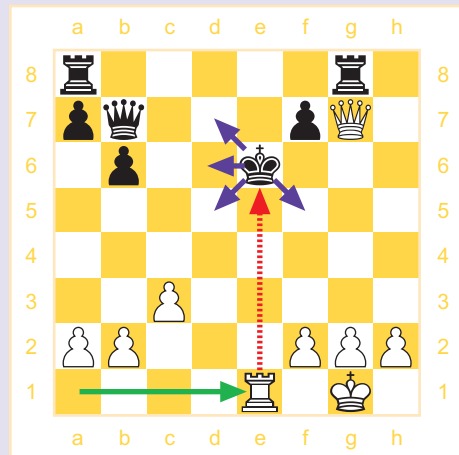
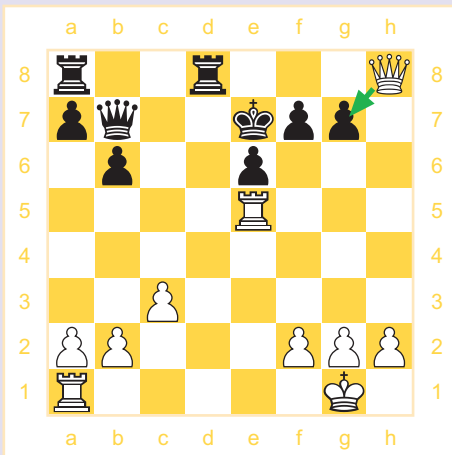


Árbore de variantes

Se facemos un esquema das xogadas que se analizan ao realizar o cálculo de variantes, xorde o que se coñece como "árbore de análise". Chámase "árbore" porque a semellanza dunha árbore real, a medida que se avanza no seu percorrido, van aumentando a cantidade de ramas. Se se debuxa un esquema das variantes, este terá a forma dunha árbore.

Exemplo

1



Para decidir se as brancas deben xogar 1. D_{xg7}, é necesario calcular as consecuencias de 1. ... T_{g8}, ao cal non pode retirarse a dama pola ameaza de mate en g2.

A análise das variantes discorre así:
1. D_{xg7} T_{g8} 2. T_{x6+} R_{x6} 3. T_{e1+}.

Agora as negras teñen 4 "xogadas candidatas", sinaladas por frechas.

A análise de cada unha delas é:

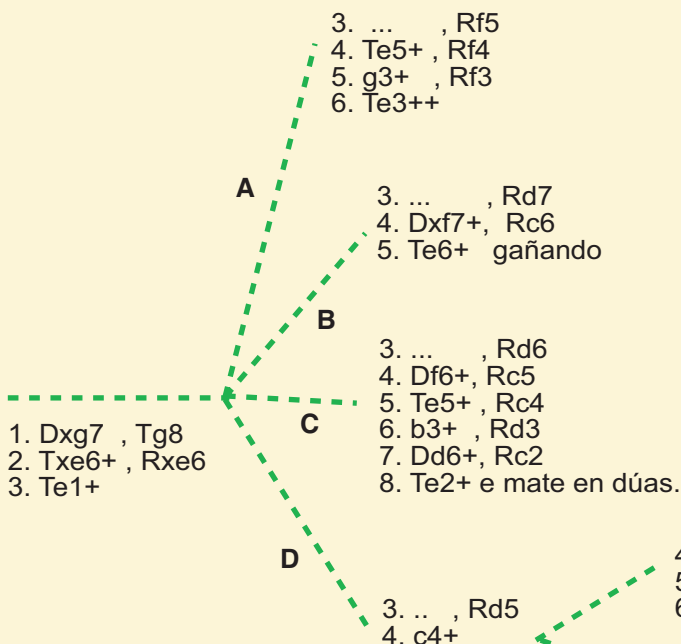
A) 3. ... R_{f5} 4. T_{e5+} R_{f4} 5. g₃₊ R_{f3} 6. T_{e3++}.

B) 3. ... R_{d7} 4. D_{x7+} R_{c6} 5. T_{e6+} pérdese a dama negra.

C) 3. ... R_{d6} 4. D_{f6+} R_{c5} 5. T_{e5+} R_{c4} 6. b₃₊ R_{d3} 7. D_{d6+} R_{c2} 8. T_{e2+} e mate en dúas xogadas.

D) 3. ... R_{d5} 4. c₄₊ R_{c6} (4. ... R_{xc4} 5. D_{c3+} R_{b5} 6. T_{e5+} gañando)

5. D_{f6+} e prodúcese unha posición moi similar á variante C, en que o rei negro recibe mate ao avanzar cara ao campo branco.

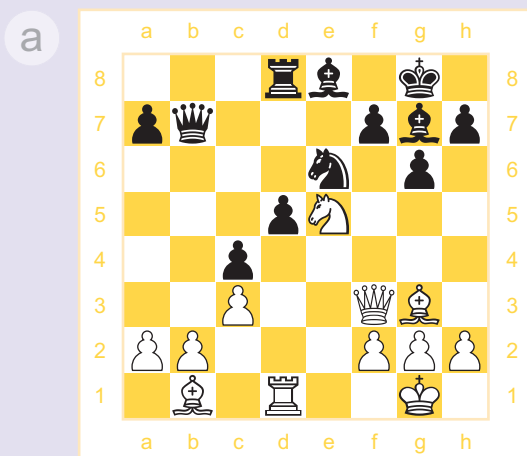


Ao final de cada rama, debe realizarse sempre unha avaliación da posición resultante.

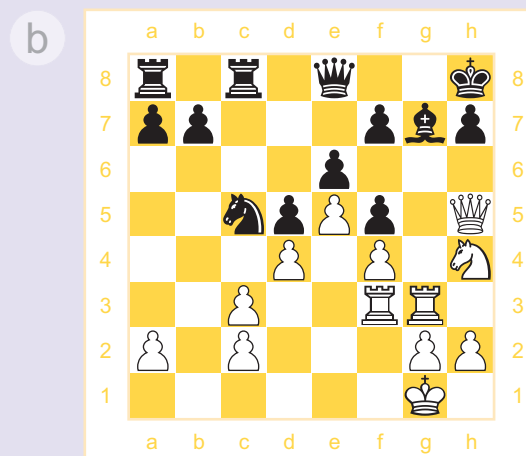
Neste caso, as avaliacións son sinxelas e definitivas, xa que todas conducen á vitoria das brancas.

1

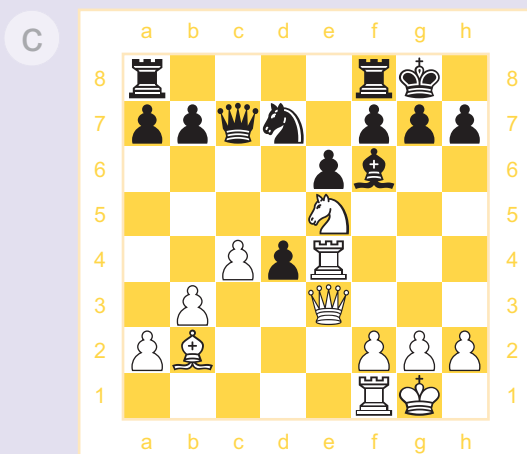
Resolve en cada caso a pregunta formulada, mediante unha análise das variantes posibles. Determina en cada momento sucesivo cales son as xogadas candidatas e debuxa ao final a árbore de variantes.



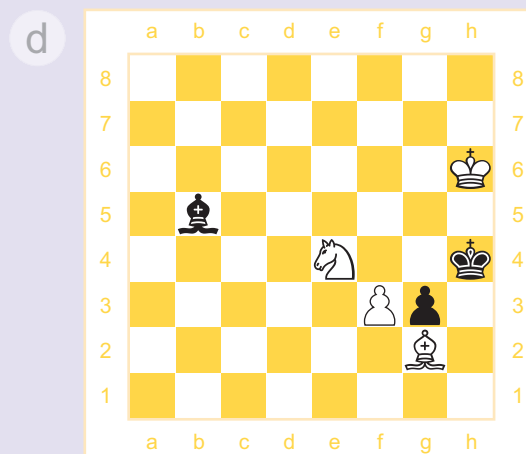
É correcto capturar con 1. Cxc4?



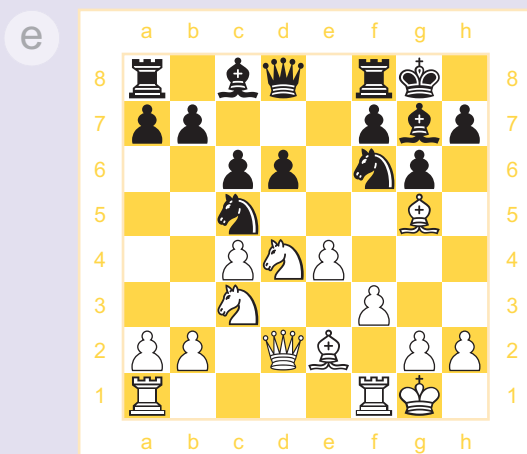
Gaña a partida mediante 1. Txg7?



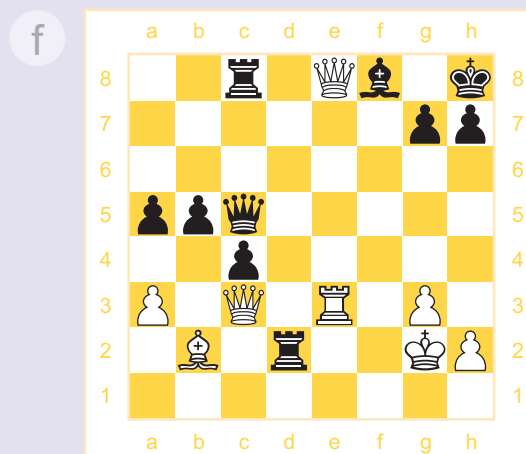
É 1. Cxd7, sacrificando a dama, unha xogada correcta?



Como gañan as brancas se as negras xogan agora 1. ... Af1?



É correcto capturar neste momento 1. ... Cfxe4?



O rei branco está en xaque; determina cal é a mellor xogada das brancas nesta situación.

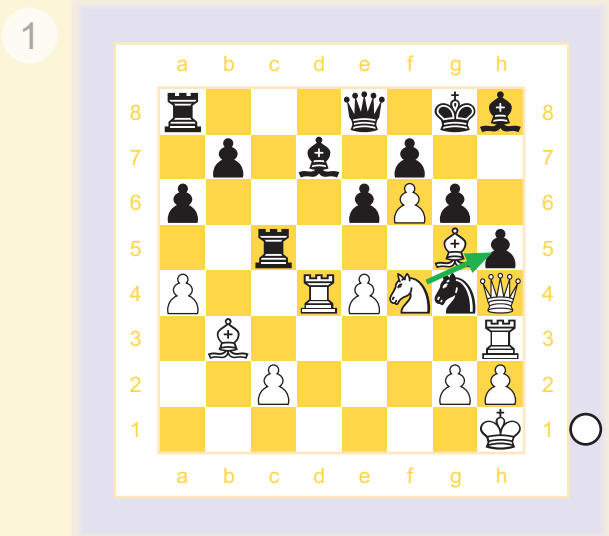


A xogada intermedia

Ás veces, no medio dunha secuencia de xogadas de carácter aparentemente forzado, de pronto un dos dous bandos intercala unha xogada inesperada que cambia drasticamente o resultado previsto. É o que se coñece como "xogada intermedia".

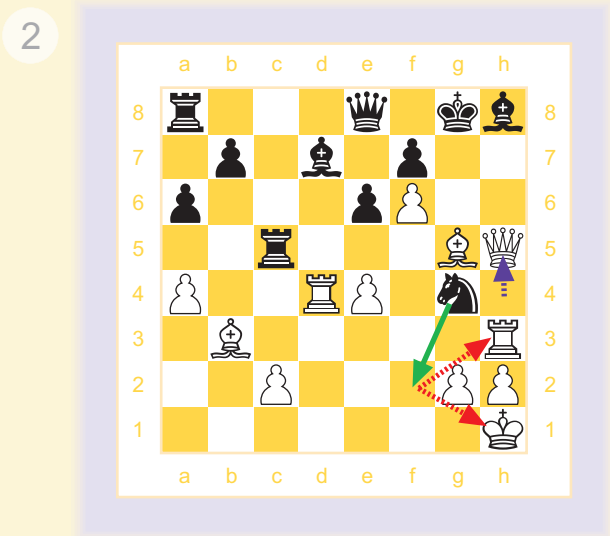
O cálculo de variantes e a súa árbore debe realizarse correctamente para atopar as xogadas intermedias e evitar sorpresas.

Exemplo

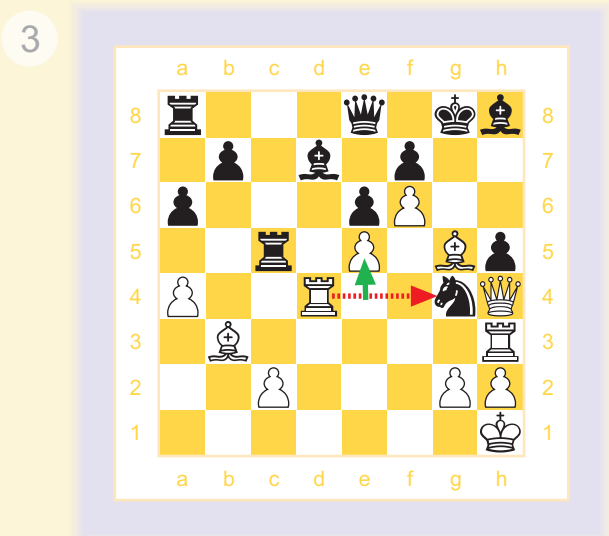


A primeira opción que xorde é o sacrificio de cabalo en h5 para abrir a columna h e dar mate ao rei negro.

A variante desenvólvese: 1. Cxh5 gxh5 2. Dxh5 (ameázase mate en h8).

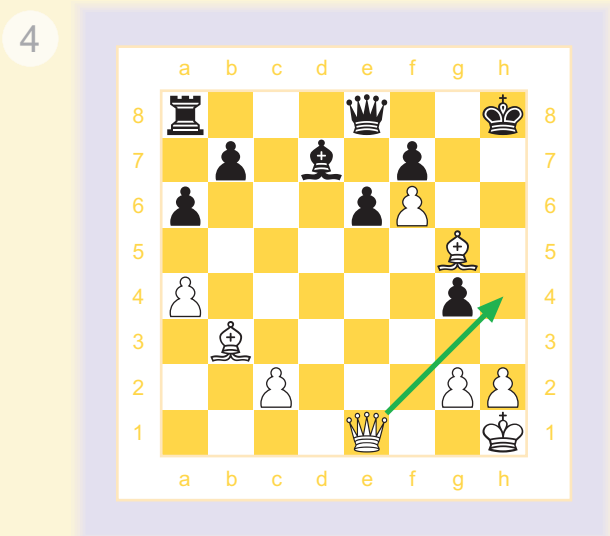


Pero as negras teñen o xaque intermedio 2. ... Cf2+ seguido da captura da torre de h3, tras o cal gañarían a partida. Non obstante, as brancas teñen a xogada intermedia gañadora 2. e5!! en vez de 2. Dxh5?



O inesperado avance do peón incorpora a torre de d4 ao ataque sobre o enroque (ameázase Txg4).

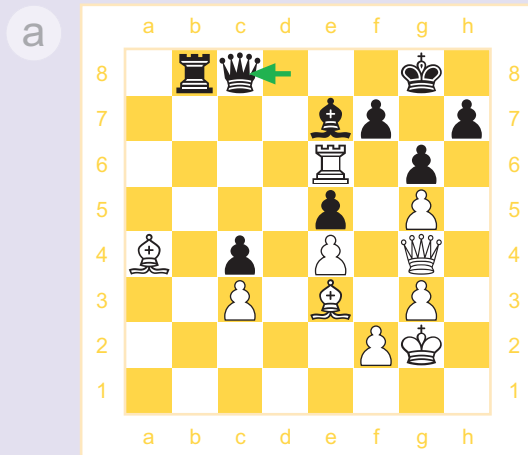
2. ... Txe5 3. Txg4 (ameaza de xaque ao descuberto con Af4) Te1+ 4. Dxe1 hxg4 5. Txh8+ Rxh8.



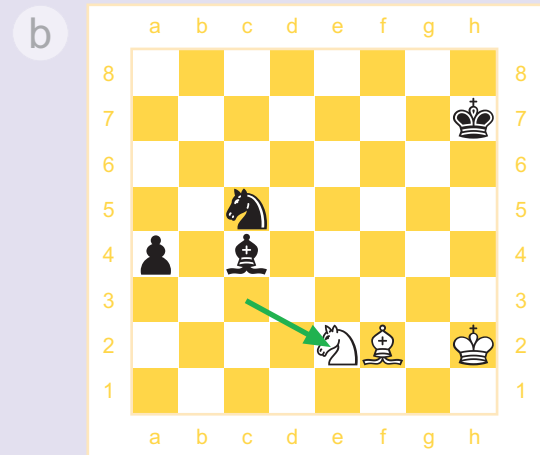
As brancas rematan doadamente con: 6. Dh4+ Rg8 7. Ah6 e as negras non poden evitar o mate.

2

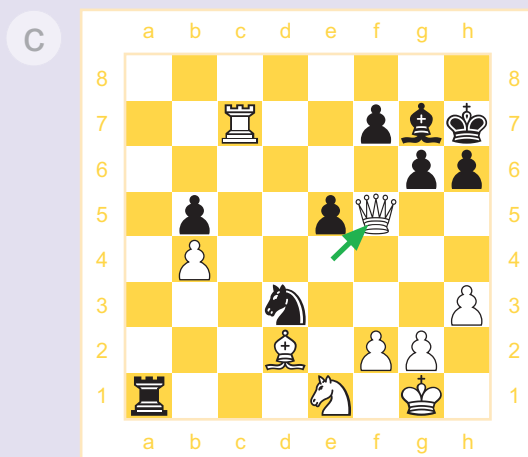
Para cada unha das posicións, atopa a xogada intermedia gañadora que realiza o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.



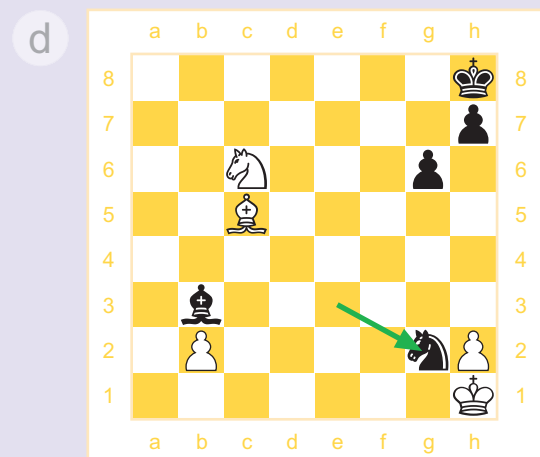
As brancas capturaron un cabalo en e6 coa súa torre e as negras cravan esta torre coa súa dama (xogada indicada).



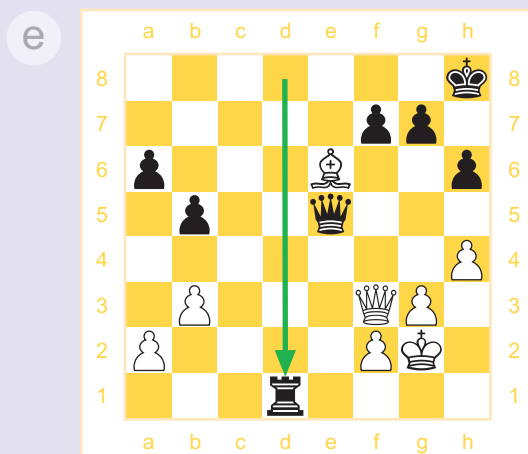
As brancas capturaron un peón negro en e2 co seu cabalo (xogada indicada), esperando conseguir táboas con 1. ... Axe2 2. Axc5.



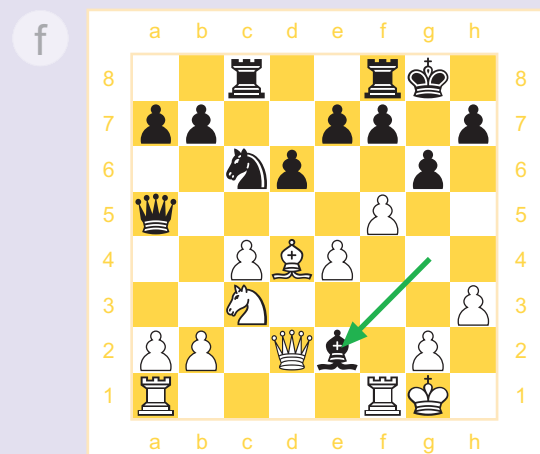
As brancas capturaron a dama negra en f5 (xogada indicada) e esperaban a variante 1. ... gxf5.



As negras capturaron o alfil en g2 (xogada indicada) para conseguir táboas despois de 1. Rxg2 Ad5+ seguido de Axc6 (ou 1. Ca5 Ad5).



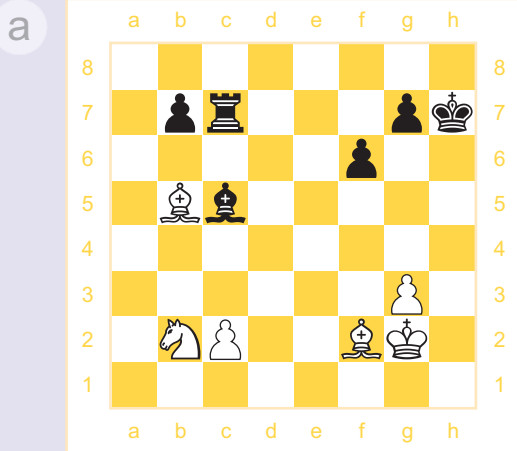
As negras capturaron unha torre en d1 (xogada indicada) e prevén unha posición igualada con 1. Dxd1 Dxe6.



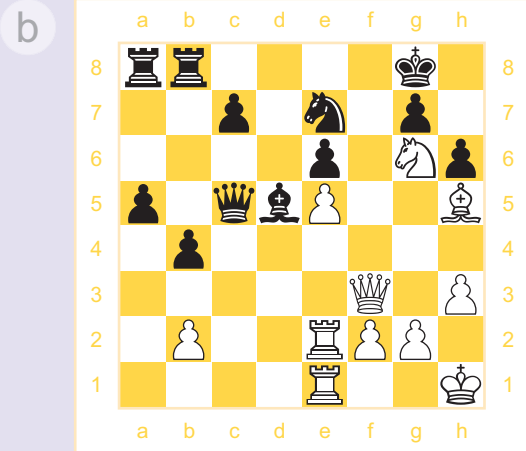
As negras xogaron Ae2 (xogada indicada) para intentar salvalo e prevén 1. Dxe2 Cxd4 (se 1. Cxe2?? Dxd2) ou se a torre branca move entón Axc4.

3

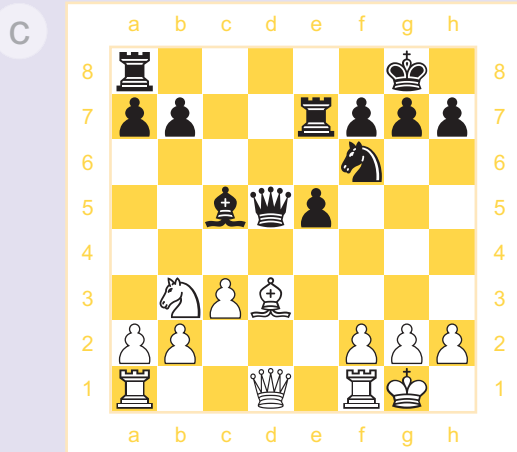
Responde a pregunta formulada ao pé de cada taboleiro.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.



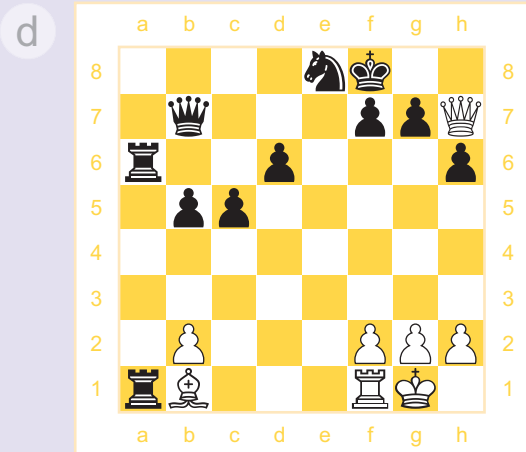
As negras xogan agora 1. ... Axf2 esperando gañar a partida doadamente. É correcta esa apreciación?



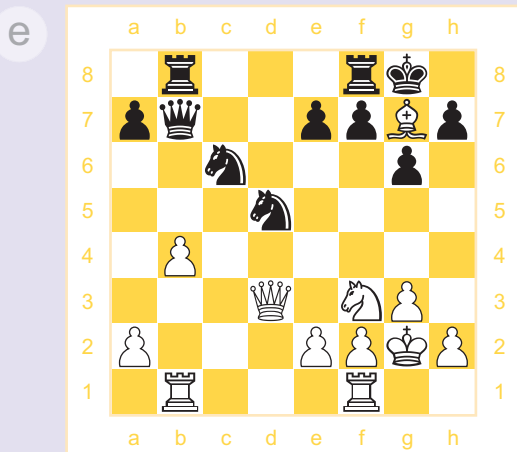
Gañan as brancas material xogando 1. De3?



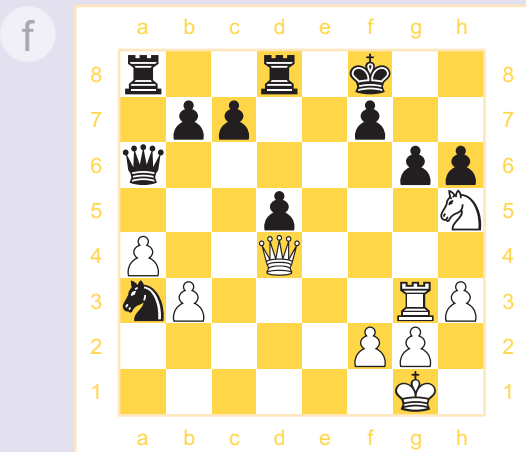
Gañan as brancas un peón coa combinación 1. Axh7+ Rxh7 2. Dxd5 seguido de Cxc5?



As negras pensan que se salvarán, porque tras 1. Dh8+ Re7 2. Te1+ Rf6 o rei negro escapa. Atopa a xogada intermedia gañadora para as brancas.



As brancas pensaban obter vantaxe tras 1. ... Rxc7 2. Dxd5. Atopa a xogada intermedia que lles dá vantaxe ás negras.



As brancas sacrificaron unha torre para atacar o rei negro. Atopa a xogada intermedia gañadora para as brancas.

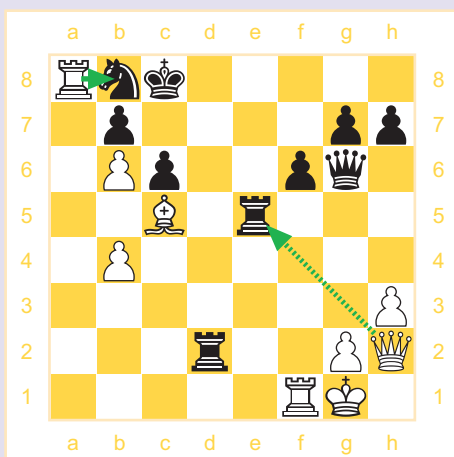


A orde das xogadas

A orde en que se realizan as xogadas dunha combinación ou secuencia de xogadas é importante. Unha transposición de xogadas pode botar a perder a combinación ou partida mellor concibida.

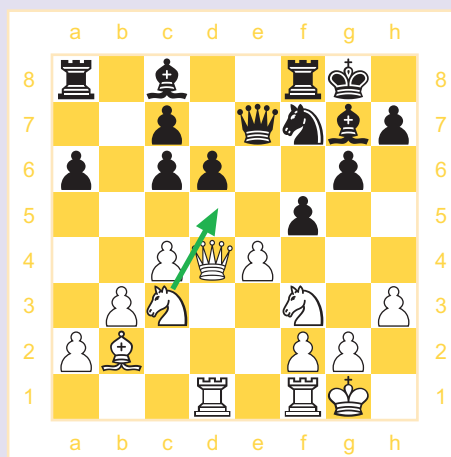
Exemplos

1



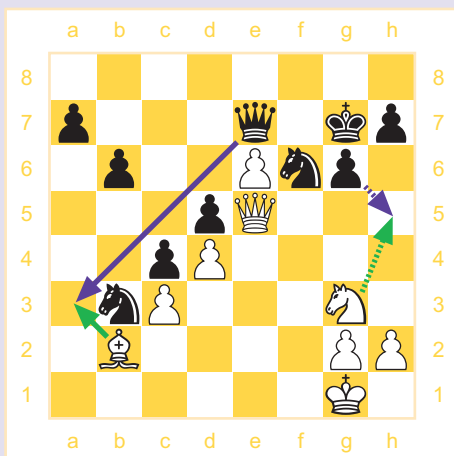
As brancas teñen o mate na 8.^a fila con:
3. Tf8+ e mate en breve. Se as negras alteran a orde con 1. Dxe5?? perden por 1. ... Dxd2++.

2



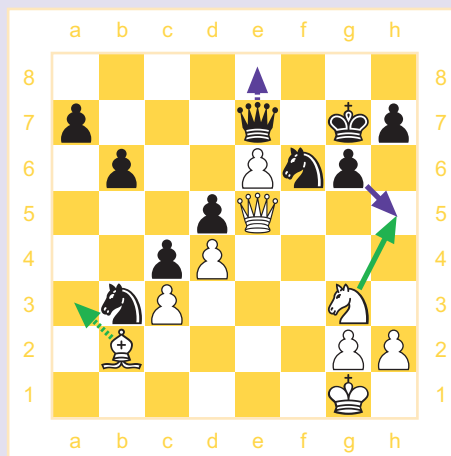
As brancas gañan peza se a primeira xogada é Cd5! (1. ... Axd4 2. Cxe7+! seguido de Axd4). Con 1. Dxd7+ Rxd7 2. Cd5+ De5! só se obtén unha pequena vantaxe.

3



As brancas gañan con 1. Aa3! Dxa3 (1. ... De8 2. Dc7+ gañando brancas)
2. Ch5+! gxh5 3. Dg5+ e tras capturar o cabalo de f6 as brancas gañan co avance do peón e.

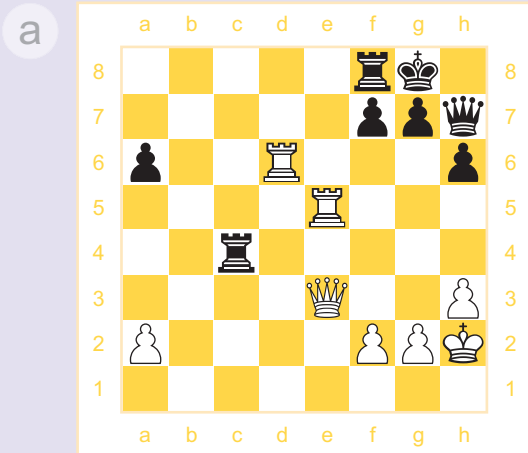
4



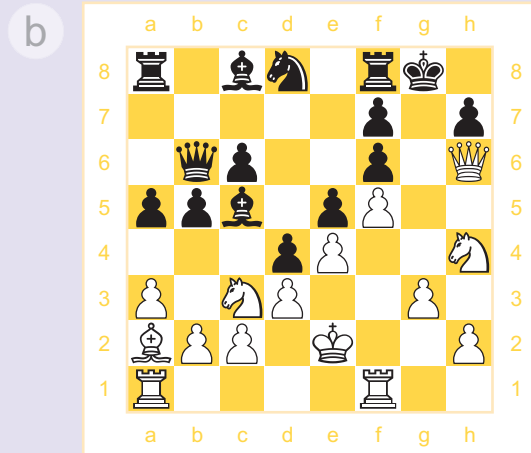
Se a primeira xogada fose 1. Ch5+ malograríase a combinación. Tras 1. ... gxh5 2. Aa3 De8! (as negras non están obrigadas a capturar e teñen unha peza de vantaxe).

4

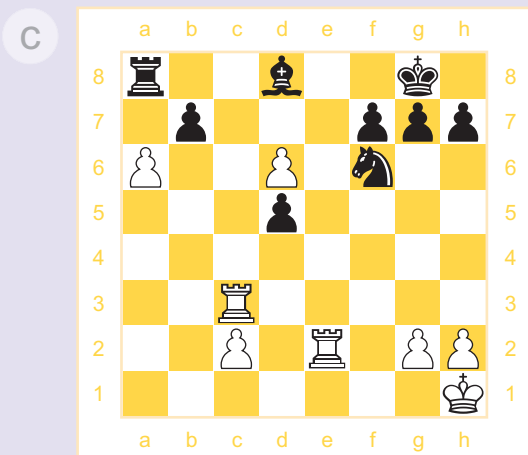
Xustifica con variantes a resposta correcta en función das suxestións propostas ao pé de cada taboleiro.



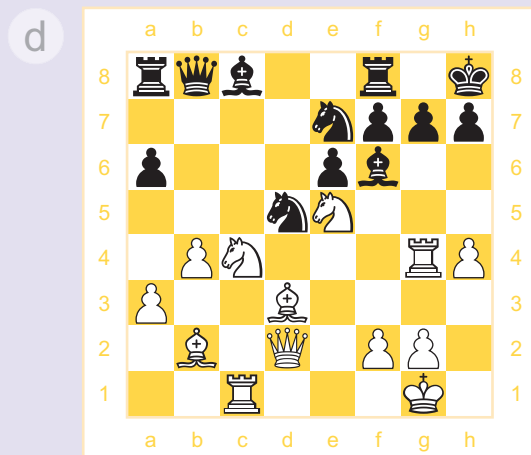
As brancas queren decidir a partida por ataque na 8.^a fila. Que xogada deben facer primeiro: Te8 ou Td8?



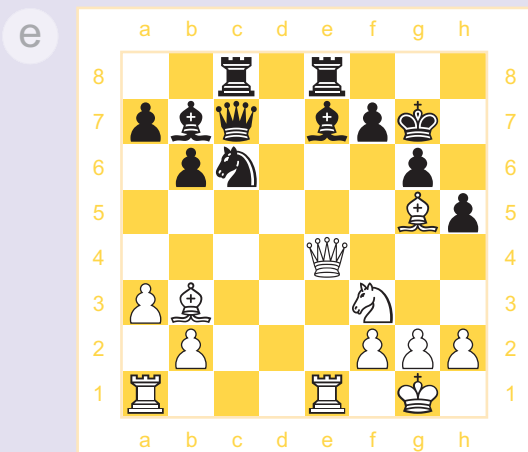
Cal das dúas xogadas propostas conduce ás brancas a gañar a partida inmediatamente: Tf4 ou Ca4?



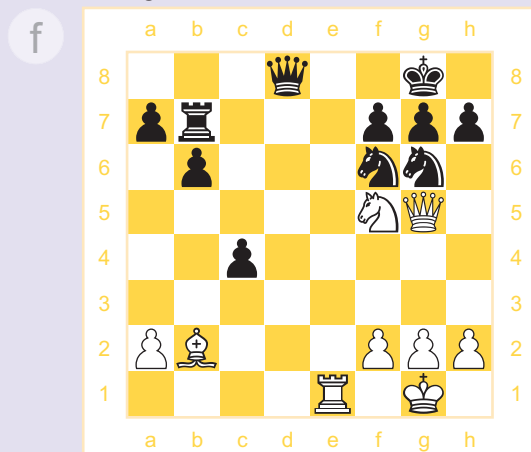
Cal das opcións propostas conduce as brancas á vitoria: d7, Tc8 ou Te8+?



Cun dobre sacrificio, as brancas logran a apertura da diagonal a1-h8 e gañan a partida. Cal é a orde de xogadas correcta: 1. Txg7 e 2. Cc6 ou 1. Cc6 e 2. Txg7?



Cal é a secuencia gañadora para as brancas: 1. Ah6+ Rxh6 2. Axf7 ou 1. Axf7 Rx7 2. Ah6?



Nun momento da combinación gañadora para as brancas xógase Ch6+. Cal é a orde de xogadas correcta para realizala?



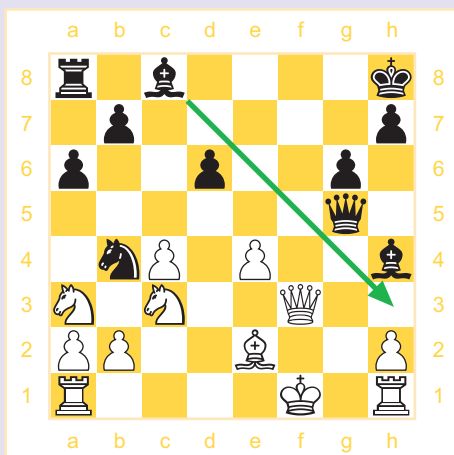
Atacar co máximo de forzas

Un dos principios importantes para conducir un ataque exitosamente é utilizar a maior cantidade posible de forzas no ataque.

Adoita dicirse, de forma humorística: convide a todos á festa!

Exemplo

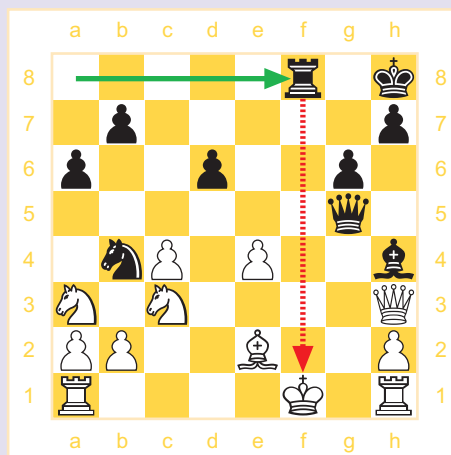
1



Aínda que as brancas teñen unha torre de vantaxe, o seu rei atópase nunha posición moi perigosa. As negras necesitan incorporar máis forzas ao ataque:

1. ... Ah3+! 2. Dxh3 Tf8+

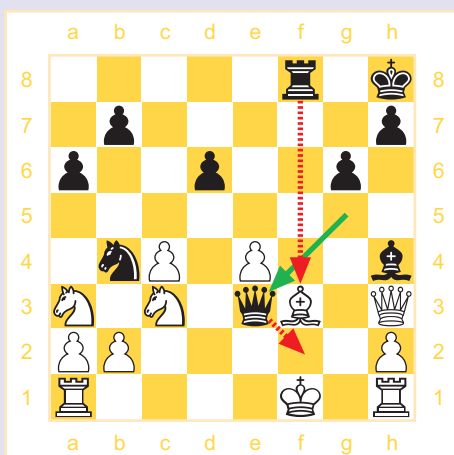
2



As negras sacrificaron un alfil para que a torre se incorpore de inmediato á ofensiva con xaque ao rei; as brancas só poden interpoñer o seu alfil.

3. Af3 De3!

3

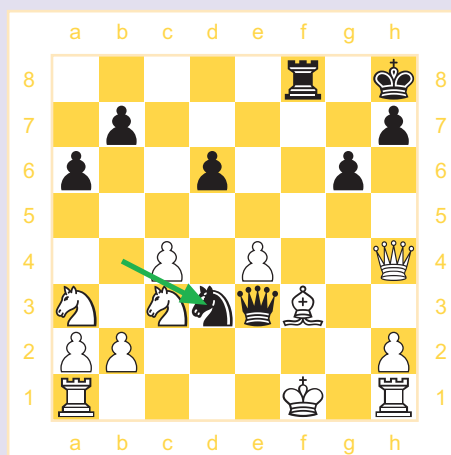


As negras crean unha dobre ameaza ao mover a súa dama a "e3" (Df2++ ou Txf3+). A resposta das brancas é única:

3. Dxh4 Cd3!!

(Se 3. ... Dxf3+ 4. Rg1 De3+ 5. Rg2 Df3+ táboas por xaque perpetuo e se 3. ... Txf3+ 4. Rg2 intentando Thf1).

4



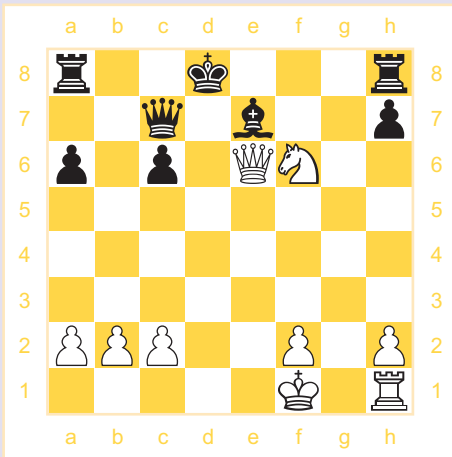
O cabalo é a última peza que se incorpora ao ataque. Hai múltiples ameazas e todas non poden ser defendidas (Txf3+ seguido de Cf4+ ou de Tf2+; Dxf3+ seguido de Cf2 etc.).

4. Cd5 Dxf3+ 5. Rg1 Cf2! (ameazando Dxh1++) 6. Rf1 Dxh1+ 7. Re2 Dxa1 e as brancas rendéronse.

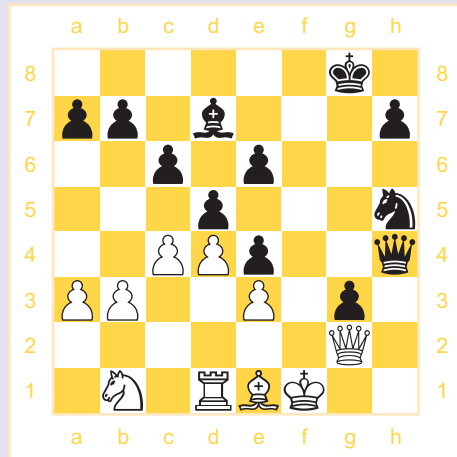
5

Indica en cada caso a xogada que permite incorporar á ofensiva unha peza que resulta decisiva para o éxito.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.

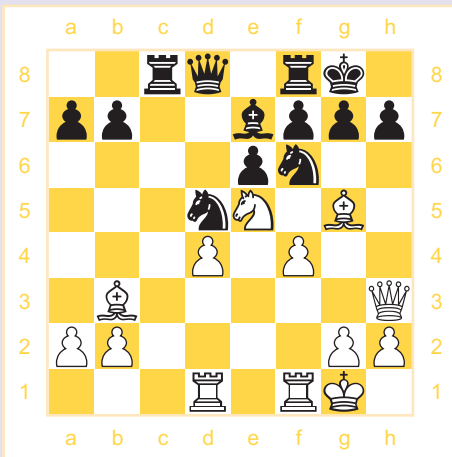
a



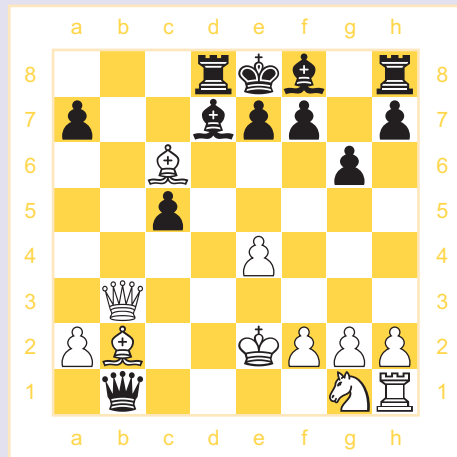
b



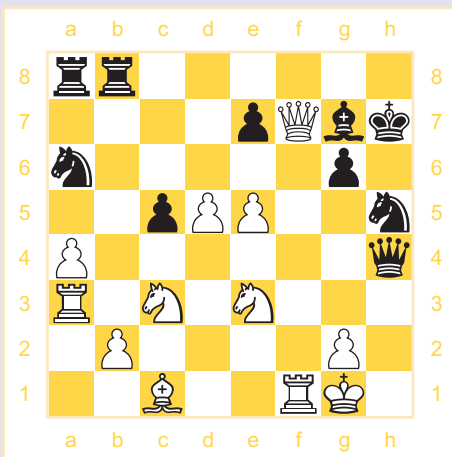
c



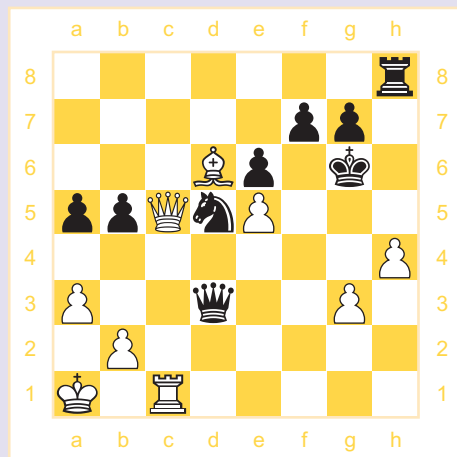
d



e



f





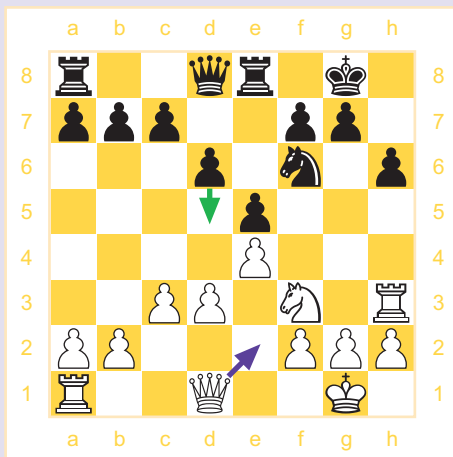
Ataque de flanco e reacción central

Un importante principio estratéxico do xadrez di: para ter éxito nun ataque de flanco é necesario ter o centro baixo control.

Un corolario directo deste enunciado é o seguinte: a mellor reacción contra un ataque no flanco é un contraataque no centro.

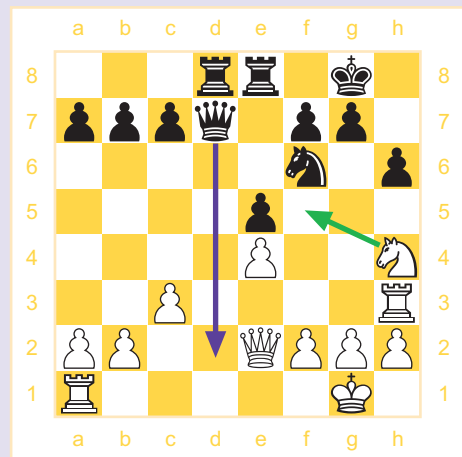
Exemplo

1



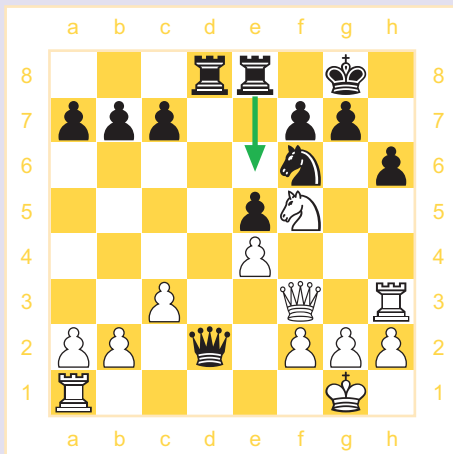
As brancas queren atacar o rei; intentan Ch4-f5 e incorporar a dama ao ataque. As negras reaccionan no centro:
1. ... d5! 2. De2 Dd7! (as negras apresúranse a dobrar dama e torre na columna **d** tras o cambio de peóns)
3. Ch4 dxe4 4. dxe4 Tad8.

2



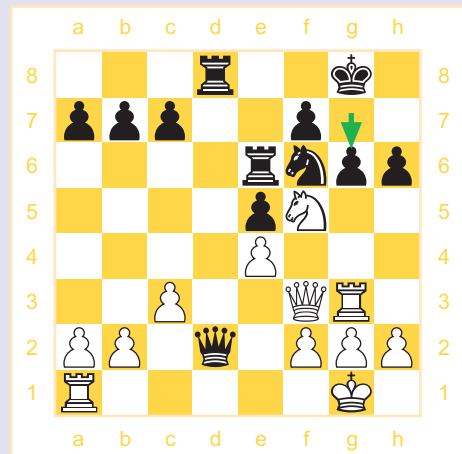
Mentres as brancas buscan acumular forzas no flanco de rei, as negras abriron a posición central e dominan a única columna aberta.
5. Cf5 Dd2! 6. Df3 (se 6. Dxd2 Txd2 as negras quedan con gran vantaxe posicional, pois dominan a 7.^a fila e a columna aberta, mentres as brancas non teñen forzas para continuar o ataque).

3



6. ... Te6! (as negras deféndense contra a ameaza Cxh6+) 7. Tg3 g6.

4



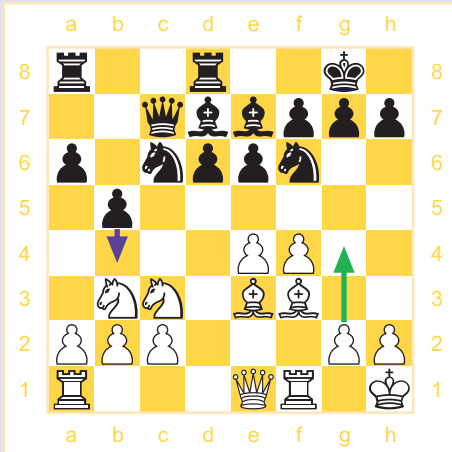
O ataque das brancas quedou baixo control. As negras teñen vantaxe grazas ao seu control da columna aberta central **d**.



A reacción central iníciase xeralmente mediante unha ruptura con peóns. O obxectivo é xerar contraxogo para non permitir que o adversario ataque libremente.

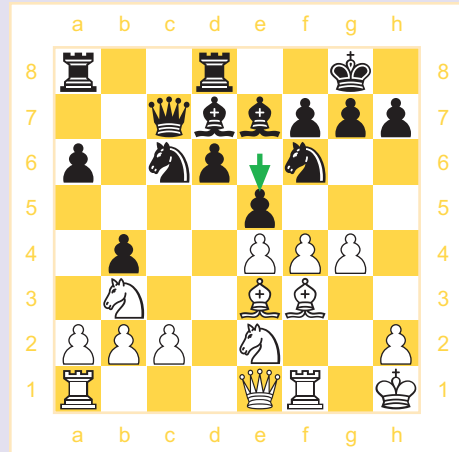
Exemplo

1



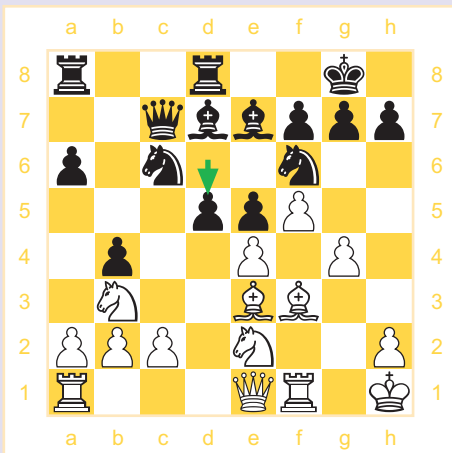
As brancas inician un ataque con avance de peóns no flanco de rei.
 1. g4 b4! (as negras forzan a retirada do cabalo que controla a casa d5)
 2. Ce2 e5.

2



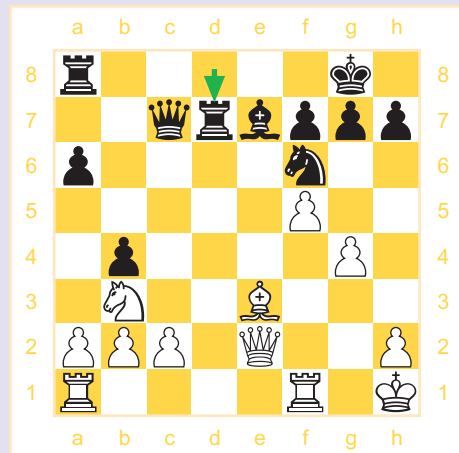
As negras comezan a súa reacción central. Ameázase capturar o peón de g4 e tamén reaccionar con d6-d5.
 3. f5 (se 3. g5 Cg4 4. Axc4 Axc4 5. f5 Axe2 6. Dxe2 d5! abrindo a posición no centro do taboleiro, con contraxogo)
 3. ... d5!.

3



As negras abren o centro, aínda cando deban sacrificar un peón no proceso.
 4. exd5 (se 4. g5 Cxe4 e as brancas non teñen suficiente compensación polo peón entregado) 4. ... e4! 5. dxc6 exf3 6. cxd7 fxe2 7. Dxe2 Txd7.

4



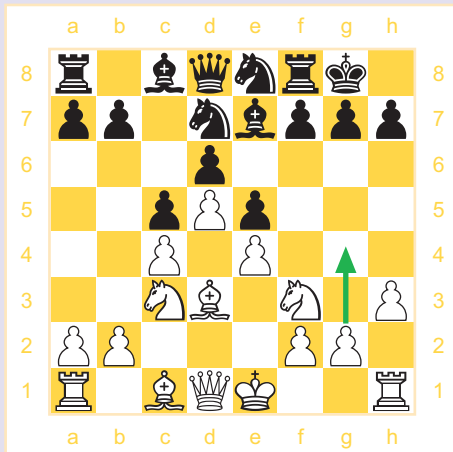
As negras teñen contraxogo activo, que compensa o peón entregado. O enroque branco está debilitado, abriuse o centro, a gran diagonal branca e a columna d. Se o cabalo negro é ameazado con g4-g5, ten á súa disposición as casas d5 e e4.



Cando o centro está pechado ou suficientemente controlado, de tal forma que non hai que temer un contragolpe central, é adecuado iniciar accións no flanco.

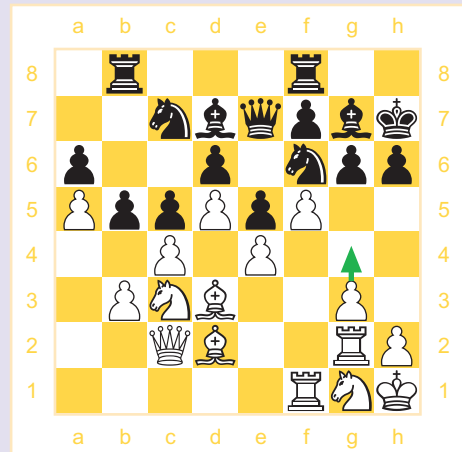
Exemplos

1



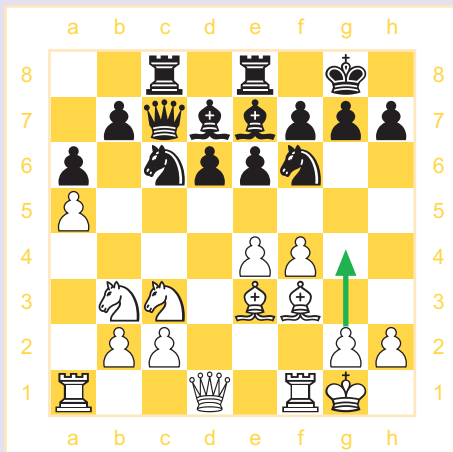
As brancas poden iniciar un avance de peóns no flanco de rei con 1. g4. O centro pechado impide un contraataque das negras na área central e, polo momento, o rei branco non se atopa en perigo no centro.

2



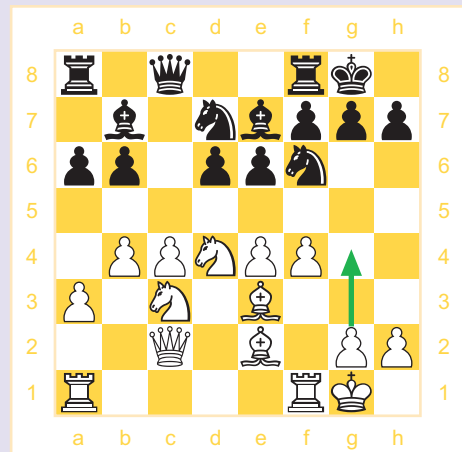
As brancas xogan 1. g4 para comezar un ataque sobre o enroque negro, porque o centro está pechado e as pezas do branco están ben situadas para iniciar accións no flanco de rei.

3



As brancas poden iniciar accións no flanco de rei con 1. g4 sen temor a unha reacción central do adversario. Se 1. ... d5? 2. e5 e o cabalo de f6 non ten outra xogada que 2. ... Ce4 tras o cal as brancas gañan un peón limpamente. En caso de 1. ... e5? as negras perden material tras 2. g5, pois o cabalo non ten a onde ir.

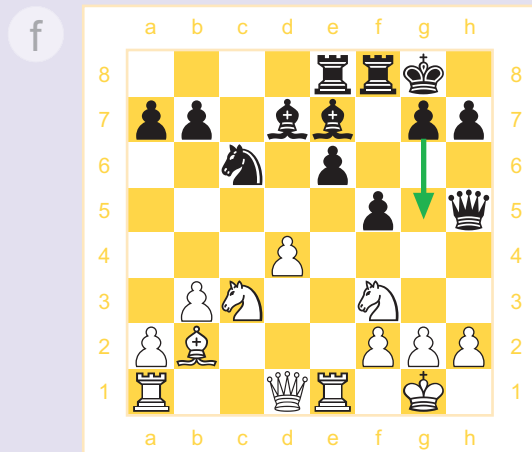
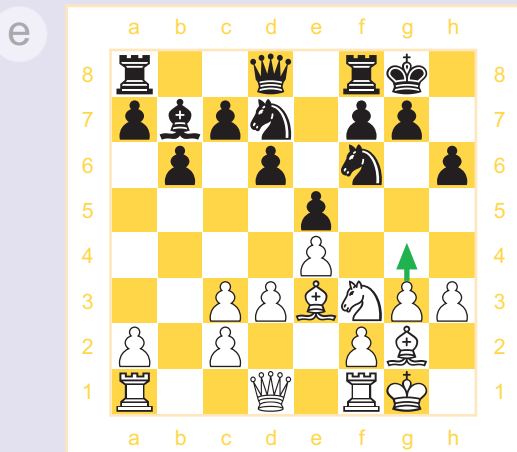
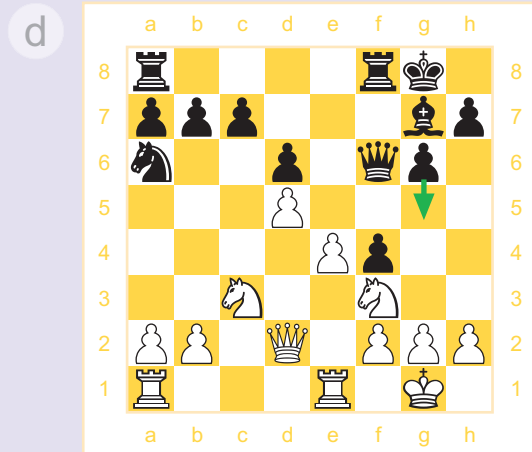
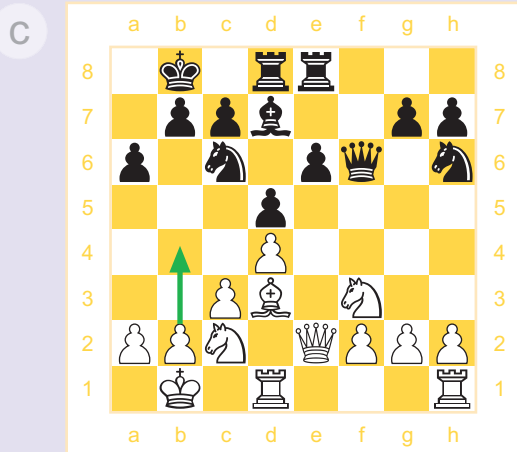
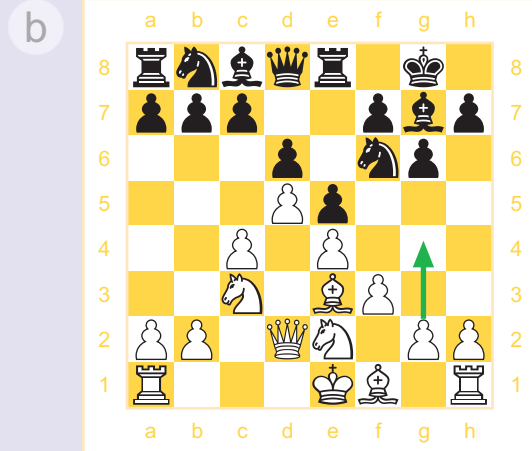
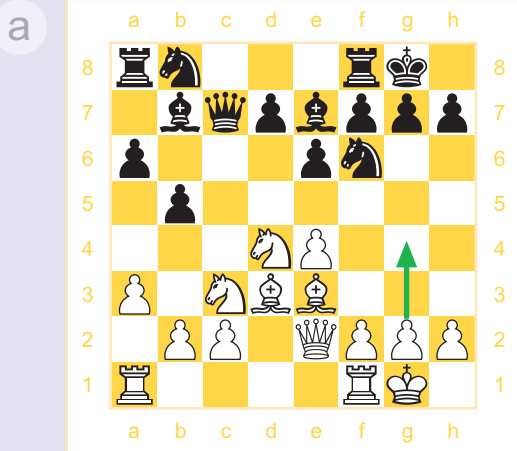
4



As brancas teñen ben controladas as posibles reaccións centrais das negras (que serían d6-d5 ou e6-e5). Por iso, poden iniciar o avance con peóns no flanco de rei mediante 1. g4. Se 1. ... e5 2. Cf5 atacando o alfil de e7. Se 1. ... d5 2. exd5 exd5 3. g5 e cando o cabalo mova captúrase o peón de d5.

6

O bando ao que lle toca xogar inicia accións nun flanco mediante a xogada indicada pola frecha. Di se o adversario pode reaccionar cun contraataque central inmediato e anota a xogada.



Unidade 6

Ataque ao rei

Ataque ao rei enrocado (punto h7)

Ataque ao rei enrocado (punto g7)

Ataque ao rei enrocado (punto f7)

Ataque ao rei sen enrocar (con damas)

Ataque ao rei sen enrocar (sen damas)

Ataque ao rei enrocado con fianchetto



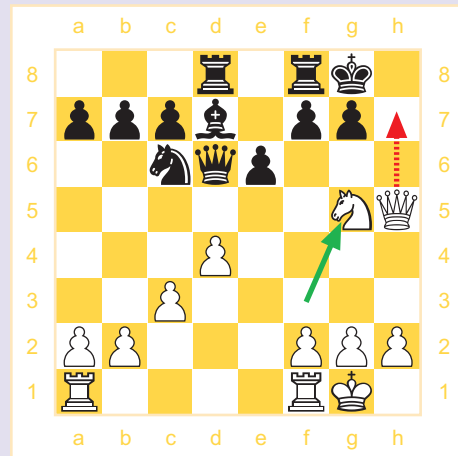
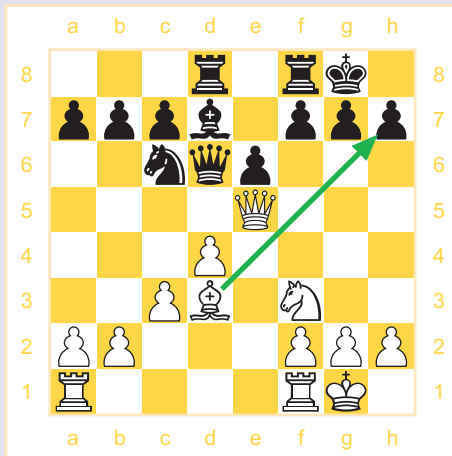


Ataque ao rei enrocado (punto h7)

Unha das formas clásicas de atacar un enroque é o sacrificio de alfil no punto h7 (cando falemos dos puntos h7, g7 e f7, estarémos a referir, claro está, ao enroque curto das negras). Nalgúns libros identifícaselle como "o presente grego". O seu éxito estará sempre en dependencia da posición específica das pezas en cada caso.

Exemplos

1



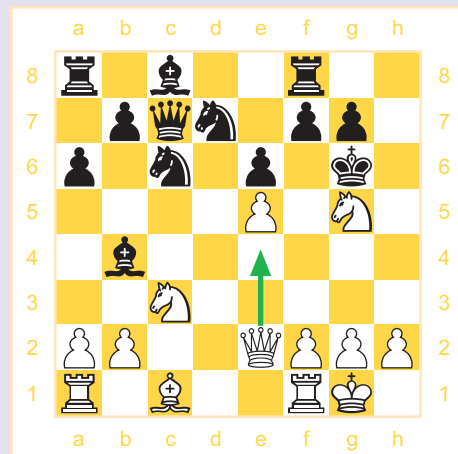
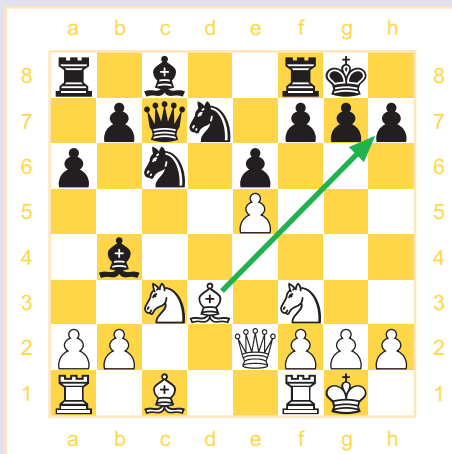
O punto h7 é obxecto frecuente de sacrificios para atacar un rei enrocado curto:

1. Axh7+! Rxh7 2. Dh5+ Rg8 3. Cg5.

A dama ameaza dar xaque mate ao rei negro, apoiada polo cabalo. As negras non poderán evitalo:

3. ... Tfe8 4. Dxf7+ Rh8 5. Dh5+ Rg8 6. Dh7+ Rf8 7. Dh8+ Re7 8. Dxc7++.

2



1. Axh7+ Rxh7 2. Cg5+ Rg6 (si 2. ... Rg8 3. Dh5 con mate en poucas xogadas; se 2. ... Rh6 3. Cxe6+ gañando).

3. De4+ f5 4. exf6+ con mate en poucas xogadas.

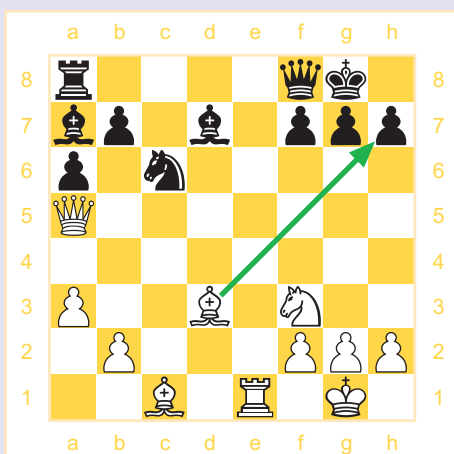


En dependencia da posición de todas as pezas no momento específico, o sacrificio de alfil en h7 será correcto ou non. Nesta lección mostrámoslle ao lector os motivos típicos polos cales un sacrificio desta natureza pode resultar incorrecto.

Tamén existen outros tipos de ataque sobre o punto h7 do enroque. Nos exercicios atopará o lector algúns casos.

Exemplos

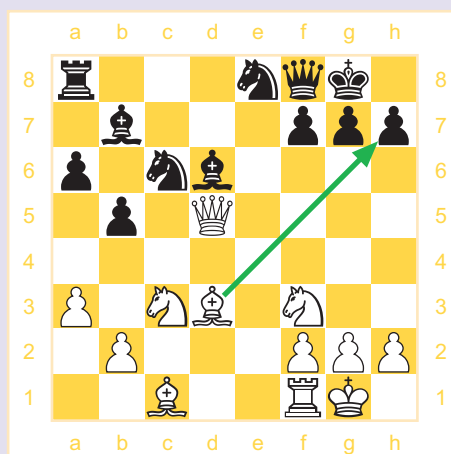
1



1. Axh7+ Rxh7 2. Dh5+ Rg8 3. Cg5 Af5!

O alfil de casas brancas defende o punto h7 no cal se ameazaba mate. O sacrificio foi incorrecto.

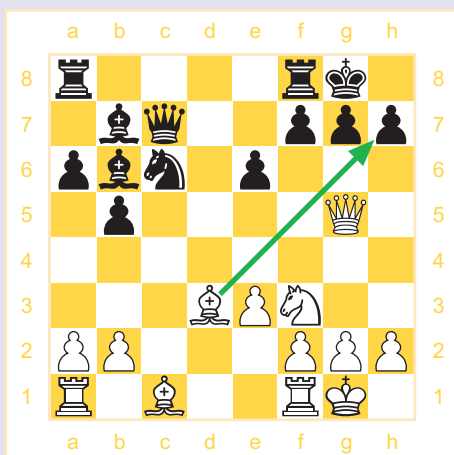
2



1. Axh7+ Rxh7 2. Dh5+ Rg8 3. Cg5 Cf6!

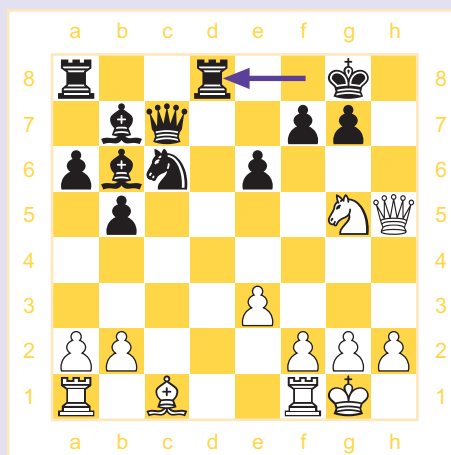
O cabalo negro defende o punto h7 no cal se ameazaba mate. Novamente, o sacrificio foi incorrecto.

3



Aquí o peón de f7 está defendido pola dama. O rei negro poderá escapar con seguridade a e7, xa que o resto das pezas brancas non pode cooperar rápido no ataque:

1. Axh7+ Rxh7 2. Dh5+ Rg8 3. Cg5 Tfd8! .

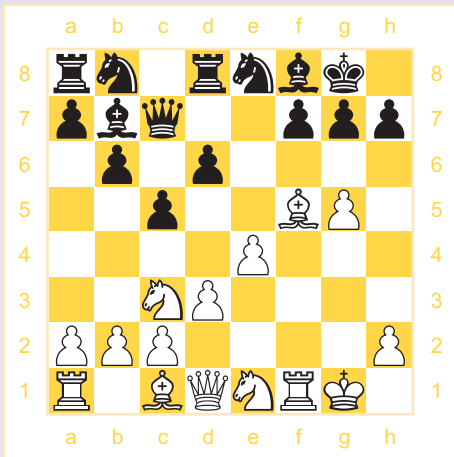


A torre déixalle libre o camiño ao rei para escapar: 4. Dh7+ Rf8 5. Dh8+ Re7 6. Dxc7 Ce5!. Defenden f7 e crean a ameaza Tg8. As brancas teñen só dous peóns pola peza, o rei negro está sólido en e7 e as negras teñen un perigoso contraataque. O sacrificio foi incorrecto.

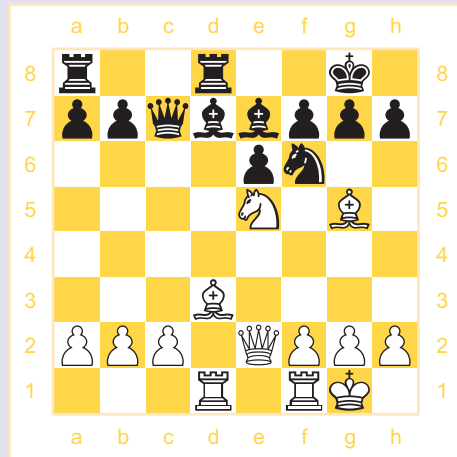
1

Calcula a secuencia de xogadas que conduce ao éxito no ataque sobre o rei negro. Xogan as brancas.

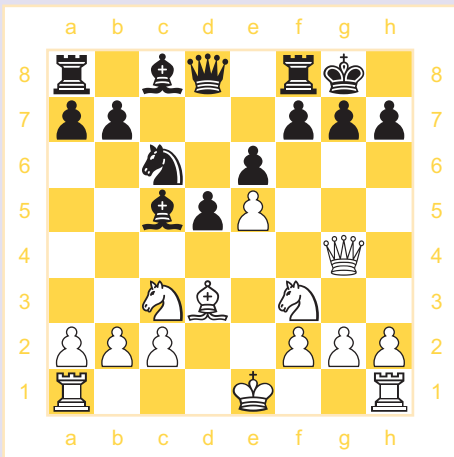
a



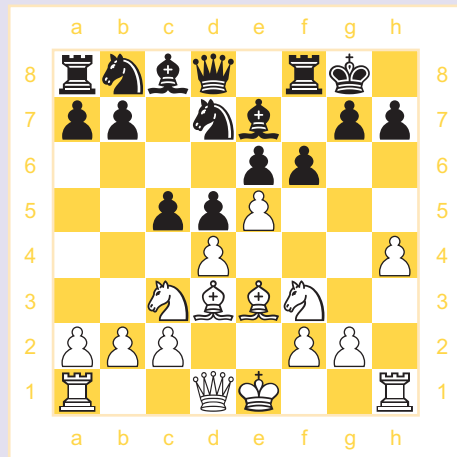
b



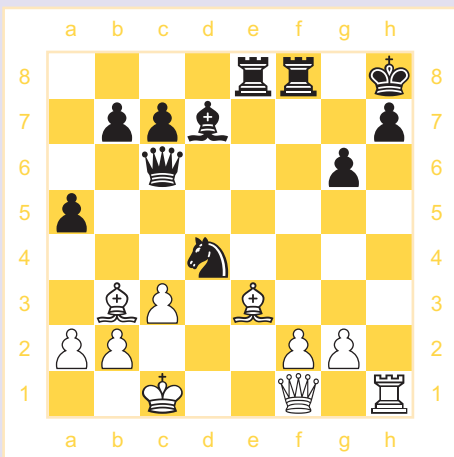
c



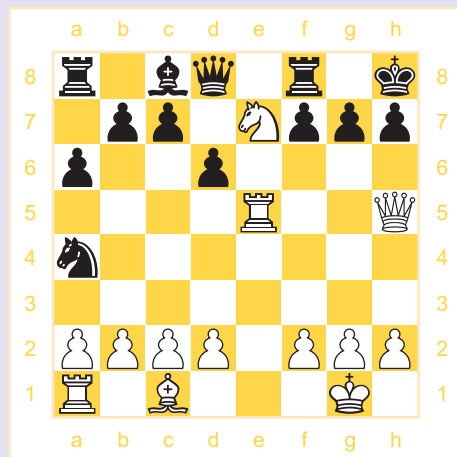
d



e



f



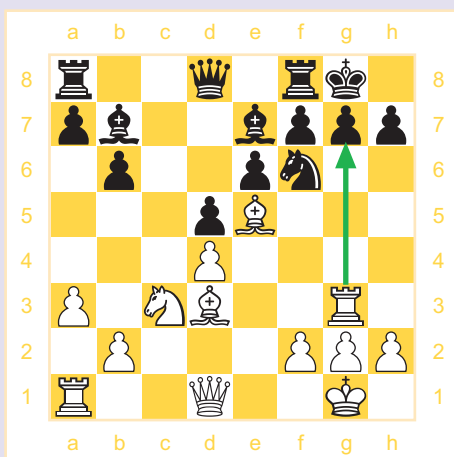


Ataque ao rei enrocado (punto g7)

Outro punto que adoita ser sensible no enroque é o punto g7. Moitas veces está defendido só polo rei e resulta obxecto de bonitas combinacións de ataque.

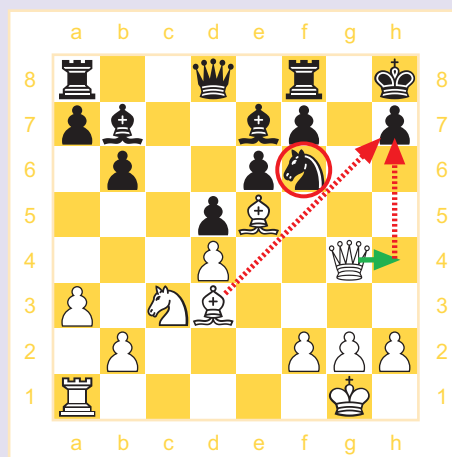
Exemplos

1



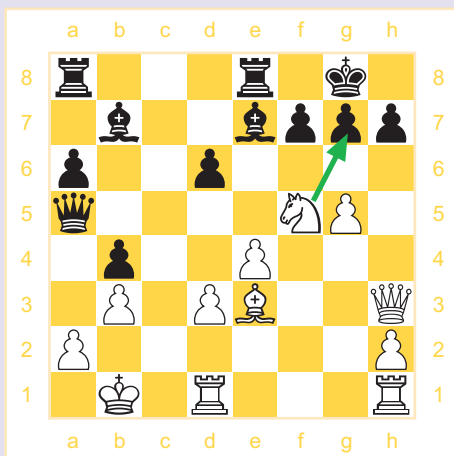
O peón g7 só defendido polo rei resulta obxecto dun ataque demoledor:

1. Txg7+! Rxg7 2. Dg4+ Rh8
(se 2. ... Rh6 3. Af4++).



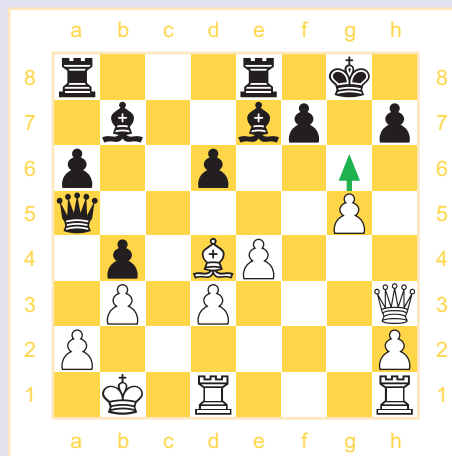
3. Dh4! A dama branca ameaza darlle mate ao rei, apoiada polo alfil de d3 (obsérvese que o cavalo de f6 está cravado). As negras non poderán evitalo, por exemplo: 3. ... Rg8 4. Axf6 Axf6 5. Dxd7++.

2



As brancas deciden a partida con sacrificio do cavalo en g7, desmantelando o enroque:

1. Cxg7! Rxg7 2. Ad4+ Rg8
(2. ... Rg6? 3. Dh6++; 2. ... f6 3. gxf6+ Axf6 4. Thg1+ e as brancas impoñen o seu ataque rapidamente).



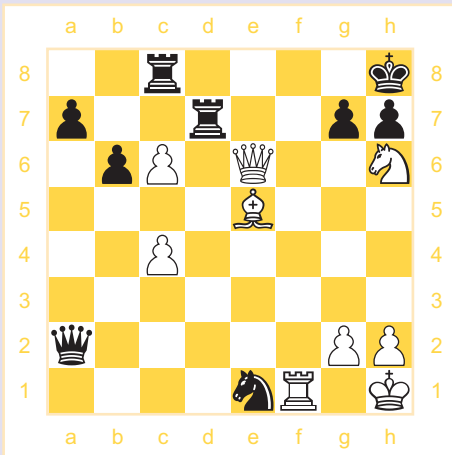
O remate prodúcese agora avanzando decisivamente o peón g:

3. g6! fxg6 (3. ... hxg6 4. Dh8++)
4. De6+ Rf8 5. Thf1+ con mate rápido.

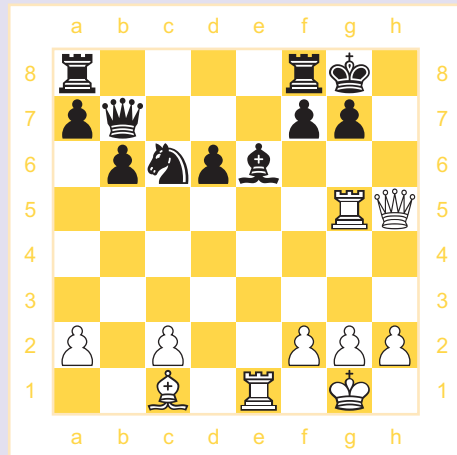
2

Calcula a secuencia de xogadas que conduce ao éxito no ataque sobre o rei negro. Xogan brancas.

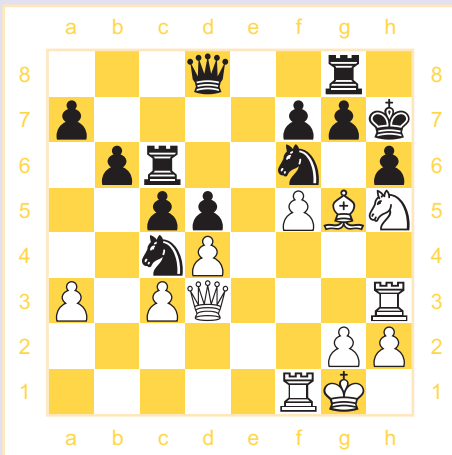
a



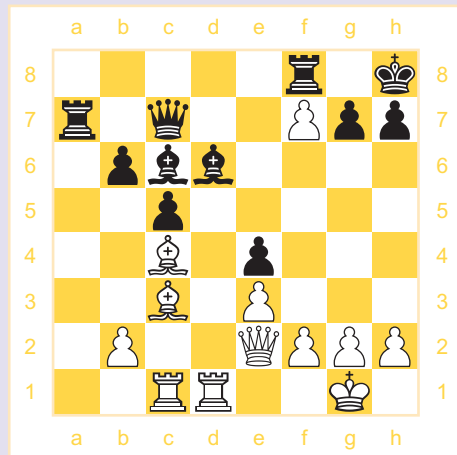
b



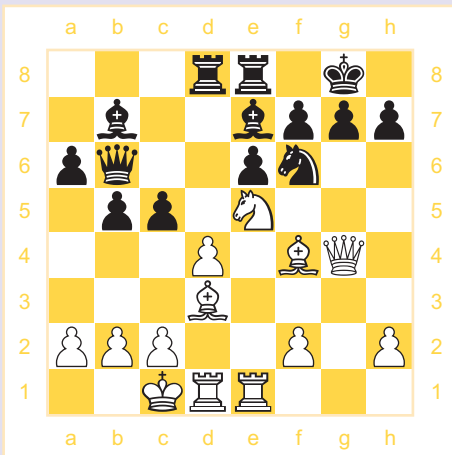
c



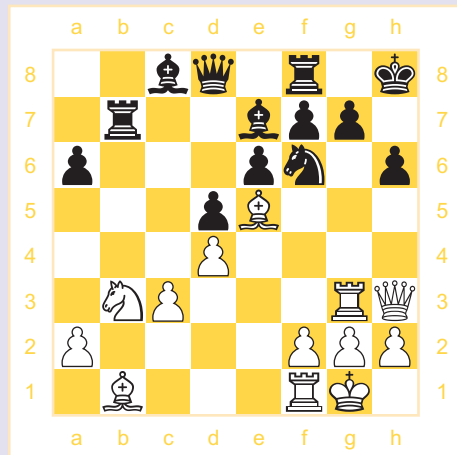
d



e



f



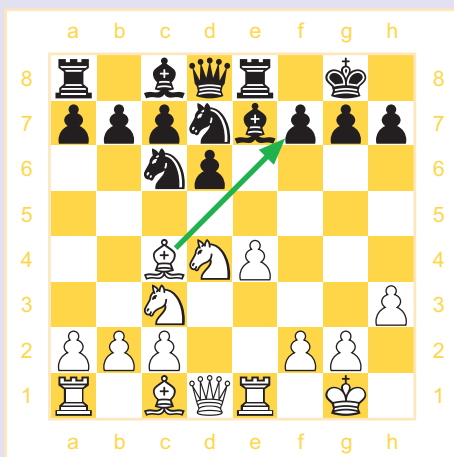


Ataque ao rei enrocado (punto f7)

Cando se realiza o enroque curto, o punto f7 conta inicialmente coa protección do rei e da torre. Despois, moitas veces a torre móvese deixándoo só protexido polo rei. Pero tanto estando defendido por unha peza, como estando defendido por máis dunha peza, o punto f7 é propenso a diversas combinacións de ataque sobre o enroque.

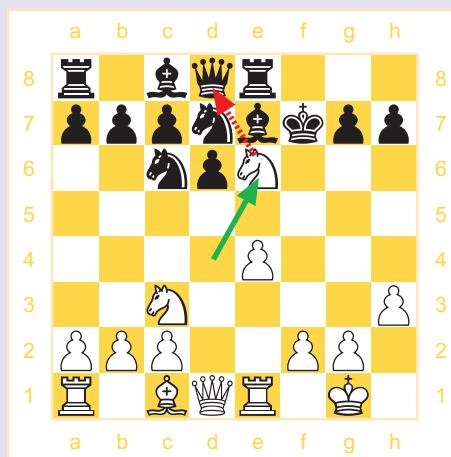
Exemplos

1



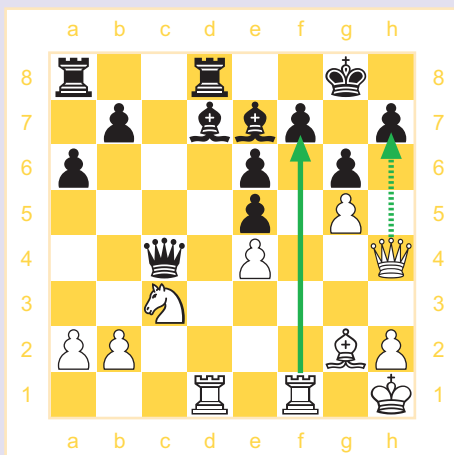
Neste caso, fórzase a saída do rei negro cara ao centro do taboleiro e, unha vez alí, as brancas danlle mate.

1. Ax f7+! Rxf7 2. Ce6!



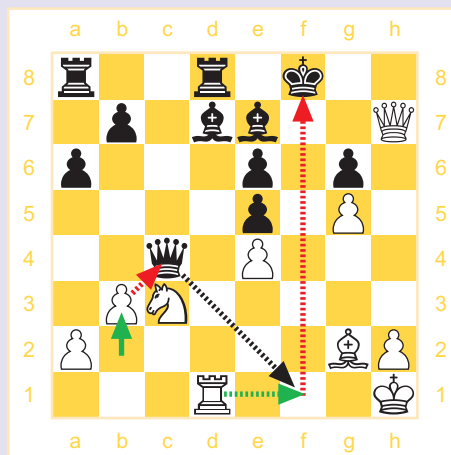
O cabalo branco é sacrificado tamén. A súa aceptación é forzada, doutra forma as negras perderían a súa dama:
2. ... Rxe6 3. Dd5+ Rf6 4. Df5++.

2



Neste caso, o sacrificio da torre en f7 permite que a dama branca capture o peón de h7, destruindo así de forma completa a protección do rei negro:

1. Txf7! Rxf7 2. Dxh7+ Rf8 3. b3!



As brancas atacan co peón a dama (xogada intermedia, tema visto na unidade 5 deste libro), para obrigala a perder o control da casa f1, na cal a torre dará o xaque decisivo:

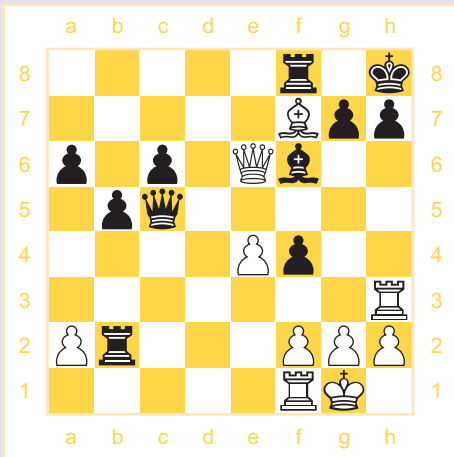
3. ... Dxc3 4. Tf1+ Re8 5. Df7++

3

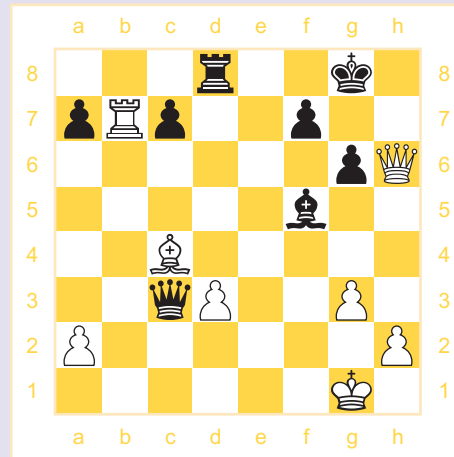
Calcula a secuencia de xogadas que conduce ao éxito no ataque sobre o rei adversario.

Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.

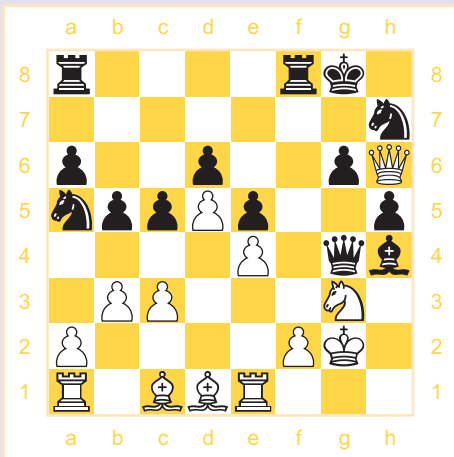
a



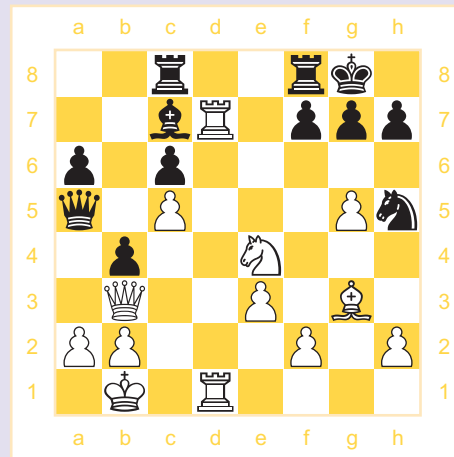
b



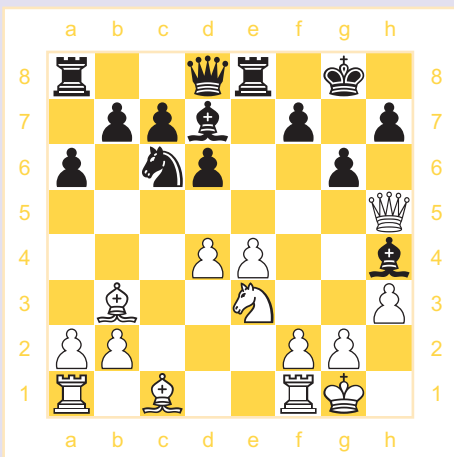
c



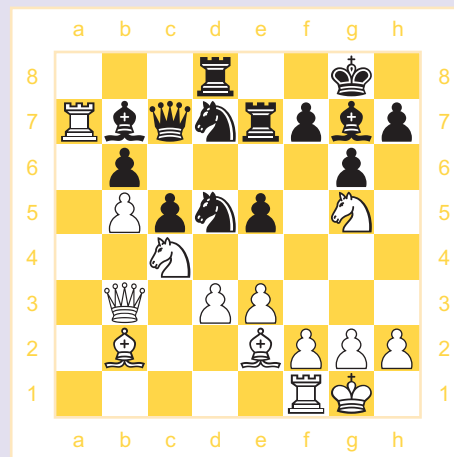
d



e



f



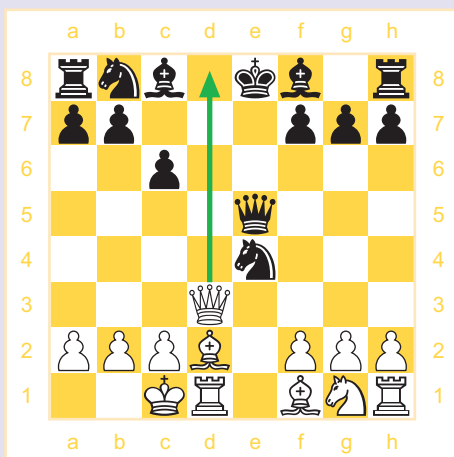


Ataque ao rei sen enroca (con damas)

Cando o rei se atopa no centro do taboleiro, é máis propenso a sufrir ataques que cando está enrocado. A presenza no taboleiro da dama do bando atacante adoita crearlle maior perigo ao rei opoñente, dado o gran potencial ofensivo desta peza.

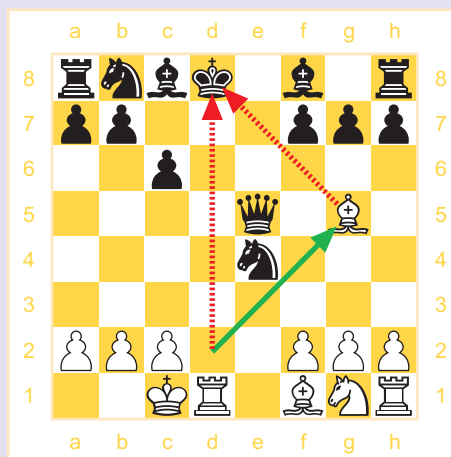
Exemplos

1



As negras acaban de capturar un cabalo branco en e4. A perigosa situación do rei negro no centro, unida ao control da columna "d" polas brancas, propician unha combinación de mate:

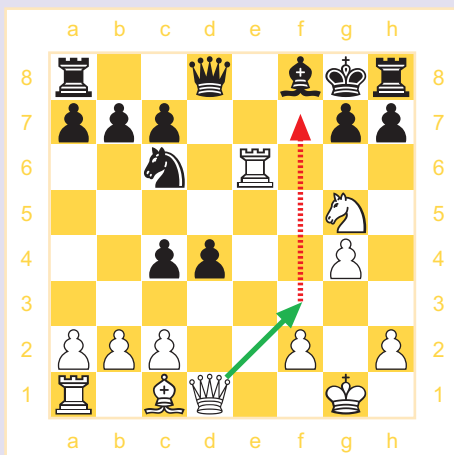
1. Dd8+!! Rxd8 2. Ag5+



As brancas danlle xaque ao rei con alfil e torre á mesma vez. Onde queira que mova o rei negro, recibirá mate nunha xogada:

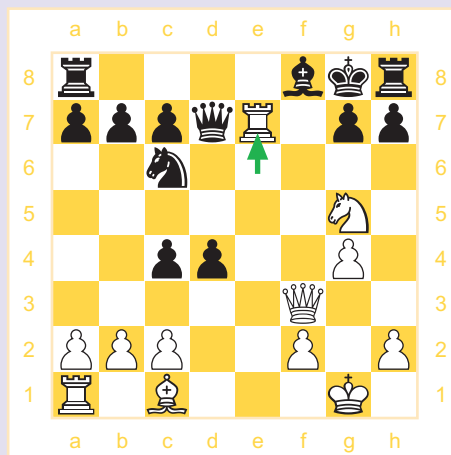
2. ... Rc7 (2. ... Re8 3. Td8++) 3. Ad8++

2



O rei negro atópase nunha perigosa rede de mate. Como primeira xogada, as brancas incorporan a súa dama ao ataque, mediante Df3 ameazando Df7++:

1. Df3! Dd7 (única defensa) 2. Te7!!



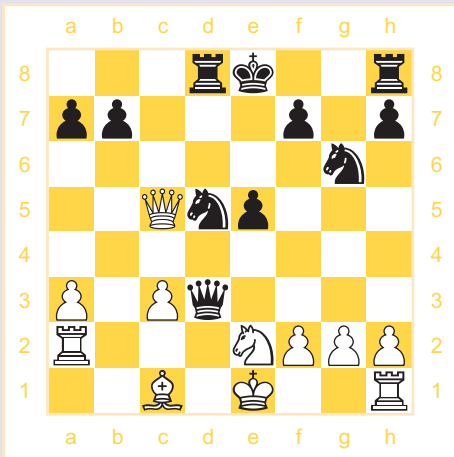
A torre branca é sacrificada para interceptar e desviar a acción defensiva da dama negra. Calquera das tres capturas conduce ao mate:

2. ... Dxe7 (2. ... Axe7 3. Df7++;
2. ... Cxe7 3. Df7++) 3. Dd5+ Df7
4. Dxf7++

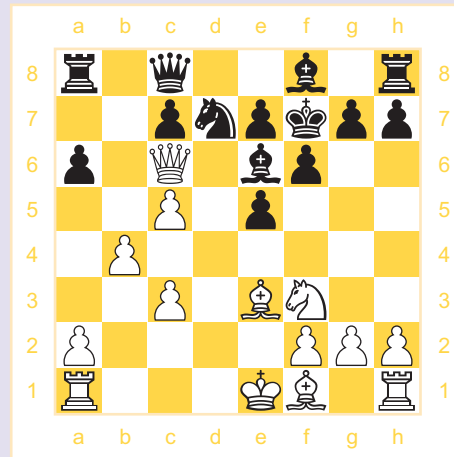
4

Calcula a secuencia de xogadas que conduce ao éxito no ataque sobre o rei adversario sen enrocar.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.

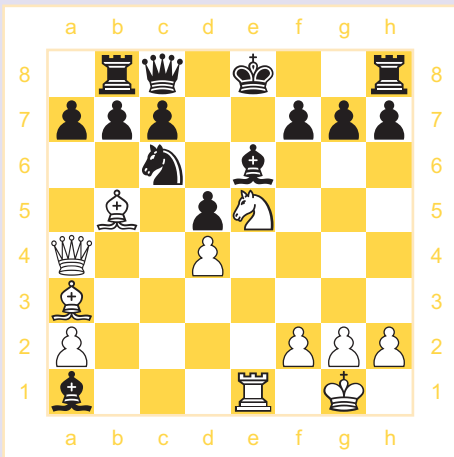
a



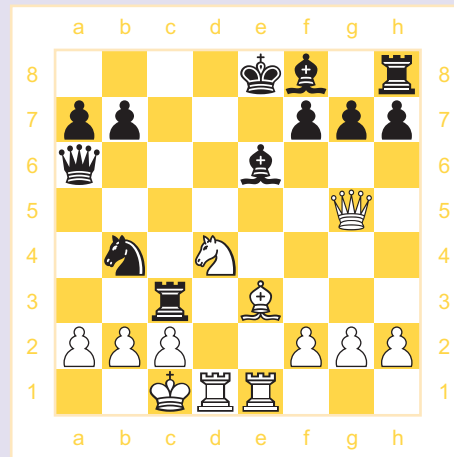
b



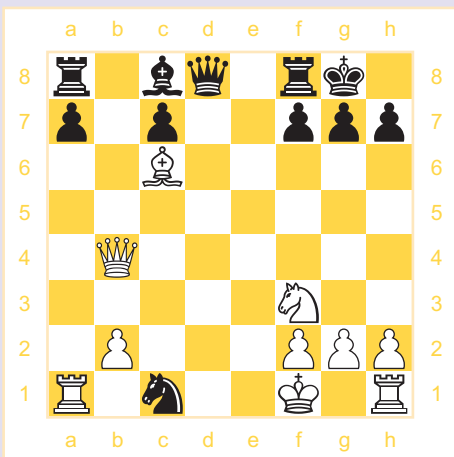
c



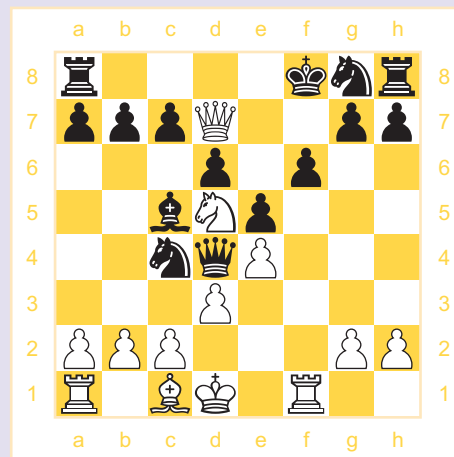
d



e



f





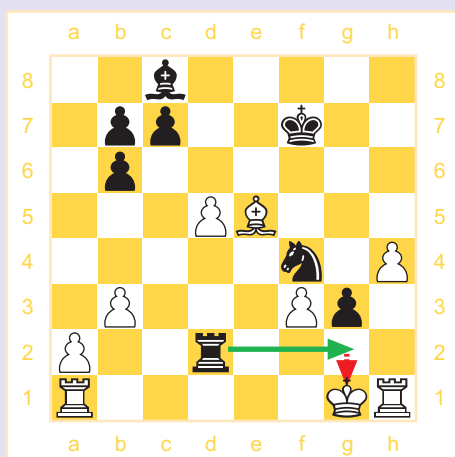
Ataque ao rei sen enrocar (sen damas)

Cando non existen damas no taboleiro, o potencial ofensivo diminúe considerablemente.

Aínda así, hai casos en que se pode producir un ataque perigoso para o rei. Téñase en conta que mentres menos pezas queden sobre o taboleiro, máis difícil será crear situacións de perigo para o rei.

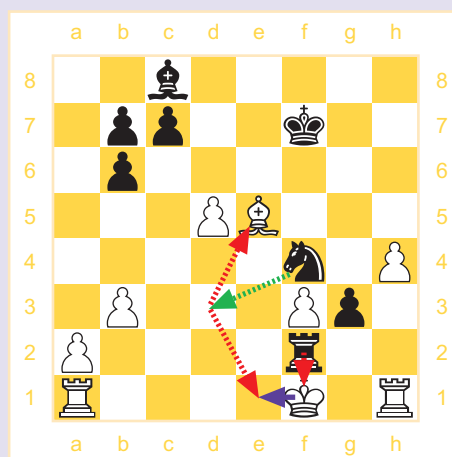
Exemplos

1



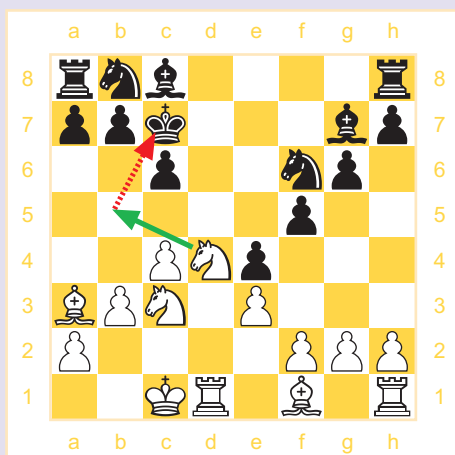
Tres pezas e un peón participan na ofensiva contra o rei branco, mentres as torres brancas están pasivas (sobre todo a de h1) e pouco contribúen á defensa do rei:

1. ... Tg2+! 2. Rf1 Tf2+.



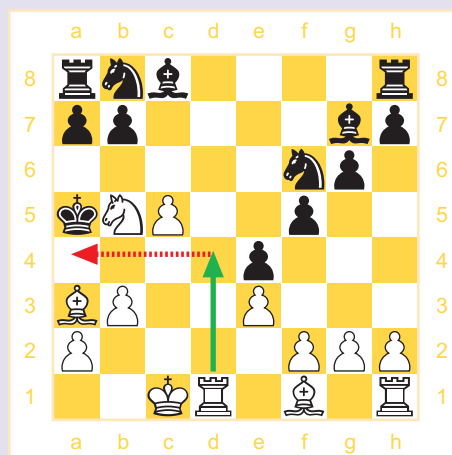
Agora 3. Re1 é forzado, xa que se 3. Rg1 prodúcese mate con 3. ... Ce2++. Entón o cabalo dá un xaque decisivo en d3 gañando o alfil e mantendo o forte ataque: 3. Re1 Cd3+ 4. Rd1 Cxe5 con vantaxe gañadora.

2



As brancas logran, mediante sacrificio de peza, envolver nunha rede de mate o rei adversario:

1. Cdb5+! cxb5 2. Cxb5+ Rb6
(2. ... Rc6 3. Td6++) 3. c5+ Ra5.

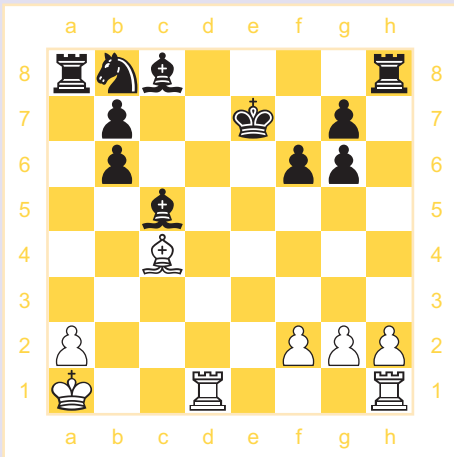


O rei negro foi obrigado a avanzar cara ao campo adversario. Agora que está nunha rede de mate, a torre branca xoga a d4, sendo inevitable o mate con Ta4++.

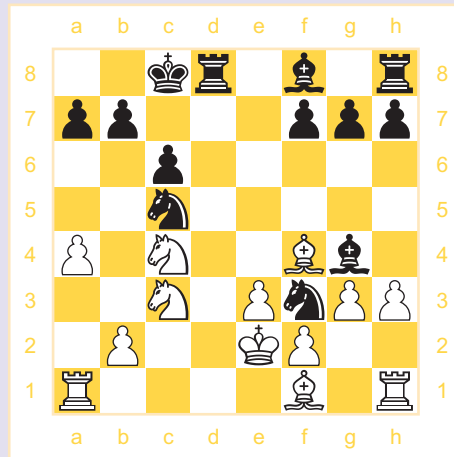
5

Calcula a secuencia de xogadas que conduce ao éxito no ataque sobre o rei adversario sen enrocar.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.

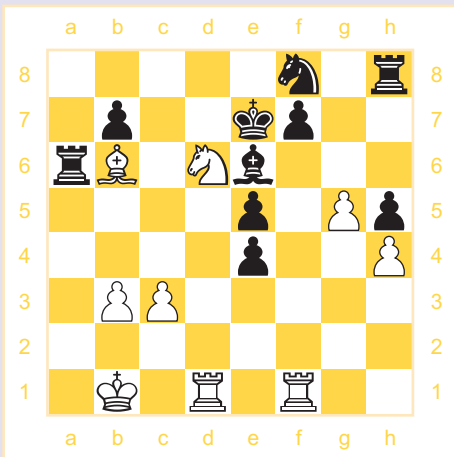
a



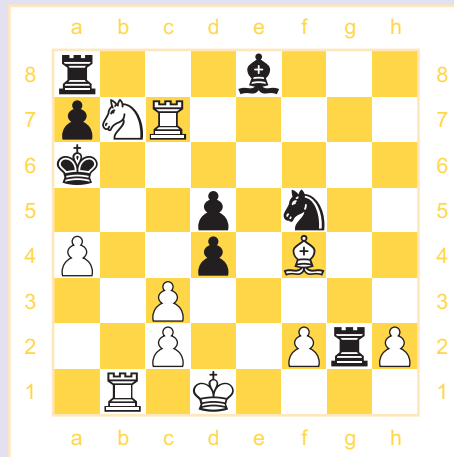
b



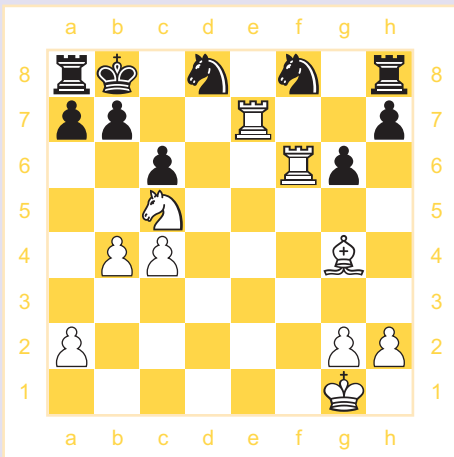
c



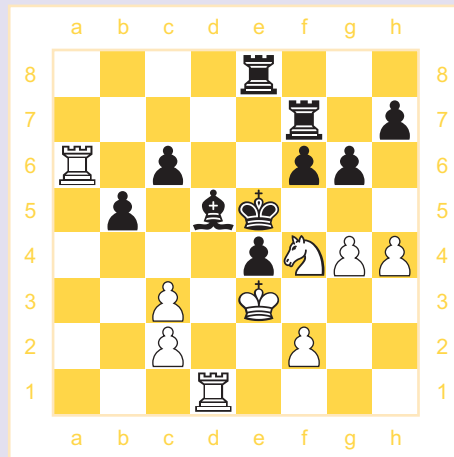
d



e



f



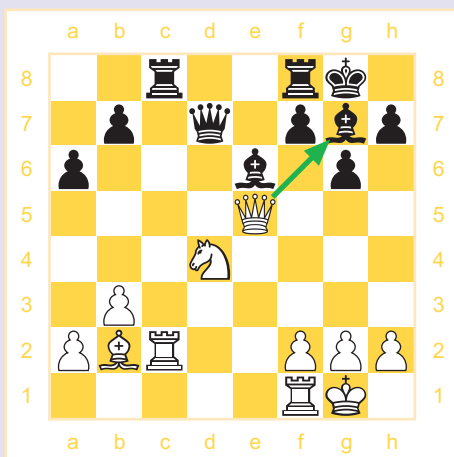


Ataque ao rei enrocado con fianchetto

Nun enroque con fianchetto, o alfil de fianchetto defende importantes casas nas inmediacións do rei. Por iso case sempre a eliminación dese alfil, mediante cambio ou sacrificio, é un factor importante no éxito dun ataque a este tipo de enroque.

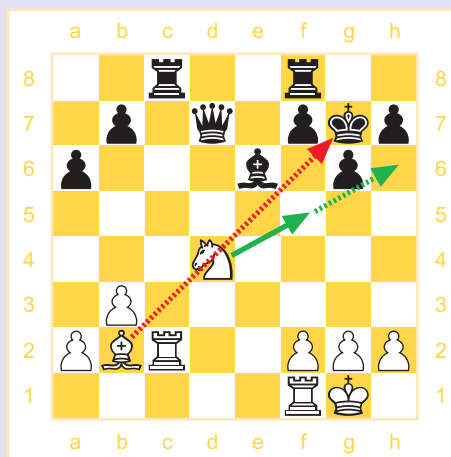
Exemplos

1



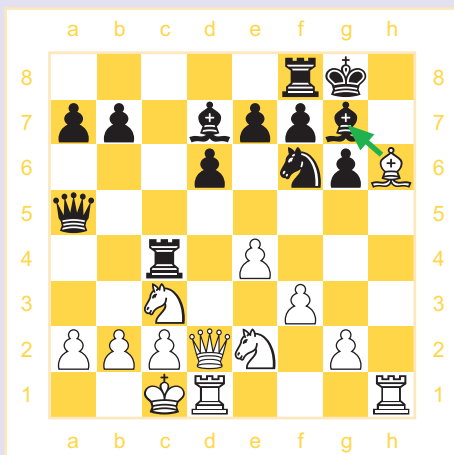
Neste caso, a eliminación do alfil de fianchetto prodúcese mediante o sacrificio sorpresivo da dama:

1. Dxg7+! Rxc7.



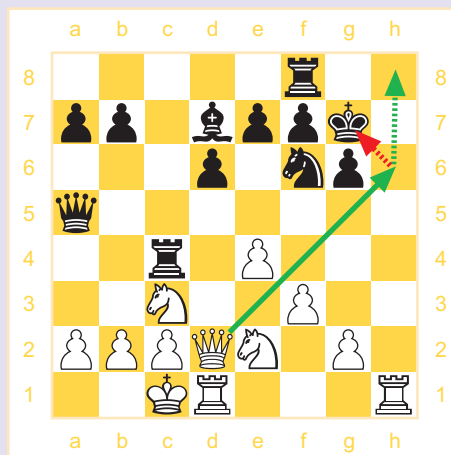
O rei negro quedou desprotexido na gran diagonal e cae vítima da acción coordinada do alfil e o cabalo das brancas: 2. Cf5+ (este é un dobre xaque, con cabalo e alfil á vez) 2. ... Rg8 3. Ch6++.

2



Neste caso, as brancas eliminan o alfil defensivo mediante unha sinxela operación de cambio que non implica ningún sacrificio de material.

1. Axc7 Rxc7.

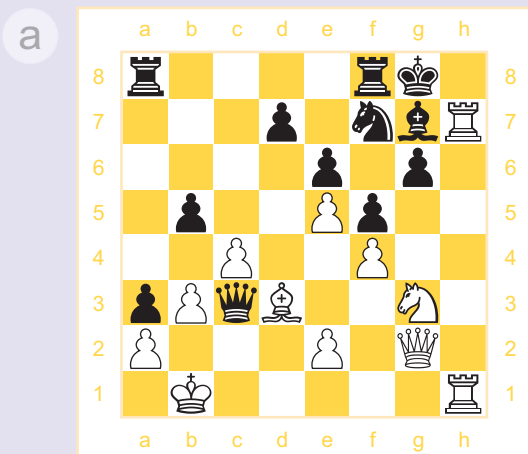


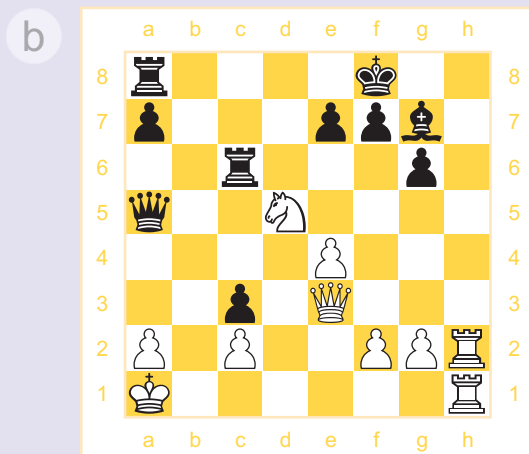
Tras o cambio, as casas h6 e h8 quedaron menos protexidas. A dama branca en coordinación coa torre de h1 aproveita a situación para lle dar mate ao rei:

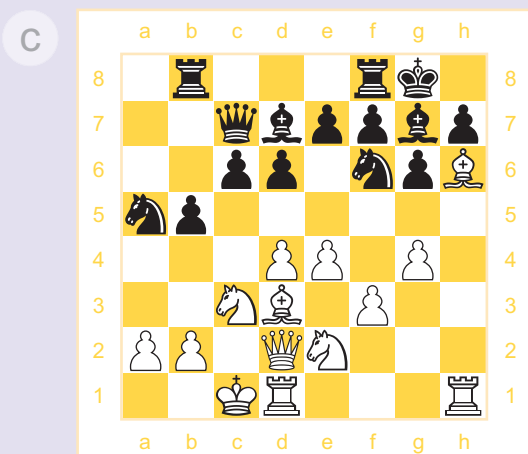
2. Dh6+ Rg8 3. Dh8++.

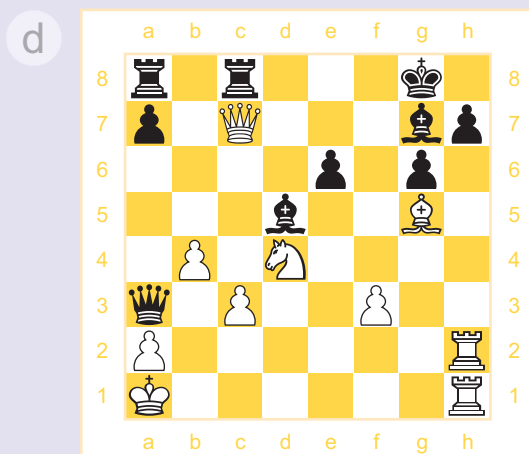
6

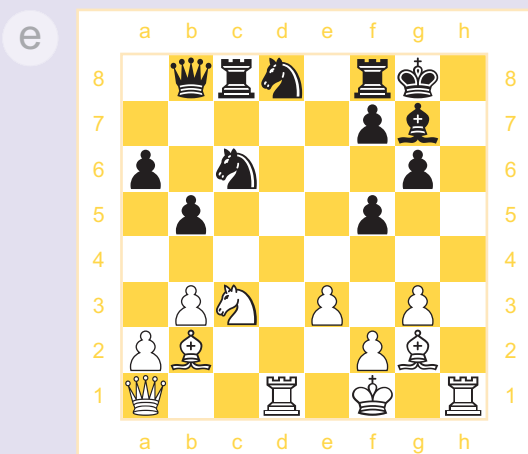
Calcula a secuencia de xogadas que conduce ao éxito ás brancas no ataque sobre o rei adversario enrocado con fianchetto.

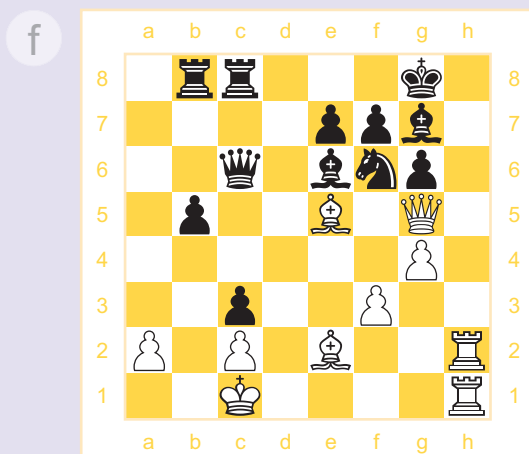












Unidade 7

Combinacións para facer táboas

Introdución

Xaque continuo

Ataque perpetuo

Redución do material

Afogado





Introdución

As combinacións para conseguir táboas son un recurso táctico para evitar perder a partida en situacións de inferioridade material, posicional, de ameazas de mate que parecen inevitables etc.

Nestes casos, soamente un dos bandos persegue a vitoria, mentres que o outro intenta defenderse para non perder a partida.

Estes catro tipos de combinacións para facer táboas xa se introduciron dunha forma básica na unidade 9. Resultados dunha partida, do primeiro libro da colección Xadrez para todos.



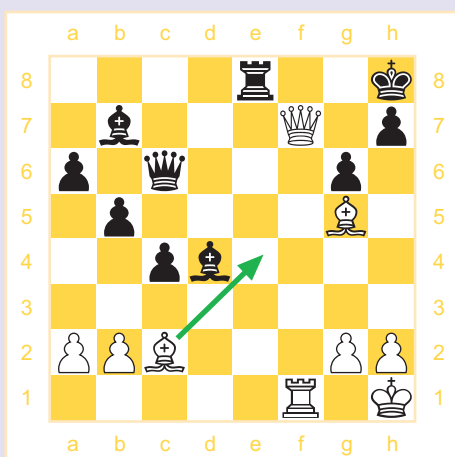
Xaque continuo

O xaque continuo ou perpetuo é unha sucesión ininterrompida de xaques ao rei que non pode evitar o adversario. Con frecuencia, este xaque continuo leva consigo a repetición de xogadas.

Nalgúns casos, se se captura a peza que dá xaque continuo, queda unha posición de táboas por afogado.

Exemplos

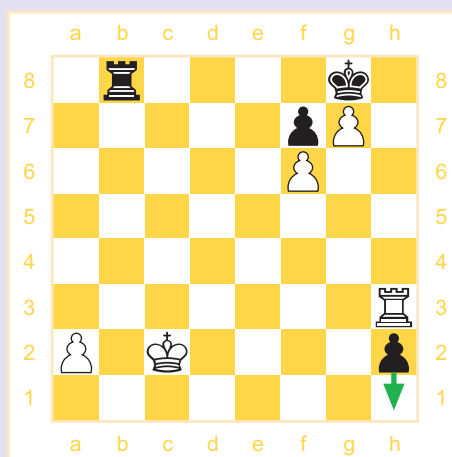
1



As brancas, para evitar a ameaza de mate, sacrifican o seu alfil para desviar a dama negra e dan xaque continuo coa súa dama dende as casas f6 e f7.

1. Ae4! Dxe4 (1. ... Txe4? 2. Df8++)
2. Af6+ Axf6 3. Dxf6+ Rg8 4. Df7+ Rh8 5. Df6+ e repítense os xaques.

2



As brancas ameazan mate en h8. As negras para evitalo sacrifican o seu peón non bloqueado e dan xaque continuo coa súa torre ao rei branco.

Se se captura a torre negra, o rei negro queda afogado.
1. ... h1=D! 2. Txh1 Tb2+ e xaque continuo.

1

Anota a secuencia de xogadas que lles permite ás negras dar xaque continuo ao rei adversario.

a

Diagram a shows a chessboard with the following pieces: Black rook on c8, Black king on e4, White king on g1, White rook on a5, White pawn on b7, White pawn on d6, White pawn on f5, White pawn on h7, White pawn on a3, White pawn on e3, White pawn on g2, White king on g1, White rook on a5, White bishop on c5, White knight on d3, White pawn on b7, White pawn on d6, White pawn on f5, White pawn on h7, White pawn on a3, White pawn on e3, White pawn on g2.

b

Diagram b shows a chessboard with the following pieces: Black king on c8, Black rook on h8, White king on h2, White queen on f5, White rook on a1, White knight on b1, White pawn on a2, White pawn on b2, White pawn on d4, White pawn on f3, White pawn on g3, White pawn on h3, White pawn on a2, White pawn on b2, White pawn on d4, White pawn on f3, White pawn on g3, White pawn on h3.

c

Diagram c shows a chessboard with the following pieces: Black king on g8, Black rook on a8, White king on h5, White queen on d3, White rook on a1, White knight on c5, White pawn on a2, White pawn on b2, White pawn on c3, White pawn on d4, White pawn on e4, White pawn on f4, White pawn on g4, White pawn on h4, White pawn on a2, White pawn on b2, White pawn on c3, White pawn on d4, White pawn on e4, White pawn on f4, White pawn on g4, White pawn on h4.

d

Diagram d shows a chessboard with the following pieces: Black king on e8, Black rook on h8, White king on d5, White queen on d3, White rook on a1, White knight on e5, White pawn on a2, White pawn on b2, White pawn on c3, White pawn on d4, White pawn on e4, White pawn on f4, White pawn on g4, White pawn on h4, White pawn on a2, White pawn on b2, White pawn on c3, White pawn on d4, White pawn on e4, White pawn on f4, White pawn on g4, White pawn on h4.

e

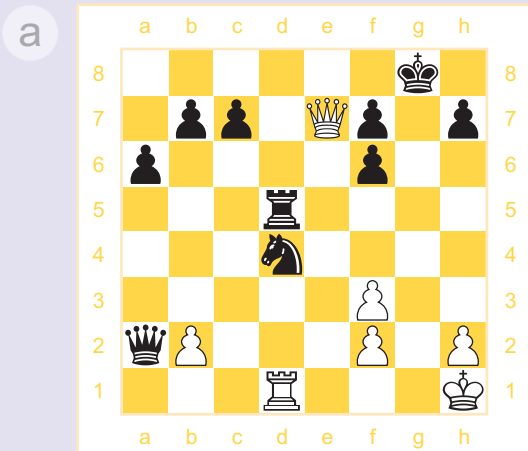
Diagram e shows a chessboard with the following pieces: Black king on g7, Black rook on d7, White king on e4, White queen on b7, White rook on a1, White knight on e5, White pawn on a7, White pawn on b6, White pawn on d4, White pawn on f5, White pawn on h7, White pawn on a7, White pawn on b6, White pawn on d4, White pawn on f5, White pawn on h7.

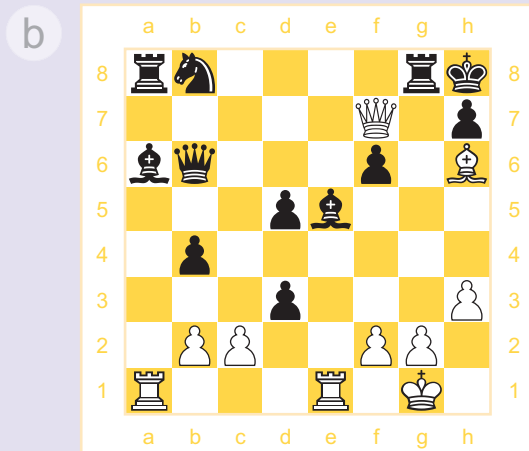
f

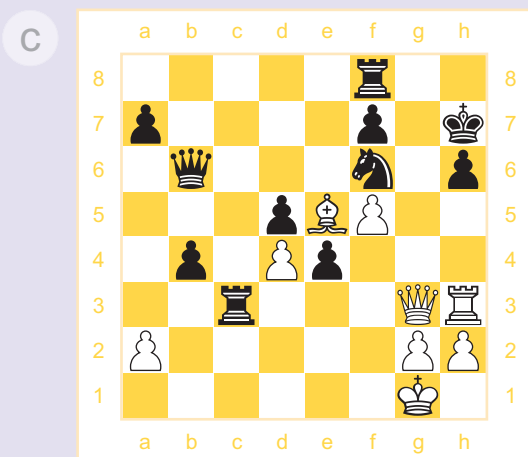
Diagram f shows a chessboard with the following pieces: Black king on c8, Black rook on h8, White king on d6, White queen on d3, White rook on a1, White knight on b1, White pawn on a2, White pawn on b2, White pawn on c3, White pawn on d4, White pawn on e4, White pawn on f4, White pawn on g4, White pawn on h4, White pawn on a2, White pawn on b2, White pawn on c3, White pawn on d4, White pawn on e4, White pawn on f4, White pawn on g4, White pawn on h4.

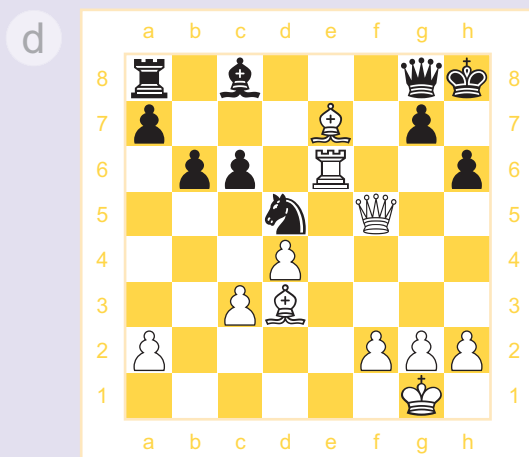
2

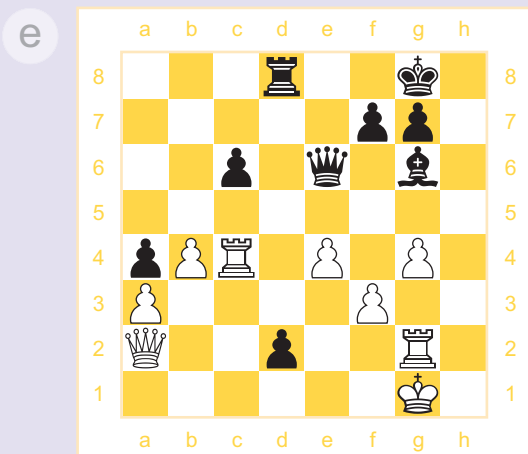
Anota a secuencia de xogadas que lles permite ás brancas dar xaque continuo ao rei adversario.

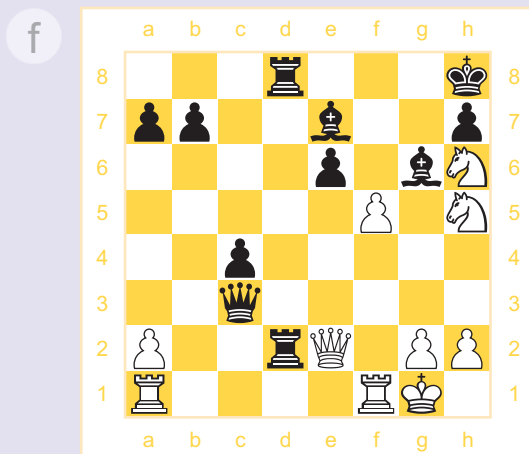












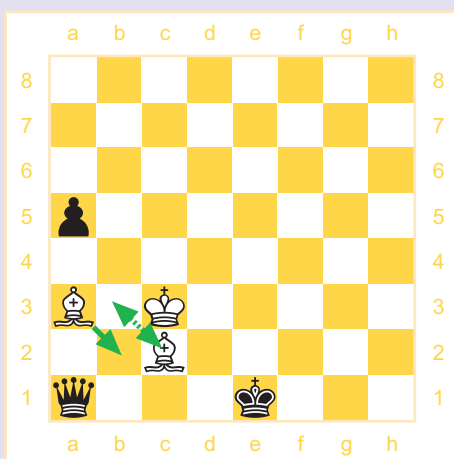


Ataque perpetuo

O ataque perpetuo consiste na repetición dunha serie de xogadas de ataque (ameaza de mate, xaque, ganancia de material...) que o adversario non pode evitar baixo pena de perder a partida ou quedar nunha situación moi desfavorable.

Exemplos

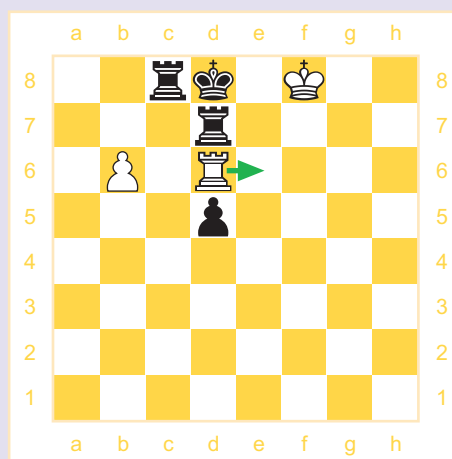
1



A pouca mobilidade da dama permite que sexa atacada continuamente sen posibilidade de escapar e de lles impoñer ás negras a súa superioridade de material.

1. Ab2 Da2 2. Ab3 Db1 3. Ac2 Da2
4. Ab3.

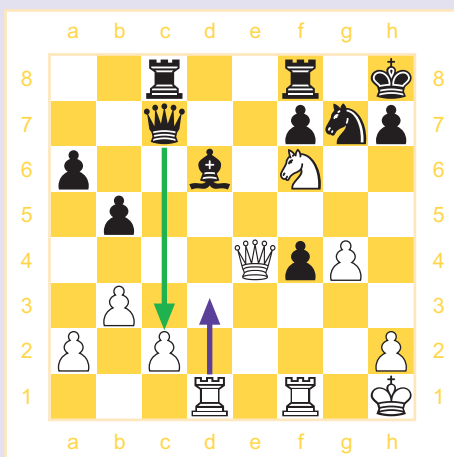
2



As brancas cunha torre de menos conseguen táboas porque as negras non poden evitar a alternancia entre a ameaza de mate e o xaque ao rei.

1. Te6! (ameaza Te8++) Th7
2. Td6+! Td7 (única) 3. Te6 e repítese novamente a secuencia de xogadas.

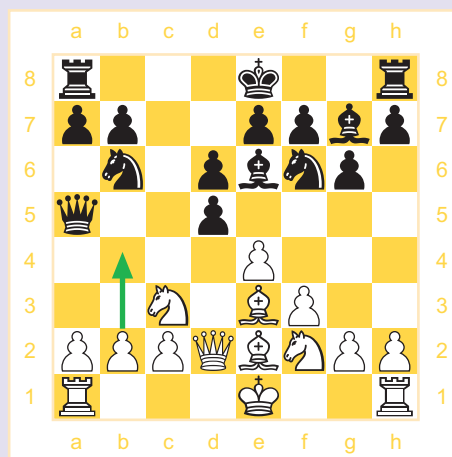
3



A ameaza de mate das brancas en h7 só se pode defender coa repetición das xogadas seguintes:

1. ... Dxc2 2. Td3 Dc6! (cravando a dama branca) 3. Td5! Dc2!

4



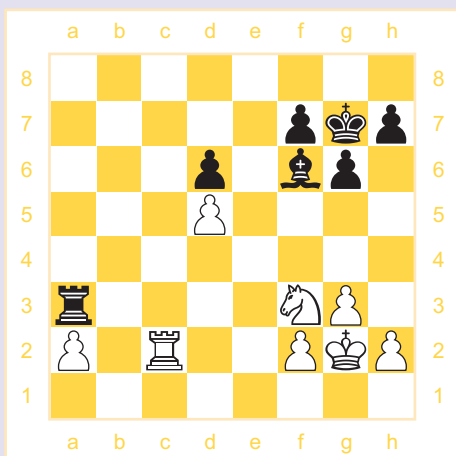
As negras non poden evitar un ataque perpetuo á súa dama se non queren perder material.

1. b4 Dxb4 2. Tb1 Da5 3. Tb5 Da3 (3. ... Da6? 4. Txb6!) 4. Tb3 Da5
5. Tb5.

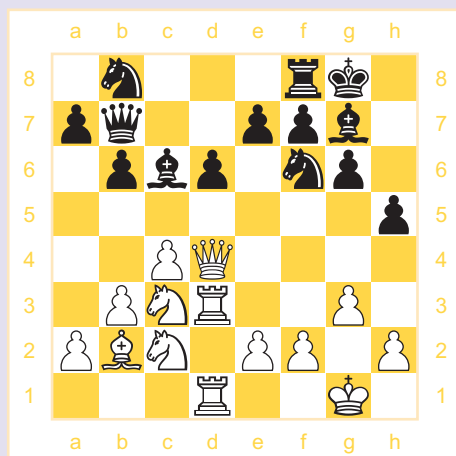
3

Anota a secuencia de xogadas que lles permite ás negras realizar un ataque perpetuo que conduza a táboas.

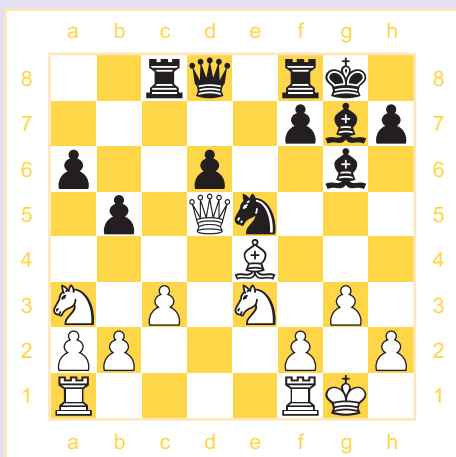
a



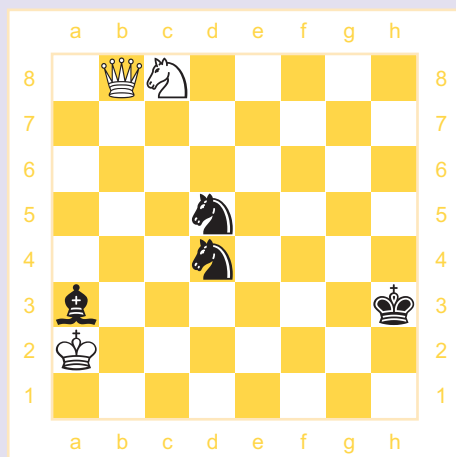
b



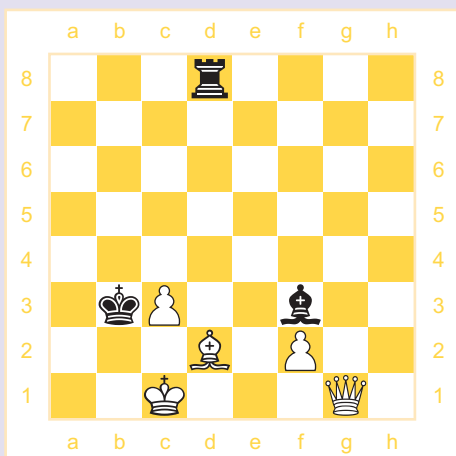
c



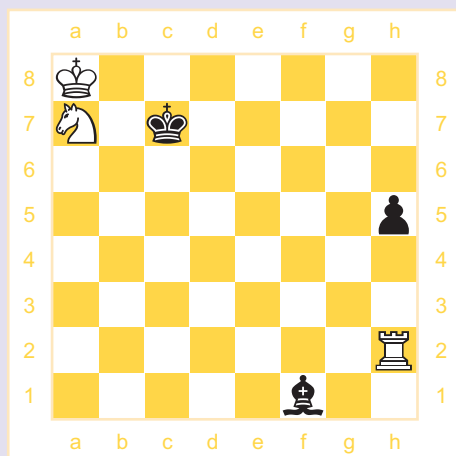
d



e

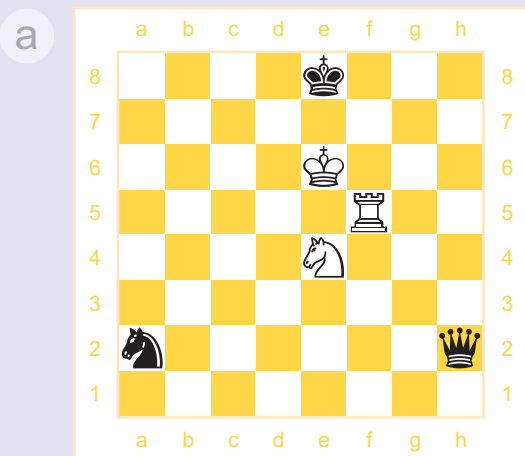


f

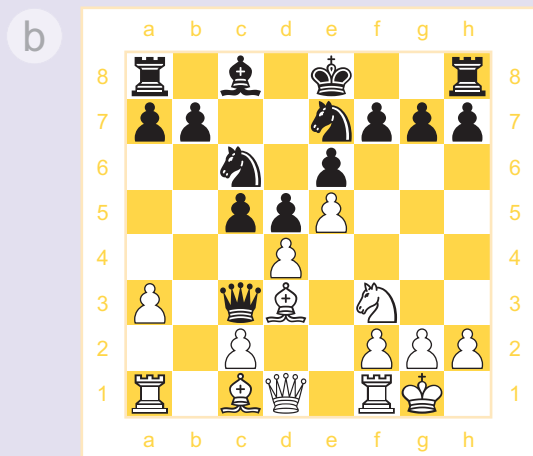


4

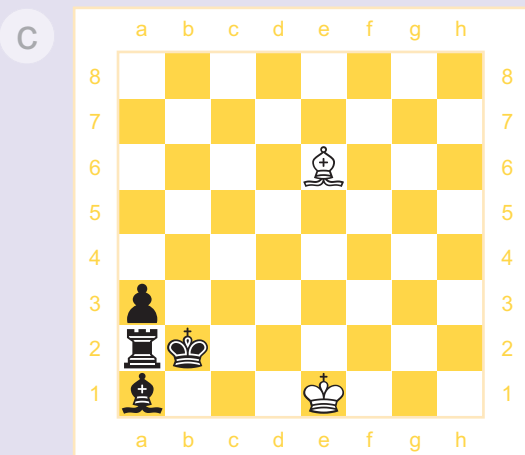
Anota a sequencia de xogadas que lles permite ás brancas realizar un ataque perpetuo que conduza a táboas.



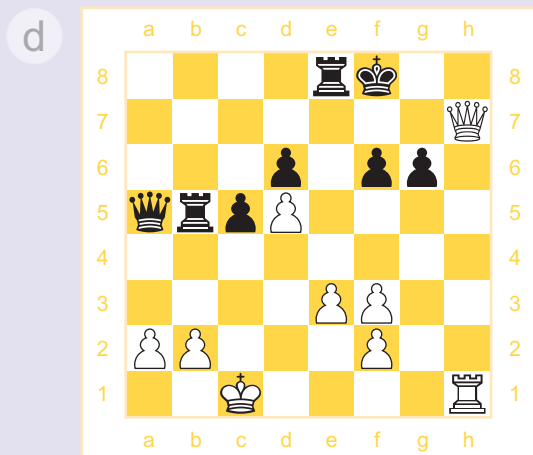
Blank space for notes.



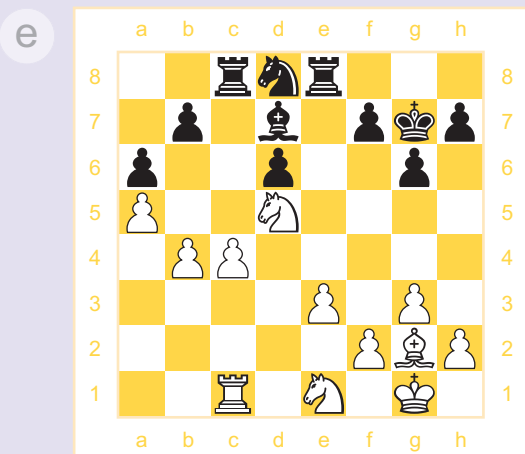
Blank space for notes.



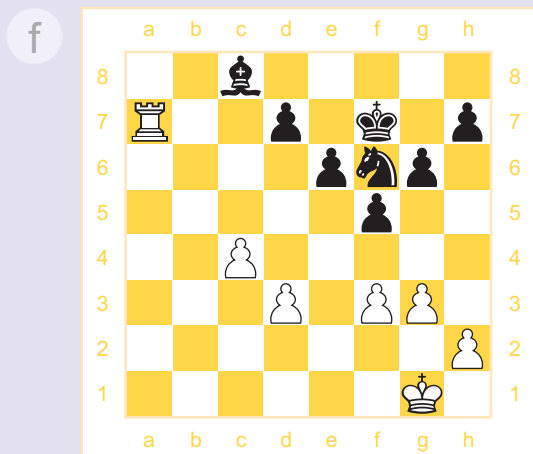
Blank space for notes.



Blank space for notes.



Blank space for notes.



Blank space for notes.

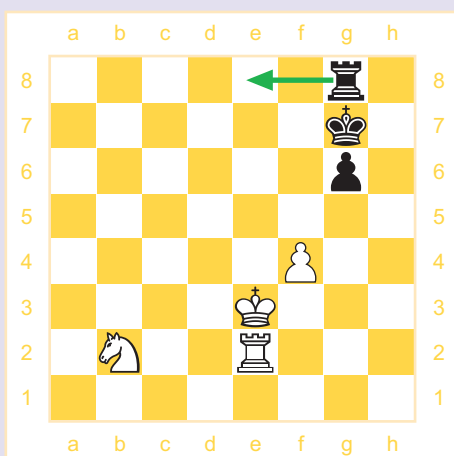


Redución do material

Simplificar o material existente sobre o taboleiro para conseguir unha posición coñecida de táboas é un recurso defensivo importante que se utiliza nos finais nos que se está en desvantaxe.

Exemplos

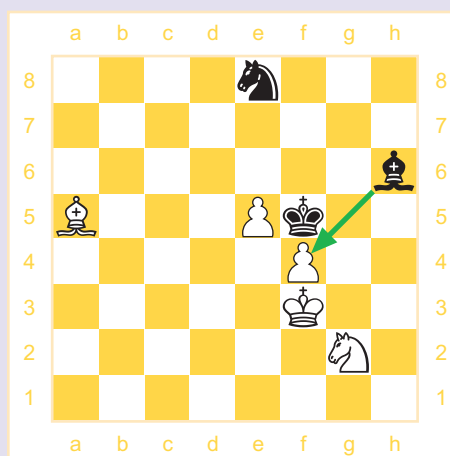
1



As negras poden cambiar as torres e os peóns, tras o cal as brancas non poden gañar por quedar con só un cabalo.

1. ... Te8+ 2. Rf3 Txe2 3. Rxe2 g5! e o peón branco será capturado polo rei negro, tanto se captura coma se avanza.

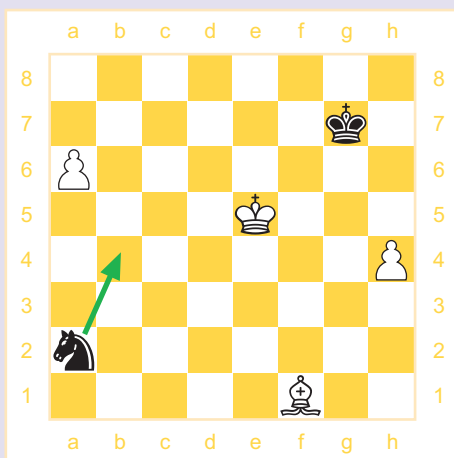
2



Tras o cambio do alfil polos dous peóns, as brancas quedan con cabalo e alfil por un cabalo das negras, a cal non é suficiente vantaxe material para gañar a partida.

1. ... Axf4! 2. Cxf4 Rxe5.

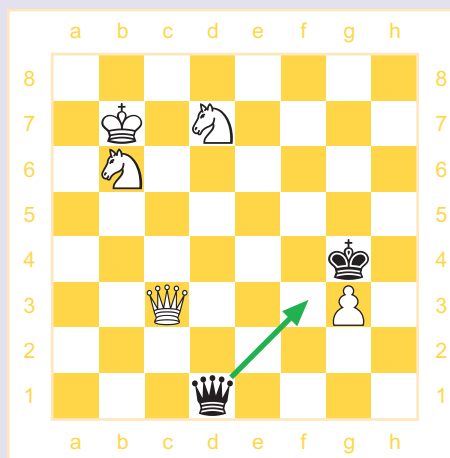
3



Como o peón h coroa en casa de cor diferente ao alfil, as negras capturan o peón a e conseguen táboas.

1. ... Cb4! 2. a7 (a calquera outra xogada segue Cxa6!) Cc6+! (dobre ameaza ao rei e ao peón).

4

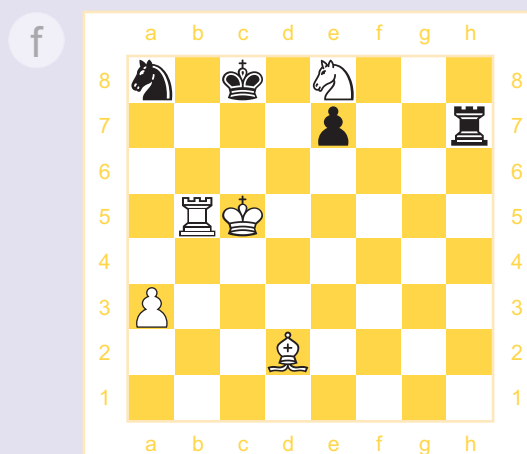
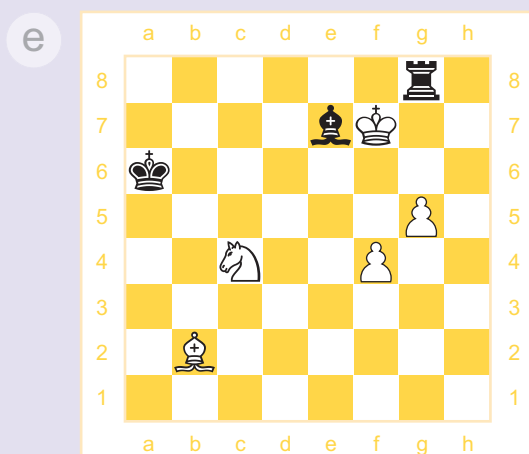
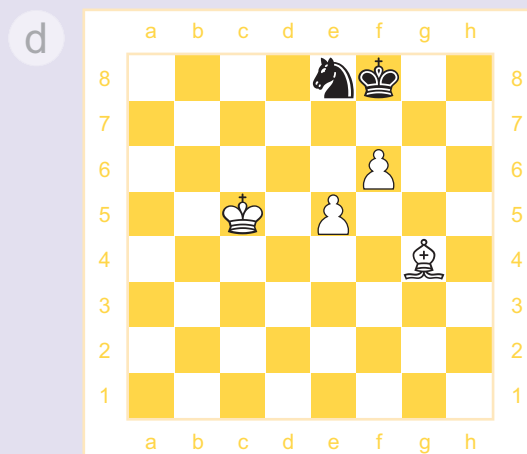
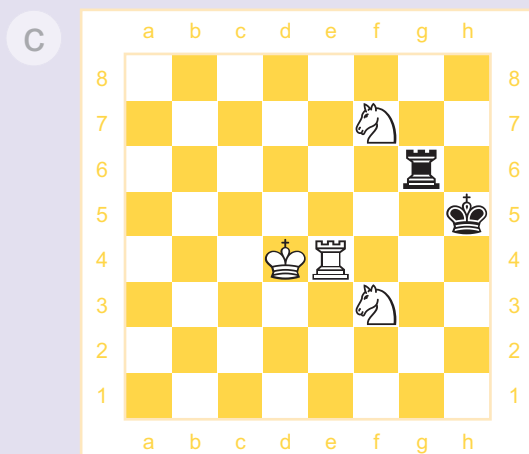
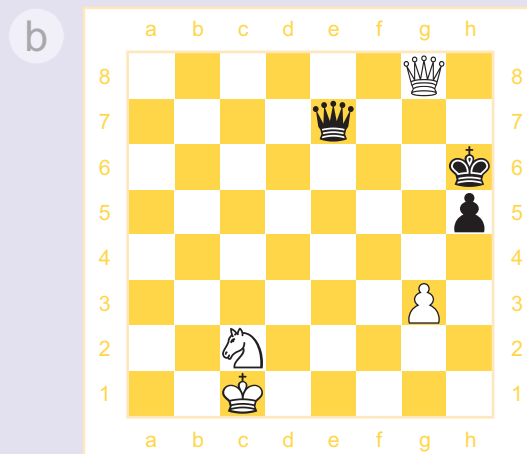
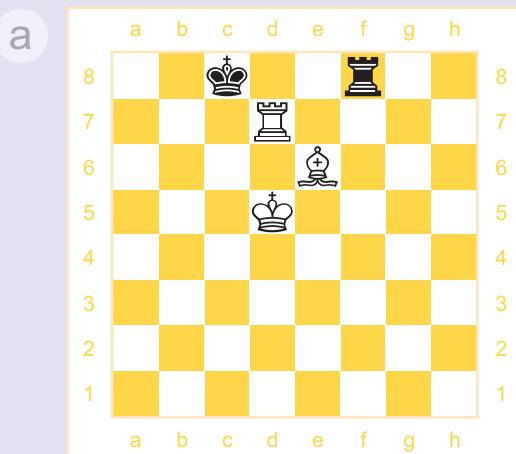


Como dous cabalos non lle poden dar mate a un rei solitario, as negras cambian as damas e despois capturan o peón branco, logrando as táboas.

1. ... Df3+ 2. Dxf3+ Rxf3

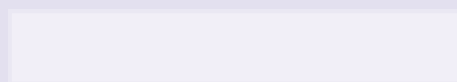
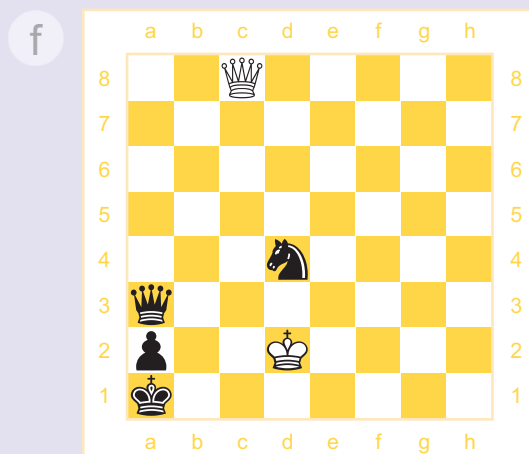
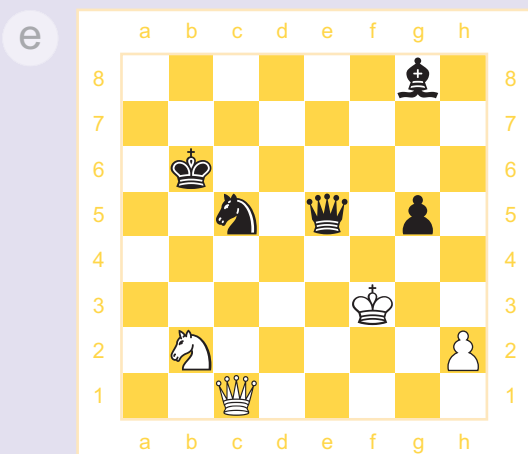
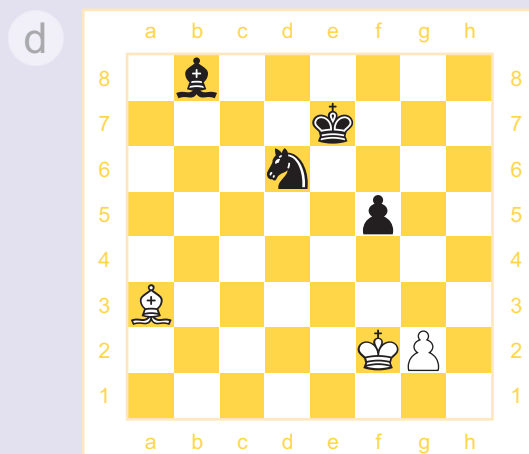
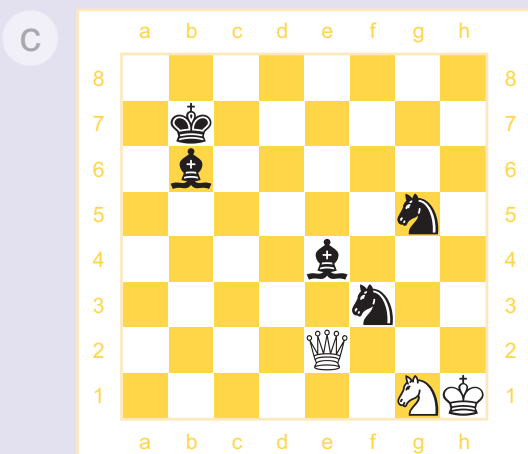
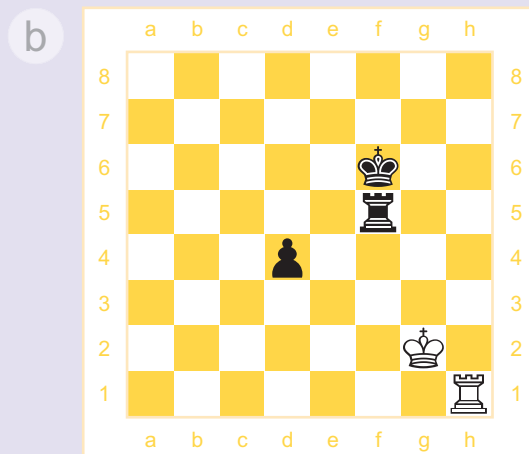
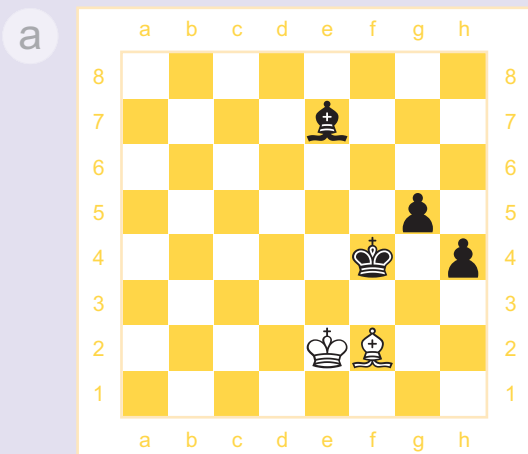
5

Anota a secuencia de xogadas que lles permite ás negras, mediante unha simplificación, alcanzar un final típico de táboas a pesar da vantaxe material das brancas.



6

Anota a secuencia de xogadas que lles permite ás brancas, mediante unha simplificación, alcanzar un final típico de táboas a pesar da vantaxe material das negras.



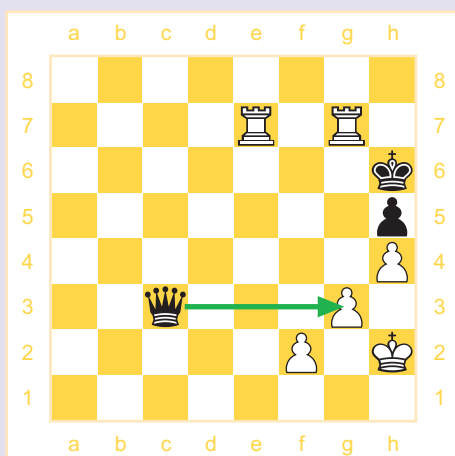


Afogado

As características principais das posicións de afogado son basicamente: a falta de mobilidade do rei e a ausencia de pezas propias que teñan mobilidade (poden estar bloqueadas ou cravadas).

Exemplos

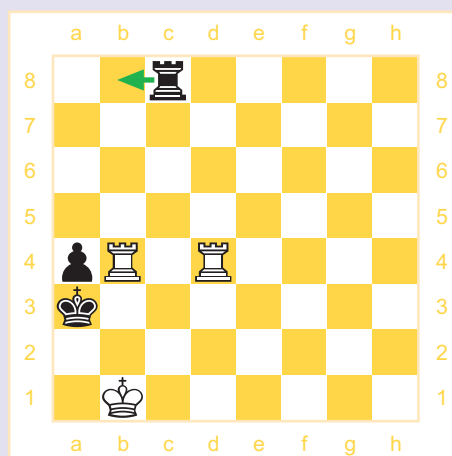
1



Como as brancas teñen unha vantaxe material gañadora, as negras sacrifican a súa dama para quedar en posición de afogado.

1. ... Dxc3+ 2. Rxc3 (o 2. hxg3)
(se 2. Rh1 Dh2+). Táboas por afogado.

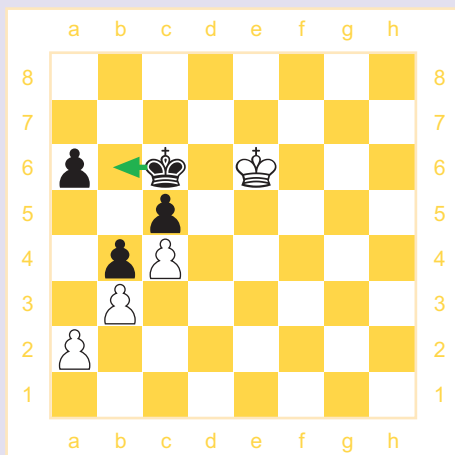
2



As brancas teñen unha vantaxe material dunha torre, pero a inmovilidade do rei e do peón negro permite facer táboas.

1. ... Tb8! 2. Txb8 e táboas por afogado.

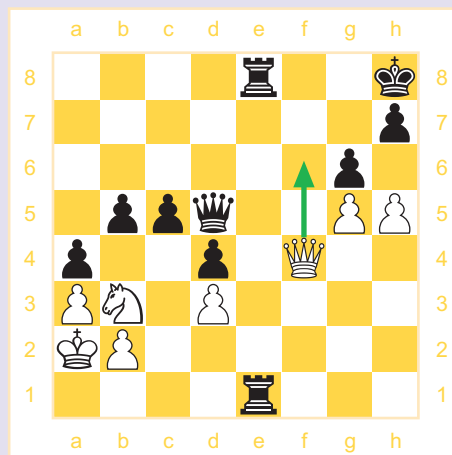
3



O peón c5 será capturado polo rei branco. Para evitar que as brancas gañen a partida, o rei negro móvese cara a unha posición de afogado.

1. ... Rb6 2. Rd6 Ra5! 3. Rxc5
(o 3. Rc6) Táboas por afogado.

4



As negras ameazan mate que parece inevitable, pero evítase sacrificando a dama para que quede afogado o seu rei.

1. Df6+ Rg8 2. Dg7+ Rxc7 3. h6+!
o rei move e táboas por afogado.

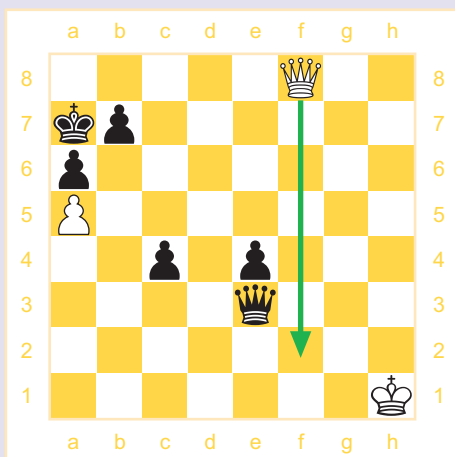


Un caso particular de táboas por afogado preséntase cando se sacrifica a dama e se obriga a capturala coa dama do adversario para que o rei quede afogado nun canto do taboleiro.

A dama do adversario queda a salto de cabalo do rei afogado.

Exemplos

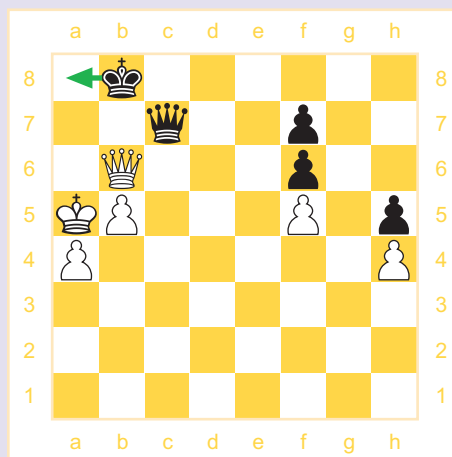
1



As negras coa vantaxe de tres peóns gañarían a partida, pero as brancas sacrifican a súa dama en f2. As negras están obrigadas a capturala.

1. Df2!! Dxf2 (afogado)

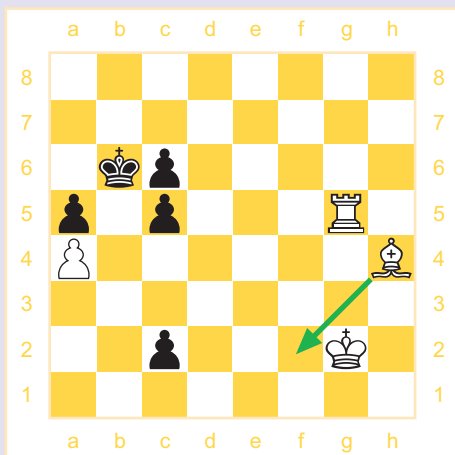
2



As brancas están a lle dar xaque ao rei e aparentemente gañarán, pero as negras fan uso do recurso de afogado para facer táboas.

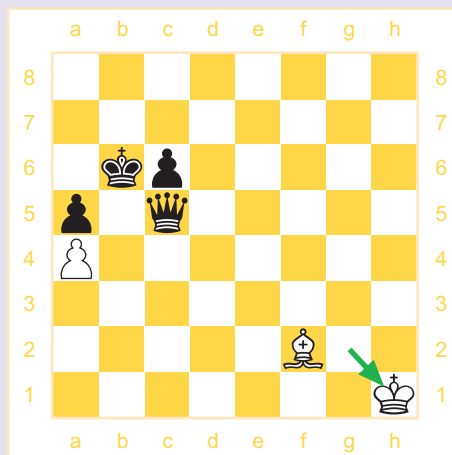
1. ... Ra8! 2. Ra6 Dc8+ 3. Ra5 Dc7! e as brancas non poden gañar.

3



1. Af2 c1=D 2. Txc5 Dxc5 (calquera outra xogada coa dama conduciría a un xaque á descuberta con ganancia de dama).

3. Rh1!



Unha xogada espectacular! O rei retírase á esquina do taboleiro e as negras quedan nunha increíble posición de zugzwang.

3. ... Dxf2 e o rei branco queda afogado.

7

Anota a secuencia de xogadas que lles permite ás negras lograr táboas por afogado.

a

Chessboard diagram a: White king on f7, white pawn on g7, black king on g6, black queen on f5, black rook on f3, black knight on g4.

b

Chessboard diagram b: Black pawn on a7, black king on a6, black rook on g7, white king on a6, white rook on b5, white knight on d5, white pawn on c4, white pawn on b3, black pawn on h4, black king on h3, black pawn on g2.

c

Chessboard diagram c: Black queen on f8, black rook on e7, black king on g7, black king on g6, white king on f4, white pawn on g4.

d

Chessboard diagram d: Black king on h8, black king on g7, white king on h6, white pawn on g6, black pawn on a5, white bishop on d5, black knight on h5, white pawn on b4, black knight on d4, white pawn on f4, white king on h3, white knight on c3.

e

Chessboard diagram e: Black pawn on a4, white king on a3, white pawn on c3, white pawn on e3, white king on a3, white pawn on h3, black king on a1, white queen on b1, black pawn on d2, black rook on f2.

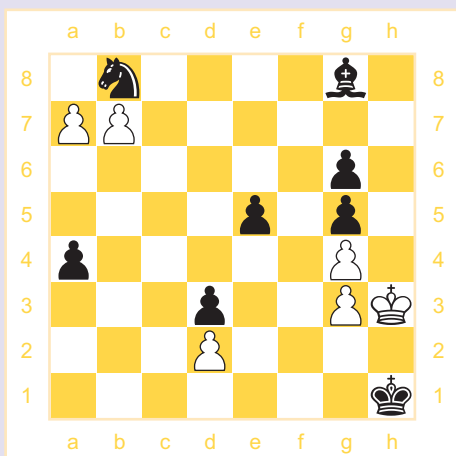
f

Chessboard diagram f: White queen on e8, black king on d4, white king on d3, white pawn on b3, black king on d3, white pawn on d2, black rook on g2, white king on d1, white queen on d1.

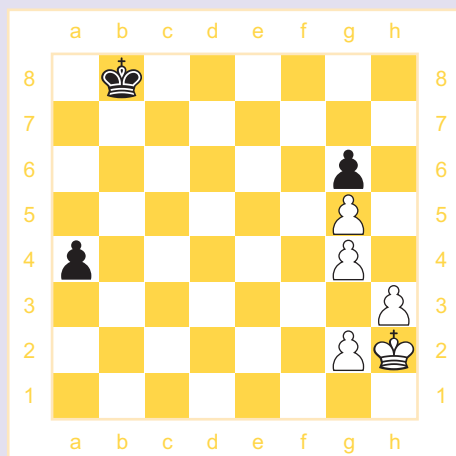
8

Anota a secuencia de xogadas que lles permite ás brancas lograr táboas por afogado.

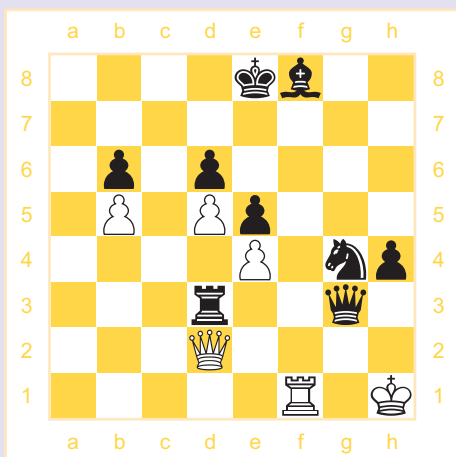
a



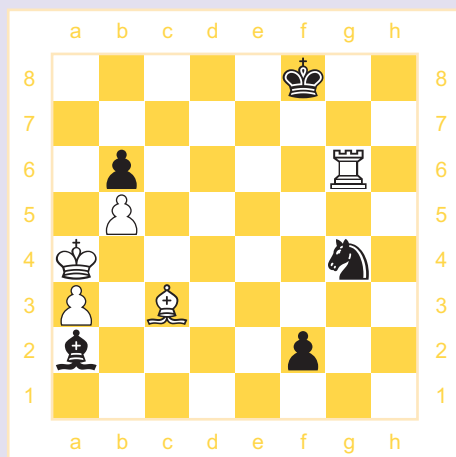
b



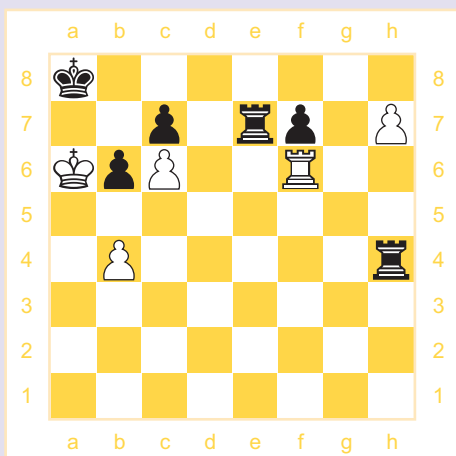
c



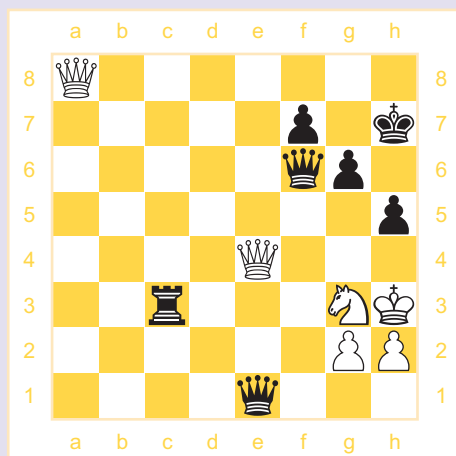
d



e



f



A

Anota a secuencia de xogadas que lles permite ás negras conseguir as táboas mediante algún dos procedementos tratados neste capítulo.

a

Diagram a shows a chessboard with the following pieces: Black: Rook on b8, Rook on f8, Knight on g7, King on f7, Pawn on b6, Pawn on c6, Pawn on d6, Pawn on f6, Pawn on g6. White: Pawn on a5, Bishop on c5, Pawn on d4, Knight on e4, Pawn on f4, Pawn on g4, Pawn on a2, Knight on b2, Pawn on d2, Pawn on f2, Pawn on g2, King on h1.

b

Diagram b shows a chessboard with the following pieces: Black: Rook on a8, King on f8, Pawn on b7, Pawn on f7, Pawn on h7, Pawn on d6, Pawn on f6, Pawn on a4, King on b4, Pawn on e3, Pawn on f3, Pawn on a1, Rook on h1. White: Pawn on a7, Queen on c5, Pawn on e5, Pawn on d4, Pawn on f4, Pawn on g3, Pawn on h3, Pawn on a2, Pawn on e2, Pawn on h2, King on h1.

c

Diagram c shows a chessboard with the following pieces: Black: Bishop on c8, Rook on e8, Knight on f7, King on g7, Pawn on b6, Pawn on d6, Pawn on f6, Pawn on g6, Pawn on c5, Knight on c5, Pawn on h4, King on h4. White: Pawn on a2, Pawn on c3, Pawn on d3, Knight on d3, Pawn on e3, Pawn on f3, Pawn on g3, Pawn on h3, Pawn on a1, Pawn on e1, Pawn on f1, Pawn on g1, King on h1.

d

Diagram d shows a chessboard with the following pieces: Black: King on g8, Pawn on h7, Pawn on f6, Pawn on d5, Pawn on f4, Pawn on a3, Queen on b2, Pawn on e2, Pawn on g2, Pawn on h2, Pawn on a1, Pawn on e1, Pawn on f1, Pawn on h1. White: Pawn on b6, Knight on d6, Pawn on c5, Pawn on d5, Pawn on f5, Pawn on g5, Pawn on a4, Pawn on c4, Pawn on e4, Pawn on g4, Pawn on a3, Pawn on f3, Pawn on h3, Pawn on a2, Pawn on f2, Pawn on h2, King on h1.

e

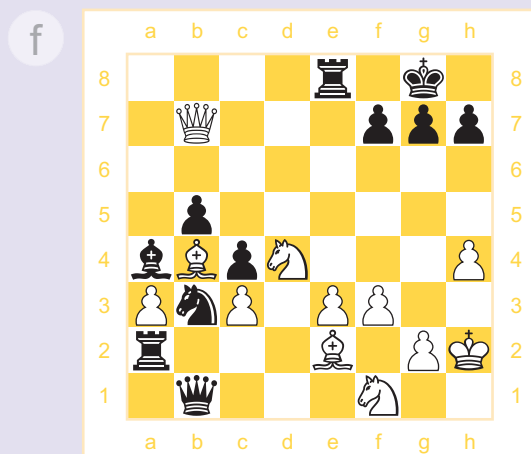
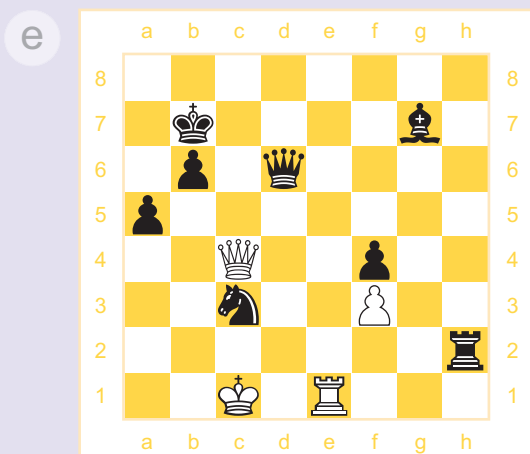
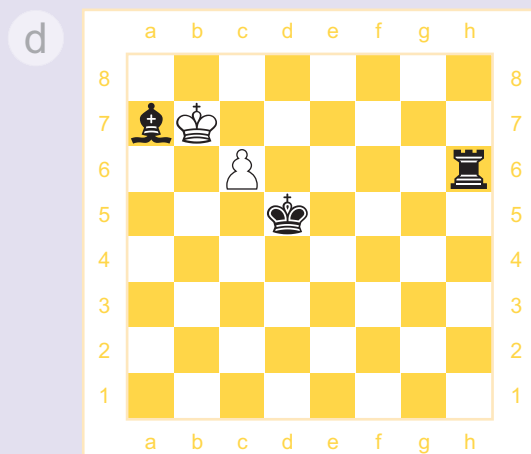
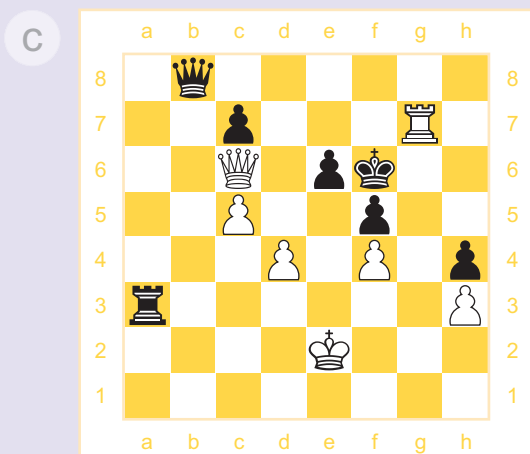
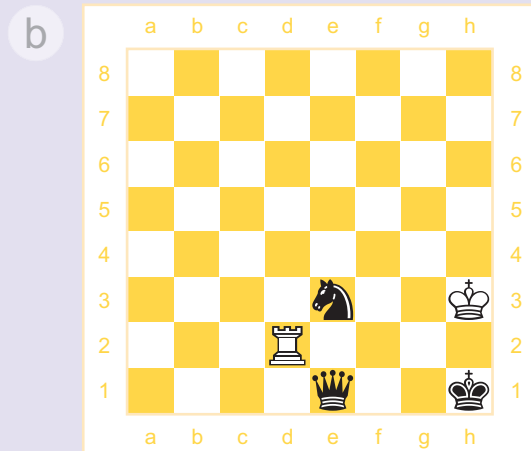
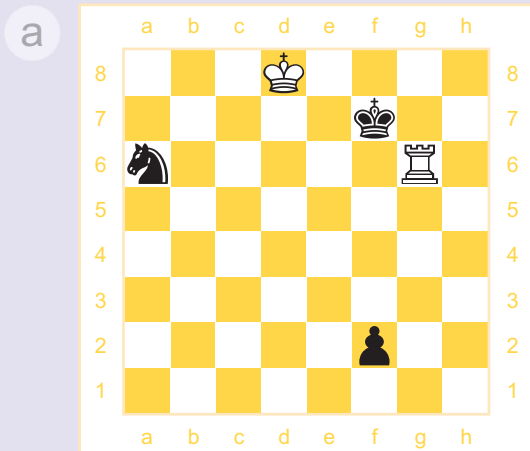
Diagram e shows a chessboard with the following pieces: Black: Rook on b8, Bishop on f8, King on g8, Pawn on b7, Pawn on c7, Pawn on e7, Pawn on h7, Pawn on c6, Pawn on d6, Knight on e6, Pawn on a5, Pawn on h4, Pawn on a2, Pawn on b2, Pawn on c2, Pawn on f2, Pawn on g2, Pawn on h2, King on h1.

f

Diagram f shows a chessboard with the following pieces: Black: Rook on a8, Bishop on c8, King on e8, Rook on h8, Pawn on a7, Pawn on b7, Pawn on c7, Pawn on f7, Pawn on g7, Pawn on h7, Pawn on c6, Queen on d6, Pawn on a4, Bishop on d4, Pawn on e4, Pawn on f4, Knight on g4, Pawn on a2, Pawn on b2, Pawn on c2, Queen on d2, Pawn on e2, Pawn on f2, Pawn on g2, Pawn on h2, Rook on a1, Bishop on c1, Knight on d1, Pawn on f1, Pawn on h1, King on h1.

B

Anota a secuencia de xogadas que lles permite ás brancas conseguir as táboas mediante algún dos procedementos tratados neste capítulo.



Unidade 8

Finais de peóns

Oposición distante e rodeo

Tempos de reserva

Peóns pasados:

O peón pasado distante

O peón pasado protexido

Dous peóns pasados illados

Manobras de dobre obxectivo

Rei activo

Sacrificios de peón





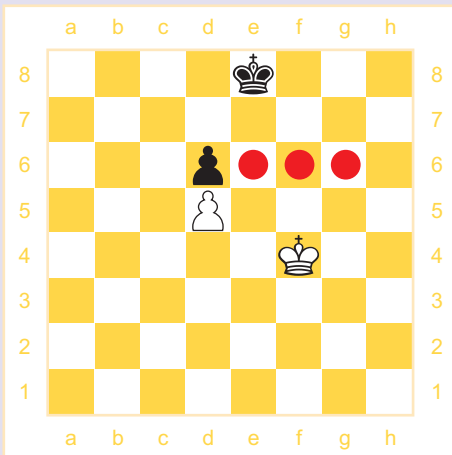
Oposición a distancia e rodeo

Recorda que se di que un rei "gaña a oposición a distancia" cando ao mover deixa un número impar de casas en liña recta (vertical ou horizontal) entre el e o rei adversario (unidade 9 do libro *Iniciación 2*).

A partir da oposición a distancia, introdúcese o concepto do "rodeo".

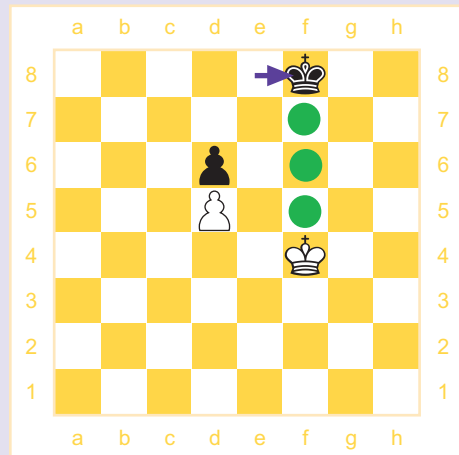
Exemplo

1



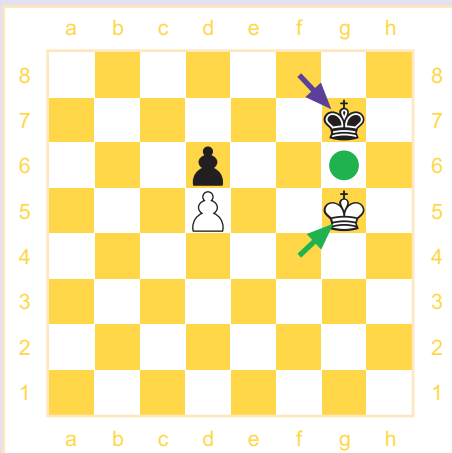
Xogan negras. Se as brancas capturan o peón de d6 gañan a partida. Dise que e6, f6 e g6 son **casas críticas**, porque se o rei branco ocupa unha delas garante capturar o peón. A única xogada que entaboa é: 1. ... Rf8!! con oposición a distancia.

2



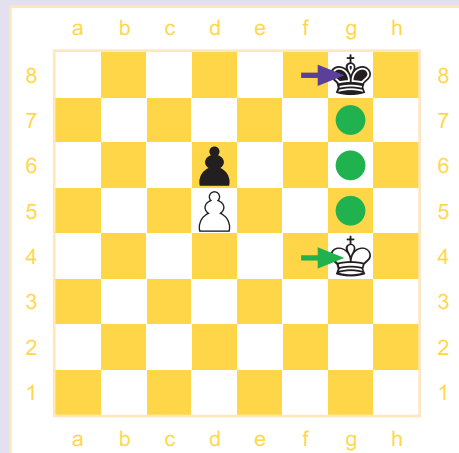
Observa que o rei negro se sitúa a un número impar de casas en liña recta co rei branco (3 casas). Agora as brancas non logran gañar, sempre que as negras se defendan ben. Se 2. Rf5 Rf7! convertendo a oposición a distancia en oposición simple.

3



En segundo lugar, se 1. Rg5 Rg7!, como aparece reflectido neste diagrama, co cal as negras novamente obteñen a oposición simple.

4



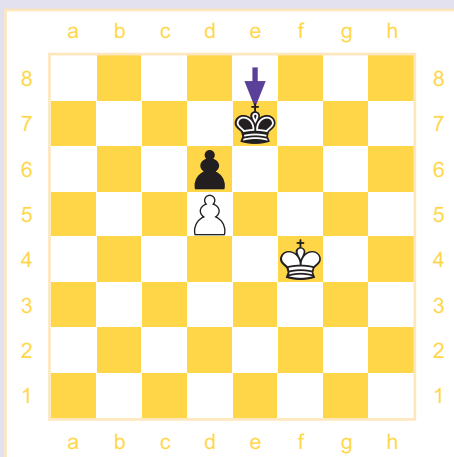
Por último, se Rg4 Rg8!!, que como podemos observar no diagrama lles permite ás negras manter a oposición a distancia. Nota que as negras deixan 3 casas en liña recta entre ambos os dous reis.



O rodeo é unha manobra que se fai co rei, para evitar que o rei adversario poida gañar a oposición, sexa a distancia ou simple. Xeralmente, para facer un rodeo necesítase mover o rei cara a outra columna (caso de oposición vertical) ou fila (caso de oposición horizontal), deixando unha columna ou fila, respectivamente, a medias entre os reis.

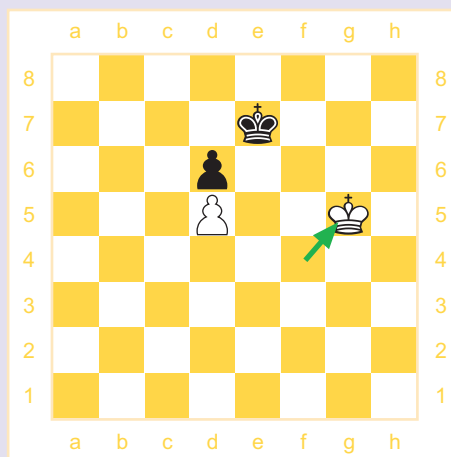
Exemplo

1



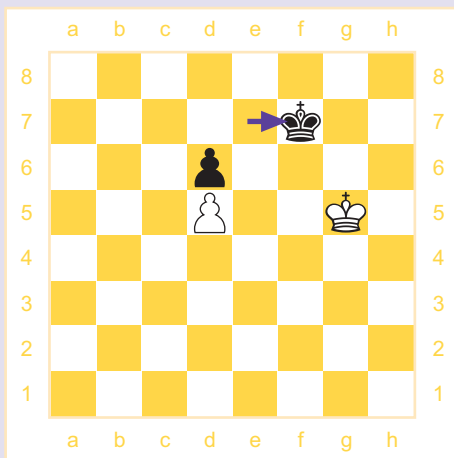
Supoñamos que no diagrama 1 da páxina anterior, as negras non xogan 1. ... Rf8!!, senón 1. ... Re7? (diagrama), tocándolles xogar ás brancas. Como poden as brancas aproveitar o erro do seu adversario?

2



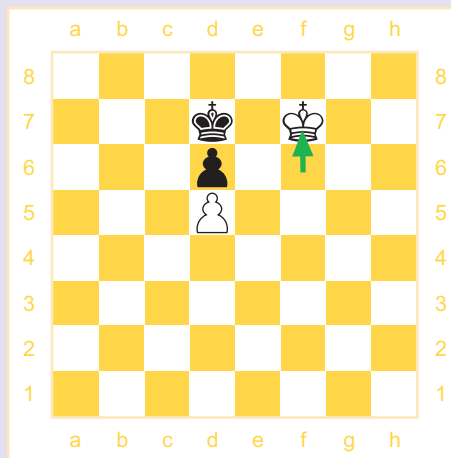
Mediante unha "manobra de rodeo" (xogada 2. Rg5! indicada coa frecha). A idea do rodeo é avanzar sen lle permitir ao adversario gañar a oposición. Observa que o rei branco avanza e deixa unha columna por medio con respecto ao rei negro.

3



Mostramos unha variante, a partir da resposta negra 2. ... Rf7 (diagrama), para ilustrar o procedemento completo: 3. Rf5! (gaña a oposición) Re7 4. Rg6 (outro rodeo) Re8 5. Rf6 Rd7 6. Rf7! (gaña a oposición novamente).

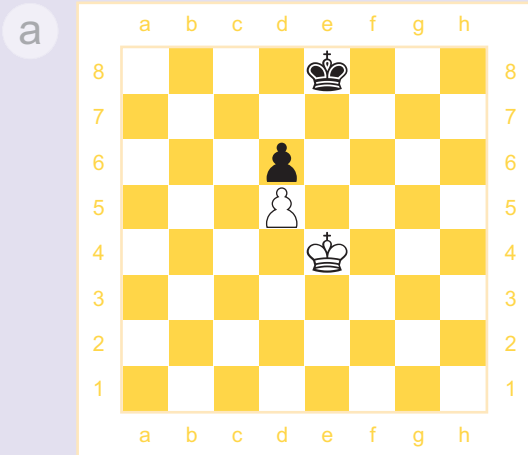
4



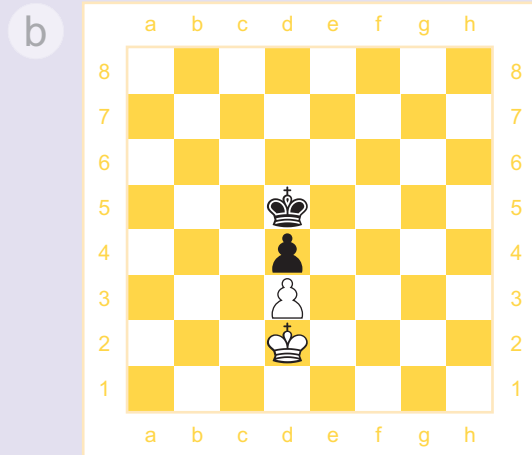
6. ... Rd8 7. Re6 Rc7 8. Re7! gañando a última e decisiva oposición; as brancas capturan o peón de d6 e gañan a partida (recorda que rei en 6.ª fila un paso por diante do seu peón gana, ver libro *Iniciación 2*).

1

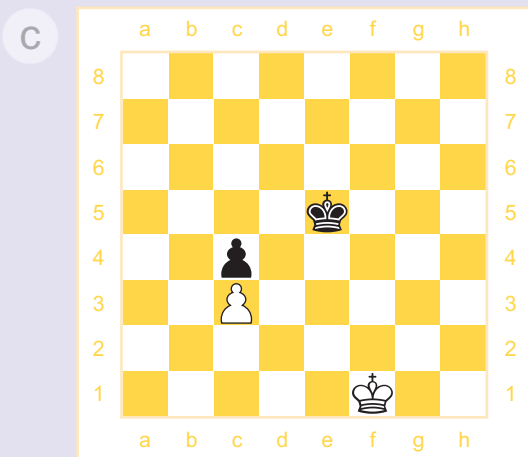
Indica cal será o resultado correcto, supoñendo que ambos os dous bandos realizan as mellores xogadas.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.



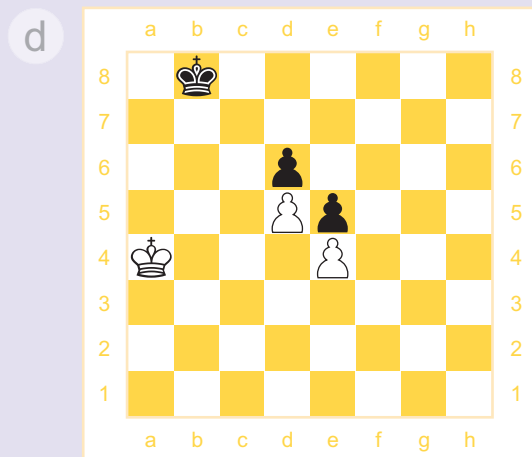
Táboas Gañan brancas



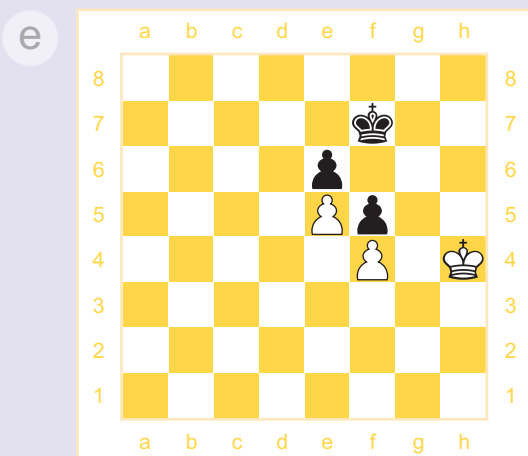
Táboas Gañan negras



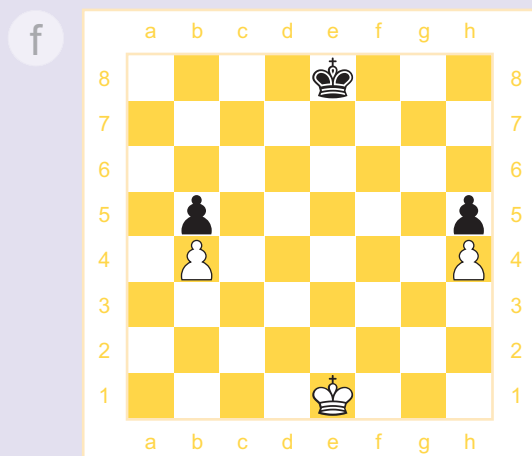
Táboas Gañan negras



Táboas Gañan brancas



Táboas Gañan brancas



Táboas Gañan brancas



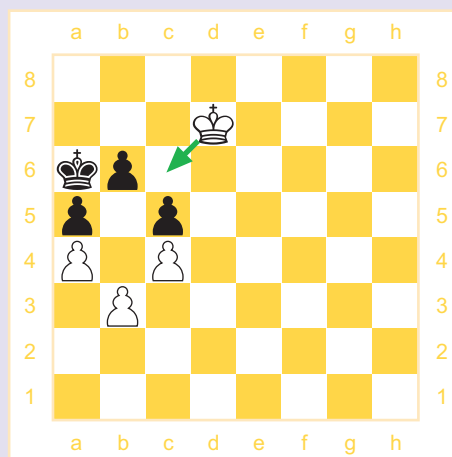
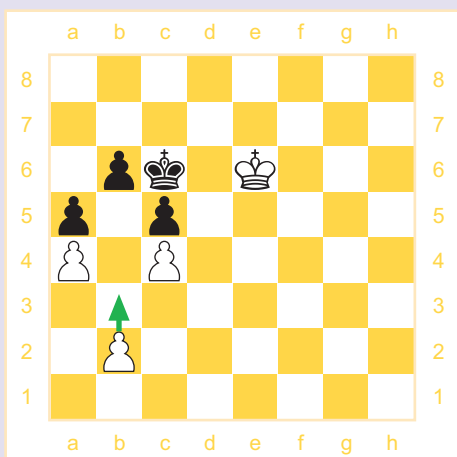
Tempos de reserva

Nos finais de peóns, estes deben ser movidos con sumo coidado, xa que dispoñer dun ou varios tempos de reserva pode decidir en moitos casos unha partida porque pon o rei adversario en zugzwang.

Isto xa se puido observar na unidade 9 do libro *Iniciación 2*, no final de rei e peón contra rei (con rei ofensivo dous pasos por diante do seu peón).

Exemplos

1

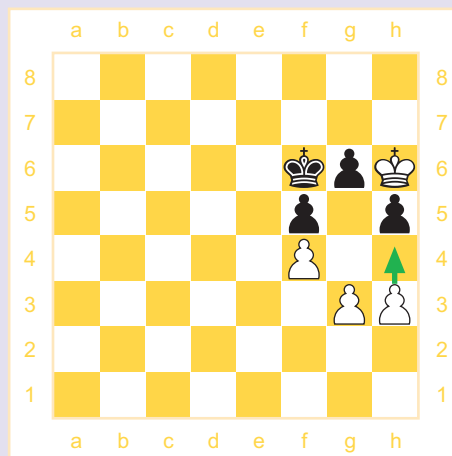
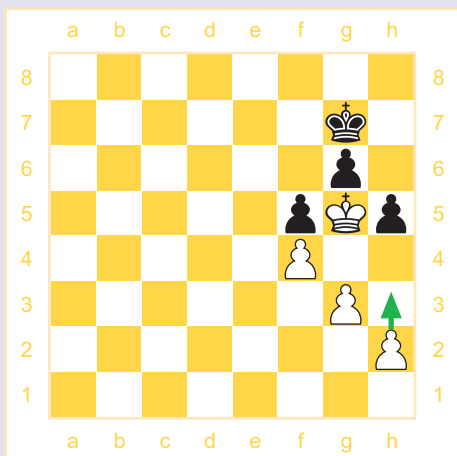


Co peón "b" branco en b3, sería táboas, pero a xogada de reserva permite gañar un tempo decisivo:

1. b3! Rc7 2. Re7 (oposición) Rc6
3. Rd8! (rodeo) Rb7 (3. ... Rd6 4. Rc8 Rc6 5. Rb8 el peón b6 cae) 4. Rd7 (oposición) Ra6.

5. Rc6 (oposición) Ra7 6. Rc7 (oposición) Ra6 7. Rb8! (último e decisivo rodeo) e agora as negras só poden xogar 7. ... b5 entregando o peón, tras o cal perden doadamente a partida.

2



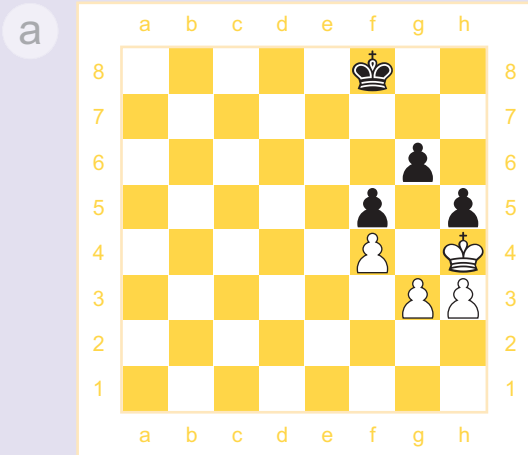
Neste caso similar ao anterior, pero cunha posición diferente do rei branco, é necesario dispoñer de dous tempos de reserva.

1. h3! (primeira xogada de espera e única para gañar. Se 1. h4? Rf7 2. Rh6 Rf6 3. Rh7 Rf7 e as negras manteñen a oposición).

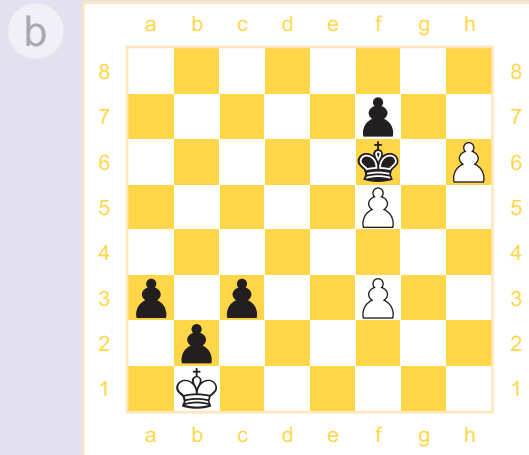
1. ... Rf7 (1. ... Rh7 tamén perde, en forma parecida) 2. Rh6 Rf6 (diagrama) e agora as brancas fan uso do segundo e decisivo tempo de reserva: 3. h4! Rf7 4. Rh7 (oposición) Rf6 5. Rg8 (rodeo) e os peóns negros son posteriormente capturados.

2

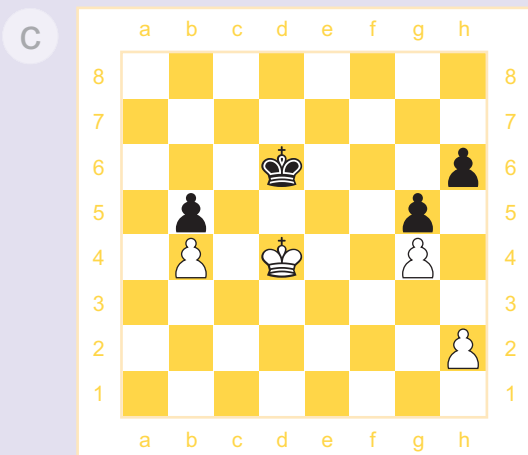
Indica cal será o resultado correcto, supoñendo que ambos os dous bandos realizan as mellores xogadas.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.



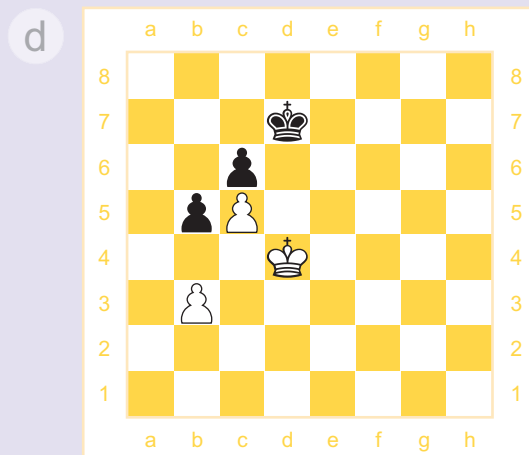
Táboas Gañan brancas



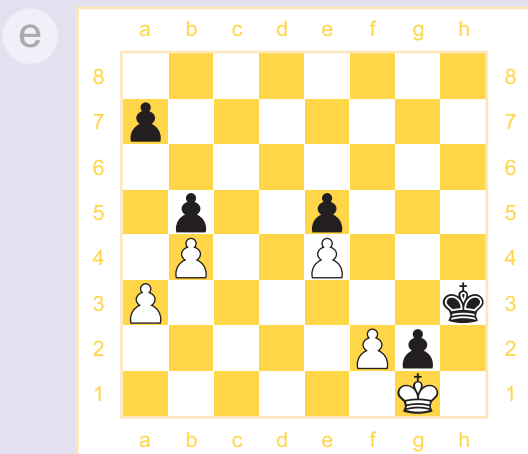
Gañan brancas Gañan negras



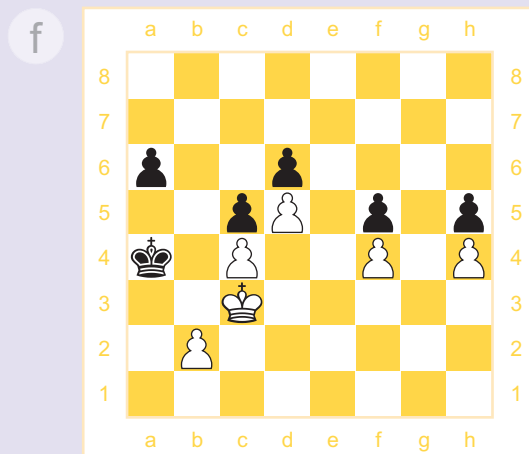
Táboas Gañan brancas



Táboas Gañan brancas



Táboas Gañan negras



Táboas Gañan negras



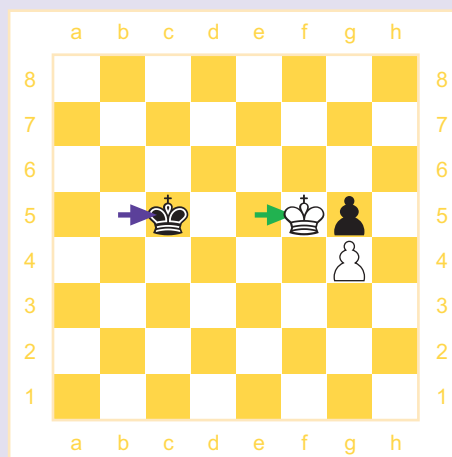
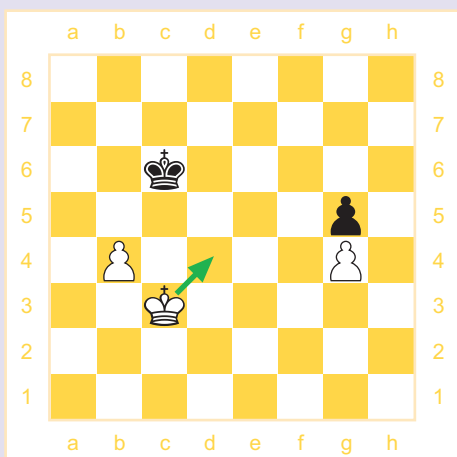
O peón pasado distante

Denomínase peón pasado distante a un peón pasado que está lonxe da área en que se atopan os demais peóns.

Un peón pasado distante serve para que o rei adversario deba ocuparse de evitar a súa promoción; mentres, queda libre o rei propio para ir capturar os peóns no outro flanco.

Exemplos

1

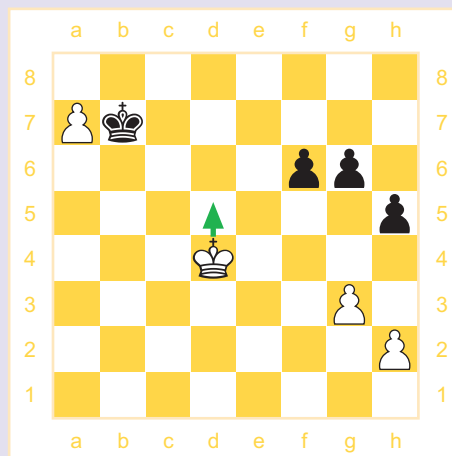
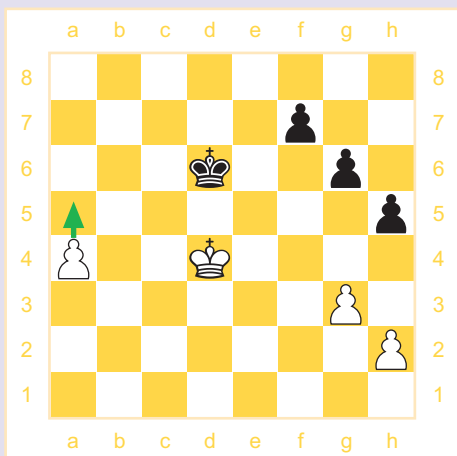


As brancas gañan porque teñen un peón de máis, pasado e distante en b4. O rei negro impide a coroación do peón **b**, pero este utilízase como ameaza para poder capturar o peón **g**. 1. Rd4 (outras gañan tamén) Rb5.

2. Re5 Rxb4 3. Rf5 Rc5 (diagrama) Aquí o rei negro non chega a tempo para loitar contra o peón **g**.

4. Rxc5 Rd6 5. Rf6 e o peón coroa.

2

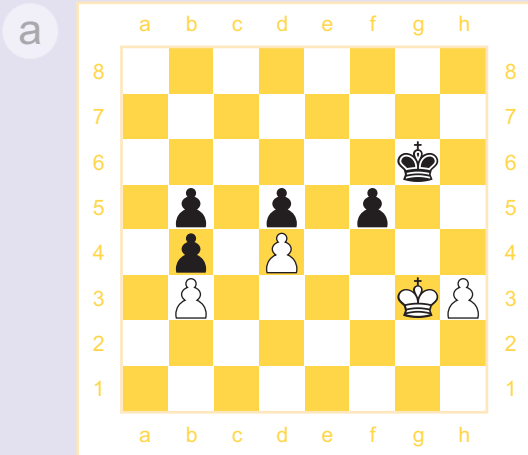


O material é igualado, pero as brancas teñen a vantaxe posicional dun peón pasado distante (a4). A idea, como anteriormente, é capturar os peóns do flanco de rei mentres o rei negro vai cara ao peón **a**: 1. a5! f6 (trata de impedir o paso do rei).

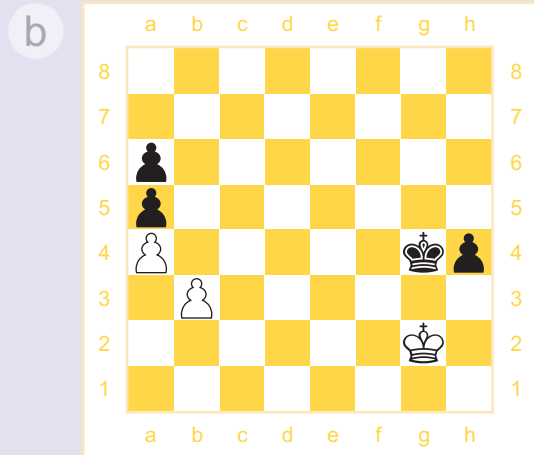
2. a6! Rc6 3. a7! Rb7 (diagrama). O camiño quedou limpo para que o rei branco penetre vía d5-e6:
4. Rd5 h4 5. Re6 f5 6. Rf6 e todos os peóns negros caen, quedando un peón branco para coroar.

3

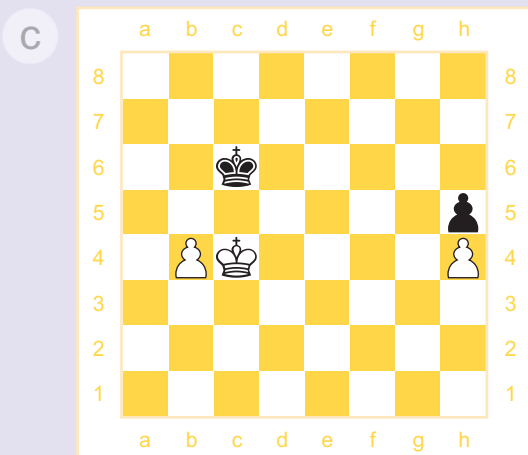
Indica cal será o resultado correcto, supoñendo que ambos os dous bandos realizan as mellores xogadas.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.



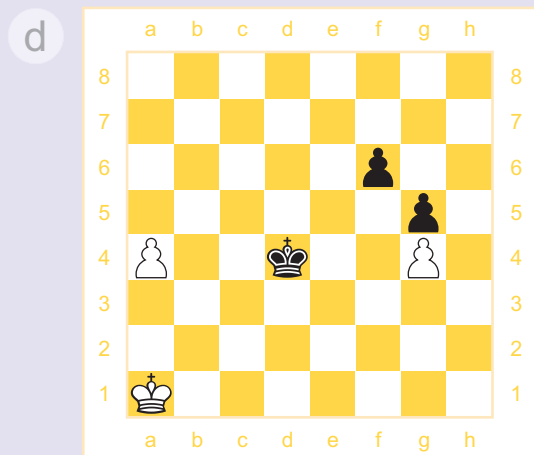
Táboas Gañan brancas Gañan negras



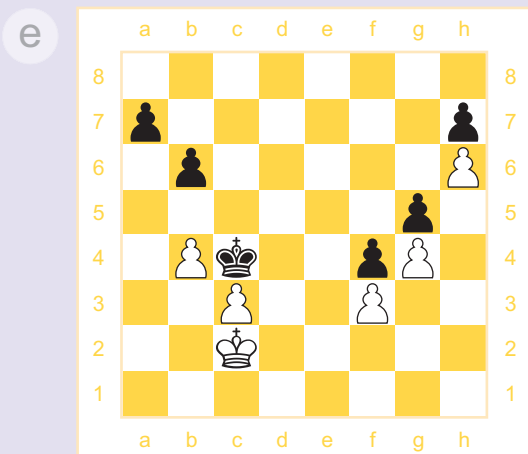
Táboas Gañan brancas Gañan negras



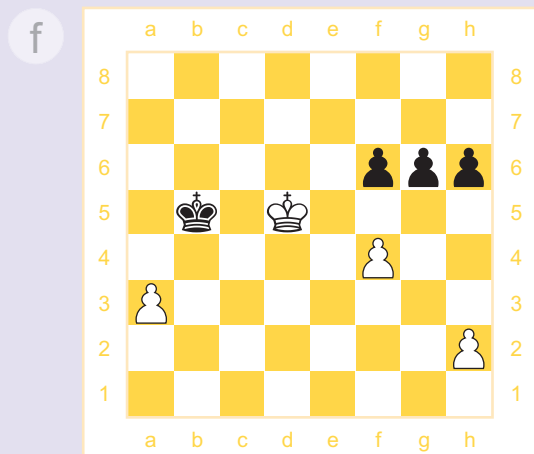
Táboas Gañan brancas Gañan negras



Táboas Gañan brancas Gañan negras



Táboas Gañan brancas Gañan negras



Táboas Gañan brancas Gañan negras



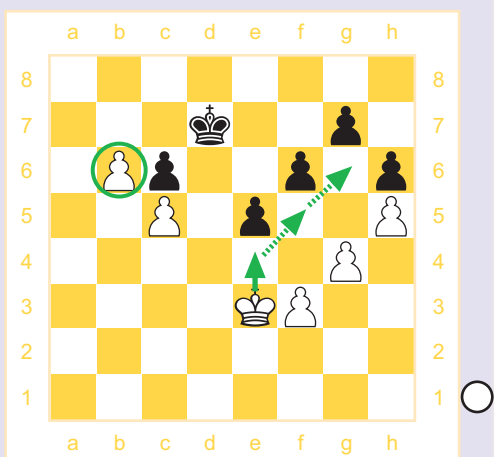
O peón pasado protexido

Denomínase peón pasado protexido a un peón pasado que está defendido por polo menos un peón propio.

A vantaxe de contar cun peón pasado protexido radica en que o rei adversario ten que estar a vixiar constantemente ese peón, sen poder capturalo.

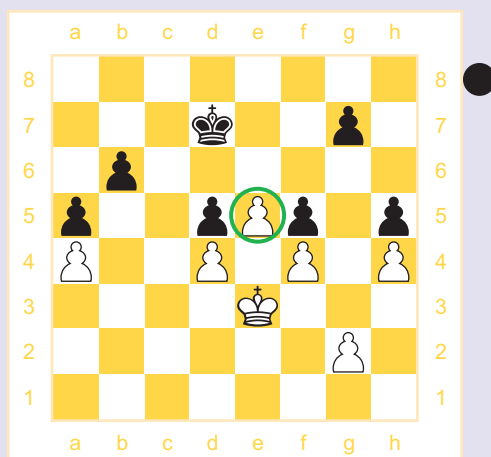
Exemplos

1

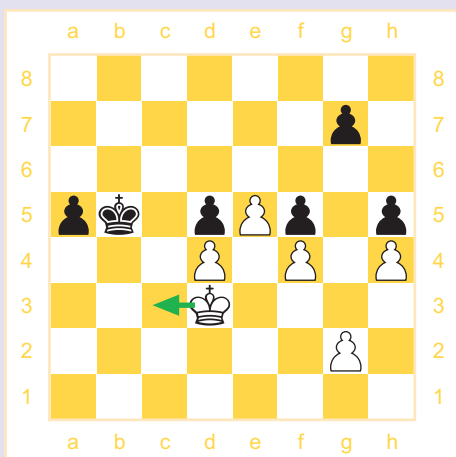


O peón de b6 é pasado e protexido polo peón c5. O rei negro non se pode afastar del, porque coroaría. Mentres, o rei branco penetra no flanco de rei e captura os peóns: 1. Re4 Rc8 2. Rf5 Rd7 3. Rg6 e caen os peóns.

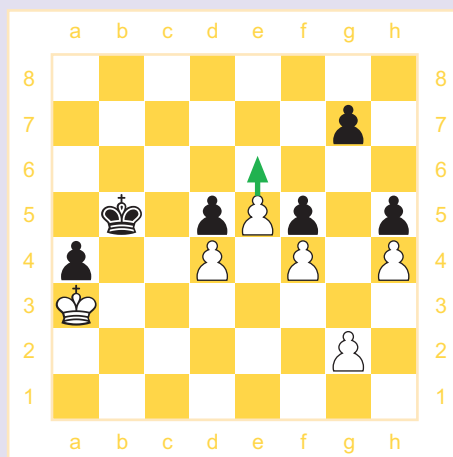
2



As brancas teñen un peón pasado protexido en e5, pero o seu rei non pode entrar en campo negro, polo que é táboas se o rei negro se mantén preto do peón e5. Sería un erro pasar o peón a: 1. ... Rc6 2. Rd3 b5? 3. axb5+ Rxb5.



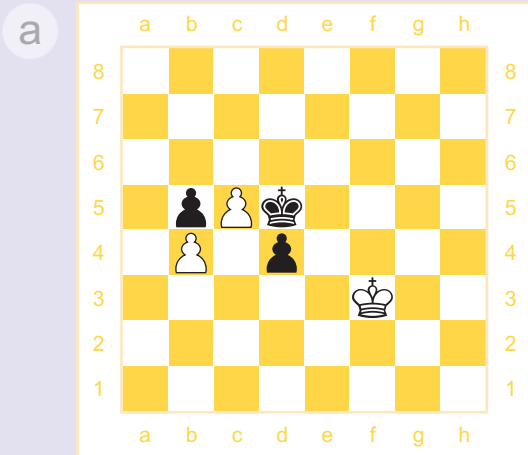
As negras crearon un peón pasado distante, pero o seu rei debe vixiar sempre o peón e. O peón pasado protexido é máis forte que o peón pasado distante (a menos que este coroe forzado). O rei branco vai cara ao peón a: 4. Rc3 a4 5. Rb2 Rc6 6. Ra3 Rb5.



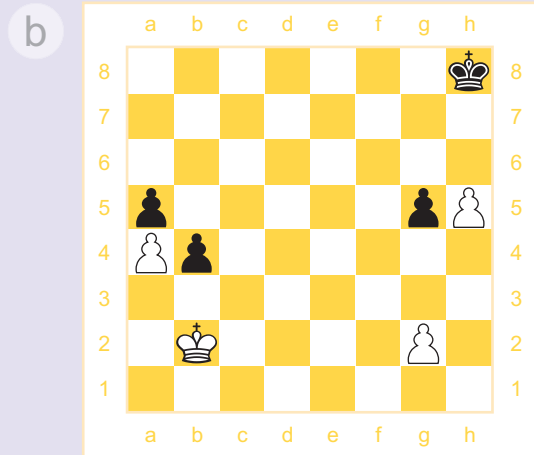
Agora a manobra decisiva das brancas, consiste en entregar o seu peón e a cambio do peón a, tras o cal a súa vantaxe se transforma nunha vantaxe de rei máis activo: 7. e6! Rc6 8. Rxa4 Rd6 9. Rb5 Rxe6 10. Rc6! e o rei branco decide capturar o peón d5.

4

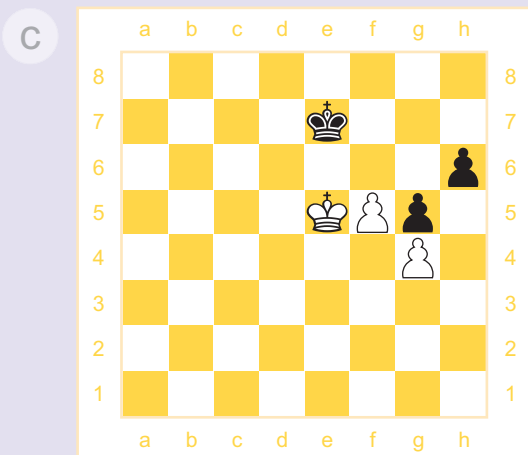
Indica cal será o resultado correcto, supoñendo que ambos os dous bandos realizan as mellores xogadas.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.



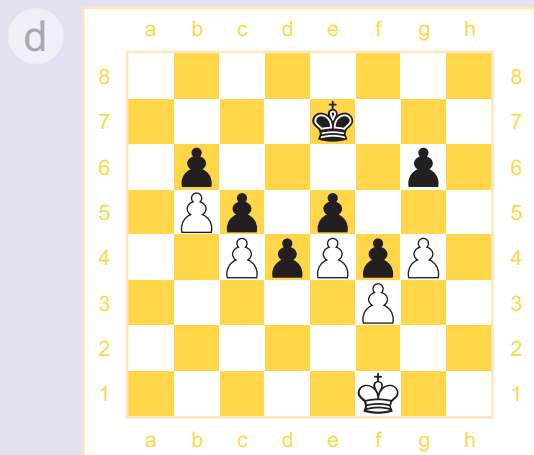
Táboas Gañan brancas Gañan negras



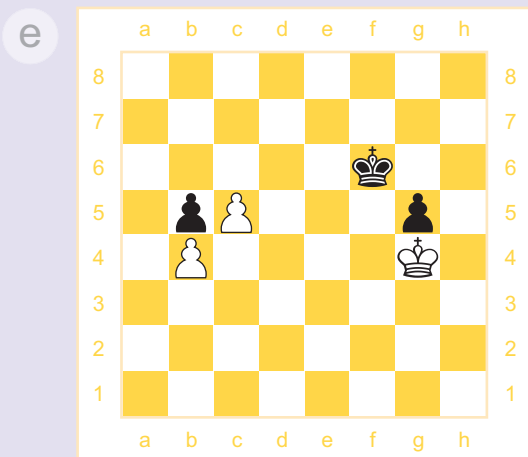
Táboas Gañan brancas Gañan negras



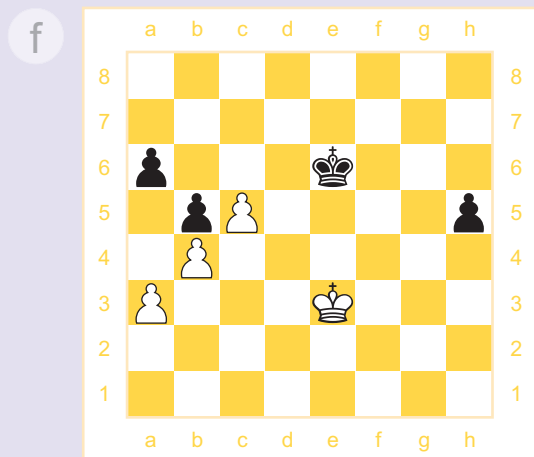
Táboas Gañan brancas Gañan negras



Táboas Gañan brancas Gañan negras



Táboas Gañan brancas Gañan negras



Táboas Gañan brancas Gañan negras



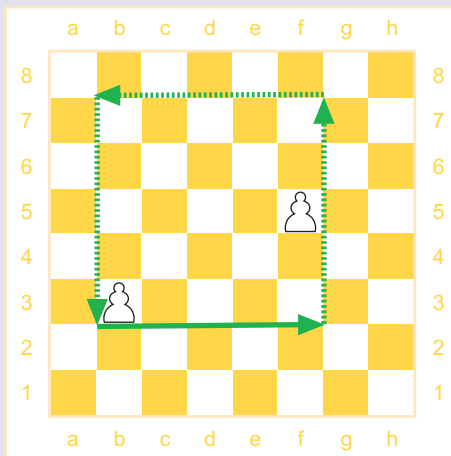
Dous peóns pasados illados

Na unidade 9 do libro *Iniciación 2*, introdúcese o tema dos dous peóns pasados illados e explícase a "regra do cadrado común" para o caso en que os dous peóns están na mesma fila. Aquí afondarase no tema con finais máis complexos.

Cando dous peóns pasados illados intentan coroar (sen apoio do rei propio) fronte ao rei adversario, o resultado depende do separados e avanzados que estean os peóns.

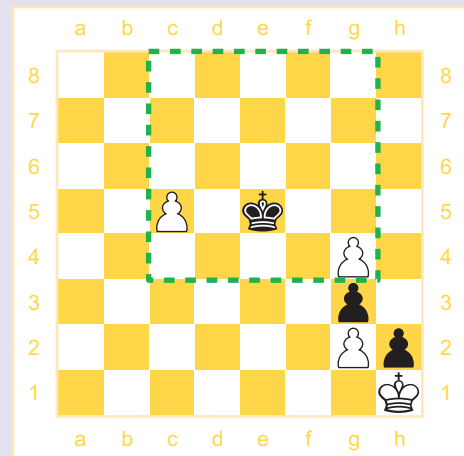
Exemplos

1



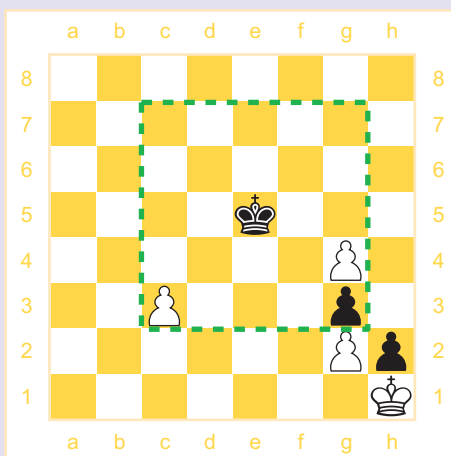
O cadrado común débuxase a partir do peón máis atrasado, neste caso o de b3. Trázase unha liña que vai dende ese peón ata a columna do outro peón. A continuación, complétase un cadrado.

2



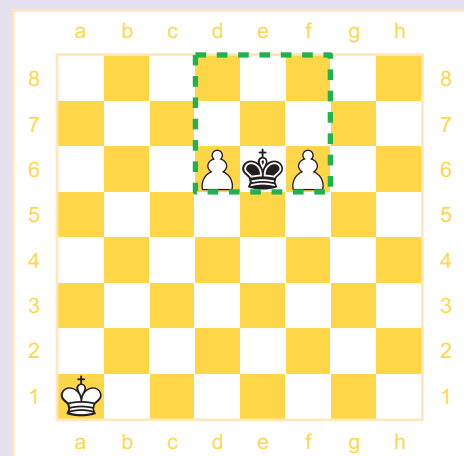
Se o cadrado común toca o bordo do taboleiro, os peóns por si sós (sen a axuda do seu rei) logran a promoción dun deles, independentemente da posición que ocupe o rei que se enfrenta aos peóns.

3



Neste caso, o cadrado común non chega a tocar o bordo do taboleiro. Se lles toca xogar ás negras poden entaboar con 1. ... Rf4! (única defensa) 2. c4 Rxc4 3. c5 Rf5 alcanzando o peón c; despois o rei branco quedará afogado.

4



Neste diagrama, observamos unha excepción trivial á regra do cadrado común. A pesar de que o cadrado toca o bordo, é evidente que, aínda xogando as brancas, o rei negro capturaré ambos os dous peóns.

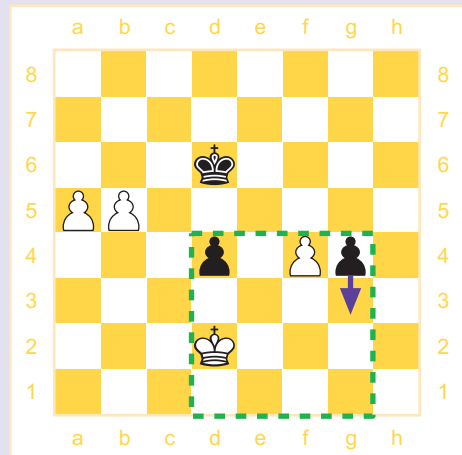
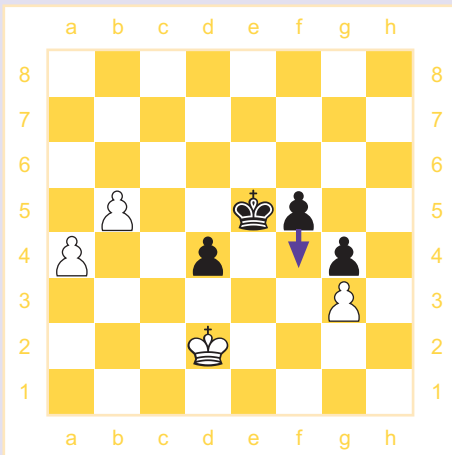


Cando dous peóns pasados e illados están moi separados entre si ou moi avanzados, o rei adversario xeralmente non pode evitar que un dos dous coroe. Mentres se intenta deter un peón, o outro peón coroa.

Dito doutra forma, mentres máis separados e/ou avanzados estean os peóns, máis probable é que o cadrado común toque o bordo do taboleiro.

Exemplos

1



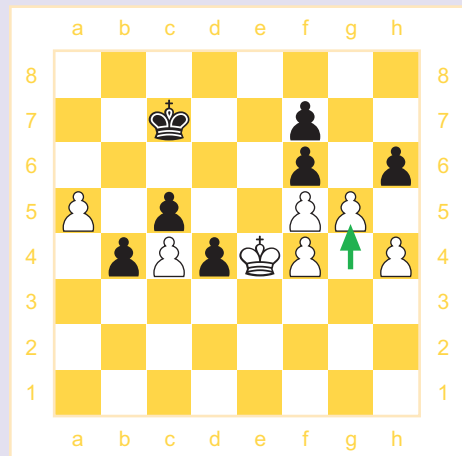
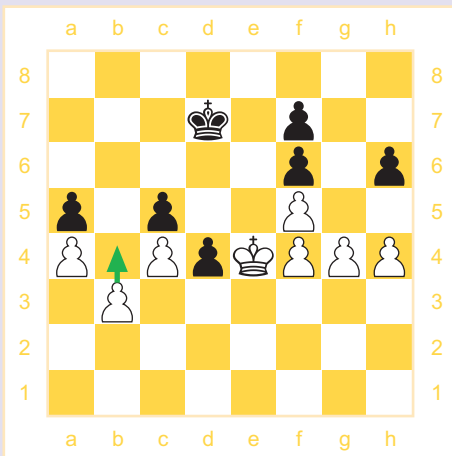
Gañan as negras porque crean outro peón pasado:

1. ... f4! 2. gxf4+ Rd6!! (hai que controlar os peóns do flanco dama. Se 2. .. Rxf4? 3. b6 g3 4. b7 g2 5. b8=D+ gañando.) 3. a5 (se 3. b6 g3 4. b7 Rc7 5. Re2 d3+ e gañan).

O cadrado común dos peóns negros indica que un deles coroa. Non obstante, o que decide a loita é a rapidez en coroar, pois os 3 peóns brancos tampouco poden ser detidos:

3. ... g3 4. a6 Rc7! 5. f5 g2 E o peón g coroa.

2



As brancas teñen peón de vantaxe e as negras teñen un peón pasado protexido en d4, que limita a mobilidade do rei branco. A idea gañadora é lograr dous peóns pasados illados moi separados:

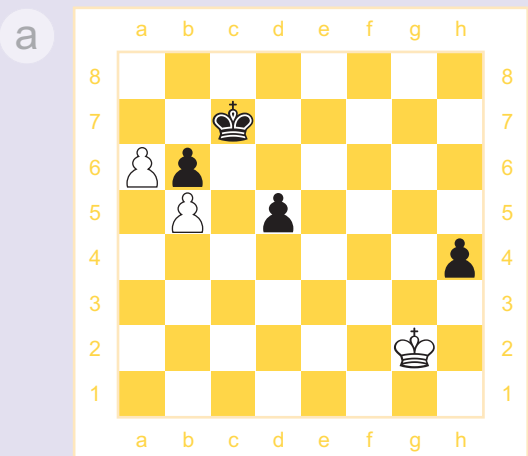
1. b4! axb4 2. a5 Rc7 3. g5!

Créase o segundo peón pasado no flanco de rei.

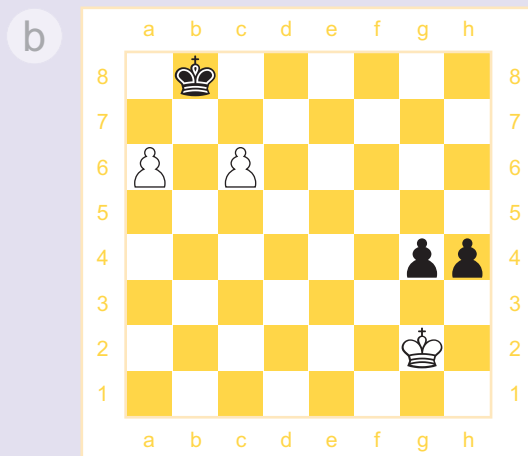
3. ... fxg5 4. fxg5 hxg5 5. hxg5 b3 6. Rd3! (controlando os peóns pasados negros) Rd7 7. g6 e as negras non poden impedir a coroación dun peón.

5

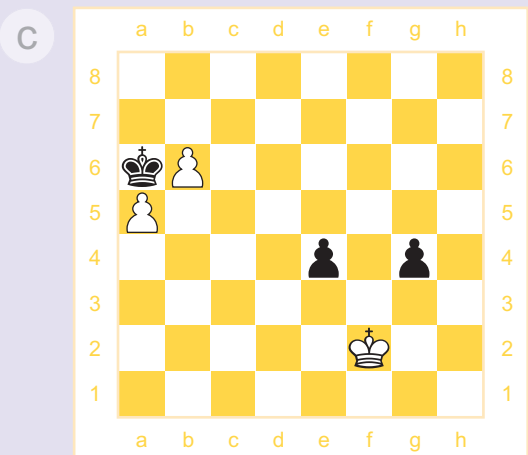
Indica cal será o resultado correcto, supoñendo que ambos os dous bandos realizan as mellores xogadas.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.



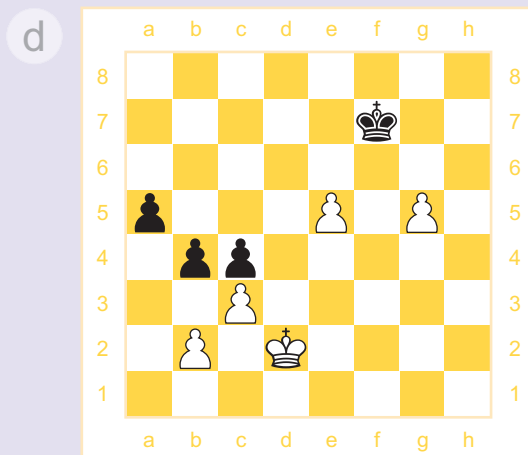
Táboas Gañan brancas Gañan negras



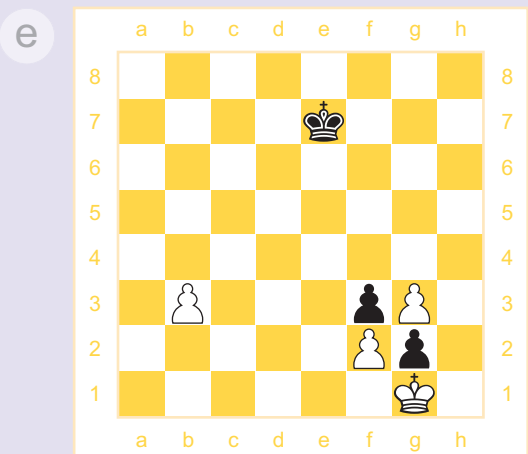
Táboas Gañan brancas Gañan negras



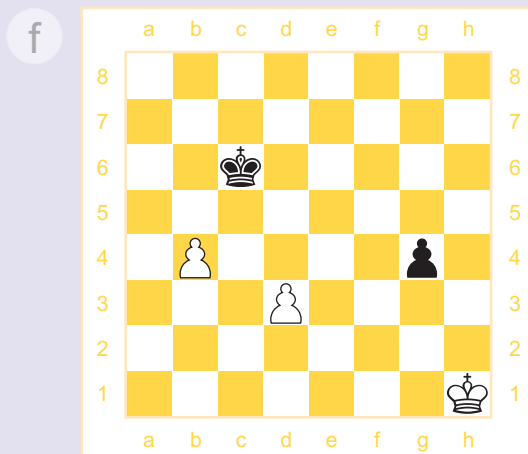
Táboas Gañan brancas Gañan negras



Táboas Gañan brancas Gañan negras



Táboas Gañan brancas Gañan negras



Táboas Gañan brancas Gañan negras



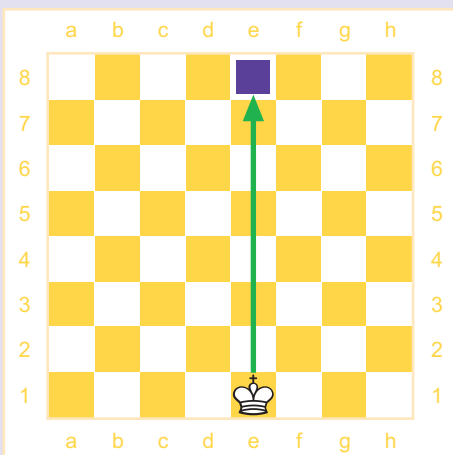
Manobra de dobre obxectivo

A manobra de dobre obxectivo baséase na xeometría especial que ten o taboleiro para o movemento dos reis.

Esta xeometría especial baséase en que o rei inverte unha xogada para avanzar unha casa en sentido horizontal, vertical ou diagonal (tarda as mesmas xogadas para ir dende a1 cara a a8 ou h8).

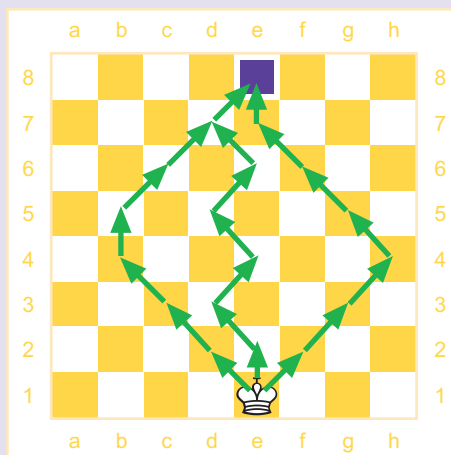
Exemplos

1



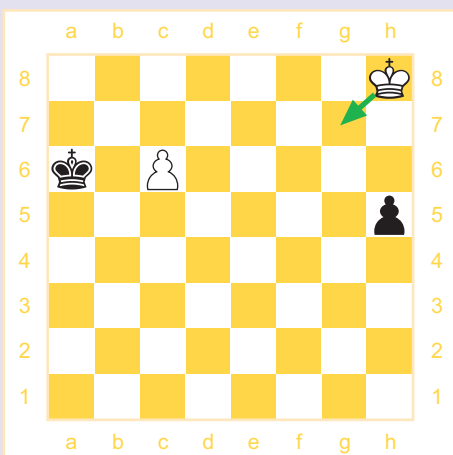
Preténdese levar o rei de e1 a e8 na menor cantidade de xogadas. Se se escolle o camiño recto, chegarase en 7 xogadas. Pero existen 393 formas diferentes de chegar en 7 xogadas dende e1 ata e8.

2

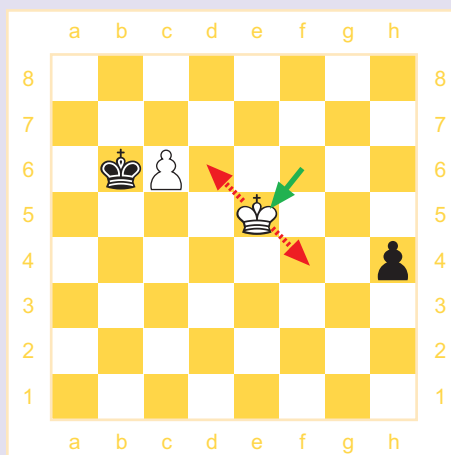


O diagrama móstranos algunhas desas formas en que se pode, alternativamente, chegar á casa e8 en 7 xogadas. Ou sexa, que para os reis o taboleiro de xadrez ten unha xeometría especial.

3



É táboas porque o rei branco se achega a ambos os dous peóns á vez, xa sexa para apoiar a un ou para capturar o outro:
 1. Rg7! h4 (se 1. ... Rb6 2. Rf6! trasponse á liña principal) 2. Rf6! Rb6 (2. ... h3 3. Re7! h2 3. c7! Rb7 4. Rd7 h1=D 5. c8=D+ táboas) 3. Re5!!



3. ... h3 (se 3. ... Rxc6 2. Rf4! alcanzando o peón) 4. Rd6! h2 5. c7! e as brancas coroan tamén, co cal a partida remata en táboas. Este final compúxoo o mestre checo Richard Reti en 1922. A idea é a "manobra de dobre obxectivo".

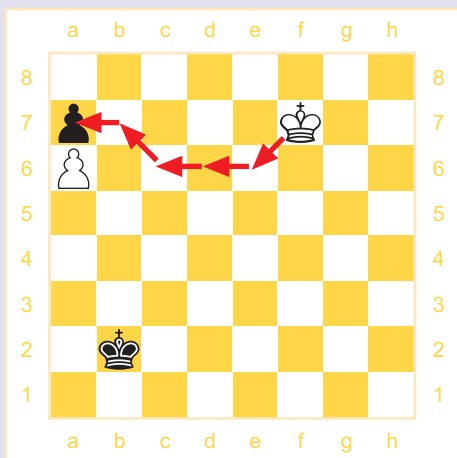


As manobras de dobre obxectivo poden ser de diferentes tipos. As máis usuais son:

1. O rei achégase a un peón adversario para capturalo e, á vez, a un peón propio para apoiálo (caso de Reti xa visto).
2. O rei achégase a un peón adversario para capturalo e, á vez, impide o achegamento defensivo do rei adversario.
3. O rei apoia o avance dun peón propio e, á vez, impide o achegamento defensivo do rei adversario.

Exemplos

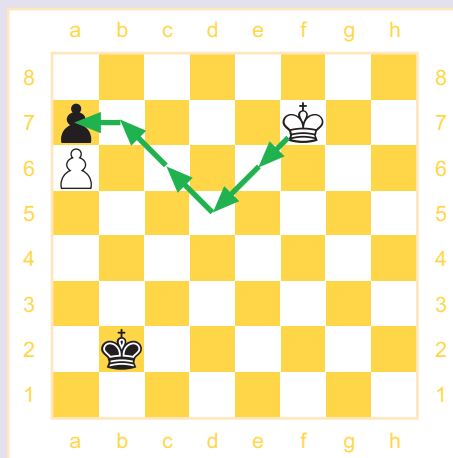
1



É evidente que hai que capturar o peón de a7 para gañar, pero as brancas achegáronse pola vía errónea:

1. Re6 Rc3 2. Rd6? Rd4 3. Rc6 Re5! 4. Rb7 Rd6 5. Rxa7 Rc7! con táboas.

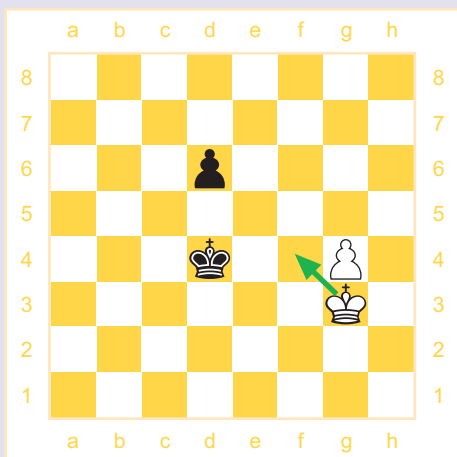
2



O correcto sería seguir a vía indicada aquí, impedíndolle ao rei negro achegarse á casa clave d6:

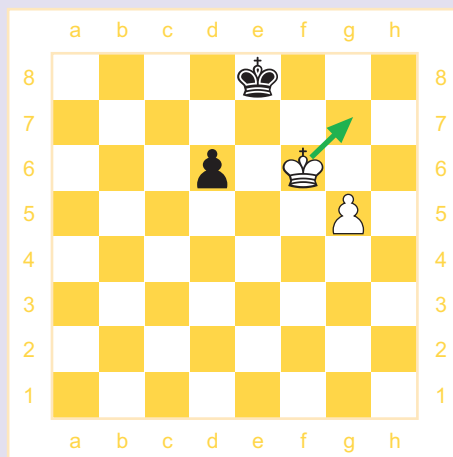
1. Re6 Rc3 2. Rd5! Rb4 (o Rd3) 3. Rc6 Rc4 4. Rb7 Rc5 5. Rxa7 Rc6 6. Rb8 gañando.

3



Para gañar as brancas necesitan coroar antes que o seu adversario; para iso, utilizan o seu rei co dobre obxectivo de apoiar o avance do seu peón e impedirlle ao rei negro achegarse:

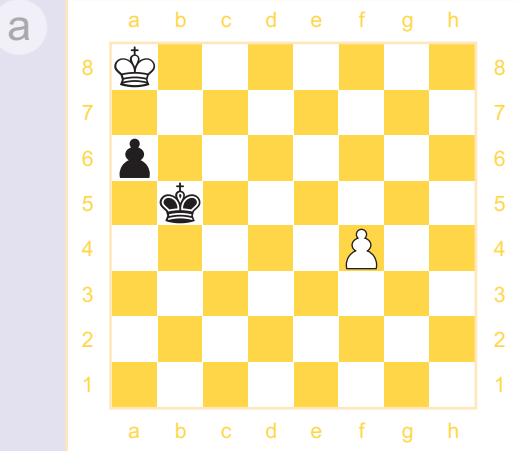
1. Rf4! (non gaña con 1. g5 Re5 2. Rg4 d5 nin con 1. Rh4 Re5 2. Rh5 d5).



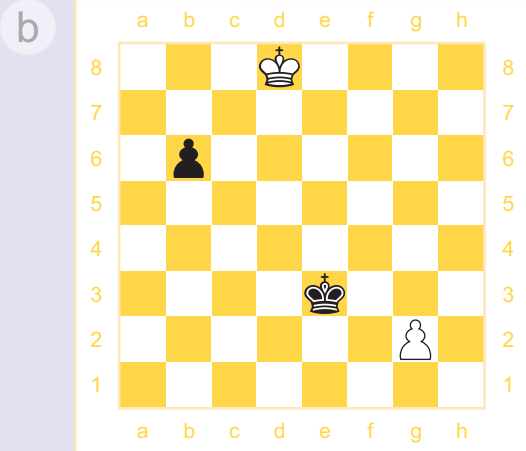
1. ... Rd5 2. Rf5! Rc6 3. g5 Rd7 4. Rf6! Re8 (diagrama) 5. Rg7! (non 5. g6? por 5. ... Rf8!) d5 6. Rh7 d4 7. g6 d3 8. g7 d2 9. g8=D+ gañando.

6

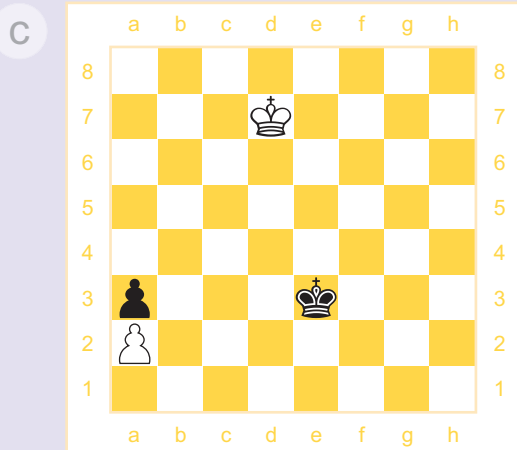
Indica cal será o resultado correcto, supoñendo que ambos os dous bandos realizan as mellores xogadas.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.



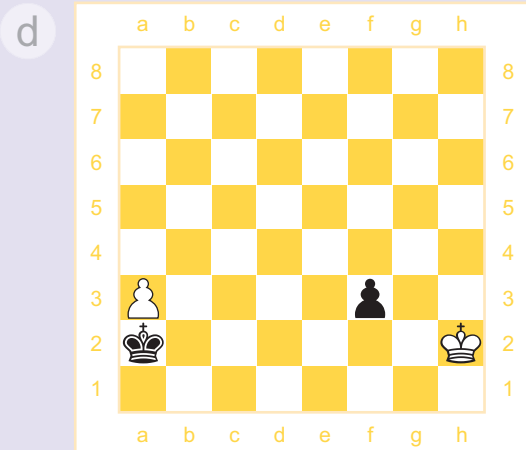
Táboas Gañan brancas Gañan negras



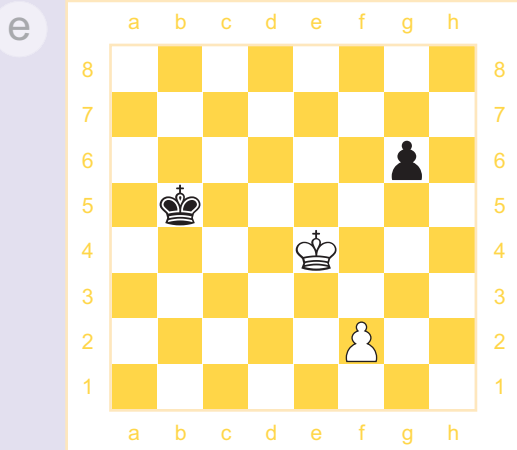
Táboas Gañan brancas Gañan negras



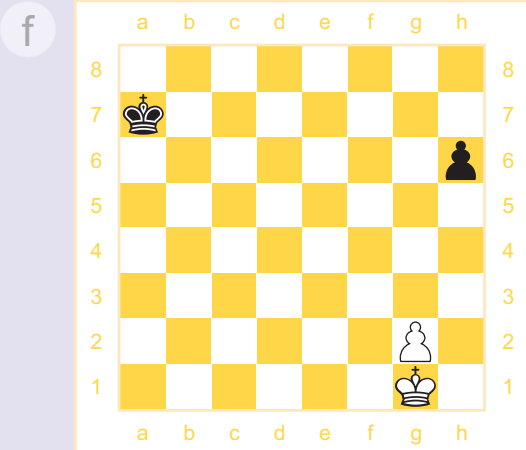
Táboas Gañan brancas Gañan negras



Táboas Gañan brancas Gañan negras



Táboas Gañan brancas Gañan negras



Táboas Gañan brancas Gañan negras



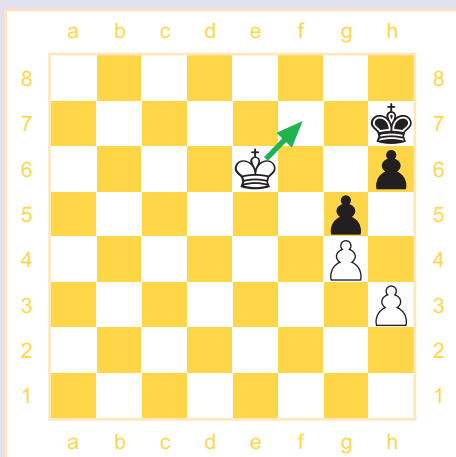
Rei activo

Nos finais de partidas, a actividade do rei é moi importante.

Son numerosos os casos en que abonda con ter o rei máis activo que o adversario para gañar a partida.

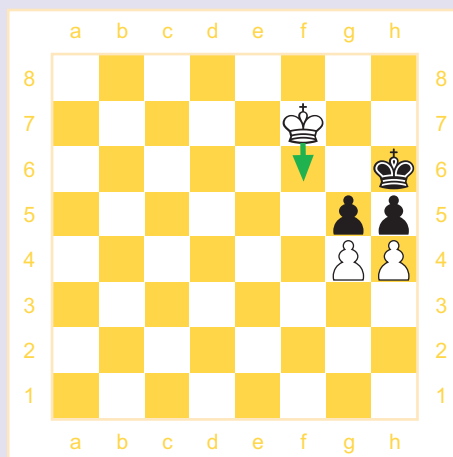
Exemplos

1



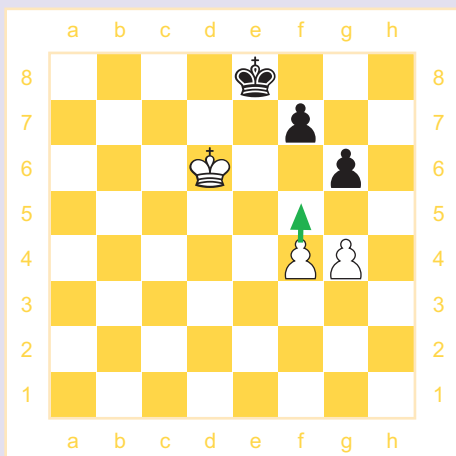
Quedan poucos peóns e están nun mesmo flanco. Pero o rei branco está máis activo e gaña a oposición:

1. Rf7 h5! (única, se 1. ... Rh8 2. Rg6 gañando ambos os dous peóns.)
2. h4! Rh6! (outra vez única, se 2. ... hxg4 3. g5 g3 4. g6+ Rh6 5. g7 e gaña).



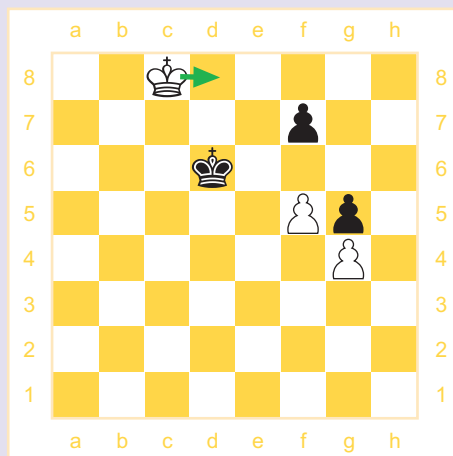
Parece que as negras se defenden, pero 3. Rf6!! (a posición do rei branco decide) gxh4 (se 3. ... hxg4 4. hxg5+ Rh7 5. Rf7! g3 6. g6+ e coroa primeiro) 4. g5+ Rh7 5. Rf7! (forzando a promoción) h3 6. g6+ Rh6 7. g7 h2 8. g8=D h1=D 9. Dg6++

2



O rei branco máis activo decide, aínda que hai que xogar con precisión:

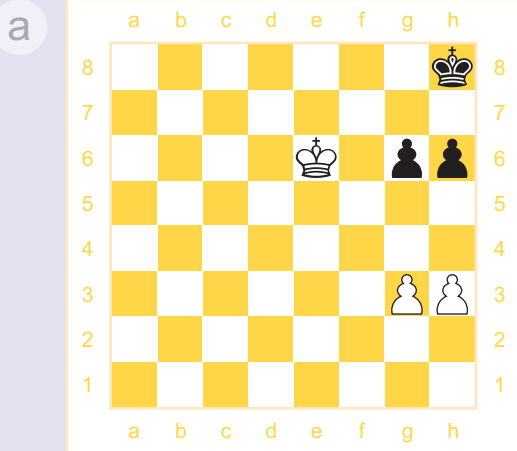
1. f5! g5 (a mellor defensa, se 1. ... gxf5 2. gxf5 Rd8 3. f6 Re8 4. Rc7 Rf8 5. Rd7 Rg8 6. Re7 gañando; en caso de 1. ... Rf8 2. f6 Re8 3. Rc7 g5 4. Rc8 Rf8 5. Rd8 Rg8 6. Re7 gaña tamén).



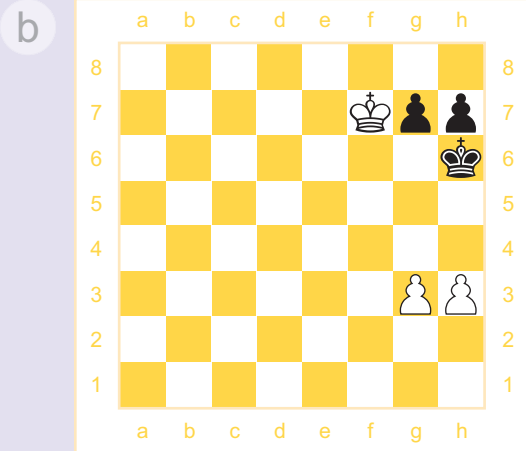
2. Rc7! (No 2. f6? Rd8 3. Re5 Rd7 4. Rf5 Rd6 5. Rxc5 Re6 e táboas)
2. ... Re7 3. Rc8! Rd6 (diagrama) (se 3. ... Re8 4. f6 Rf8 5. Rd8 gaña de forma similar a outras variantes e 3. ... Rf6 4. Rd7 Rg7 5. Re7 tamén gañando) 4. Rd8! Re5 5. Re7 f6 6. Rf7! Rf4 7. Rxf6 Rxc4 8. Rg6 gañando.

7

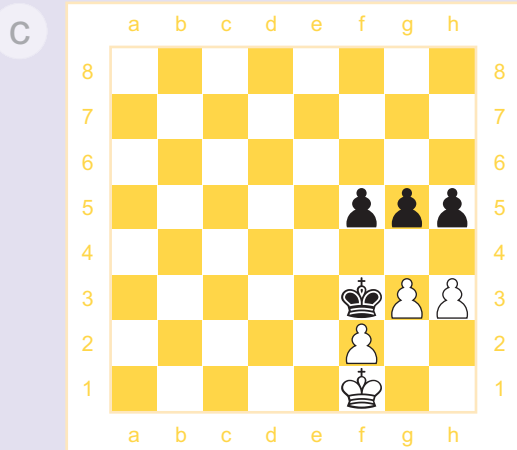
Indica cal será o resultado correcto, supoñendo que ambos os dous bandos realizan as mellores xogadas.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.



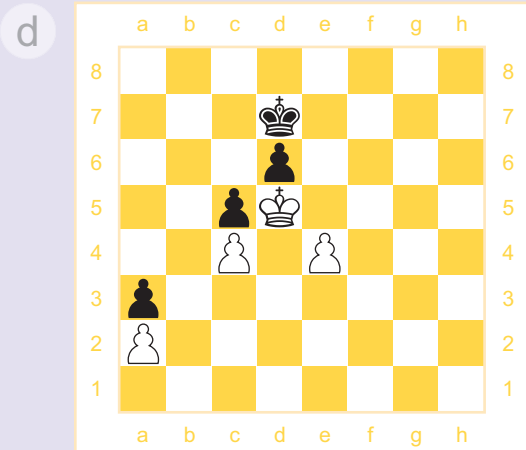
Táboas Gañan brancas



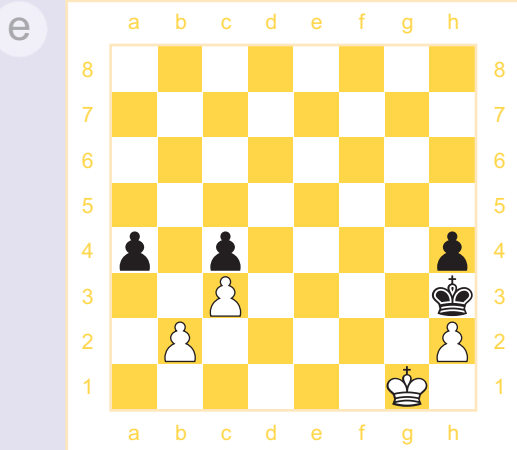
Táboas Gañan brancas



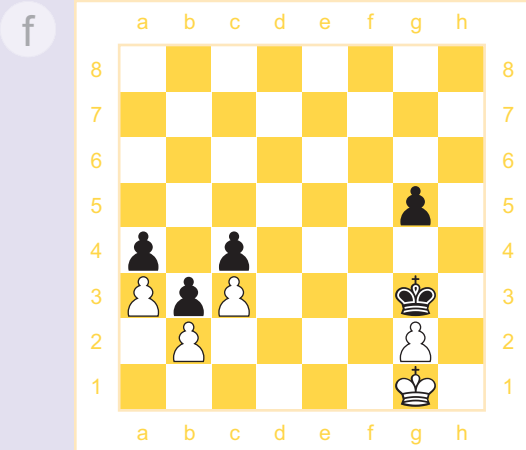
Táboas Gañan negras



Táboas Gañan brancas



Táboas Gañan negras



Táboas Gañan negras



Sacrificios de peón

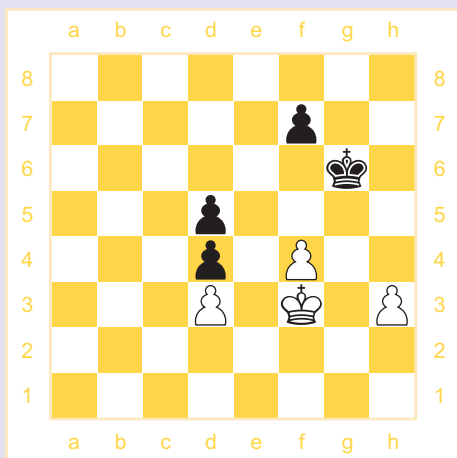
1. Para penetrar co rei

Nalgúns finais de peóns, a única forma de realizar a vantaxe é mediante un sacrificio de peón (ou peóns) que garanta que o rei do bando con vantaxe poida penetrar na posición do adversario.

Se o bando defensivo intenta pechar as vías de acceso, non se pode demorar o sacrificio.

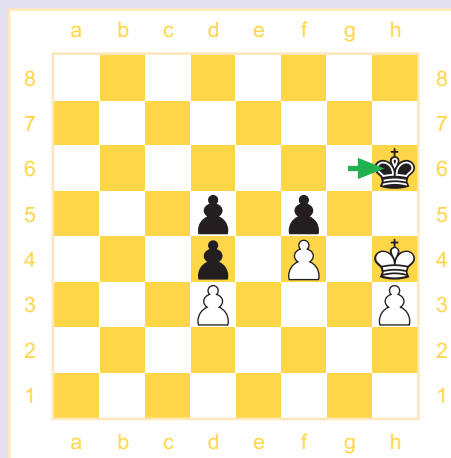
Exemplos

1



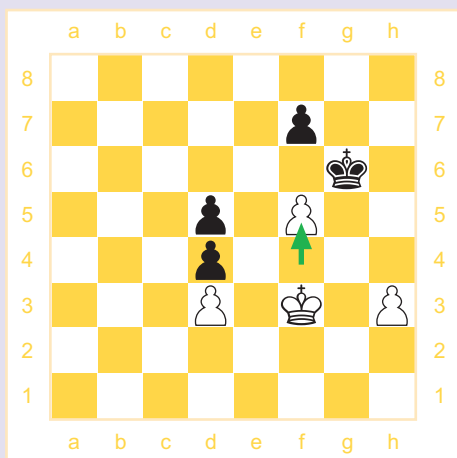
As brancas teñen vantaxe polo seu peón pasado e os peóns dobrados das negras. A primeira idea que vén á mente é activar o rei:

1. Rg4? f5+! 2. Rh4 Rh6.



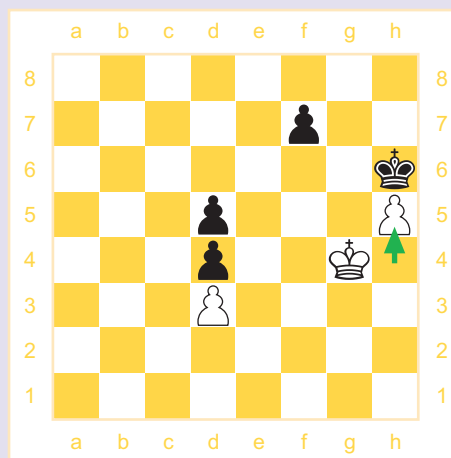
As negras conseguen bloquear o avance do rei branco. Se agora tras 3. Rg3 as brancas avanzan o seu peón h non lograrán nada, pois o peón só poderá chegar a h4. As negras entabooan.

2



Para gañar é necesario sacrificar o peón 1. f5+! (diagrama), tras o cal as negras non poden bloquear a entrada ao rei branco:

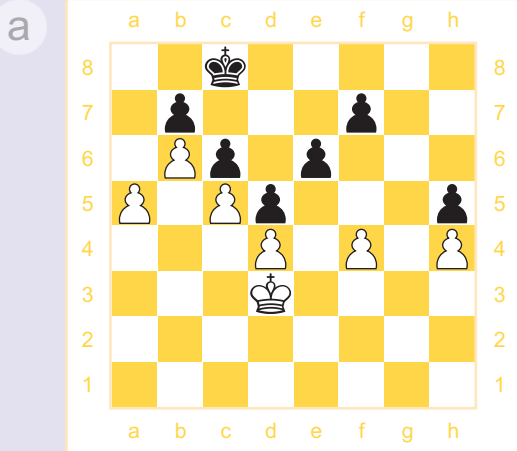
1. .. Rxf5 (se 1. .. Rg5 2. f6 gaña similar á liña principal) 2. h4 Rg6 3. Rg4 Rh6 4. h5.

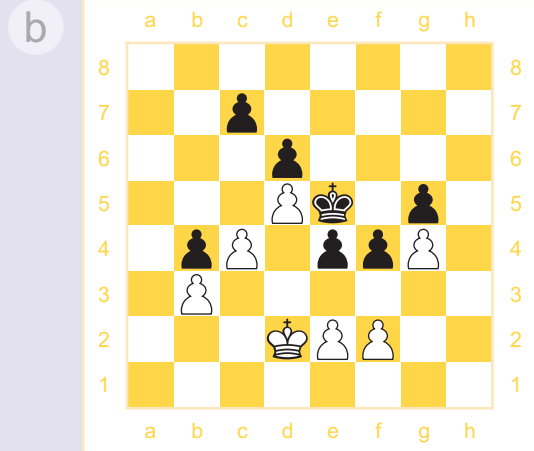


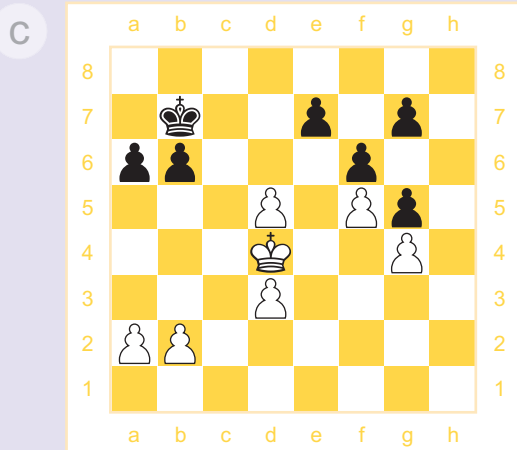
As brancas gañan porque o seu peón pasado está máis distante que o peón negro f, dos peóns da columna d. 4. .. Rh7 5. Rg5 Rg7 6. h6+ Rh7 7. Rf6 Rxh6 8. Rxf7 e gaña tras capturar os peóns negros.

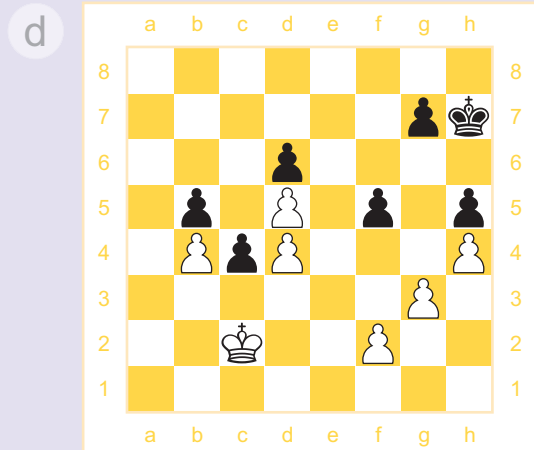
8

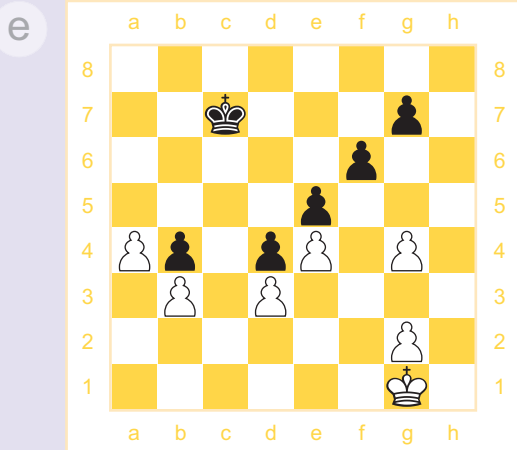
Indica a xogada gañadora en cada diagrama.
 Analiza brevemente como continuaría a partida.
 Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.

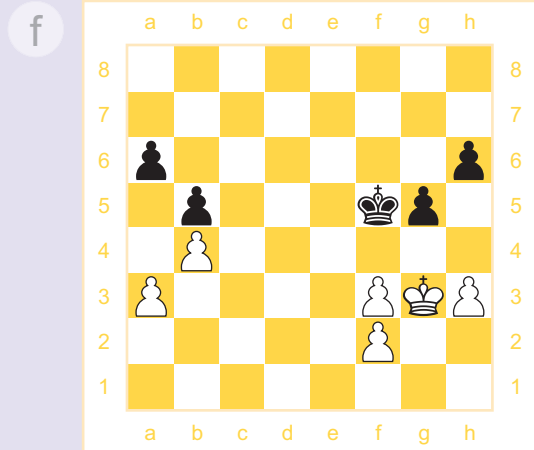














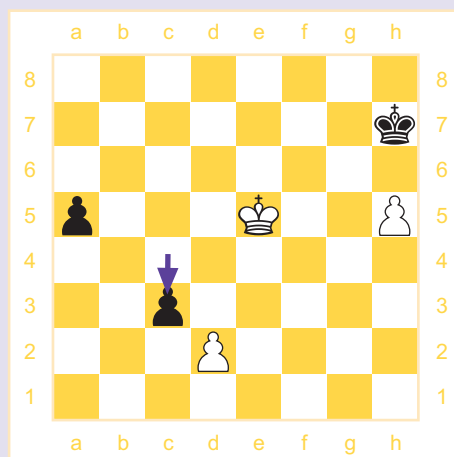
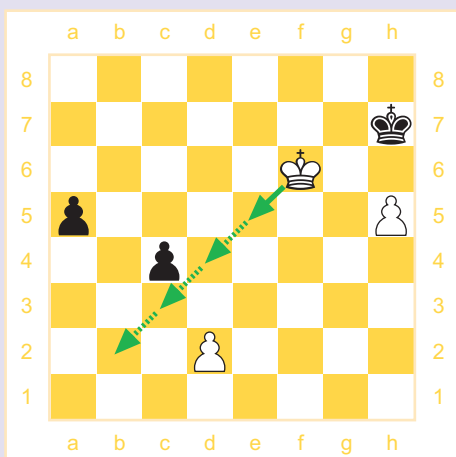
2. Para evitar a captura dun peón pasado

Na unidade 9 do libro *Intermedio 1*, vimos exemplos de como se sacrifican peóns para forzar a creación e a promoción dun peón pasado; é o que se denomina "apertura de brechas".

Noutros casos, o peón pasado xa existe pero o rei adversario ameaza chegar a detelo; é entón cando xorde, en ocasións, o sacrificio de peóns para bloquear o paso do rei cara ao peón pasado.

Exemplos

1



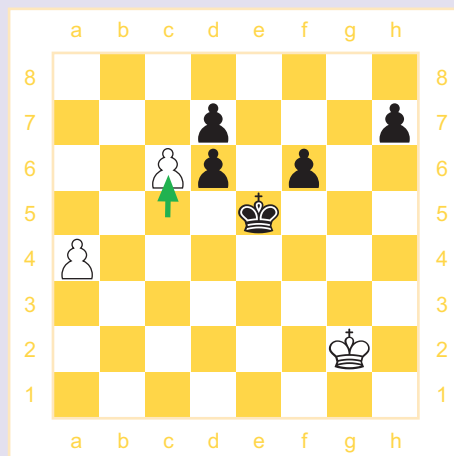
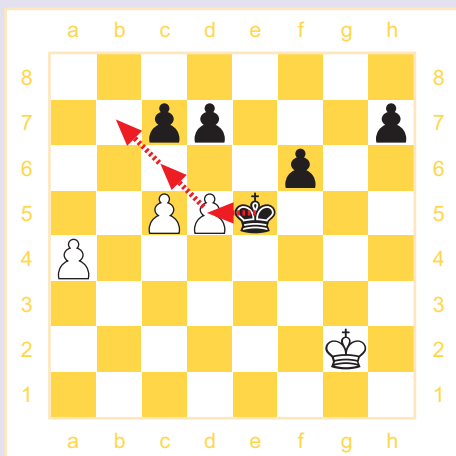
O rei branco logra entrar no cadrado do peón negro **a**, co cal aparentemente o final debe rematar en táboas:

1. Re5 c3!! (non 1. ... a4 por 2. Rd4 a3 3. Rc3 logrando táboas).

O peón **c** sacrifícase para lle pechar o paso ao rei branco. É forzado capturar porque se ameaza coroar en dúas xogadas:

2. dxc3 a4 3. c4 a3 4. c5 a2 e o peón negro promove, gañando.

2



Se se avanza o peón **a**, as negras detéñeno segundo indican as frechas:

1. a5 Rxd5 2. a6 Rc6 3. a7 Rb7. Para coroar, as brancas efectúan un sacrificio dobre de peón: 1. d6!! cxd6 (forzado pois 1. ... c6 impediría o paso ao rei) 2. c6!!

Un segundo peón sacrifícase para lle pechar definitivamente o paso ao rei negro. É forzado capturar:

2. ... dxc6 3. a5 e o peón avanza sen se deter cara á coroación.

9

Indica a xogada gañadora en cada diagrama.
 Analiza brevemente como continuaría a partida.
 Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.

a

Chessboard diagram a: White king on a1, White king on a4, White pawn on c5, White pawn on e4, Black pawn on b7, Black pawn on h7.

b

Chessboard diagram b: White king on d8, White king on b6, White pawn on d3, White pawn on e3, White pawn on h4, Black pawn on d5, Black pawn on f5, Black pawn on g5.

c

Chessboard diagram c: White king on c3, White king on d1, White pawn on c4, White pawn on e4, White pawn on g3, Black pawn on b7, Black pawn on c7, Black pawn on d6, Black pawn on e6.

d

Chessboard diagram d: White king on a8, White king on b6, White pawn on a5, White pawn on b3, White pawn on c3, Black pawn on c5, Black pawn on f6.

e

Chessboard diagram e: White king on c4, White king on c1, White pawn on e5, White pawn on e4, White pawn on g3, Black pawn on a7, Black pawn on b7, Black pawn on c6, Black pawn on d6.

f

Chessboard diagram f: White king on d4, White pawn on a2, White pawn on b3, White pawn on c3, White pawn on d3, White pawn on f3, White pawn on h3, Black pawn on a5, Black pawn on e6, Black pawn on g5.

Finais de torres

Torre contra torre

Torre contra torre e péon

Posición defensiva de Philidor

**Posición con rei defensor activo
e torre pasiva**

Rei ofensivo protexido horizontalmente

Rei ofensivo non protexido horizontalmente

Posición de Lucena

Corte de verticais

O caso do peón de torre





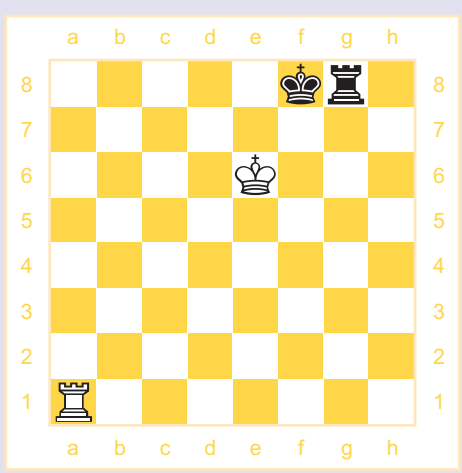
Torre contra torre, sen peóns

Como é lóxico, case sempre o final de torre contra torre sen peóns é táboas.

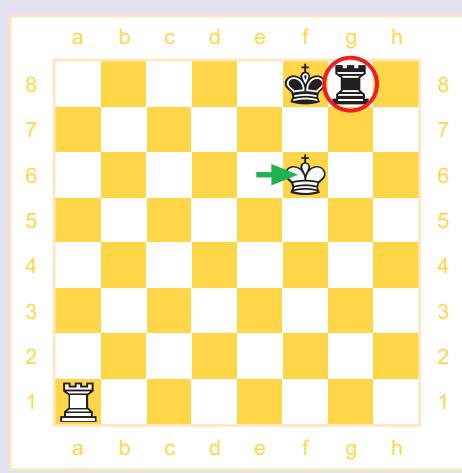
Só en posicións excepcionais en que hai unha ameaza inevitable de mate ou se logra capturar a torre adversaria, se produce unha vitoria.

Exemplos

1

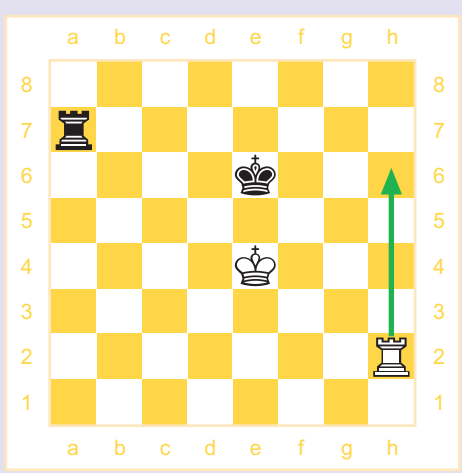


Xogan brancas. Aproveitando a situación do rei e torre negros no bordo do taboleiro, as brancas logran gañar:
1. Rf6!

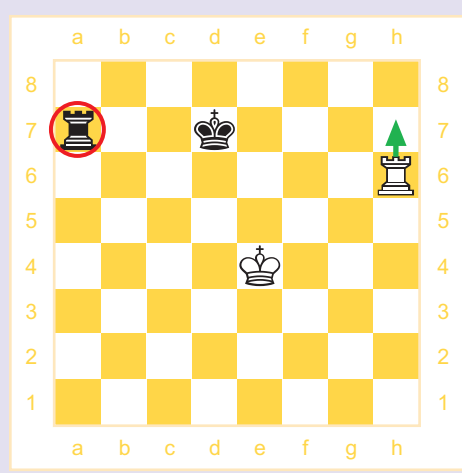


Ameázase xaque mate con Ta8++. A infortunada posición da torre negra evita que se poida tapar o xaque ou dar xaque ao rei branco. Só hai unha defensa:
1. ... Re8 e agora 2. Ta8+ (ataque de raios X) gaña a torre negra.

2



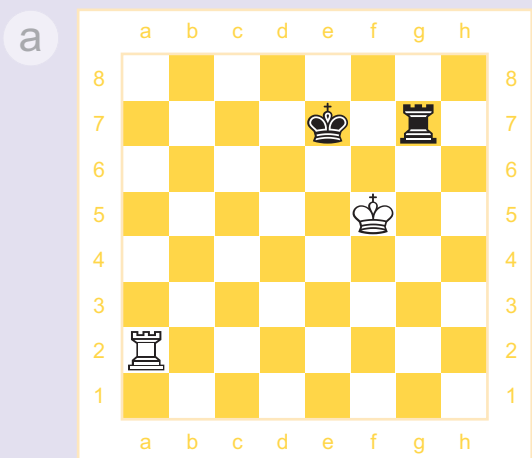
Xogan as brancas. A situación excepcional das pezas permítelles ás brancas gañar a torre negra cun ataque de raios X:
1. Th6+ Rd7



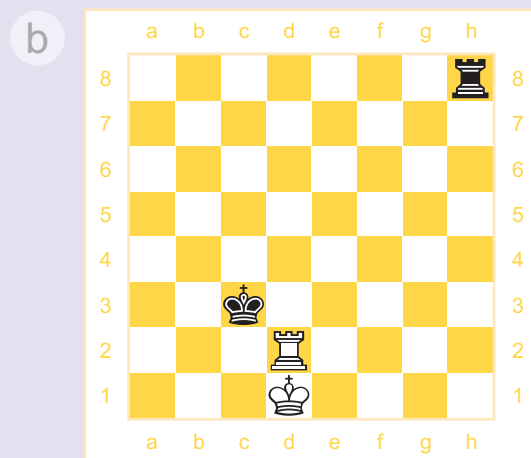
O escenario queda listo para o ataque de raios X:
2. Th7+ gañando a torre e con ela a partida.

1

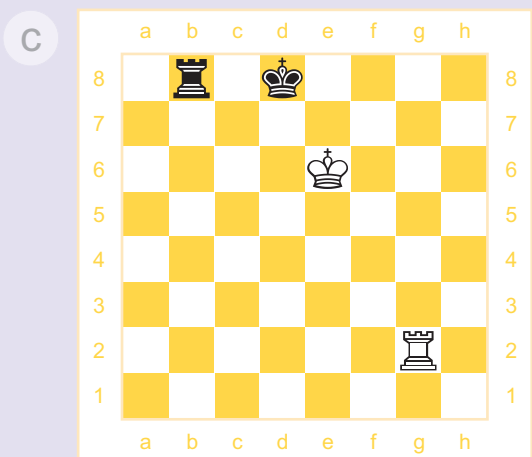
Indica cal será o resultado correcto, supoñendo que ambos os dous bandos realizan as mellores xogadas.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.



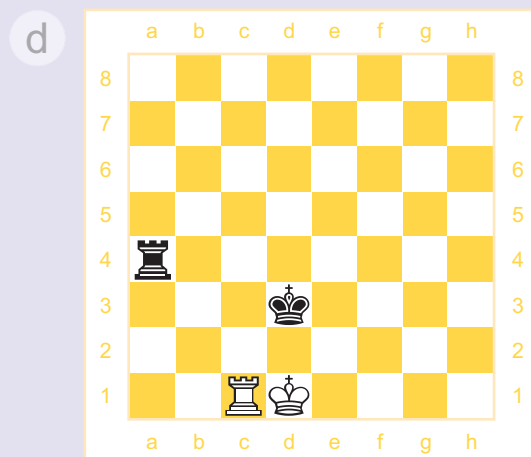
Táboas Gañan brancas



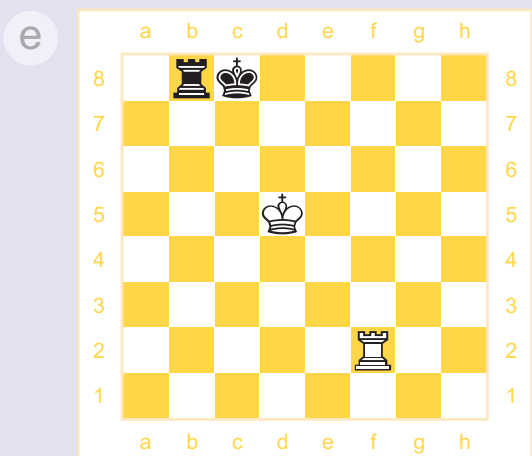
Táboas Gañan negras



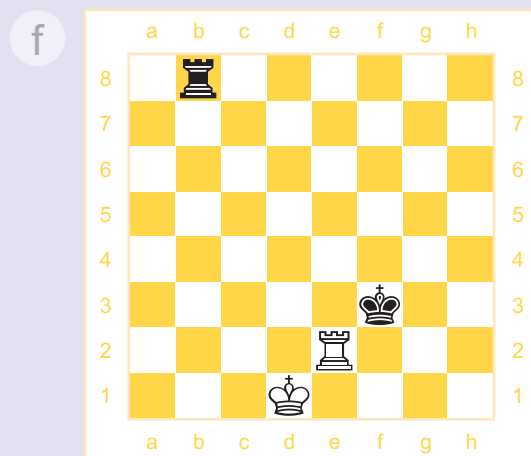
Táboas Gañan brancas



Táboas Gañan negras



Táboas Gañan brancas



Táboas Gañan negras



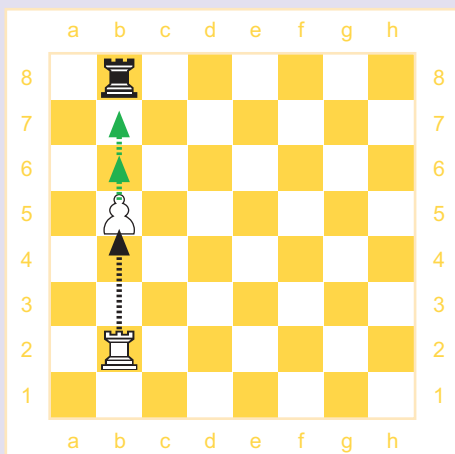
Torre contra torre e peón

O mestre e teórico alemán Siegbert Tarrasch (1862-1934) dixo: "As torres deben colocarse detrás dos peóns pasados, sexan propios ou do adversario".

Aínda que non se trata dunha regra infalible, é unha guía útil para moitos casos. Nos diagramas 1 e 2, móstranse no taboleiro só as pezas que son relevantes para a idea que se quere explicar.

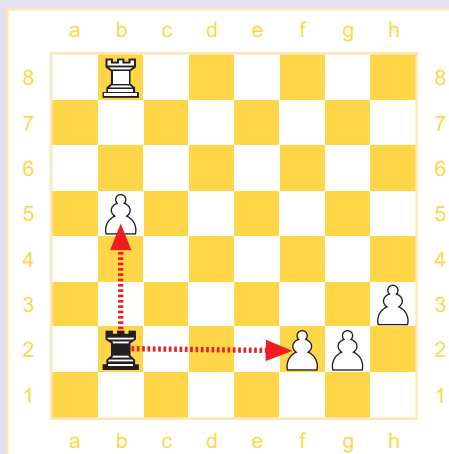
Exemplos

1



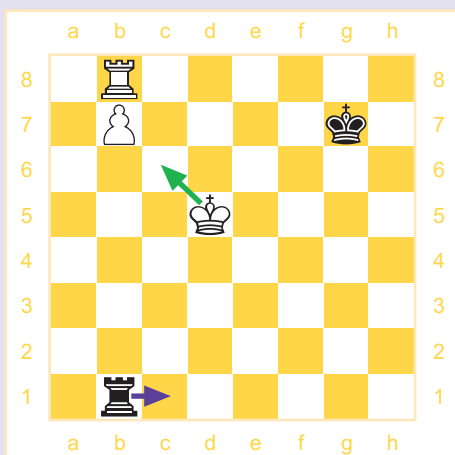
A torre branca está detrás do seu peón pasado e apoia o peón cara á coroación. Pola súa parte, a torre negra (colocada diante do peón adversario) está condenada a permanecer pasiva, ocupándose de impedir a promoción.

2



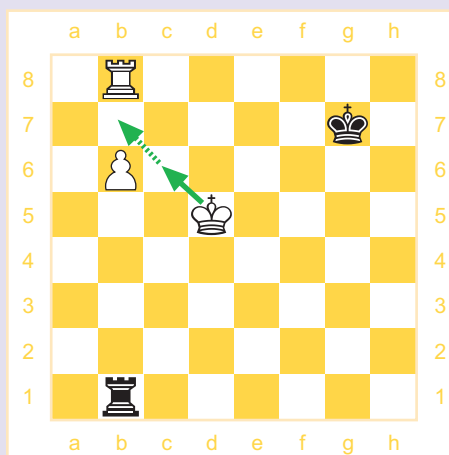
A torre negra non só mantén atacado o peón pasado, senón que exerce a súa acción na 2.^a horizontal, atacando peóns brancos nesa fila. Ou sexa, a diferenza do caso anterior, a torre negra está activa.

3



As negras entabooan doadamente. Esperan a que o rei branco defenda o peón e dan xaques verticais ata que se separe; entón regresan á columna **b** a atacalo: 1. Rc6 Tc1+ 2. Rd7 Tb1 3. Rc8 Tc1+ 4. Rd7 Tb1. Se o rei negro estivese en f7 ou e7, gañaríase con 1. Th8! (coroa ou raios X na próxima).

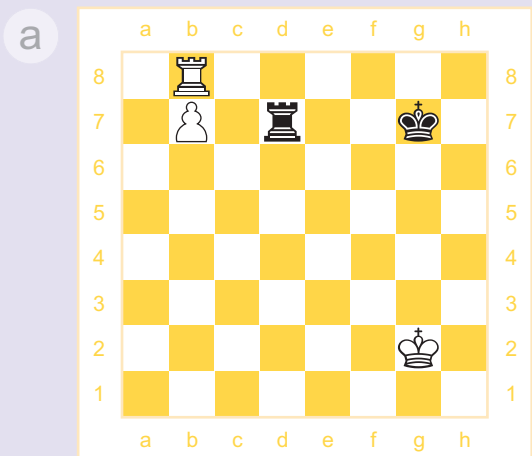
4



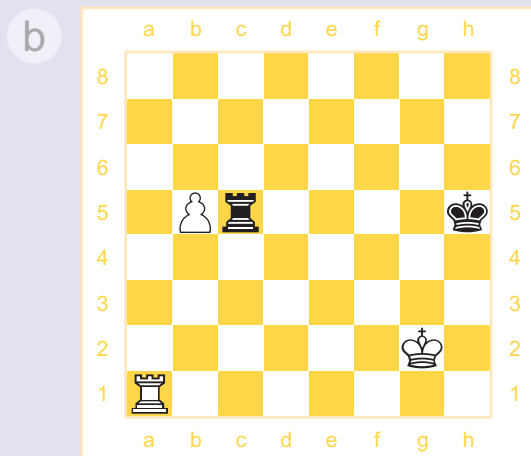
A diferenza respecto do caso anterior é que o peón está en 6.^a. Isto dálle ao rei refuxio en b7 contra os xaques verticais. As negras non teñen defensa: 1. Rc6 Tc1+ 2. Rb7 Rf7 3. Tc8 Tb1 e agora gáñase de moitas formas, por exemplo: 4. Tc6 seguido de Rc8 e a promoción do peón.

2

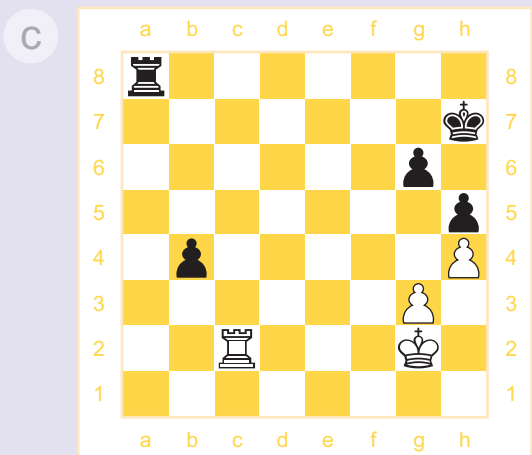
Baixo cada diagrama, indícanse dúas formas diferentes de xogar. Elix a cal das dúas variantes é mellor para o bando ao que lle toca xogar (indicado por unha redonda á dereita do taboleiro).



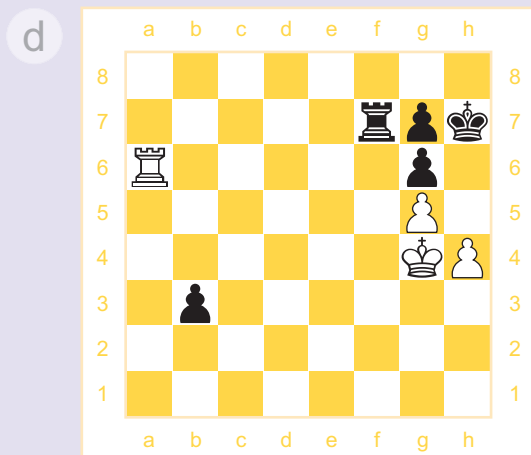
1. .. Tc7 1. .. Td2+
2. Rf3 Tb2



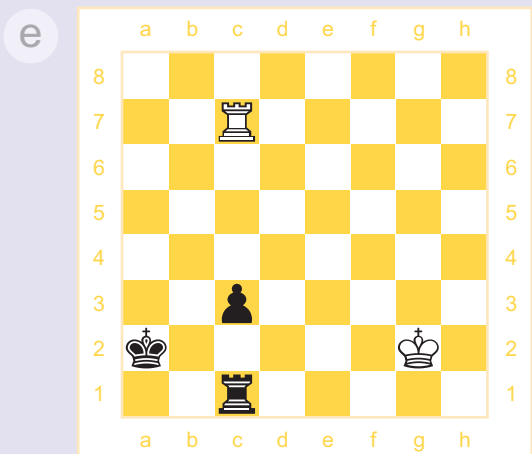
1. Tb1 1. Ta5



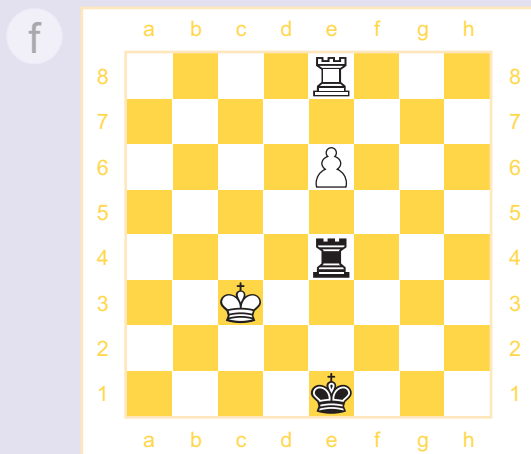
1. Tb2 1. Tc7+ Rei mueve
2. Tb7



1 .. b2 1...Tb7



1. .. Rb2 1. .. c2



1. e7 1. Rd3



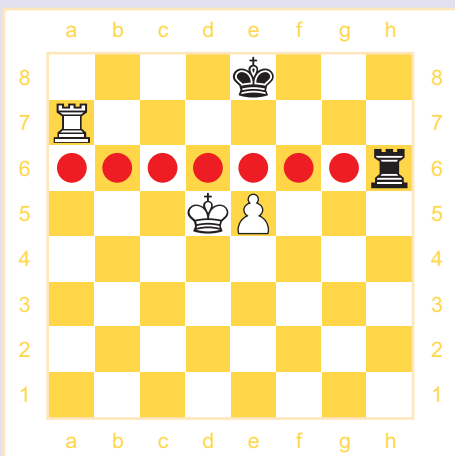
1. Posición defensiva de Philidor

O ideal para o bando defensor é que o seu rei coopere activamente na defensa contra o avance do peón. Para iso, o devandito rei debe ocupar unha das casas que están no camiño do peón cara á coroación.

Tanto nesta páxina coma nas próximas desta unidade, referímonos a peóns que non son de columna torre. Só ao final desta unidade se trata o caso do peón de columna torre.

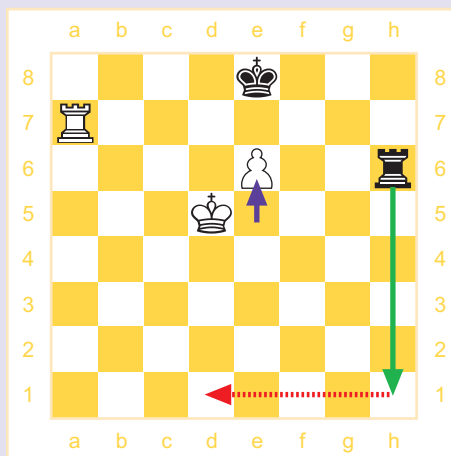
Exemplo

1



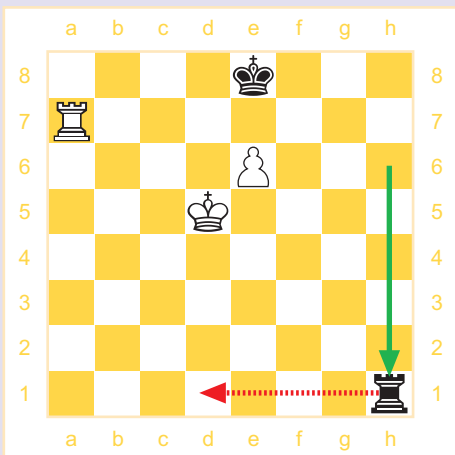
A torre negra corta o paso do rei branco cara á 6.^a horizontal. Se as brancas dan xaque 1. Ta8+, as negras xogan Re7. Noutro caso, as negras manteñen a espera na 6.^a horizontal coa súa torre, ata que o peón avance un paso.

2



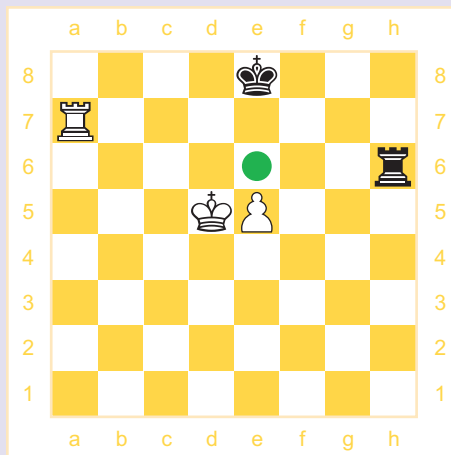
1. e6 Th1!. No momento en que o peón avanza a 6.^a horizontal, as negras levan a súa torre abaixo, a 1.^a horizontal, co obxectivo de lle dar xaques verticais ao rei branco.

3



Observa que agora o rei branco non ten refuxio para evitar xaques verticais. As negras entabooan con facilidade. Este método de defensa coñécese como método de Philidor, en honra ao gran xadrecista francés do século XVIII.

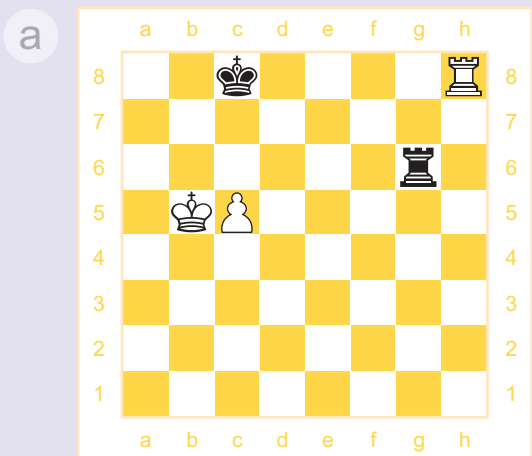
4



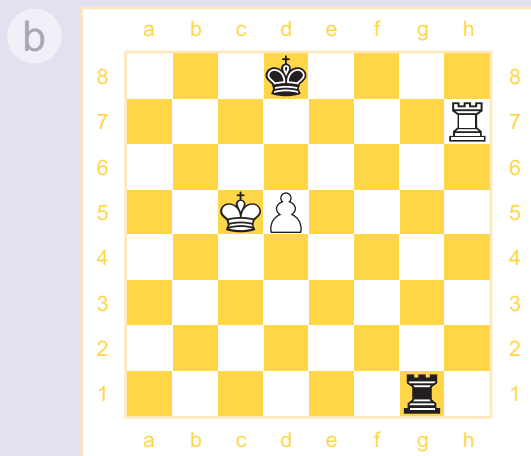
Observa que na posición inicial co peón en 5.^a, as brancas si dispoñían dun refuxio contra os xaques verticais na casa e6, como se indica no diagrama. É por iso que as negras esperan a que o peón avance para baixar coa súa torre á 1.^a horizontal.

3

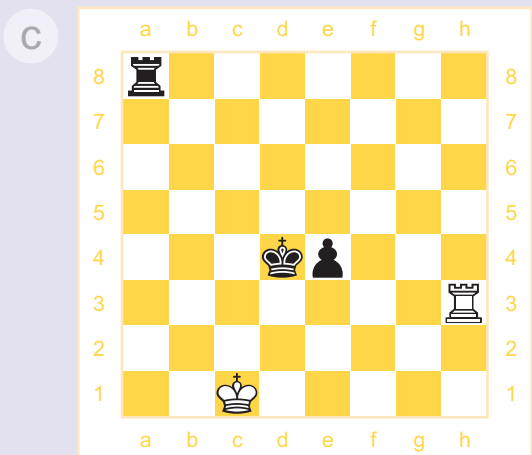
Elixa cal das dúas xogadas logra táboas para o bando ao que lle toca xogar (indicado por unha redonda á dereita do taboleiro). Xustifica como se pode perder coa outra opción.



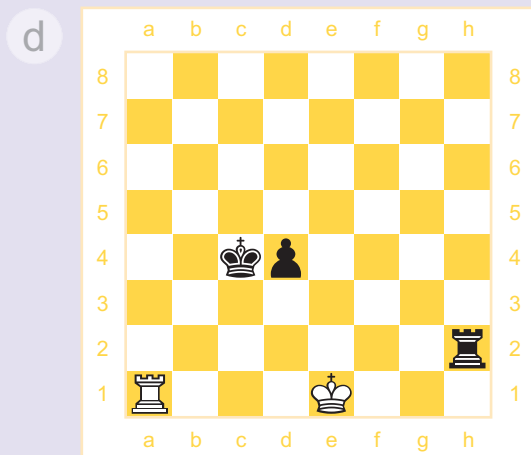
Rd7 Rc7



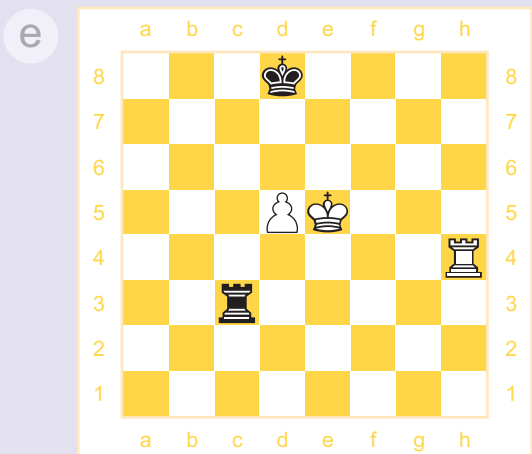
Tc1+ Tg6



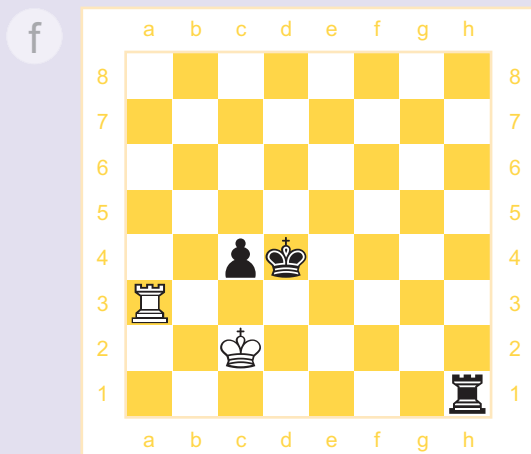
Rd1 Rd2



Tc1+ Ta3



Te3+ Tg3



Tg3 Ta4

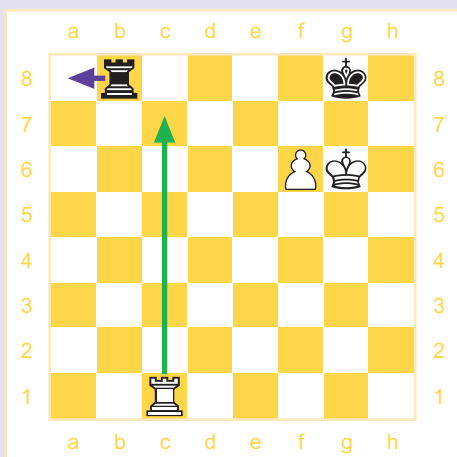


2. Posición con rei defensor activo e torre pasiva. Rei ofensivo protexido horizontalmente

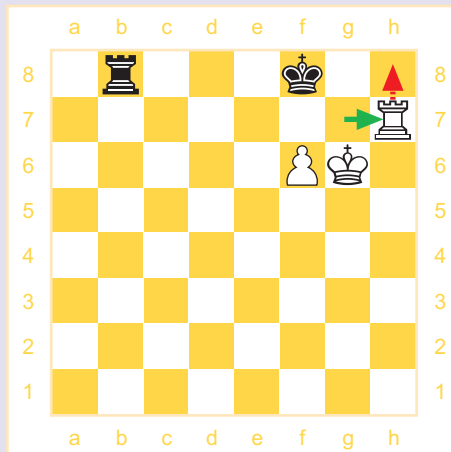
Cando o rei defensor está a dominar a casa de coroación, pero a súa torre está pasiva defendendo unha ameaza de mate na súa 1.^a horizontal, o bando con vantaxe ten posibilidades de vitoria.

Exemplos

1

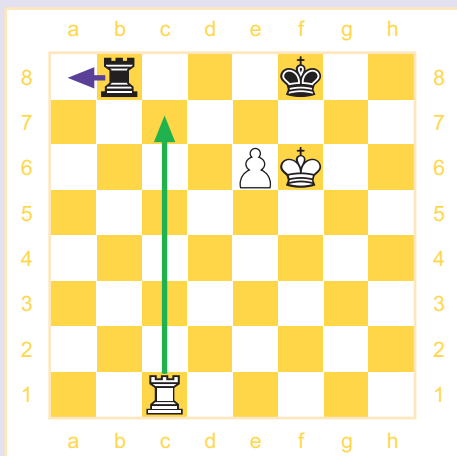


Debido á constante ameaza de mate en 8.^a fila, a torre negra está obrigada a permanecer nesa fila. As negras só poden esperar: 1. ... Ta8 2. Tc7 Tb8 3. Tg7+ Rf8 (3. ... Rh8 4. Th7+ Rg8 5. f7+ Rf8 6. Th8+ gañando) 4.Th7!



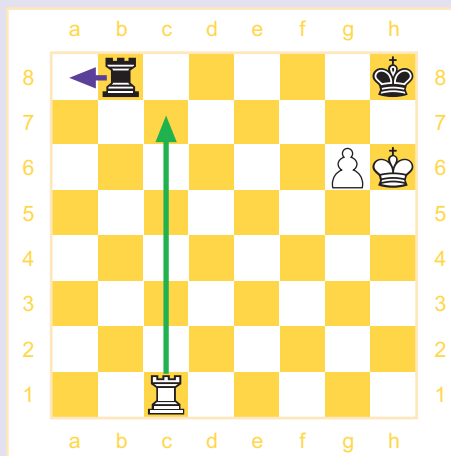
Isto coñécese como "manobra envolvente", ameaza Th8++. A única defensa é 4. ... Rg8, pero entón 5. f7+ Rf8 6. Th8+ gaña: porque se captura a torre.

2



No caso anterior, o peón era de alfil, agora é de rei. Novamente as negras só poden esperar: 1. ... Ta8 2. Tc7 Tb8 3. Th7! (manobra envolvente!) 3. ... Rg8 4. Tg7+ Rh8 (se 4. ... Rf8 5. e7+ gañando) 5. Tg1 e chegamos a unha posición gañadora que se analizará máis adiante.

3



Se o peón é de cabalo, é táboas. 1. ... Ta8 2. Tc7 Tb8 3. Th7+ Rg8 e agora as brancas non poden gañar, pois para a manobra envolvente necesitarían unha casa á dereita de h7, a cal non existe. Observa que 4. g7?? sería un grave erro por 4. ... Tb6+ capturando a torre branca.

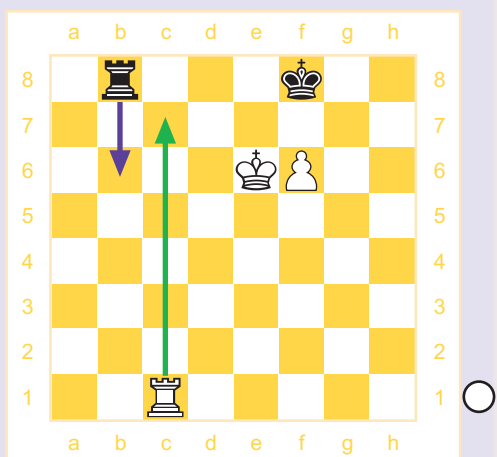


3. Posición con rei defensor activo e torre pasiva. Rei ofensivo non protexido horizontalmente

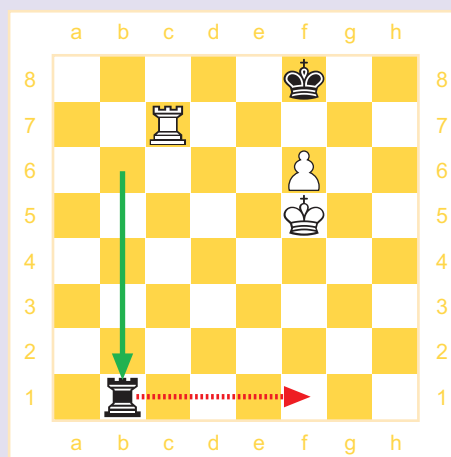
Na páxina anterior, o rei do bando con vantaxe estaba en todos os casos protexido contra xaques horizontais polo seu propio peón. Se non tivese esa protección por atoparse ao outro lado do peón, a partida sería táboas.

Exemplos

1

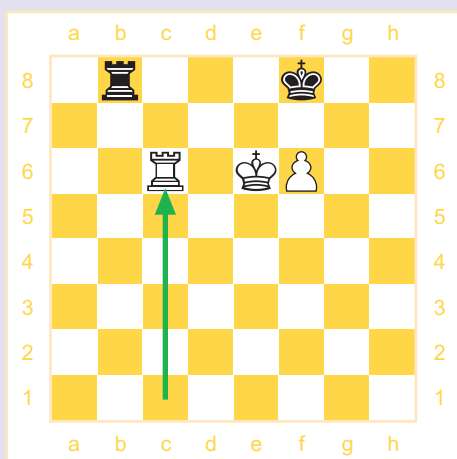


Se intentan gañar como na páxina anterior non o logran: 1. Tc7 Tb6+! 2. Rf5 e agora que non se ameaza mate a torre negra está libre para ir á 1ra horizontal para dar xaques verticais.



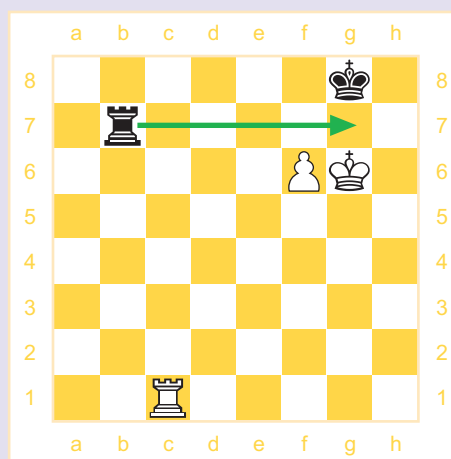
2. .. Tb1! (diagrama) obsérvase que a idea é a mesma que se aplicaba na posición de Philidor, que vimos na terceira lección desta unidade. O rei branco non ten refuxio contra xaques verticais.

2



Outros intentos como 1. Tc6 (diagrama) para evitar o xaque en 6.^a horizontal tampouco conducen a nada: as negras poden manterse á espera ou xogar 1. .. Te8+ e tras 2. Rf5 Te1! aplicando novamente a idea defensiva de Philidor.

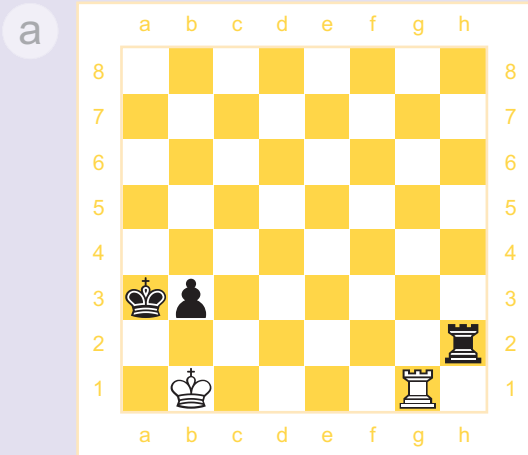
3



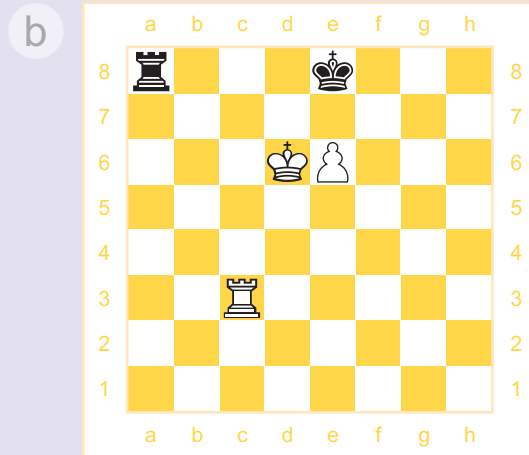
Esta é unha excepción co rei branco protexido. Xogan negras e parece que perden por estar forzada a defenderse con 1. .. Tb8, posición que vimos na páxina anterior. Pero existe un recurso: 1. .. Tg7+!, se 2. fxg7 táboas por afogado e se 2. Rf5 Tg2! coa defensa de Philidor.

4

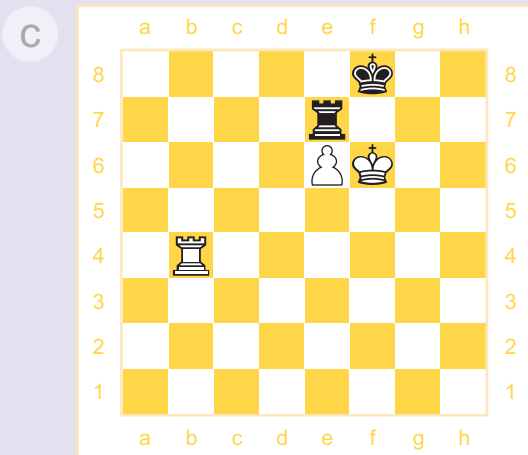
Indica cal será o resultado correcto, supoñendo que ambos os dous bandos realizan as mellores xogadas.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.



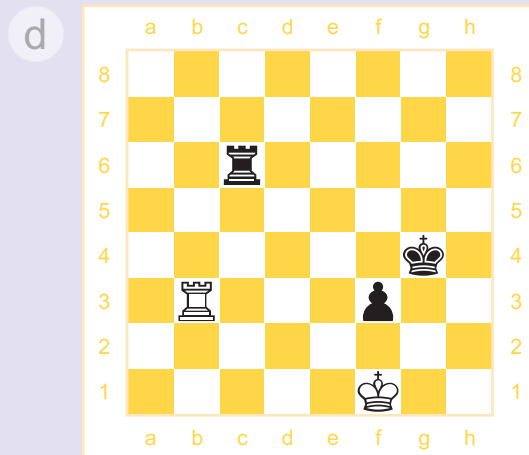
Táboas Gañan negras



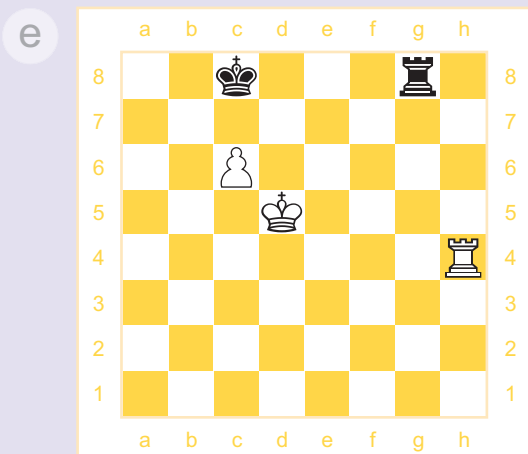
Táboas Gañan brancas



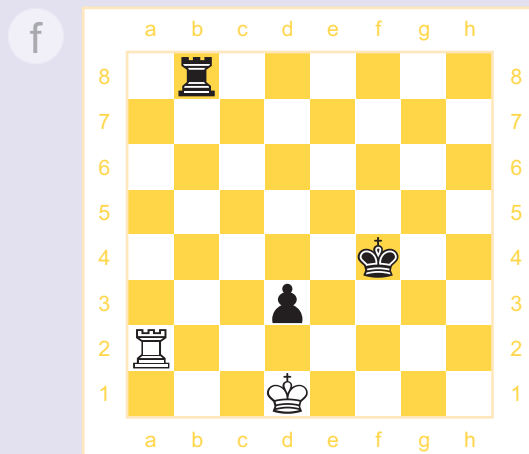
Táboas Gañan brancas



Táboas Gañan negras



Táboas Gañan brancas



Táboas Gañan negras

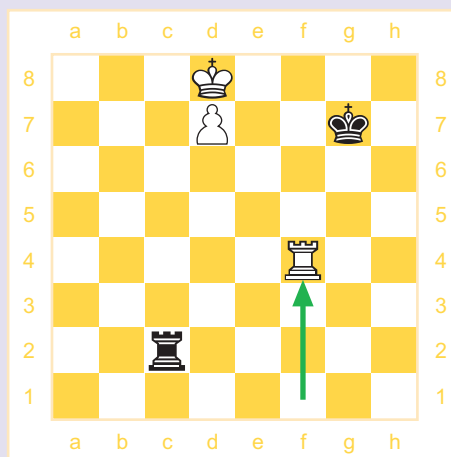
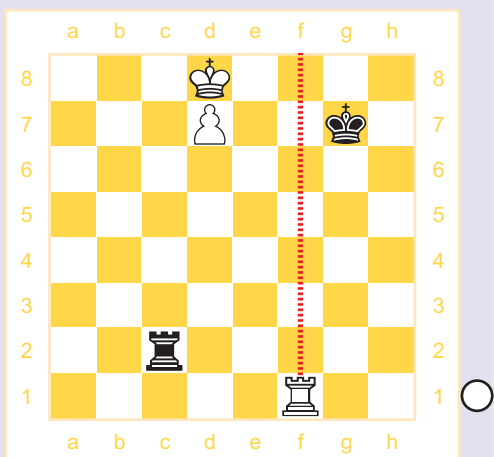


4. Posición de Lucena

Cando o peón está en sétima fila e o rei do bando defensor está cortado pola torre adversaria a dúas columnas do peón, a posición é gañadora segundo mostrou en 1497 o mestre español Lucena.

Exemplos

1



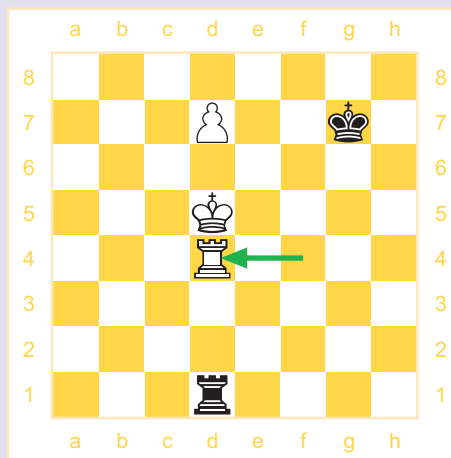
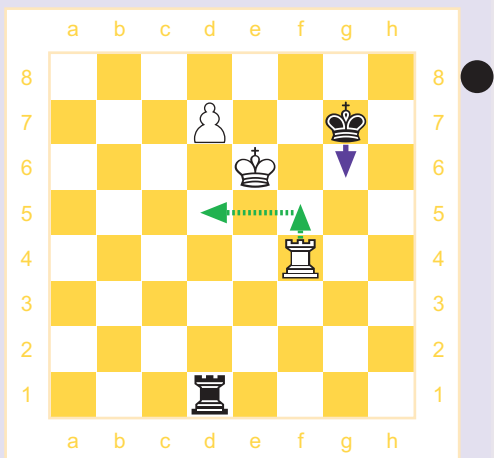
Se o rei branco move a e7 para coroar, non o logra porque as negras dan xaques verticais de torre; cando o rei branco se afasta do peón, as negras atacan o peón por detrás:

1. Re7 Te2+ 2. Rd6 Td2+ 3. Rc6 Tc2+
4. Rb5 Td2 e as brancas non progresan.

Para gañar, úsase o "método da ponte", que non é máis que usar a torre para tapar os xaques verticais. Comézase con 1. Tf4 (diagrama).

- As negras non teñen nada mellor que esperar 1. ... Tc1, entón segue:
2. Re7 Te1+ 3. Rd6 Td1+ 4. Re6.

2



A ameaza das brancas é xogar Tf5 seguido de Td5 interceptando a acción da torre negra.

- Se 4. ... Rg6 as brancas gañan tanto con 5. Tf8 coma con 5. Tf6+ seguido de 6. Tf5.

Si 4. ... Te1+ 5. Rd5 Td1+ 6. Td4! (diagrama).

As brancas completan a manobra da ponte. Agora xa non se pode evitar que o peón se converta en dama, co cal gañan as brancas.



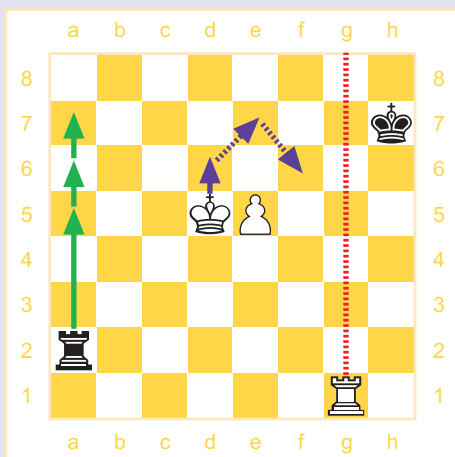
5. Corte de dúas verticais

O corte do rei defensor a dúas verticais do peón é tan forte que mesmo se o peón se atopa en 6.^a ou 5.^a horizontal non existe defensa e o bando con vantaxe sempre logra chegar á posición de Lucena.

Recórdase unha vez máis que se trata de peóns que non son de torre.

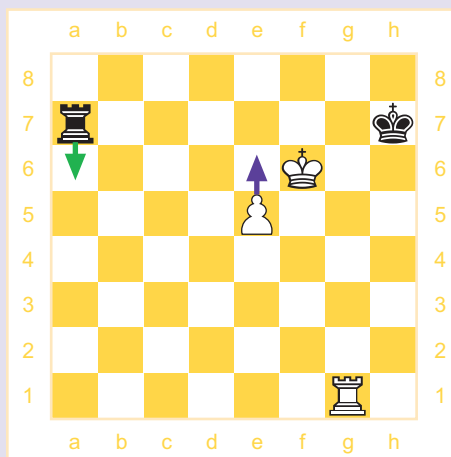
Exemplos

1



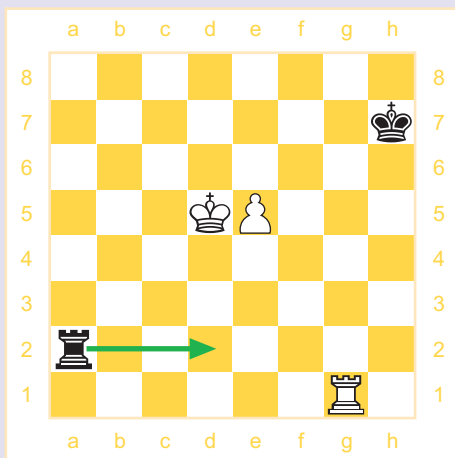
As brancas ameazan avanzar o peón ata 7.^a obtendo a posición de Lucena. As negras só poden intentar impedilo con xaques. Vexamos os xaques horizontais, como indica a frecha:

1. .. Ta5+ 2. Rd6 Ta6+ 3. Re7 Ta7+ 4. Rf6.



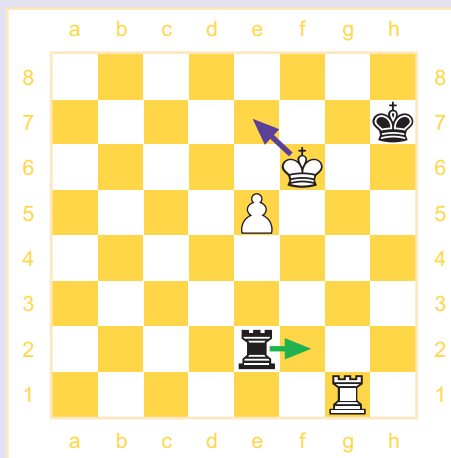
Agora ás negras quédalles un só xaque: 4. .. Ta6+ 5. e6 tras o cal as negras non lograron o seu obxectivo de impedir o avance do peón.

2



Volvendo á posición inicial, analizamos agora os xaques verticais (como indica a frecha):

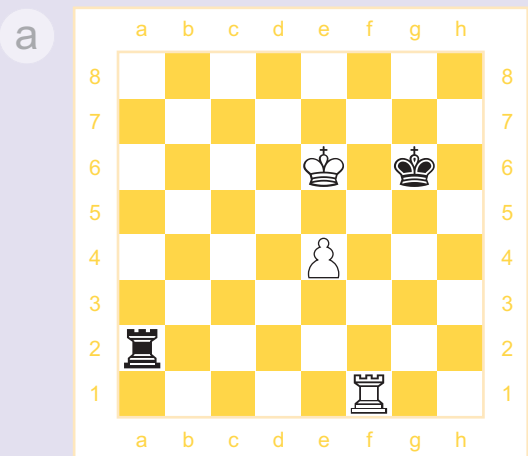
1. .. Td2+ 2. Re6 (agora ameázase Re7 seguido de e6) 2. .. Te2 (trata de impedir o avance do rei a e7) 3. Rf6.



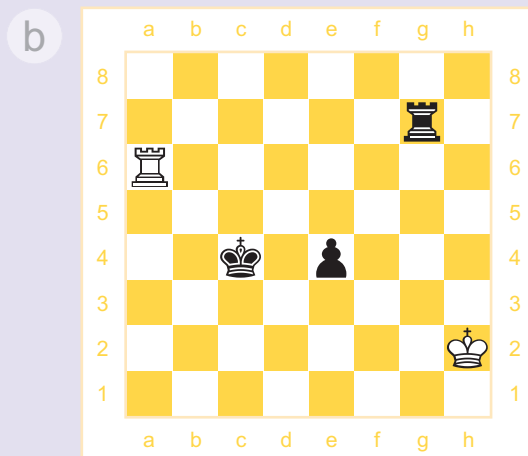
Novamente queda un só xaque ás negras: 3. .. Tf2+ 4. Re7 e, na próxima, avánzase o peón. Unha vez que o peón está en 6.^a repítese o mesmo procedemento para avanzalo a 7.^a, co cal se obtén a coñecida posición de Lucena.

5

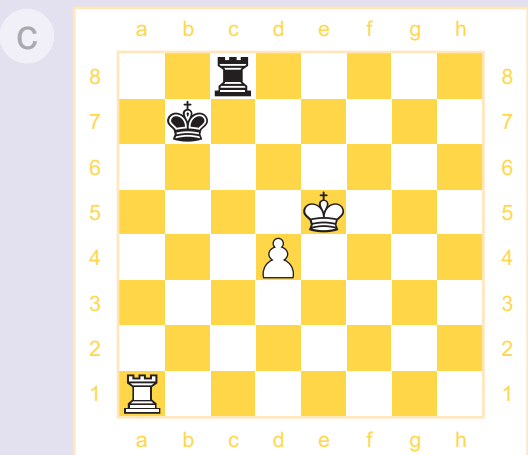
Elixa cal das dúas xogadas logra gañar para o bando ao que lle toca xogar (indicado por unha redonda á dereita do taboleiro).



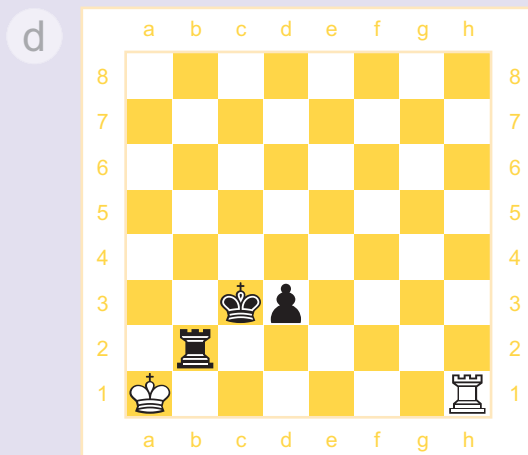
e5 Tg1+



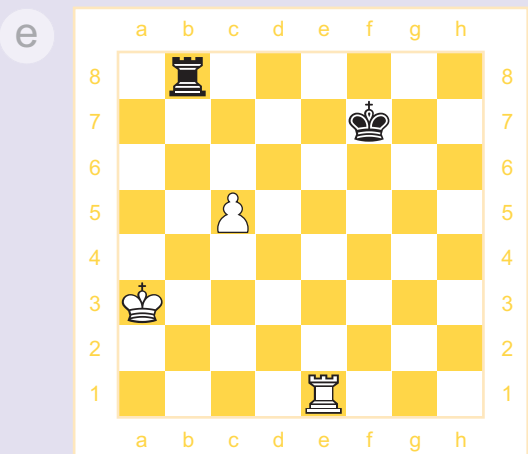
Rd3 Te7



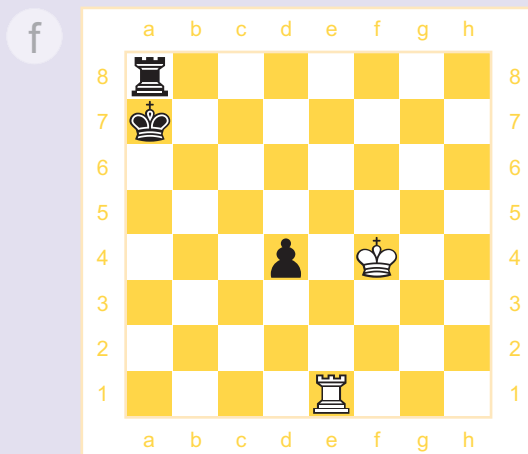
Tb1+ Rd6



Tb8 Rc2



Ra4 Tc1



Rb6 Tf8+



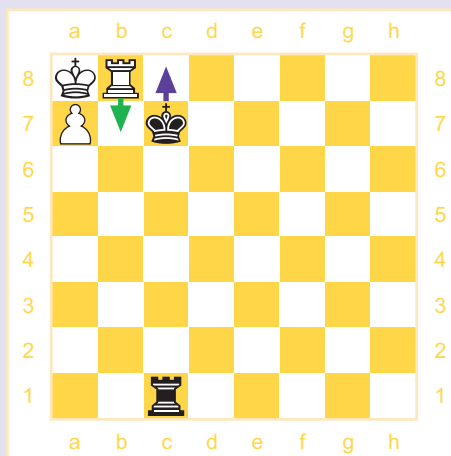
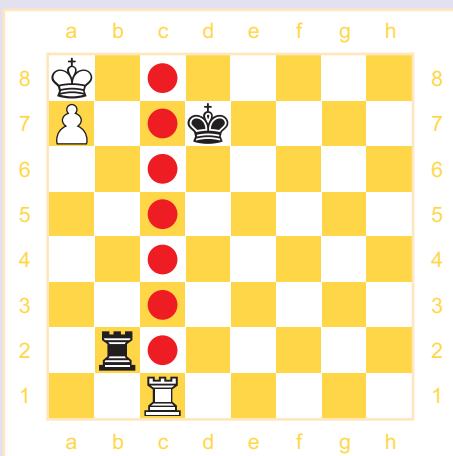
6. O caso do peón de torre

O peón de torre é menos forte que un peón doutra columna debido a que só existe espazo a un lado do peón. Os outros peóns teñen espazo a ambos os dous lados do peón.

Isto implica que cando o rei do bando con vantaxe está diante do peón, só conta cun lado cara ao cal manobrar.

Exemplos

1



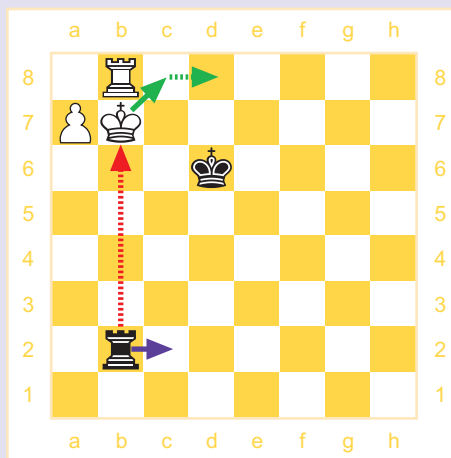
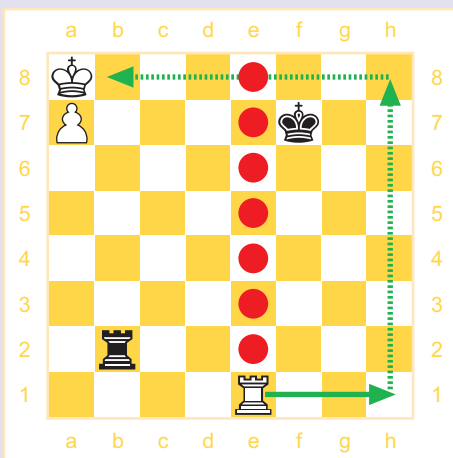
As brancas teñen cortado o rei negro en dúas verticais. Esta sería a posición de Lucena, se o peón non fose de torre. Como é peón de torre, o rei branco está encerrado en a8. A única forma para intentar sacalo do encerro é:

1. Th1 Rc7 2. Th8 Tb1 3. Tb8 Tc1.

E agora é o rei negro o que encerra o rei branco en a8. Queda un último intento: 4. Tb7+ Rc8! O rei negro mantense nas casas c7 e c8, impedindo o escape do rei branco.

A partida é táboas.

2

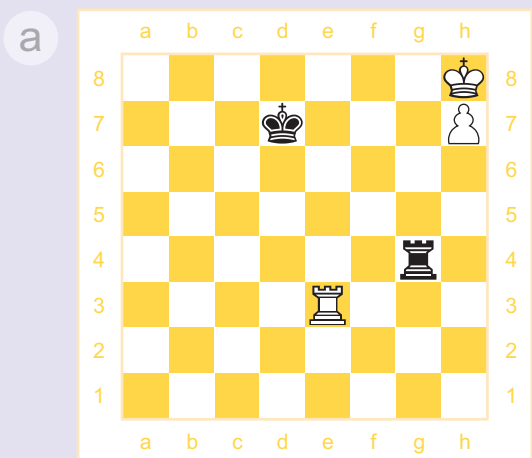


Para gañar esta posición con peón torre fai falta cortar o rei defensor en 4 columnas. Gáñase así: 1. Th1 Re7 2. Th8 Rd6 (se 2. .. Rd7 3. Tb8 Tc1 4. Rb7 Tb1+ 5. Ra6 Ta1+ 6. Rb6 Tb1+ 7. Rc5 e aos xaques o rei branco achégase á torre, gañando) 3. Tb8 Tc2 4. Rb7 Tb2+

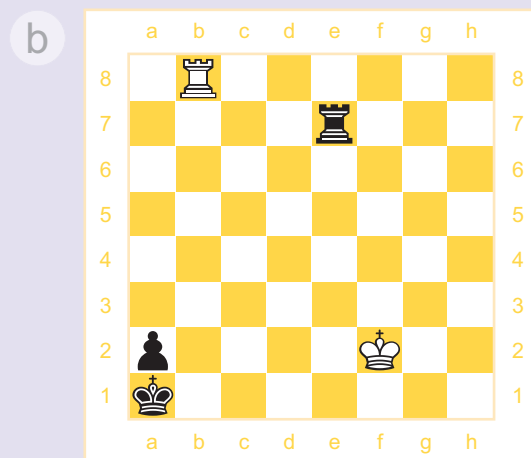
Agora 5. Ra6 Ta2+ 6. Rb6 Tb2+ 7. Ra5 Ta2+ non conduce a nada. Gáñase con: 5. Rc8! Tc2+ 6. Rd8 Th2! (ameaza Th8++) 7. Tb6+! Rc5 8. Tc6+ Rd5 se 8. .. Rxc6 9. a8=D+ con final de dama vs. torre gañador, e se 8. .. Rb5 9. Tc8! gañando) 9. Ta6! e o peón coroa.

6

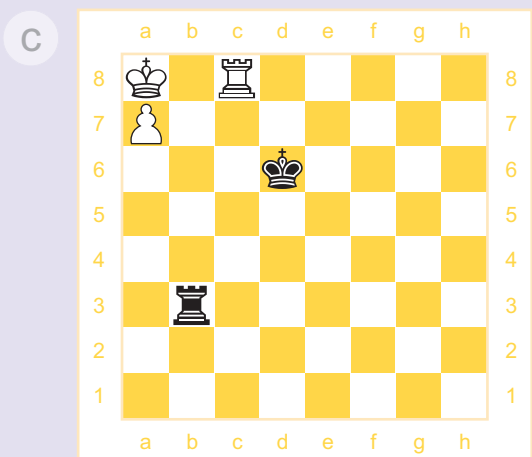
Indica cal será o resultado correcto, supoñendo que ambos os dous bandos realizan as mellores xogadas.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.



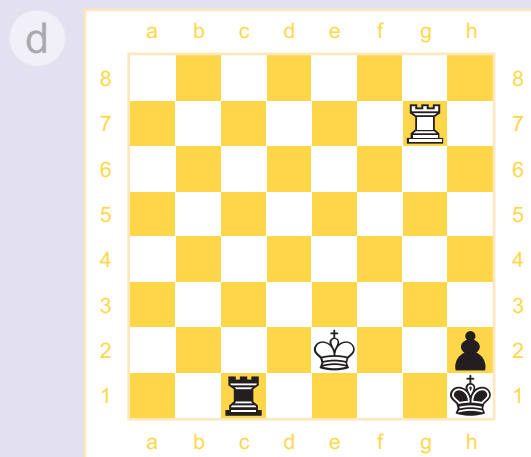
Táboas Gañan brancas



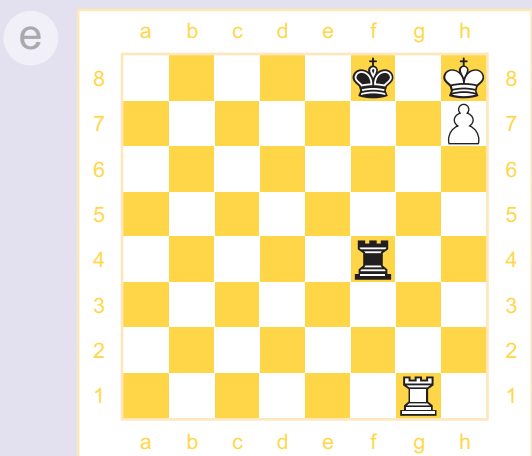
Táboas Gañan negras



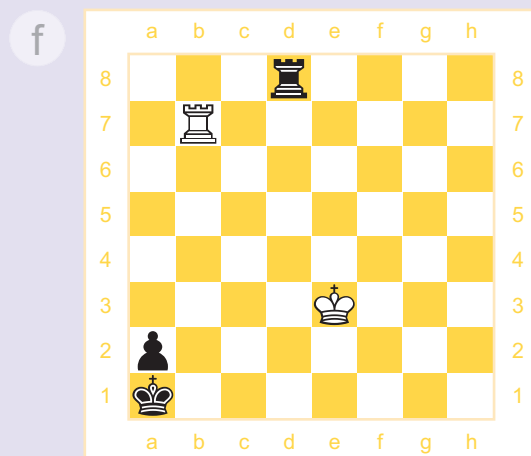
Táboas Gañan brancas



Táboas Gañan negras



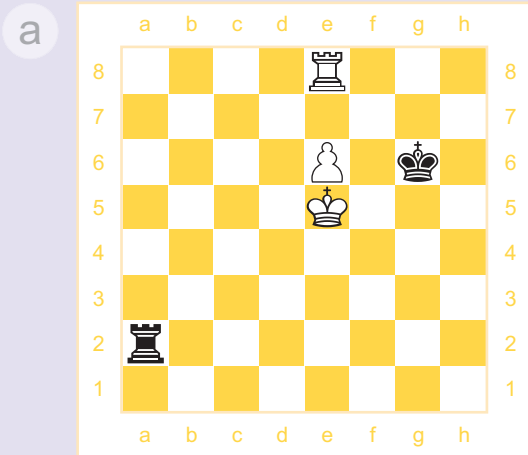
Táboas Gañan brancas



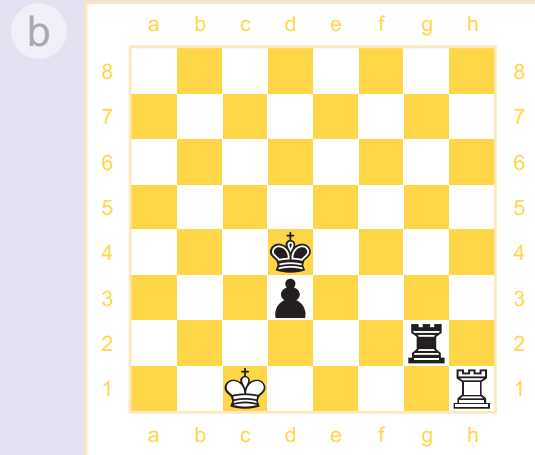
Táboas Gañan negras

A

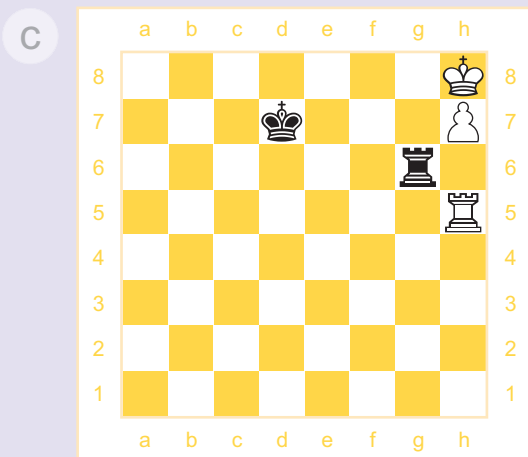
Indica cal será o resultado correcto, supoñendo que ambos os dous bandos realizan as mellores xogadas.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.



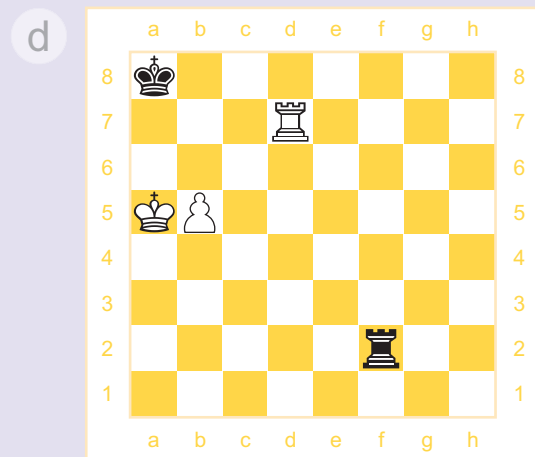
Táboas Gañan brancas



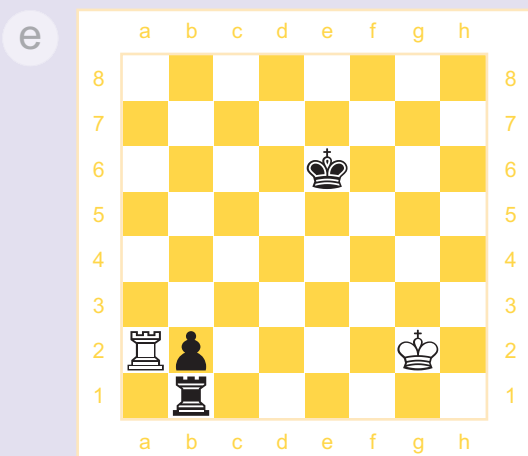
Táboas Gañan negras



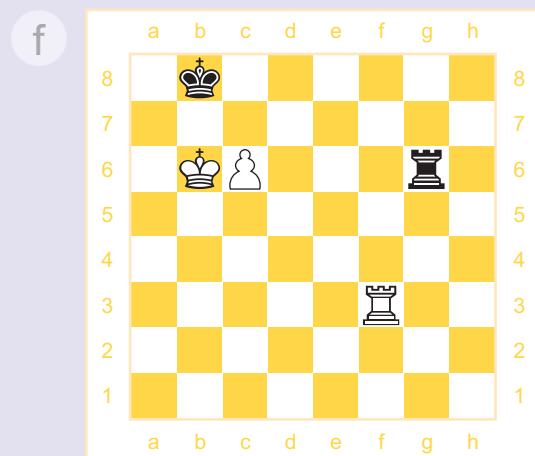
Táboas Gañan brancas



Táboas Gañan brancas



Táboas Gañan negras



Táboas Gañan brancas

Unidade 10

Finais de peón e pezas menores

Cabalo e peón contra cabalo

Cabalo e peón contra alfil

Alfil e peón contra cabalo

Alfil e peón contra alfil (alfís da mesma cor)





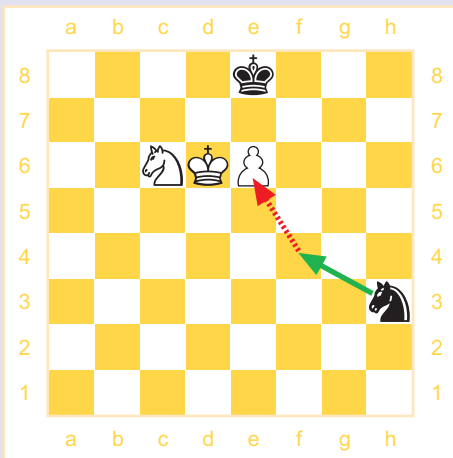
Cabalo e peón contra cabalo

Na case totalidade dos casos, para gañar é necesario coroar o peón. Para iso, pódese intentar a coroación directa, a desviación do cabalo adversario mediante proposta de cambio de cabalos e o cambio de cabalos mediante xaque dobre para pasar a un final gañador de reis e peóns.

A idea defensiva principal é sacrificar a peza polo peón. Para realizar unha boa defensa, o rei e a peza menor deben cooperar activamente e intentar que o rei ocupe casas diante do peón.

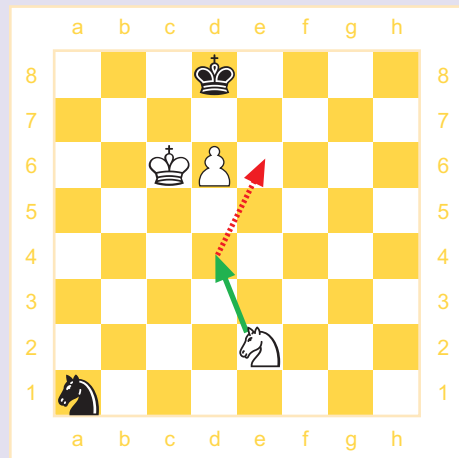
Exemplos

1



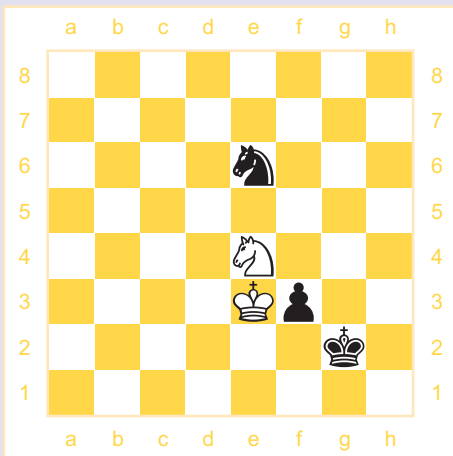
Observa a idea defensiva básica de sacrificar o cabalo polo peón:
1. ... Cf4 (ameaza Cxe6) 2. e7 Cg6 e non se pode impedir que o cabalo capture o peón. O rei negro coopera impedindo que o peón coroe.

2

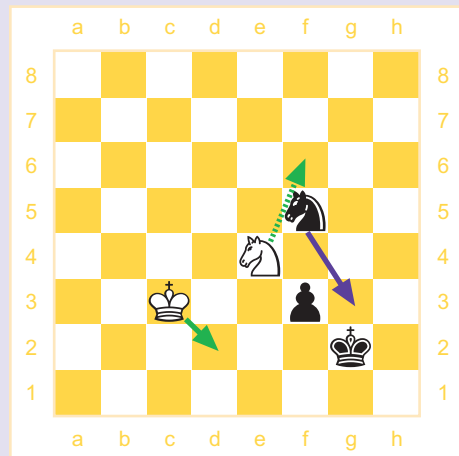


O cabalo negro non ten tempo para cooperar na defensa; o rei negro só non pode impedir a coroación do peón: 1. Cd4 e a ameaza de Ce6+ seguido de d7+ coroando, non pode ser evitada.

3



O rei defensor coopera en certa medida, pero non está diante do peón. Iso fai máis difícil a defensa, pero lógrase entaboar:
1. ... Cc7 (se 1. ... Cc5 2. Cf2! e non 2. Cxc5? por 2. ... f2 coroadando) 2. Rd3 Cd5 3. Rc2 Ce3+ 4. Rc3 Cf5.



O cabalo negro busca colocarse en g3 para desviar o cabalo branco de e4, dende onde controla a casa de avance do peón: 5. Rd2 Cg3 6. Cf6! f2 7. Cg4! f1=D 8. Ce3+ e o xaque con dobre ameaza salva as brancas.

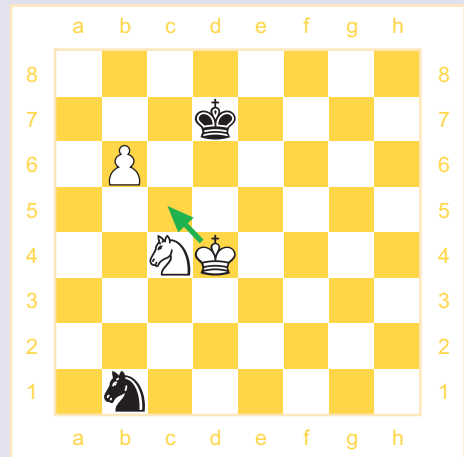
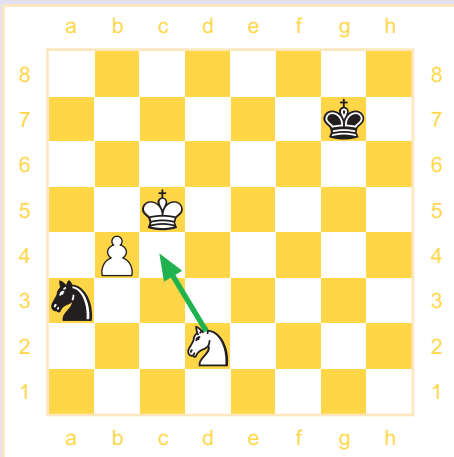


Cando o rei do bando defensivo está moi afastado do peón, non cooperando na defensa, todo depende do que poida facer o cabalo. Xeralmente, neses casos o bando superior gaña desviando o cabalo defensor do control sobre as casas de avance do peón.

É importante recordar (unidade 10 do libro Iniciación 2) que os peóns de torre son os máis difíciles de deter para un cabalo, posto que este só pode moverse por un lado do peón. Os peóns de cabalo, aínda que menos que os de torre, tamén son incómodos para o cabalo neste tipo de final.

Exemplos

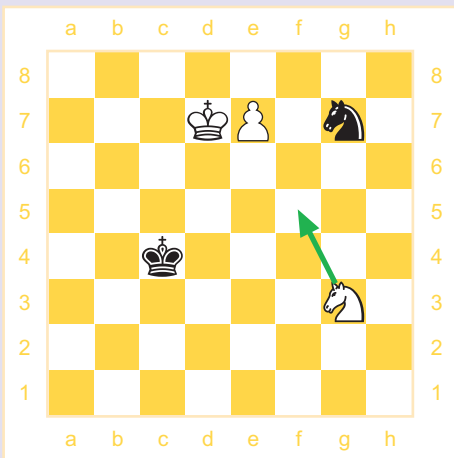
1



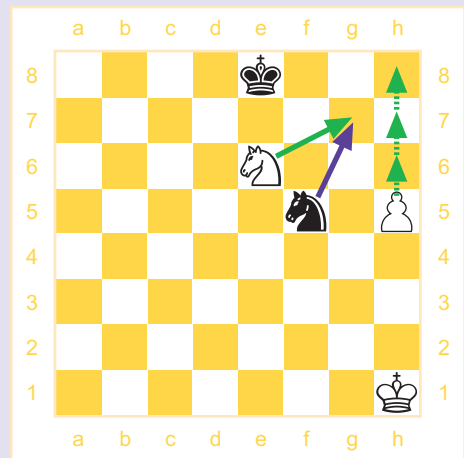
O rei negro está moi afastado do peón. Mediante proposta de cambio de cabalos, as brancas logran avanzar o peón: 1. Cc4 Cb1 2. Rd4! (non 2. b5? por Cc3! 3. b6 Ca4+ capturando o peón) Rf7 3. b5 Re7 4. b6 Rd7.

Aparentemente, o rei negro chega a tempo, pero nada poderá fronte á rápida acción combinada das pezas brancas: 5. Rc5! Cc3 6. Ce5+ Rc8 7. Rc6 C move 8. b7+ Rb8 9. Cd7+ e o peón promove.

2



3

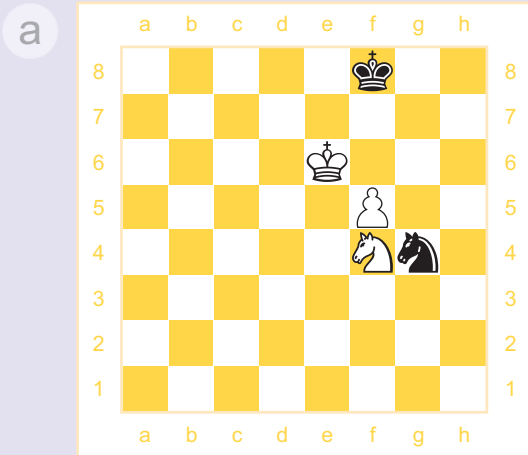


O rei negro está lonxe e o peón está a un só paso de coroar: 1. Cf5 (sacrificio para desviar o cabalo negro, método típico) Ch5 (se 1. ... Cxf5 2. e8=D) 2. Re6 (non 2. e8=D? por 2. ... Cf6+) 2. ... Cf4+ 3. Rd6 non se pode evitar a promoción.

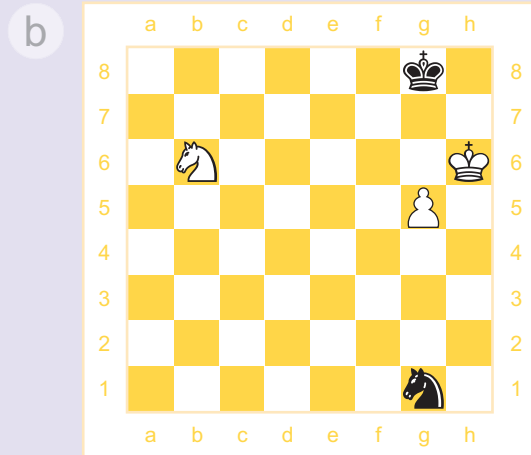
Aínda que parece unha posición de táboas (o rei branco está afastado e o peón non está moi avanzado; o rei e cabalo negros están preto do peón), o peón consegue coroar: 1. Cg7+!! Cxg7 2. h6! (se non fose peón torre sería detido).

1

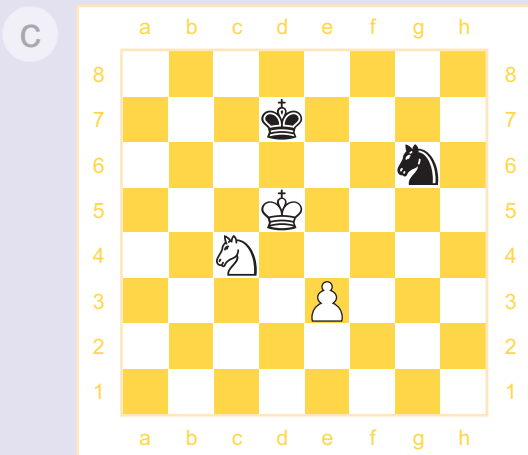
Indica cal será o resultado correcto, supoñendo que ambos os dous bandos realizan as mellores xogadas. Xogan as brancas.



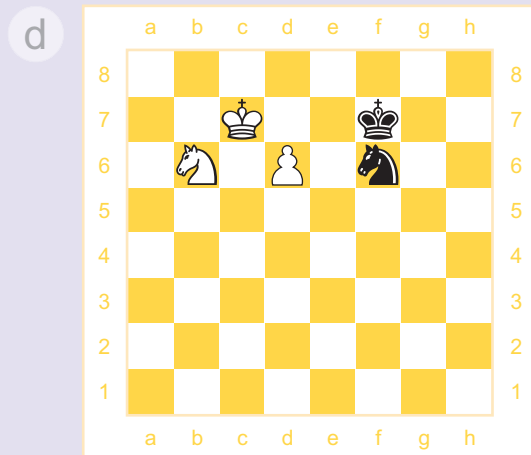
Táboas Gañan brancas



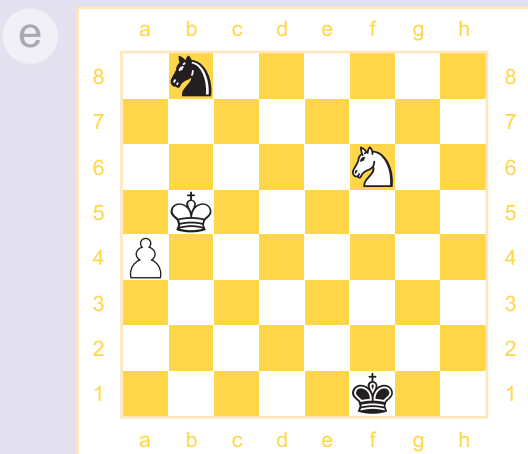
Táboas Gañan brancas



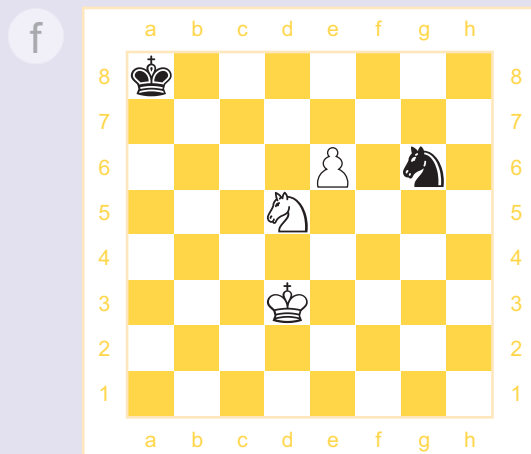
Táboas Gañan brancas



Táboas Gañan brancas



Táboas Gañan brancas



Táboas Gañan brancas



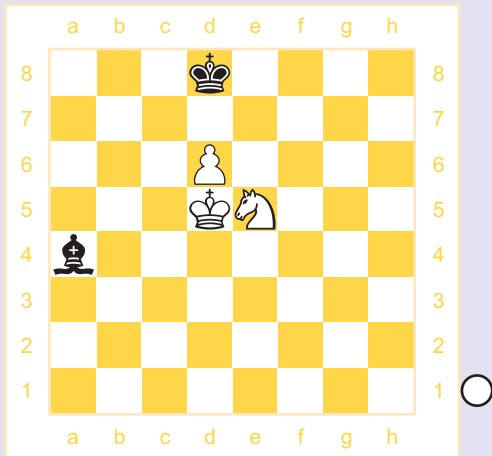
Cabalo e peón contra alfil

A maioría das observacións mencionadas no caso anterior son tamén válidas para este segundo caso.

Como o alfil é unha peza de maior alcance que o cabalo, as posibilidades defensivas son significativamente maiores que no caso anterior (C+P contra C).

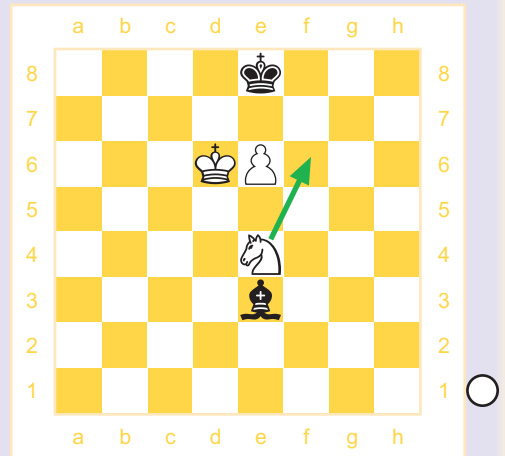
Exemplos

1



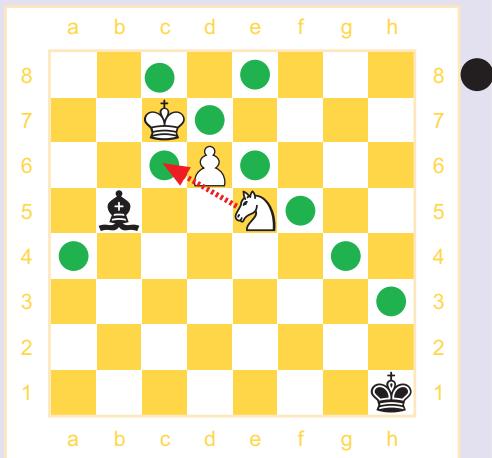
É doado impedir a coroación co rei negro no camiño do peón. Por exemplo:
 1. Cc6+ Rd7 (tamén se entaboa facilmente con 1. ... Axc6 2. Rxc6 Rc8)
 2. Ce5+ Rd8 as brancas non poden progresar.

2

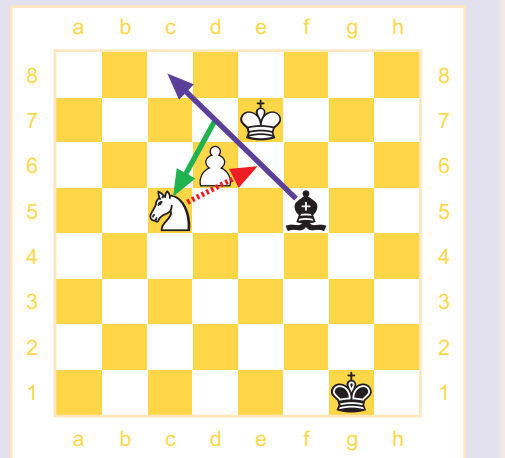


Cando o rei negro está diante do peón, só en casos excepcionais en que o alfil está momentaneamente alleo ao seu avance, pode gañar a partida. Aquí:
 1. Cf6+ R move 2. e7+ seguido de e8=D gañando.

3



O alfil loita só por evitar a promoción, pero conta con dúas diagonais de máis de catro casas, o cal lle posibilita o éxito. A ameaza branca é Cc6 interferindo a acción do alfil sobre d7:
 1. ... Ae8! (única) 2. Cd7 Rg1 3. Rd8 Ag6 4. Re7 Af5 5. Cc5.



Agora as brancas ameazan outra vez interferir a acción do alfil, esta vez con Ce6: 5. ... Ac8! (novamente única defensa) 6. Cd7 Rh1 7. Rd8 Aa6 8. Rc7 Ab5 9. Ce5 Ae8! e as brancas non poden quebrar a defensa negra.

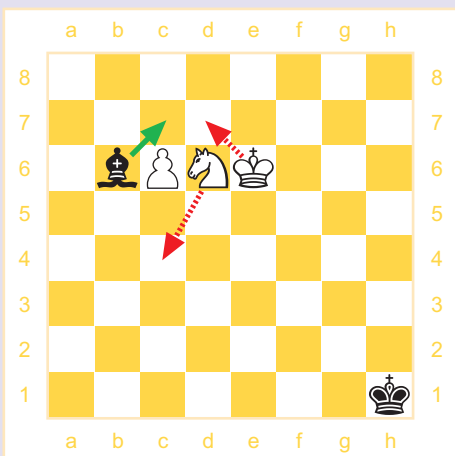


Cando o rei defensor non pode cooperar na defensa, o éxito do alfil na súa loita solitaria depende da cantidade de casas que teña a máis curta das diagonais que inciden sobre a casa de avance do peón.

Se a diagonal máis curta ten catro casas, as pezas adversarias logran controlar eses catro cadros (dous co rei e dous co cabalo) e conseguen avanzar o peón.

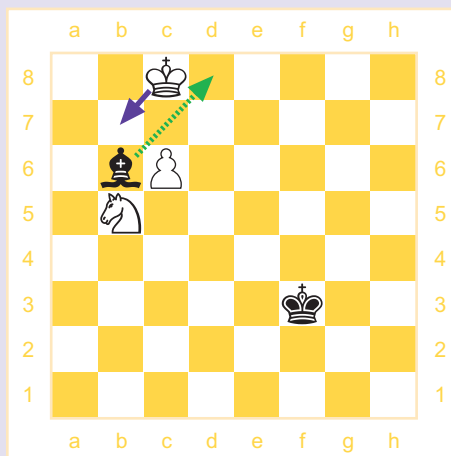
Exemplos

1



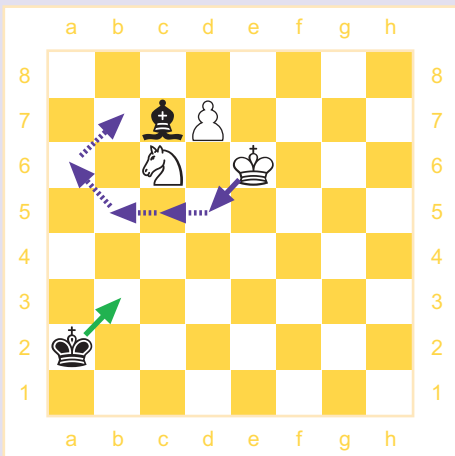
As brancas ameazan Rd7 seguido de Cc4 (como se indica), así o alfil negro sería expulsado da diagonal d8-a5 e o peón coroaría. A única defensa é:

1. ... Ac7
2. Rd7 Ab8
3. Cb5 Rg2 (o rei trata de achegarse)
4. Cc7 Rf3
5. Rc8 Aa7
6. Cb5 Ab6.



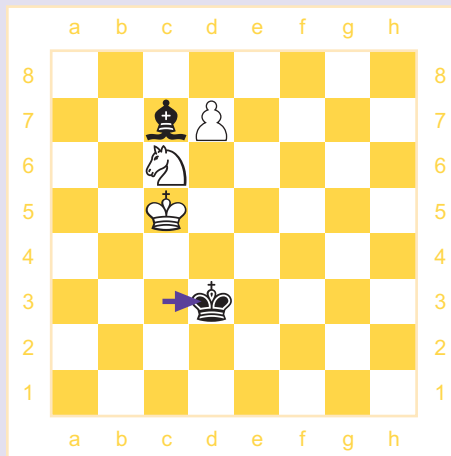
7. Rb7 Ad8 8. Cd6! Rg4 9. Rc8 Aa5 10. Cc4! (o alfil é desaloxado da diagonal de 4 casas e o cabalo queda listo para interceptar a outra diagonal) Ae1 11. Rd7 Ag3 12. Cd6! Interceptando a acción do alfil, o peón coroa.

2



O alfil só non pode deter o peón, pois a diagonal d8-a5 ten 4 casas. A ameaza branca é levar o seu rei a b7. As negras só se poden defender se o seu rei chega a tempo:

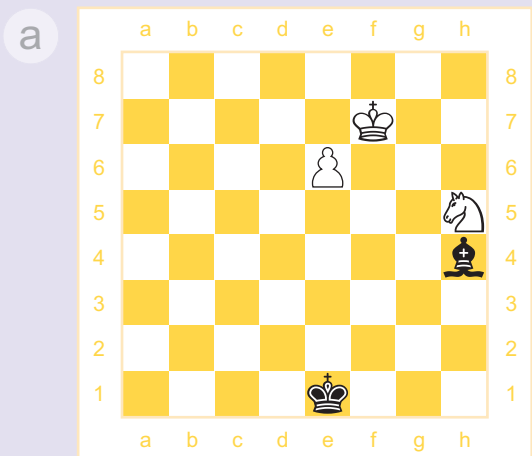
1. ... Rb3!
2. Rd5 Rc3!! (2. ... Ra4 falla por 3. Rc5!)
3. Rc5 Rd3!



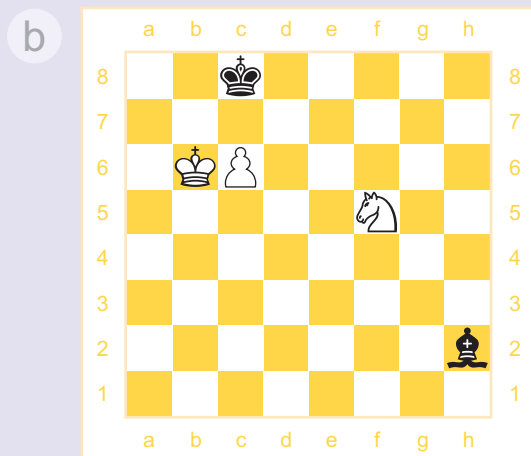
O rei negro achegarse pola dereita: 4. Rb5 Re4 5. Ra6 Rd5 6. Rb7 Rd6! e o rei chega a tempo para defender o seu alfil e á vez atacar o peón inimigo, co que se logra entaboar a partida.

2

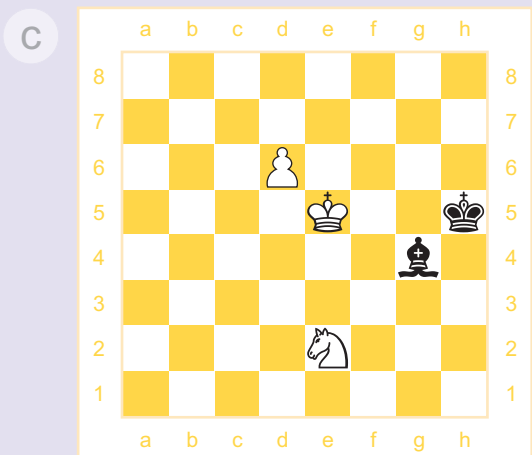
Indica cal será o resultado correcto, supoñendo que ambos os dous bandos realizan as mellores xogadas.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.



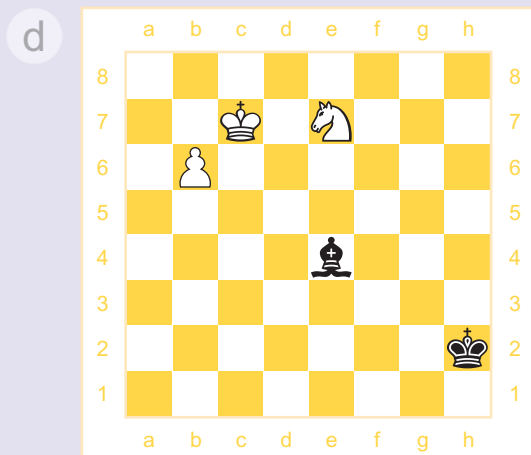
Táboas Gañan brancas



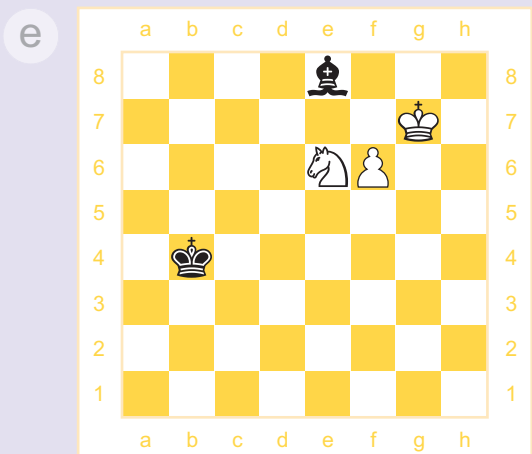
Táboas Gañan brancas



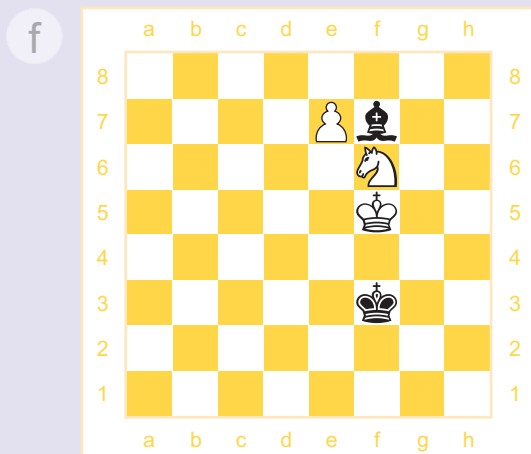
Táboas Gañan brancas



Táboas Gañan brancas



Táboas Gañan brancas



Táboas Gañan brancas

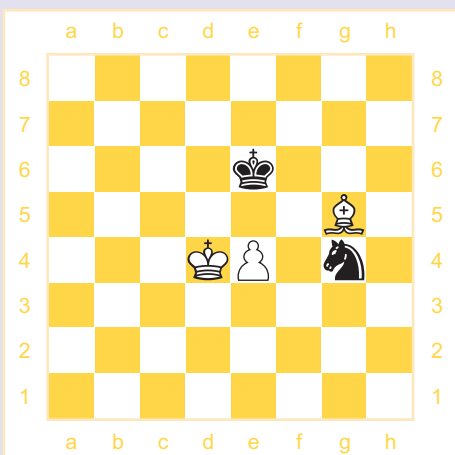


Alfil e peón contra cabalo

Os principios xerais enunciados na páxina 172 son válidos tamén neste caso. Un novo factor que diferencia este final dos anteriores desta unidade é que, en ocasións, o alfil logra inmovilizar totalmente o cabalo na banda do taboleiro.

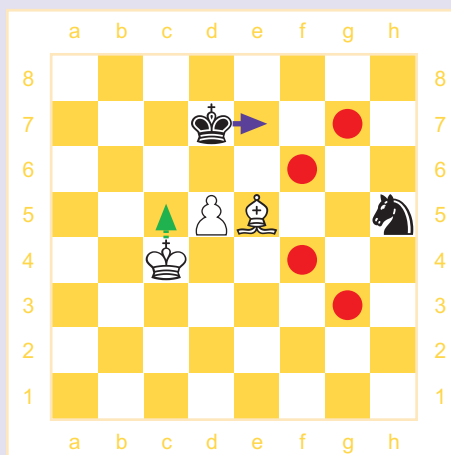
Exemplos

1



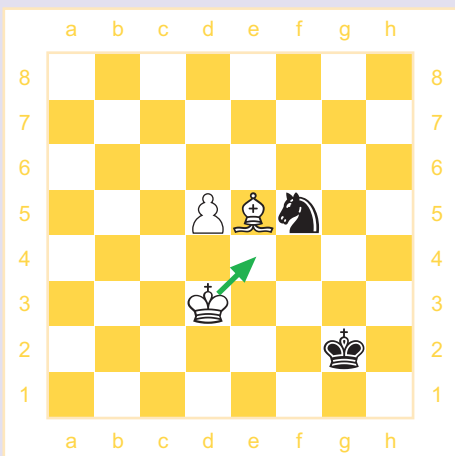
O rei negro non pode ser desaloxado de e6 e o cabalo ten suficiente mobilidade, de forma que non é posible encerralo nunha banda do taboleiro. As brancas non poden progresar.

2



O cabalo está completamente inmovilizado na banda do taboleiro polo alfil. As negras só poden mover o rei:
 1. .. Re7 2. Rc5 Rd7 3. d6 (as negras están en zugzwang, o rei debe abandonar d7) 3. .. Re6 4. Rc6! Rxe5 5. d7 e gaña.

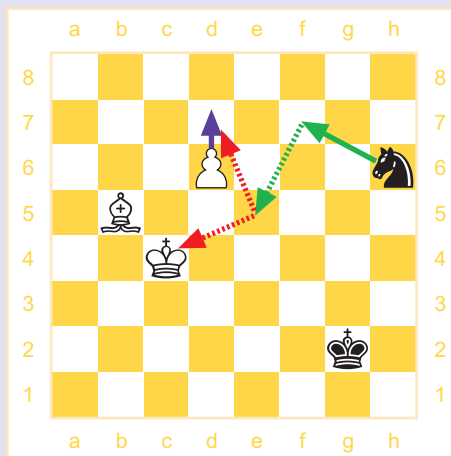
3



O cabalo só non pode, en xeral, loitar con éxito. Rei e alfil quítanlle as casas en que impide o avance:

1. Re4 (quita f5) Ce7 2. d6 Cc6
3. d7 Rg2 4. Rd5 (quita c6) Cd8
5. Af6 (quita d8) Cb7 6. Rc6 (quita b7) Ca5+
7. Rc7 e gaña.

4



Só en casos moi excepcionais ten éxito o cabalo só, como aquí onde hai unha secuencia de xogadas forzadas que remata en captura do peón:

1. .. Cf7! (1. .. Cf5? 2. d7 e as brancas gañan) 2. d7 Ce5+! logrando capturar o peón.

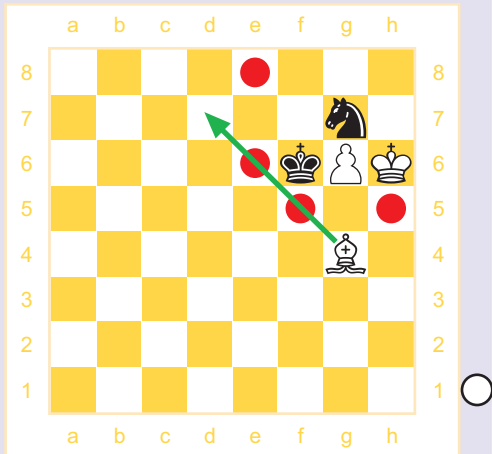


Cando o rei en inferioridade coopera na defensa, pero non dende unha situación fronte ao peón, senón dende un lado ou dende atrás, o resultado dependerá de todos os detalles da posición específica.

As ideas principais do bando defensor son cambiar o cabalo polo peón e sacrificar o cabalo o rei adversario para capturar o peón co rei. A idea do bando atacante é forzar o cabalo a abandonar o control do peón, xa sexa por zugzwang ou ataque directo ao cabalo co alfil.

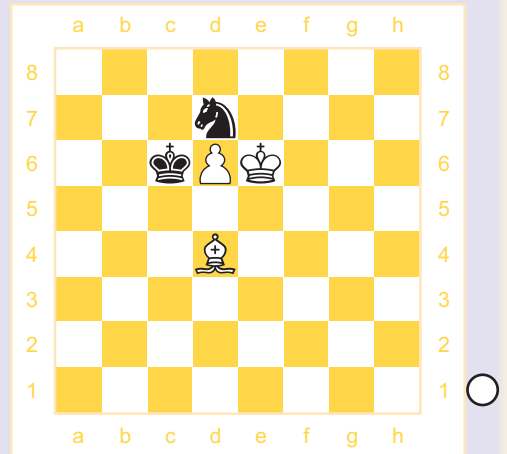
Exemplos

1



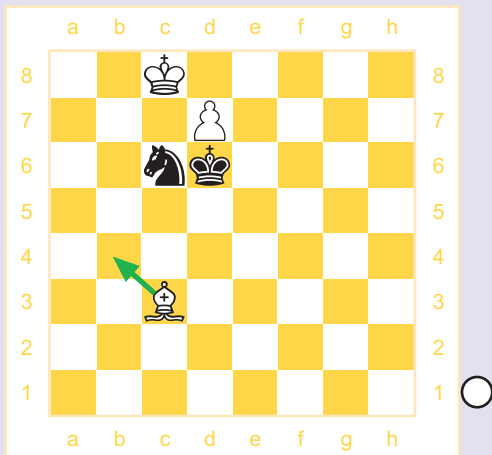
O rei negro apoia o cabalo bloqueador, pero as brancas inmovilizan o cabalo e gañan: 1. Ad7! ¡Zugzwang!, o rei non pode mover porque perde o cabalo; se o cabalo move é capturado e despois coróase o peón.

2



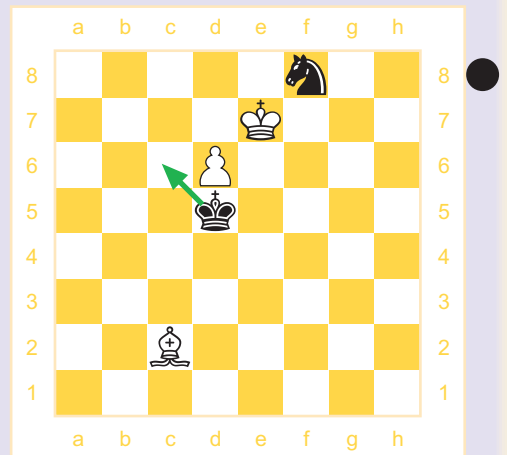
O cabalo negro ten suficiente mobilidade e, polo tanto, as brancas non poden lograr o zugzwang: 1. Aa7 (ou 1. Ag7 Cc5+ 2. Re7 Cd7) Cf8+ 2. Re7 Cd7 o cabalo dispón de suficientes casas para manter o control de d7.

3



Para gañar necesitan que o cabalo perda o control de d8. Lógrase mediante zugzwang:
1. Ab4+! Re6 2. Rc7 (ataca o cabalo) Rd5 3. Aa3! e as negras están en zugzwang; se o rei move pérdese o cabalo e, se o cabalo move, o peón coroa.

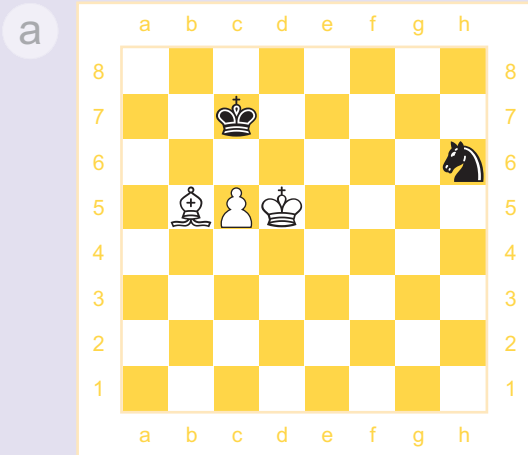
4



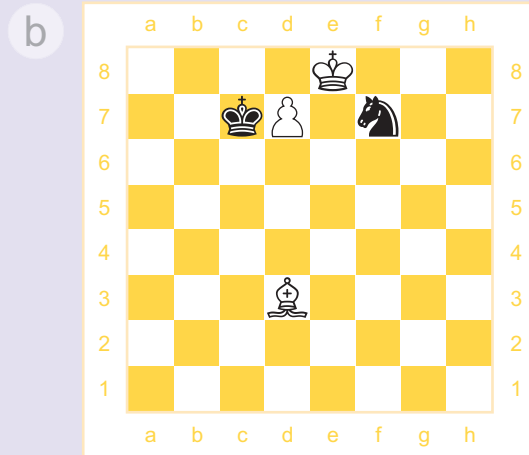
O cabalo non pode ser capturado porque se perde o peón. Só con zugzwang podería gañarse, pero con boa defensa non se pode:
1. ... Rc6! (1. ... Rc5? 2. Ae4! o 1. ... Re5? 2. Ae4!, zugzwang) 2. Aa4+ Rc5 3. Ae8 Rd5! 4. Af7+ Rc6! 5. Ah5 Rc5! 6. Af3 Cg6+ 7. Re6 Cf8+ as brancas non progresan.

3

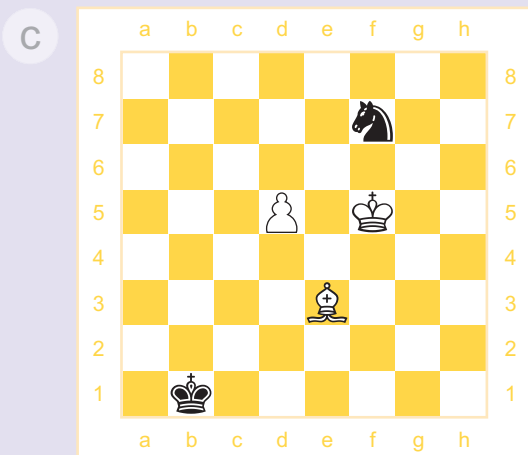
Indica cal será o resultado correcto, supoñendo que ambos os dous bandos realizan as mellores xogadas.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.



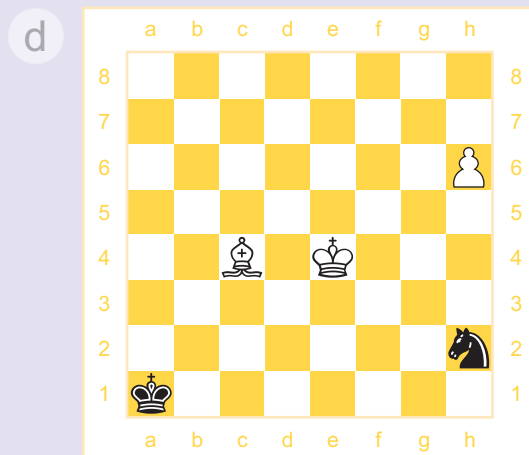
Táboas Gañan brancas



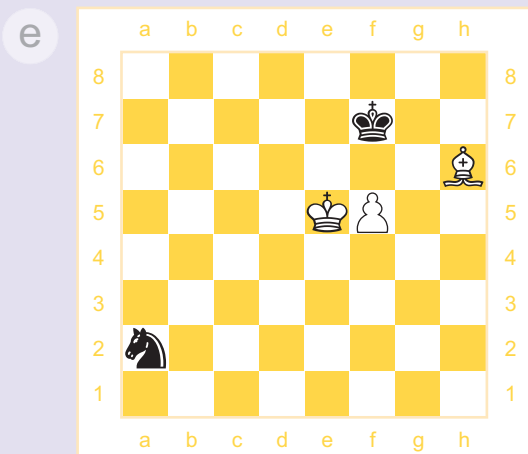
Táboas Gañan brancas



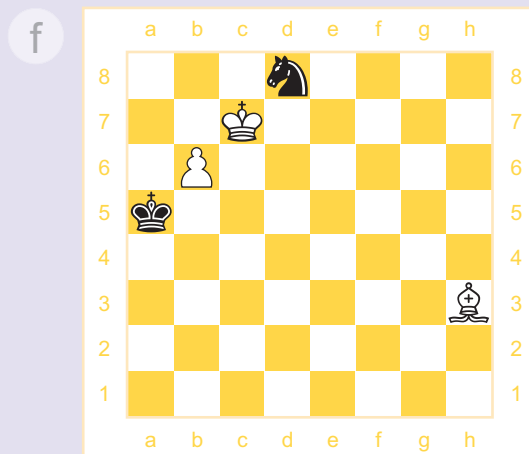
Táboas Gañan brancas



Táboas Gañan brancas



Táboas Gañan brancas



Táboas Gañan brancas

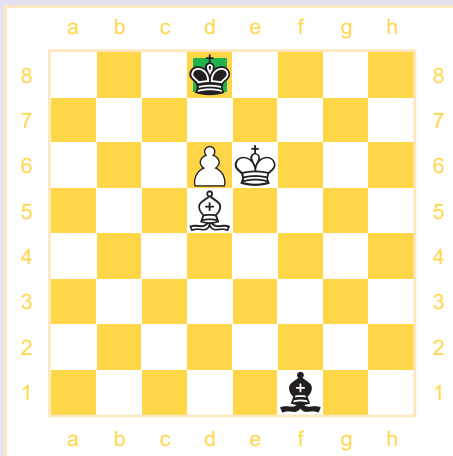


Alfil e peón contra alfil (alfís da mesma cor)

Os principios xerais enunciados na páxina 172 son válidos tamén neste caso.

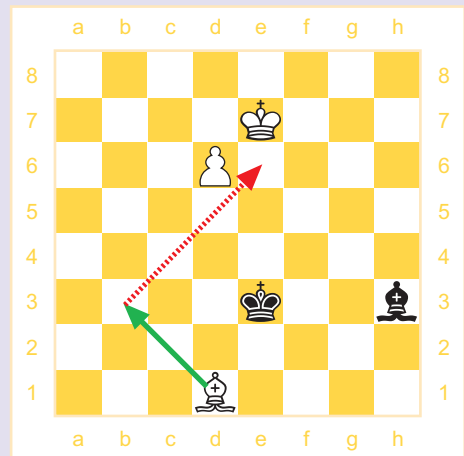
Exemplos

1



Se o rei defensor ocupa unha casa no camiño do peón, que sexa de cor diferente ao alfil adversario (ou pode chegar a ela), non pode ser desaloxado de ningunha forma. O zugzwang é imposible porque o alfil defensor sempre ten sobrada mobilidade.

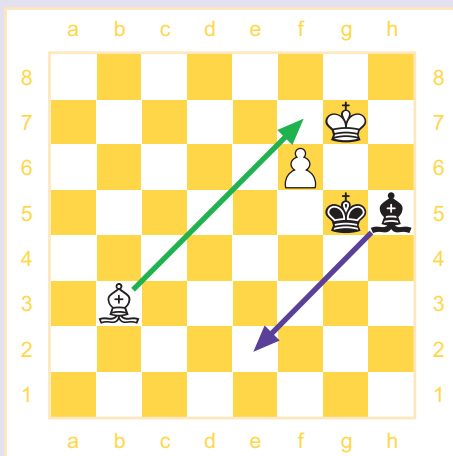
2



Se o rei defensor non coopera nin chega a tempo, o final gáñase. O método típico para avanzar o peón é propoñer cambio de alfís, para que o alfil defensor abandone a diagonal en que impide o avance do peón:

1. Ab3! Rd4 2. Ae6! Af1 3. d7 e coroa.

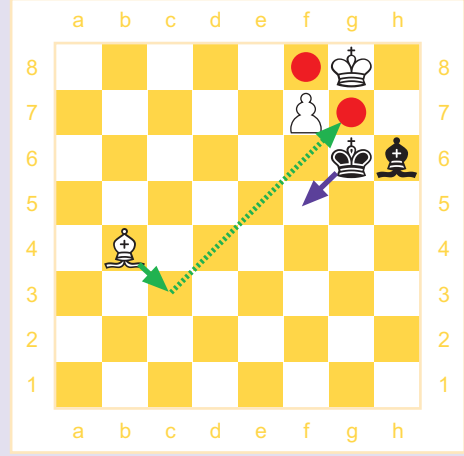
3



Unha defensa exitosa nalgúns casos é atacar a casa de avance do peón dende atrás con reis en oposición.

1. Af7 (se 1. Ac2 Ae8!) Ae2 2. Ag6 (ameaza f6-f7) Ac4! (o alfil ten outra diagonal) 3. Ah7 Ab3. Se 4. Ag8 Axc8 5. Rxg8 Rxf6, é táboas.

4



Neste caso, unha das diagonais defensivas (h6-f8) é moi curta (tres casas) e por iso as negras perden:

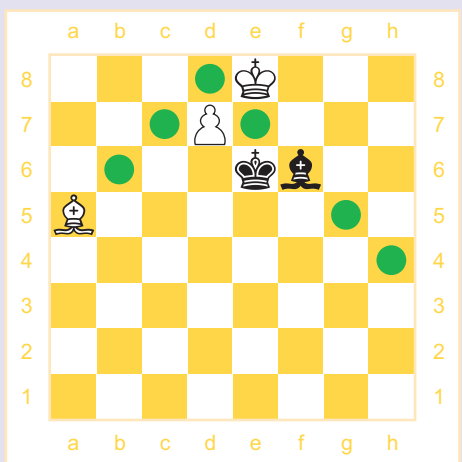
1. Ac3! (zugzwang, tamén gañaba 1. Ad2) Rf5 2. Ag7! e o peón coroa.



Cando o rei defensor ataca o peón dende atrás estando situado en oposición vertical con respecto ao rei adversario, o éxito da defensa depende de que o alfil defensor teña dúas diagonais suficientemente longas para impedir o avance do peón. Por iso, nese tipo de posición os peóns centrais (**d** e **e**) son menos perigosos que os peóns de alfil, cabalo e torre.

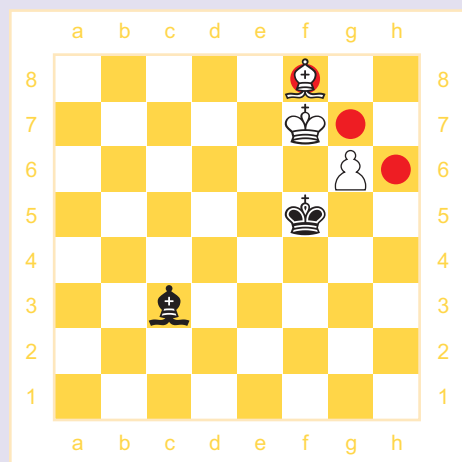
Exemplos

1



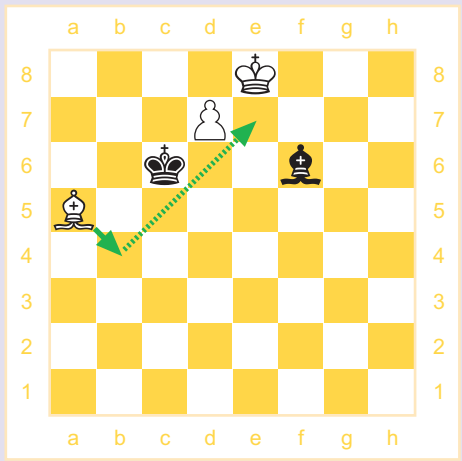
Ao comparar co diagrama 4 da páxina anterior, aquí o alfil defensor ten dúas diagonais suficientemente longas, por iso logran entabrar:
 1. Ad8 (1. Ac3 Ah4) Ac3 2. Ag5 Aa5 e as brancas non progresan.

2



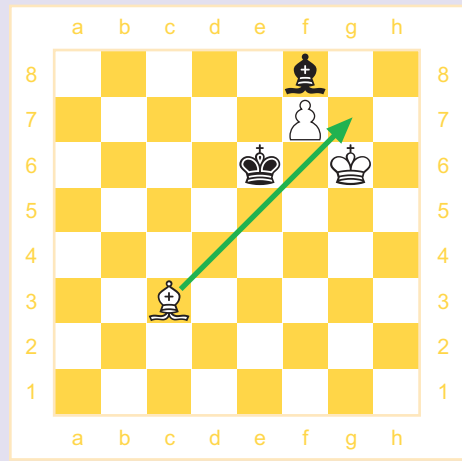
As negras perden porque unha das diagonais defensivas (h6-f8) é moi curta:
 1. Ag7 Ad2 2. Ad4 Ah6 (única) 3. Ae3! (desviación) Af8! 4. Ad2! e están en zugzwang (ou se captura o alfil negro ou permítese a coroación).

3



Xogan brancas. O rei defensor ataca o peón por detrás, pero en oposición diagonal ao outro rei (comparar con posición 1 desta páxina); como non se impide Ae7, as brancas gañan facilmente:
 1. Ab4! e non hai defensa ante Ae7.

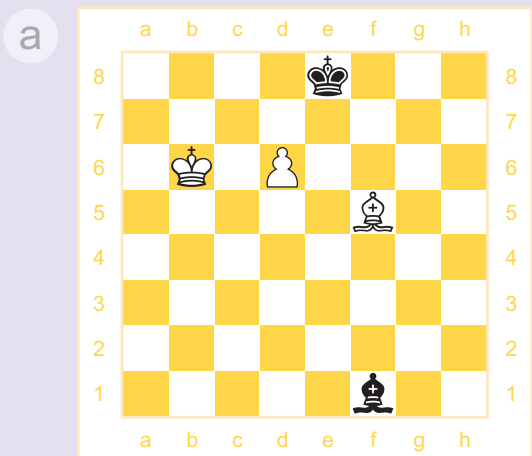
4



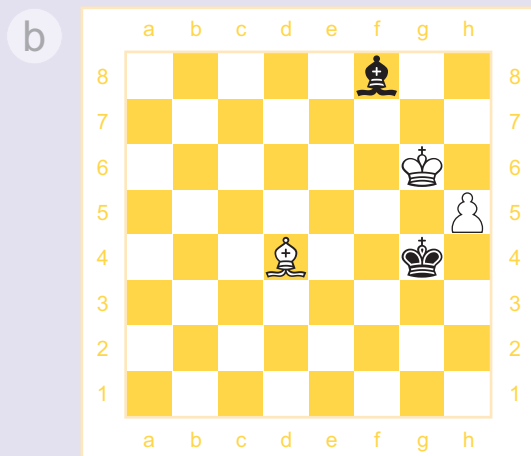
O rei defensor ataca o peón dende oposición horizontal respecto do outro rei. Para coroar, o rei branco debe estar en g8:
 1. Ag7 Ab4 2. Ah6 Ac5 3. Rg7! Rf5 (3. .. Ab4 4. Rg8 Ac5 5. Af8 Ae3 6. Ab4 Ah6 7. Ad2! gana) 4. Rg8 Rg6 e gáñase, como no diagrama 4 da páxina anterior.

4

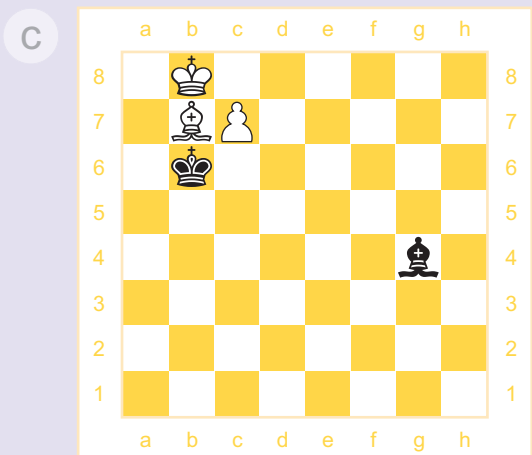
Indica cal será o resultado correcto, supoñendo que ambos os dous bandos realizan as mellores xogadas.
Xoga o bando indicado por unha redonda á dereita do taboleiro.



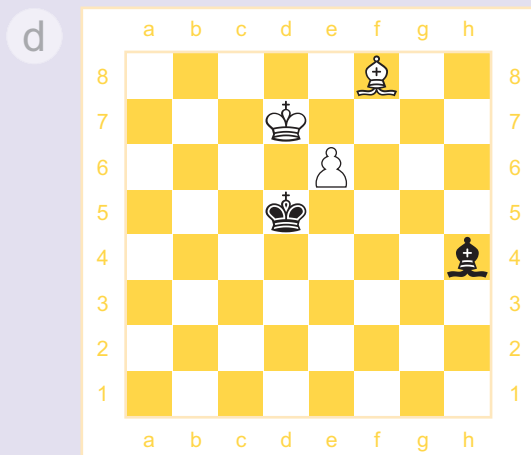
Táboas Gañan brancas



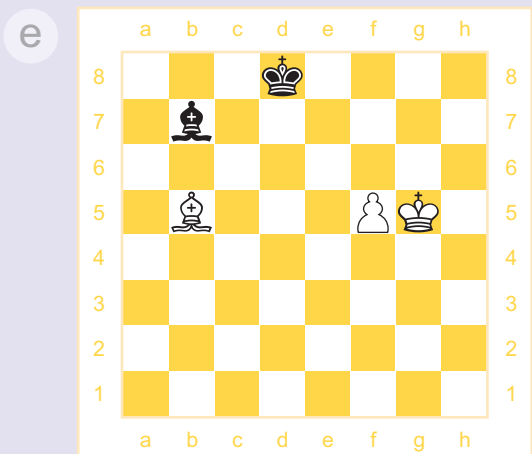
Táboas Gañan brancas



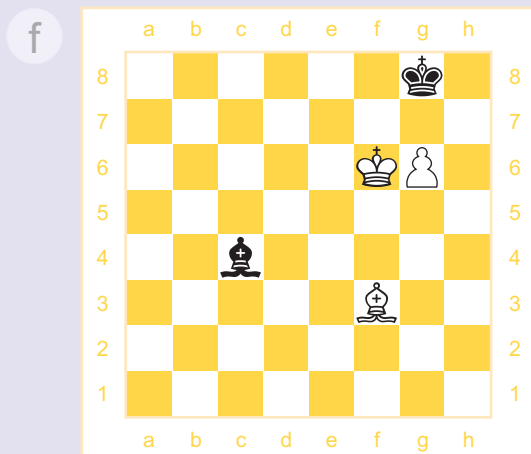
Táboas Gañan brancas



Táboas Gañan brancas



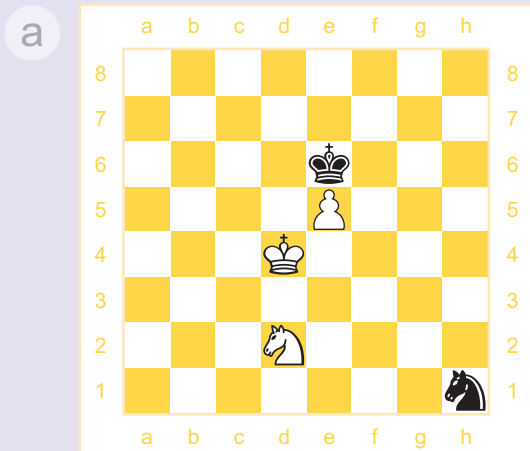
Táboas Gañan brancas



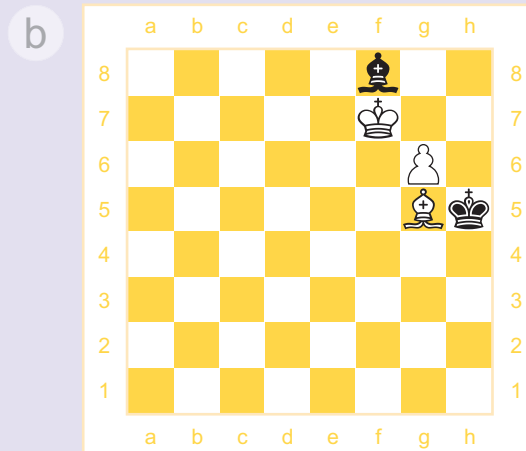
Táboas Gañan brancas

A

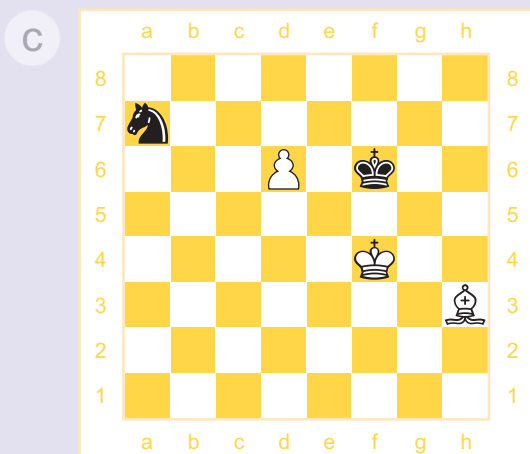
Anota a xogada que indica o enunciado de cada exercicio.
Xogan as brancas.



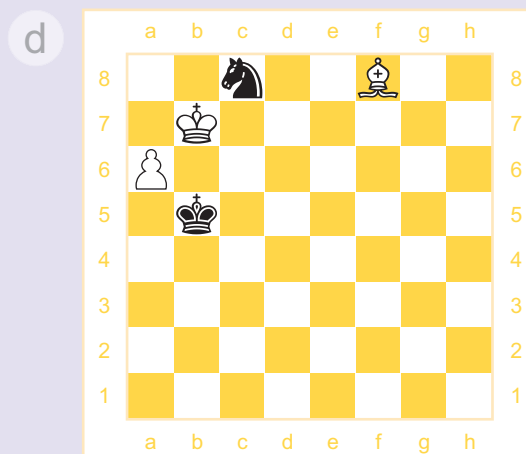
Situar as negras en zugzwang



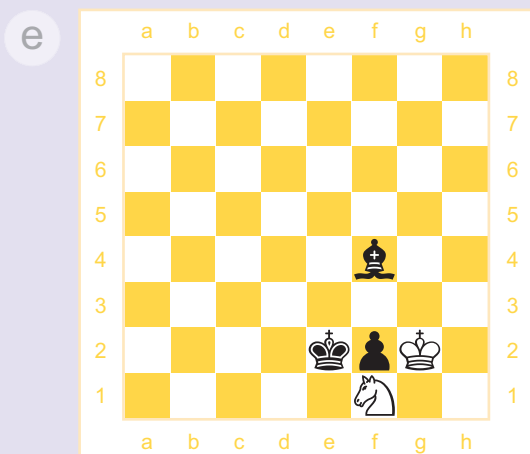
Situar as negras en zugzwang



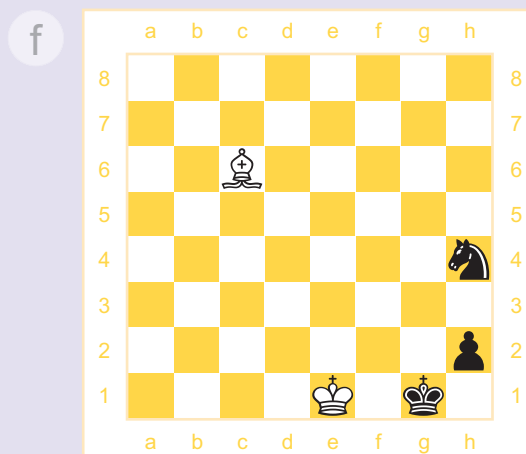
Situar as negras en zugzwang



Situar as negras en zugzwang



Entaboar



Entaboar



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 2

Ademais de continuar ampliando os recursos tácticos e estratéxicos en cada fase da partida, introdúcese na valoración de posicións.

O nivel de dificultade é de dúas ou de tres xogadas.



intermedio
2