

TÁCTICA BÁSICA



Táctica Básica

Índice	1
Introducción	
La estrategia y la táctica	2
Otros conceptos y definiciones	2
El estudio de la táctica	3
Nociones preliminares	
Los cambios y la ganancia de calidad.	4
Posibles réplicas a una amenaza	9
Las combinaciones de mate	
Introducción	12
Jaque mates rápidos	
El mate del loco	16
El mate del tonto	17
El mate del pastor	17
El mate de Legal	18
Los modelos de mate	20
Temas tácticos básicos	
Ataque doble	24
Ataque (Jaque) descubierto	27
Clavada	31
Ataque rayos X	34
Ejercicios	36

Introducción

El Ajedrez es un juego de estrategia en el cual la táctica está siempre presente. Hay quien afirma que el ajedrez es 99% táctica, y aunque no sea cierto, si lo es que desempeña un papel importantísimo a lo largo de las partidas.

La estrategia y la táctica

Diremos que la **estrategia** es el plan, el saber **qué** hay que hacer en el tablero ante una posición determinada y responde a la pregunta ¿qué debe hacerse?. Es el conjunto de planes que se realizan para obtener ventaja en la partida a largo plazo y sus decisiones pueden influenciar la durante muchas jugadas o en su totalidad. Implica distinguir los objetivos, planear las líneas generales de actuación y la forma de alcanzarlos. En la estrategia los resultados se ven a largo plazo.

La **táctica** es el **cómo** llevar a cabo nuestros planes e ideas, ejecutar la estrategia. Responde a la pregunta ¿cómo debe hacerse?. Es el conjunto de procedimientos, de una o pocas jugadas, cuyo objetivo es obtener algún tipo de ventaja, siendo la más frecuente la ganancia de material. En la táctica los resultados son inmediatos, en pocas jugadas.

Como decía Max Euwe, excampeón mundial, "*A la estrategia concierne la fijación de una meta y la formación de los planes para alcanzarla. A la táctica compete la ejecución de estos planes. La estrategia es abstracta; la táctica es concreta. Para decirlo en forma sencilla: la estrategia requiere pensar; la táctica requiere observar*".

Analizar claramente una posición y elegir un plan adecuado, no logrará nada, ninguna ventaja, si no se es capaz de ejecutarlo, de aplicar los principios de la táctica. Pero no nos engañemos, sin la estrategia, sin un plan general, la táctica carecería de objetivos claros y su aplicación sería errónea.

Es importante recalcar que, por lo general, la táctica se antepone a la estrategia. Dicho de otro modo, una ventaja estratégica, a largo plazo, no se justificaría si se tiene un fallo táctico, a corto plazo, que podría decidir la partida.

Otros conceptos y definiciones

Jugada: Es el movimiento de una pieza de una a otra casilla según las leyes del ajedrez

Jugada forzada: Se dice de una jugada cuando no existe ninguna otra que sea buena, o bien, es la única jugada que se puede hacer según las leyes de ajedrez.

Sacrificio: Entrega voluntaria de material (piezas o peones). También se llama sacrificio de calidad al cambio de una torre por una pieza menor.

Variante: Conjunto o sucesión de jugadas ordenadas y analizadas a partir de una posición determinada unidas por una misma idea que constituyen una línea alternativa de juego.

Variante forzada: Es la variante en la cual todas las jugadas de uno o de los dos bandos son únicas, o cualquier otra es mala.

Maniobra: Conjunto o sucesión de jugadas de jugadas cuyo objetivo común es mejorar la posición de uno de los bandos. Expresa corto plazo.

Maniobra forzada: Es la maniobra con un objetivo inmediato y sin sacrificios en la cual todas las jugadas de uno de los dos bandos son únicas, forzadas, o cualquier otra es mala.

Combinación: Este concepto es de gran importancia en el ajedrez y el principal de la táctica. Se ha definido de muchas formas, pero podemos reducir a la siguiente: "la combinación es una secuencia de jugadas más o menos forzadas que implica un sacrificio con el objetivo de obtener una ventaja más o menos decisiva."

Para llevar a cabo las combinaciones con éxito es necesario el conocimiento de los recursos tácticos que se repiten en posiciones similares. En otras palabras, tener visión combinativa, tener la capacidad para descubrir las ideas tácticas ocultas y que por lo general implican sacrificios.

Celada: Trampa en la que se le ofrece al adversario material a cambio de una compensación mayor. No es forzada y por lo general, es el adversario no cae en la trampa, no ocurre nada y algunas veces puede incluso obtener alguna ventaja.

El estudio de la táctica

Durante el desarrollo de las partidas se producen posiciones en las que son posibles combinaciones que con cierta frecuencia pasan desapercibidas por falta de una visión combinativa. Ésta se puede aprender y mejorar mediante el estudio y resolución sistemáticos de combinaciones con ejemplos claros y concisos. Y aunque la cantidad de combinaciones es muy grande, se pueden reducir a un número manejable basándose en sus elementos clave.

Para su estudio dividiremos las combinaciones en función de los siguientes apartados: modelos de mate, giros tácticos (operaciones tácticas simples), ideas tácticas (combinativas) y motivos tácticos.

Modelos de mate: son los modelos o patrones de mate cuyo conocimiento puede sugerirnos la idea de una combinación que conduzca al mate.

Giro táctico: llamamos así a la maniobra forzada que cambia de forma significativa la posición en el tablero. Frecuentemente son las últimas jugadas de la combinación. Entre los más frecuentes se encuentran: ataque doble, clavada, ataque rayos X, ataque (jaque) descubierto, coronación, posiciones de mate y maniobras de tablas.

Ideas tácticas: son aquellas ideas que sugieren la posibilidad de una combinación y la forma de llevarla a cabo. Normalmente preceden a los giros tácticos con los que se logra algún tipo de ventaja. Los más frecuentes son: atracción, desviación, eliminación de la defensa, despeje despacio, y bloqueo.

Motivos tácticos: son características de la posición que pueden dar lugar a una combinación, cuya observación nos alerta y puede conducirnos a una idea que haga posible el realizar una combinación, que no se nos pase por alto. Su estudio es vital para desarrollar la habilidad de combinar y descubrir de forma intuitiva la existencia de posibles combinaciones. Son defectos de la posición del rey: rey abierto, rey mal defendido y rey a la intemperie. Son defectos de la posición de las piezas: pieza indefensa (siendo éste de los más importantes), pieza insuficientemente defendida, pieza sobrecargada, pieza clavada, limitación del movimiento y coincidencia de líneas geométricas entre otras.

Nociones preliminares

Los cambios y la ganancia de calidad.

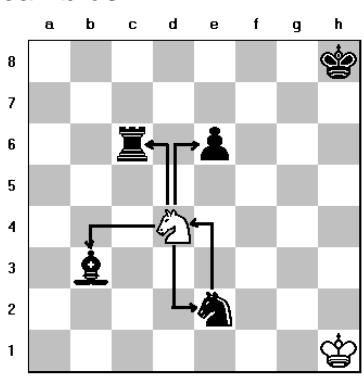
La captura

Ya hemos visto cómo se mueven las distintas piezas, las limitaciones a esos movimientos y cómo capturan.

Capturar (o "comer", como suele decirse en el *argot* de los ajedrecistas) las piezas del adversario es un recurso fundamental en el ajedrez. Capturar muchas piezas no garantiza la victoria, ésta sólo se produce cuando se da "jaque mate" al rey enemigo. Esto no quiere decir que la ventaja de material no tenga importancia; por el contrario, suele ser fundamental. La dama, una pieza o simplemente un peón de más suelen constituir una ventaja decisiva.

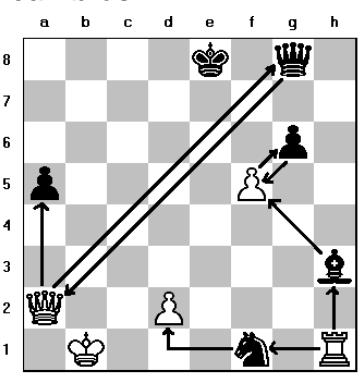
Decimos que la captura se realiza colocando la pieza propia en la casilla que ocupaba la del contrario, y retirando esta última del tablero. En los siguientes diagramas se muestran diversos casos de capturas posibles.

cambios 1



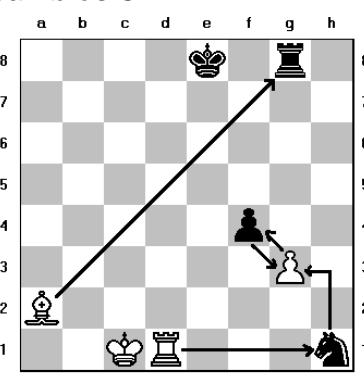
El caballo blanco puede capturar cuatro piezas, y sólo puede ser capturado por una.

cambios 2



Las piezas blancas y negras tienen diversas posibilidades de captura.

cambios 3



Cada pieza blanca o negra tiene una posibilidad de captura.

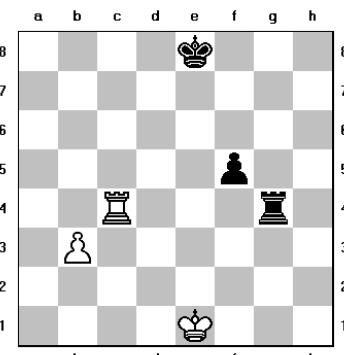
Los cambios

En el *diagrama cambios 4*, suponiendo que le toca jugar a las blancas, vemos que la torre blanca puede capturar la torre negra. Si la torre blanca capture la negra el peón negro puede capturarla. Las negras se quedan sin la torre, pero las blancas también se quedan sin la torre.

Decimos que las blancas han cambiado su torre por una torre negra.

Teniendo en cuenta el valor relativo de las piezas vemos que el cambio es igual, ambas piezas tienen el mismo valor; pero en el ajedrez pueden producirse cambios desiguales.

cambios 4



La ganancia de calidad

Decimos que un jugador gana calidad cuando cambia una pieza propia por otra del adversario de mayor valor.

Podemos afirmar que para producirse una ganancia de calidad tiene que producirse un cambio desigual.

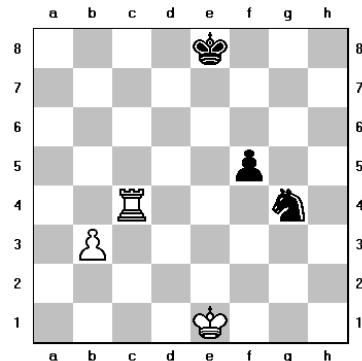
Teniendo en cuenta el valor relativo de las piezas serían cambios desiguales torre por dama, alfil o caballo por torre, pero no lo sería alfil por caballo.

¿Por qué se producen los cambios desiguales?

Vamos a ver por qué se producen cambios desiguales, aquellos en los que las piezas no tienen el mismo valor:

- 1) *Por error de un jugador, al no darse cuenta del valor de las piezas que se cambian.*

cambios 5



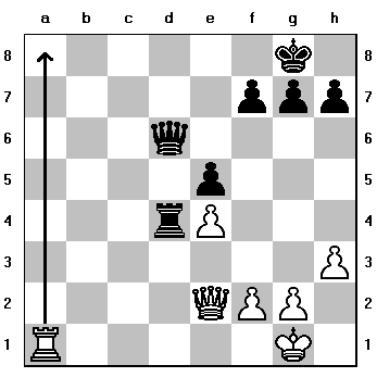
En el *diagrama cambios 5* si las blancas capturan el caballo con la torre, las negras pueden luego capturar la torre. Si las blancas tienen presente el valor de ambas piezas se darán cuenta de que pierden 2 puntos con el cambio (de la torre por 3 del caballo) y no realizarán el cambio.

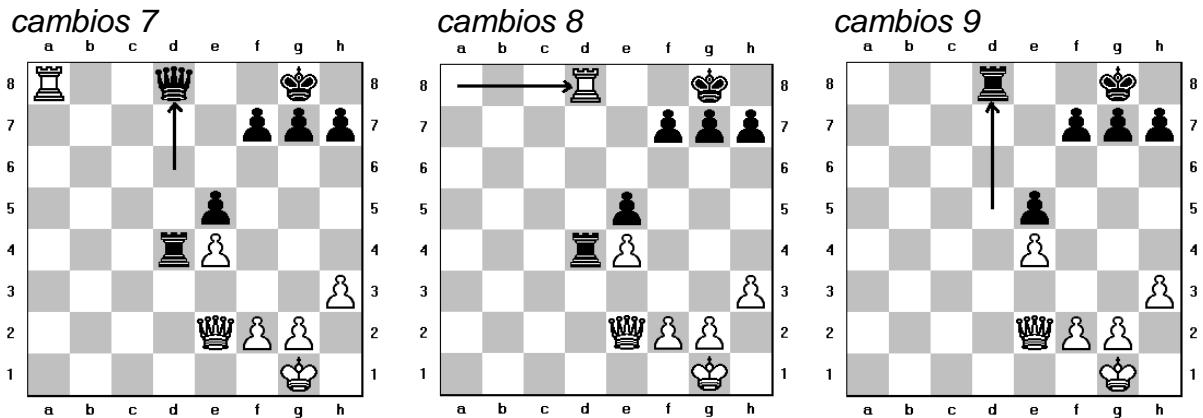
- 2) *Cuando el jugador está en una posición que no puede evitarlo, por las fuertes amenazas del adversario.*

Si en el *diagrama cambios 6* le correspondiera jugar a las blancas y éstas llevaran la torre a "a8", el rey negro estaría atacado.

Según explicamos cuando se vio el movimiento del rey, éste no se puede quedar atacado, por lo que se tendrá que evitar ese ataque. El rey sólo puede moverse a "h8" y "f8" y seguiría estando bajo el ataque de la torre, por lo que hemos de buscar otra solución. Esta solución pasa por poner una pieza entre la torre blanca y el rey negro, y la única pieza que se puede poner es la dama, elegimos mover la dama a "d8", ver el *diagrama cambios 7*, con lo que el rey negro ya no está amenazado, pero sí la dama negra. En esta posición el blanco puede capturar la dama negra con su torre, ver *diagrama cambios 8*, y el rey negro volvería a estar en la misma situación, con lo que la única alternativa que queda es capturar la torre blanca con la negra, ver *diagrama cambios 9*.

cambios 6



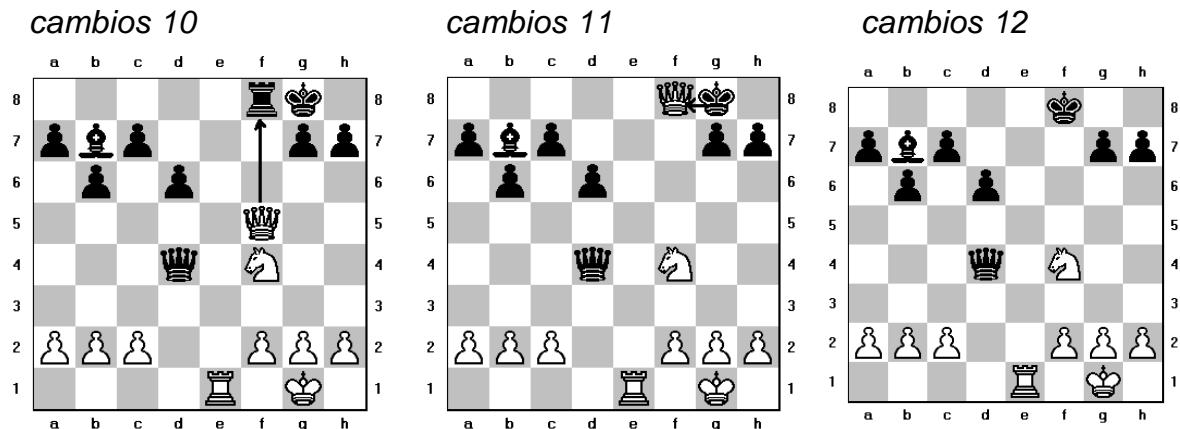


Si observamos las posiciones inicial (*diagrama cambios 7*) y final (*diagrama cambios 9*) vemos que el blanco ha perdido su torre y el negro, sin poder evitarlo debido a las amenazas del blanco, su dama. El blanco ha cambiado su torre por la dama negra, siendo un cambio desigual (9 contra 5) favorable para el blanco. Se dice que el blanco ha ganado calidad, ha cambiado una pieza propia de valor inferior por otra del adversario de valor superior.

3) *Cuando un jugador, intencionadamente, permite un cambio con pérdida de material, con la esperanza de obtener, después, una ganancia.*

Esto se conoce con el nombre de combinación (este concepto se explicará más adelante).

Para ilustrar este caso veamos los siguientes diagramas:



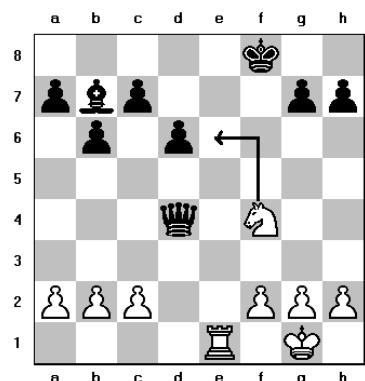
En el *diagrama cambios 10* tenemos la posición inicial, se observa que tanto las blancas como las negras tienen el mismo material. Las blancas deciden capturar la torre negra con su dama.

En el *diagrama cambios 11* vemos que la dama blanca amenaza al rey negro, con lo que el negro tiene que evitar esa amenaza y la única forma de evitarla es capturando la dama con su rey.

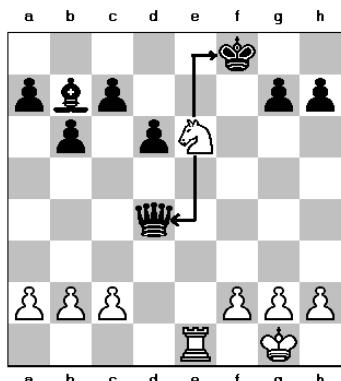
En el *diagrama cambios 12* tenemos la posición resultante de dicha captura. Si ahora contamos el material (los puntos) vemos que el blanco ha perdido su dama (9 puntos) y el negro su torre (5 puntos), es decir, el blanco ha cambiado su dama por la torre negra.

Pero estamos explicando el caso de un cambio intencionado con pérdida de material. Veamos en los siguientes diagramas la intención del blanco:

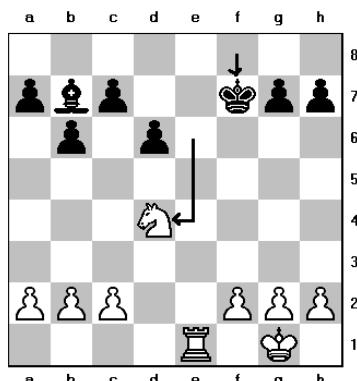
cambios 13



cambios 14



cambios 15



En el *diagrama cambios 13* el blanco juega su caballo a “e6” con lo que éste amenaza al rey y a la dama como se ve en el *diagrama cambios 14*. El rey tiene que evitar esa amenaza y la única forma posible es moviéndose. En el *diagrama cambios 15* el rey se mueve a una casilla en la que no está amenazado, pero el caballo que amenazaba también a la dama la captura, con lo que el blanco ha conseguido ventaja de material, como se puede ver: ha cambiado una dama (9 puntos) por una torre y una dama (14 puntos).

Resumiendo

Aunque el objetivo del ajedrez es dar jaque mate al rey (se verá en otro apartado), esto es difícil de conseguir. Durante la partida, los jugadores suelen perseguir un objetivo previo: adquirir ventaja material mediante cambios favorables.

Cuando capturamos una pieza al adversario y éste, a su vez, capture una de nuestras piezas, se produce un cambio. Este cambio puede ser igual o desigual. A su vez los cambios desiguales pueden sernos favorables o desfavorables. La escala de valores permite calificar a los cambios como iguales o desiguales.

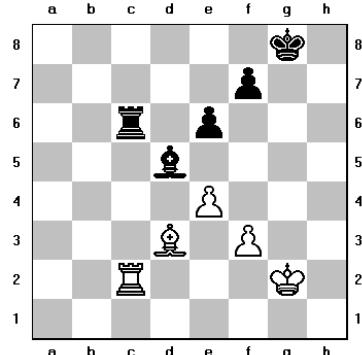
Cuando ambos bandos capturan la misma cantidad de puntos el cambio es igual. Por ejemplo, son cambios iguales: dos torres por una dama, tres peones por un alfil o un caballo, una torre por un alfil y dos peones, etc.

Una forma de adquirir ventaja es la de forzar cambios desiguales pero favorables a nosotros. Por ejemplo, ganar una dama a cambio de una torre, o ganar una torre a cambio de un alfil, etc.

Existe una segunda forma de adquirir ventaja material: la promoción del peón. Al transformar un peón en, por ejemplo, una dama nuestras fuerzas se incrementan.

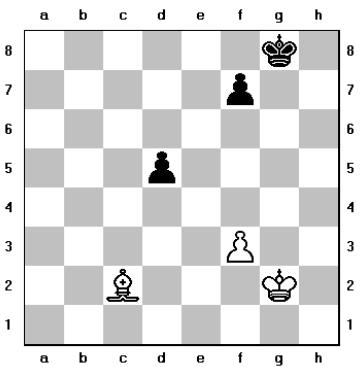
Veamos ahora una posición sencilla en la que un jugador puede adquirir ventaja forzando un cambio desigual siempre y cuando le toque mover, en caso contrario el adversario puede forzar un cambio igual.

cambios 16



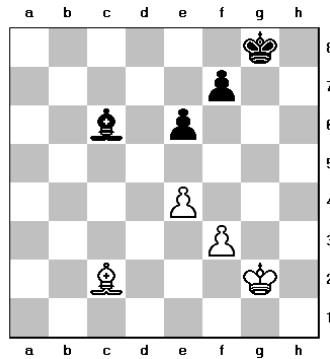
En el *diagrama cambios 16* tenemos una posición que está equilibrada en cuanto a material. Ambos bandos tienen 10 puntos (el rey, al ser una pieza indispensable, no recibe ninguna valoración)

cambios 17



Si le tocara jugar al blanco podría forzar un cambio favorable capturando el alfil negro con el peón blanco, a continuación el negro capturaría la torre blanca con su propia torre (dando jaque al rey blanco), el blanco capturaría esta torre negra con su alfil y, finalmente, el peón negro capturaría al peón blanco. Tras esta larga pero sencilla serie de cambios las blancas tendrían 4 puntos (alfil y peón) y las negras 2 puntos (2 peones). Ver *diagrama cambios 17*.

cambios 18



Volvamos al *diagrama cambios 16* y supongamos que le toca jugar al negro. Este bando puede capturar con su torre a la torre blanca (dando jaque), el blanco capturaría la torre negra con el alfil, como se puede observar en el *diagrama cambios 18* y a continuación el negro podrá retirar su alfil, que está amenazado por el peón. En este caso se ha producido un cambio igual, ambos bandos han perdido 5 puntos (una torre) y quedan con otros 5 puntos sobre el tablero (alfil más 2 peones).

Posibles réplicas a una amenaza

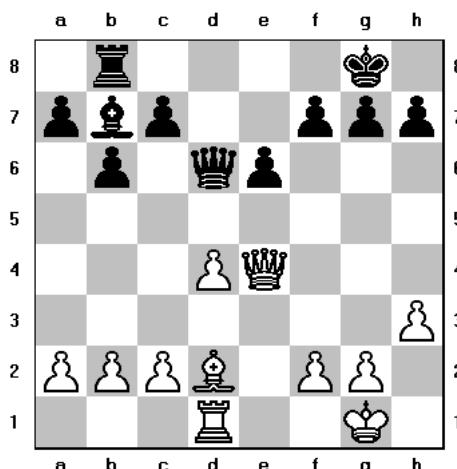
Al comprobar que una de sus piezas se encuentra atacada, el jugador se dará cuenta de que puede perder material e intentará obrar en consecuencia. Para ello dispone de varias posibilidades:

- a) **Mover:** desplazar la pieza de la casilla atacada o retirarla de la línea de acción de la pieza atacante.
- b) **Capturar:** capturar al agresor siempre que esto sea posible y no traiga consigo un cambio desventajoso.
- c) **Defender:** protegerla con otra pieza o peón del mismo bando. Esta solución sólo deberá adoptarse si la pieza atacante es de mayor o igual valor que la atacada.
- d) **Bloquear:** situar otra pieza propia en la línea de acción de la atacante. Debemos tener en cuenta, sin embargo, que la pieza que interponemos queda sometida al mismo ataque, y que este método no puede aplicarse cuando la amenaza proviene de un caballo, rey o peón, o cuando no existe ninguna casilla entre la pieza amenazada y la atacante.
- e) **Contraatacar:** crear una amenaza de igual o mayor envergadura que la del adversario. Así se compensa su acción o se le plantea un problema más urgente que le hará perder la iniciativa. Un modo muy eficaz de conseguirlo es dar un jaque.

Debemos tener en cuenta que cuando la amenaza es un jaque y no una captura solamente se pueden considerar: Mover, Capturar y Bloquear, dado que con las otras el Rey seguiría estando en jaque.

Si examinamos cada ataque de esta manera, lo mismo que las amenazas, difícilmente pasaremos algo por alto.

amenaza 1



En esta posición las negras amenazan con capturar la Dama blanca. Para evitarlo y analizar cuál es la mejor jugada, sigamos los pasos anteriores.

Mover: la Dama se puede mover a 1.Dd3; 1.Dg4 y 1.Dh4

Capturar: La dama puede capturar el alfil con 1.Dxb7, pero saldría perdiendo tras 1...Txb7 pues cambiaría una dama (nueve peones) por un alfil (tres peones), lo que equivale a perder seis peones.

Defender: Se puede defender con 1.Te1, pero tras 1...Axe4 el negro cambia un alfil por una dama ganando unos seis peones con el cambio. Por lo general la dama no puede ser defendida, ya que su valor hace que cambiarla por otra pieza que no sea la otra dama sea un mal negocio.

Bloquear: Se puede bloquear con 1.d5, pero la solución es temporal, pues tras 1...Axd5 el ataque sigue igual.

Contraatacar: Se puede realizar con 1.Af4, atacando la Dama negra (pieza de igual valor), pero tras 1...Axe4, 2.Axd6 Txd5 el negro se queda con un alfil de más

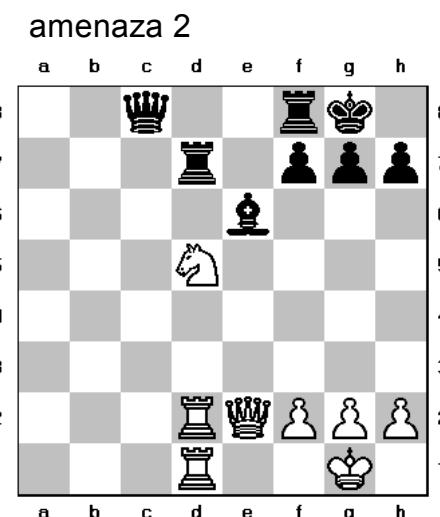
Tras examinar MCDBC (Mover, Capturar, Defender, Bloquear, y Contraatacar) se llega a la conclusión de que lo mejor es Mover.

Acumulación de amenazas

Sobre una misma pieza puede coincidir la acción atacante de varias.

En este caso, si deseamos mantener defendida la pieza en la casilla que ocupa, sin exponernos a pérdidas de material, han de cumplirse las siguientes condiciones:

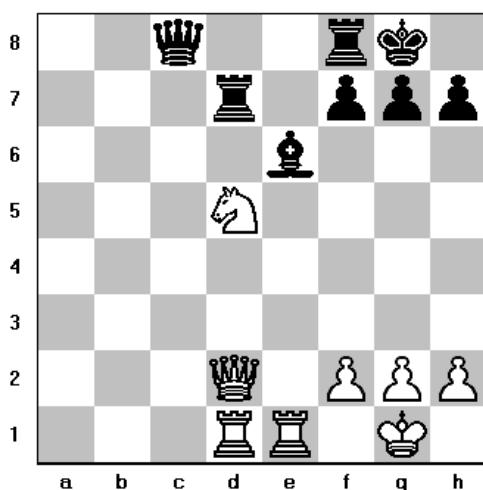
- a) Que el número de defensores no sea inferior al de las piezas atacantes.
De esta manera, si el adversario se decide a capturar, se producirá un cambio múltiple.



Consideremos el diagrama. Sobre el caballo blanco en f5 actúan dos atacantes y dos defensores. Si las negras lo capturan, podrá producirse una simplificación de material con 1...Axd5 2.Txd5 Txd5 3.Txd5, pero el balance permanecerá equilibrado. Deducimos, por lo tanto, que el caballo está debidamente apoyado en la casilla f5.

- b) Que el carácter o valor teórico de los defensores, y el orden en que éstos pueden actuar sobre el punto en cuestión no conduzca a cambios desfavorables.

amenaza 3



Aunque este diagrama parece muy similar al anterior, existe una diferencia fundamental entre ellos. Dos piezas atacan y dos defienden al caballo blanco de f5 como en el diagrama anterior, pero aquí la forma en que están colocados los defensores no es buena. Después de 1. Axd5 2.Dxd5+ Txd5 3.Txd5, las blancas han perdido su dama a cambio de una torre del adversario.

De este ejemplo se puede extraer la siguiente **regla práctica: ante una acumulación de amenazas, las piezas concentradas para la defensa**, cuando tienen que compartir la misma línea de acción (en nuestro caso la columna d), **deben situarse según un orden que permita a las de menor rango capturar primero**. Si en este diagrama la torre blanca hubiese podido actuar antes que la dama, no se habría perdido material.

Las combinaciones de mate

Introducción

Recordemos lo que dicen las **leyes del ajedrez** de las REGLAS DEL AJEDREZ:

Artículo 1: Naturaleza y objetivos de la partida de ajedrez

1.2 El objetivo de cada jugadores situar al rey de su adversario “bajo ataque”, de tal forma que el adversario no disponga de ningún movimiento legal. Del jugador que alcanza este objetivo se dice que ha dado “mate” al rey de su adversario y que ha ganado la partida. No está permitido dejar el propio rey bajo ataque, ni exponerlo al ataque ni capturar el rey del oponente. El adversario, cuyo rey ha recibido mate, pierde la partida.

Artículo 5: La finalización de la partida

- 5.1 a La partida es ganada por el jugador que ha dado mate al rey de su adversario. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que la posición de mate cumpla con el artículo 3 y con los artículos 4.2 - 4.7.
- b. La partida es tablas cuando se alcanza una posición en la que ningún jugador puede dar mate al rey del adversario con cualquier serie de movimientos legales. Se dice entonces que la partida termina en una “posición muerta”. inmediatamente la partida, siempre que el movimiento que generó tal posición cumpla con el artículo 3 y con los artículos 4.2 a 4.7.

La necesidad y aspiración de crearlas

Cuando jugamos al ajedrez el objetivo que buscamos es dar mate al rey del contrario, es decir, ganar la partida.

Como vemos una de las formas de ganar es que el contrario se rinda, pero esto no siempre sucede, de ahí la **necesidad** de buscar el mate.

Por lo tanto intentaremos, **aspiraremos**, crear una posición en la que el rey del contrario se encuentre en mate.

La creación de situaciones de mate (desde una posición dada)

La mayoría de las partidas entre jugadores expertos no acaba en mate, pero entre los principiantes o en las partidas rápidas suelen finalizar dando mate con las piezas contra un rey desprotegido.

Es posible desarrollar y mejorar la *visión de mate* y la habilidad para encontrar las posibles combinaciones que conduzcan a él y puedan surgir en una posición determinada a partir del estudio de posiciones y de la resolución de ejercicios.

Veremos unas cuantas imágenes de mate e intentaremos de retenerlas en la memoria ya mayoría de los mates que se producen pueden reducirse a una serie corta de *modelos o patrones de mate*.

Una vez conocido un tipo de mate se puede seguir un proceso de entrenamiento sencillo y eficaz, para llegar a ellos desde posiciones dadas.

diagrama 1

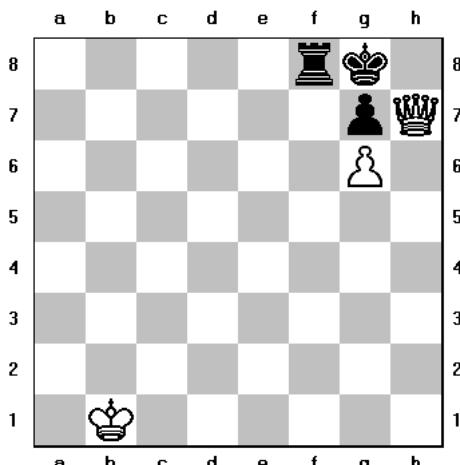
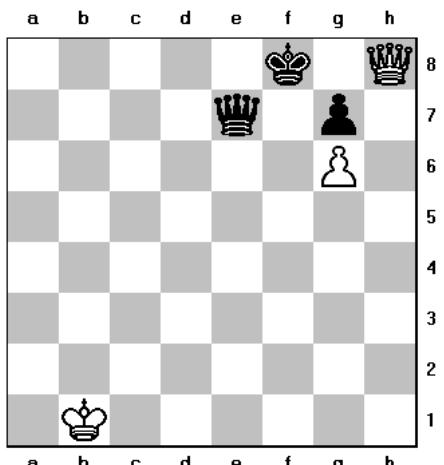
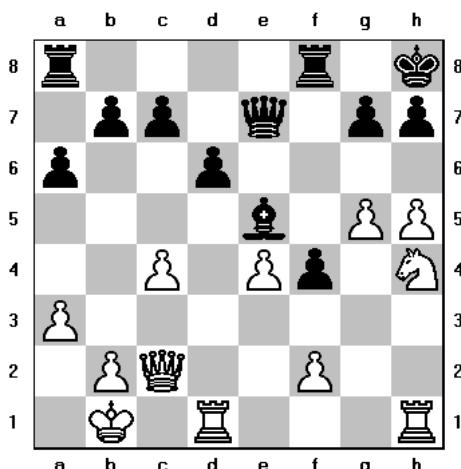


diagrama 2



En estos diagramas vemos dos posiciones típicas de mate. Tratemos de retenerlos en la memoria.

diagrama 3



En diagrama 3 suponemos que es el turno de juego a las blancas.

No es fácil imaginarse cómo llegar a la posición del diagrama 1 o del diagrama 2 anteriores.

Pero podemos observar que si blanco mueve su caballo a "g6" el negro estará obligado a capturarlo o de lo contrario puede perder su dama.

1.Cg6+ Rg8 2.Cxe7+ Rf7 3.Cf5 la ventaja de las blancas decisiva.

Veamos qué ocurriría si las negras no quieren perder la dama. Para ello estarían obligadas a jugar:

1...hxg6 2.hxg6+ Rg8 3.Th8+ Rxh8 4.Th1+ Rg8 5.Dd1 f3 6.Th8+ Rxh8 7.Dh1+ Rg8 8.Dh7# (diagrama 1)

La alternativa de mover torre en la jugada 6 para dar salida a su rey llevaría igualmente al jaque mate: 5...T juega 6.Th8+ Rxh8 7.Dh1+ Rg8 8.Dh7+ Rf8 9.Dh8# (diagrama 2)

Para una mejor comprensión en los siguientes diagramas vamos a ver cómo partiendo de la posición del **diagrama 4** y retrocediendo llegamos a la del **3**

diagrama 4

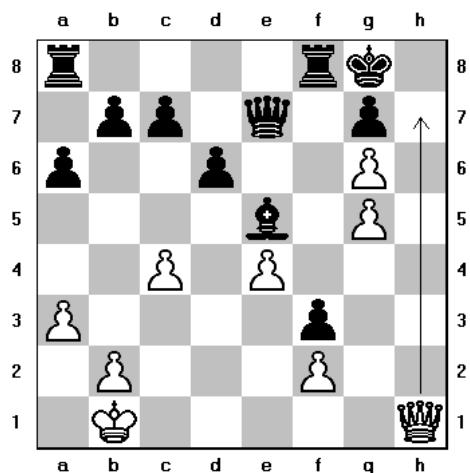


diagrama 5

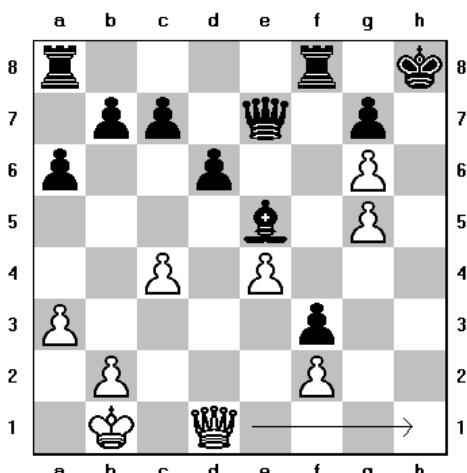


diagrama 6

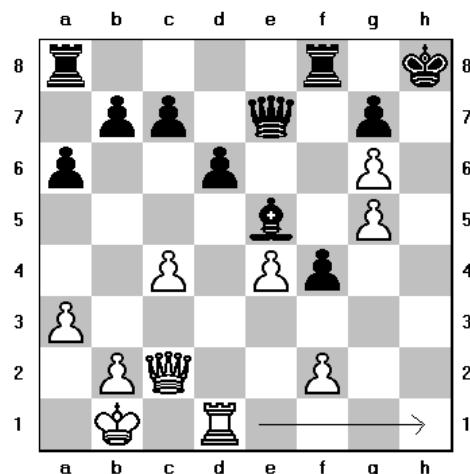


diagrama 7

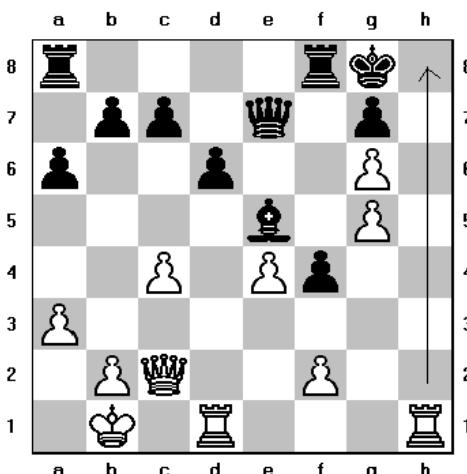


diagrama 8

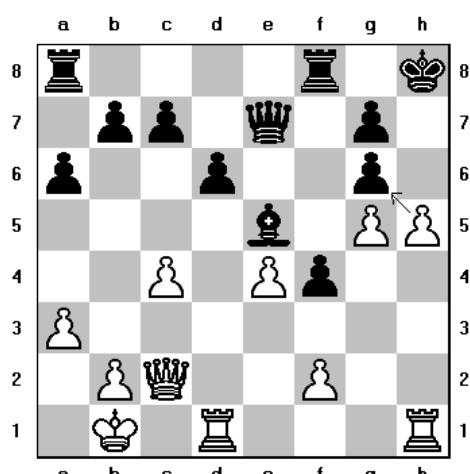
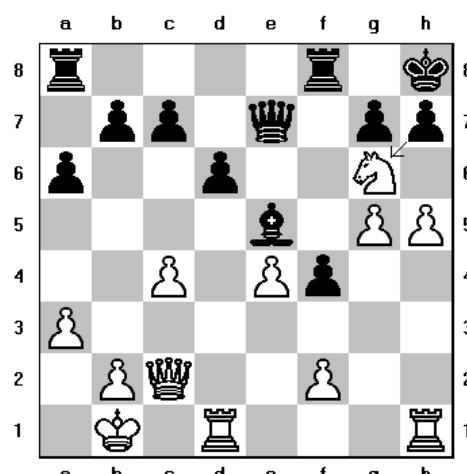


diagrama 9



En el *diagrama 4* vemos que jugando el blanco su dama a "h7" se produce la figura de mate, llamada mate de Damiano.

En el **5** al jugar las blancas su dama a "h1" y después de las jugadas obligadas del negro, 7.Dh1+ Rg8, llegamos a la figura del **4**.

En el **6** al jugar la torre a "h1" obligan a las negras a jugar su rey a g8 y después de 4.Th1+ Rg8 5.Dd1 f3 6.Th8+ Rxh8 llegaríamos al **5**

En el **diagrama 7 después de** 3.Th8+ Rxh8 (forzada) llegaríamos al *diagrama 6*.

En el **8** al capturar el peón se da jaque (conocido como jaque a la descubierta), y después de mover el rey negro (de nada sirve interponer el A, porque después de capturarlo con la torre se seguiría igual) pasamos a la posición del *diagrama 7*.

Y por último en el *diagrama 9* tenemos la posición después de jugar 1.Cg6+. Si el negro no quiere perder la dama a cambio del caballo (dado que está en jaque) se ve forzado a capturarlo con su peón, pasando a la figura del **8**.

Este es un ejemplo de cómo conociendo el mate Damiano (diagrama 1), teniéndolo en la memoria, y observando las características de la posición (diagrama 3) se es capaz de realizar una combinación que lleva al mate o a una ventaja material importante, decisiva.

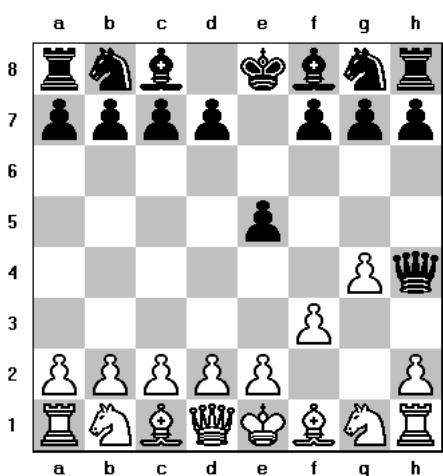
Jaque mates rápidos

El mate del loco

Este jaque-mate es poco habitual en la práctica pero es muy útil conocer su idea para aplicarla en posiciones similares.

El mate es producido cuando el bando perdedor debilita la diagonal e1-h4 en caso de las piezas blancas, e8-h5 en el de las negras, dejando el rey indefenso, sin casillas donde mover y sin posibilidad de cubrirse de eventuales jaques, que en estos casos resultan mortales.

La idea de este mate se puede dar en la Aperura Bird y en la defensa Holandesa.



1.g4

Apertura de Flanco denominada Grob.

1...e5

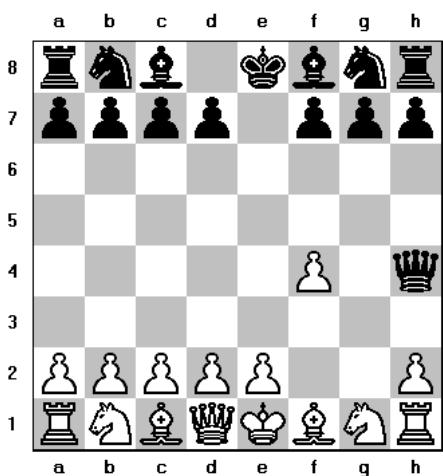
Una respuesta correcta

2.f3??

Un debilitamiento fatal en la mayoría de las partidas: permitir una diagonal abierta sobre el rey. Este gravísimo de las blancas permite un desenlace de partida en solo 2 jugadas para las piezas negras.

2...Dh4# (ver diagrama)

¡Jaque mate! La Dama ataca al rey por la diagonal y éste no dispone de movimientos legales. ¡El jaque mate más rápido posible es sorprendentemente con piezas negras!



Veamos una aplicación de este tema en la apertura Bird:

1.f4 e5

Esta entrega de peón es denominada Gambito From.

2.g3

Era mejor comer el peón de e5, sin embargo el blanco prefiere defender el peón

2...exf4 3.gxf4??

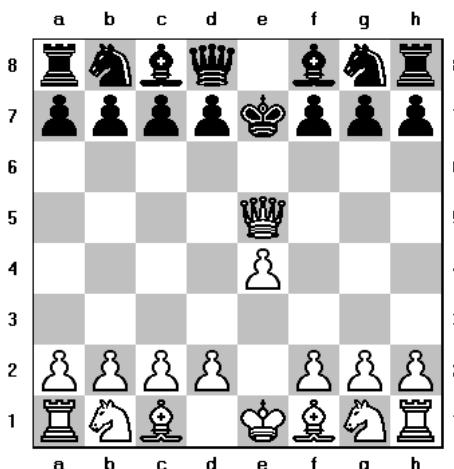
Se debilita la diagonal temática, y ante un jaque las blancas no tienen respuesta

3...Dh4# jaque mate (ver diagrama)

El rey blanco no tiene casillas donde mover y tampoco se puede tapar el jaque

El mate del tonto

Este es un jaque mate casi imposible que se da en la práctica ya que se basa en un grave error del bando perdedor. Es como si las negras quisieran darse un *automate*.



1.e4 e5

El negro responde con idéntica jugada que permite la apertura de líneas y favorece el desarrollo de piezas.

2.Dh5?

Salida prematura y nada recomendable de la dama que ataca el peón de e5.

2...Re7??

Este es el gran error. Las negras parecen querer suicidarse

3.Dxe5# (ver diagrama)

Uno de los mates más rápidos dados por las blancas

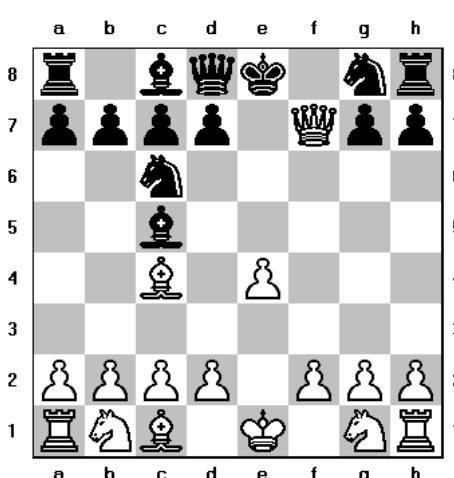
El mate del pastor

También conocido como *mate escolar*, es el más popular entre los jugadores principiantes, que se sienten sorprendidos y atraídos por él. Intentan realizarlo repetidamente sin a veces ver la forma de defenderse de tan brutal ataque en las primeras jugadas de la partida.

Su idea es muy simple:

Atacar el peón más débil antes de que el Rey se enroque con el alfil y la dama.

Existen varias ideas temáticas similares. Veremos algunas de las que se desarrollan con mayor frecuencia basadas en las dos variantes del Jaque Mate Pastor, con la Dama en f3 y h5.



1.e4 e5 2.Ac4

Apertura del Alfil - el jugador de piezas blancas presiona el punto f7.

2...Cc6 3.Df3

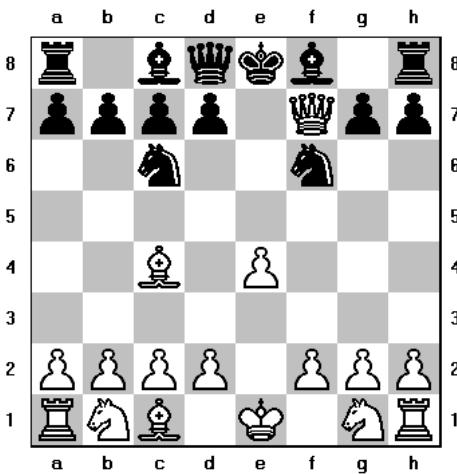
Atacando f7 con la dama y amenazando mate

3...Ac5??

El negro no ve la amenaza de jaque mate.

4.Dxf7# (ver diagrama)

Se produce el jaque mate en la casilla f7, típico del mate pastor.



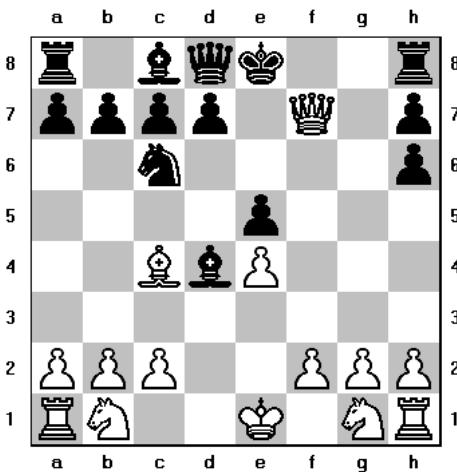
1.e4 e5 2.Ac4 Cc6 3.Dh5

Amenaza mate en f7

3...Cf6

La ceguera del negro le impide ver la amenaza de jaque mate en f7.

4.Dxf7# (ver diagrama)



1.e4 e5 2.Ac4 Ac5 3.Df3

Amenaza mate en f7 con la dama apoyada por el alfil.

3...Ch6

El negro ve la amenaza y defiende el mate en f7 jugando el caballo.

4.d4

Ataca al alfil con el peón y a la vez abre la diagonal para que entre en juego el alfil de c1.

4... Axd4

Captura el peón pero...

5.Axh6

El blanco elimina al defensor de f7 y amenaza con ganar pieza, caballo, por el peón.

5...gxh6

El negro capture el alfil para no quedarse con pieza de menos pero...

6.Dxf7# (ver diagrama)

El mate de Legal

El *mate de Legal* es un mate similar al ocurrido en la partida Legal - St Brie, jugada en París en 1970.

Es uno de los más bonitos mates rápidos. Se basa en la entrega de la dama para dar mate con 3 piezas menores.

El blanco utiliza como en el Jaque Mate Pastor la debilidad de la casilla de f7.

La idea de este mate se da en la Apertura Italiana, de los 2 Caballos y Philidor entre otras.

1.e4 e5

El negro repite la idea del blanco en busca de los mismos objetivos, dominar el centro y abrir las líneas.

2.Cf3

El blanco desarrolla una pieza y ataca el peón de e5 amenazando capturarlo.

2...d6

El negro defiende el peón con. Defensa Philidor.

3.Ac4

El blanco desarrolla el alfil, se prepara para el enroque y amenaza la casilla f7, punto débil.

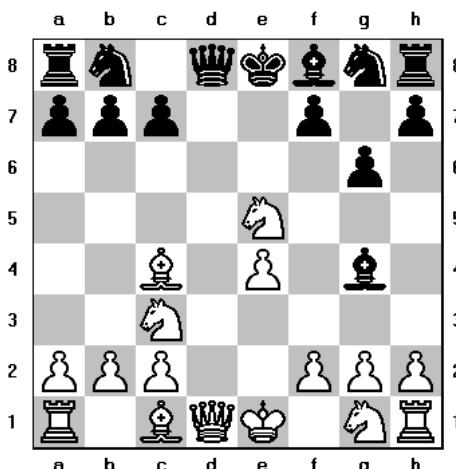
3...Ag4

El alfil clava el caballo de f3.

4.Cc3 g6??

Un error, el negro debía desarrollar una pieza, ha hecho 3 movimientos en 4 jugadas.

5.Cxe5 (ver diagrama)



Una bella combinación con sacrificio de dama. Las blancas capturan el peón dejando que las negras le capturen la dama.

5...Axd1??

Las negras al verla indefensa capturan la dama y pierden. Mejor era 5... dxe5 6.Dxg4

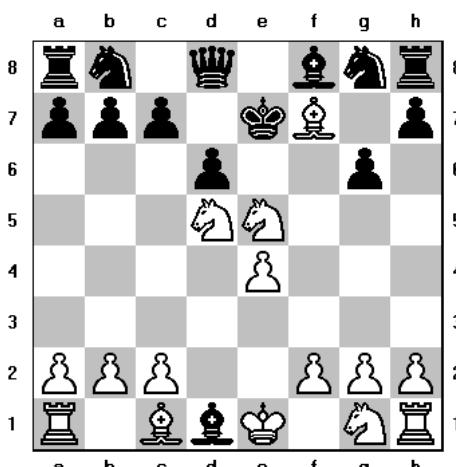
6.Axf7+

El blanco captura el peón débil de f7 con jaque. El mate ya es inevitable.

6...Re7

Única casilla donde puede mover y permite el jaque mate final.

(diagrama después de 5.Cxe5)



7.Cd5# (ver diagrama)

Bella combinación que remata la partida con un jaque mate con tres piezas menores.

(diagrama después de 7.Cd5#)

Los modelos de mate

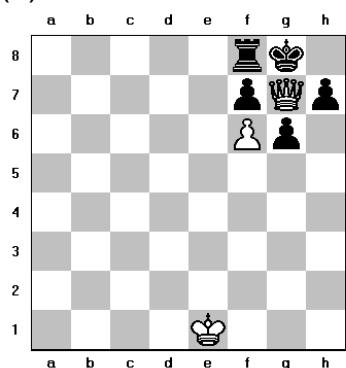
El mate es el objetivo final de la partida y es por lo tanto el final ideal de cualquier combinación.

La mayoría de las partidas entre jugadores con cierto nivel no acaba en mate, pero no ocurre lo mismo con los principiantes, cuyas partidas suelen finalizar el mate con las piezas mayores contra un rey desamparo.

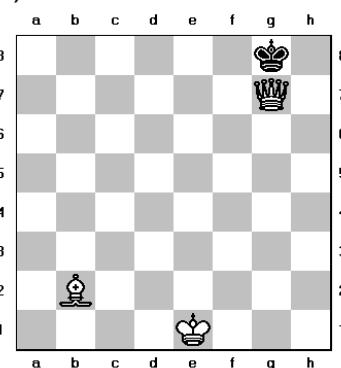
Mediante estudio de posiciones y la resolución de ejercicios se puede desarrollar y mejorar la visión de mate y la habilidad para encontrar las combinaciones.

Veremos algunos diagramas de mate, dándoles un nombre para retenerlos mejor en la memoria y referirnos a ellos (el nombre en sí carece de importancia).

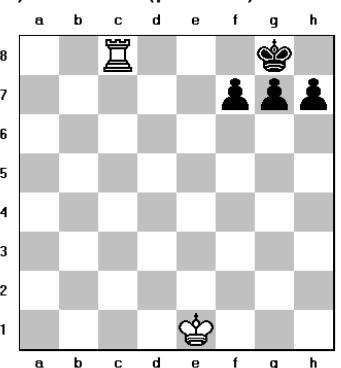
(1) Beso de la muerte



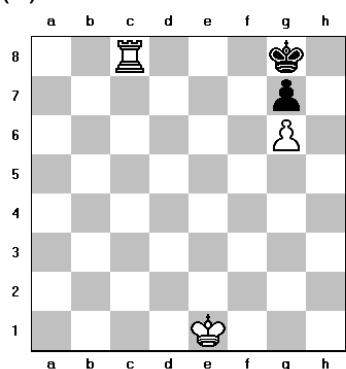
(2) Beso de la muerte



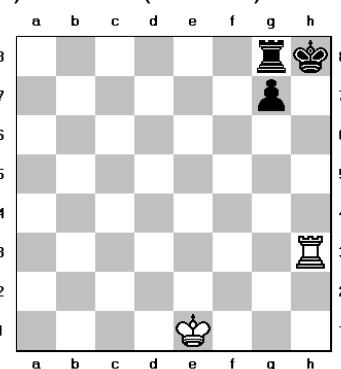
(3) El tubo (pasillo)



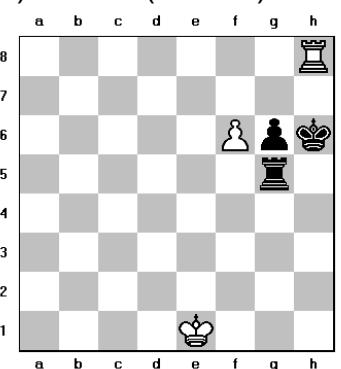
(4) El tubo



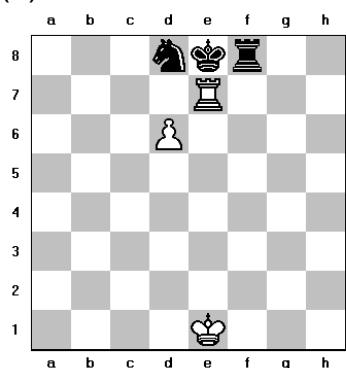
(5) El tubo (vertical)



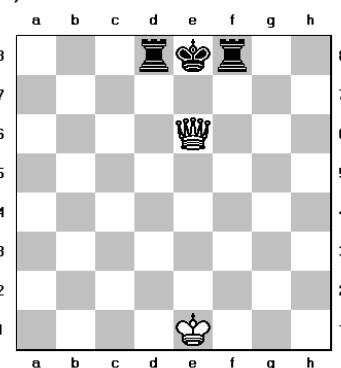
(6) El tubo (vertical)



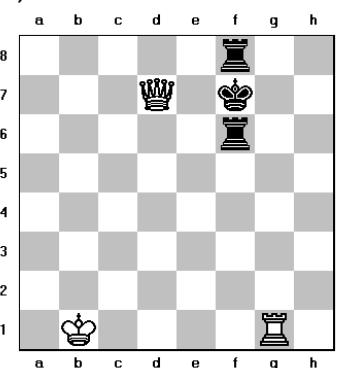
(7) Hombreras



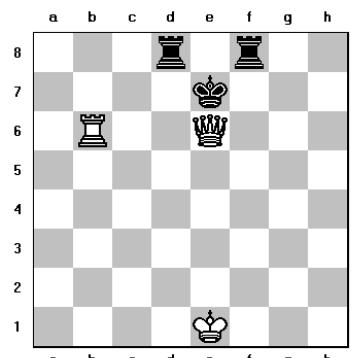
(8) Hombreras



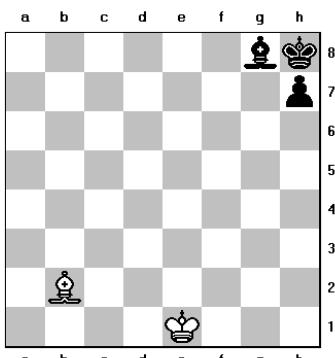
(9) Hombreras



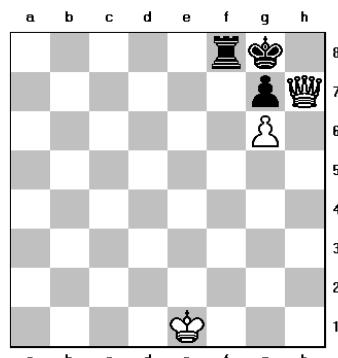
(10) Hombreras
(Cola de golondrina)



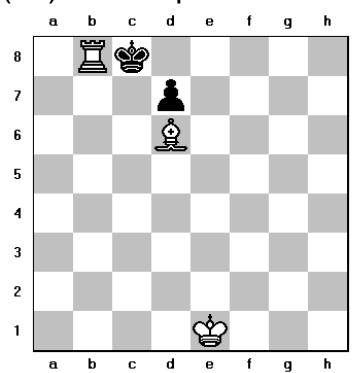
(11) Del vampiro



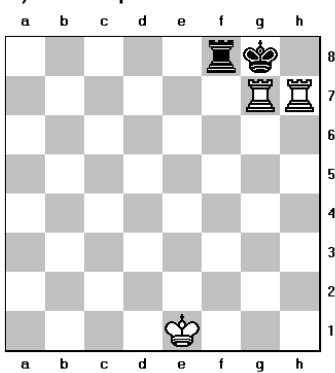
(12) Damiano



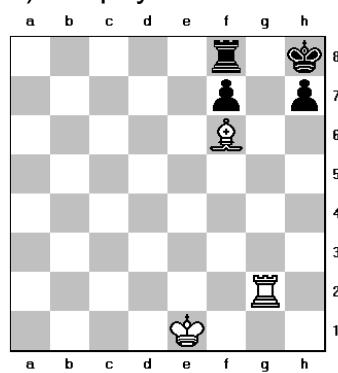
(13) De la Opera



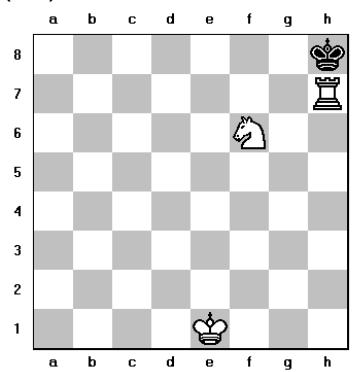
(14) La séptima absoluta



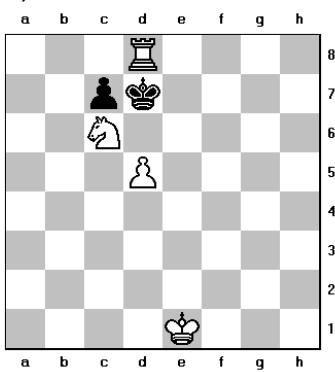
(15) Morphy



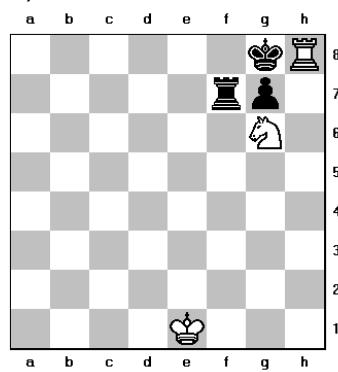
(16) Arabe



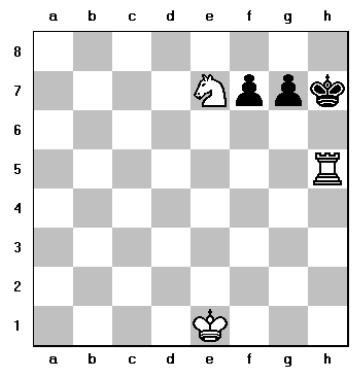
(17) Arabe



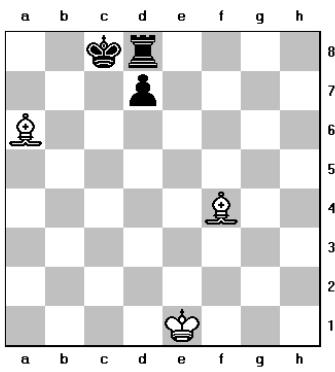
(18) Arabe



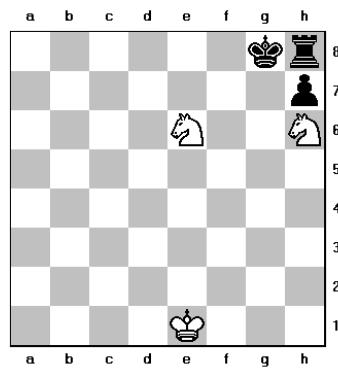
(19) Anastasia



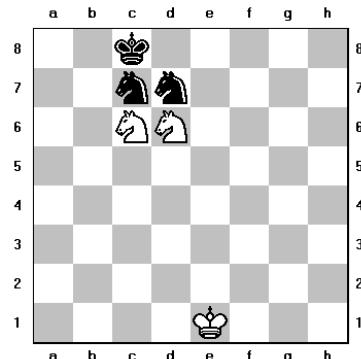
(20) Boden (dos alfiles)



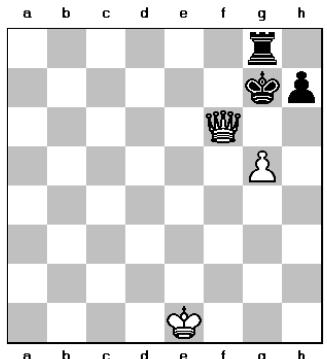
(21) Los dos caballos



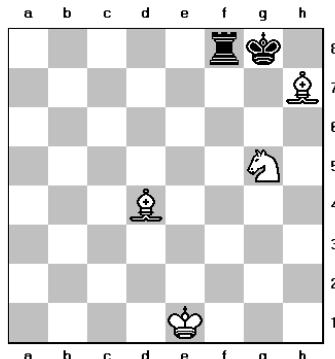
(22) Los dos caballos



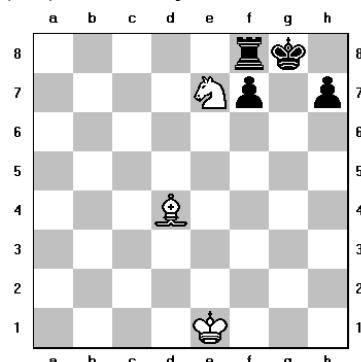
(23) La paloma



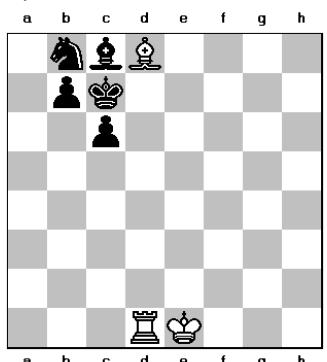
(23) Blackburne



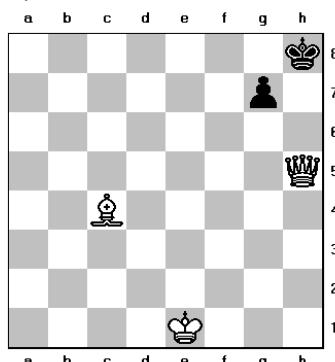
(25) De alfil y caballo



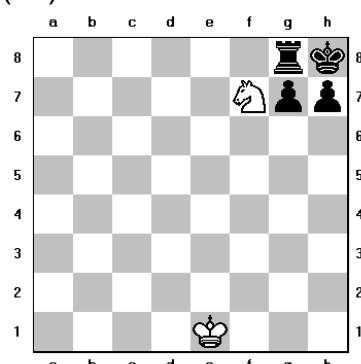
(26) Reti



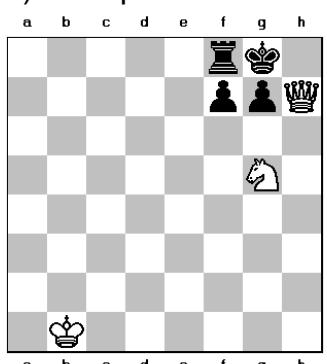
(27) Greco



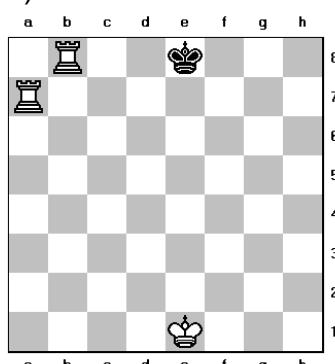
(31) La coz



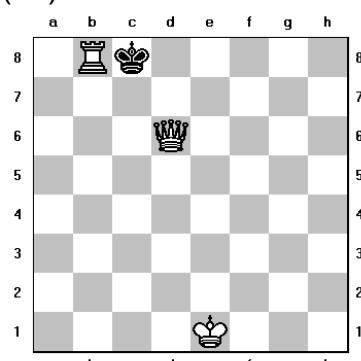
(32) Enroque



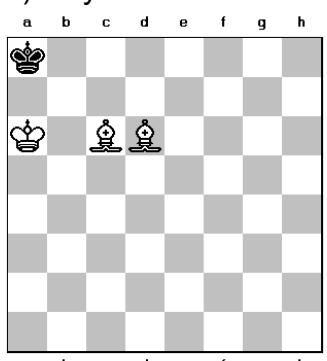
(33) La escalera



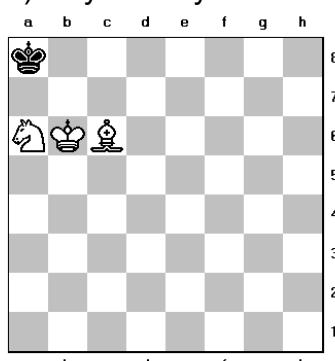
(34) El rodillo



(35) Rey + dos alfiles



(36) Rey + alfil y caballo



En los modelos de mate que hemos visto se ha tratado de situar únicamente las piezas necesarias para su realización y de esta forma ver la figura de mate con la mayor claridad posible.

El mate del beso de la muerte, diagramas 1 y 2, consiste en la dama, defendida por cualquier pieza de su color, apretando al rey contra cualquier borde del tablero. Esta situación se suele dar con bastante frecuencia en la práctica.

El mate del tubo o del pasillo, diagramas 3 a 6, tal vez sea el más popular.

En los diagramas 7 a 31 damos una serie de posiciones de mate en las que intervienen todas las piezas. Aunque la mayoría de ellos se suelen producir en la zona del enroque, debemos tener siempre presente que también pueden producirse en cualquier otra zona. Como ejemplo claro de esto último podemos observar el diagrama 9, en el que la torre de g1 hace que la columna f se comporte para el rey negro como el borde del tablero.

El diagrama 33 es un mate típico totalmente del enroque, que no se encuadra en ninguno de los anteriores.

Los diagramas 35 a 36 corresponden a mates típicos o básicos del final de partida.

Temas tácticos

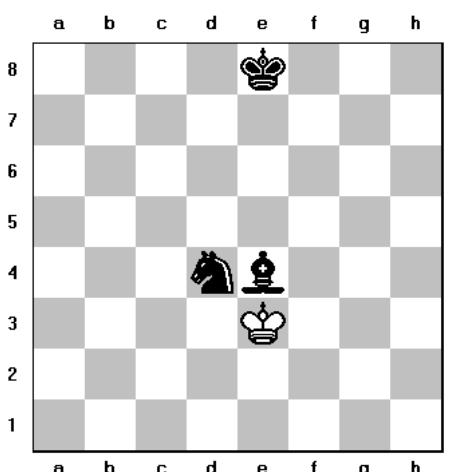
El ataque doble

El ataque doble consiste en amenazar dos o más bien en objetivos con una misma pieza. Estos pueden ser un bien de dos piezas del adversario, una pieza y un punto débil (por ejemplo: una amenaza de mate) o una pieza y jaque.

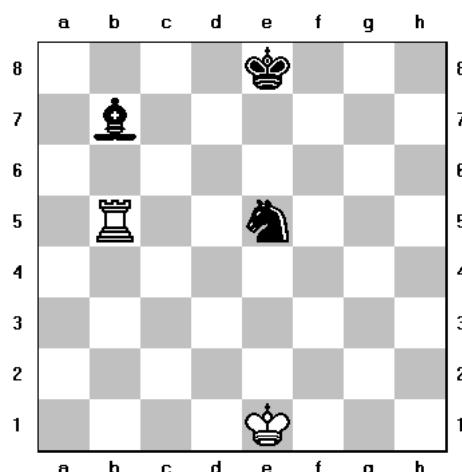
Se produce le con cierta frecuencia y es después de descuido la forma más común de ganar material.

La fuerza del ataque doble radica en la dificultad de defenderse de dos amenazas al mismo tiempo, lo más probable es que se pierda material o al menos una de ellas.

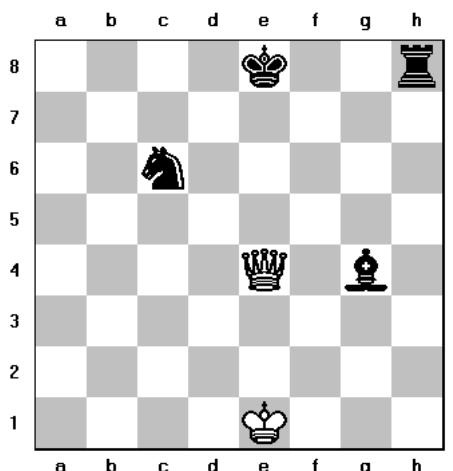
Todas las piezas, desde el rey hasta el peón, son capaces de realizar un ataque doble (o múltiple en algunos casos).



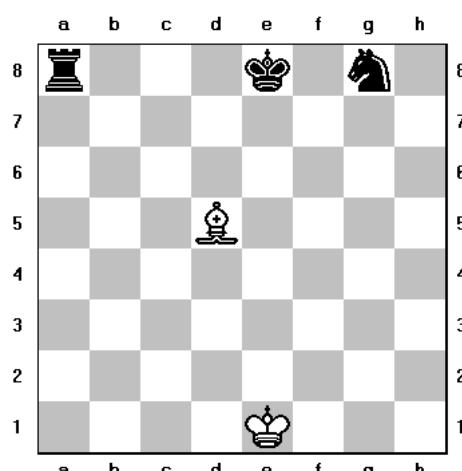
En este diagrama podemos ver como los de y ataca al alfil y al caballo al mismo tiempo.



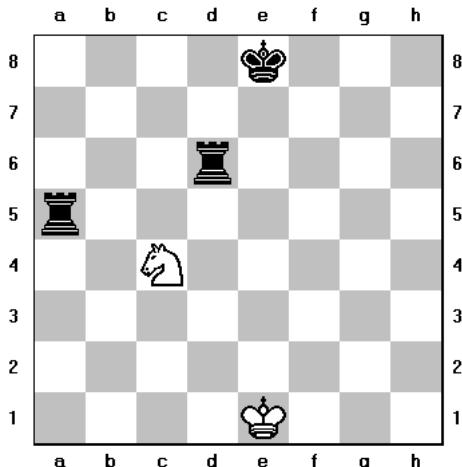
Aquí la torre está ataca al alfil y al caballo al mismo tiempo. Debido a que las torres suelen jugar por las columnas este ataque no es muy frecuente



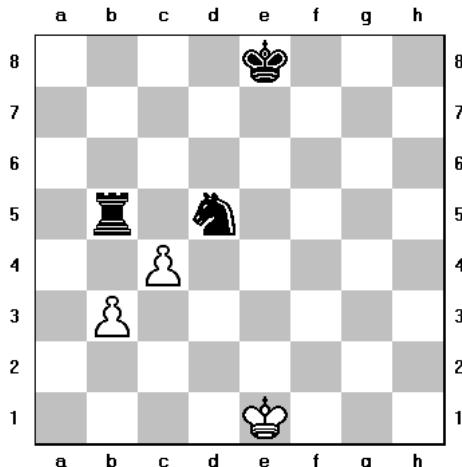
La dama, con su gran facilidad de movimiento a lo largo de las filas columnas y diagonales, es la pieza ideal para realizar un ataque doble. Pero debido a su gran valor, sólo es eficaz si las piezas están indefensas. Aquí tenemos un ataque cuádruple (jaque y tres piezas).



El alfil, en este diagrama, está atacando al caballo y a la torre.



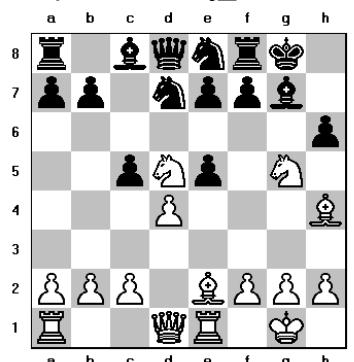
El caballo ataca a las dos torres.
Este tipo de ataque doble, además de ser muy eficaz debido al valor del caballo, es también uno de los más temidos y difíciles de ver por los principiantes por el movimiento del caballo, que salta.



Podemos ver cómo el peón ataca a la torre y al caballo.
Sin lugar a ninguna duda podemos considerar este ataque como el más eficaz de todos, dado el valor del peón. Y, por supuesto, es el más humillante para el que lo sufre.

Ejemplos de ataque doble

ataque doble ej_1



Juegan las blancas

1.Ce6

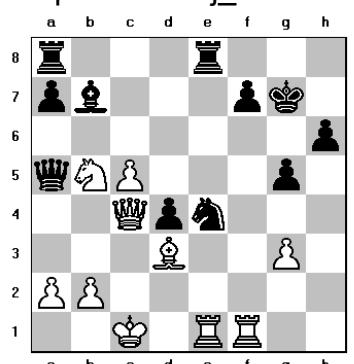
Las blancas realizan un ataque doble de caballo y las negras abandonaron.

1...Da5

1...fxe6 2.Cxe7+ Dxe7 3.Axe7 con ventaja decisiva

2.Cxe7+ Rh8 3.Cxf8 Cxf8 4.Cxc8 Txc8 5.dxe5 con ventaja decisiva

ataque doble ej_2



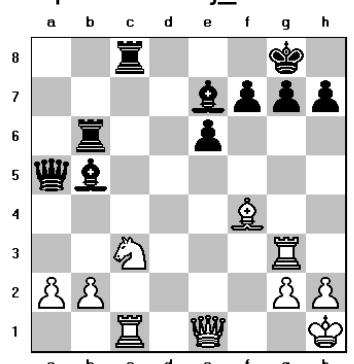
Juegan las negras

1...Dd2+ 2.Rb1 Dxe1+ 3.Txe1 Cd2+

El caballo da jaque y ataca la dama

4.Rc2 Cxc4 con ventaja decisiva

ataque doble ej_3



Juegan las blancas

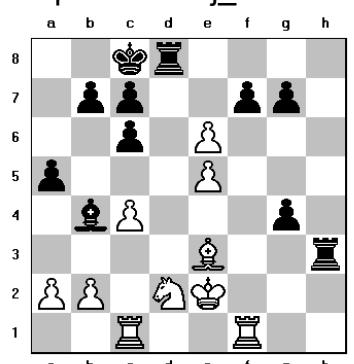
1.Ac7 Txc7 2.De5

Las blancas amenazan mate con 3.Dxg7# y capturar la torre de c7

2...g6 (o 2...Rf8) 3.Dxc7

Las blancas han ganado la calidad y están mejor.

ataque doble ej_4



Juegan las negras

24... Txe3+ Con esta jugada el negro elimina el defensor del caballo.

25.Rxe3 El rey blanco se sitúa en la misma diagonal que la torre de c1.

25...Axd2+ Ataque doble de alfil (da jaque al rey y amenaza la torre)

26.Re4 No es mejor 26.Re2 Axc1 27.exf7 Tf8 28.Txc1 Txf7 con ventaja negra

26...fxe6 Con ventaja de las negras

El Ataque (Jaque) Descubierto

Distinguir hemos aquí tres casos y una combinación famosa:

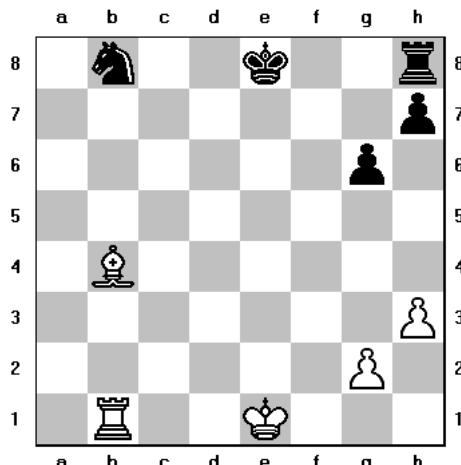
- Ataque descubierto
- Jaque descubierto
- Jaque doble
- La combinación del molino

Ataque descubierto

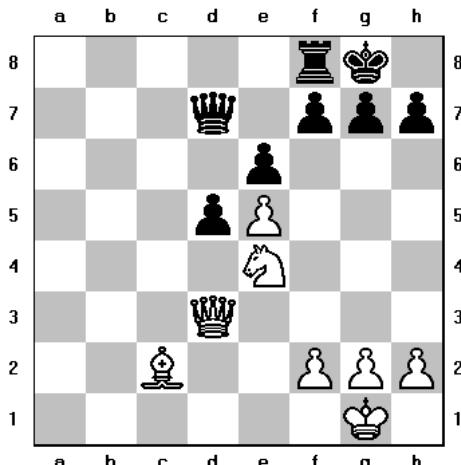
El ataque a la descubierta consiste en atacar un objetivo del contrario con una pieza que no se mueve pero cuya acción queda libre al retirar una pieza que le estaba bloqueando (obstaculizaba). En la mayoría de los casos esta segunda pieza suele atacar otro objetivo, con lo que tenemos que dos piezas diferentes atacaron dos objetivos diferentes, lo que resultaba muy difícil de defender.

No todas las piezas pueden participar de igual manera. Sólo tres piezas pueden participar en este ataque sin moverse: la dama la torre y el alfil. Pero sí todas las piezas pueden participar como pieza que se mueve.

Se da con mucha frecuencia en las combinaciones para ganar material.



En el diagrama podemos observar que si las blancas juegan en alfil c3, éste atacaría la torre negra, pero a su vez se habría apartado de la columna b, y la torre blanca b1 atacaría el caballo b8. Es el ataque de dos piezas diferentes, el alfil y la torre, a dos objetivos diferentes y distantes entre sí. Aquí se ve la dificultad de su defensa. Las negras se tendrían que resignar a perder una de las dos piezas.

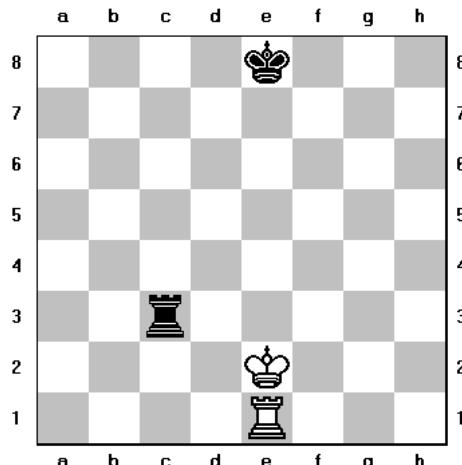


Jugando las blancas 1.Cc5 atacan la dama con el caballo y amenazan mate con 2.Dxh7#, con lo que a las negras no les queda otro remedio que perder su dama y defenderse de la amenaza de mate. Aquí tenemos el ataque a una pieza y por otro lado una amenaza. En estos casos la

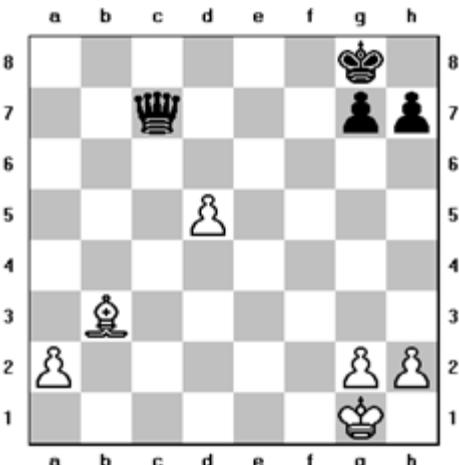
Jaque descubierto

Es el ataque descubierto cuando una de las piezas de la jaque al rey. Sida queda jaque es la que no se mueve, la que se mueve es libre de ir a cualquier casilla y actuar con total libertad ya que se está obligado a defenderse del jaque.

Si el ataque descubierto ya es peligroso, el saque descubierto lo es más.



Las blancas juegan 1.Rd2+ atacando la torre con el rey y dando jaque con su torre. Las negras tienen que evitar el jaque con 1...Te6 o mover el rey y perderían su torre.



Las blancas juegan 1.d6+ atacando la dama con el peón y dando jaque con el alfil. Las negras tienen que evitar el jaque con 1...Df7 o mover el rey y perderían su torre. En ambos casos estarían perdidas.

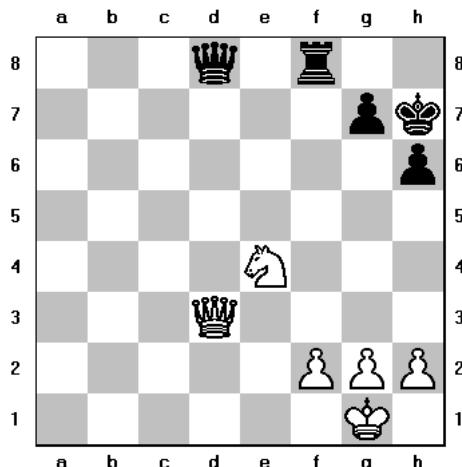
El Jaque doble

En realidad es un caso particular dejá que descubierto. Se trata de que tanto la pieza han que se mueve como la que no dan jaque al rey simultáneamente.

La descubierta es la única manera de dar jaque doble.

Cuando dos piezas atacan simultáneamente al rey es imposible el bloqueo o la captura. La única opción es el mover el rey, si la jugada es legal.

El jaque doble es tan peligroso que bastantes veces desemboca en mate.



Juegan las blancas:

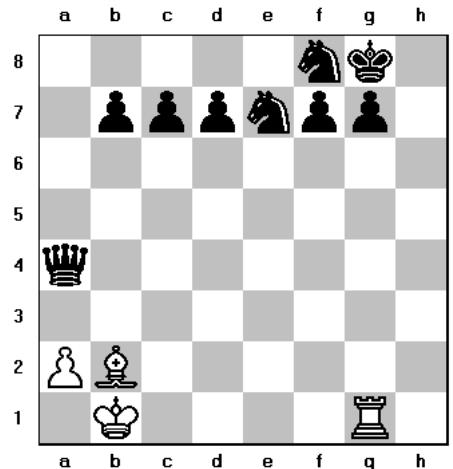
1.Cf6+

Se da jaque con la pieza que se mueve, el caballo, y también con la que no, la dama. La única opción la una de las es mover el rey
1...Rh8 2.Dh7#

Aquí vemos como el jaque doble desemboca en mate.

La combinación del molino

Es una combinación basada en el jaque descubierto, en la cual extensa que se produce repetidamente para ir ganando tiempos o material.



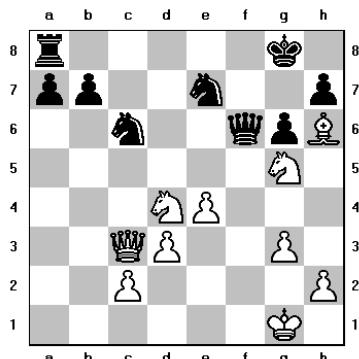
Juegan las blancas:

- 1.Txg7+ Rh8 2.Txf7+ (jaque descubierto) Rg8
- 3.Tg7+ Rh8 4.Txe7+ (jaque descubierto) Rg8
- 5.Tg7+ Rh8 6.Txd7+ (jaque descubierto) Rg8
- 7.Tg7+ Rh8 8.Txc7+ (jaque descubierto) Rg8
- 9.Tg7+ Rh8 10.Txb7+ (jaque descubierto) Rg8
- 11.Tg7+ Rh8 12.Ta7+ (jaque descubierto) Rg8
- 13.Txa4 con ventaja decisiva.

Aquí tenemos dos piezas: el alfil, que actúa como el eje, y la torre, que lo hace como las aspas del molino.

Ejemplos de ataque (jaque) descubierto

ataque descubierto ej_1



Juegan las blancas

1.Cxc6 [ataque descubierto. La ventaja de las blancas es definitiva.]

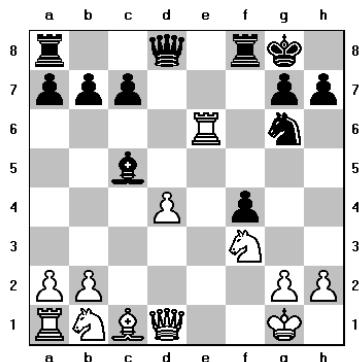
1...Tf8 [la menos mala, pero no soluciona nada. Por ejemplo:]

[1...Dxc3 2.Cxe7+ Rh8 3.Cf7#]

2.Dxf6 Txf6 3.Cxe7+ Rh8 4.e5 Tf8 [cualquier otro movimiento de torre sería igual]

5.Axf8 h5 6.Ce4 a5 7.Cf6 a4 8.Cxg6#

jaque descubierto ej_1



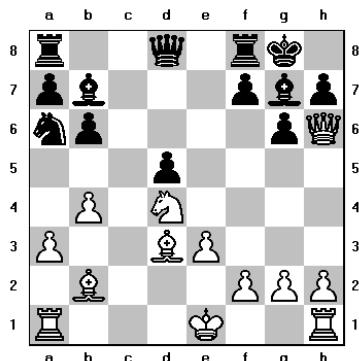
Juegan las blancas

1.Db3 Se amenaza jaque a la descubierta.

1...Axd4+2.Cxd4 Dxd4+ Parece que las negras se han salvado.

3.Ae3 Brillante jugada ante la que las negras ya no pueden salvar la dama. Si 3... Dd7 entonces con Te7+ se captura la dama con la torre. Si 3... Dd7 entonces con Td6+ se captura la dama con la torre. Si 3... exf3 entonces con Te4+ se captura la dama con la torre. Y así en el resto de posibilidades.

jaque doble ej_1



Juegan las blancas

1.Dxg7+

Era necesario eliminar este alfil para preparar el jaque doble

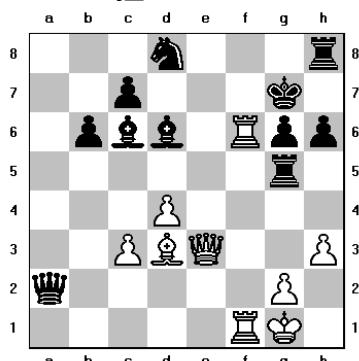
1...Rxg7 2.Cf5+

Jaque doble, y como suele suceder en estos casos conduce al mate.

Rg8 3.Ch6#

El jaque doble es terrible (es la madre de todos los jaques).

molino ej_1



Juegan las blancas

1.Dxg5

Elimina al defensor de g6

1...hxg5 2.Txg6+ Rh7 3.Txd6+ Jaque descubierto

3...Rg7 4.Tg6+ Rh7 5.Txc6+ Jaque descubierto

5...Rg7 6.Tg6+ Rh7 7.Txb6+ Jaque descubierto

7...Rg7 8.Tg6+ Rh7 9.Ta6+ Jaque descubierto

9...Rg7 10.Txa2

Y las negras están perdidas.

Aquí el eje ha sido el alfil y las aspas la torre.

La clavada

Se dice de la jugada que ataca una pieza del adversario e inmoviliza total o parcialmente su movimiento debido a que detrás de ella y en línea (columna, fila o diagonal) se encuentra otra de su mismo color y de mayor valor.

En una clavada intervienen tres piezas: la *clavadora* que es la que realiza el ataque, la *clavada* que es la que está en el medio (protegiendo) y la *resguardada* que es la que está detrás.

No todas las piezas pueden realizar una clavada, solamente la dama, la torre o el alfil (que son las que se desplazan a través de las columnas filas o diagonales) pueden hacerlo. Sin embargo, todas las piezas excepto el rey pueden ser clavadas.

Para que una clavada sea eficaz la pieza resguardada tiene que ser de mayor valor que la clavadora o, en caso contrario, estar desprotegida, indefensa.

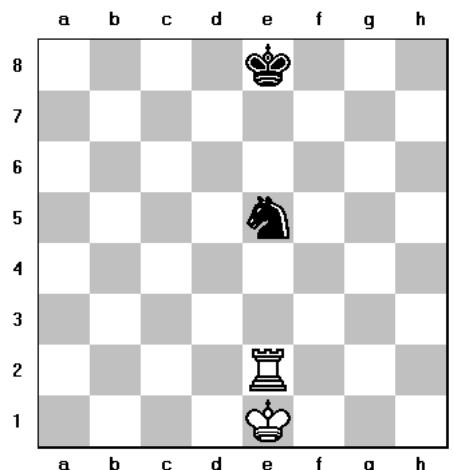
Distinguiremos entre dos tipos de clavada:

- *clavada absoluta* cuando la pieza resguardada sea el rey y clavadora y clavada tienen distinto movimiento. La pieza clavada no se puede mover porque dejaría su rey en jaque.
- *clavada relativa* cuando la pieza resguardada no sea el rey y clavadora y clavada tienen distinto movimiento. La pieza clavada se puede mover

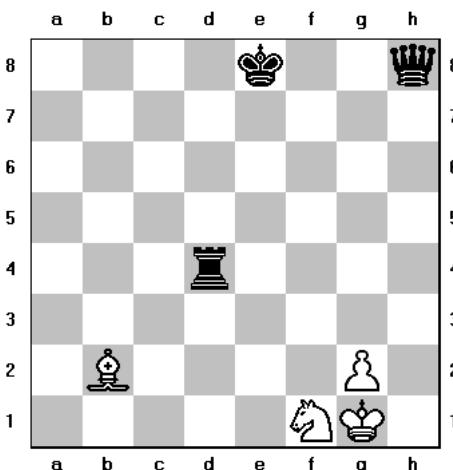
Dentro de éstos diremos que la clavada es parcial, tanto si la resguardada es el rey como si no, en el caso de que la clavadora y la clavada tengan el mismo movimiento. En este caso, la clavada se podrá mover a lo largo de la línea (columna, fila o diagonal).

Un caso particular es cuando una pieza se encuentra clavada en dos direcciones diferentes, en este caso decimos que está *clavada en cruz*.

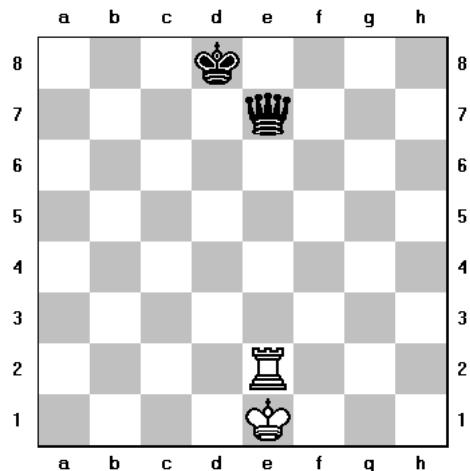
En el caso de que una pieza clavada pueda defenderse creando una amenaza mayor (como por ejemplo un jaque) y capturar a la clavadora diremos que es una falsa clavada. Este caso sólo se puede dar cuando la clavada es relativa.



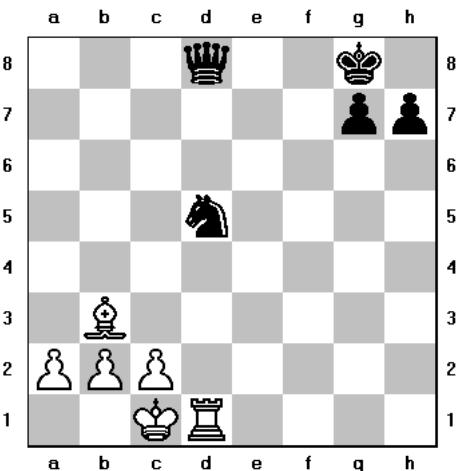
Clavada absoluta. El caballo no se puede mover porque se quedaría el rey en jaque. Con la clavada absoluta la pieza clavada pierde todas sus funciones



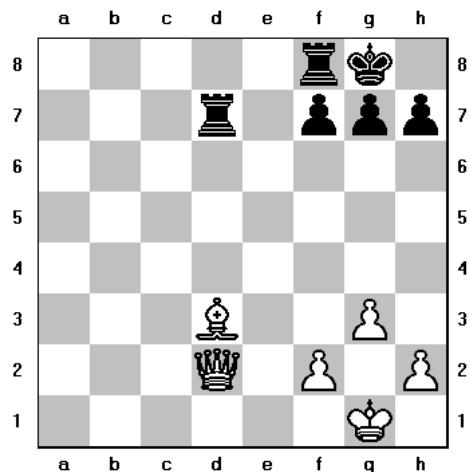
Clavada relativa. La torre se puede mover, pero no es conveniente porque se capturaría la dama que es de mayor valor



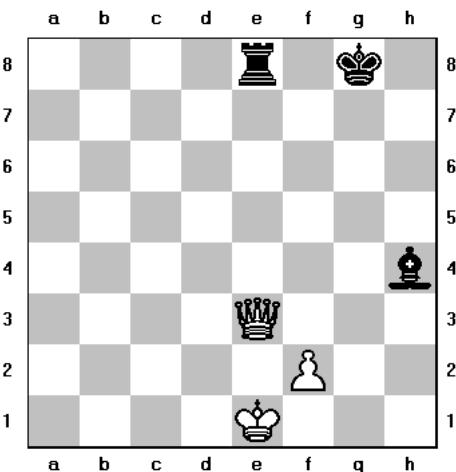
A esta clavada la llamaremos parcial porque la torre aunque no se puede mover a lo largo de la fila sí puede hacerlo a lo largo de la columna.



Clavada en cruz. El caballo está clavado doblemente, por un lado una clavada absoluta con el alfil y por el otro una clavada relativa con la torre.



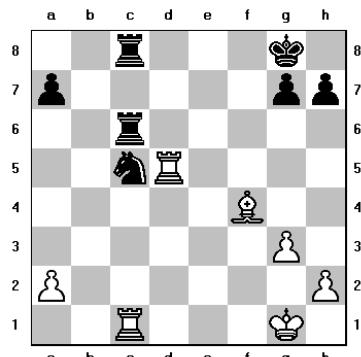
Falsa clavada. El alfil está clavado (clavada relativa), pero si el turno de juego fuera de las blancas podrían jugar Axh7+ las negras moverían su rey y las blancas a continuación capturarían la torre negra de d7



Aquí las negras pueden capturar la dama blanca sin que el peón pueda hacer nada al estar clavado. Este es uno de los mayores inconvenientes de la clavada: las piezas pierden movilidad y funciones.

Ejemplos de clavada

clavada ej_1



Juegan las blancas

En esta posición el material está igualado, pero las blancas mediante el tema de la clavada consiguen desequilibrarlo a su favor.

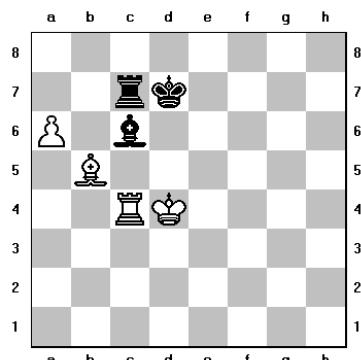
1.Td6 Tb6 Si 1...Txd6 2.Axd6 y no se ha evitado nada, el caballo sigue clavado.

2.Td2 Una maniobra para doblar torres en la columna c y aprovechar la clavada.

2...Tf6 3.Tdc2 Tfc6 Otras jugadas no mejoran la situación.

4.Ae3 Y cuando menos se gana el caballo con ventaja suficiente.

clavada ej_2



Juegan las negras

Las blancas tratarán de cambiar todas las piezas y coronar su peón, pero deben tener cuidado con el orden de las jugadas.

No sirve 1.Axc6+ Txc6 2.Txc6 (*Tampoco sirve 2.Ta4 por 2...Tc8 3.a7 Ta8 4.Rd5 Rc7 5.Rc5 con igualdad*)

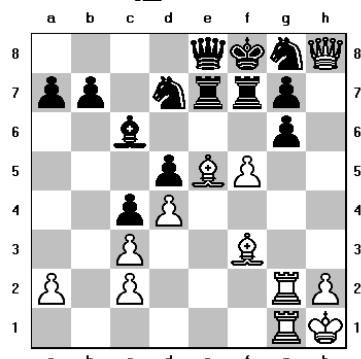
2...Rxc6 y el peón es capturado.

Lo correcto es:

1.Txc6 Txc6 2.a7

Y el peón corona]

clavada ej_3



Juegan las blancas

En esta posición se puede ver la fuerza de la clavada.

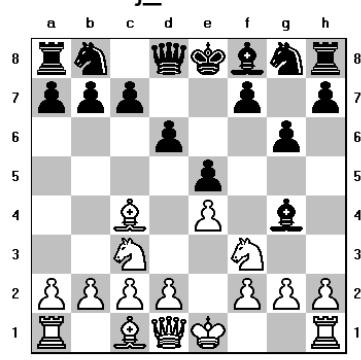
1.Ad6 Amenaza Txg6 seguida de Txg7]

1...Dd8 Igualmente, si 1...Tf6 2.Txg6 Txg6 (2...Dxg6 3.Axe7+ Rxe7 4.fxg6 Rf8 5.Dh5 con gran ventaja) 3.fxg6 con la amenaza de Te1 3...Cdf6 4.Te1 Ad7 5.Txe7 El caballo de g8 no puede hacer nada.

2.Txg6 Cdf6 3.Txf6 Txf6 4.Txg7 La torre de e7 tampoco puede hacer nada

4...Re8 5.Txg8+ Tf8 6.Txf8+ Rd7 7.Txd8#

clavada ej_4



Un ejemplo de clavada falsa lo constituye el llamado mate de legal

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.Ac4 Ag4 4.Cc3 g6 (ver diagrama? ¿Qué jugarías aquí con las blancas?)

Las negras capturan la dama sin reparar en más. Mejor hubiera sido jugar 5...dxe5 a lo que las blancas replicarían con 6.Dxg4.

6.Axf7+ El mate es inevitable.

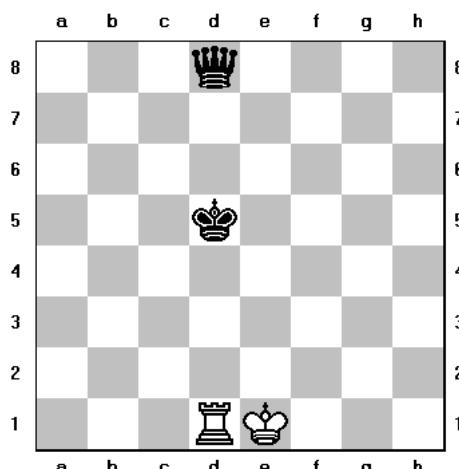
6...Re77.Cd5#

Ataque rayos X

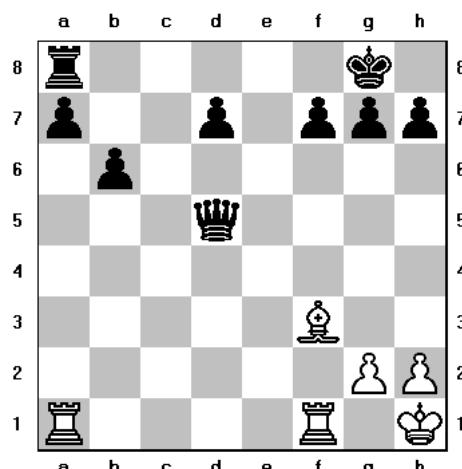
Al igual que la clavada en el ataque rayos X intervienen tres piezas que están situadas en una misma línea (en columna fila o diagonal). , pero a diferencia de esta, la pieza que está en el medio es de mayor valor que la que está detrás, por lo que la mayoría de los casos es frecuente que se aparte dejando indefensa a la otra.

El objetivo de los rayos X no es la pieza atacada sino la que se encuentra detrás, por lo que podríamos afirmar que es el ataque a una pieza a través de otra de su mismo color.

Como en el caso de la clavada sólo tres piezas pueden llevar a cabo el ataque rayos X, y son las mismas: la dama, la torre y el alfil.



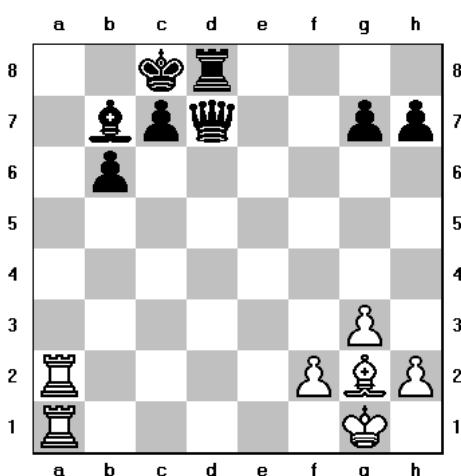
La torre blanca está dando jaque, el rey se tiene que mover y ésta captura la dama. El objetivo del ataque era la dama a través del rey.



El alfil de f3 ataca a la dama y si esta se retira (que es lo menos malo) captura la torre de a8.

Debemos tener en cuenta que algunos autores también consideran ataque rayos X los casos de ataque a una casilla sobre la que se quiere tener el control a través de una pieza.

Veamos el siguiente ejemplo en el que la dama situada en b4 ataca la casilla f8 a través de la torre, este es uno de los casos que algunos consideran ataque rayos X.



Juegan las blancas.

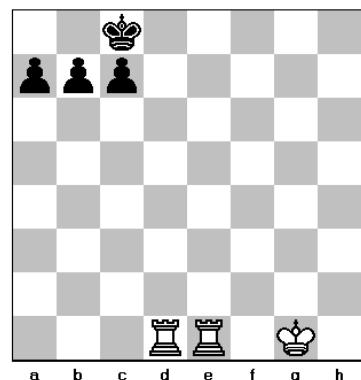
El alfil de g2 está atacando la casilla a8 a través del alfil de b7.

1.Ta8+ Axa8 2.Txa8#

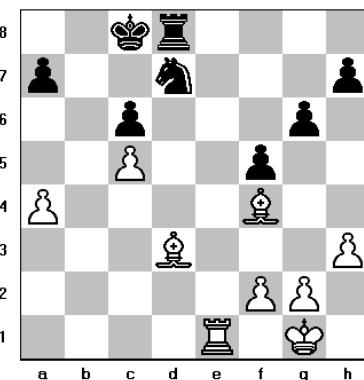
Jaque mate

Mueven las blancas y dan jaque mate en una jugada.

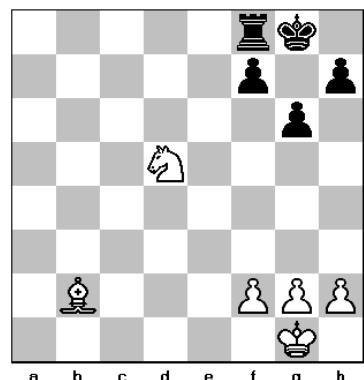
1



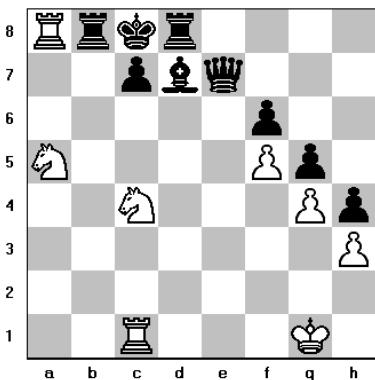
2



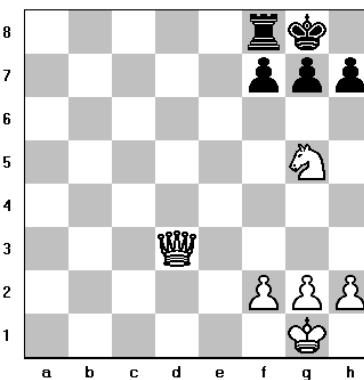
3



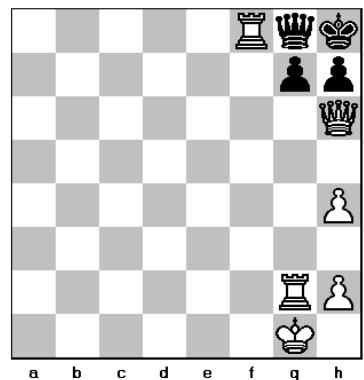
4



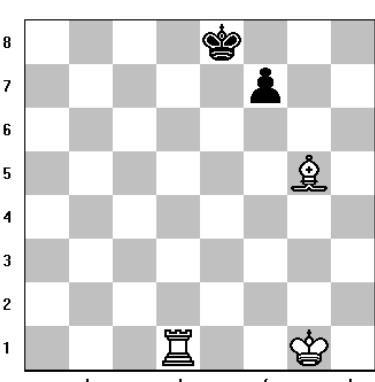
5



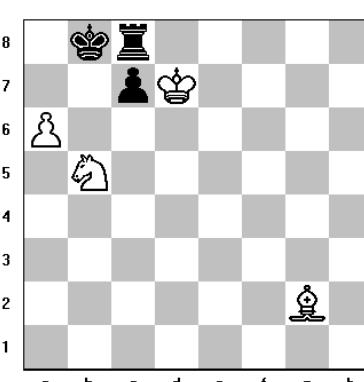
6



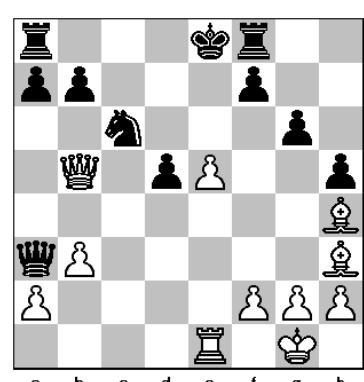
7



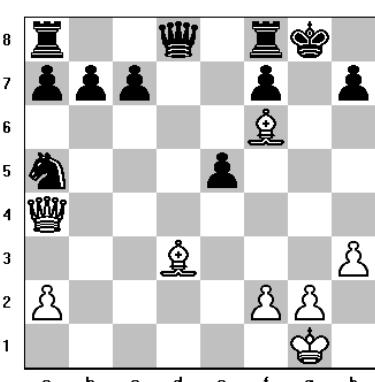
8



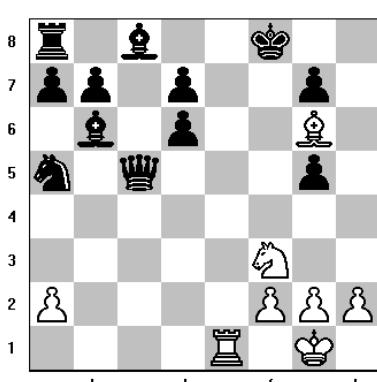
9



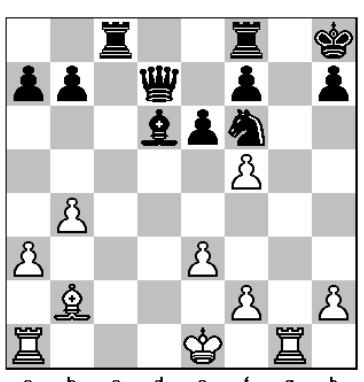
10



11

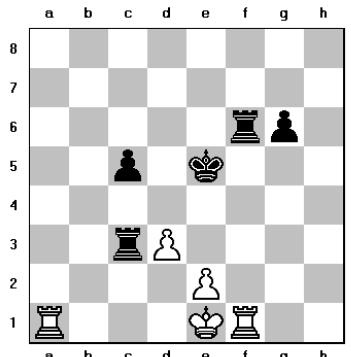


12



Ejemplos de rayos X

rayos X ej_1



Juegan las blancas

El material está igualado pero las blancas pueden conseguir un ataque rayos X

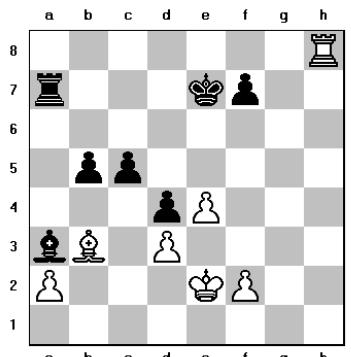
1.d4+ cxd4

Si 1...Rxd4 entonces 2.Txf6 y las negras pierden una torre.

2.Ta5+ Re6 3.Ta6+

Ataque rayos X de la torre de a6 sobre la de f6 que decide la partida.

rayos X ej_2



Juegan las blancas

1.Axf7

Aparece el tema de rayos X.

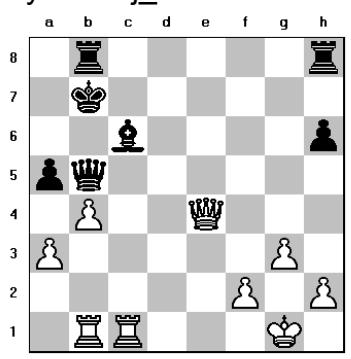
1...c4

Si 1...Rxf7 2.Th7+ Ataque rayos X 2...Re6 3.Txa7 con ventaja decisiva

2.Axc4

De nuevo se amenaza rayos X. Las negras están perdidas.

rayos X ej_3



Juegan las blancas

1.Txc6 Dxc6 2.bxa5+

Descubierta

2...Rc7 3.De5+

Ataque rayos X sobre la torre de b8

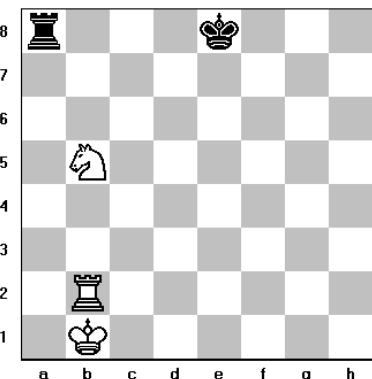
3...Dd6 4.Tc1+ Rd7 5.Dg7+ Re6 6.Te1+ Rd5 7.Td1+

Y finalmente ataque rayos X sobre la dama de d3. Lo que decide la partida.

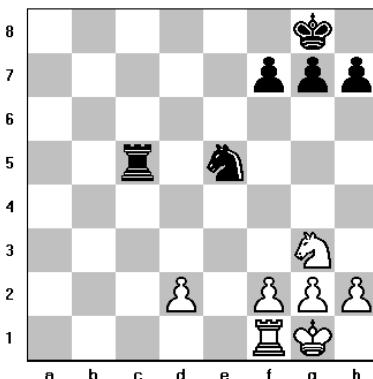
El Ataque doble

Encuentra la mejor jugada de las blancas.

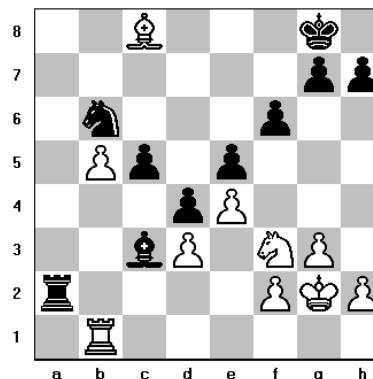
1



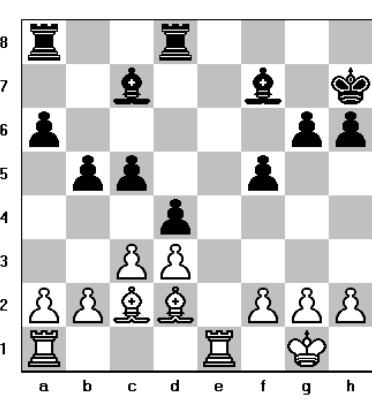
2



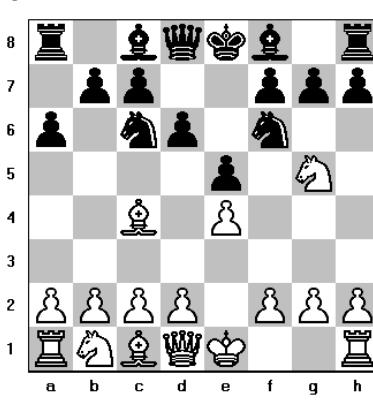
3



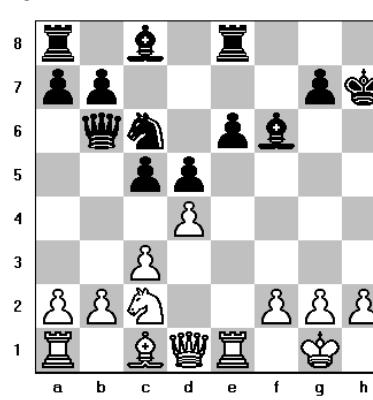
4



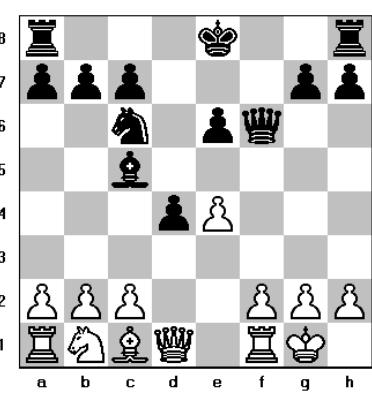
5



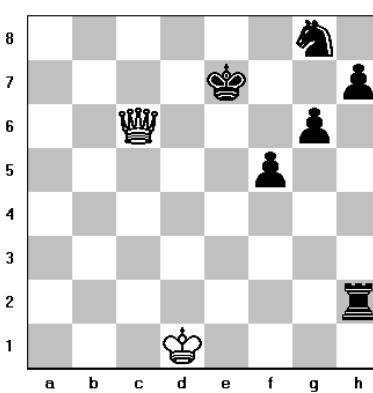
6



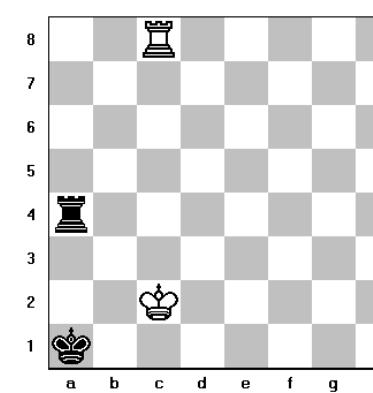
7



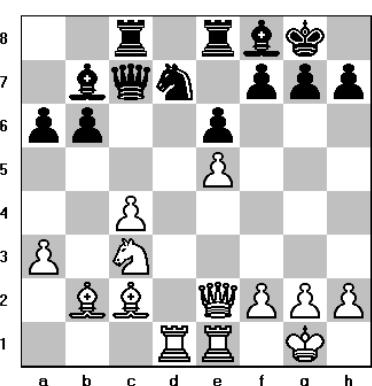
8



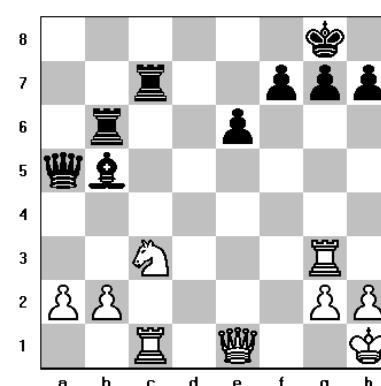
9



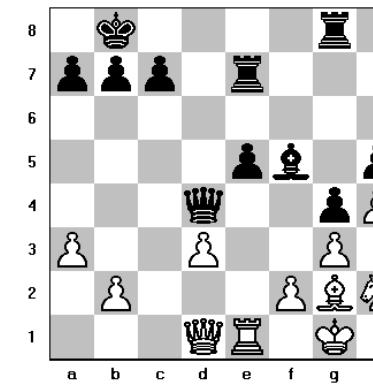
10



11

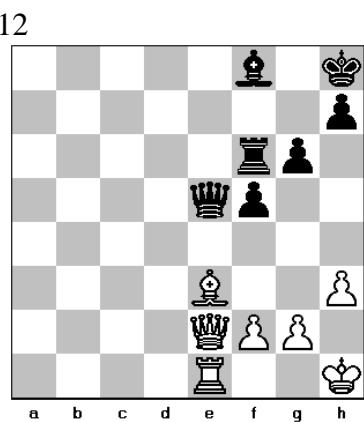
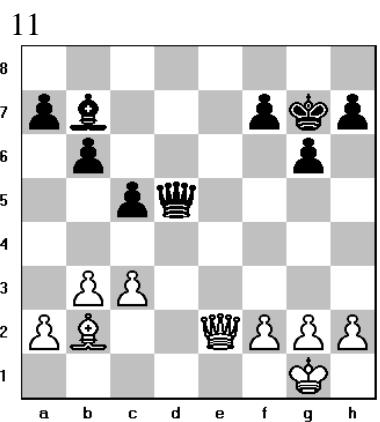
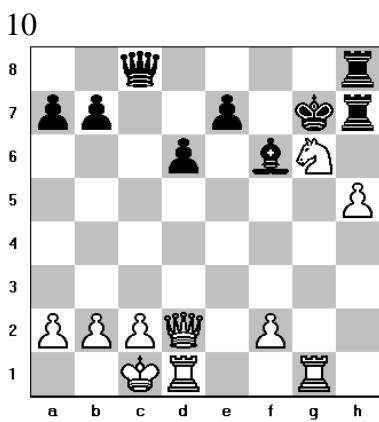
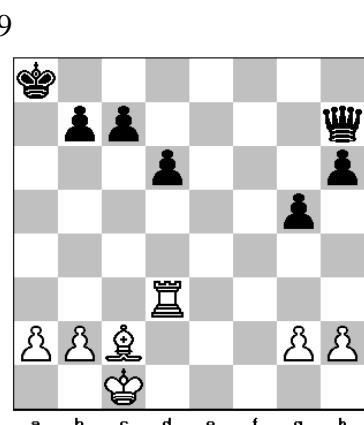
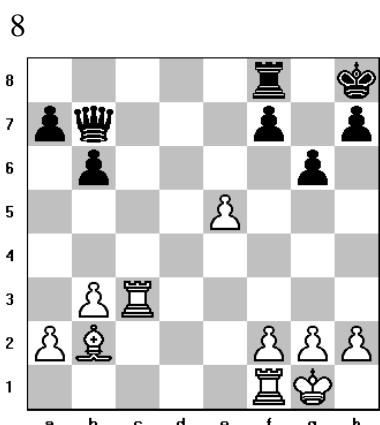
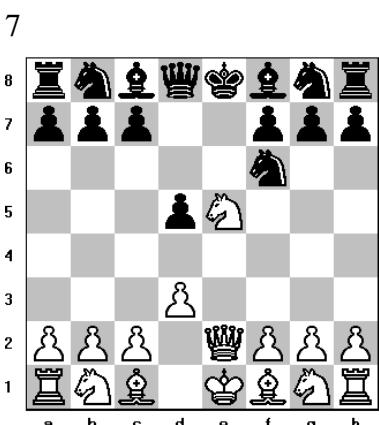
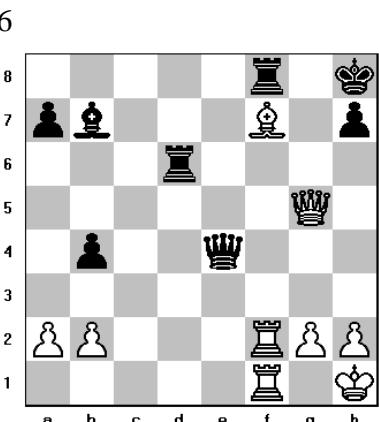
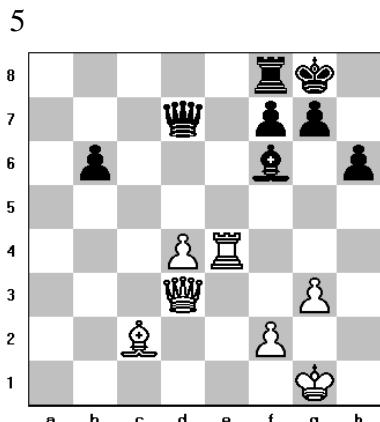
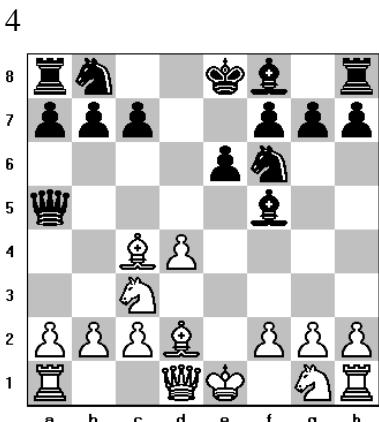
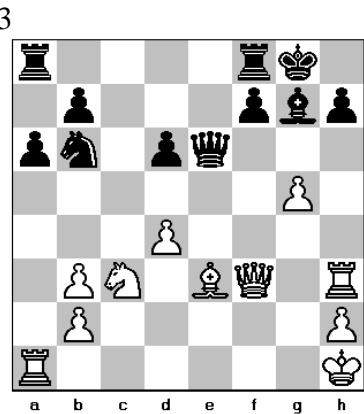
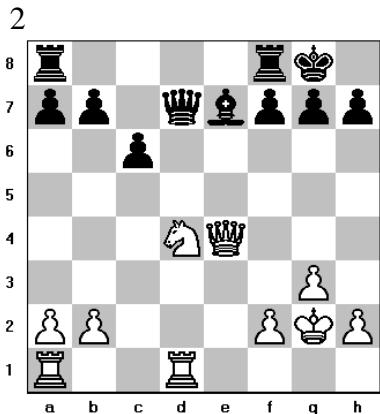
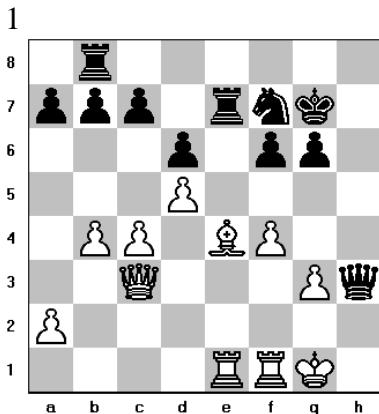


12



El Ataque/Jaque descubierto

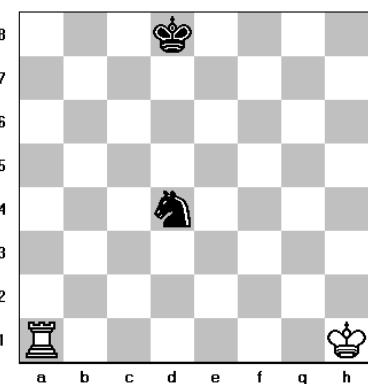
Encuentra la mejor jugada de las blancas.



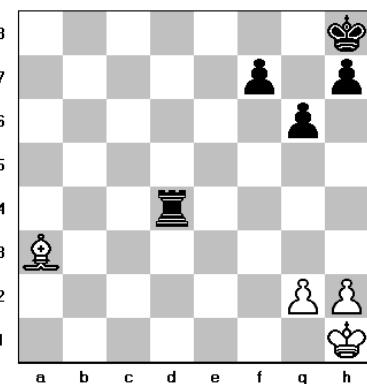
La Clavada

Encuentra la mejor jugada de las blancas.

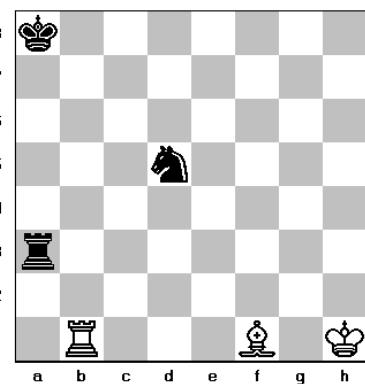
1



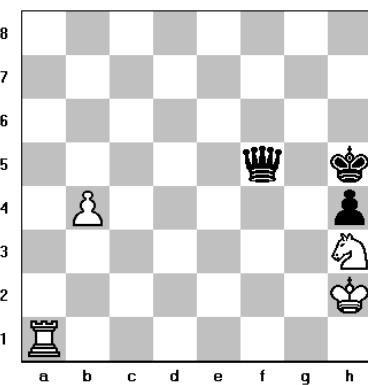
2



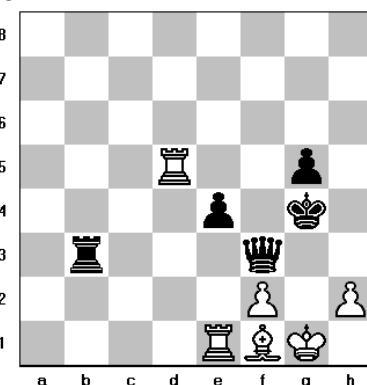
3



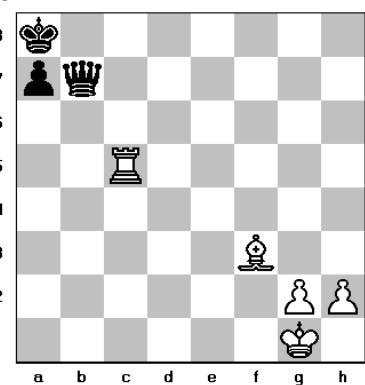
4



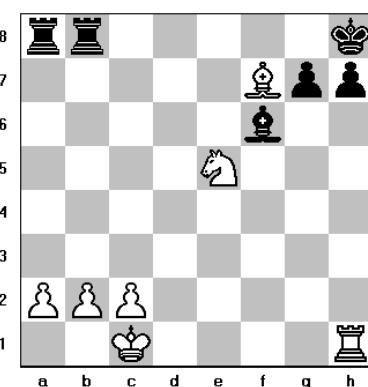
5



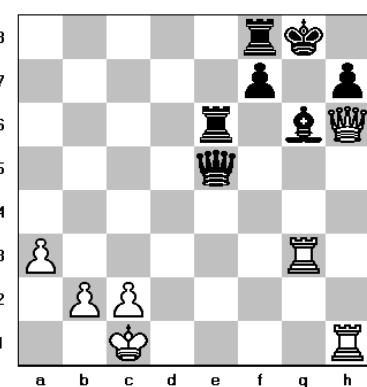
6



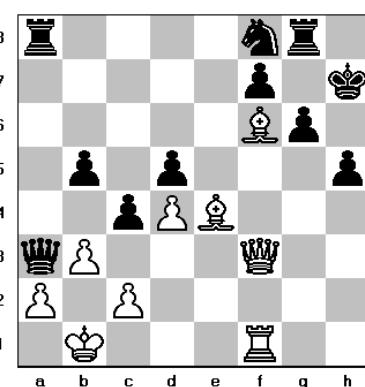
7



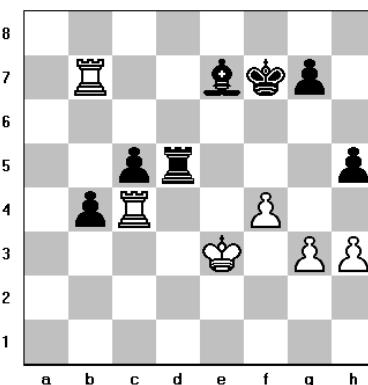
8



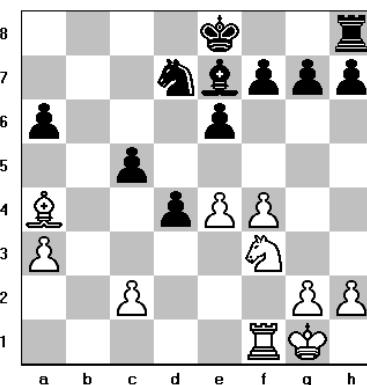
9



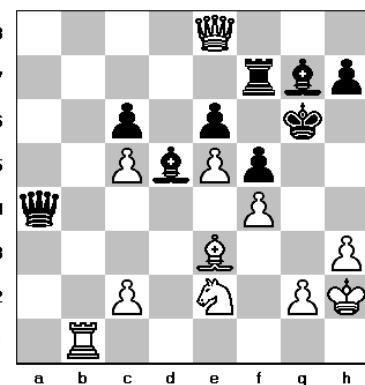
10



11



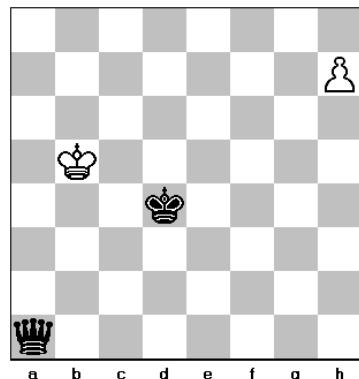
12



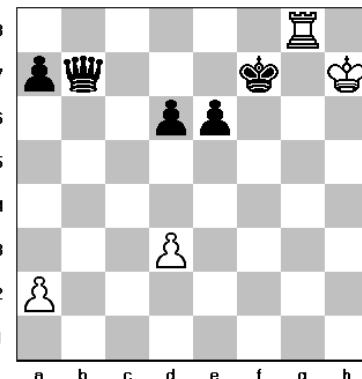
El Ataque rayos X

Encuentra la mejor jugada de las blancas.

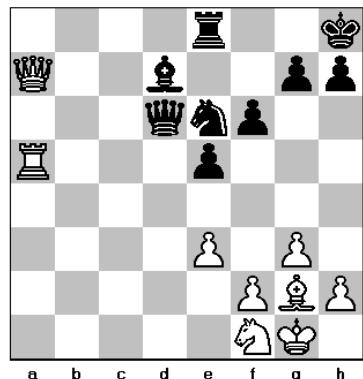
1



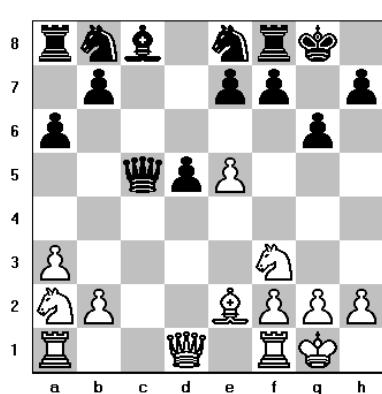
2



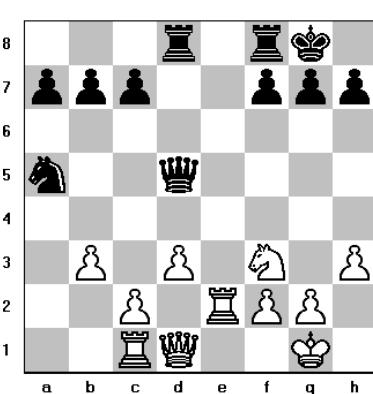
3



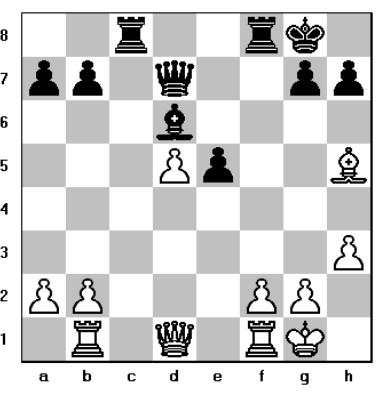
4



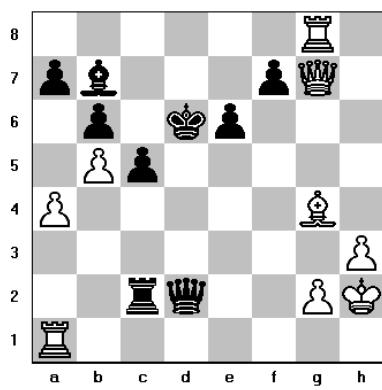
5



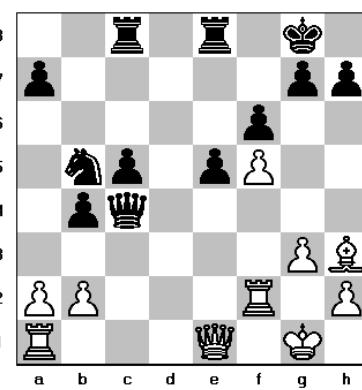
6



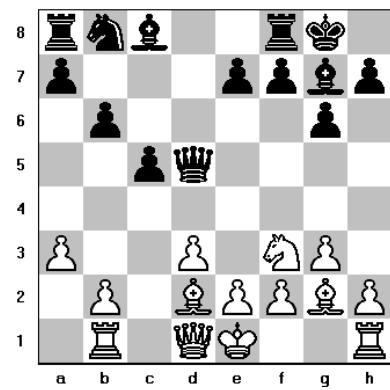
7



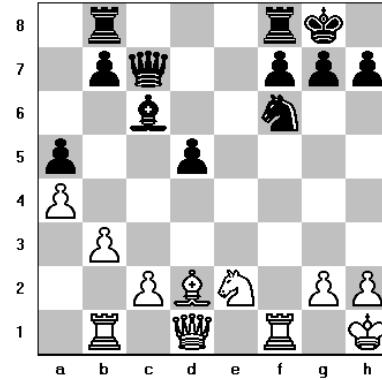
8



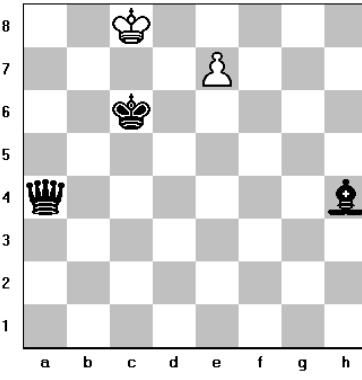
9



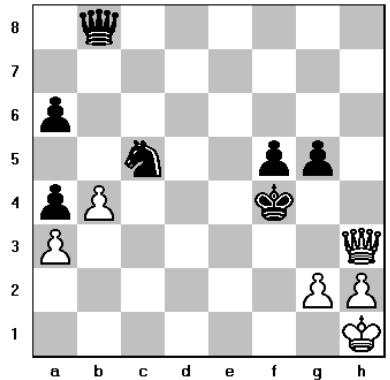
10



11



12



SOLUCIONES A LOS EJERCICIOS

Mueven blancas y mate en 1

- (1) 1.Te8# 1-0
- (2) 1.Aa6# 1-0
- (3) 1.Ce7# 1-0
- (4) 1.Cb6# 1-0
- (5) 1.Dxh7# 1-0
- (6) 1.Dxg7# 1-0
- (7) 1.Td8# 1-0
- (8) 1.a7# 1-0
- (9) 1.exd6# 1-0
- (10) 1.Dg4# 1-0
- (11) 1.Te8# 1-0
- (12) 1.Axf6# 1-0

Ataque/Jaque descubierto

- (1) 1.Af5!+-
- (2) 1.Cf5+-
- (3) 1.d5+-
- (4) 1.Cd5+-
- (5) 1.Te7!+-
- (6) 1.Ad5!+-
- (7) 1.Cc6++-
- (8) 1.Tc7++-
- (9) 1.Ta3++-
- (10) 1.Cxe7++-
- (11) 1.c4++-
- (12) 1.Ag5

Ataque Doble

- (1) 1.Cc7++
- (2) 1.d4+-
- (3) 1.Ae6++-
- (4) 1.Te7+-
- (5) 1.Cxf7+-
- (6) 1.Dh5++-
- (7) 1.Dh5++-
- (8) 1.Dc7++-
- (9) 1.Rb3!+-
- (10) 1.Dd3+-
- (11) 1.De5+-
- (12) 1.Db6+-

Ataque rayos X

- (1) 1.h8D++-
- (2) 1.Tg7+ +-
- (3) 1.Td5 +-
- (4) Tc1 +-
- (5) 1.Te5 +-
- (6) 1.Ag4 +-
- (7) 1.Td8+ +-
- (8) 1.Af1 +-
- (9) 1.Ch4 +-
- (10) 1.Af4
- (11) 1.e8D+
- (12) 1.Dg3+ +-

La Clavada

- (1) 1.Td1
- (2) 1.Ab2
- (3) 1.Ag2
- (4) 1.Ta5
- (5) 1.Cxf7+-
- (6) 1.Ae2
- (7) 1.Cg6#
- (8) 1.Dh7#
- (9) 1.Dh5#
- (10) 1.Te4
- (11) 1.Ce5
- (12) 1.Tb7