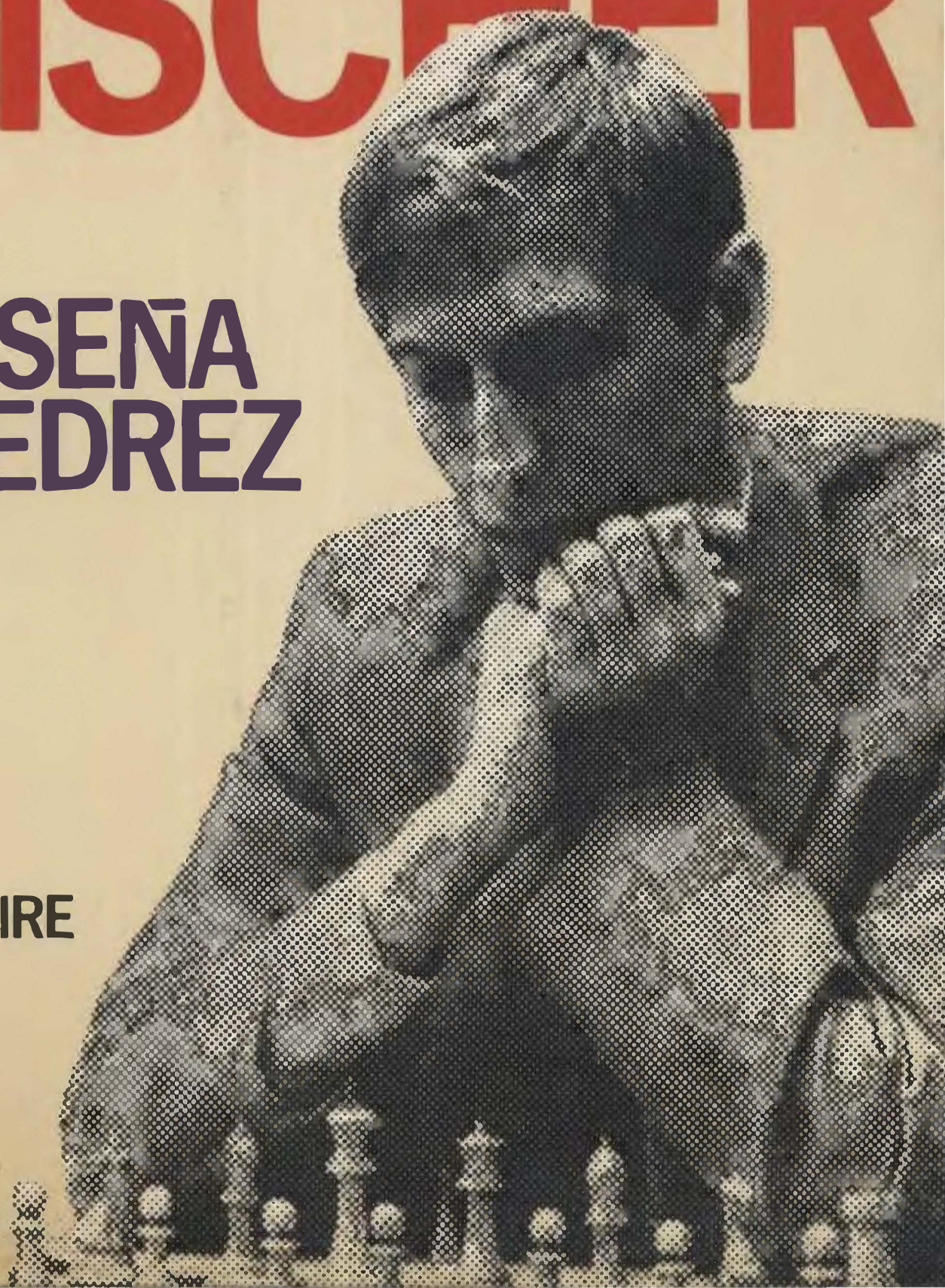


BOBBY FISCHER

ENSEÑA
AJEDREZ

POMAIRE



DICE BOBBY FISCHER:

HE ESCRITO ESTE LIBRO para ayudarle a mejorar su ajedrez. Le ayudará aunque desconozca el sistema de anotación, o sólo juegue ocasionalmente. También le ayudará si posee mayor experiencia y ha empezado a participar en campeonatos. Y le ayudará aunque nunca haya jugado en su vida.

PARA EL PRINCIPIANTE he incluido una Introducción que explica los movimientos. Léida esta Introducción, el principiante se hallará capacitado para avanzar a lo largo de todo el libro sin la menor dificultad. Sin embargo, no estará de más que se apoye también con un poco de práctica de juegos.

MI LIBRO ENSEÑA las posiciones y combinaciones más normales para el mate. Siendo éste el objetivo del juego, creo que ello debe ser la base de toda su enseñanza. El mate es el "knock-out" del ajedrez. El libro empieza con mates de un solo movimiento, y luego desarrolla estas ideas hasta mates de dos, tres y cuatro movimientos. Usted podrá ver estos mates y luego aplicarlos en sus juegos.

LOS LIBROS DE AJEDREZ le colocan a usted, por lo general, en una situación pasiva. Se espera que estudie el material y lo recuerde. Mi libro presenta el material como lo haría un profesor, y le pide que use de manera activa e inmediata las nuevas ideas. Después de contestar cada pregunta, usted simplemente da vuelta a la página para hallar la respuesta correcta y mi propia explicación. De esta manera, absorberá usted íntegramente el material.

EL METODO EMPLEADO en este libro es un nuevo concepto en la enseñanza, llamado "instrucción programada". Ha sido empleado anteriormente en la industria y escuelas con excelente resultado. Permite un aprendizaje rápido y una retención del material muchísimo más eficaz que la que se logra con los textos o los cursos normales. Hasta el principiante podrá recordar lo que le he enseñado y hacer uso de ello de inmediato.

BOBBY FISCHER ENSEÑA AJEDREZ

por

BOBBY FISCHER

STUART MARGULIES, PH. D.

Director de
Basic Systems, Inc.

DONN MOSENFELDER

Presidente de
Educational Design, Inc.



EDITORIAL POMAIRE

Argentina - Colombia - Costa Rica - Chile
Ecuador - España - Estados Unidos
México - Uruguay - Venezuela

AGRADECIMIENTOS

Desde hace tiempo que estamos convencidos que, a través de la suma de los esfuerzos de reconocidos maestros de ajedrez con los de expertos en programación de la enseñanza, sería posible contribuir a ampliar el conocimiento del ajedrez de un vasto número de personas. Para lograr este objetivo fue necesaria la colaboración de mucha gente. En particular, deseamos expresar nuestros reconocimientos a: Leslie H. Ault (ex Campeón Intercolegiado de los Estados Unidos), quien contribuyó al desarrollo del primer programa de secuencias e hizo las veces de supervisor de la publicación; Raymond Weinstein (Maestro Internacional que ha representado a los Estados Unidos en las Olimpíadas de Ajedrez), quien colaboró en los dibujos originales; y Michael Valvo (jugador de la categoría de Maestro, integrante del equipo estudiantil de los Estados Unidos), que vigiló técnicamente la publicación. También deseamos expresar nuestro reconocimiento al equipo de profesionales de Basic Systems, Inc., y de Educational Design, Inc., por sus inapreciables contribuciones a este libro, durante las etapas de dibujos, desarrollo, comprobación y edición.

Título original: *Bobby Fischer Teaches Chess*

Editor original: Xerox Corporation / Stamford / 1966

Traducción: J. V.

© 1966 by XEROX CORPORATION

© 1972 y 1981 by EDITORIAL POMAIRES, S. A.

Avda. Infanta Carlota, 114 / Barcelona -29 / España

ISBN: 84-286-0614-5

Depósito Legal: B. 7.450-1981

Printed in Spain

Impreso por

GRAFICAS M. PAREJA

Montaña, 16 / Barcelona - 26 / España

INDICE

Advertencia de Bobby Fischer	VI
El «fenómeno» Bobby Fischer	VIII
Sobre los coautores	IX
Introducción: Cómo jugar ajedrez	1
1. Elementos del jaque mate	15
2. Los mates en la última fila	103
3. Las defensas en la última fila y sus variantes	155
4. Para descolocar a los defensores	193
5. Ataques a la cortina de peones enemigos	236
6. Repaso final	292
Una palabra final	333

Advertencia de Bobby Fischer

MI libro fue escrito para ayudarle a usted a jugar mejor ajedrez. Le ayudará aunque usted no conozca los símbolos del ajedrez y aunque sea sólo un jugador ocasional y descuidado. También le puede ayudar si usted es un jugador más experimentado y ya ha comenzado a tomar parte en torneos. Y también lo puede iniciar en el caso que usted no sepa absolutamente nada del juego.

Para el principiante he incluido una Introducción que describe los movimientos. Después de leer esta Introducción, los principiantes avanzarán con toda facilidad a través del libro. Sin embargo, le aconsejo que, durante la lectura, realice alguna práctica, incluso jugar una o dos partidas completas.

El libro enseña las más usuales posiciones y combinaciones para dar mate. Yo considero que lo primero que se debe aprender es a dar mate. Por algo ése es el objetivo del juego: dar mate. El Jaque mate es el «knock-out» del ajedrez. El libro comienza refiriéndose a los mates de un movimiento y, poco a poco, desarrollando estas ideas, se explican mates de dos, tres o cuatro movimientos o jugadas. Usted podrá conocer estos mates y aplicarlos en sus partidas.

La mayoría de los libros de ajedrez le obligan a usted a asumir un papel pasivo. Se supone que usted estudiará el libro y que se lo aprenderá de memoria. Mi libro se presenta a usted como un colaborador, expone las materias y le pide a usted —a través de un sistema de preguntas y respuestas— que use de manera activa e inmediata las nuevas ideas. Después de contestar cada pregunta, usted simplemente da vuelta la página para encontrar la respuesta correcta junto con su explicación. De esta forma, usted absorberá íntegramente las materias.

El método utilizado en este libro es un nuevo concepto en la enseñanza llamado «instrucción programada». Anteriormente ha sido usado con excelentes resultados en la industria y en las escuelas. Usted puede aprender rápidamente y retener las materias de manera mucho más perfecta que la lograda mediante los textos o lecturas habituales. Hasta el principiante recordará lo que yo le enseñé y será capaz de ponerlo de inmediato en práctica.

El libro hará dos cosas por usted. Primero, le enseñará a analizar mejor los problemas de ajedrez. Segundo, le enseñará a identificar los temas y así a encontrar con rapidez el movimiento correcto, a veces en pocos segundos. En el libro encontrará muchas posiciones para practicar. Usted comenzará por reconocer cuándo es posible dar mate y cómo hacerlo. Sólo le ruego comenzar desde la primera página y trabajar ordenadamente a través del libro. Si se tropieza con dificultades y no puede encontrar por sí mismo la respuesta a una pregunta, dé vuelta la página. Ahí encontrará la solución correcta y mi explicación.

Cada vez que tenga la oportunidad o lo desee, puede tomar mi libro. Igualmente puede dejarlo y continuar después. Usted puede imponer su propio ritmo, puede tomarse el tiempo que desee para hacer sus movimientos y contestar las preguntas. Usted no necesita ni tablero ni piezas de ajedrez. Sólo este libro y unos pocos minutos que dedicarle, de vez en cuando.

Una vez que usted termine este libro, puede adquirir un tablero y piezas. Los hay pequeños, pero útiles y baratos. Hasta los juegos «standards», que se utilizan en los torneos, tienen precios módicos.

Se juegan partidas de ajedrez en todas partes. En bancos y mesas de parques públicos, en Clubs de ajedrez, en Clubs deportivos juveniles, en escuelas secundarias, en los regimientos, en las prisiones. Hasta por correo. Estoy cierto que usted no encontrará dificultades para encontrar un compañero y jugar una partida. Yo sólo espero que este libro le sirva para disfrutar de este maravilloso juego.

Bobby Fischer

El «fenómeno» Bobby Fischer

Bobby Fischer fue el más joven Gran Maestro Internacional de Ajedrez que recuerda la historia. Ahora es Campeón Mundial.

Robert James Fischer nació en Chicago el 9 de marzo de 1943, y creció en Brooklyn. Su hermana Joan, a los seis años de edad, compró un tablero de ajedrez y sus piezas. Ella y su hermano aprendieron los movimientos de la hojita de instrucciones.

El ascenso de Bobby en el ajedrez no tiene paralelo. A los trece años alcanzó notoriedad internacional al ganar lo que se conoció como «la partida del siglo». En el año 1957 ganó por primera vez el Campeonato de Ajedrez de los Estados Unidos. Apenas cumplía los catorce años. Durante los cuatro años siguientes, ganó o consiguió tablas en cada partida que jugó por el Campeonato de Ajedrez de los Estados Unidos. Bobby ha ganado siete Campeonatos de los Estados Unidos.

Durante el Campeonato de los Estados Unidos 1963-1964 realizó una proeza sin precedentes: Ganó las once partidas, sin aceptar tablas ni una sola vez. En repetidas ocasiones Bobby ha batido a todos los Campeones del Mundo, con la sola excepción de Botvinnik. Su partida con Botvinnik terminó en tablas.

En el torneo de homenaje a Capablanca, en 1965, Bobby mostró no sólo su gran habilidad como jugador sino su sorprendente vitalidad. Debido a las restricciones para viajar a Cuba, se vio obligado a enfrentar por teletipo a todos sus oponentes. Fue sin duda uno de los más duros torneos.

Sobre los coautores

Los coautores de este libro son aficionados al ajedrez, pioneros en el desarrollo de nuevas técnicas de la enseñanza, y amigos que por largos años han trabajado en muchos proyectos.

El Dr. Stuart Margulies, Director de Desarrollo de Curriculum, en la Basic Systems, Inc., ha escrito un gran número de programas educativos que se usan ahora en la industria y en las escuelas. Su obra más reciente es su curso «Oír con efectividad», que fue recientemente aprobado en una encuesta entre técnicos de avanzadas técnicas de enseñanza como el más «notable curso programado del país». El Dr. Margulies es, además, Maestro de Ajedrez, y ha disputado el primer lugar en el Campeonato de Ajedrez Amateur de los Estados Unidos.

Donn Mosenfelder, Presidente y cofundador de Educational Design, Inc., es uno de los más importantes innovadores en el campo de la «instrucción programada». Ha escrito y diseñado un gran número de «cursos programados». Ha sido también un precursor en una vasta gama de problemas educativos, tales como «entrenamiento en el trabajo», «disciplina escolar» y la evaluación de los sistemas de enseñanza.

Hace cinco años, el Dr. Margulies y el señor Mosenfelder comenzaron a pensar en un libro de ajedrez, completamente nuevo y diferente de todo lo conocido hasta ahora. Un libro que desarrollara sistemáticamente la habilidad del estudiante para reconocer y aprovechar las infinitas variaciones que surgen actualmente en la estrategia y la táctica del ajedrez. Pero para lograr este objetivo necesitaban una penetración muy profunda en el juego, que sólo podía proporcionarla una mente ajedrecística realmente poderosa. Era preciso un colaborador que fuera, a la vez, un gran jugador y una mentalidad teórica. Que fuera capaz de desarrollar y evaluar posiciones, refinar temas, y contribuir con comentarios sobre partidas que sólo un Gran Maestro puede proporcionar.

Encontraron este colaborador en Bobby Fischer.

El resultado es este libro. Este libro enseña de manera más rápida, más eficiente y, sobre todo, más agradable que todos los métodos convencionales hasta ahora conocidos. Usted, el estudiante, va desarrollando progresivamente sus aptitudes a medida que aprende a aplicar los principios de Bobby. Seguramente usted no va a ser capaz de derrotar a Bobby Fischer después que termine este curso, pero una cosa está garantizada: Usted se convertirá en un jugador de ajedrez mucho más eficaz de lo que era antes. Así le ocurrió a los coautores.

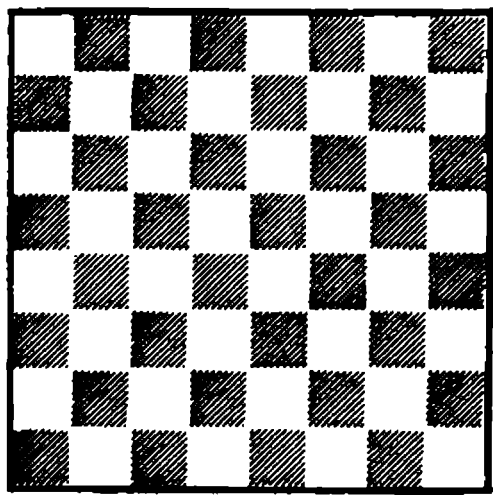
INTRODUCCION: ¿COMO JUGAR AJEDREZ?

Esta sección es optativa. Está dirigida a aquellos lectores que no saben cómo se juega el ajedrez o a aquellos que necesitan recordar las reglas antes de entrar en el parte principal de este libro.

Si usted ya está familiarizado con los movimientos, pase directamente a la página 15.

UNA DESCRIPCION DEL TABLERO Y DE LAS PIEZAS

El ajedrez se juega entre dos personas que mueven las piezas alternativa-mente. El juego se desarrolla sobre un *tablero* que contiene 64 cuadrados. Ocho hileras (o «filas») de ocho cuadrados cada una. [En sentido vertical, las hileras se llaman «columnas».] Los cuadros son blancos y negros, de manera alternada. El tablero debe ser instalado de manera tal que cada jugador tenga a su derecha un cuadrado blanco:



El tablero

Las piezas de ajedrez son claras y oscuras, recibiendo la denominación de *Blancas* y *Negras*. Cada lado comienza con dieciséis piezas de ajedrez:

Blancas



1 Rey



1 Dama



2 Torres



2 Alfiles



2 Caballos

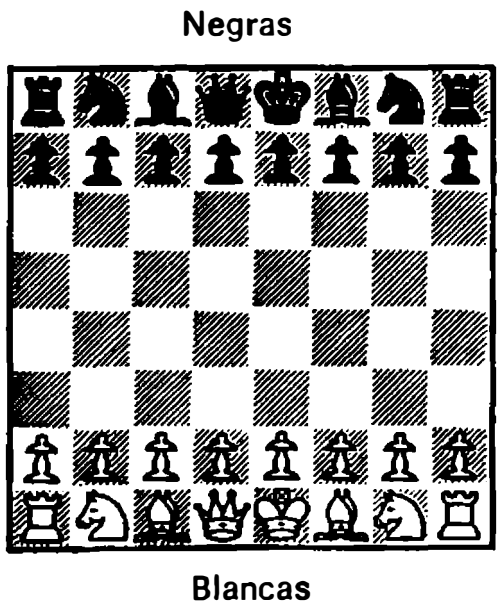


8 Peones

Negras



La colocación de las piezas en el tablero, miradas desde el lado de las blancas:



Observe que la Dama está colocada en un cuadrado de su propio color y que el Rey se ubica junto a su Dama.
(Los Reyes y las Damas enemigos se encuentran colocados uno frente al otro.)

Las Blancas siempre comienzan, haciendo el primer movimiento de la partida.

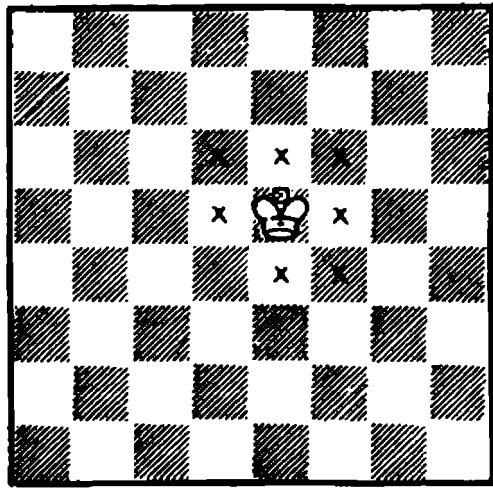
EL MOVIMIENTO Y LA CAPTURA

Movimiento es el traslado de una pieza de ajedrez desde un cuadrado a otro.

Captura consiste en sacar una pieza adversaria del tablero; el movimiento efectivo consiste en sacar la pieza enemiga y colocar, en su mismo cuadrado, la pieza propia. (No es posible capturar la pieza propia).

Poder de las piezas

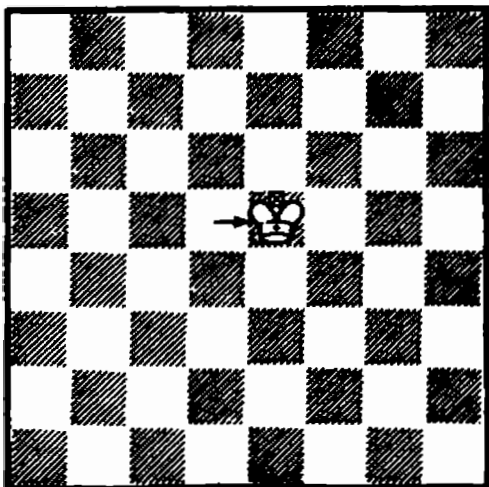
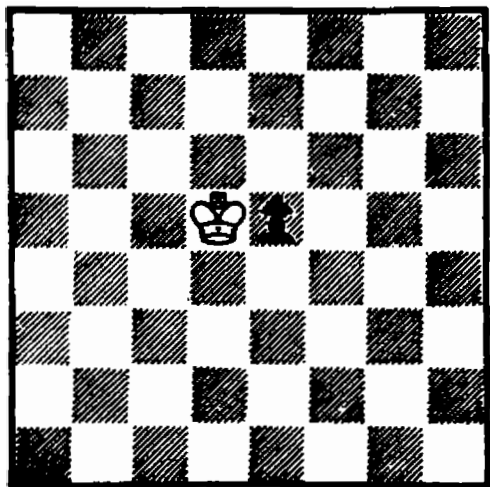
El *Rey* puede mover o capturar un cuadrado en cualquier dirección.



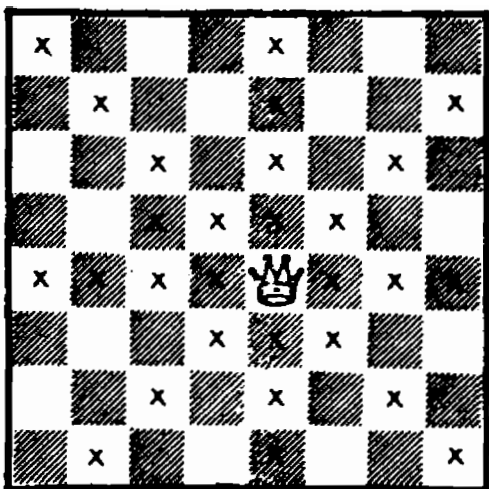
El Rey puede moverse a cualquier cuadrado marcado con una X.

El Rey no puede moverse a aquellos cuadrados donde puede ser capturado por las piezas enemigas; tampoco puede moverse hacia cuadrados que ya están ocupados por sus propias piezas. El Rey puede capturar una pieza enemiga que se coloca dentro de su alcance, sacándola del tablero y colocándose él mismo en el lugar ocupado por la pieza removida.

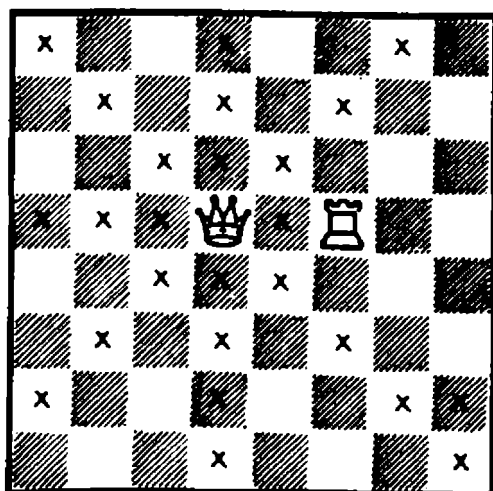
El Rey puede capturar al Peón de la manera siguiente:



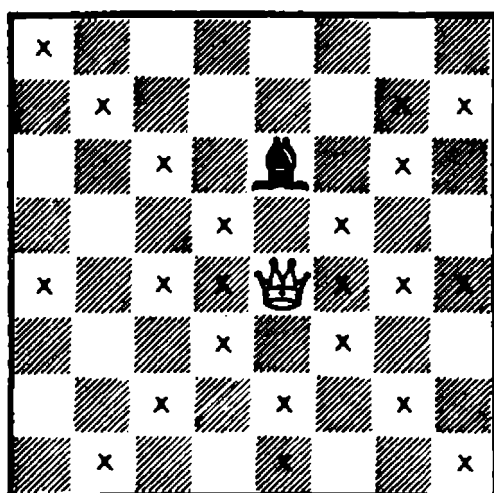
La Dama puede moverse o capturar en cualquier dirección y tan lejos como lo desee —horizontal, vertical o diagonalmente— a menos que encuentre su camino obstruido por una pieza perteneciente a cualquiera de los dos lados.



La Dama puede moverse a cualquier cuadrado marcado con una X.

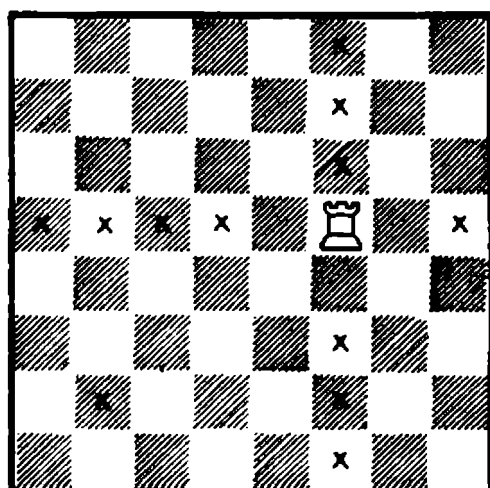


En este caso, también, la Dama puede moverse a cualquier cuadrado marcado con una X, pero no puede moverse hacia el cuadrado ocupado por su propia Torre o a los cuadrados que están más allá de la Torre.



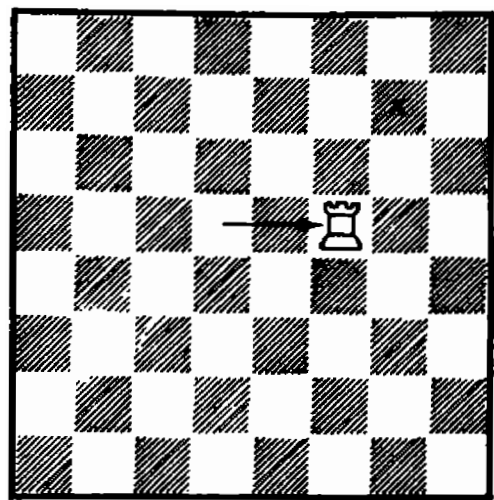
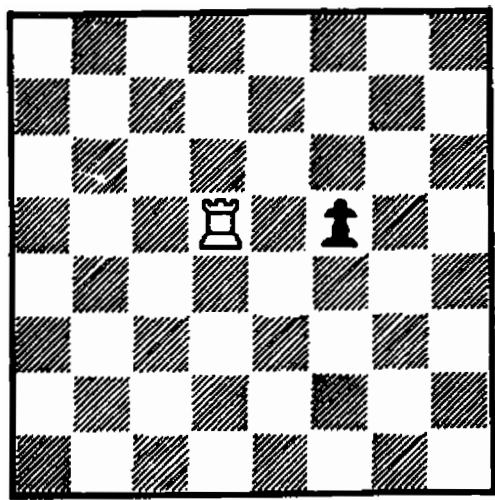
La Dama puede moverse a cualquier cuadrado marcado con una X, o puede también capturar el Alfil negro sacándolo del tablero y colocándose ella misma en el cuadrado ocupado por el Alfil. Pero no puede moverse a los cuadrados que quedan más allá del Alfil.

La Torre puede moverse y capturar en forma horizontal o vertical igual que la Dama, pero no tiene el poder de moverse por las diagonales.

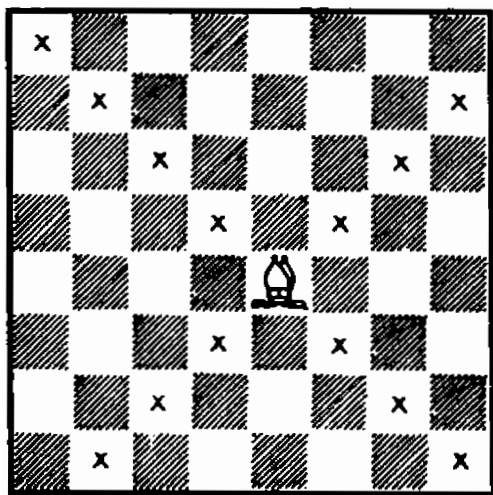


La Torre puede moverse a cualquier cuadrado marcado con una X.

La Torre también captura sacando la pieza enemiga y ocupando su cuadrado.



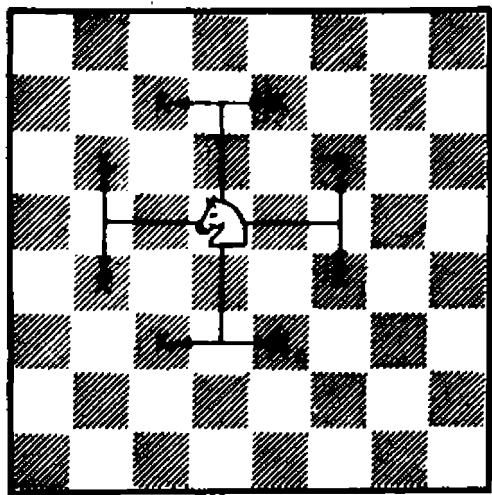
El Alfil está limitado a moverse o capturar por las diagonales. No puede moverse por horizontales o verticales.



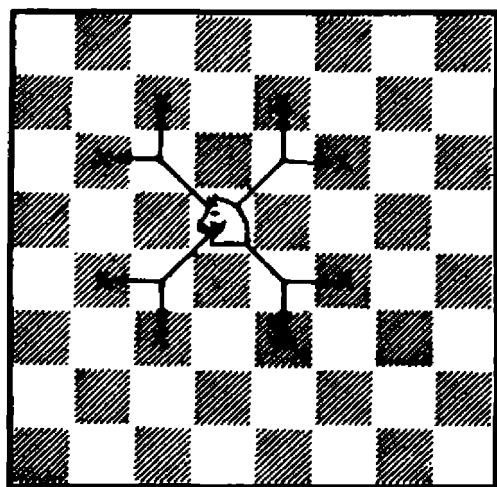
Los movimientos del Alfil.

Como el Alfil sólo puede moverse por diagonales, durante todo el juego debe caminar por cuadrados del mismo color. El Alfil puede capturar cualquier pieza enemiga que se coloque a su alcance.

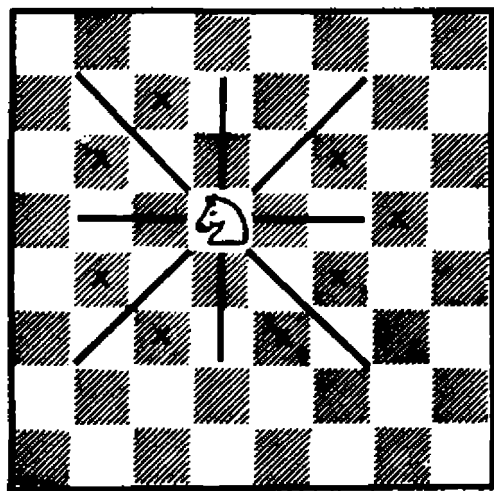
El *Caballo* se mueve de manera muy particular, diferente de cualquier otra pieza. Su movimiento oblicuo a veces confunde a los principiantes. Así, describiré su movimiento de tres maneras:



El Caballo se mueve hacia una nueva posición atravesando dos cuadrados, en dirección horizontal o vertical, y luego ocupando un cuadrado hacia izquierda o derecha.



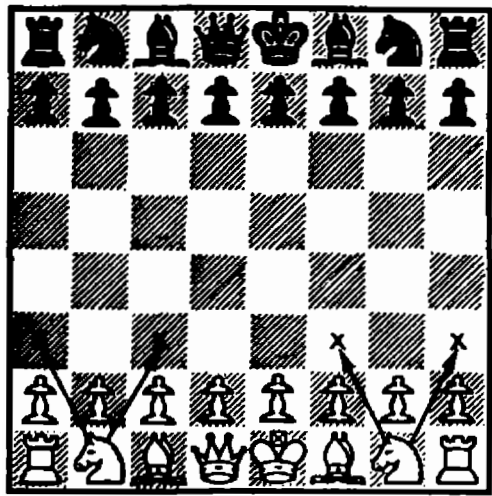
El Caballo cambia de posición avanzando un cuadrado por la diagonal y luego otro cuadrado por la horizontal o vertical, manteniendo la dirección general del primer movimiento.



El Caballo se mueve a los ocho cuadrados vecinos que no están en línea recta —horizontal, vertical o diagonal— desde el cuadrado que ocupa.

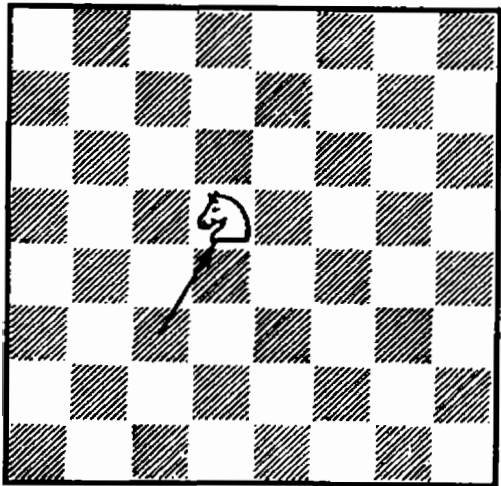
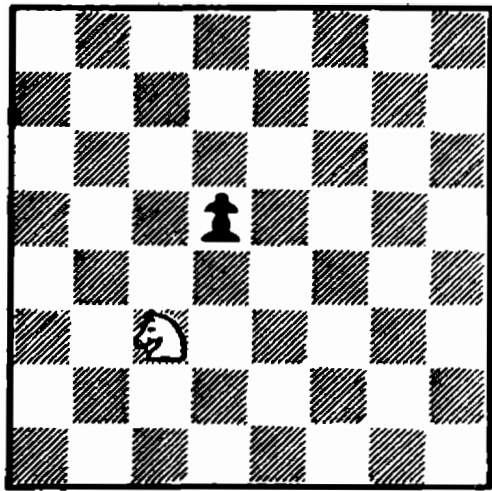
Observe que el Caballo se traslada siempre a un cuadrado de diferente color de aquél en que estaba.

El Caballo es la única pieza que puede saltar sobre otras piezas (sean propias o enemigas) durante el curso de su movimiento.

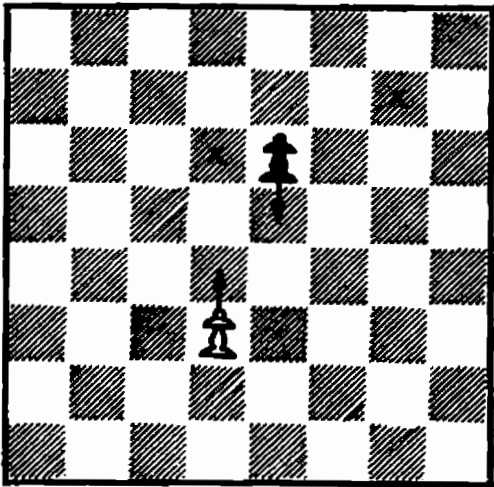


Por ejemplo, partiendo de la posición inicial, las Blancas pueden iniciar el juego —tal como se señala— con cualquiera de los cuatro movimientos de sus dos Caballos.

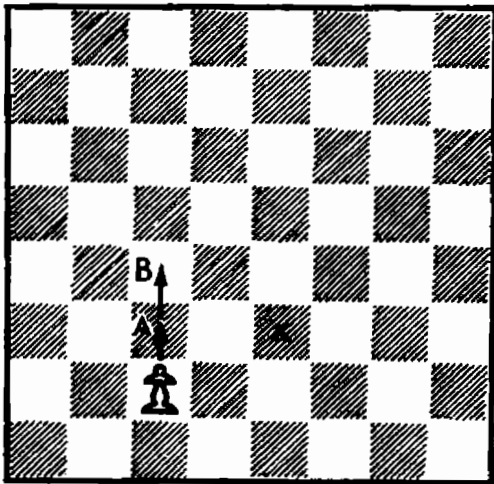
El Caballo captura de la misma manera que se mueve: desplazando la pieza enemiga del cuadrado que pasa a ocupar:



El *Peón*, a diferencia de todas las demás piezas, se mueve de una manera y captura de otra. Además, sólo puede avanzar, jamás retroceder. El Peón mueve hacia adelante —nunca hacia atrás— un cuadrado por jugada, tal como se aprecia a continuación:

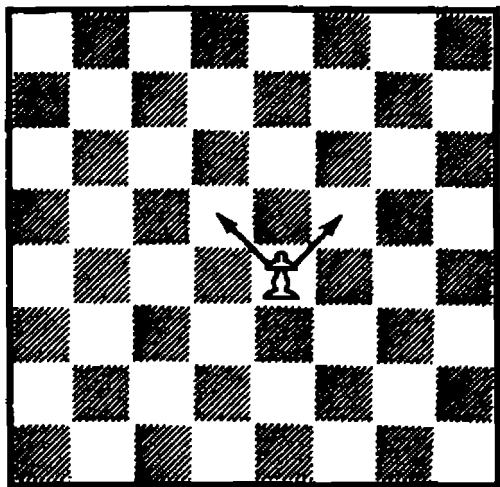


No obstante, cuando el Peón se encuentra en su posición inicial, puede elegir en su primer movimiento entre avanzar uno o dos cuadrados.



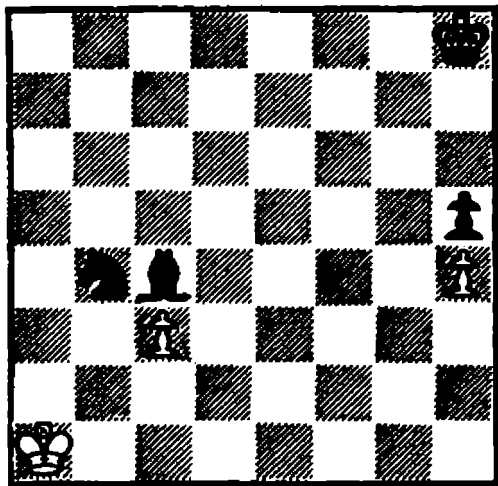
El Peón puede moverse al cuadrado A o al cuadrado B.

Tal como se observa en la figura, el Peón captura moviéndose hacia adelante, por la diagonal, hacia izquierda o derecha:

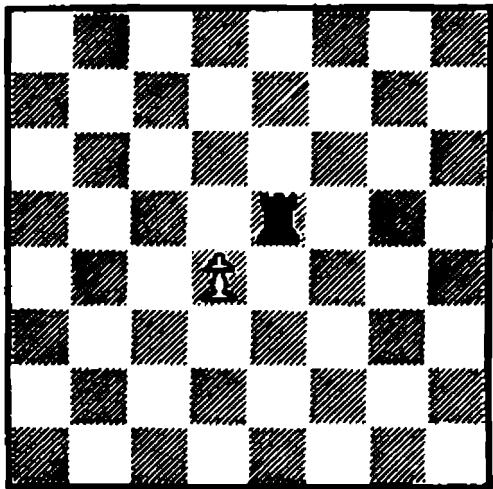


La forma de capturar del Peón.

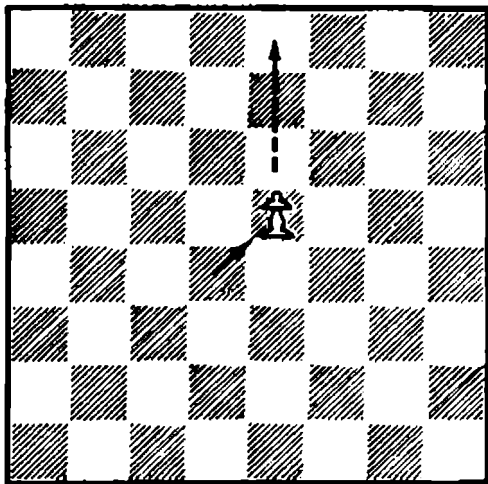
En el ejemplo que se muestra abajo, el Peón blanco de la izquierda puede capturar el Caballo. No puede, sin embargo, moverse hacia adelante por encontrar su camino bloqueado por el Alfil negro. Ninguno de los peones de la derecha puede moverse, pues se bloquean mutuamente.



Recuerde que el Peón, al igual que todas las otras piezas, reemplaza a la pieza capturada.



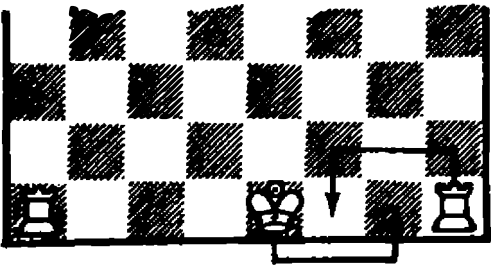
Posición antes que el Peón capture.



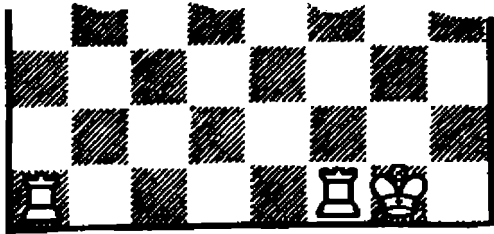
Después que el Peón capture. El Peón continúa su camino tal como lo indica la línea punteada. No obstante, puede cambiar de fila si efectúa otra captura.

Movimientos especiales

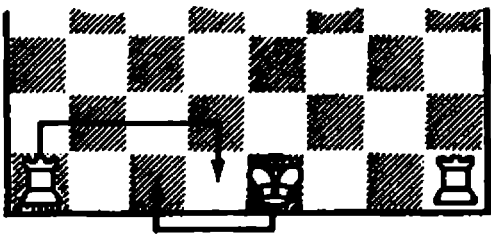
El *enroque* es un movimiento que permite colocar al Rey en un cuadrado que está más a cubierto del ataque enemigo. Es el único movimiento que permite mover dos piezas en una misma jugada. El enroque se realiza por el Rey con cualquiera de las dos Torres, tal como se indica más abajo:



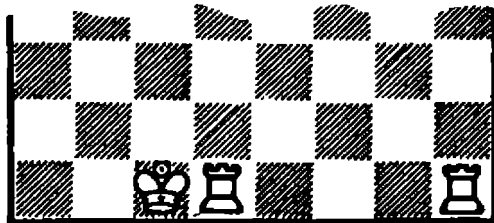
Posición antes de realizar el enroque del lado del Rey.



Después de enrocar por el lado del Rey.

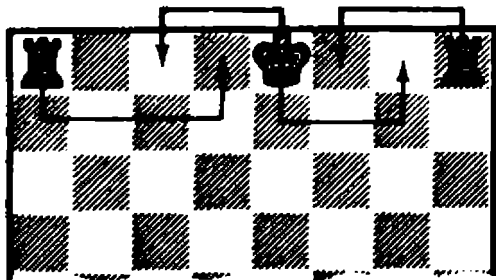


Posición antes de realizar el enroque del lado de la Dama.



Después de enrocar por el lado de la Dama.

Las Negras enrocan de la siguiente manera:



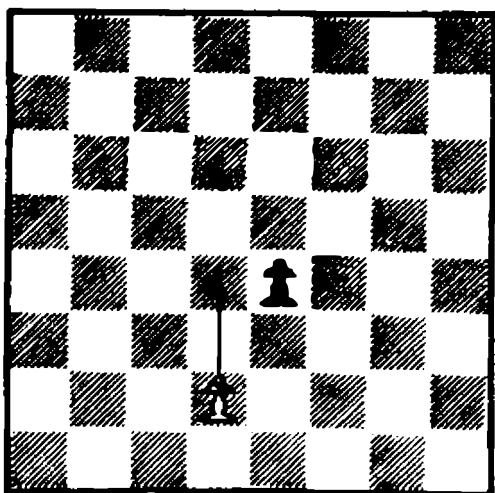
Observación: El Rey se mueve *dos* cuadrados en dirección de la Torre con la que piensa enrocar. Después la Torre se coloca al otro lado del Rey.

No se puede enrocar cuando:

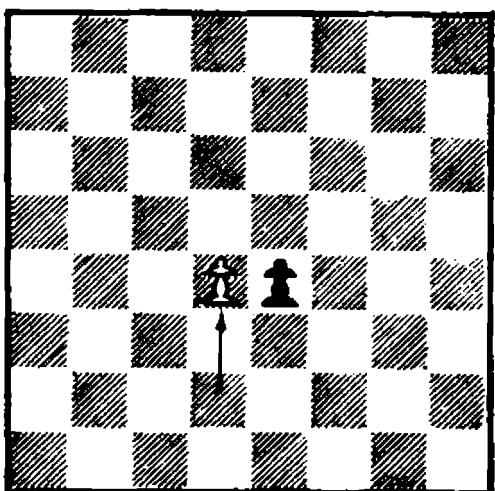
- 1) El Rey está en jaque, es decir, bajo ataque enemigo.
- 2) El Rey o la Torre comprometido han realizado movimientos previamente.
- 3) Hay piezas (de cualquiera de los dos bandos) colocadas entre el Rey y la Torre.
- 4) Los cuadrados que debe atravesar o donde debe instalarse el Rey se encuentran bajo ataque enemigo.

La Promoción del Peón: Cuando un Peón alcanza la octava fila (la primera fila del enemigo) es promovido a Dama, Torre, Alfil, o Caballo de su propio color, según la elección del jugador.

Captura al Paso (al pasar): Esta manera particular de capturar un Peón se aplica sólo a la captura de un Peón por otro Peón, colocados en una situación muy especial. Lo anterior ocurre cuando un Peón de la segunda fila (horizontal) usa su opción de avanzar dos cuadrados en su primer movimiento y, al hacerlo así, se coloca junto a un Peón enemigo. Ver las figuras siguientes:

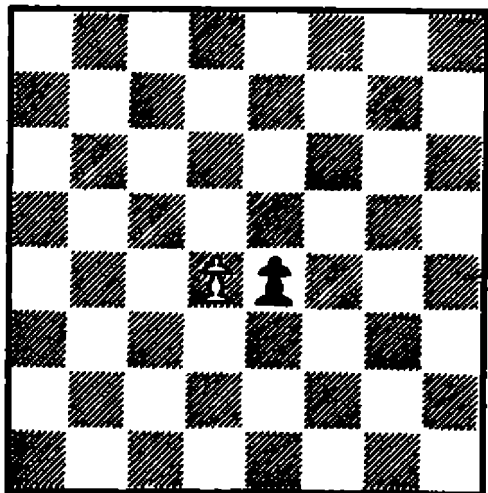


Movimiento de las Blancas.

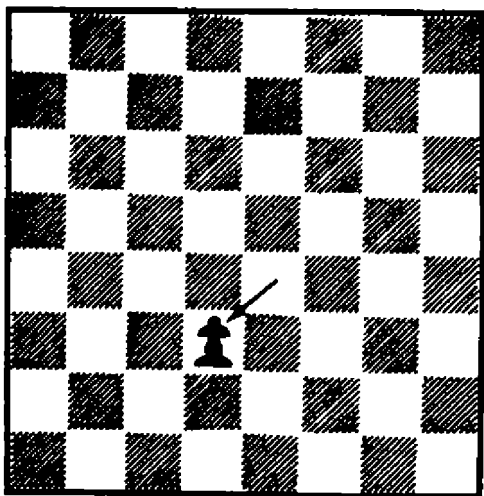


Ahora corresponde mover a las negras.

Las Negras tienen ahora la *opción* de capturar el Peón blanco, tal como si éste hubiera avanzado un cuadrado.



Antes que las Negras capturen «al pasar».



Después que las Negras capturan «al pasar».

Si el Peón «alcanzado» no ejercita de Inmediato su opción de captura «al pasar», ya no puede utilizarla más adelante en el juego.

VALOR RELATIVO DE LAS PIEZAS

El valor relativo de las distintas piezas puede ser expresado numéricamente de la manera siguiente: Peón = 1; Caballo = 3; Alfil = 3.25; Torre = 5; Dama= 9; Rey = Infinito (si se pierde el Rey, se pierde el juego).

OBSERVACION: Ahora se puede Iniciar el programa en la página siguiente. Si usted es un principiante del ajedrez, puede sentir la necesidad de «re-pasar» algunas reglas. En tal caso, puede usted volver ahora atrás y re-frescar sus conocimientos antes de continuar.

Capítulo 1

ELEMENTOS DEL JAQUE MATE

COMO USAR ESTE LIBRO

Al preparar este libro, yo no quise escribir un libro más de ajedrez, parecido a tantos otros. Preferí utilizar un método nuevo llamado de «*instrucción programada*». En lugar de presentar informaciones que usted debe tratar de entender, este libro —que no se llama libro, sino «programa»— le enseña de manera activa las materias que contiene.

Un programa está formado por una serie de pequeños escalones de Información llamados «*cuadros*». Cada cuadro proporciona Información y requiere, por lo general, una respuesta escrita del principiante o aficionado. Algunos cuadros le pedirán a usted que conteste «sí» o «no», otros le pedirán que escriba una corta frase explicativa, y la mayoría le pedirán que indique el movimiento correcto dibujando una flecha sobre el diagrama. Mi respuesta a cada cuadro aparece en el cuadro siguiente, al principio de la página siguiente, a la derecha. Esto le permite a usted comparar su respuesta con la mía, *después* que usted ha tenido la oportunidad de elaborar tranquilamente su respuesta. Jamás se le harán preguntas a usted sobre temas que no hayan sido previamente enseñados en el programa. Usted observará que cada cuadro se construye sobre posiciones ya conocidas y está orientado hacia posiciones por conocer.

Cuando usted llegue a la última página de este libro, dé vuelta el libro y continúe trabajando con las páginas a su derecha.

Cuando usted termine este libro, se dará cuenta que puede dar cuenta de su oponente con combinaciones de jaque que jamás había visto antes.

Ahora puede usted ir al cuadro 2 en la página siguiente, a la derecha. Tengo la esperanza que usted disfrute aprendiendo ajedrez de BOBBY FISCHER ENSEÑA AJEDREZ.

DIAGRAMAS

Al principio los diagramas pueden parecerle desconcertantes, pero una vez que usted conozca el significado de cada símbolo, ellos resultan muy sencillos. Observemos una vez más las piezas y sus símbolos, una por una:

Rey



símbolo



Dama



símbolo



Torre



símbolo



Alfil



símbolo



Caballo



símbolo



Peón



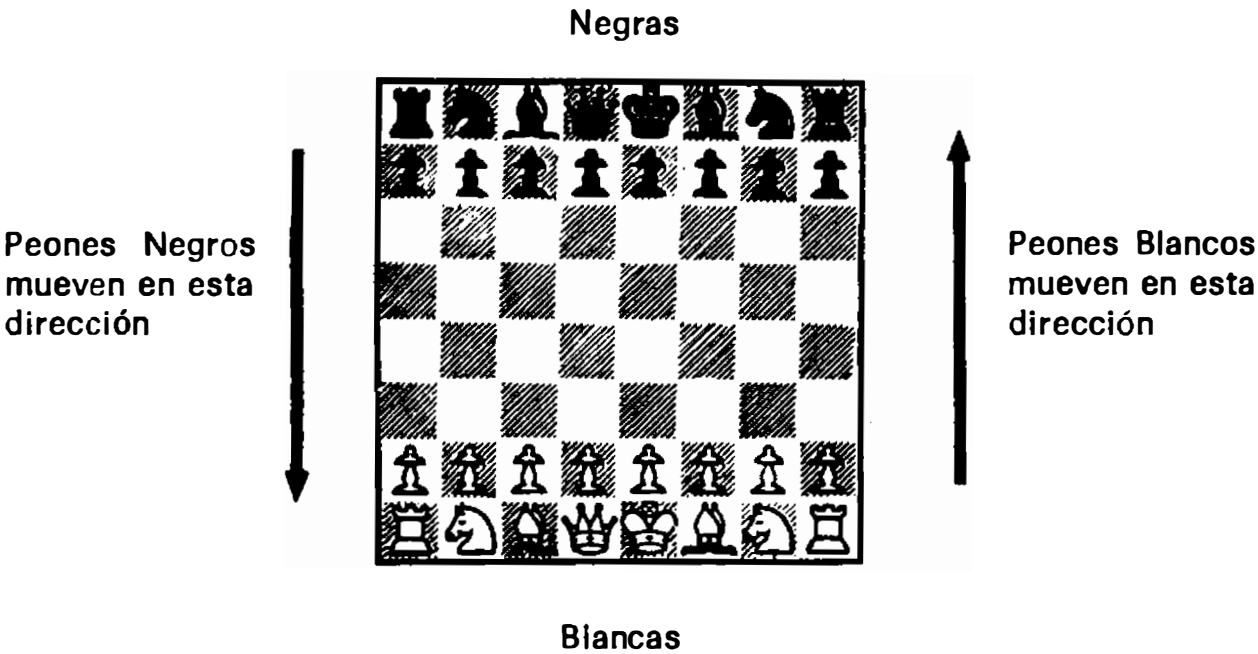
símbolo



(continúa)

2 (continuación)

La posición inicial, utilizando los símbolos de diagrama:



En el tablero, el lado de las Blancas está colocado en los diagramas siempre hacia abajo.

PARA EL JUGADOR EXPERIMENTADO

Si usted ha jugado ajedrez varias veces, y confía en entender el jaque mate, puede ir ahora al recuadro 39 de la página 60 y empezar el programa.

Usted debería volver al recuadro 5 si considera que el recuadro 39 o alguno de los siguientes son difíciles de entender.

Si usted no ha jugado mucho ajedrez debería ir al próximo recuadro y comenzar.

4 (continuación)

Recuerde: si un Rey está en jaque y no tiene forma de escapar, el Rey está en "jaque mate".

Considere esta posición:

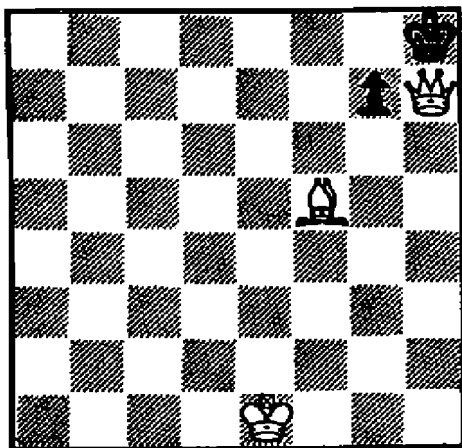


Diagrama B

¡ Jaque mate !

Aquí la pieza que da jaque (Dama) no puede ser capturada porque está protegida por la Torre. El negro no puede tapar el jaque y todas las casillas de escape (A, B, C, D) están atacadas por la Dama blanca. El negro está en jaque y no tiene modo de escapar: el negro está jaque mate y perdió la partida.

Compare la posición de arriba con la siguiente:

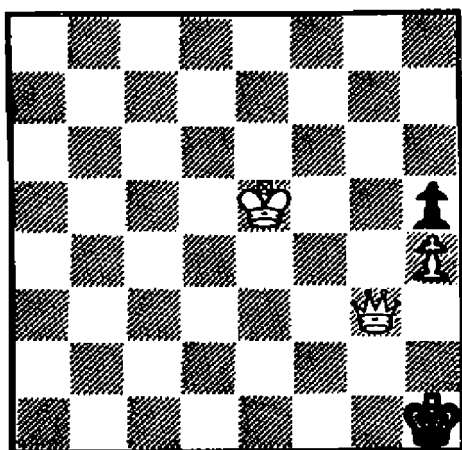


Diagrama C

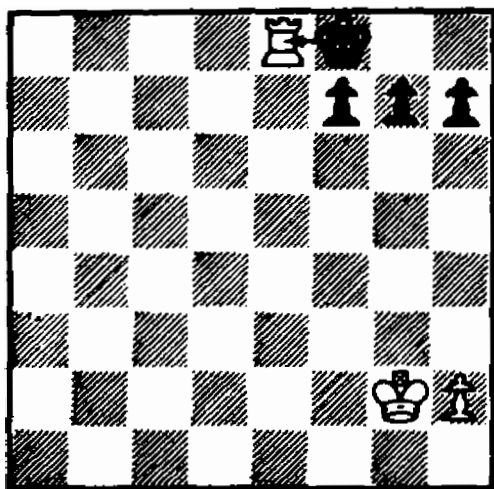
(Mueve el negro)

(¿Qué jugada debe hacer el negro?)

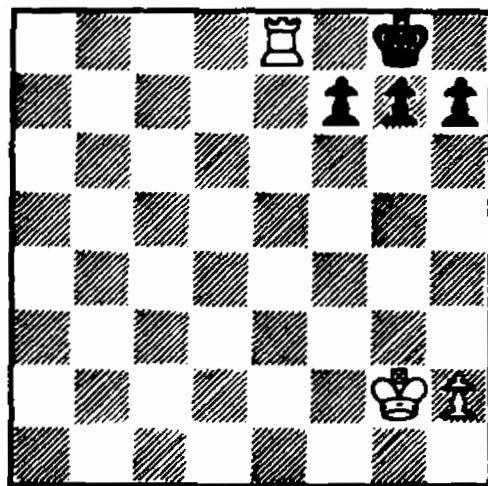
En el diagrama B, el negro está en jaque y no tiene forma de escapar del jaque. Pero en el Diagrama C, el negro no está en jaque. Cualquier movida de su Rey pondría al Rey en jaque y su peón está bloqueado. El negro no tiene movidas legales. Esta situación se conoce como "ahogado" y la partida es tablas.

Veamos cómo se da jaque mate y cómo su oponente puede escapar al ataque.

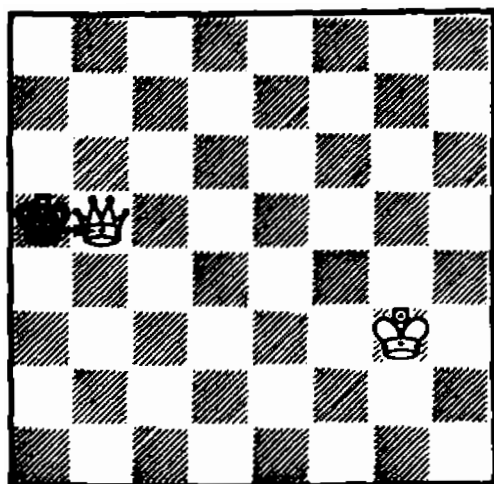
Observe la diferencia que hay entre las dos posiciones de los grupos siguientes:



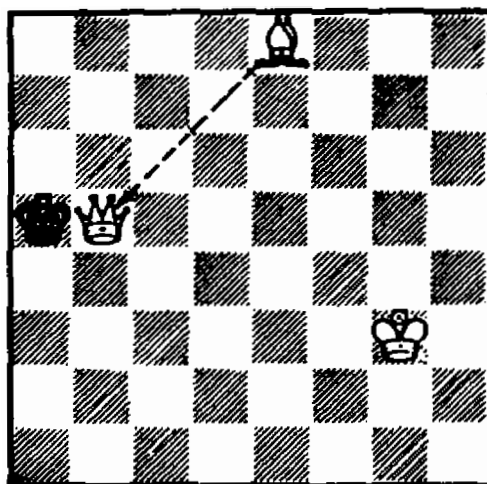
A1. Las Blancas acaban de mover su Torre, dando jaque. Pero el Rey negro *puede capturar* la Torre blanca atacante. Las negras están salvas.



A2. En esta posición, levemente distinta, el Rey atacado *no puede capturar* la Torre blanca. En consecuencia, las negras no tienen defensa: es jaque mate. El juego ha terminado.



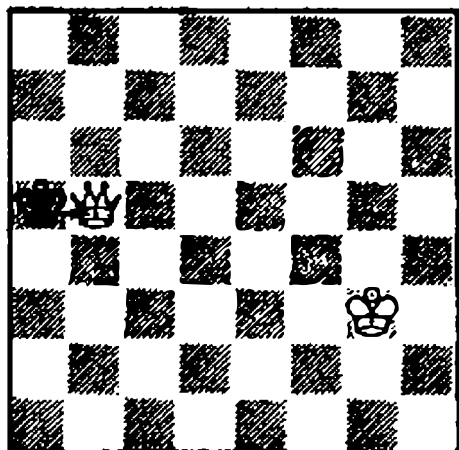
B1. La Dama Blanca ha arrinconado al Rey negro, pero el Rey negro puede capturar a la Dama blanca atacante.



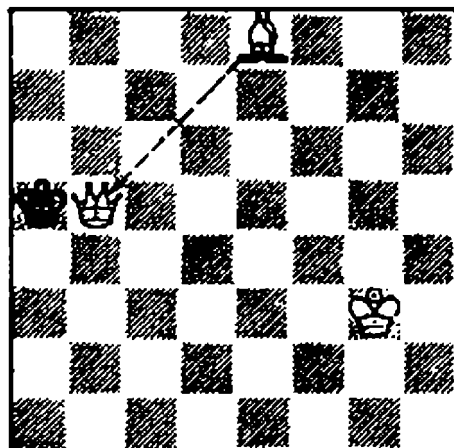
B2. La Dama blanca atacante está *protegida* por el Alfil. El Rey negro no puede capturarla. Las negras están jaque mate.
(continúa)

5

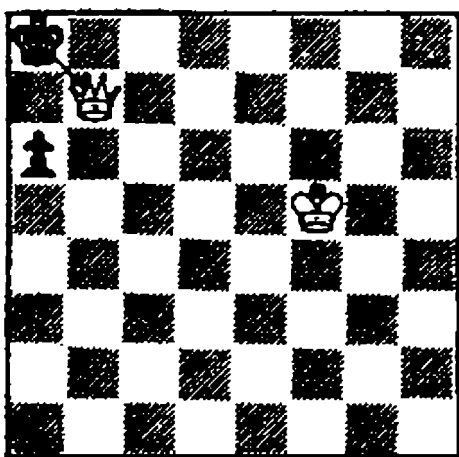
(continuación)



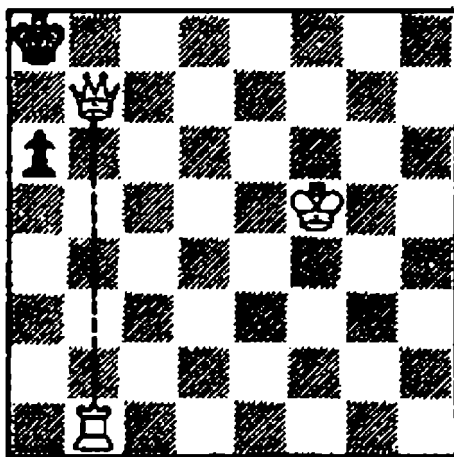
B1. La Dama blanca ha arrinconado al Rey negro, pero el Rey negro puede capturar a la Dama que le da jaque.



B2. La Dama blanca que da jaque está protegida por el Alfil. El Rey negro no puede capturarla. El blanco ha dado jaque mate.



C1. De nuevo; el Rey negro puede capturar a la Dama atacante.

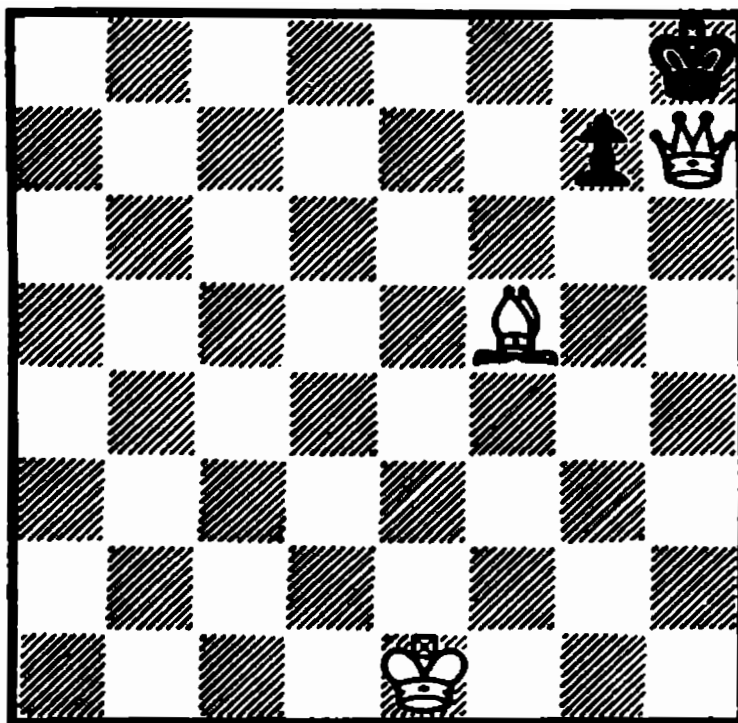


C2. Aquí la Dama, protegida por una Torre, ha dado jaque mate al Rey negro.

AHORA DE VUELTA LA PAGINA Y CONTINUE CON EL RECUADRO 6.

6

Observe esta posición; luego decida si el Rey negro puede capturar la pieza blanca atacante.



La Dama blanca está dando jaque. El Rey negro:

- ☐ puede capturar
- ☐ no puede capturar

PARA LA RESPUESTA CORRECTA VEA LA PAGINA SIGUIENTE

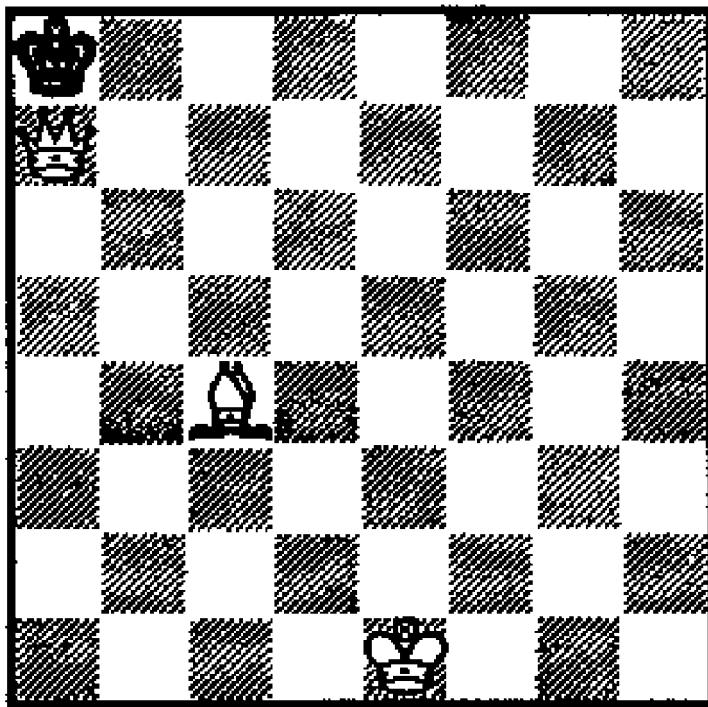
6

no puede capturar.

(NOTA: el Rey está protegido por el Alfil; por lo tanto el Rey no puede capturarla. En efecto, el Rey no tiene un lugar donde protegerse. Por lo tanto está en jaque mate.

7

De nuevo, observe la posición y luego decida si el Rey negro puede capturar la pieza blanca que le está dando jaque.



La Dama blanca está dando jaque. El Rey negro:

- ☐ puede capturar
- ☐ no puede capturar

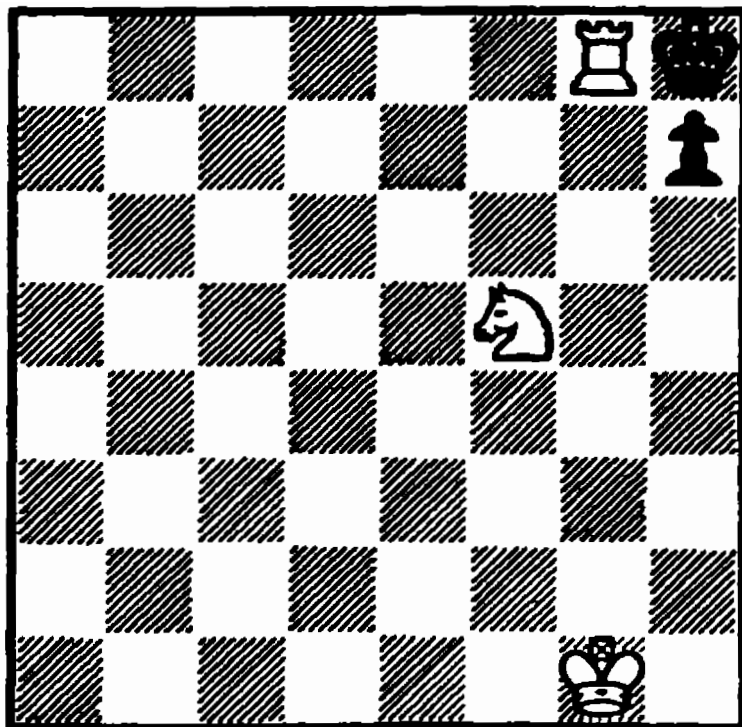
PARA VER LA RESPUESTA CORRECTA VAYA A LA PAGINA SIGUIENTE

7

Puede capturar.

(OBSERVACION: El Alfil no está protegiendo a la Dama.)

8



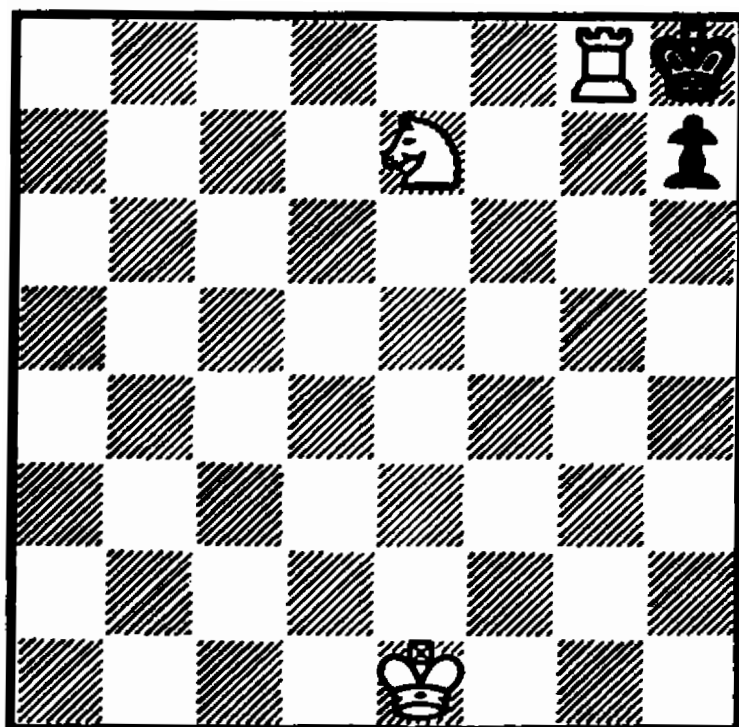
El Rey negro:

- ☐ puede capturar la Torre blanca atacante
- ☐ no puede capturar la Torre blanca atacante

8

Puede capturar la Torre blanca atacante.

9



El Rey negro:

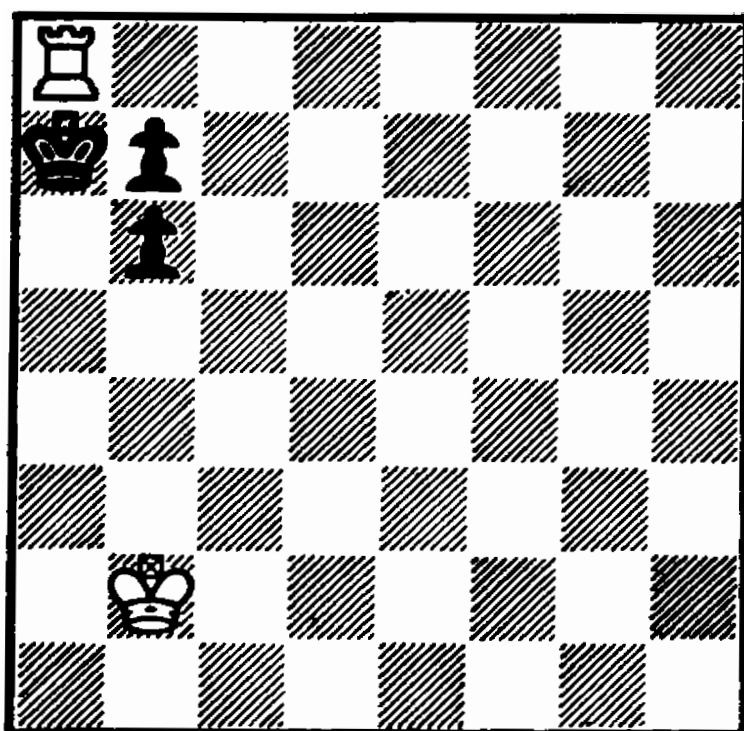
- ☐ puede capturar la Torre blanca atacante
- ☐ no puede capturar la Torre blanca atacante

9

No puede capturar la Torre blanca atacante.

(La Torre está protegida por el Caballo.)

10



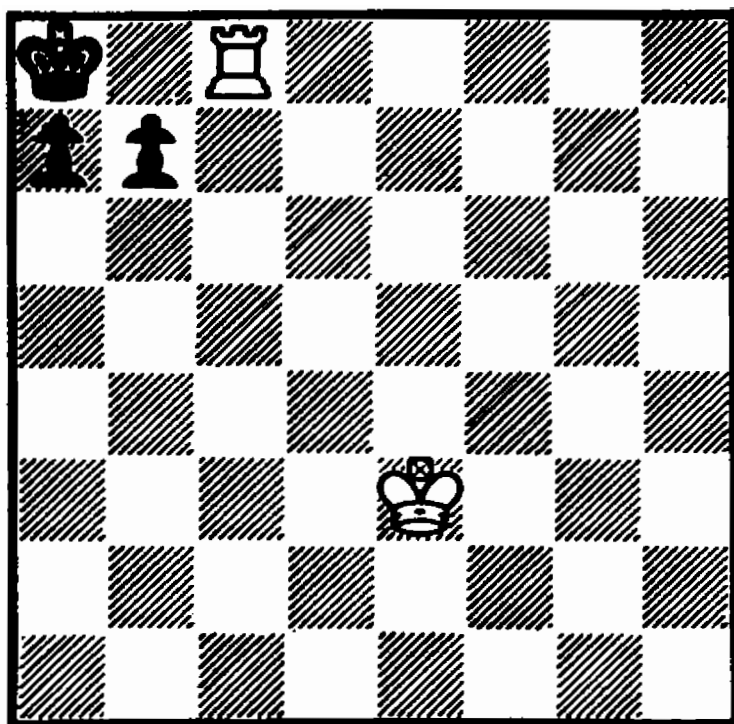
El Rey negro:

- ☐ puede capturar la Torre blanca atacante
- ☐ no puede capturar la Torre blanca atacante

10

Puede capturar la Torre blanca atacante.

11



El Rey negro:

- ☐ puede capturar la Torre blanca atacante
- ☐ no puede capturar la Torre blanca atacante

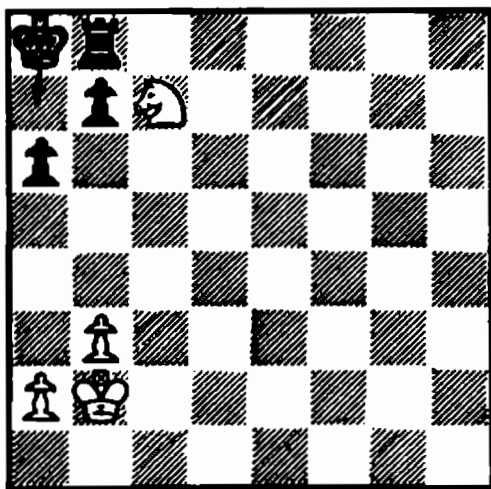
No puede capturar la Torre blanca atacante.

(Las negras están «mate» o jaque mate. Recuerde que el Rey sólo puede moverse un cuadrado, luego la Torre está fuera del alcance del Rey negro.)

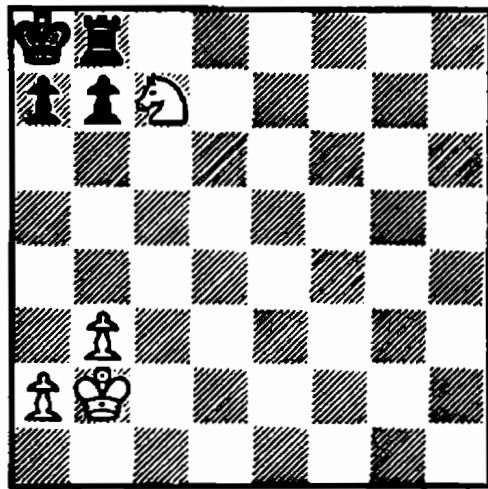
12

A veces el Rey negro puede salvarse del jaque escapando a un cuadrado de «escape».

Observe la diferencia entre las dos posiciones de los grupos siguientes:

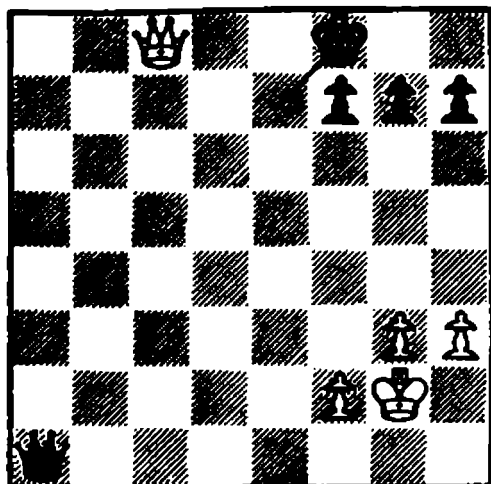


A1. El Rey negro puede escapar (tal como se muestra por la flecha) del jaque del Caballo blanco.

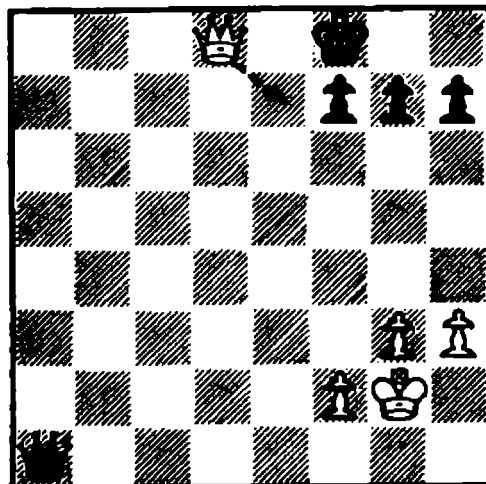


A2. En esta posición, levemente distinta, el Rey negro, en jaque, no tiene cuadrado de escape ni otra defensa: está mate. Se llama el mate de la Coz, porque el Rey negro, encerrado por sus propias piezas, no tiene dónde mover cuando es atacado por el Caballo.

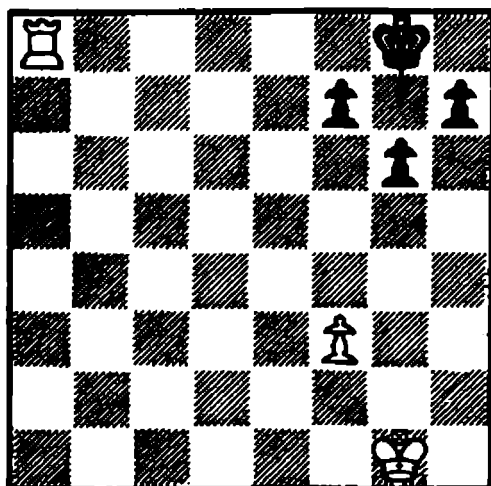
(continúa)



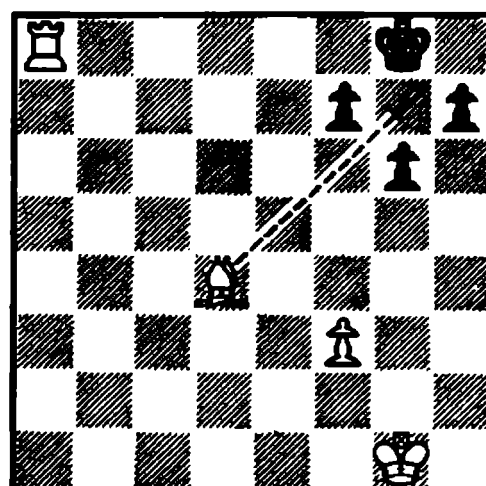
B1. La Dama blanca pone en jaque al Rey negro, pero éste puede escapar al cuadro marcado.



B2. En este caso la Dama blanca no sólo pone en jaque al Rey, sino que además *ataca el cuadro de escape*. Las negras no tienen lugar donde refugiarse. Están mate.



C1. La Torre blanca da jaque. El Rey negro se escapa, tal como se indica.



C2. El Alfil blanco cubre el cuadro de escape. Luego, las negras están mate.

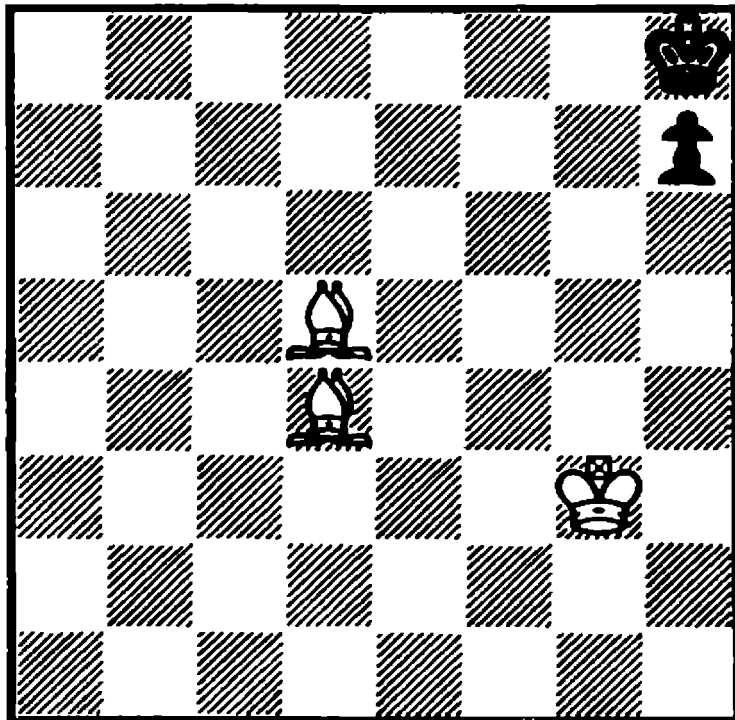
DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 13

12

(No se requiere respuesta.)

13

Ahora decida usted qué pueden hacer las negras en esta posición:



El Rey negro:

- ☐ puede capturar a su atacante
- ☐ puede escapar
- ☐ no puede hacer nada

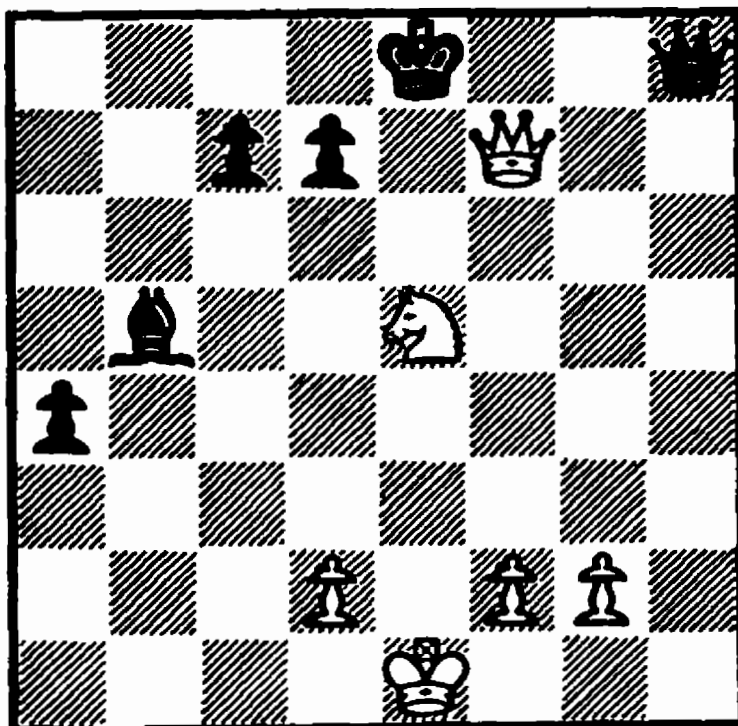
13

No puede hacer nada.

(Las negras están mate. Los Alfiles, en este caso, se asocian poderosamente.)

14

Nuevamente, observe esta posición y decida lo que puede hacer el Rey negro:



El Rey negro:

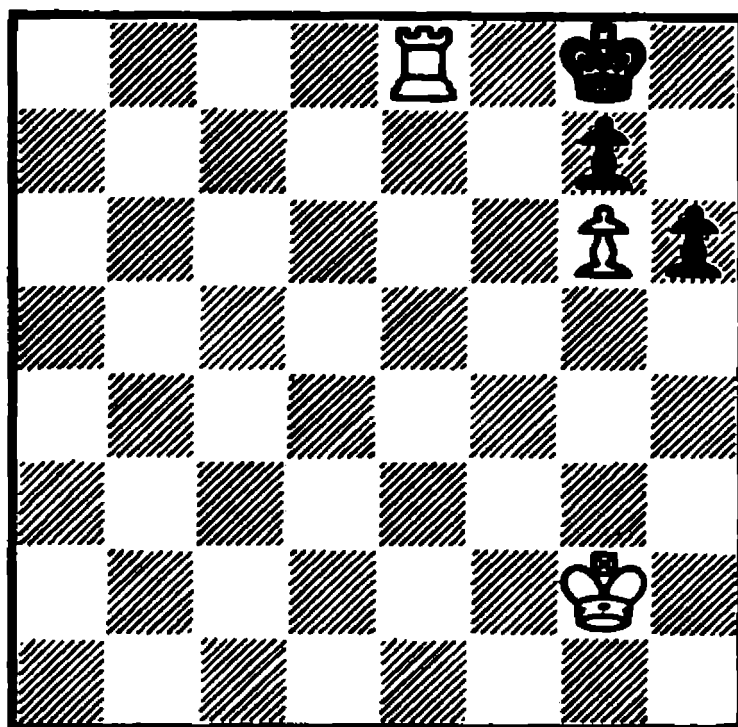
- ☐ puede capturar al atacante
- ☐ puede escapar
- ☐ no puede hacer nada

14

Puede escapar.

(Un cuadrado a su izquierda. Ensáyelo.)

15



El Rey negro:

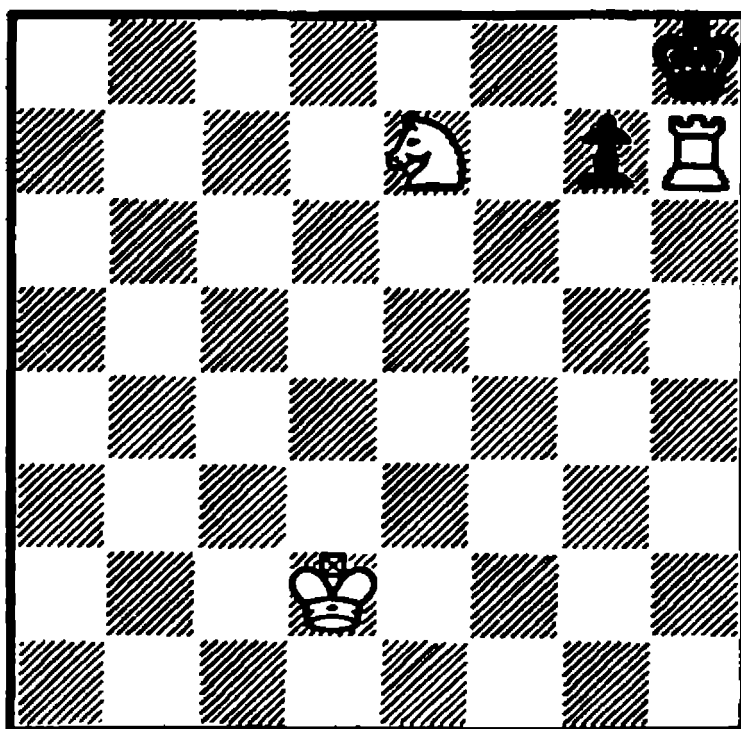
- ☐ puede capturar al atacante
- ☐ puede escapar
- ☐ no puede hacer nada

15

No puede hacer nada.

(El Peón blanco impide el escape del Rey negro.)

16



El rey negro:

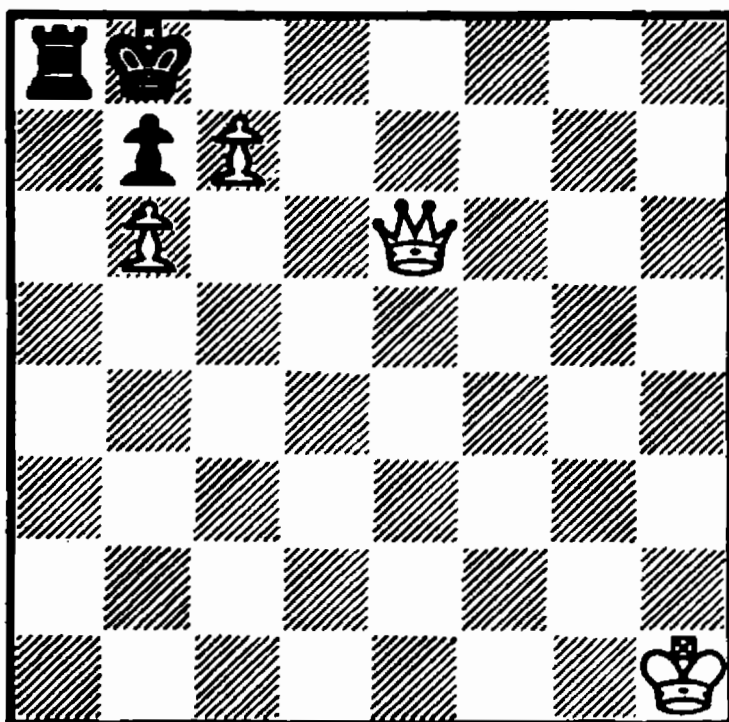
- ☐ puede capturar al atacante
- ☐ puede escapar
- ☐ no puede hacer nada

16

Puede capturar al atacante.

17

En este caso el jaque lo da el Peón:



El Rey negro:

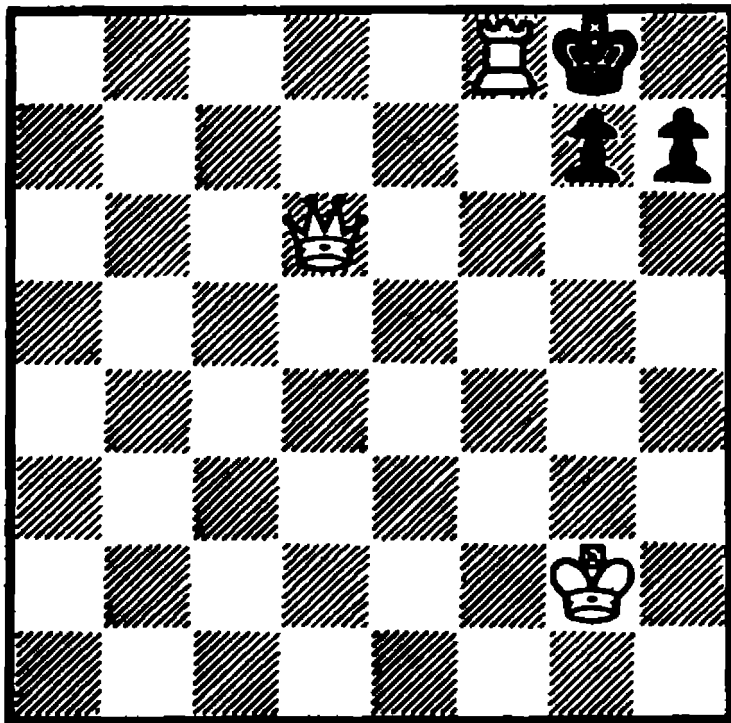
- ☐ puede capturar al atacante
- ☐ puede escapar
- ☐ no puede hacer nada

17

No puede hacer nada.

(Las negras están mate.)

18



El Rey negro:

- ☐ puede capturar al atacante
- ☐ puede escapar
- ☐ no puede hacer nada

18

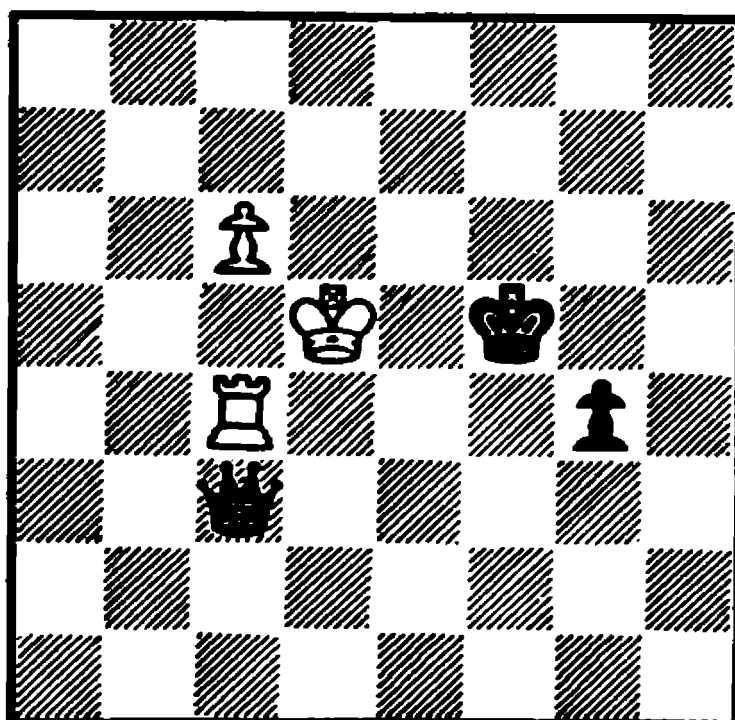
No puede hacer nada.

(La Torre atacante está protegida por la Dama. Las negras están mate.)

19

Dibuje una flecha para mostrar la forma cómo yo (negras) di mate en esta posición a Paul Keres:

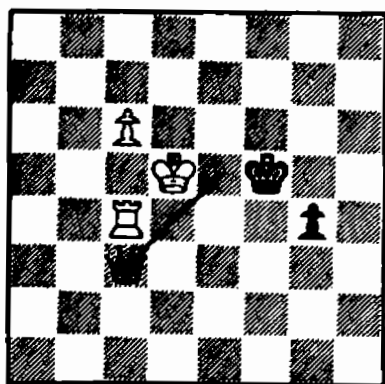
Fischer



Keres

19

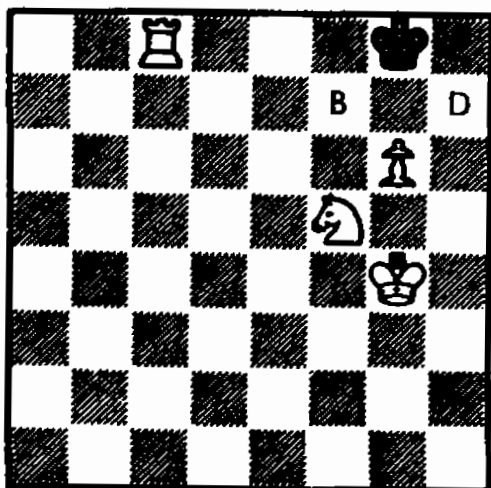
Fischer



Keres

NOTA: ¡Este mate ocurrió efectivamente! Esta posición está tomada de nuestra partida en el torneo de Bled (Yugoslavia) en 1959. Desde 1938 Keres es considerado uno de los mejores jugadores del mundo.

20



La Torre blanca da jaque. El Rey negro, no teniendo lugar donde escapar, está mate.

Observe los cuadrados con letras, luego identifique la pieza blanca que cubre cada uno de ellos. (Por ejemplo, si el Rey negro se moviera al cuadrado A, ¿qué pieza blanca lo capturaría?) Yo haré el primero para darle una idea.

- Torre cubre el cuadrado A
- _____ cubre el cuadrado B
- _____ cubre el cuadrado C
- _____ cubre el cuadrado D
- _____ cubre el cuadrado E

20

El Peón (cubre el cuadrado B)

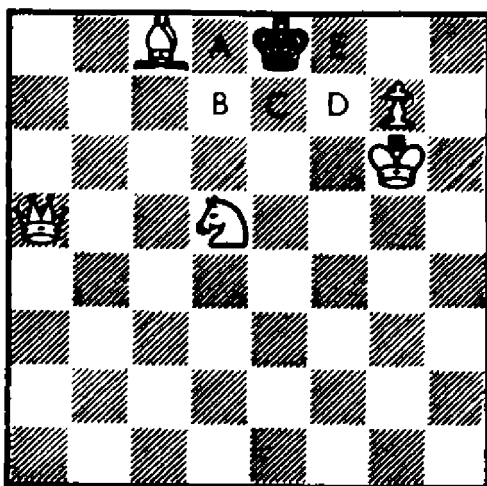
El Caballo (cubre el cuadrado C)

El Peón (cubre el cuadrado D)

La Torre (cubre el cuadrado E)

21

Ahora pruebe el siguiente:



Identifique la pieza blanca que cubre cada cuadrado:

_____ cubre el cuadrado A

_____ cubre el cuadrado B

_____ cubre el cuadrado C

_____ cubre el cuadrado D

_____ cubre el cuadrado E

Además, ¿qué pieza blanca está dando jaque? _____

21

La Dama (cubre el cuadrado A)

El Alfil (cubre el cuadrado B)

El Caballo (cubre el cuadrado C)

El Rey (cubre el cuadrado D)

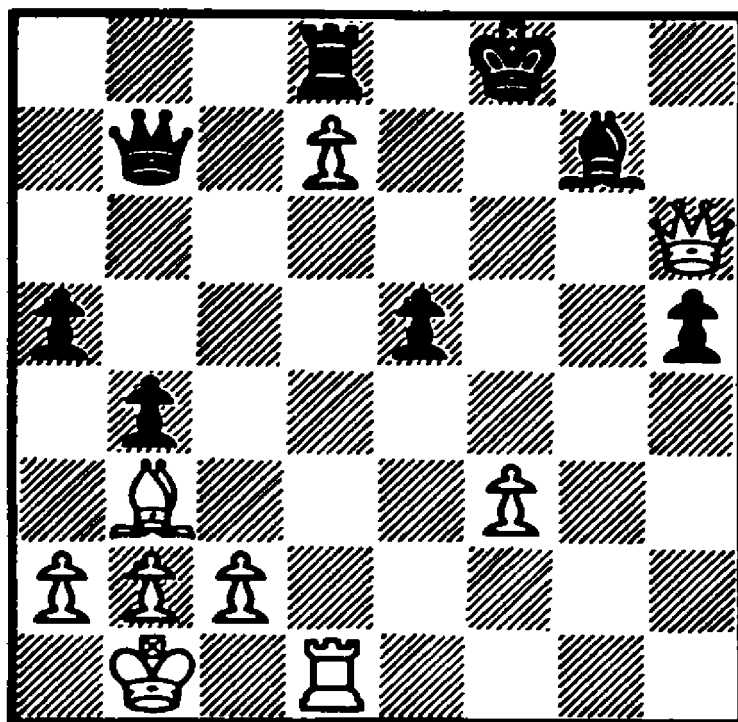
El Peón (cubre el cuadrado E)

Ninguna pieza blanca está dando jaque.

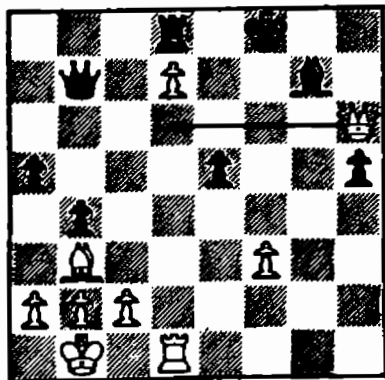
(Las negras no tienen ningún movimiento posible; por lo tanto, la partida termina en *tablas por ahogado*.)

22

Observe esta posición; a continuación dibuje una flecha indicando el movimiento necesario para que las blancas den mate:



22

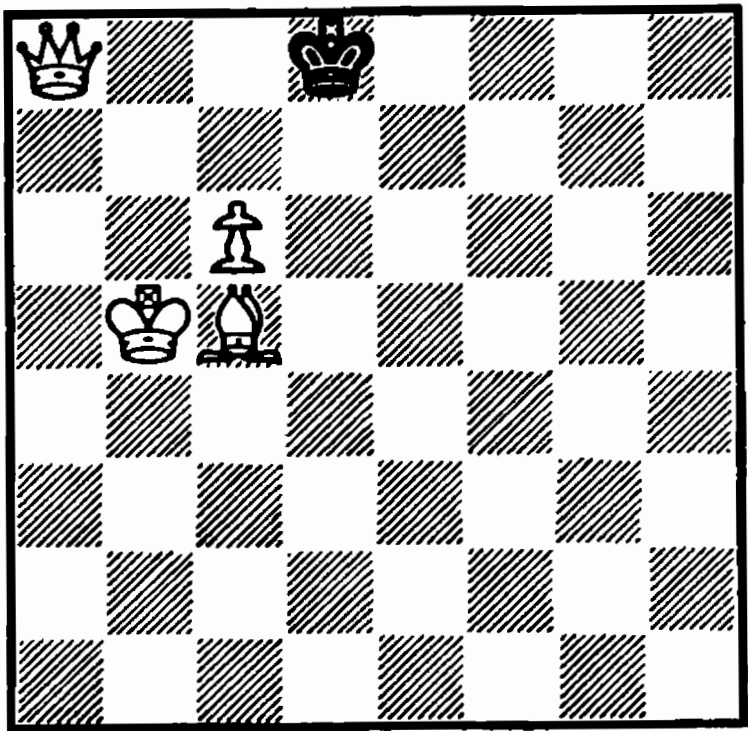


(Este ejemplo fue tomado de mi partida con Bent Larsen [negras] en el Torneo Interzonal de Portoroz, Yugoslavia, en 1958.)

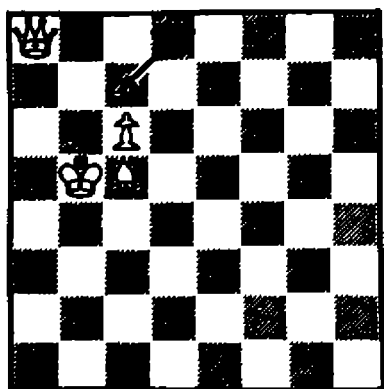
23

Las negras están en jaque de nuevo.

Dibuje una flecha indicando el único cuadrado al que pueden escapar las negras:

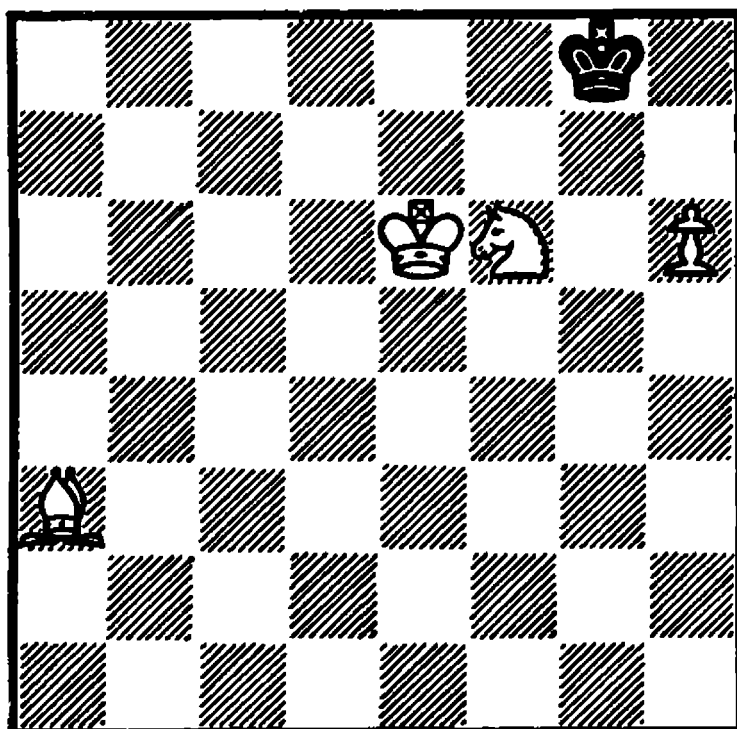


23

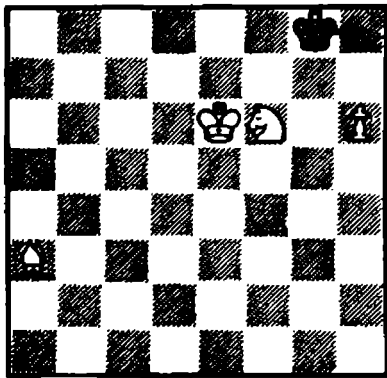


24

Nuevamente, dibuje una flecha para mostrar el cuadrado de escape de las negras:



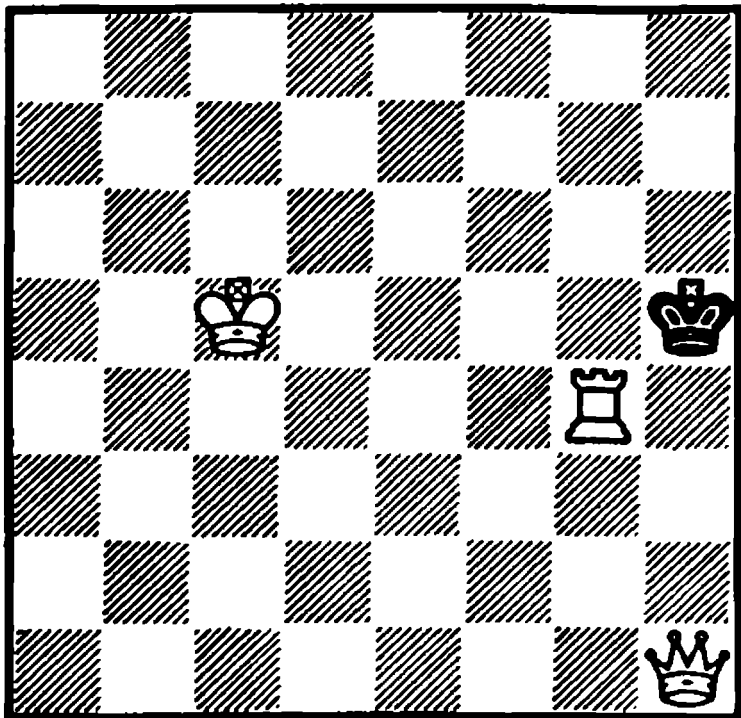
24



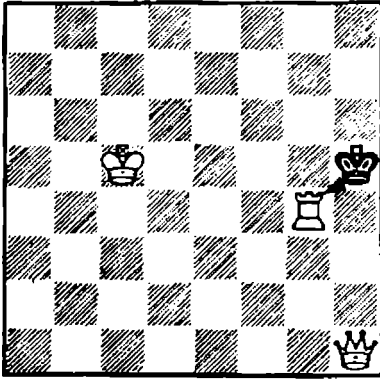
25

Esta es una posición frecuente, en la que las negras parecen estar en jaque mate. En realidad, pueden escapar, pero de una manera levemente distinta a la que usted está acostumbrado.

Dibuje una flecha en el diagrama indicando cómo el Rey negro se escapa del jaque:

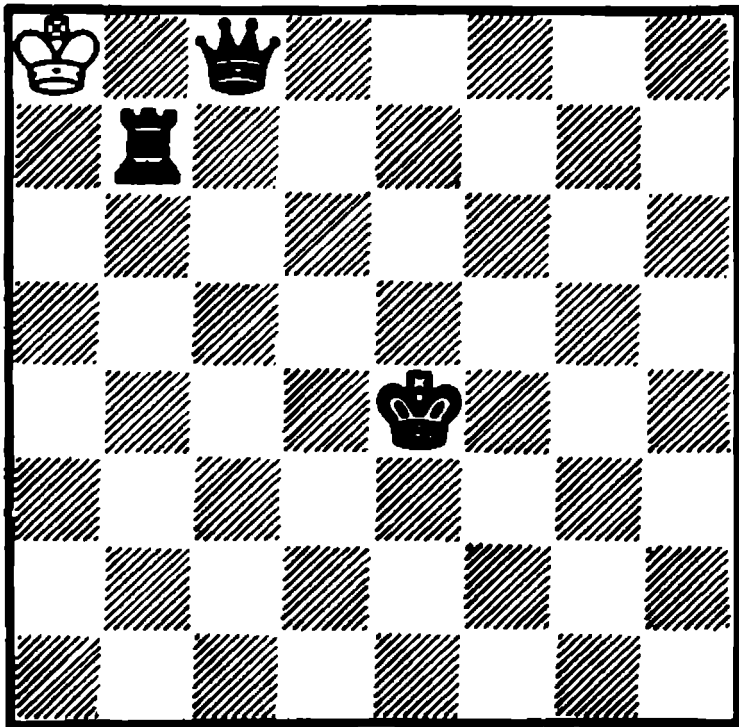


25



(Las negras pueden ir a un solo lugar, y ocurre que una Torre blanca está ocupando ese cuadrado. El Rey se salva capturando la Torre. ¡Tanto mejor!)

26



En esta posición, ¿pueden salvarse las blancas capturando la Torre mediante el Rey?

- ☐ sí
- ☐ no (jaque mate)

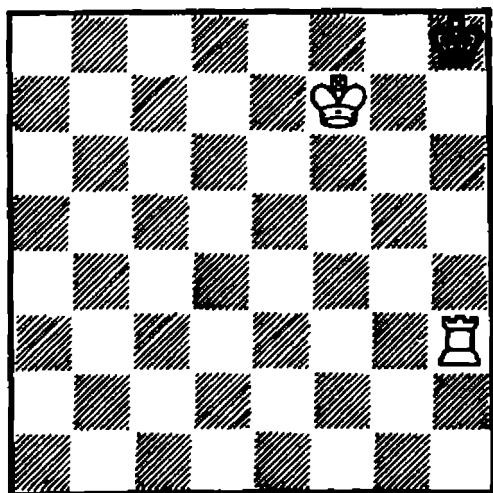
No (jaque mate)

(En este caso la Dama, que está dando jaque, también protege a la Torre. Las blancas están jaque mate.)

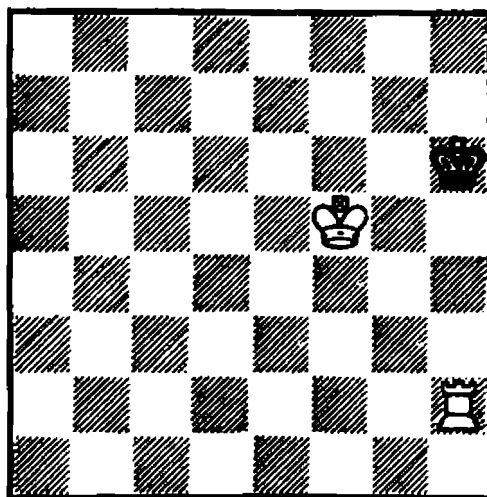
Recuerde que un Rey puede ayudar a atrapar al otro. En la práctica, cuando la mayoría de las piezas han sido intercambiadas, en las últimas etapas de la partida, el Rey puede ser una pieza ofensiva muy valiosa. En ningún caso debe convertirse en una pieza que usted tenga que mantener apartada en un rincón.

Observe las posiciones siguientes:

A



B



Las negras están jaque mate en:

- ☐ solamente en posición A
- ☐ solamente en posición B
- ☐ en ambas posiciones
- ☐ en ninguna de las posiciones

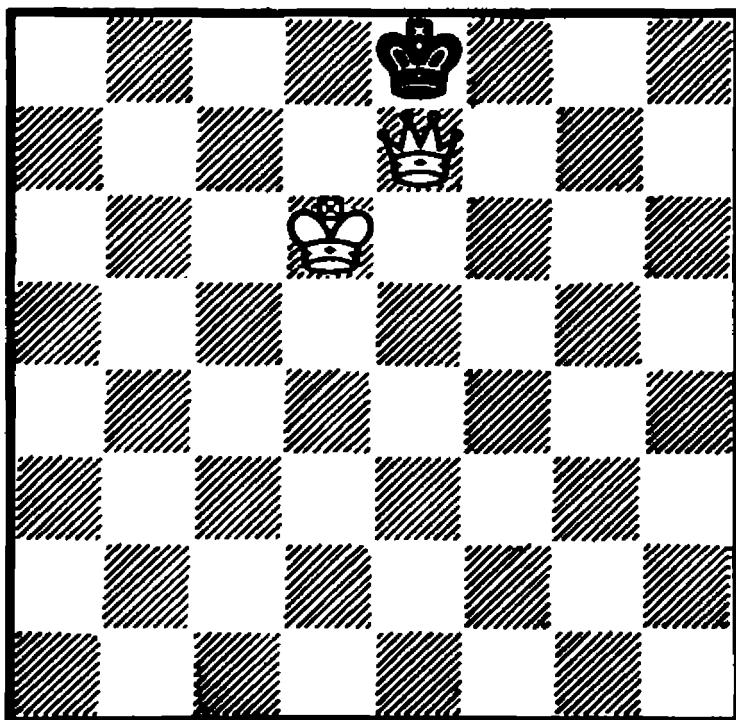
27

Solamente en la posición A.

(Observe que en la posición A el Rey blanco encierra al Rey negro, mientras la Torre da mate. Este es un tipo muy frecuente de mate. En la posición B, las negras tienen un cuadrado de escape que les permite salvarse del jaque. Mire nuevamente, en el caso que usted no lo hubiera notado.)

28

Ahora que usted captó la idea, observe esta posición:



¿Están en jaque mate las negras?

- ☐ sí
- ☐ no

28

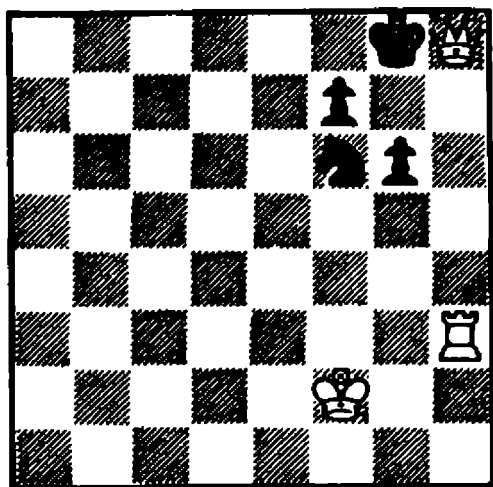
Sí.

{La Dama da Jaque y cubre todos los cuadrados de escape, mientras el Rey blanco protege a la Dama de la captura.}

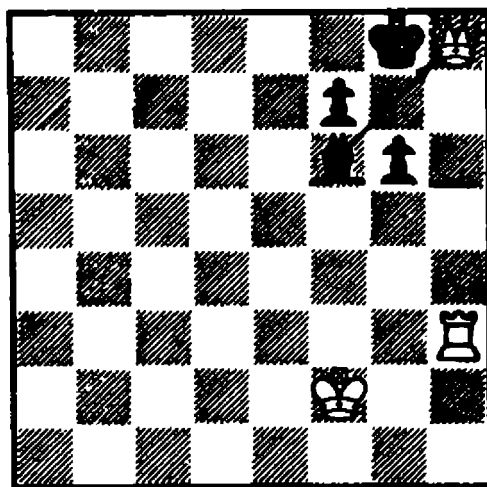
29

A veces se puede evitar el jaque o el mate procediendo a capturar con una pieza distinta del Rey amenazado.

Observe la diferencia que hay entre las dos posiciones de cada uno de los siguientes grupos:

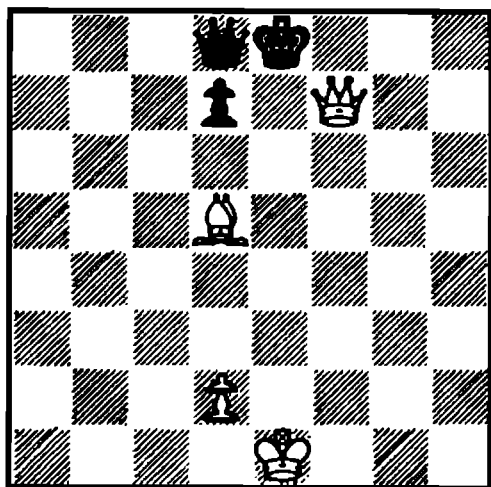


A1. La Dama blanca, protegida por la Torre, da mate.

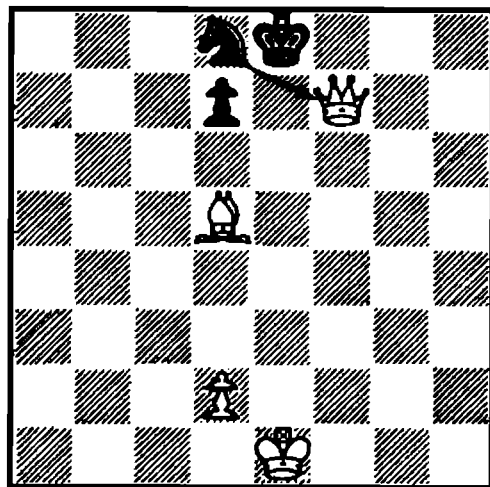


A2. Igual posición, excepto por la presencia del Alfil, que puede capturar al atacante.

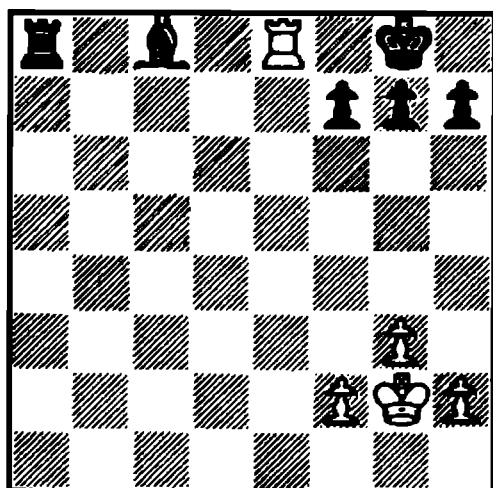
(continúa)



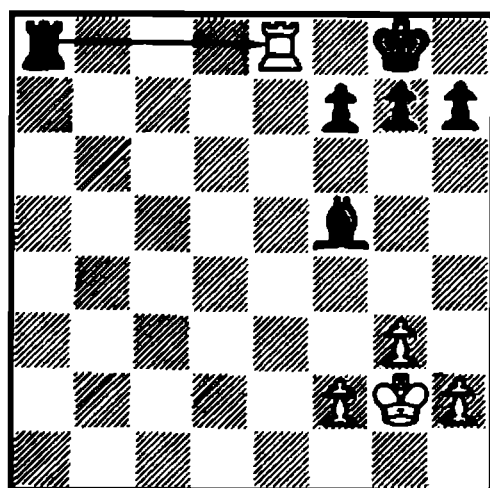
B1. La Dama blanca, protegida por el Alfil, da mate.



B2. Pero aquí el Caballo negro puede capturar al atacante.



C1. La Torre blanca ataca. El Alfil impide que la Torre negra capture la Torre blanca, lo que habría salvado la partida.



C2. Con el Alfil negro fuera de su camino, la Torre negra captura la Torre blanca.

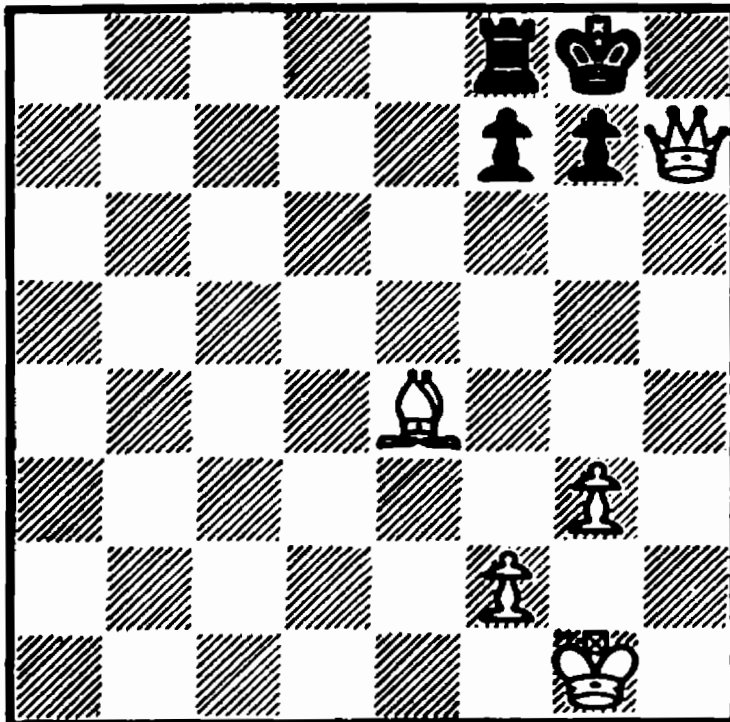
DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 30

29

(No se requiere respuesta.)

30

Observe la posición siguiente; luego determine la defensa de las negras, si la hay:



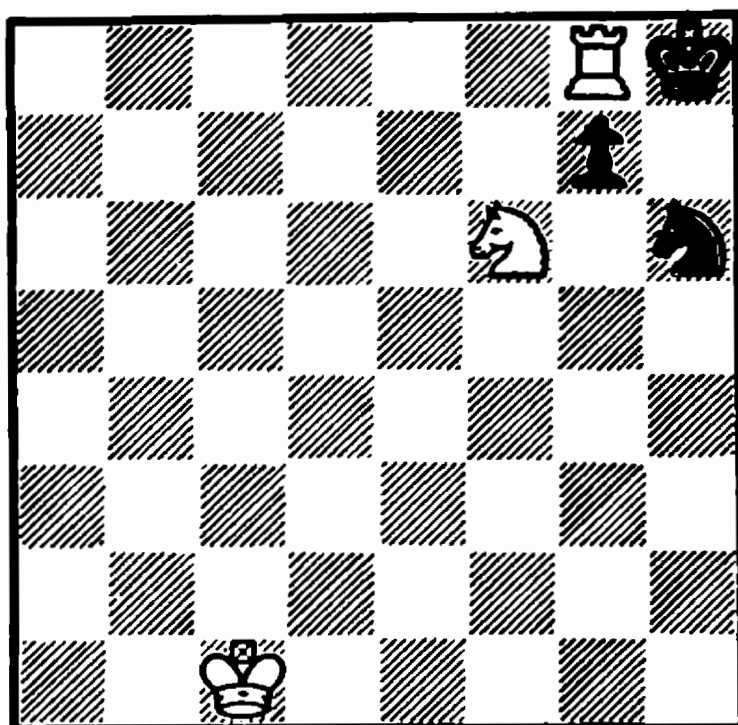
¿Cuál es la defensa de las negras?

- ☐ el rey captura la Dama
- ☐ el Rey escapa
- ☐ otra pieza captura la Dama
- ☐ no hay defensa: jaque mate

30

No hay defensa: jaque mate.

31



El movimiento negro de defensa ante el jaque:

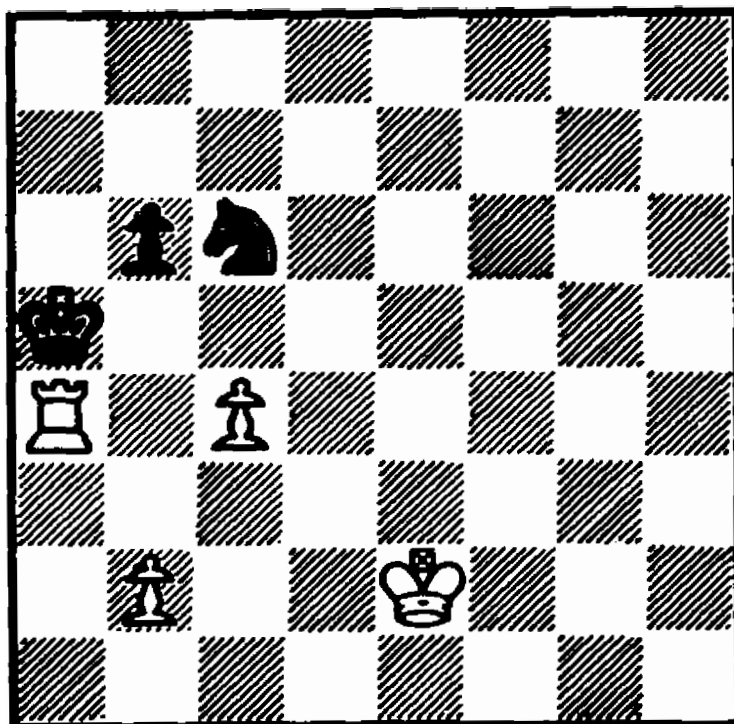
- ☐ el Rey toma la Torre
- ☐ el Rey escapa
- ☐ otra pieza captura la Torre
- ☐ no hay defensa: jaque mate

31

Otra pieza captura la Torre.

(En este caso es el Caballo el que captura.)

32



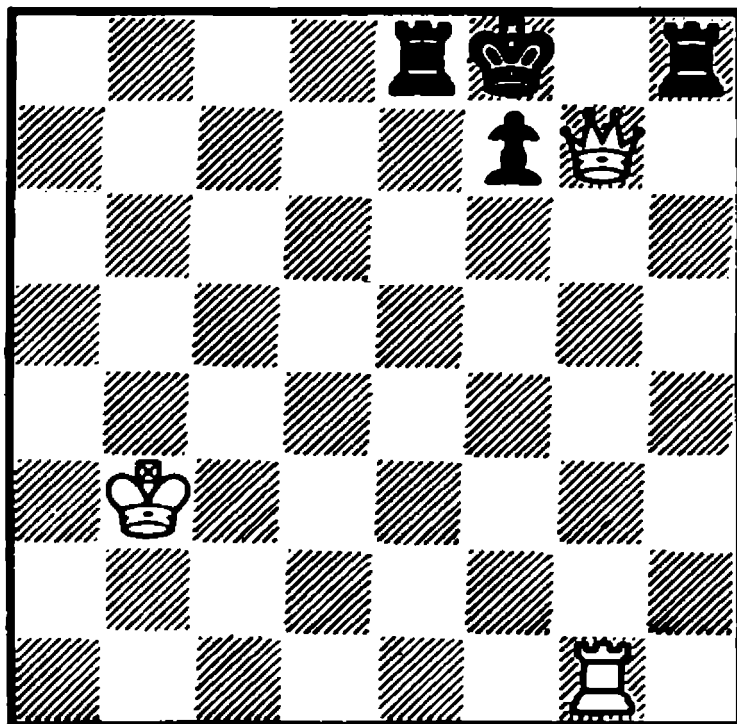
¿Qué juegan las negras?

- ☐ el Rey captura la Torre
- ☐ el Rey escapa
- ☐ otra pieza toma la Torre
- ☐ no hay defensa: jaque mate

32

El Rey captura la Torre.

33



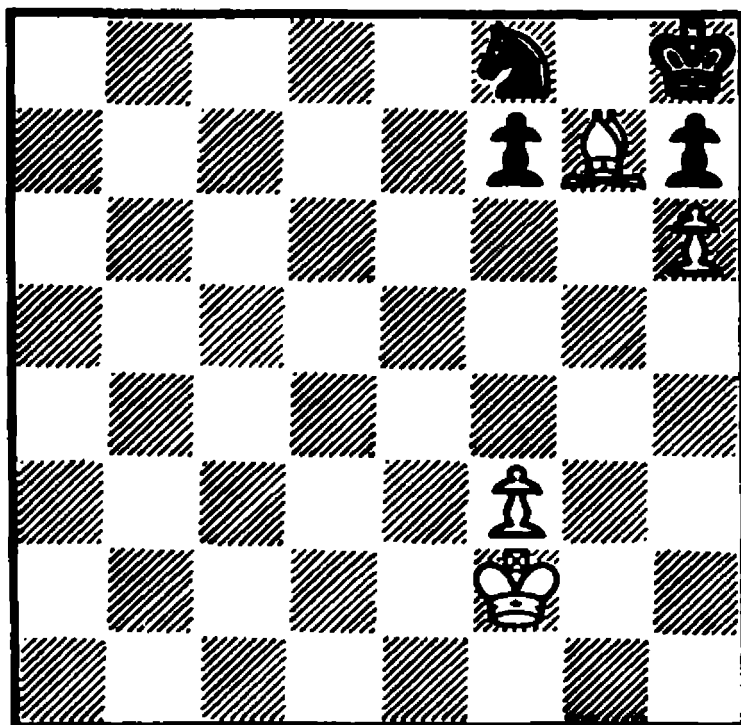
¿Cuál es la defensa de las negras?

- ☐ el Rey captura la Dama
- ☐ el Rey escapa
- ☐ otra pieza toma la Dama
- ☐ no hay defensa: jaque mate

33

El Rey escapa.

34



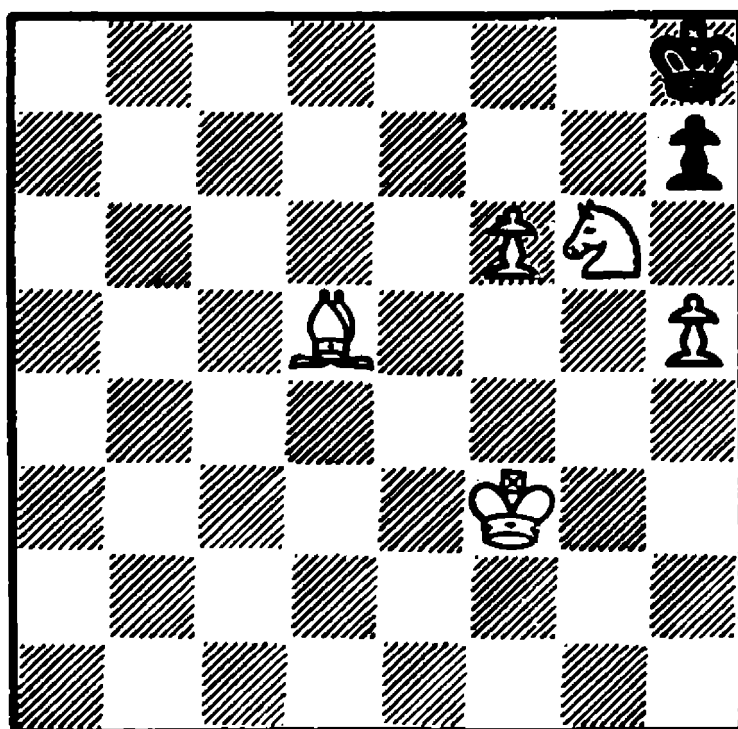
En este ejemplo, ¿cuál es el movimiento salvador de las negras?

- ☐ el Rey captura el Alfil
- ☐ el Rey escapa
- ☐ otra pieza toma el Alfil
- ☐ no hay defensa: jaque mate

34

El Rey escapa.

35



¿Qué pueden hacer las negras para escapar al Jaque?

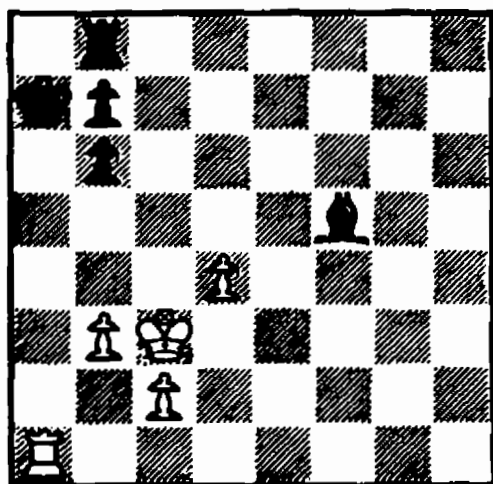
- ☐ el Rey captura el Caballo
- ☐ el Rey escapa
- ☐ otra pieza captura el Caballo
- ☐ no hay defensa: jaque mate

Otra pieza captura el Caballo.

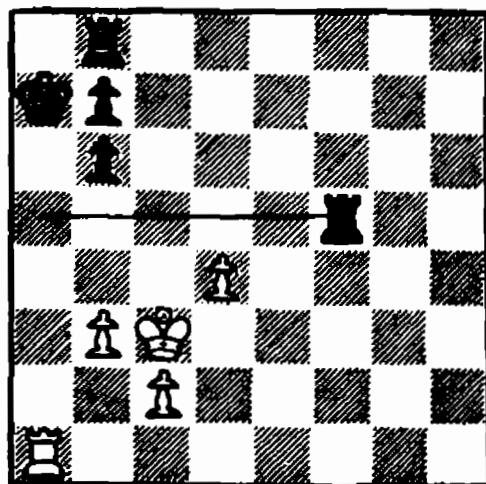
(En este caso, el Peón salva a las negras capturando el Caballo blanco atacante.)

Otra manera que tienen las negras para escapar al jaque es interponer una de sus piezas entre su Rey y la pieza atacante.

Observe las siguientes posiciones:

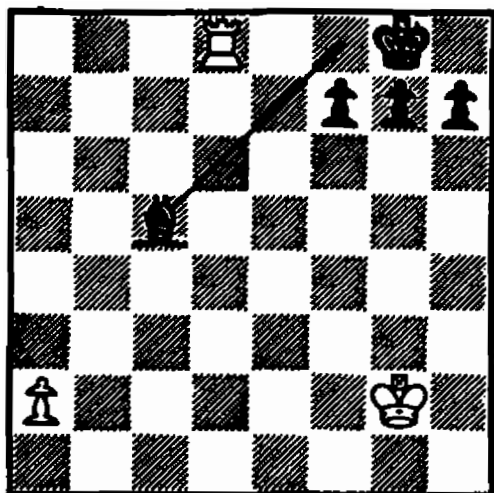


A. La Torre blanca da jaque. Las negras no tienen defensa y están mate.

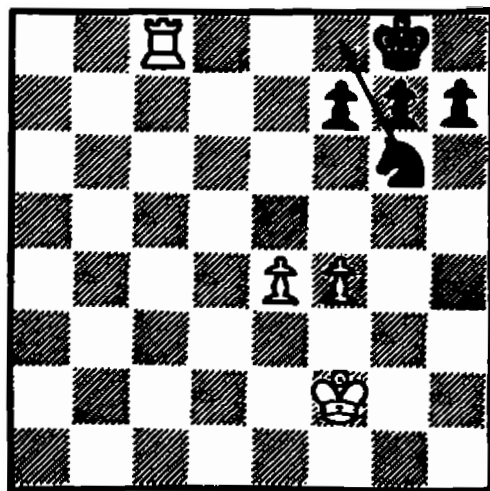


B. Pero en esta posición similar, la Torre negra impide el mate *interponiéndose* (tal como lo muestra la flecha).

(continúa)



C. Aquí se Interpone el Alfil, defendiendo al Rey del ataque de la Torre blanca.

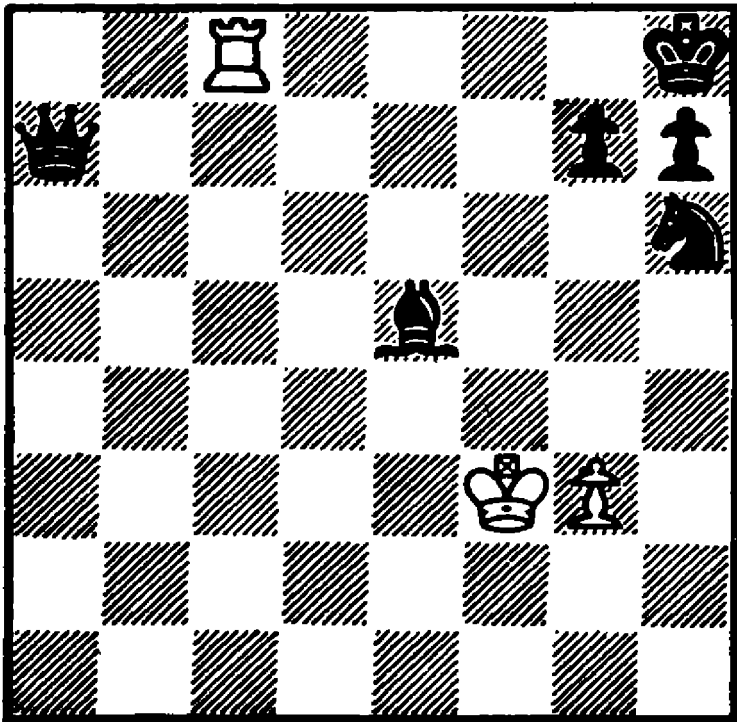


D. Esta vez es el Caballo negro el que se interpone.

AHORA DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 37

(No se requiere respuesta.)

En esta posición la Torre blanca da jaque:

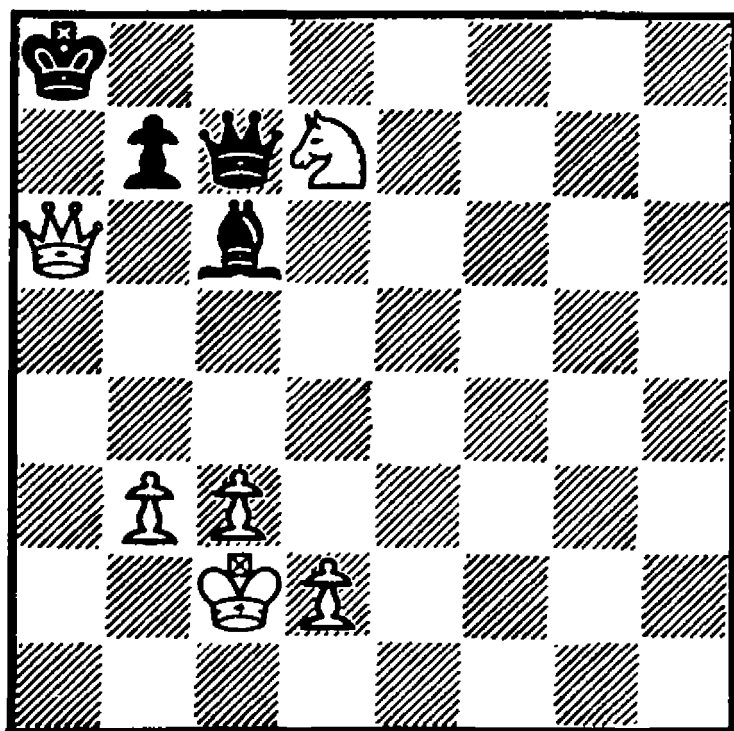


- a. ¿Qué pieza negra puede defender contra el jaque?: _____
- b. ¿Qué hace esa pieza negra?:
 - ☐ captura
 - ☐ se interpone

37

- a. El Caballo.
- b. Se interpone.

38



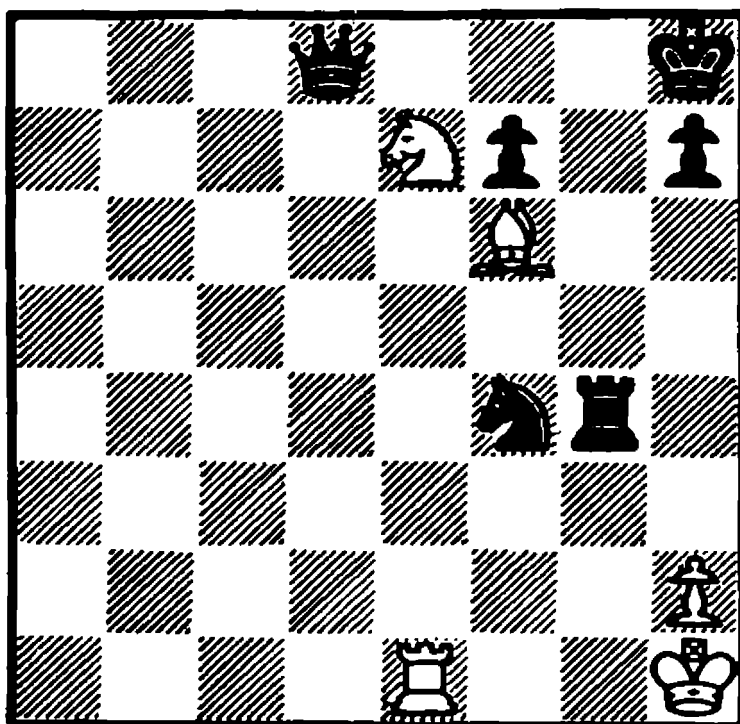
- a. ¿Cuál pieza negra puede defender contra este jaque?: _____
- b. ¿Qué hace esa pieza negra?:
 - ☐ captura
 - ☐ se interpone

38

- a. El Peón.
- b. Captura (la Dama).

39

En este cuadro y en los que siguen se le mostrarán a usted varias posiciones: en algunas las negras están mate; en otras pueden defenderse *capturando* al atacante blanco, *moviendo su Rey*, o *interponiendo* una pieza. Se le preguntará a usted cuál es la defensa negra, si la hay.



¿Están mate las negras por el Alfil blanco?

☐ sí

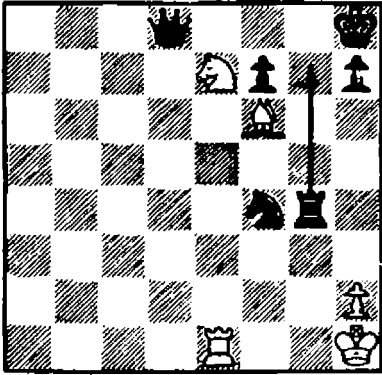
☐ no

En caso negativo, dibuje en el diagrama una flecha mostrando la defensa negra.

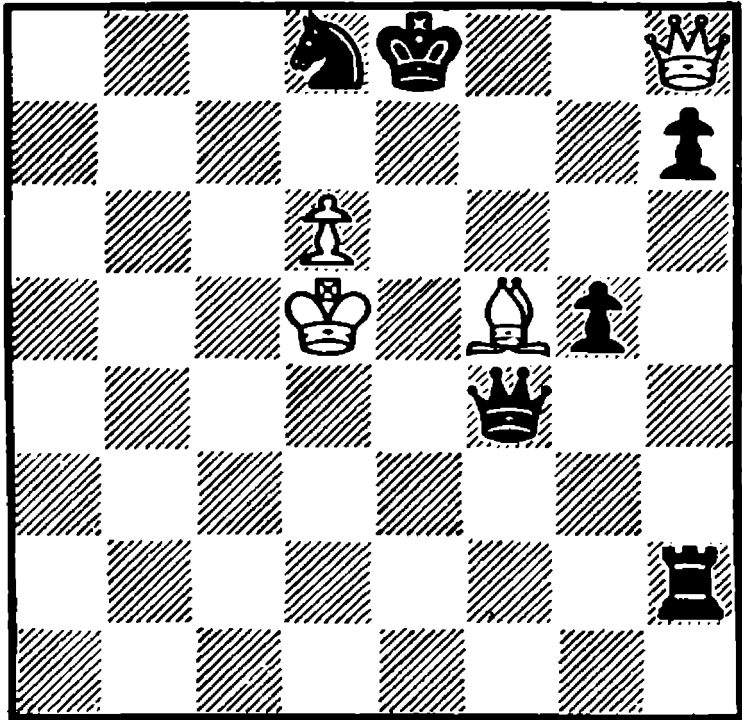
39

No.

(Las negras no están mate; se *interpone* la Torre, tal como se indica.)



40



¿Están mate las negras?

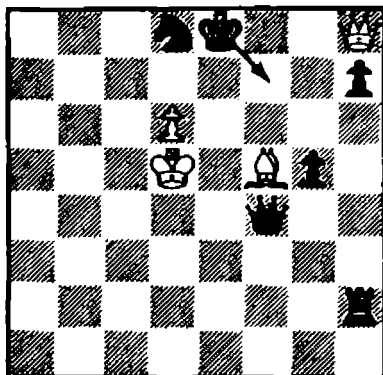
- ☐ sí
- ☐ no

En caso negativo, dibuje una flecha para indicar su defensa.

40

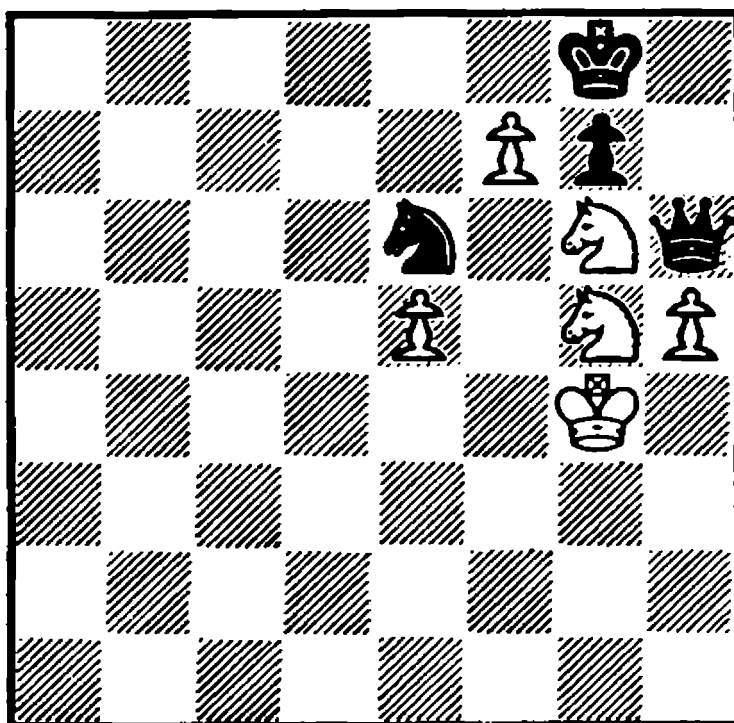
No.

(El Rey se escapa, tal como se muestra.)



41

Observe cuidadosamente el tablero. Tiene su trampa.



¿Están mate las negras?

☐ sí

☐ no

En caso negativo, dibuje una flecha mostrando la defensa.

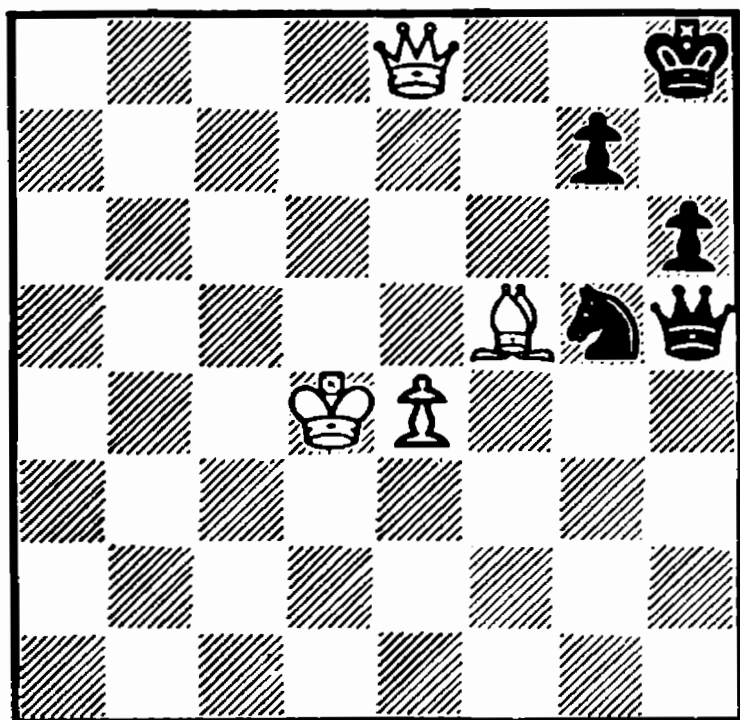
41

Sí.

(¡Fíjese en los Caballos!)

42

Aquí hay otra con trampa:



La posición:

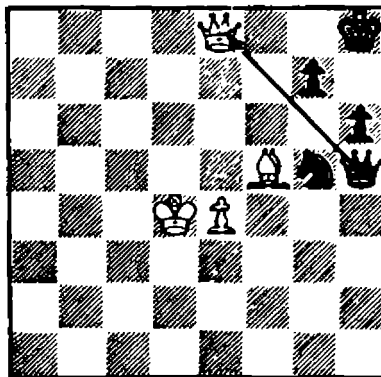
- ☐ es jaque mate
- ☐ no es jaque mate

Si usted contesta que «no es jaque mate», dibuje una flecha mostrando la defensa de las negras.

42

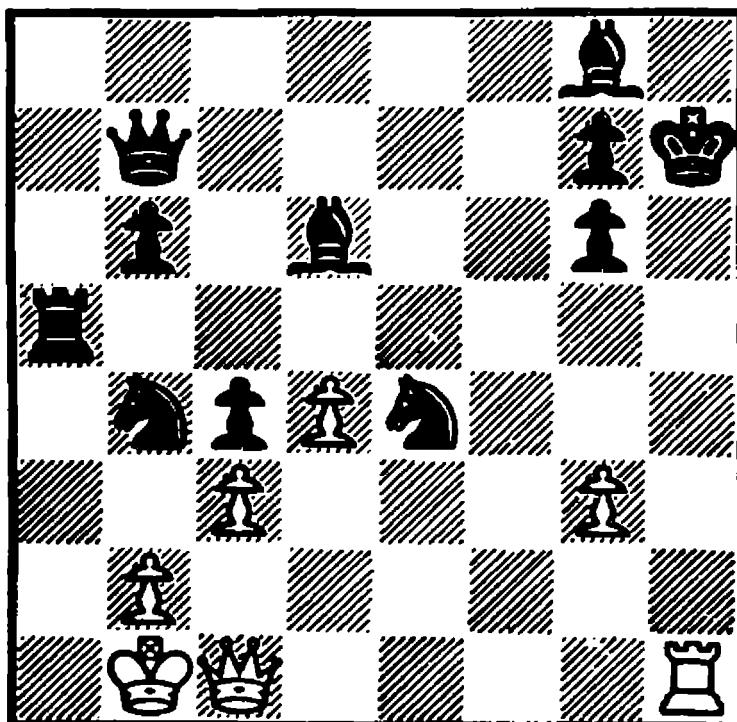
No es jaque mate.

(La Dama toma la Dama,
tal como se muestra.)



43

Ahora verá usted posiciones más complicadas, que requieren una cuidadosa consideración de cada pieza sobre el tablero.



- ¿Cuál pieza negra puede defender contra el mate? _____
- ¿Cómo defiende esa pieza?:
 - ☐ capturando al atacante
 - ☐ interponiéndose

43

- a. La Torre.
- b. Interponiéndose.

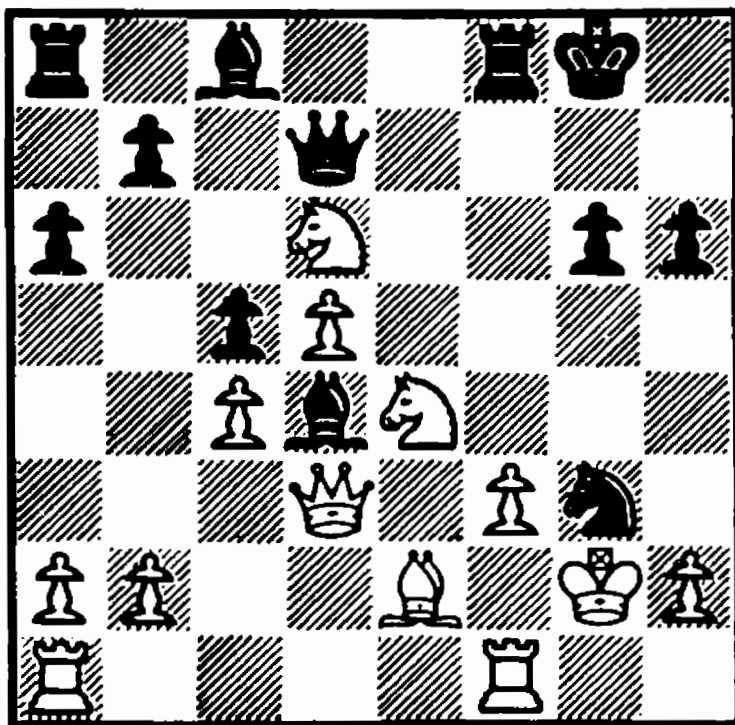
(Usted tiene que observar todas las piezas del tablero y considerar cómo ellas afectan la posición.)

44

Esta es la posición de una de mis partidas en la cual yo jugaba con las negras.

Supongamos que el Peón blanco captura el Caballo negro. Dibuje una flecha mostrando cómo yo daría mate en un movimiento:

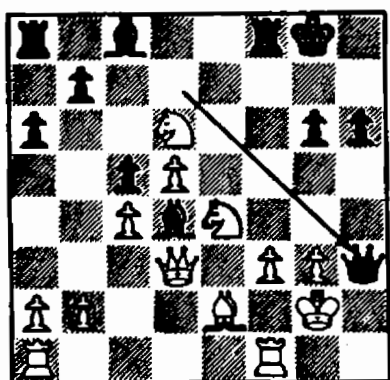
Fischer



Gligoric

- 44 Después que el Peón blanco toma el Caballo, la Dama da mate así:

Fischer



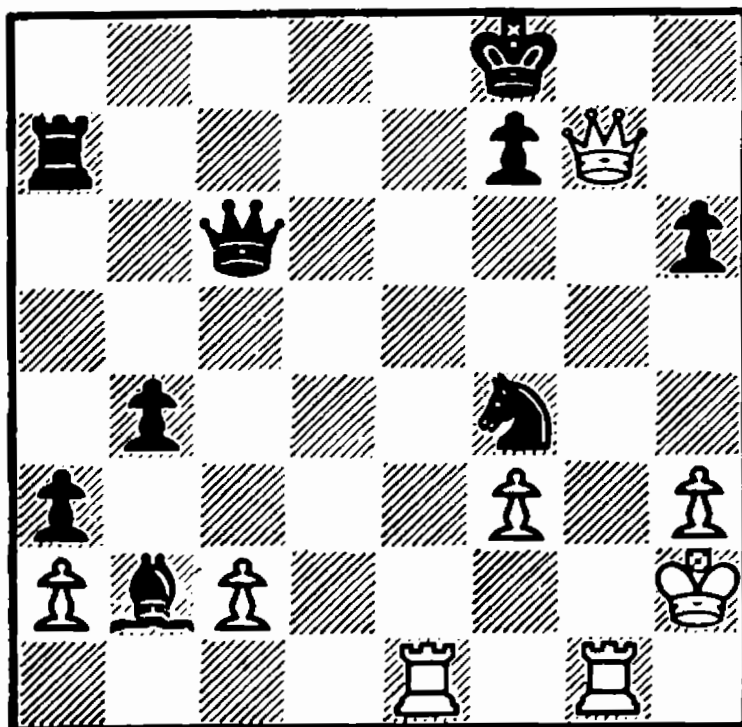
Gligoric

NOTA: Esta posición es de mi partida con Gligoric en Bled, Yugoslavia (1961). Gligoric ha sido campeón de Yugoslavia muchas veces. Tres veces ha sido seleccionado para el Torneo de Aspirantes al Campeonato del Mundo.

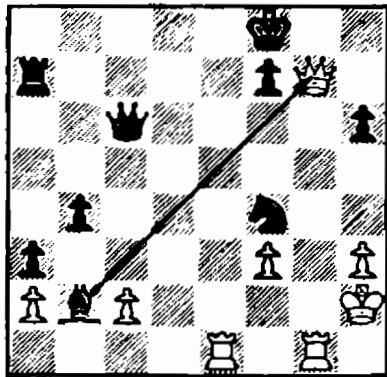
En realidad, mi oponente hizo un movimiento diferente (Caballo toma Alfil), y tras un juego complicado, la partida terminó en tablas.

45

Dibuje una flecha mostrando la defensa negra contra el jaque mate:



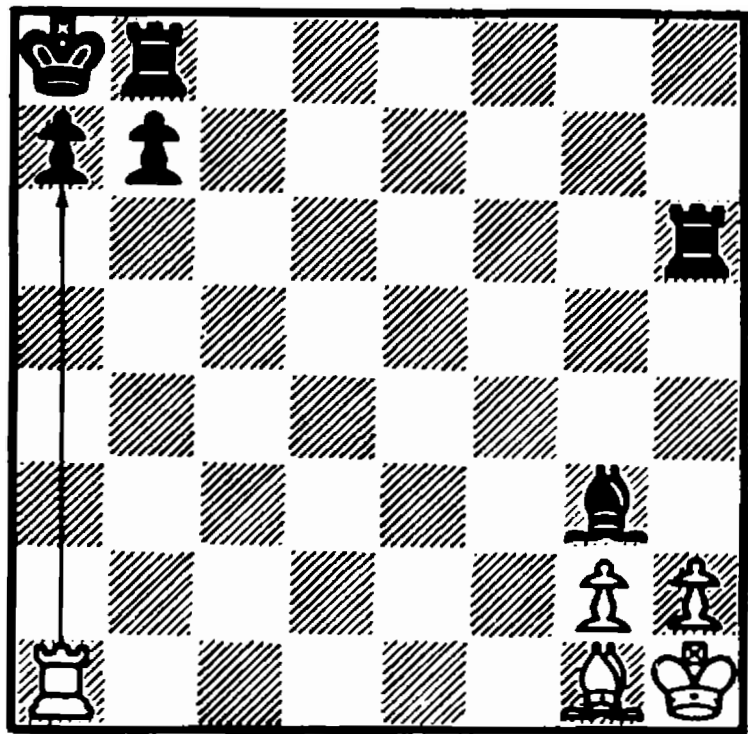
45



(¡Recuerde: preste atención a todo el tablero!)

46

Observe cuidadosamente el tablero:



La Torre blanca, ¿puede dar mate capturando el Peón, tal como la flecha indica?

☐ sí

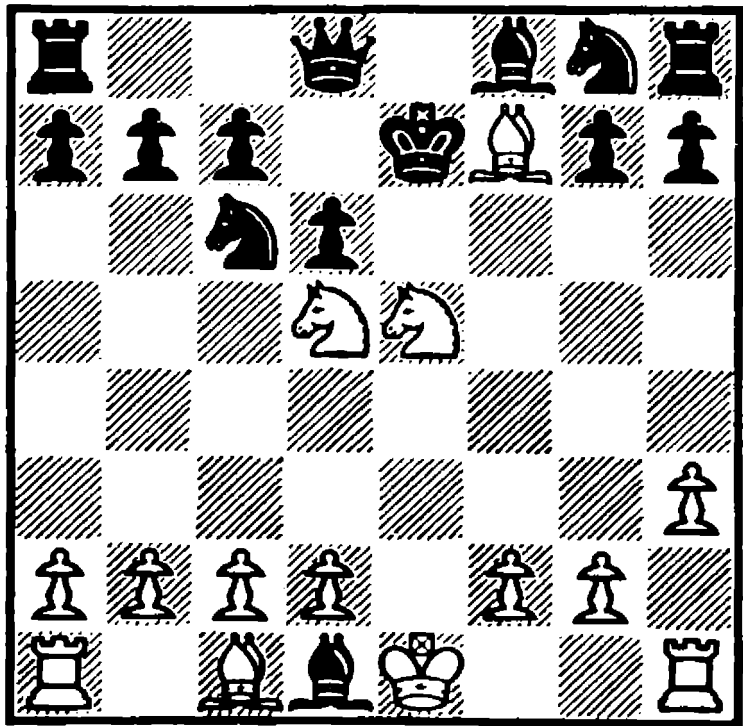
☐ no

46

Sí.

{La Torre blanca está protegida por el Alfil.}

47



¿Están mate las negras en esta posición?

☐ sí

☐ no

En caso negativo, dibuje la flecha habitual para mostrar la defensa.

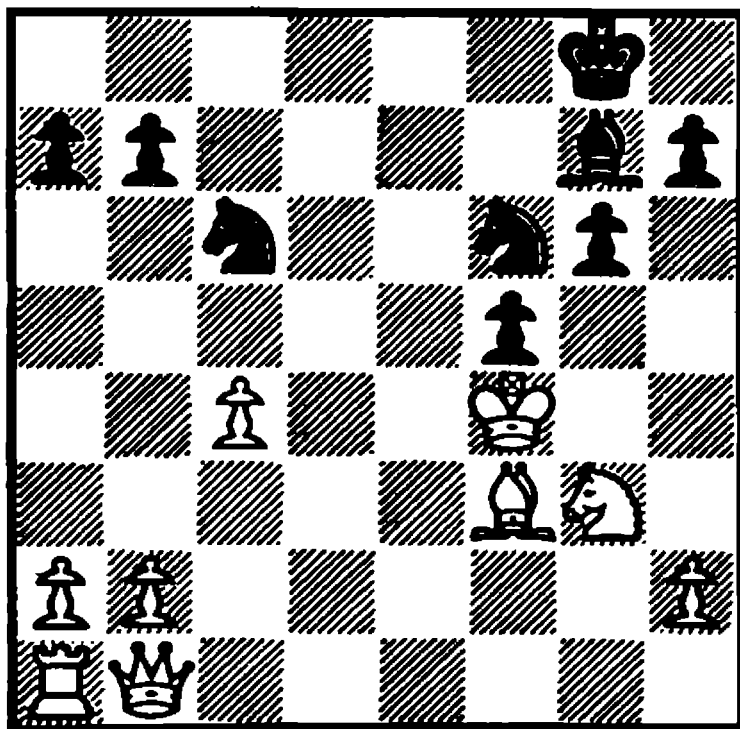
47

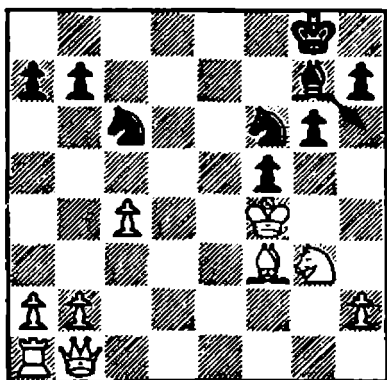
Sí.

(Las negras están mate. Las blancas sacrifican su Dama para conseguir este mate. Observe el Alfil negro que está junto al Rey blanco.)

48

Esta es la posición de una de mis partidas. Dibuje una flecha mostrando cómo pueden dar mate las negras:

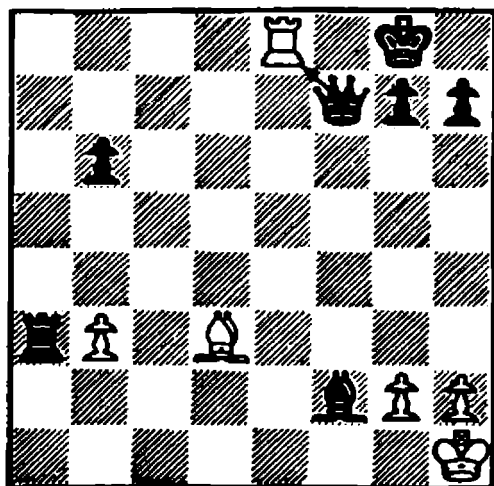




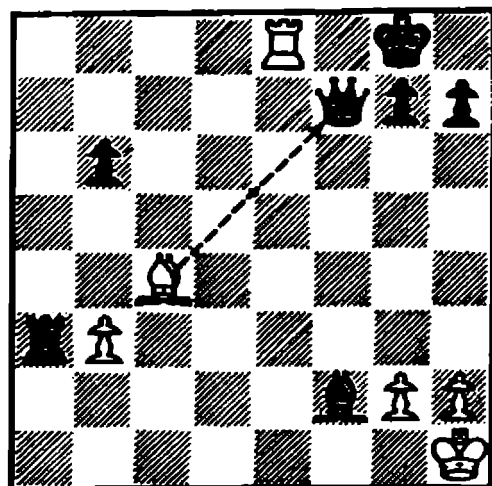
NOTA: Esta posición es de mi partida con Letelier (Blancas) en el Torneo de Leipzig, 1960. Letelier abandonó antes que permitiera que el Alfil diera mate.

CLAVADAS

Observe las *diferencias* entre las tres parejas siguientes:

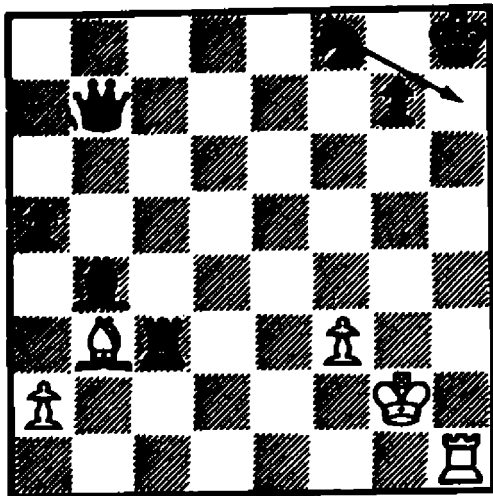


A1. En esta posición, la Dama negra puede capturar al atacante.

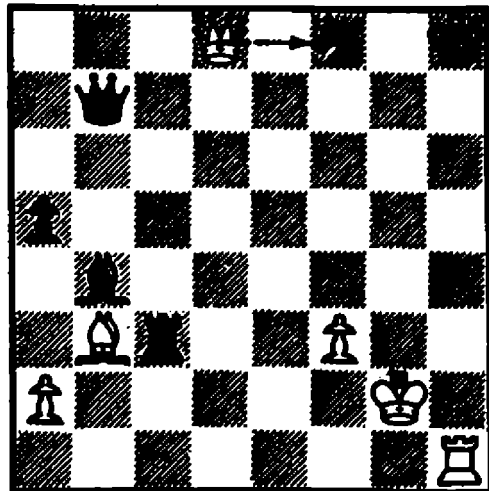


A2. Pero aquí, la Dama negra *no puede* capturar al atacante. La Dama está «clavada» por el Alfil blanco (al capturar expondría al Rey negro a ser capturado por el Alfil).

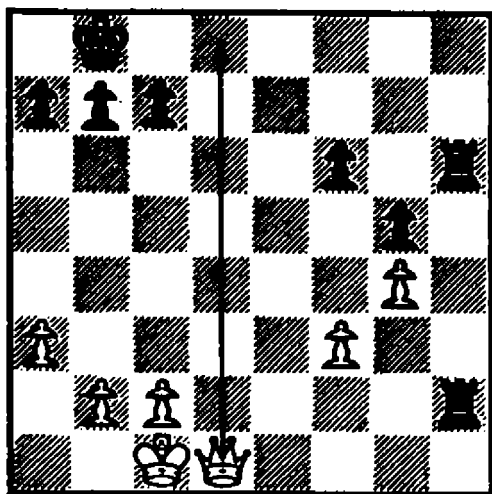
(continúa)



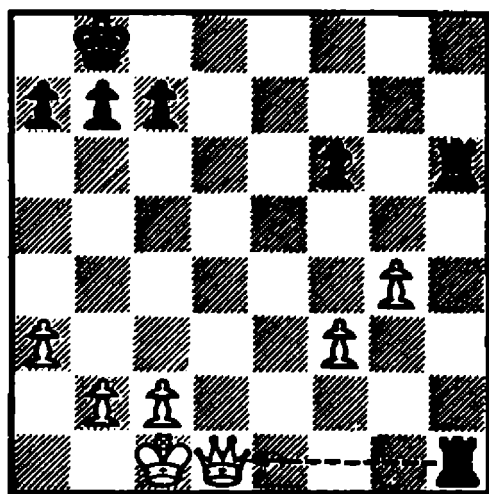
B1. El Caballo negro puede interponerse para defender contra el jaque de la Torre blanca.



B2. El Caballo negro *no puede* interponerse (está clavado por la Dama blanca).



C1. La Dama blanca puede dar jaque y mate.



C2. La Dama blanca *no puede* dar jaque (está clavada por la Torre negra.)

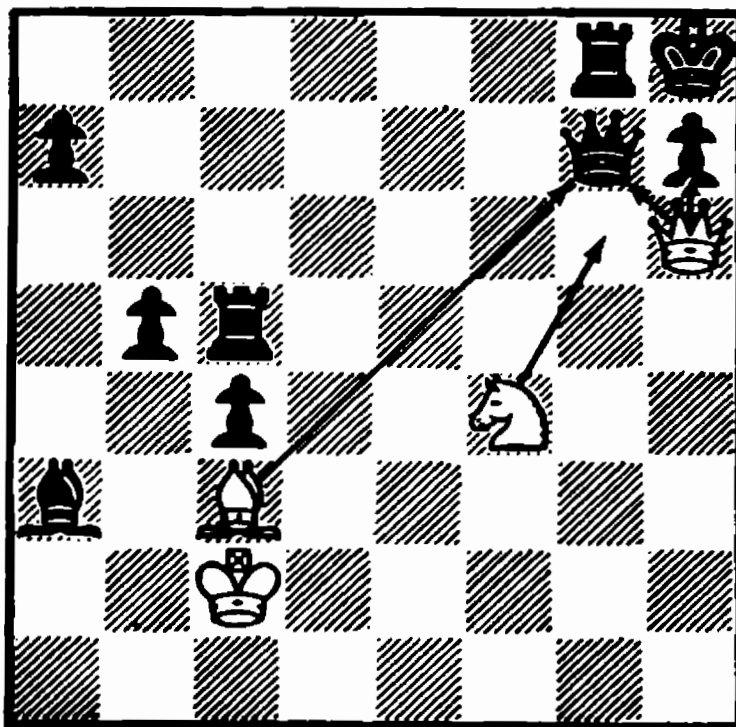
AHORA DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 50

50

- La Dama.
- La Torre (junto al Rey blanco).
- El Alfil.

51

Las blancas pueden dar varios jaques, pero uno solo es mate.



¿Qué movimiento da mate?

- ☐ el Alfil toma la Dama
- ☐ la Dama toma la Dama
- ☐ la Dama toma el Peón
- ☐ el Caballo da jaque

52

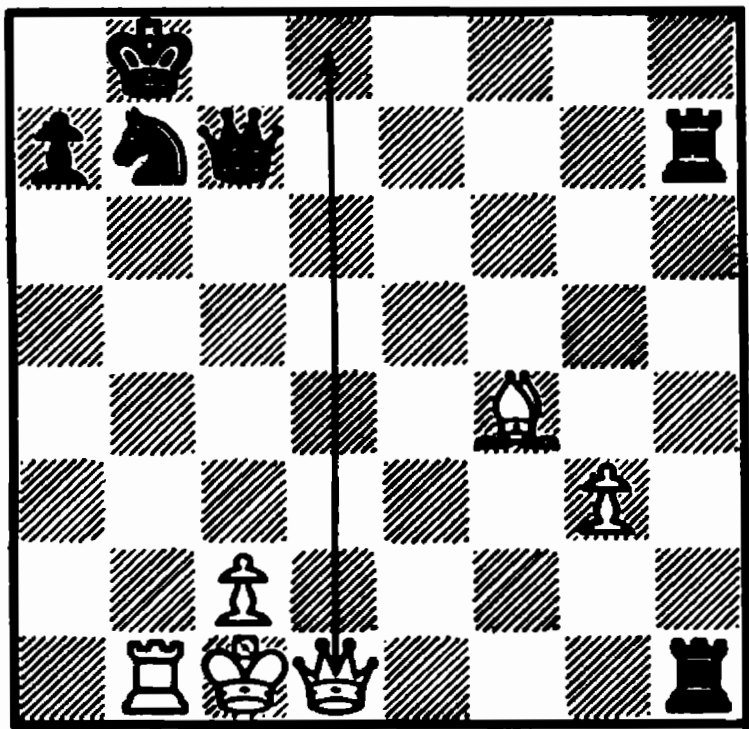
a. Sí.

(La Dama negra está clavada y no puede interponerse.)

b. No.

(¡El Alfil negro puede capturar!)

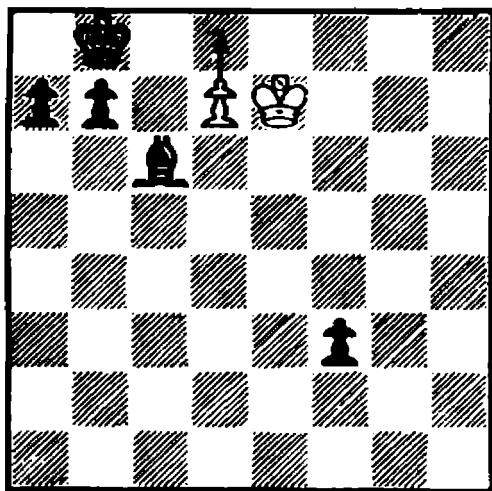
53



¿Por qué la Dama blanca *no puede* dar mate, tal como se indica? _____

¡La Dama blanca está clavada por la Torre negra! De otra manera podría dar mate, pues tanto la Dama negra como el Caballo están ambos clavados.

Examinemos la regla de la promoción del Peón. Cuando su Peón recorre todo el camino y llega al otro lado del tablero, se convierte —según su elección— en Dama, Torre, Alfil o Caballo.



Aquí el Peón blanco puede avanzar y dar mate a las negras.

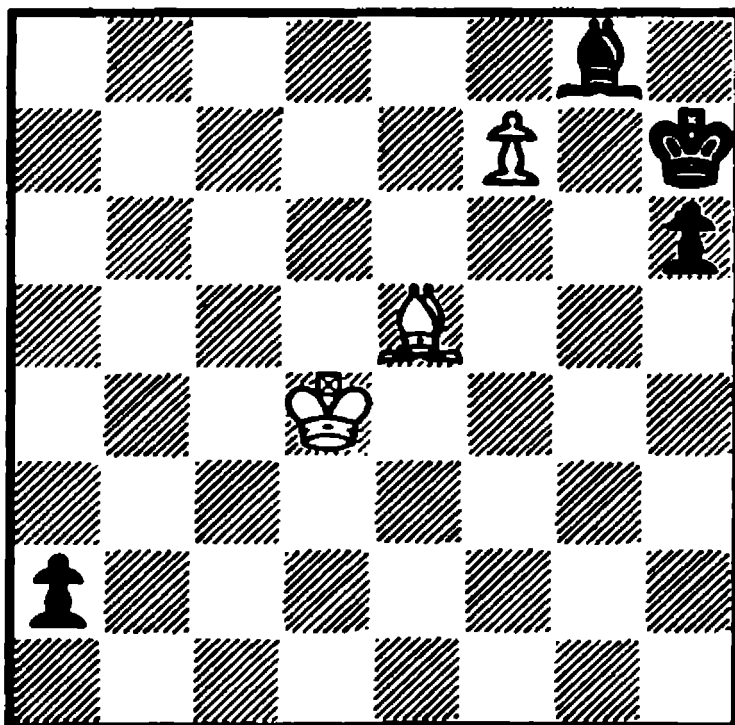
Para hacer esto, el Peón debe convertirse en:

- ☐ Alfil
- ☐ Caballo
- ☐ Dama
- ☐ Torre

Dama.

(No serviría una promoción a Torre, porque el Rey negro podría moverse a un cuadro de escape. Generalmente es mejor convertir un Peón en Dama, pues ésta es la pieza más poderosa. En raras ocasiones, sin embargo, conviene más cambiar el Peón por una pieza más débil (el Caballo, por ejemplo).

Aunque no parezca, las blancas *pueden* dar mate en esta posición:

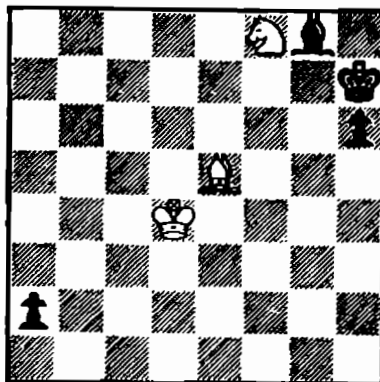


El movimiento blanco correcto es:

- ☐ el Peón avanza recto hacia adelante y se convierte en Caballo
- ☐ el Peón avanza recto hacia adelante y se convierte en Dama
- ☐ el Peón toma el Alfil y se convierte en Dama
- ☐ el Peón toma el Alfil y se convierte en Alfil

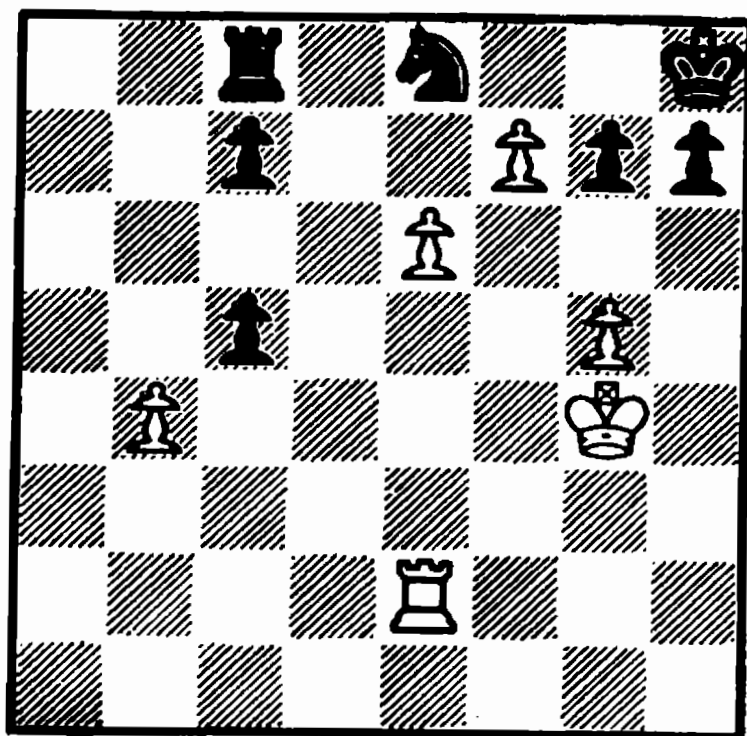
55

(Las negras están mate, tal como se indica. Si, en cambio, las blancas hubieran hecho Dama, las negras también habrían coronado su Peón, haciendo jaque.)



56

En esta posición un Peón blanco puede ser promovido y dar mate:



a. Para dar mate, el Peón debe:

- ☐ avanzar recto hacia adelante
- ☐ tomar el Caballo

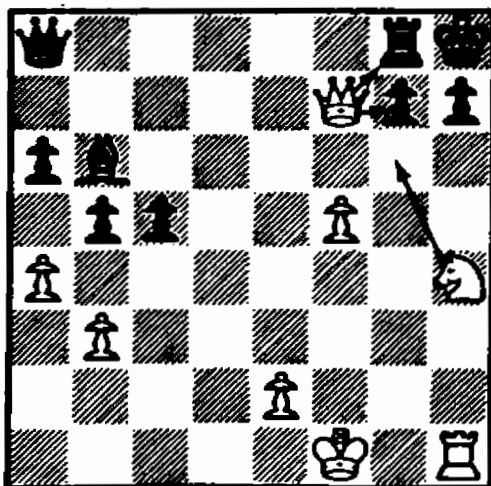
b. ¿En qué debe convertirse para dar mate?: _____

56

- a. Avanzar recto hacia adelante.
- b. Dama o Torre.

57

Este es un repaso de parte del material que ya se ha aprendido.
Observe esta posición:



- a. ¿Puede dar mate la Dama blanca?:
 - ☐ sí
 - ☐ no
- b. ¿Puede dar mate el Caballo blanco?:
 - ☐ sí
 - ☐ no

58

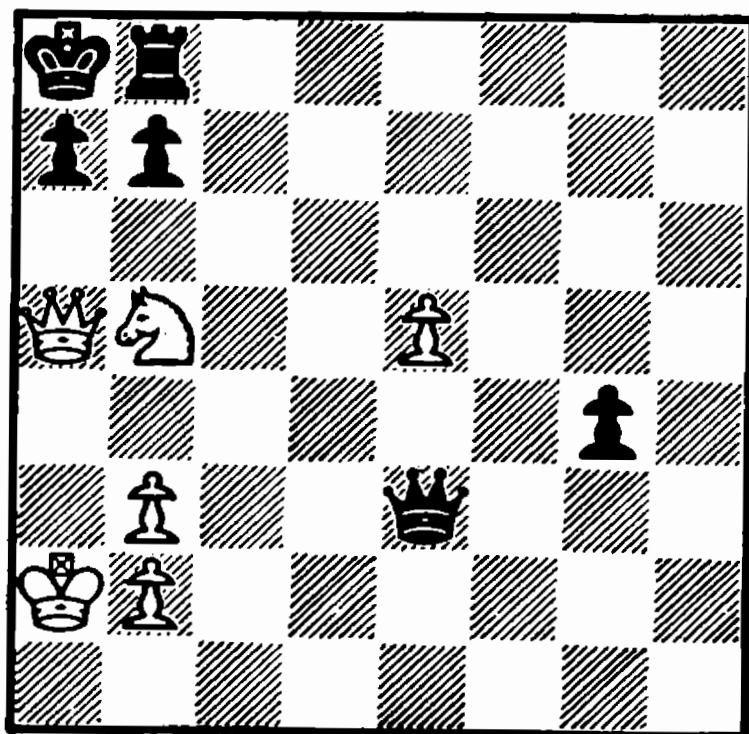
D

59

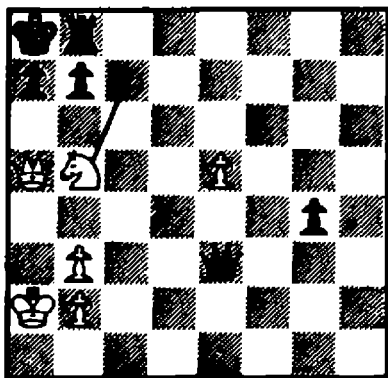
Observe cuidadosamente el tablero.

La Dama y el Caballo blancos pueden dar jaque.

Dibuje una flecha mostrando el movimiento blanco que produce mate:



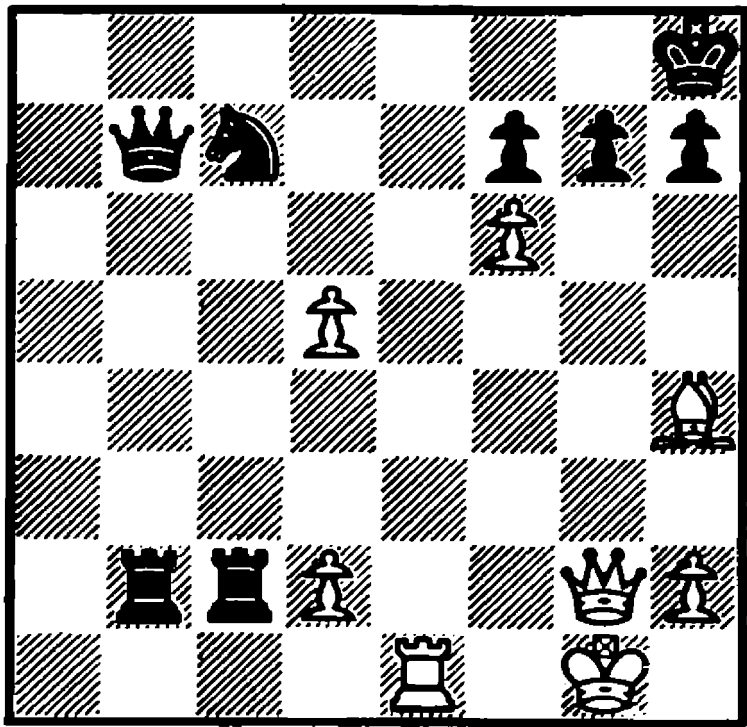
59



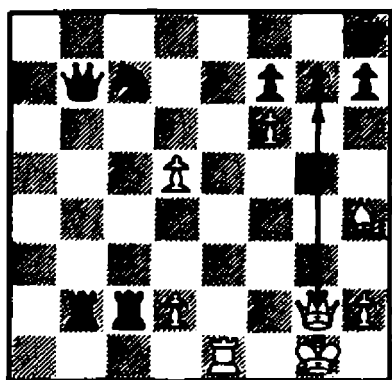
(Esta posición es el mate de la Coz. Las propias piezas negras impiden al Rey escapar del jaque.)

60

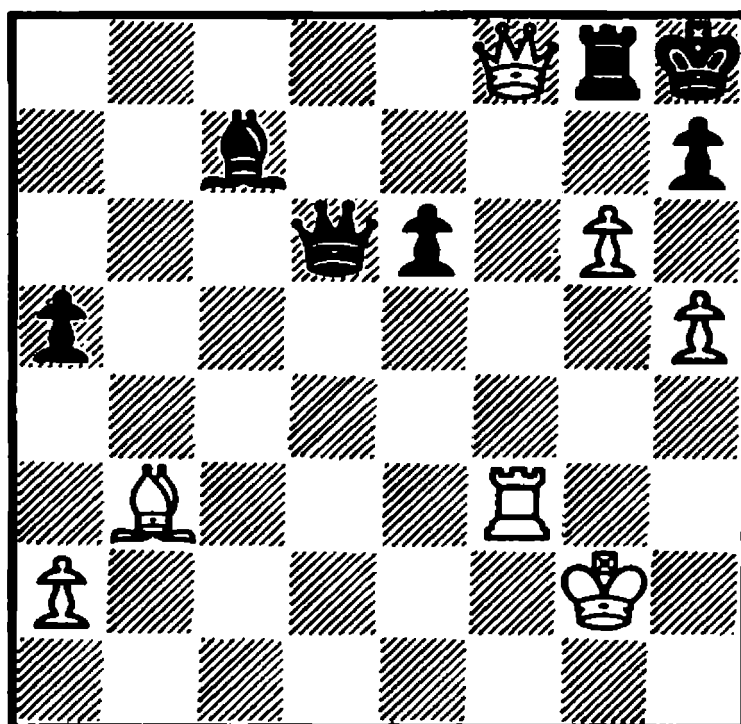
En este caso el Peón, la Dama y la Torre blancos pueden dar jaque. Dibuje una flecha indicando el movimiento de mate:



60



61



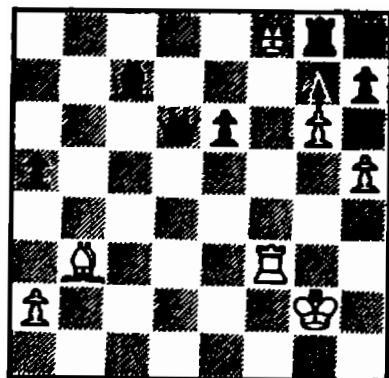
El Peón y la Dama blancos pueden dar jaque, pero sólo uno produce mate. ¿Cuál de los dos?

- ☐ el Peón
- ☐ la Dama

61

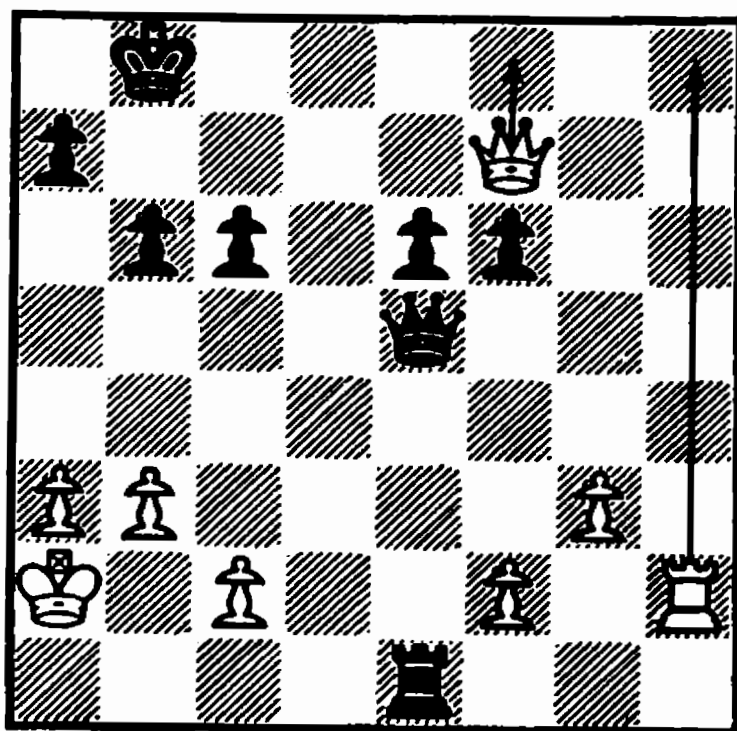
El Peón.

(La Torre negra está clavada, pero quedaría libre para interponerse si la Dama blanca da jaque.)



62

Al escoger en este caso el jaque, usted debe poner cuidado en impedir al Rey negro el acceso a ningún cuadrado de escape.

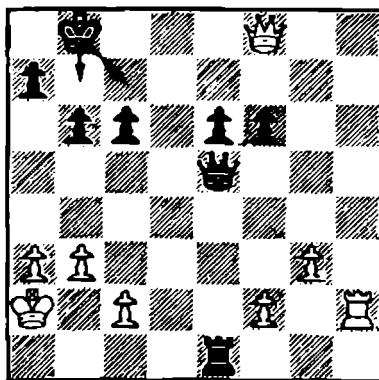
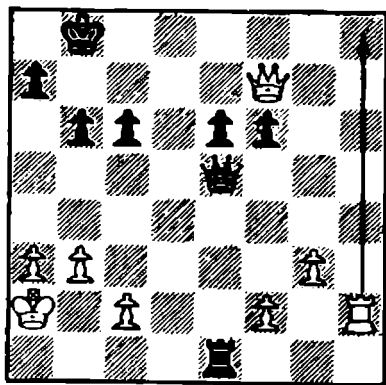


¿Cuál de los movimientos blancos (indicados) da mate?

- ☐ movimiento de la *Dama* blanca
- ☐ movimiento de la *Torre* blanca

62

Movimiento de la Torre blanca.



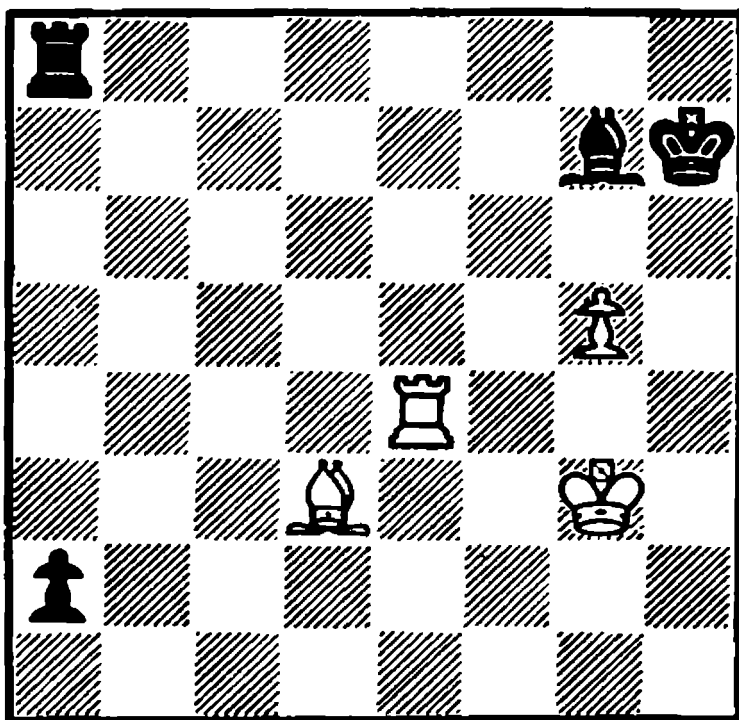
(El jaque de la Dama permitiría a las negras escapar hacia dos cuadrados, tal como se indica.)

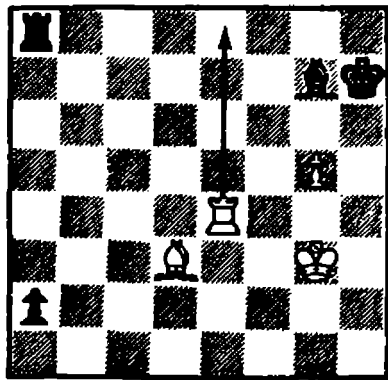
63

Aquí hay un caso extraño.

Cuando se mueva la Torre blanca, el Alfil blanco dará jaque. (Esto se llama un «jaque descubierto».) La Torre tiene la oportunidad de moverse a un cuadrado donde impide el escape del Rey negro.

Dibuje una flecha mostrando el mate:

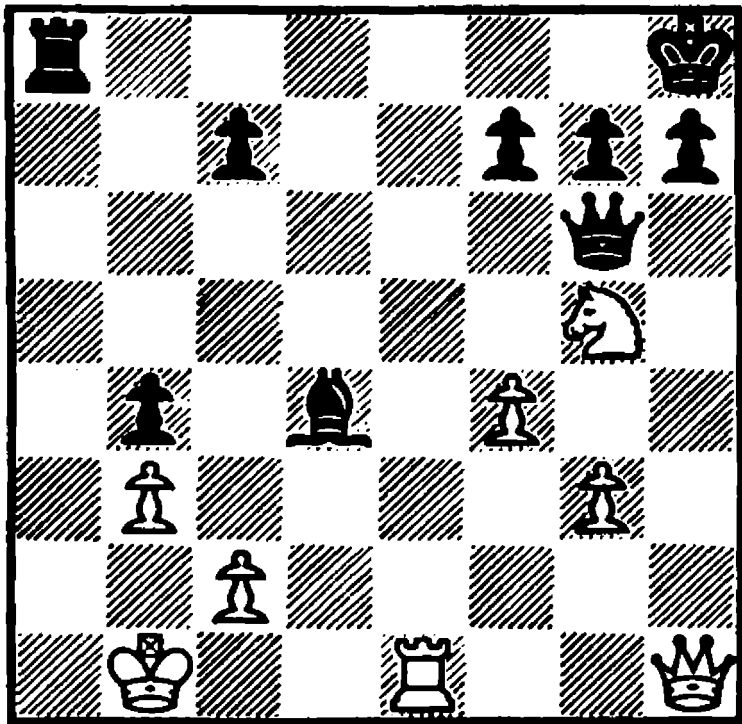




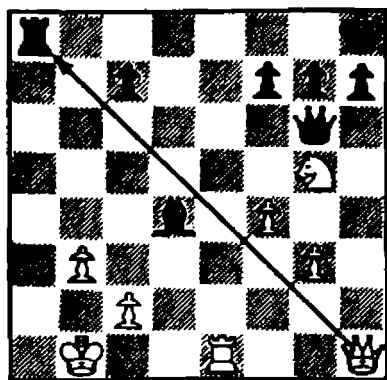
En este cuadro y en los que siguen, usted deberá seleccionar los mates, entre un número de atractivos jaques. Algunas posiciones son engañosas ¡tenga cuidado!

En la primera posición hay *cuatro* jaques posibles, pero sólo *uno* es mate. ¡Sea preciso! Las negras también amenazan con mate.

Dibuje la flecha acostumbrada para señalar el movimiento de las blancas:

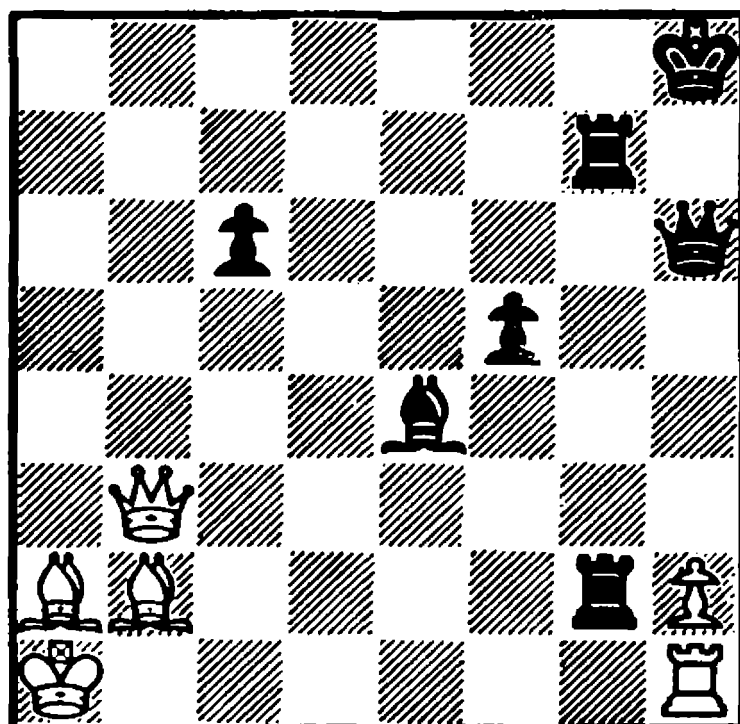


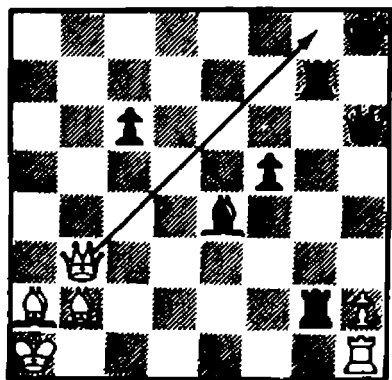
64



65

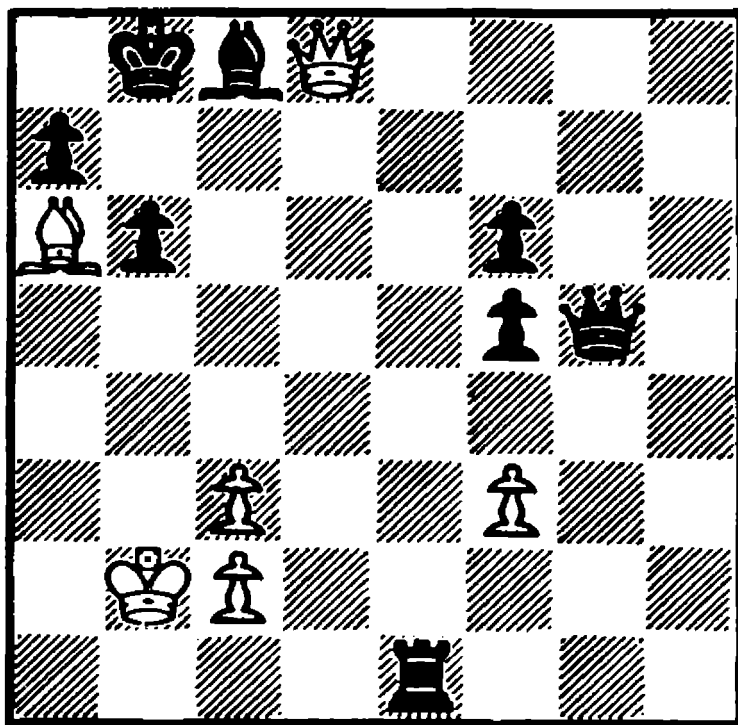
Aquí está la segunda posición. Nuevamente, indique el mate con una flecha.





(La Torre negra, clavada por uno de los Alfiles blancos, es impotente. Mientras tanto, el otro Alfil blanco protege a la Dama, evitando su captura por el Rey negro. La Dama blanca cubre también el único cuadrado de escape del Rey. Las negras podrían salvarse si las blancas movieran su Dama recto al final de la última hilera.)

En la serie de cuadros que siguen se le mostrarán a usted varias posiciones. En algunas las blancas pueden dar mate a las negras en un solo movimiento. En otras, las blancas tienen varias posibilidades de dar jaque, pero *no* hay mate. Usted tendrá que decidir si las blancas pueden dar mate y, en caso afirmativo, indicar de qué manera.



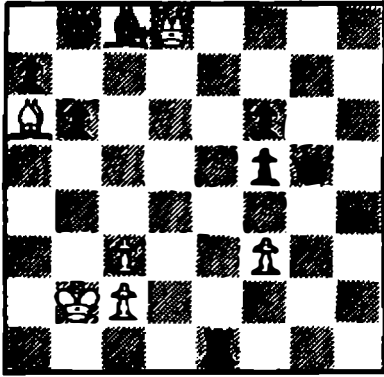
En esta posición:

- ☐ las blancas pueden dar mate en una jugada
- ☐ las blancas no pueden dar mate

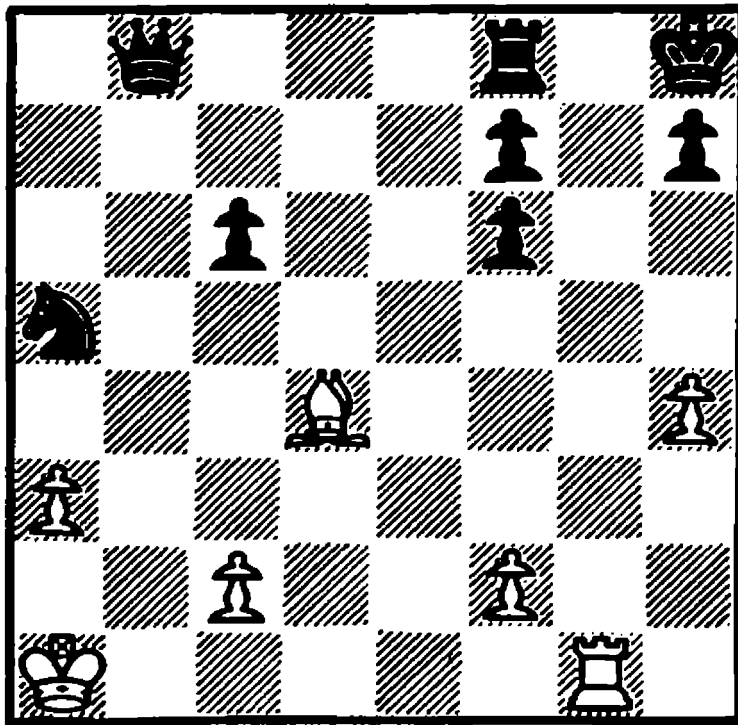
Si hay mate, dibuje una flecha mostrando el movimiento de las blancas.

66

Las blancas pueden dar mate en una jugada.



67



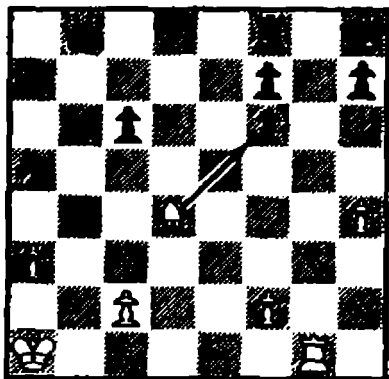
En esta posición:

- ☐ las blancas pueden dar mate en una jugada
- ☐ las blancas no pueden dar mate

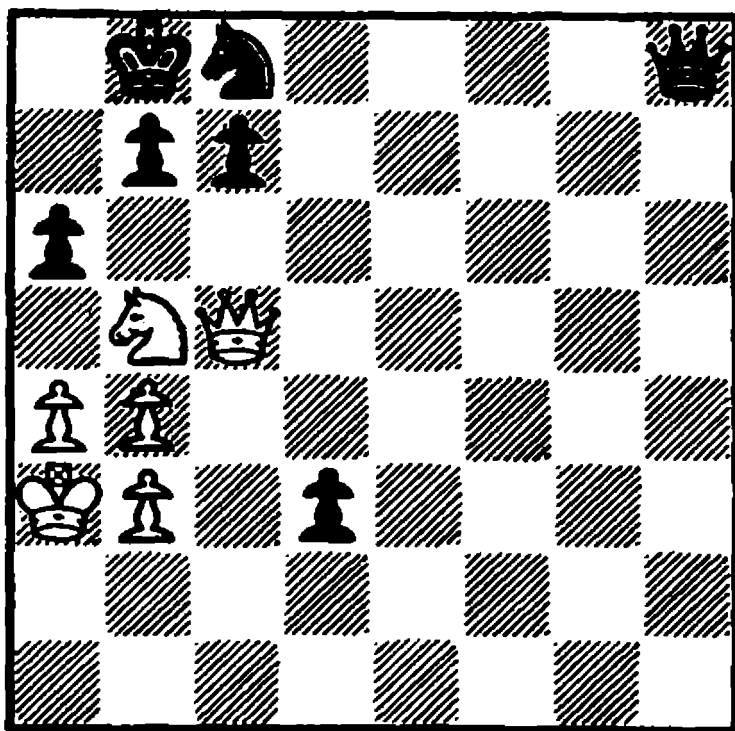
Si hay mate, dibuje una flecha para mostrar el movimiento de las blancas.

67

Las blancas pueden dar mate en una jugada.



68



En esta posición:

- ☐ las blancas pueden dar mate en un movimiento
- ☐ las blancas no pueden dar mate

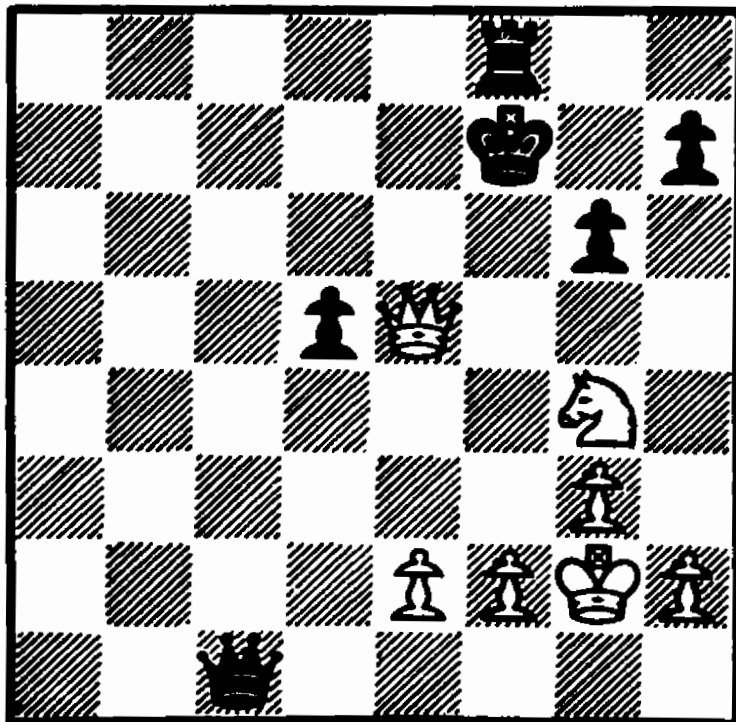
Si las blancas pueden dar mate, dibuje una flecha para mostrar su movimiento.

68

Las blancas no pueden dar mate.

69

Esta es una posición tomada de una partida que yo jugué:



¿Pueden las blancas dar mate en un movimiento?

☐ sí

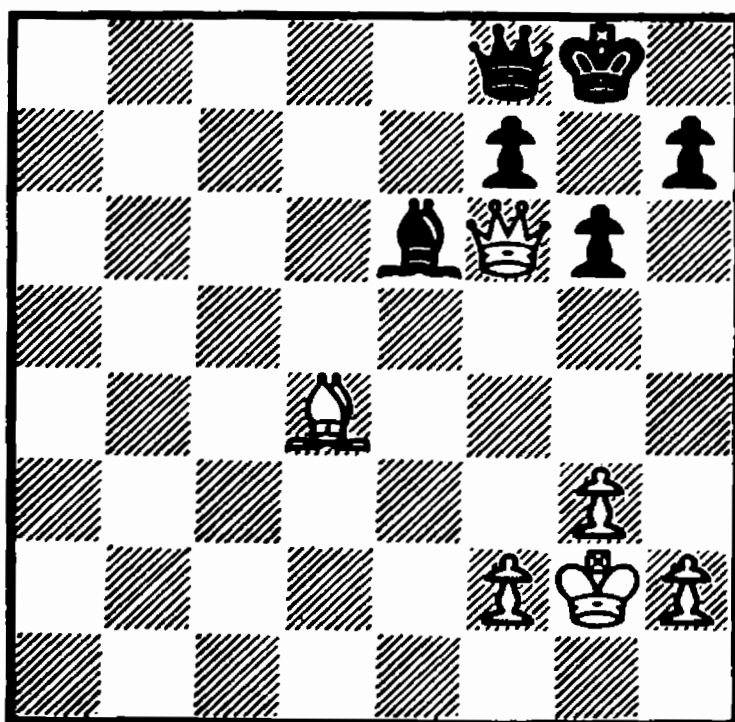
☐ no

En caso afirmativo, dibuje una flecha para mostrar el movimiento de mate de las blancas.

No.

(El jaque del Caballo es respondido con la captura de dicho Caballo a manos de la Dama negra. Esta posición está tomada de mi partida con Otteson [Blancas], en 1957.)

70



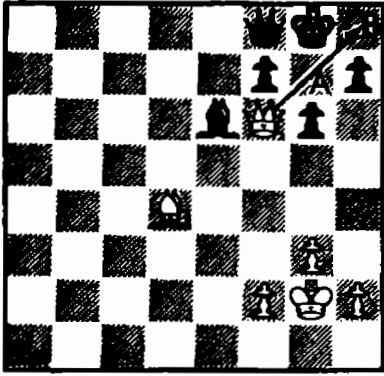
En esta posición:

- ☐ las blancas pueden dar mate en una jugada
- ☐ las blancas no pueden dar mate

Si hay mate, dibuje una flecha para mostrar el movimiento de mate.

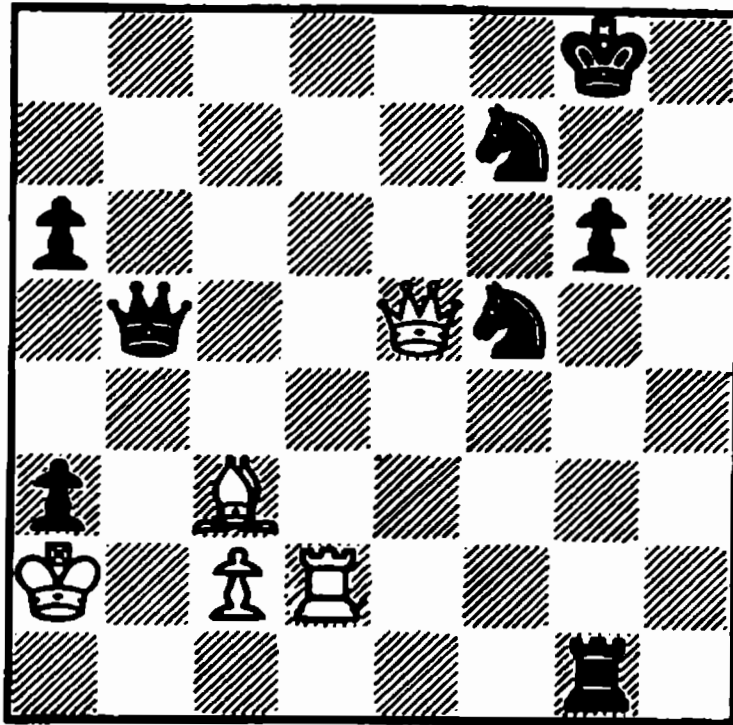
70

Las blancas pueden dar mate en una jugada.



(Las blancas dan mate en el cuadrado B. No pueden dar mate en el cuadrado A, porque la Dama negra defiende ese cuadrado.)

71



En esta posición:

- ☐ las blancas pueden dar mate en un movimiento
- ☐ las blancas no pueden dar mate

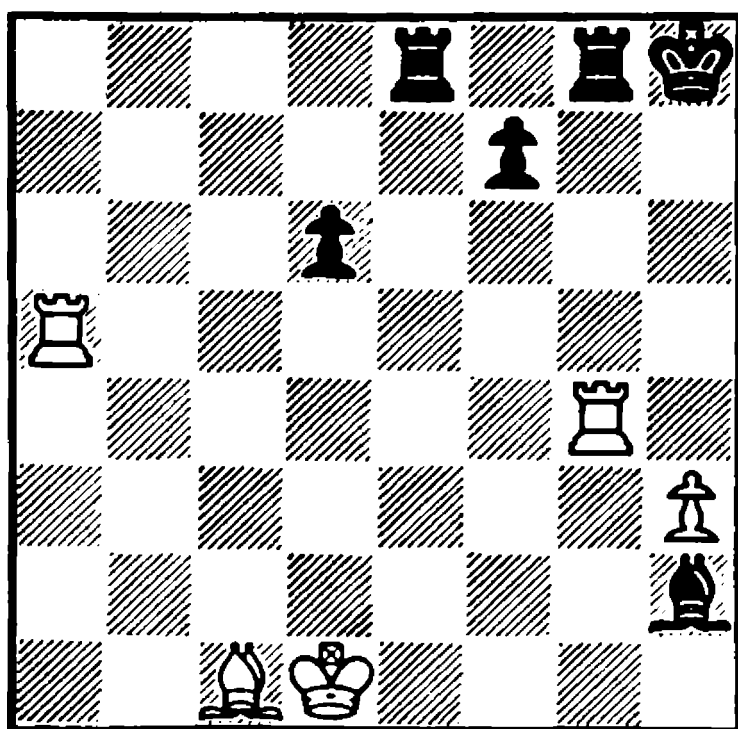
Si hay mate, dibuje una flecha para mostrar el movimiento de mate.

71

Las blancas no pueden dar mate.

(En realidad, cualquier pieza blanca que tratara de dar jaque sería inmediatamente capturada.)

72



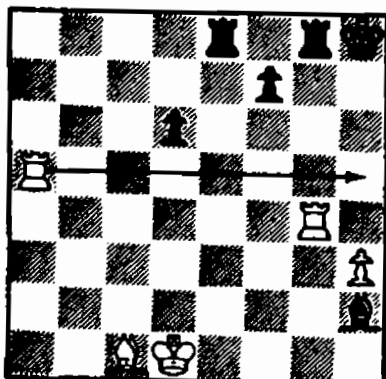
En esta posición:

- ☐ las blancas pueden dar mate en una jugada
- ☐ las blancas no pueden dar mate

Si las blancas pueden dar mate, dibuje una flecha mostrando su movimiento de mate.

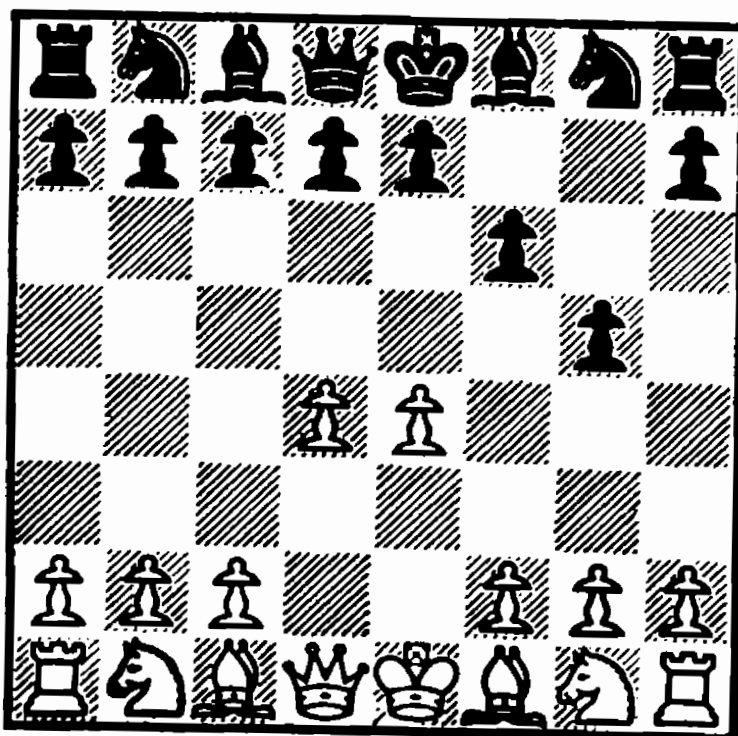
72

Las blancas pueden dar mate en una jugada.



(Una de las Torres blancas mantiene prisionero al Rey negro, mientras la otra da el mate.)

73



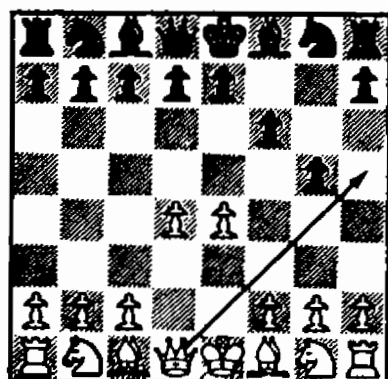
¿Pueden las blancas dar mate en un movimiento?

- ☐ sí
- ☐ no

En caso afirmativo, dibuje una flecha para mostrar el movimiento de mate de las blancas.

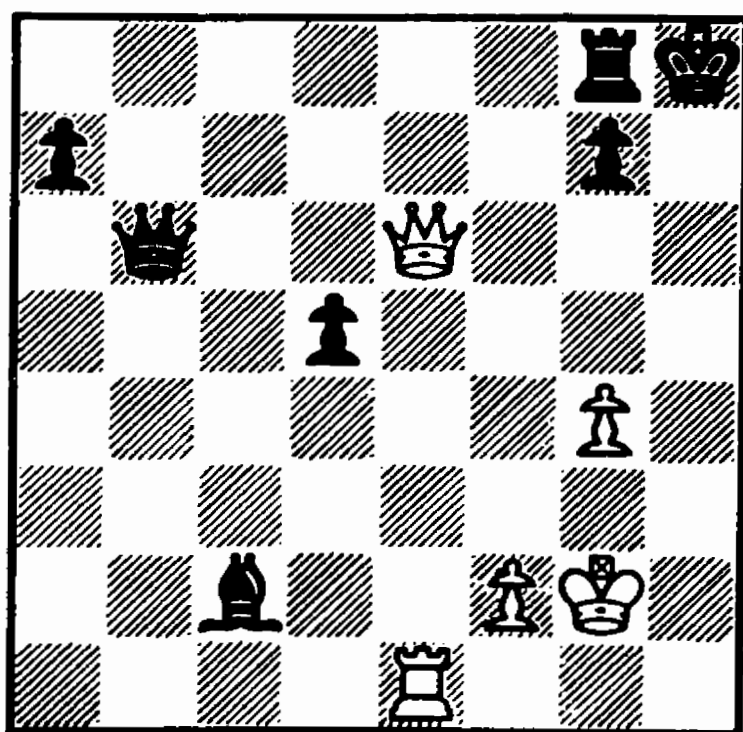
73

Sí.



(Las negras debilitaron tontamente las defensas de su Rey. ¡¡Esta partida se resolvió en tres movimientos!!)

74



En esta posición:

- ☐ las blancas pueden dar mate en una jugada
- ☐ las blancas no pueden dar mate

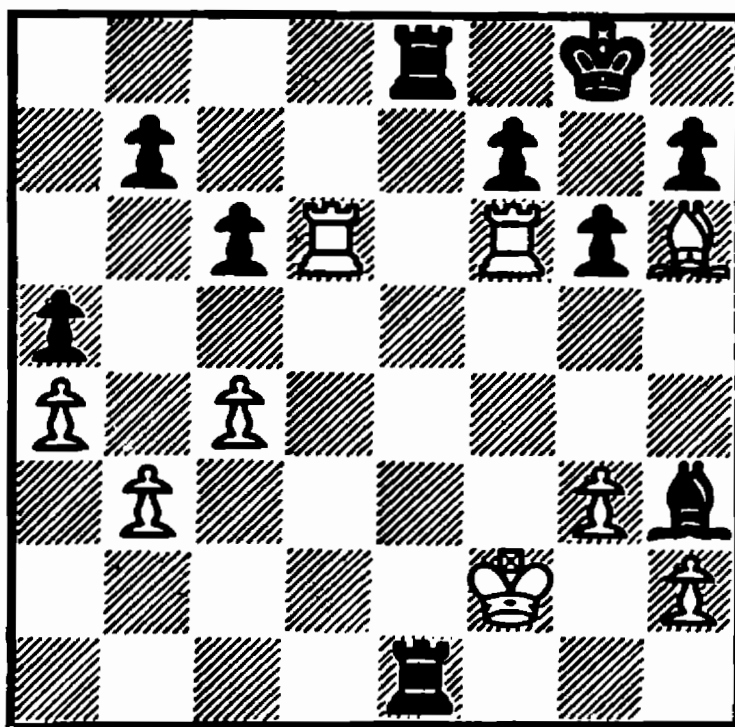
Si las blancas pueden dar mate en una jugada, dibuje una flecha mostrando su movimiento.

74

Las blancas no pueden dar mate.

75

Esta es una posición de una de mis partidas.



¿Pueden las negras dar mate en un movimiento?

☐ sí

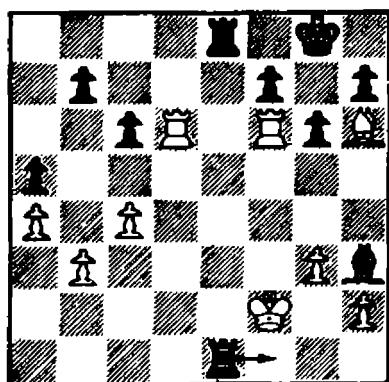
☐ no

En caso afirmativo, indique el movimiento de mate con una flecha.

75

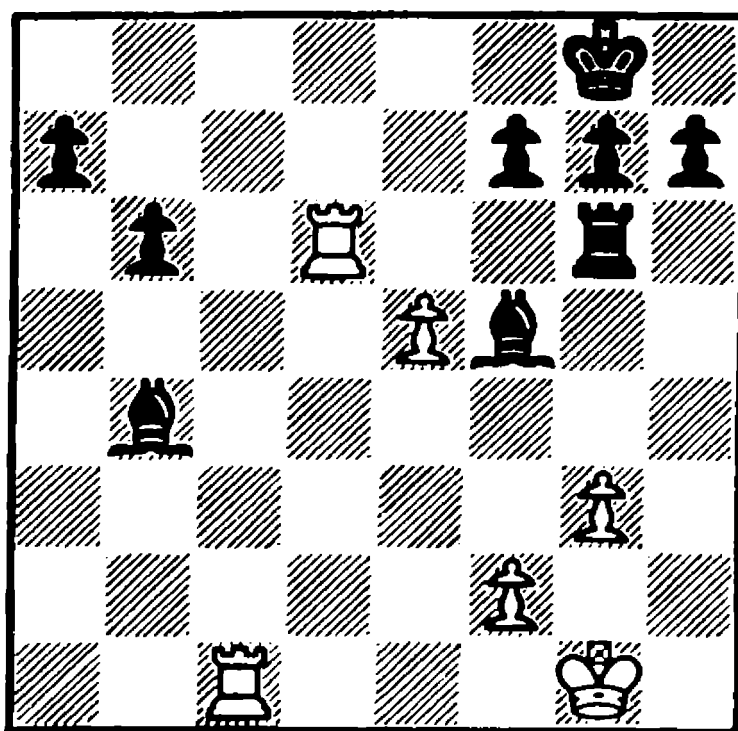
Sí.

Fischer



Surgies

76



¿Pueden las blancas dar mate en un movimiento?

☐ sí

☐ no

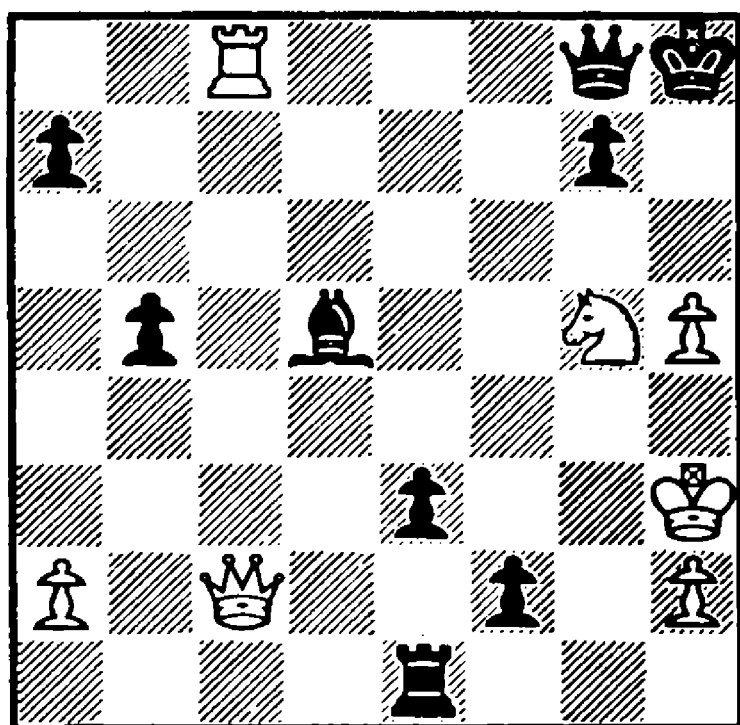
En caso afirmativo, dibuje una flecha indicando el movimiento de mate.

76

No.

(Observe *ambos* Alfiles negros.)

77



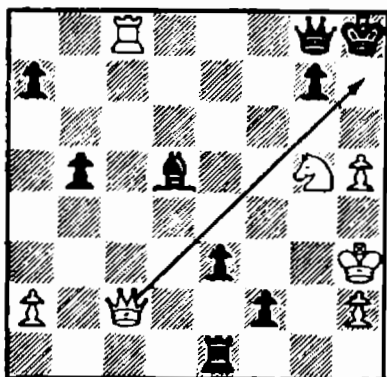
En esta posición:

- ☐ las blancas pueden dar mate en una jugada
- ☐ las blancas no pueden dar mate

Si hay mate, dibuje una flecha mostrando el movimiento.

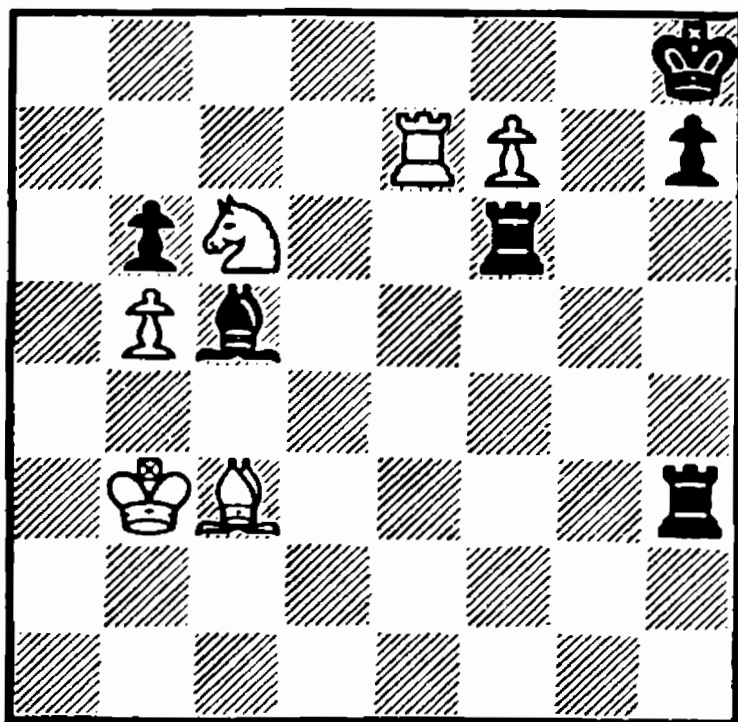
77

Las blancas pueden dar mate en un movimiento.



(La Dama negra está clavada.)

78



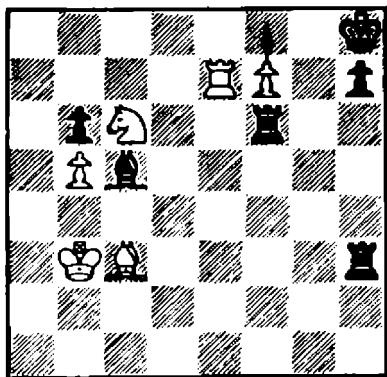
¿Pueden las blancas dar mate en un movimiento?

- ☐ sí
- ☐ no

En caso afirmativo, muestre con una flecha el movimiento de mate.

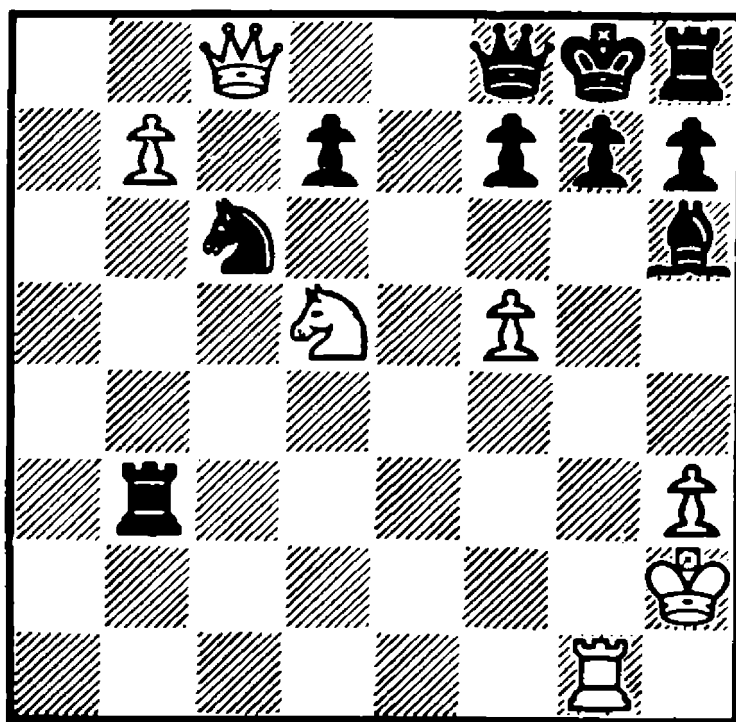
78

Sí.



(El Peón da mate al convertirse en Dama o en Torre. Observe que el Alfil blanco, que está clavado, clava a su vez a una de las Torres negras.)

79



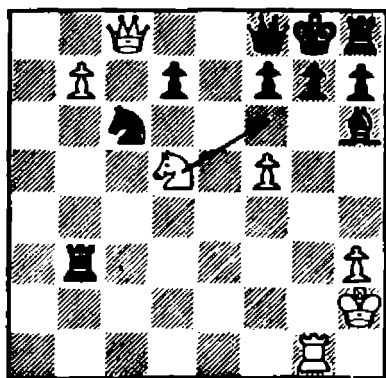
¿Pueden las blancas dar mate en un movimiento?

- ☐ sí
- ☐ no

En caso afirmativo, dibuje una flecha para mostrar el movimiento de mate.

79

Si.



(Nuevamente, la pieza clavada
permite ganar.)

ÉSTE ES EL FINAL DEL CAPÍTULO 1.

AHORA DÉ VUELTA LA PÁGINA Y VAYA AL CAPÍTULO 2.

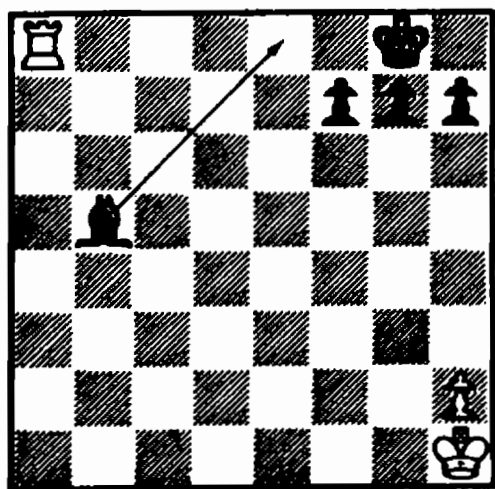
Capítulo 2

LOS MATES EN LA ULTIMA FILA

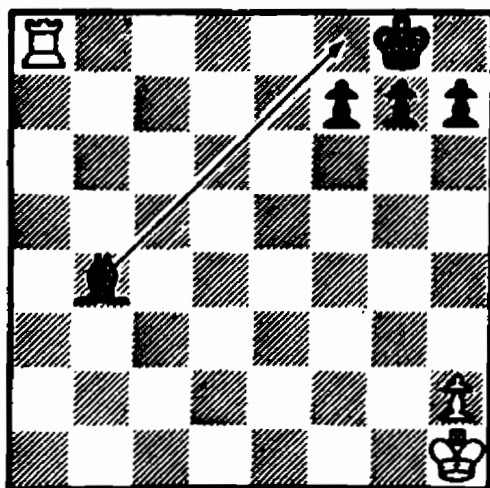
Este capítulo presenta los elementos básicos de las combinaciones más usuales de mate: los mates en la última fila (es decir, mates efectuados en los cuadrados más cercanos o más alejados del tablero). A menudo estos mates implican varios movimientos de cada uno de los jugadores. Algunos de estos movimientos son bastante simples, y otros no tanto.

DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 80

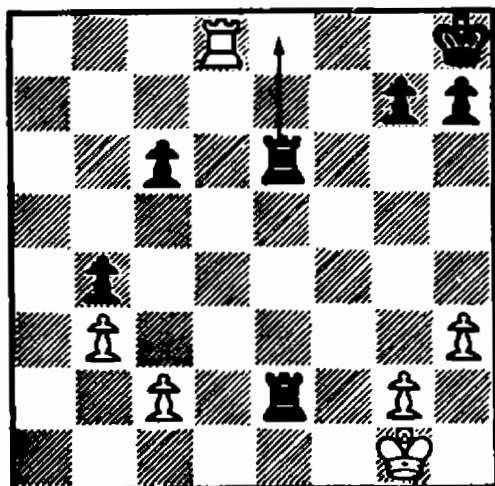
INTERPOSICIONES UTILES VERSUS INTERPOSICIONES INUTILES



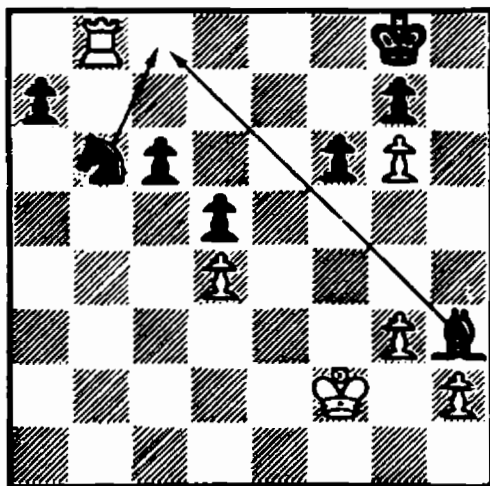
A. Las negras están en jaque. Pueden interponer su Alfil, tal como se muestra. Pero será simplemente capturado por la Torre blanca. Mate. Es un caso de interposición *inútil*.



B. Pero aquí, cuando se interponga el Alfil negro, estará protegido por el Rey negro. Esta interposición es *útil*. Las blancas no pueden dar mate.



C. En este caso la Torre negra puede hacer una interposición útil; será protegida por la otra Torre negra.



D. En esta posición, tanto el Caballo negro como el Alfil negro pueden hacer interposiciones útiles, pues se protegerán el uno al otro.

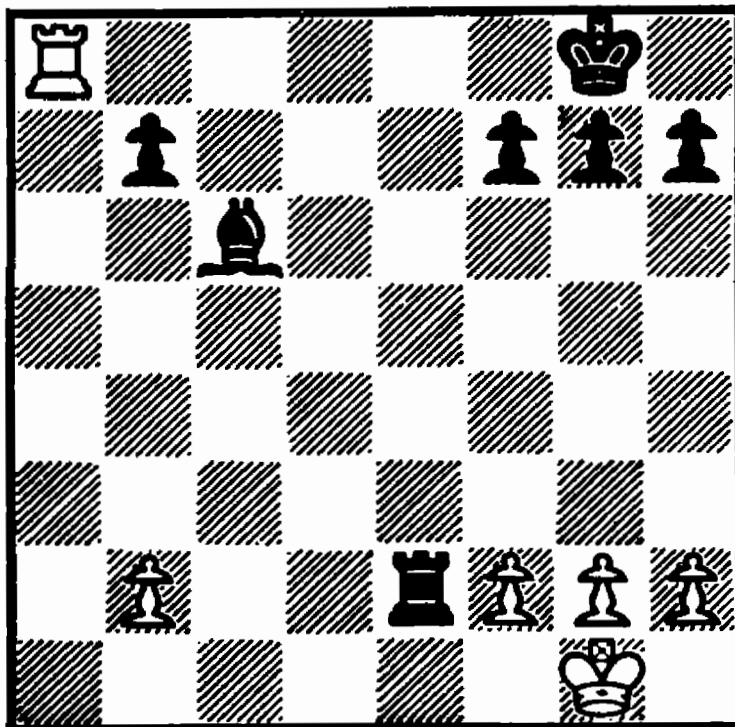
AHORA DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 81

80

(No se requiere respuesta.)

81

Observe esta posición y luego decida si las negras pueden hacer una interposición útil contra el jaque:



¿Tienen las negras una interposición útil?

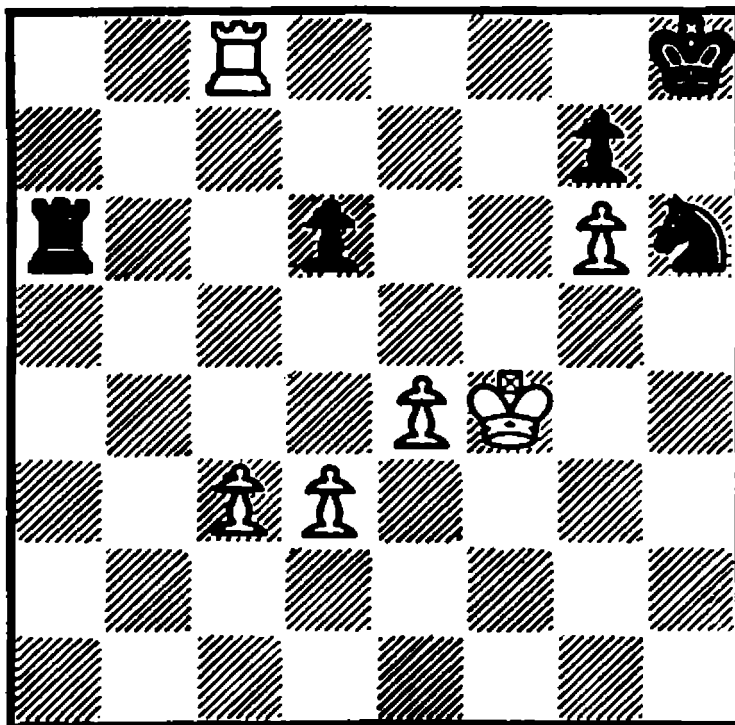
- ☐ sí
- ☐ no

81

Si.

(Las negras tienen una interposición útil, sea con la Torre o con el Alfil.)

82



¿Tienen las negras una interposición útil?

☐ sí

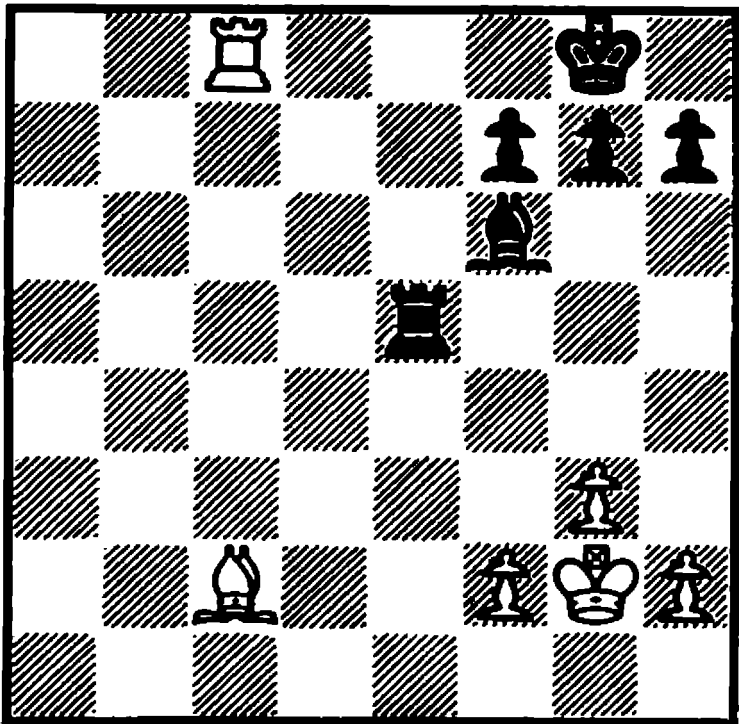
☐ no

82

Sí.

(Las negras tienen una interposición útil, con el Caballo.)

83



¿Tienen las negras una interposición útil?

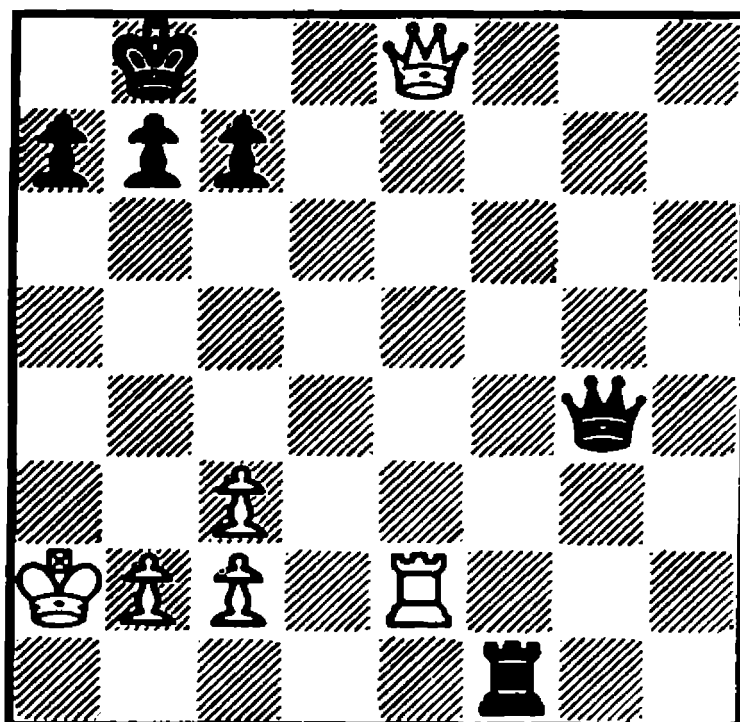
- ☐ sí
- ☐ no

83

No.

(Las interposiciones de las negras son inútiles; en consecuencia, las blancas dan mate.)

84



¿Tienen las negras una interposición útil?

☐ sí

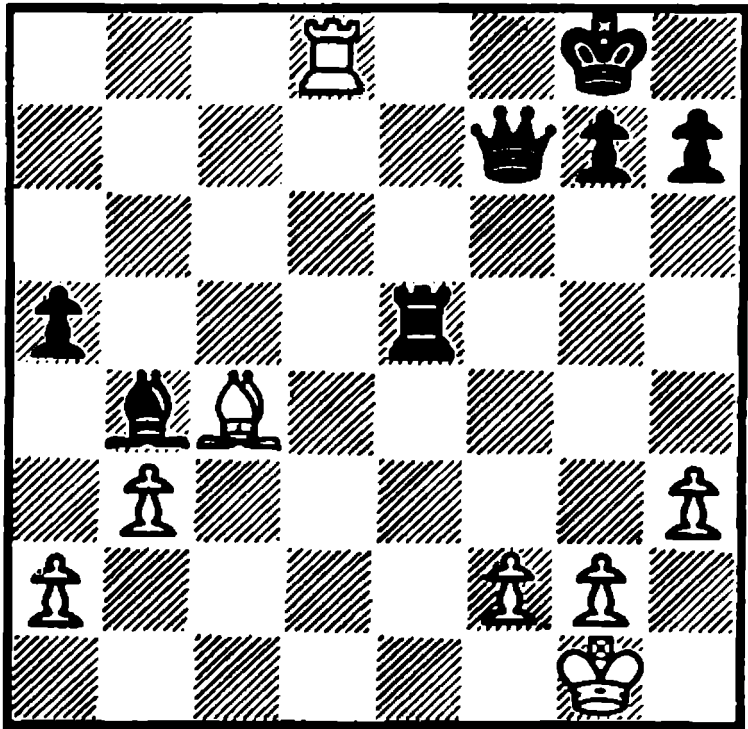
☐ no

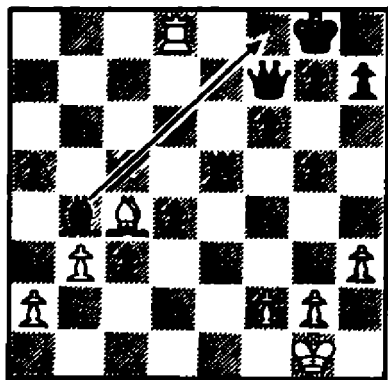
84

Sí.

85

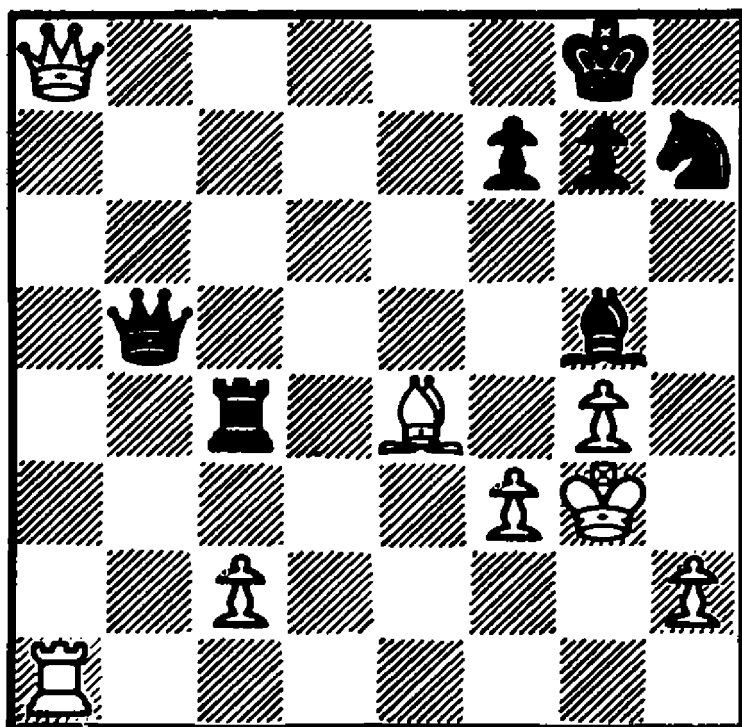
Dibuje una flecha para mostrar la interposición útil de las negras en esta posición:



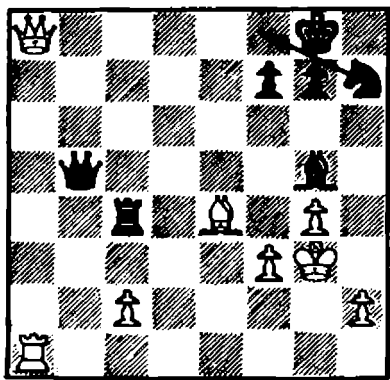


(El movimiento del Alfil es la única interposición útil. La Dama negra está clavada y la Torre negra, si se interpone, no será protegida por la Dama clavada.)

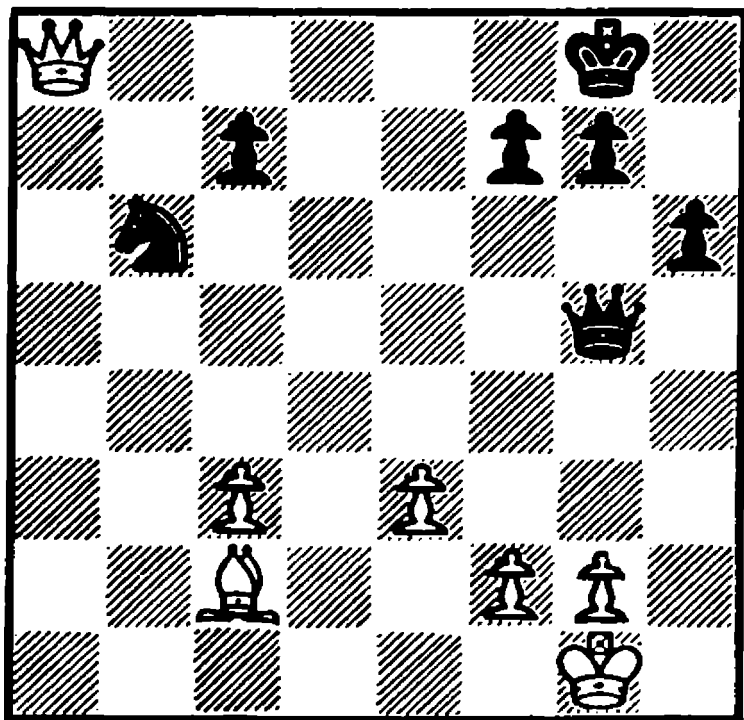
Dibuje una flecha para mostrar en este caso la interposición útil:



86



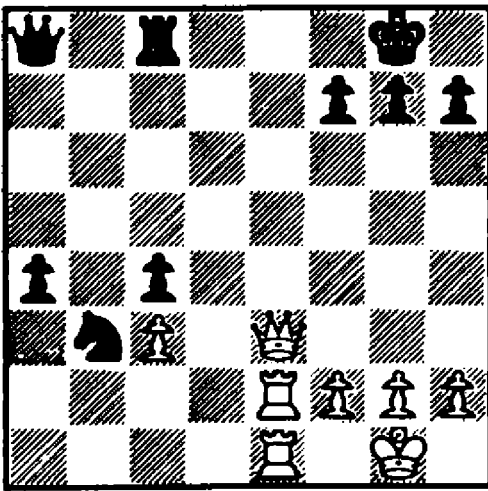
87



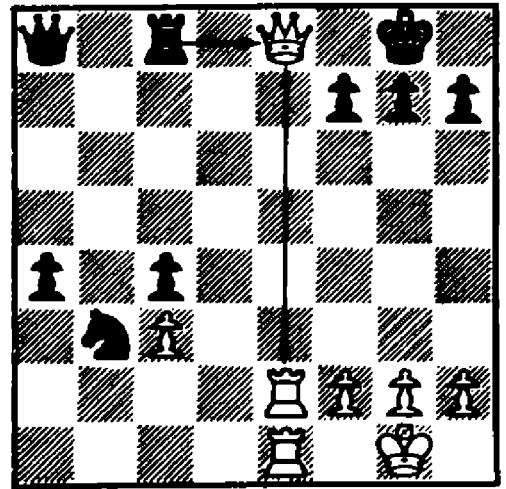
En esta posición, ¿cuál es la defensa de las negras?

¡El Caballo negro toma la Dama! (Es el único movimiento salvador.)

Observe la combinación en los diagramas que siguen:

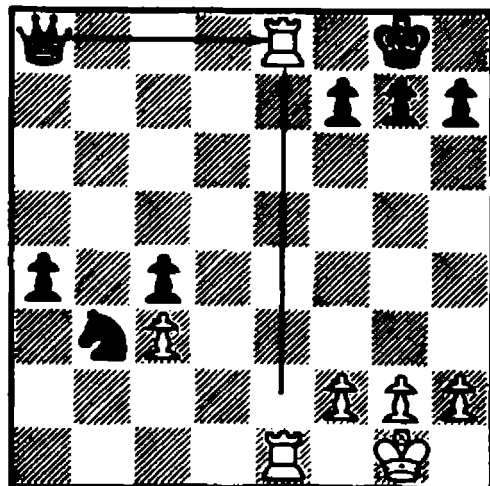
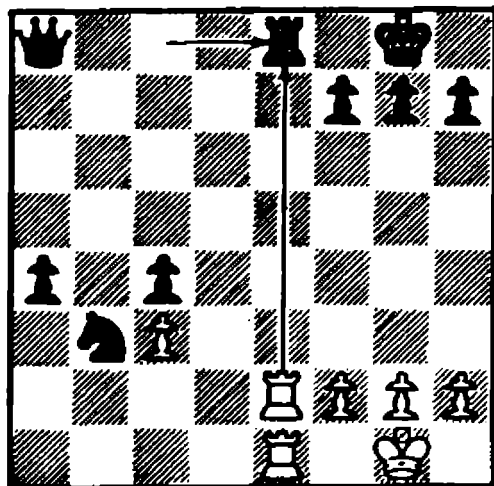


A. La Dama blanca y las dos Torres están alineadas en una fila «abierta», que conduce a la última hilera de las negras.



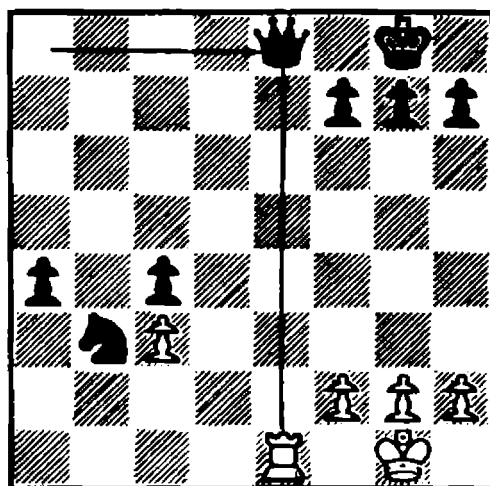
B. La Dama blanca ataca y la Torre negra debe capturarla.

(continúa)



C. Las blancas ahora toman la Torre con su Torre, poniendo en jaque al Rey.

D. Las negras deben volver a capturar (la Dama toma la Torre)

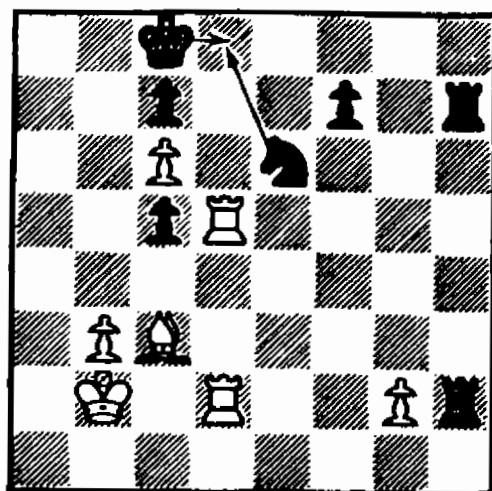
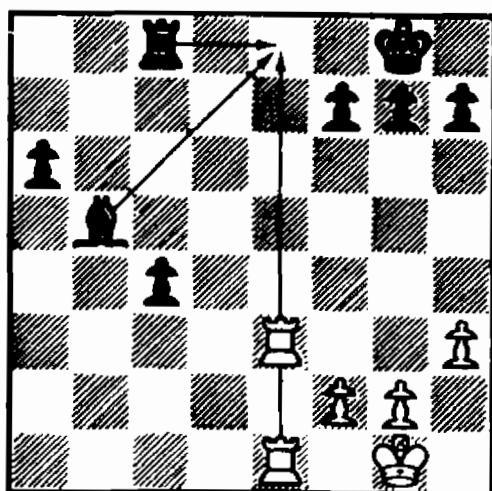


E. Y ahora la otra Torre blanca da mate.

AHORA DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 89

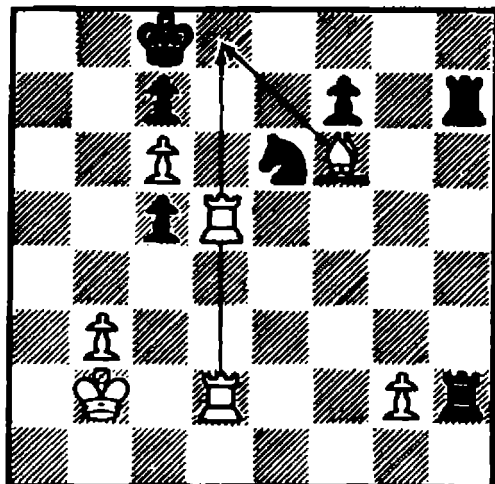
DETERMINAR LA CANTIDAD DE PODER NECESARIO PARA DAR MATE

Estudie las posiciones siguientes:

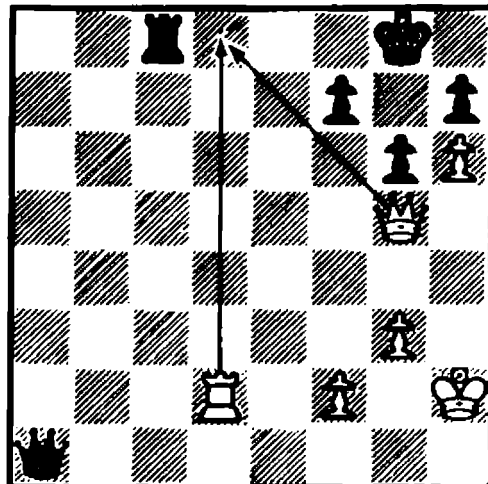


- A. La primera posición es un ejemplo de dos contra dos: las dos Torres blancas están en posición de dar jaque en el mismo cuadrado de la última fila de las negras. Pero la Torre negra y el Alfil negro están listos para capturarlos. Las blancas no pueden dar mate.
- B. Aquí nuevamente tenemos dos contra dos: dos Torres blancas atacan el mismo cuadrado de la última fila; dos piezas, el Caballo y el Rey, actúan como defensores. No hay mate para las blancas.

(continúa)

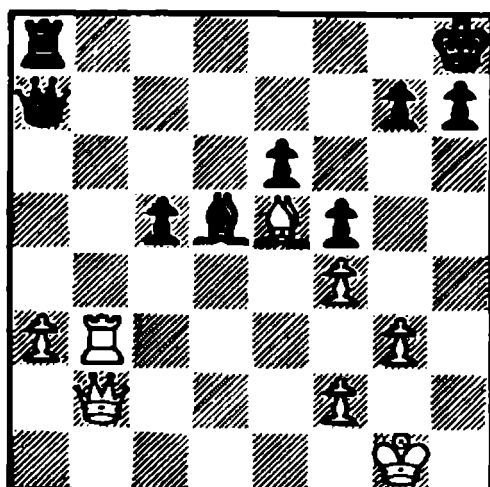
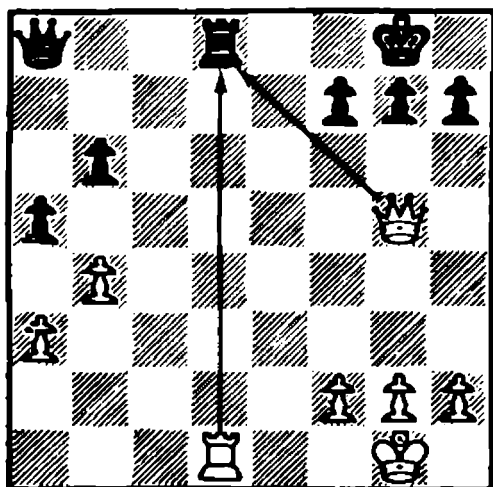


C. En esta posición, las blancas tienen más poder (tres contra dos) y pueden dar mate. La Torre da jaque; el Caballo toma la Torre; la Torre toma el Caballo. Mate. En la posición final, la segunda Torre está apoyada por el Alfil. Sin el Alfil, el Rey negro podría tomar la Torre.



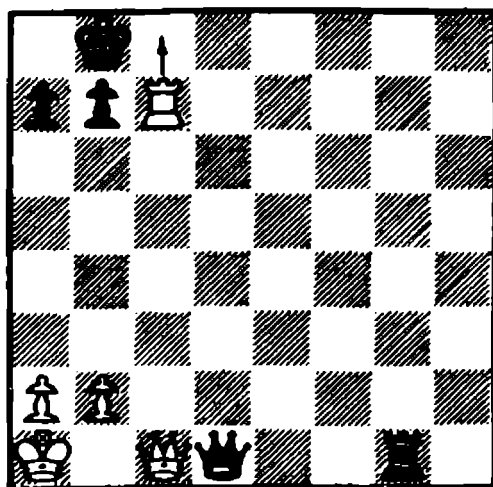
D. Dos contra uno: la Dama y la Torre blancas atacan el mismo cuadro en la última fila. El único defensor es la Torre. Las blancas dan mate.

(continúa)



E. También dos contra uno. Observe que la Torre negra no se cuenta, porque será capturada en el primer jaque. Las blancas dan mate.

F. Aquí hay dos contra dos. No hay mate. Una tercera pieza blanca (el Alfil) ataca el mismo cuadrado de la última fila, pero *no puede dar jaque*.

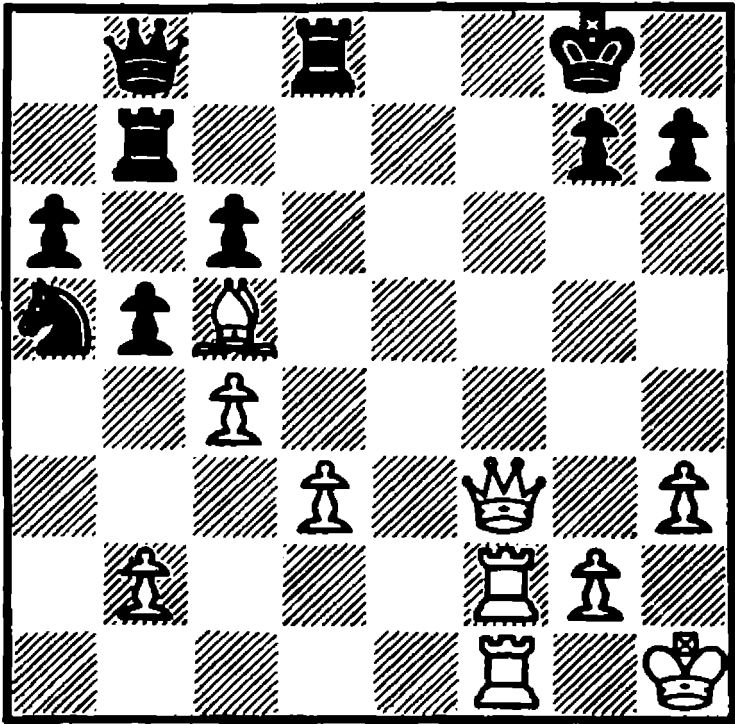


G. La Dama blanca está clavada y es incapaz de moverse hacia adelante. Pero puede desempeñar un papel de apoyo. El movimiento de la Torre blanca es jaque mate.

AHORA DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 90

(No se requiere respuesta.)

La serie siguiente de cuadros mostrará diversas posiciones. Usted deberá decidir si las blancas tienen suficiente poder para dar mate en la última fila de las negras. Debe observar todas las piezas que hay sobre el tablero.



¿Tienen suficiente poder las blancas para dar mate en la última fila de las negras?

☐ sí

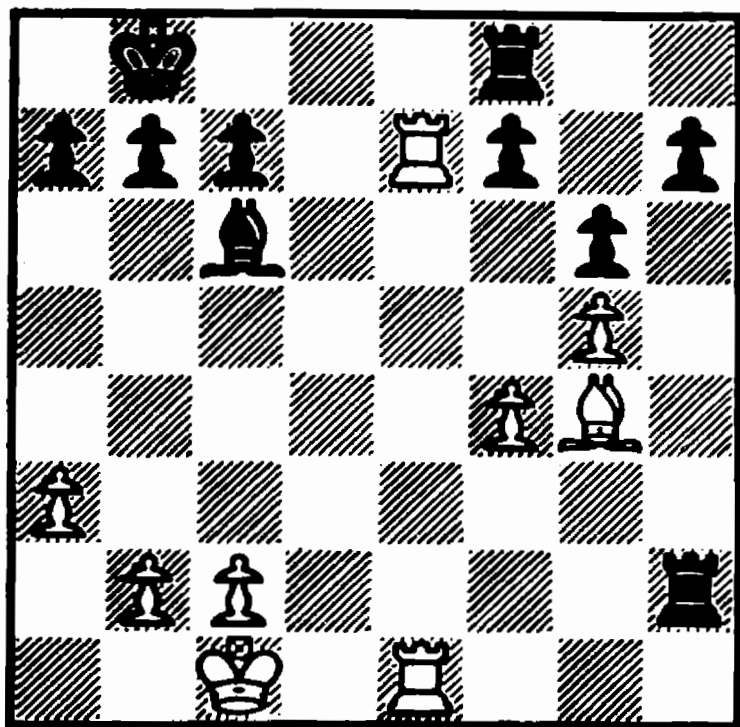
☐ no

90

Sí.

(Las blancas tienen poder para dar mate. Cuatro contra tres. El último jaque será dado por la Torre, *apoyada por el Alfil.*)

91



¿Tienen suficiente poder las blancas para dar mate en la última fila de las negras?

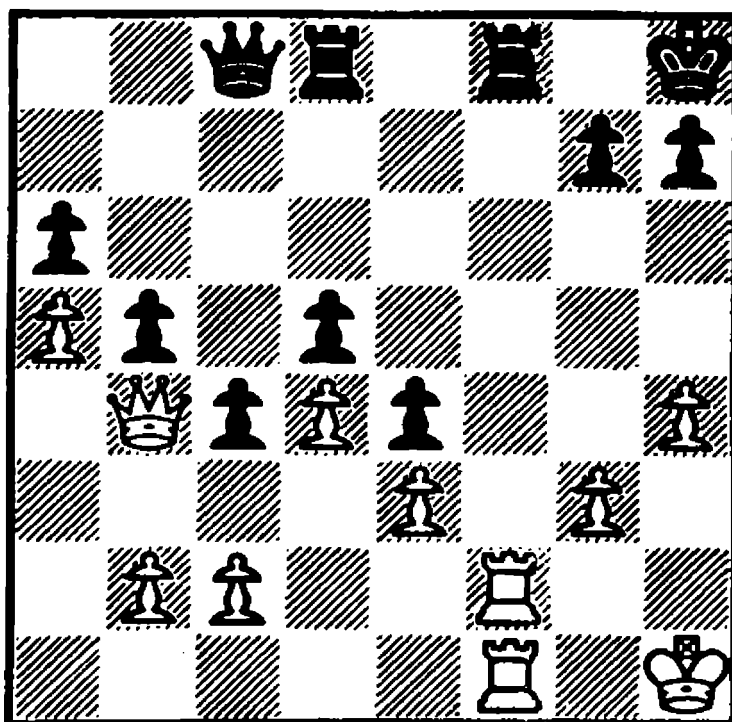
- ☐ sí
- ☐ no

91

No.

(Aquí no hay mate. Dos contra dos: el Alfil y la Torre negros contra dos Torres.)

92



¿Tienen suficiente poder las blancas para dar mate en la última fila de las negras?

☐ sí

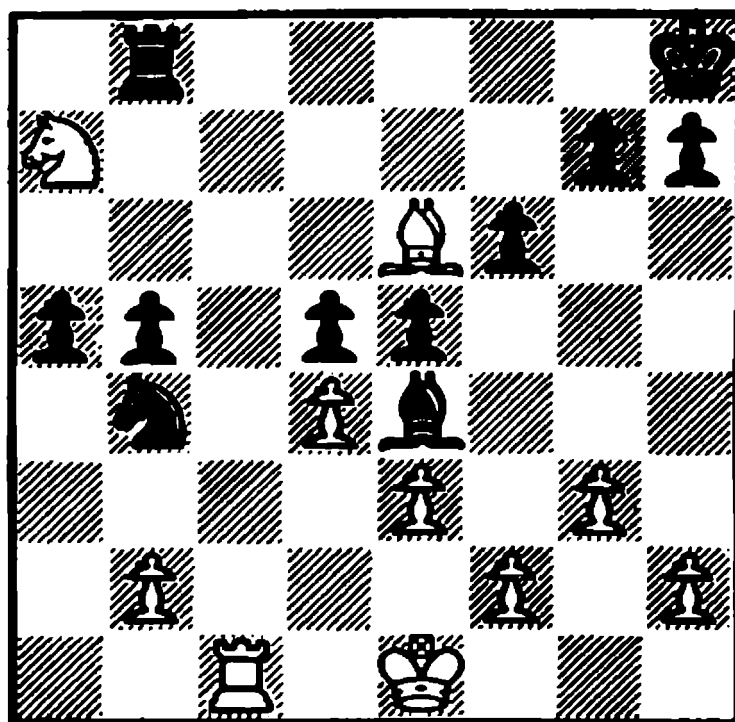
☐ no

92

Sí.

(Las blancas tienen suficiente poder: La Dama y dos Torres contra dos defensores solamente.)

93



¿Tienen suficiente poder las blancas para dar mate en la última fila de las negras?

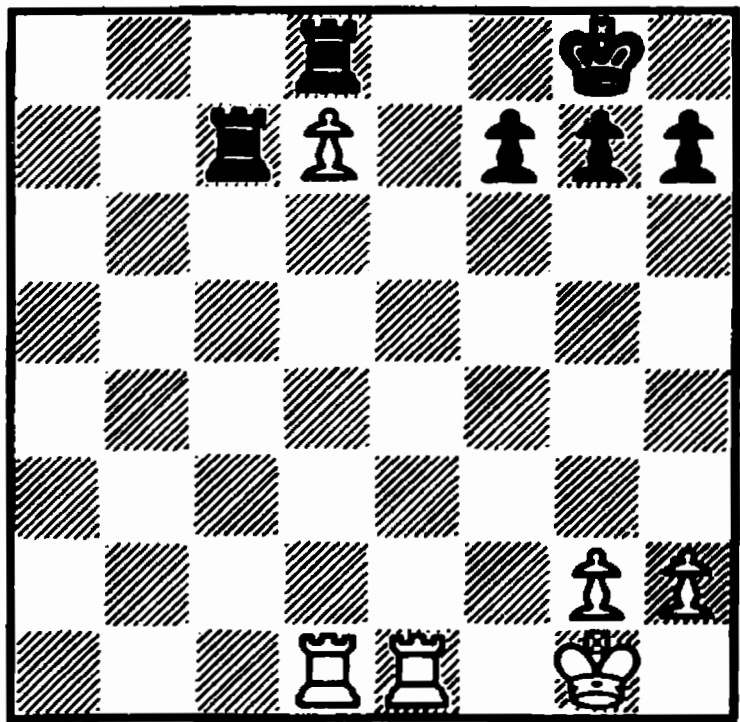
- ☐ sí
- ☐ no

93

No.

(Uno contra uno. Las blancas no pueden dar mate. El Alfil y el Caballo blancos atacan el cuadrado de la última fila. Pero al alcanzar dicho cuadrado no dan jaque. En consecuencia, para la combinación de mate, ellos no cuentan.)

94



¿Tienen suficiente poder las blancas para dar mate en la última fila de las negras?

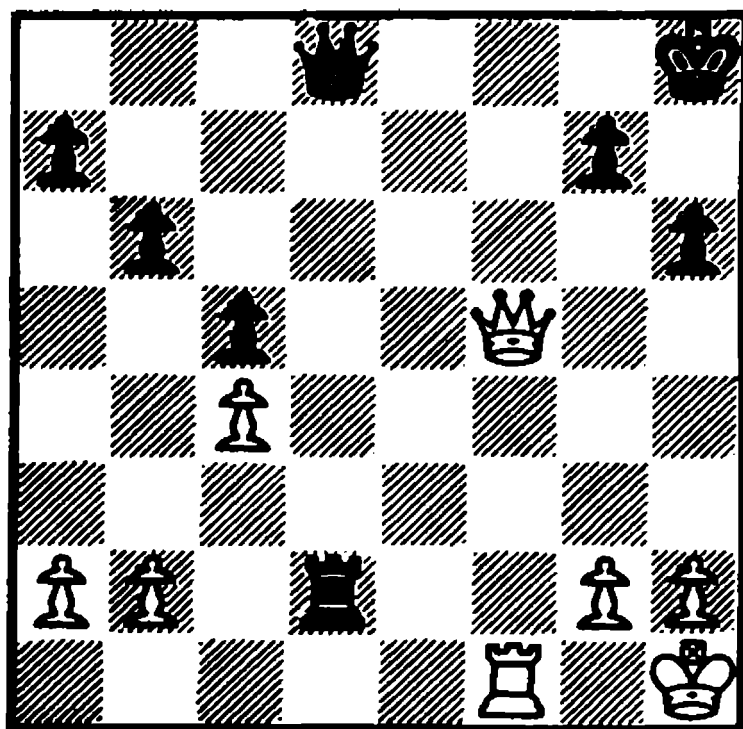
- ☐ sí
- ☐ no

Sí.

(Dos contra uno. La Torre blanca y el Peón blanco atacan el mismo cuadrado. El Peón se convertirá en Dama o Torre, dando mate.)

95

En las posiciones siguientes, las blancas amenazan la última fila de las negras, pero *no pueden* dar mate. Usted debe decidir por qué las negras escapan al mate: ¿Tienen suficiente poder para defenderse contra el ataque de las blancas? ¿Tienen un cuadrado de escape? ¿O una interposición útil?



¿Por qué la amenaza de las blancas contra la última fila de las negras *no* conduce al mate?

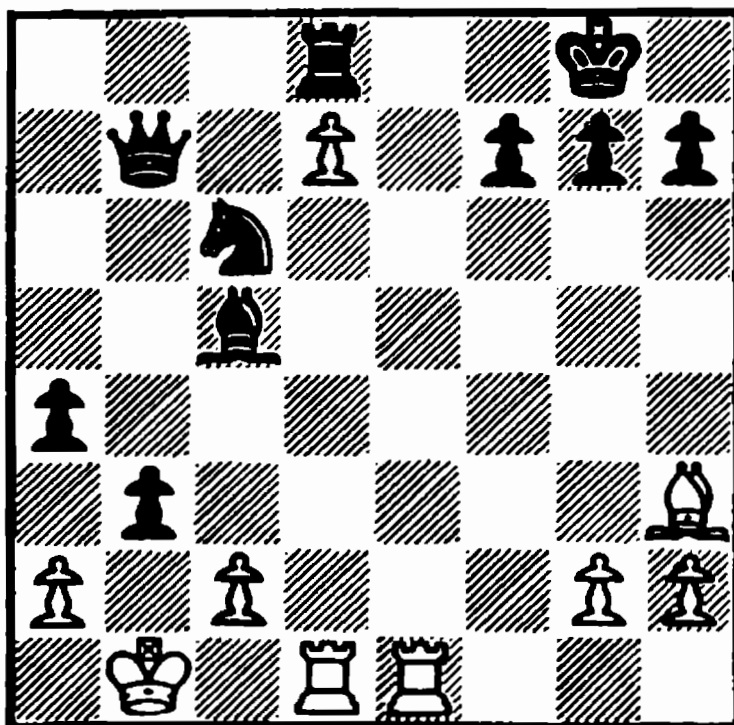
- ☐ las blancas no tienen suficiente poder para dar mate
- ☐ el Rey negro tiene un cuadrado de escape
- ☐ las negras tienen una interposición útil

95

El Rey negro tendrá un cuadrado de escape.

(La Dama blanca ya no lo cubrirá.)

96

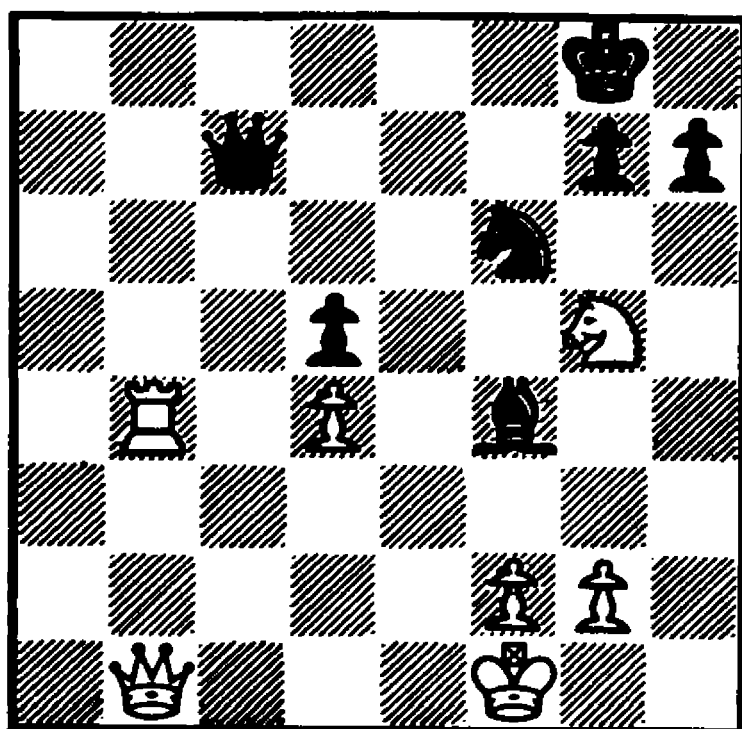


¿Por qué la amenaza de las blancas contra la última fila de las negras *no* conducirá al mate?

- ☐ las blancas no tienen suficiente poder para dar mate
- ☐ el Rey negro tiene un cuadrado de escape
- ☐ las negras tienen una interposición útil

Las negras tienen una Interposición útil.

(Se interpone el Alfil. Las negras podrían jugar también así: la Torre se toma la Torre, el Peón se toma la Torre convirtiéndose en Dama y dando jaque. Se interpone el Alfil. Pero esto no es muy razonable, pues permite a las blancas ganar una nueva Dama.)

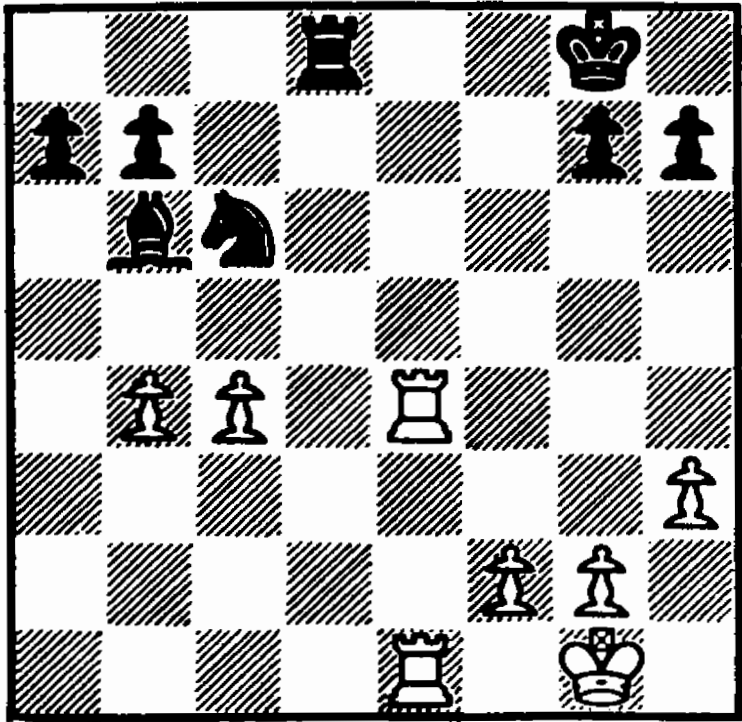


¿Por qué la amenaza de las blancas contra la última fila de las negras *no* conduce al mate?

- ☐ las blancas no tienen suficiente poder para dar mate
- ☐ el Rey negro tiene un cuadrado de escape
- ☐ las negras tienen una interposición útil

Las blancas no tienen suficiente poder para dar mate.

(La Dama y el Alfil negros cubren el cuadrado de la última fila.)



¿Por qué la amenaza de las blancas contra la última fila negra *no* conduce al mate?

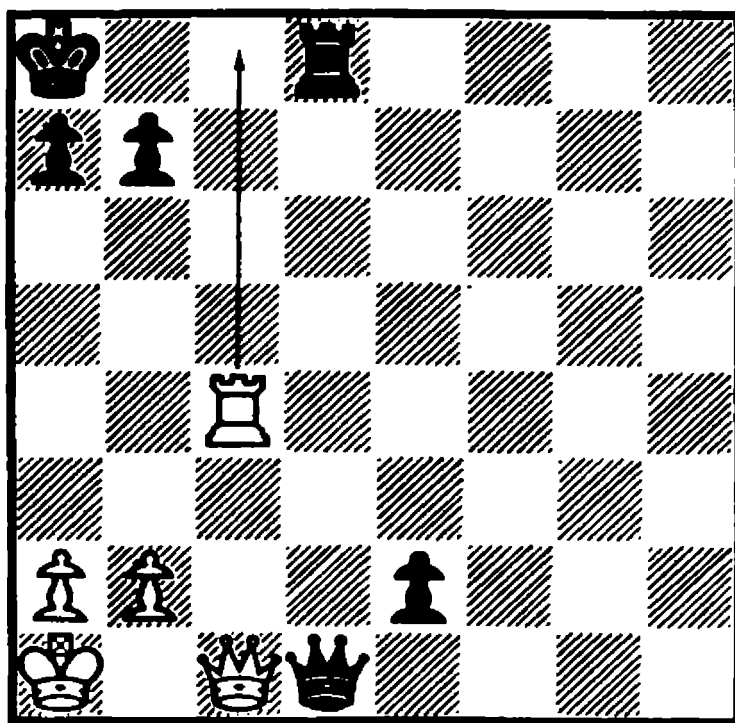
- ☐ las blancas no tienen suficiente poder para dar mate
- ☐ el Rey negro tiene un cuadrado de escape
- ☐ las negras tienen una interposición útil

98

El Rey negro tendrá un cuadrado para escapar.

99

En esta posición, fije su atención en las Damas, la negra y la blanca:



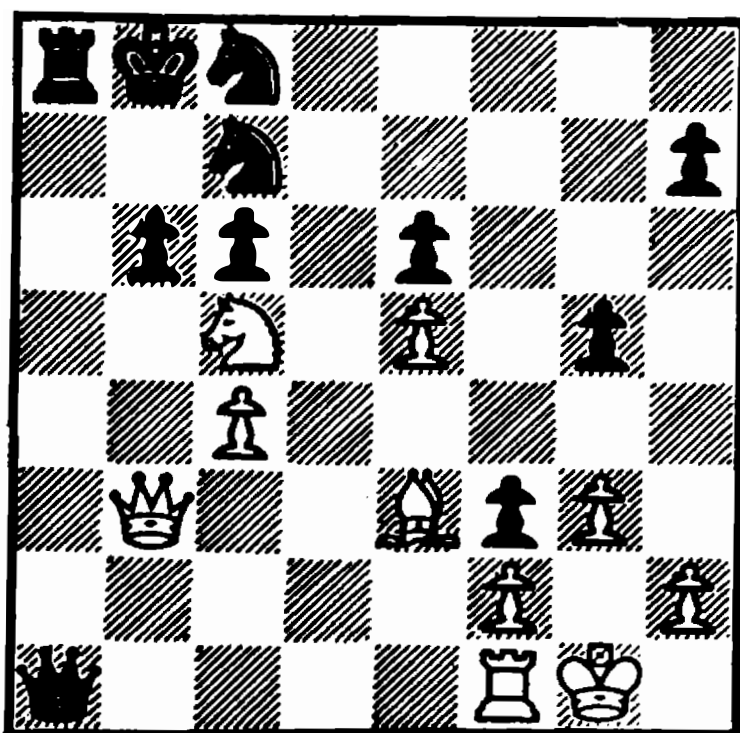
Ahora explique con sus propias palabras por qué las blancas no pueden dar mate:

La Dama blanca está clavada.

(Si la Torre blanca da jaque, es simplemente capturada por la Torre negra. La Dama blanca no puede, a su vez, capturar la Torre.)

100

Esta es una posición tomada de una mis partidas (Fischer contra Bisguier, Nueva York, 1957). Tuve que decidir (blancas) si debía o no capturar la Dama de Bisguier (negras) con mi Torre.



¿Capturaría usted la Dama negra?

☐ sí

☐ no

Explique su respuesta: _____

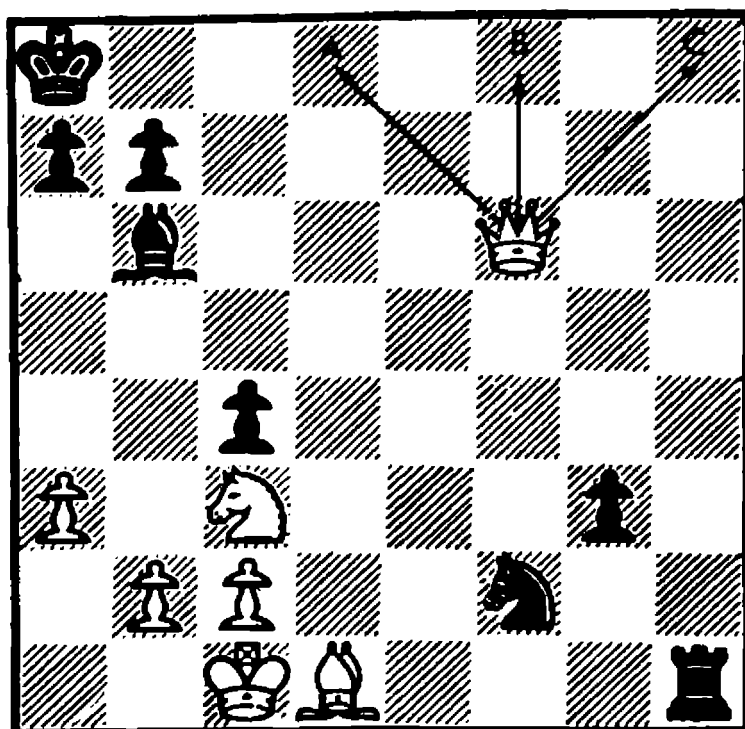
100

No.

Las negras volverían a capturar con su Torre. Darían jaque y forzarían un mate. Las blancas sólo disponen de interposiciones inútiles.

(Bisguier es un ex Campeón de los Estados Unidos. Yo hice un movimiento diferente. Moví la Torre cuatro cuadrados hacia la izquierda. Y gané la partida.)

101



Para iniciar su combinación de mate, ¿a qué cuadro debe moverse la Dama blanca?

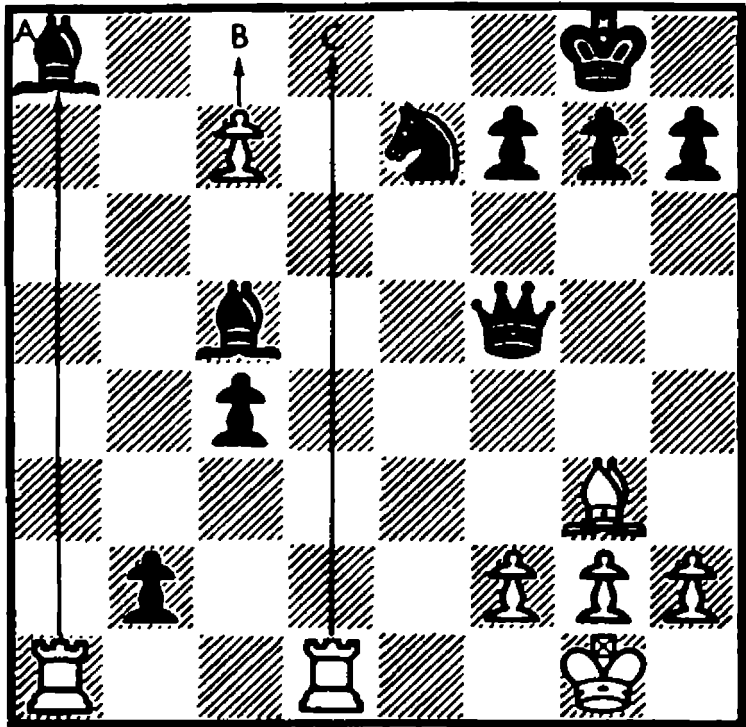
- ☐ A
- ☐ B
- ☐ C

101

B

(Naturalmente. Los otros dos jaques permiten a las negras capturar la Dama blanca.)

102



En esta posición, ¿a qué cuadrado deben mover las blancas?

- ☐ A
- ☐ B
- ☐ C

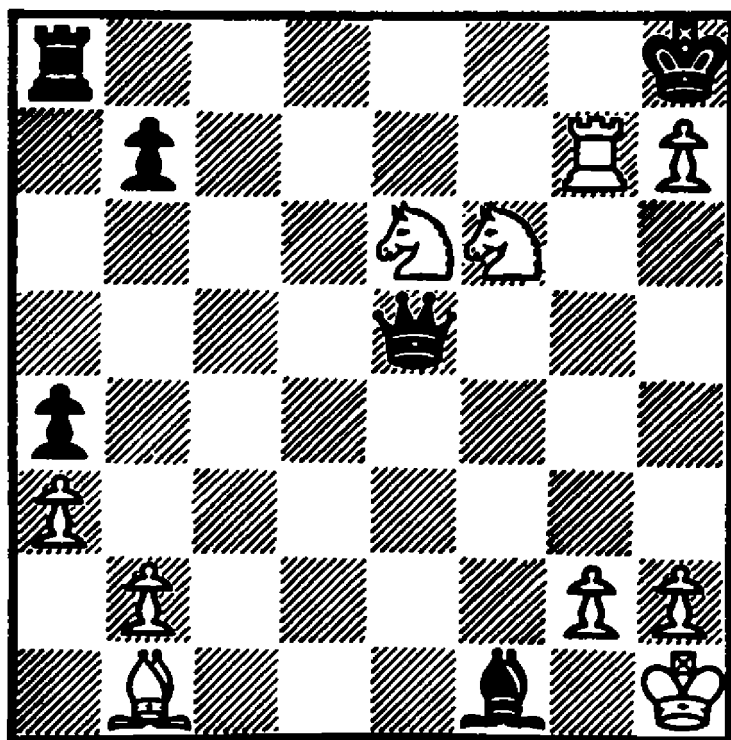
102

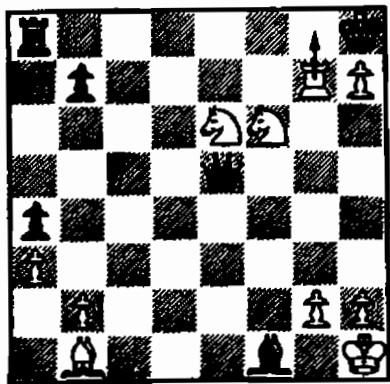
C

(Los otros movimientos permitirían a las negras escapar del mate.)

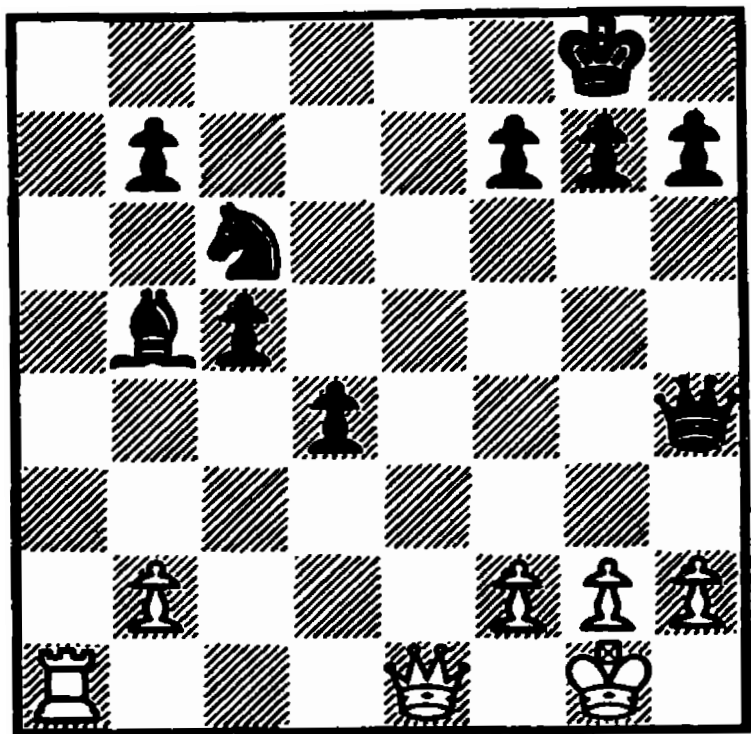
103

Dibuje una flecha mostrando el primer movimiento de una combinación de mate de las blancas:





(Después que las negras capturan la Torre blanca, el Peón blanco captura la Torre y se convierte en Dama o Torre.)



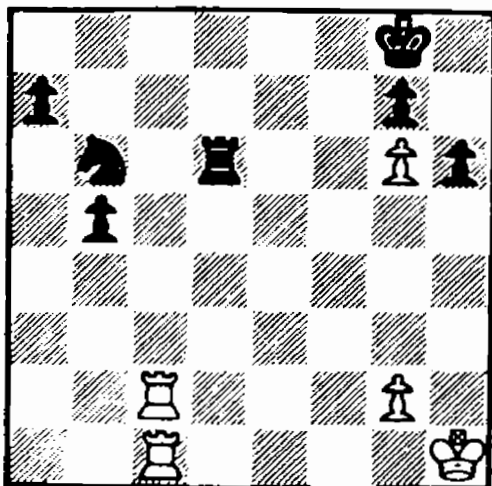
¿Las blancas deben dar jaque con la Torre o con la Dama?

- ☐ con la Torre
- ☐ con la Dama

Con la Dama.

(La Dama da jaque mate. Si el jaque lo da la Torre blanca, el Caballo negro puede interponerse en el cuadrado protegido por la Dama negra. En tales circunstancias no hay mate, porque el Alfil negro impide que la Dama blanca dé jaque.)

Supongamos que las blancas deciden dar jaque en esta posición. Decida si ellas podrán dar mate.



Comenzando con un jaque en la última fila, ¿pueden dar mate las blancas?

- ☐ sí ☐ no

En caso negativo, ¿por qué no?

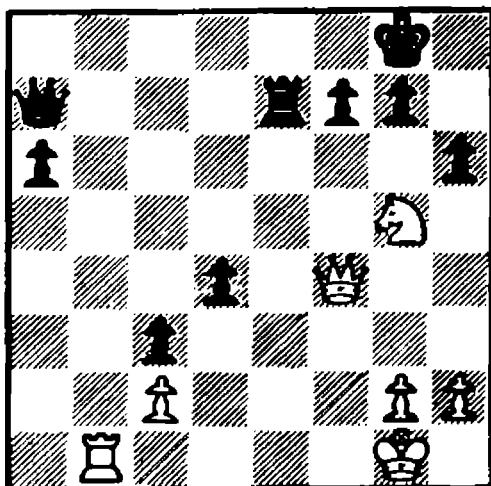
- ☐ no tienen suficiente poder
☐ cuadrado de escape para el Rey negro
☐ interposición útil

105

Sí.

(Las blancas dan mate. La interposición es inútil.)

106



Comenzando con un jaque en la última fila, ¿pueden dar mate las blancas?

☐ sí

☐ no

En caso negativo, ¿por qué no?

☐ no tienen suficiente poder

☐ cuadrado de escape para el Rey negro

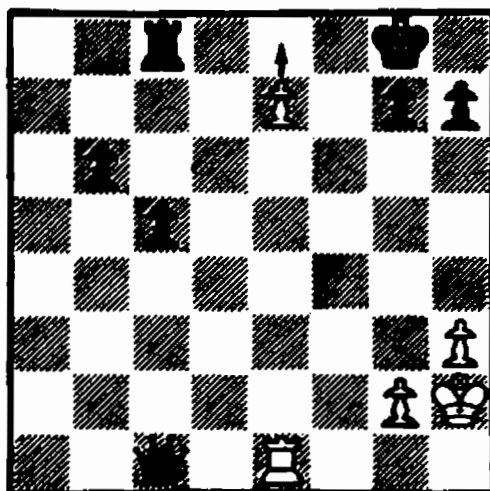
☐ interposición útil

106

Sí.

(Las blancas dan mate. La Torre y la Dama le dan suficiente poder.)

107



Comenzando con un jaque en la última fila, ¿pueden dar mate las blancas?

- ☐ sí
- ☐ no

En caso negativo, ¿por qué no?

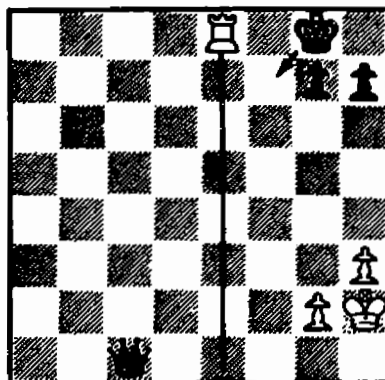
- ☐ no tienen suficiente poder
- ☐ cuadrado de escape para el Rey negro
- ☐ interposición útil

107

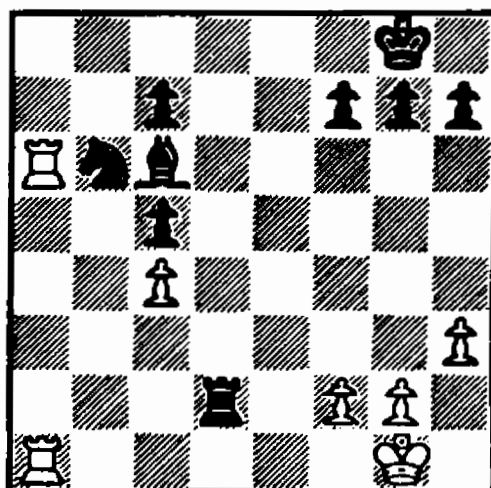
No.

Cuadrado de escape para el Rey negro.

NOTA: Veamos por qué no resulta. Después que las blancas «coronan» su Peón, dan jaque al mismo tiempo. Las negras capturan la nueva Dama con su Torre. Las blancas entonces capturan la Torre negra con su Torre, quedando en esta posición:



108



Comenzando con un jaque en la última fila, ¿pueden dar mate las blancas?

- ☐ sí
- ☐ no

En caso negativo, ¿por qué no?

- ☐ no tienen suficiente poder
- ☐ cuadrado de escape para el Rey negro
- ☐ interposición útil

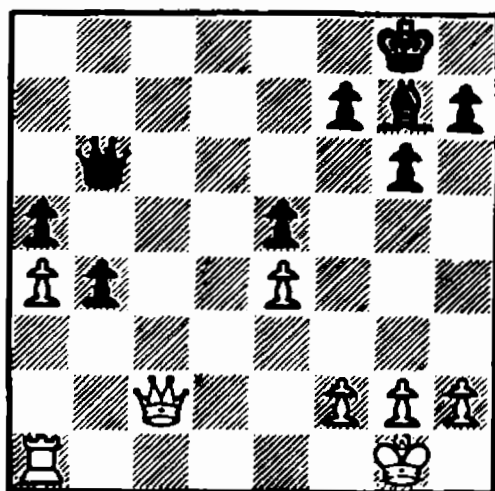
108

No.

No tienen suficiente poder.

(Un ejemplo de dos contra dos: el Alfil y el Caballo negros defienden el cuadrado del posible jaque contra el ataque de las dos Torres blancas.)

109



Comenzando con un jaque en la última fila, ¿pueden dar mate las blancas?

☐ sí

☐ no

En caso negativo, ¿por qué no?

☐ no tienen suficiente poder

☐ cuadro de escape para el Rey negro

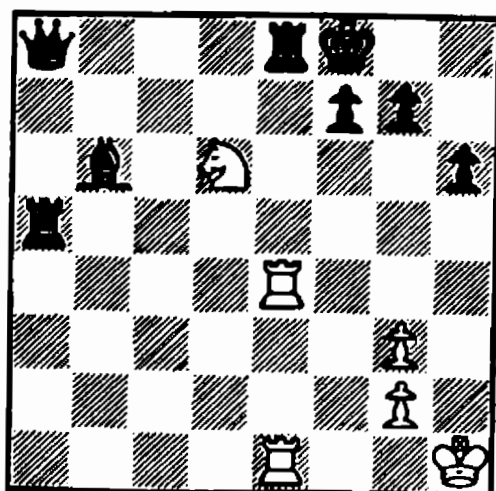
☐ interposición útil

109

No.

Interposición útil (Alfil).

110



Comenzando con un jaque en la última fila, ¿pueden dar mate las blancas?

☐ sí

☐ no

En caso negativo, ¿por qué no?

☐ no tienen suficiente poder

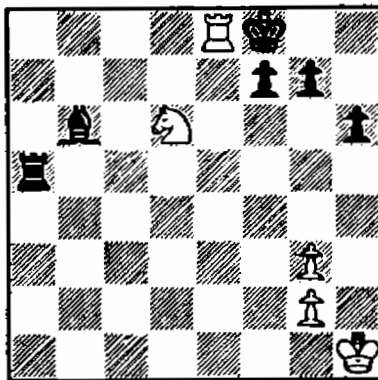
☐ cuadrado de escape para el Rey negro

☐ interposición útil

110

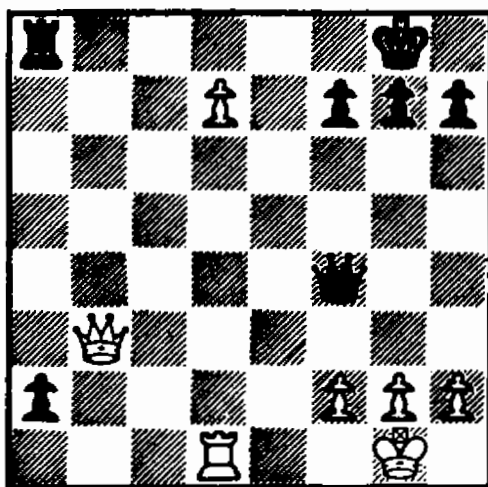
Sí.

(Las blancas dan mate. La segunda Torre da el mate, apoyada por el Caballo.)



111

En la serie siguiente de cuadros, usted tendrá que considerar varias posiciones. En algunas, las blancas disponen de una combinación para la última hilera. En otras, pueden dar mate con jugadas de distinta naturaleza. En unas pocas no pueden dar mate. La mayoría de estas posiciones son difíciles, surgiendo muchas alternativas. Observe todas las piezas del tablero para analizar la defensa de las negras. Si el jaque en la última fila no conduce al mate, busque otros jaques que puedan lograrlo.



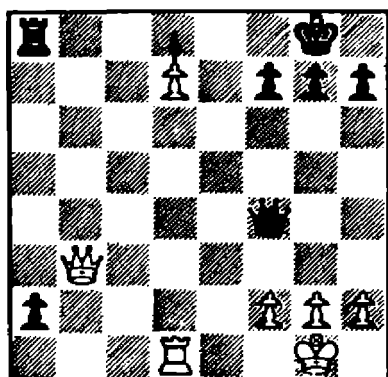
En esta posición, las blancas:

- ☐ pueden dar mate
- ☐ no pueden dar mate

Si hay mate, dibuje una flecha para mostrar el decisivo primer movimiento de las blancas.

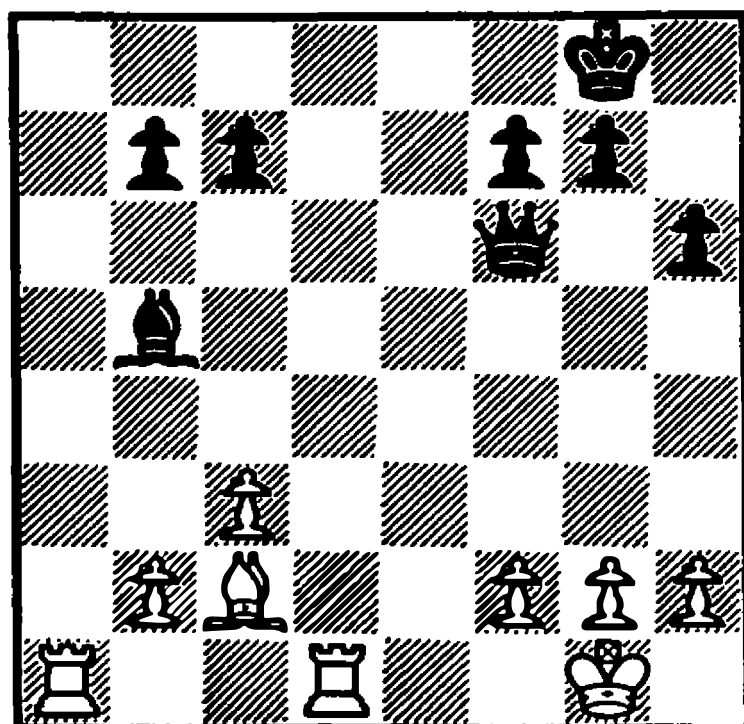
111

Pueden dar mate.



(Las blancas obtienen una Dama con su Peón, y dan jaque. Si las negras capturan la Dama con su Torre, las blancas capturan esta Torre con la suya. Jaque mate.)

112



En esta posición:

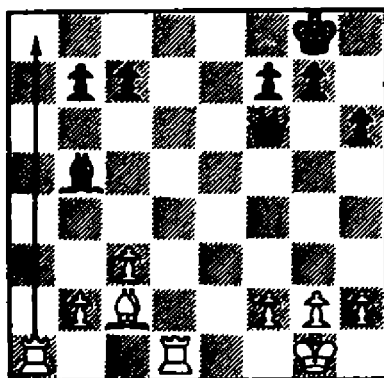
- ☐ las blancas pueden dar mate
- ☐ las blancas no pueden dar mate

Si hay mate, señálelo (es decir, el primer movimiento decisivo).

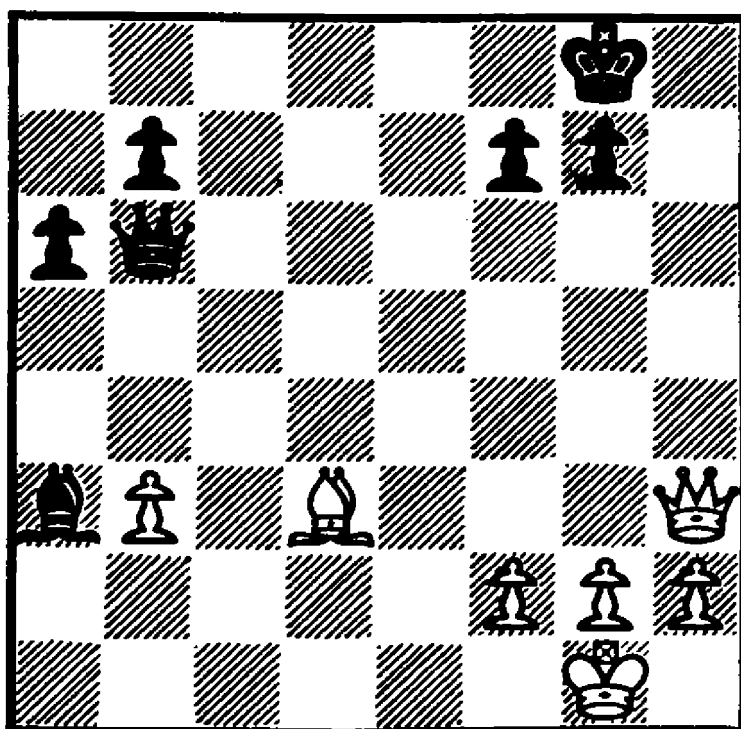
112

Las blancas pueden dar mate.

(Las negras sólo tienen interposiciones inútiles con su Alfil y con la Dama.)



113



En esta posición:

- ☐ las blancas pueden dar mate
- ☐ las blancas no pueden dar mate

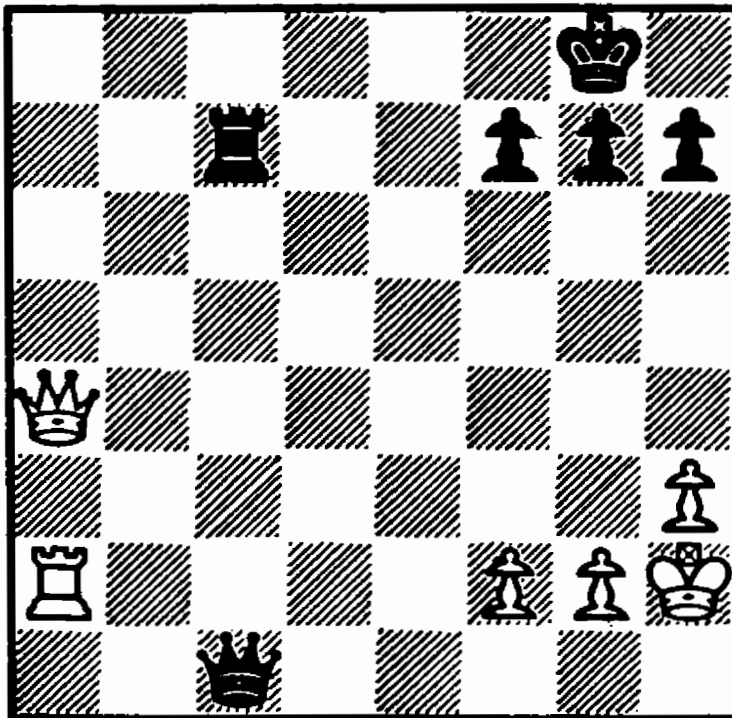
Si hay mate, muéstrelo.

113

Las blancas no pueden dar mate.

(Si la Dama blanca da jaque en la última fila de las negras, se interpondrá el Alfil. En cambio, si la Dama da jaque avanzando cuatro cuadrados hacia adelante, el Rey negro escapará.)

114



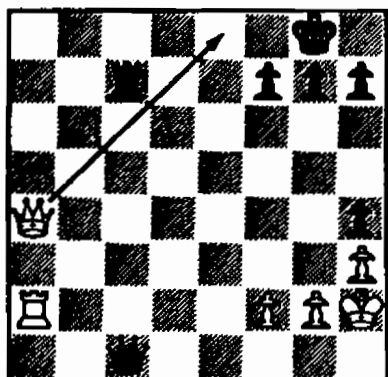
En esta posición:

- ☐ las blancas pueden dar mate
- ☐ las blancas no pueden dar mate

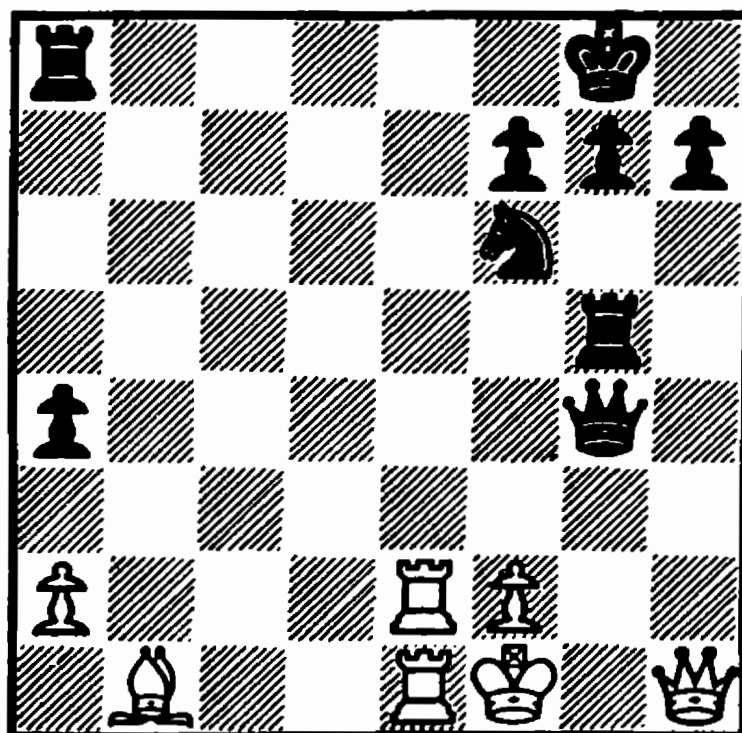
Si hay un mate, indíquelo.

114

Las blancas pueden dar mate.



115



En esta posición:

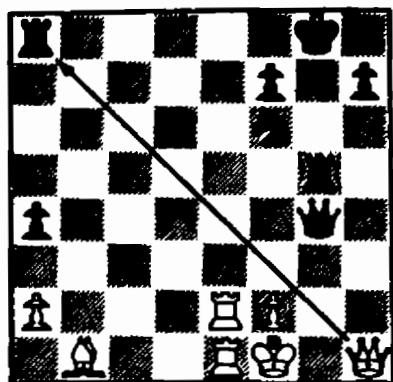
- ☐ las blancas pueden dar mate
- ☐ las blancas no pueden dar mate

Si hay un mate, indíquelo.

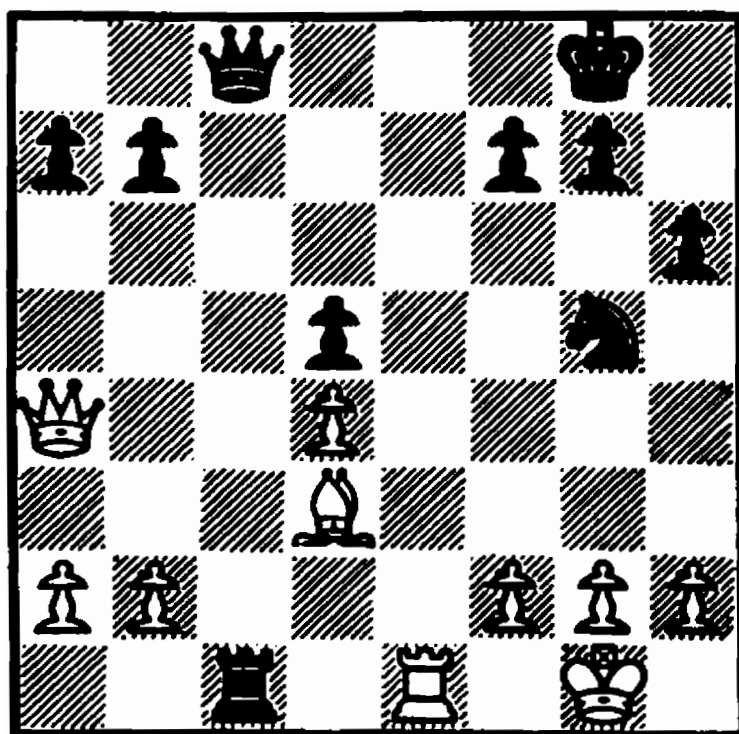
115

Las blancas pueden dar mate.

(Todas las Interposiciones son inútiles.)



116



En esta posición:

- ☐ las blancas pueden dar mate
- ☐ las blancas no pueden dar mate

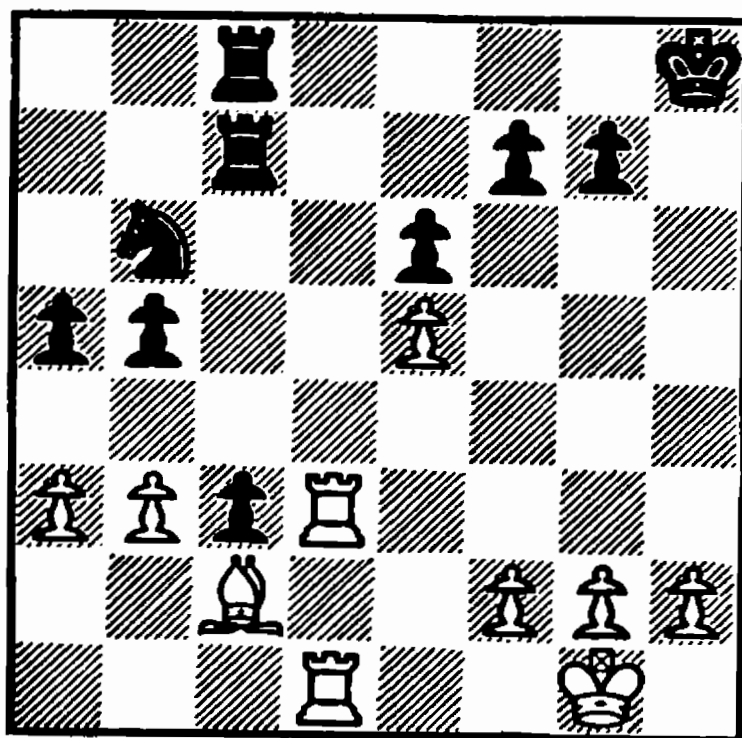
Si hay un mate, señálelo.

116

Las blancas no pueden dar mate.

(La Torre blanca está clavada. No podría por lo tanto ser capturada la Dama negra.)

117



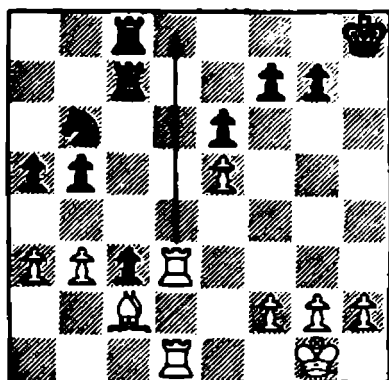
En esta posición:

- ☐ las blancas pueden dar mate
- ☐ las blancas no pueden dar mate

Si hay un mate, indíquelo

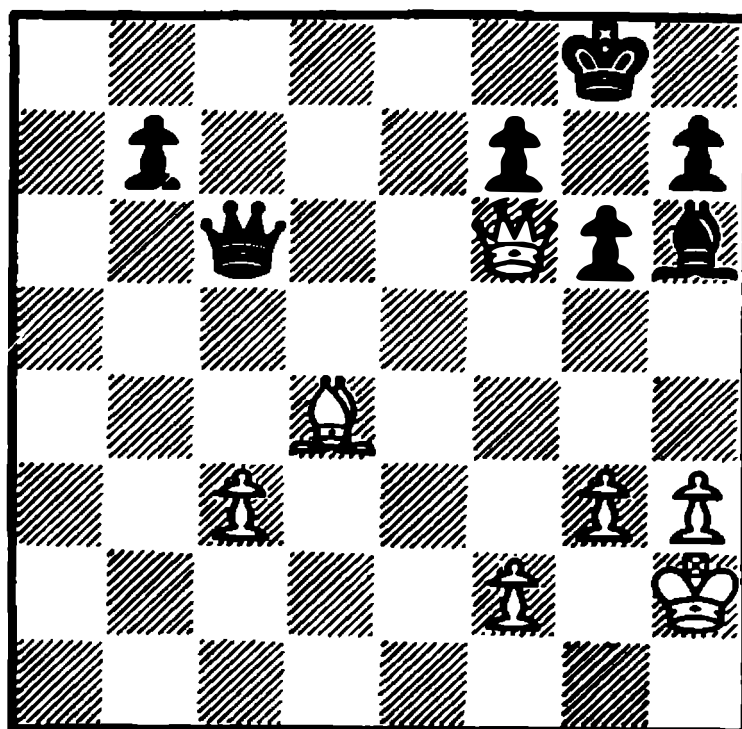
117

Las blancas pueden dar mate.



(Las blancas tienen suficiente poder para dar mate; al mover la Torre las blancas descubren su Alfil. Esta pieza cubre el único cuadrado que permitiría escapar al Rey negro.)

118



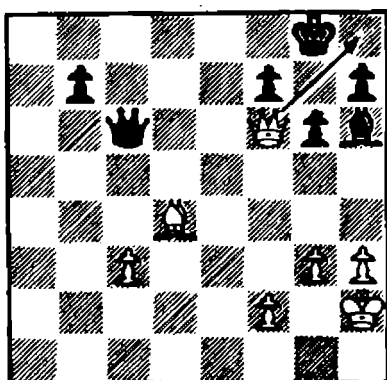
En esta posición:

- ☐ las blancas pueden dar mate
- ☐ las blancas no pueden dar mate

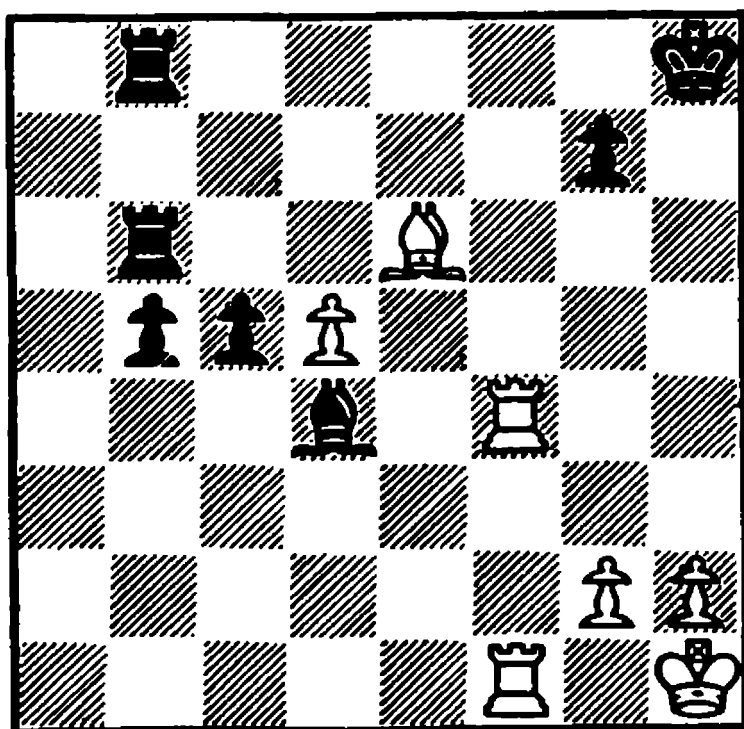
Si hay un mate, Indíquelo.

118

Las blancas pueden dar mate.



119



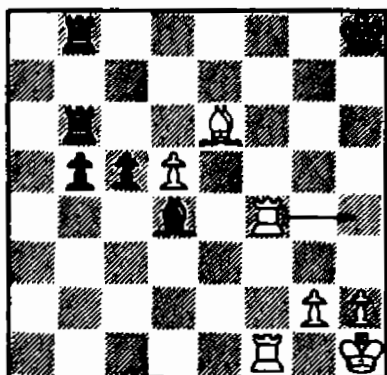
En esta posición:

- ☐ las blancas pueden dar mate
- ☐ las blancas no pueden dar mate

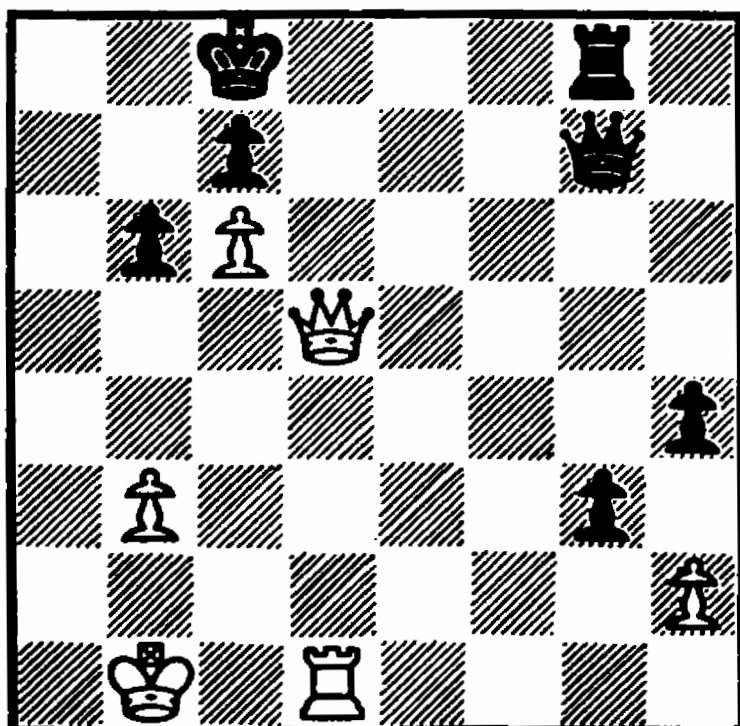
Si hay un mate, indíquelo.

119

Las blancas pueden dar mate.



120



En esta posición:

- ☐ las blancas pueden dar mate
- ☐ las blancas no pueden dar mate

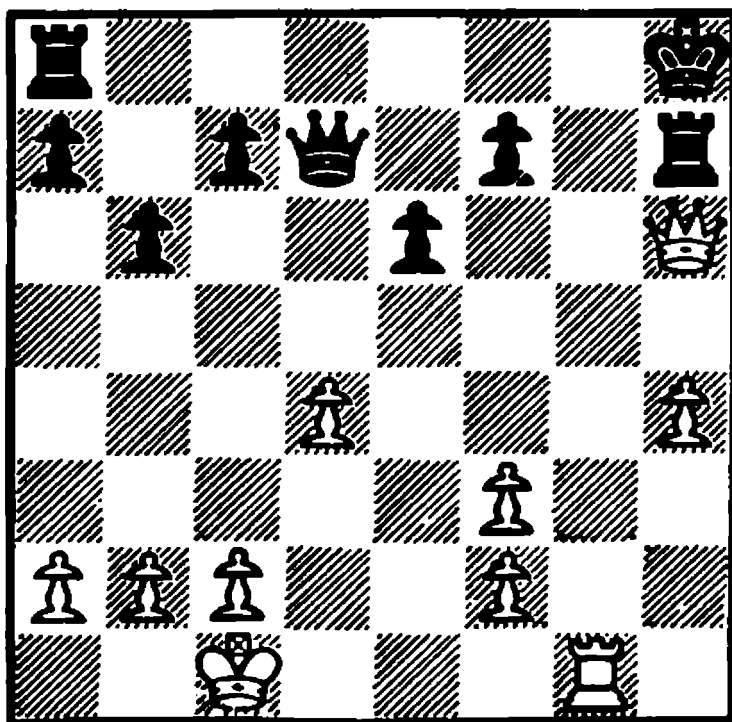
Si hay un mate, señálelo.

120

Las blancas no pueden dar mate.

121

Ejemplo tomado de una de mis partidas:



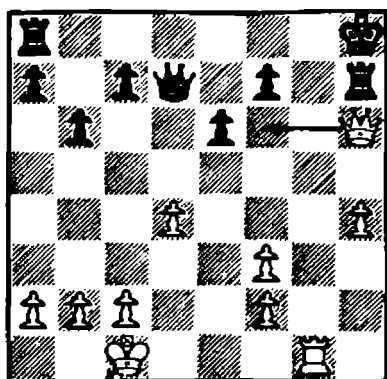
En esta posición:

- ☐ las blancas pueden dar mate
- ☐ las blancas no pueden dar mate

Si hay un mate, indíquelo.

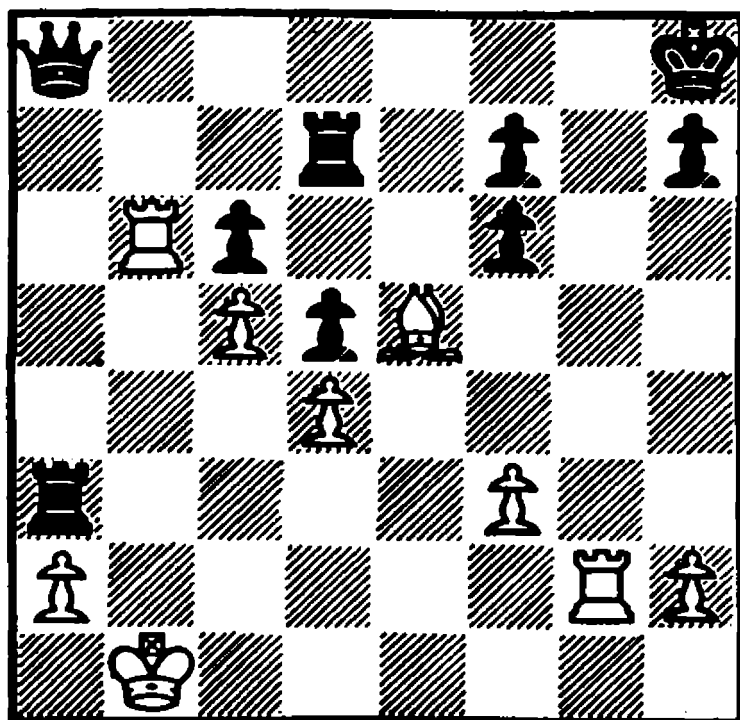
121

Las blancas pueden dar mate.



(Las negras están obligadas a interponer su Torre; la Dama blanca toma la Torre. Jaque mate. Esta posición pudo haber existido en mi partida con el Gran Maestro húngaro Bilek, en el Torneo de La Habana, 1965. Mi oponente evitó esta situación.)

122



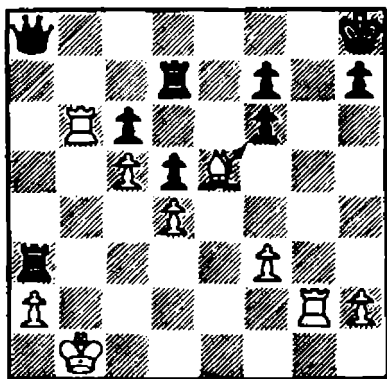
En esta posición:

- ☐ las blancas pueden dar mate
- ☐ las blancas no pueden dar mate

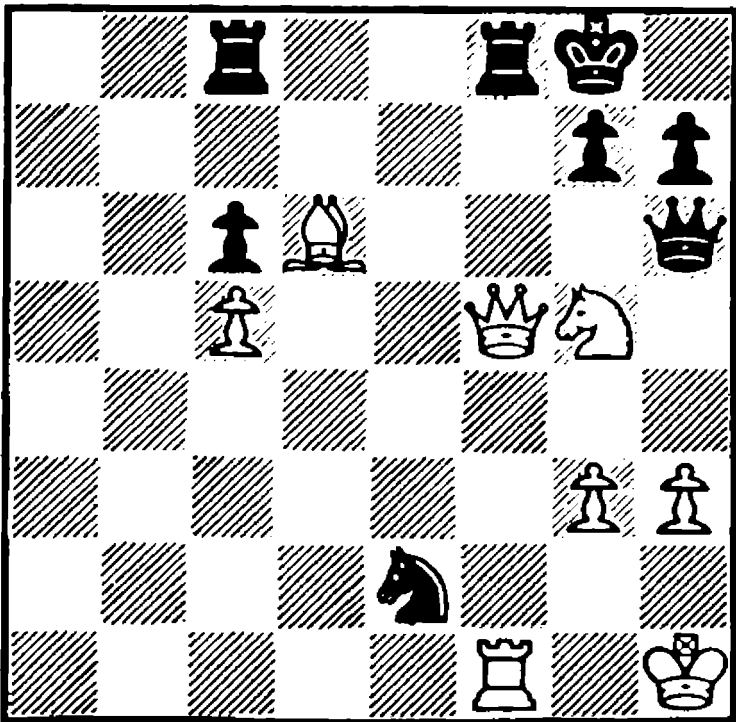
Si hay un mate, señálelo.

122

Las blancas pueden dar mate.



123



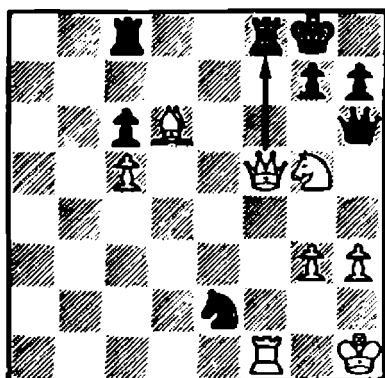
En esta posición:

- ☐ las blancas pueden dar mate
- ☐ las blancas no pueden dar mate

Si hay un mate, señálelo.

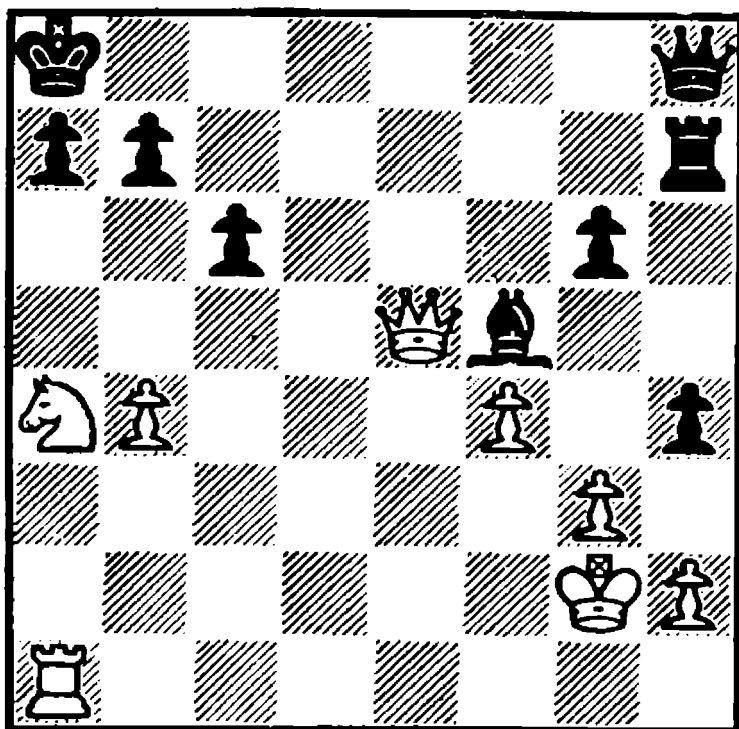
123

Las blancas pueden dar mate.



(La Torre negra tiene que capturar la Dama; a continuación, la Torre blanca toma la Torre. Mate.)

124

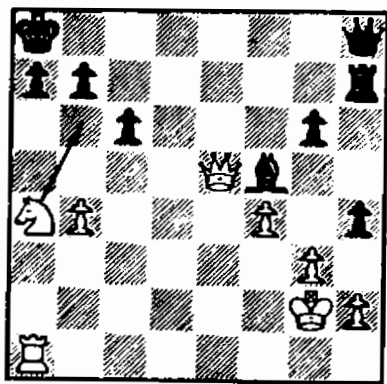


En esta posición:

- ☐ las blancas pueden dar mate
- ☐ las blancas no pueden dar mate

Si hay un mate, indíquelo.

Las blancas pueden dar mate.



AHORA DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE

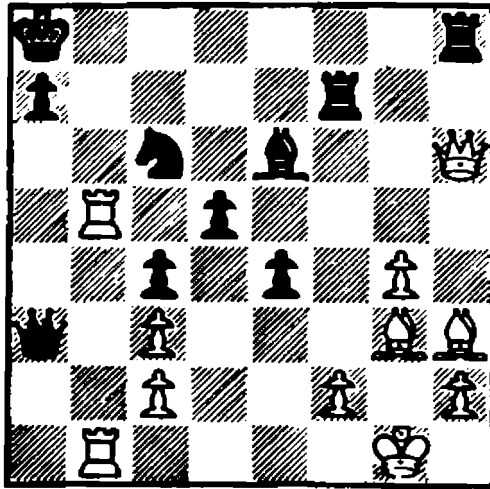
RESUMEN

Los mates en la última fila

En este capítulo se explicaron los elementos de los mates en la última fila y las tres formas de evitar el jaque (y el mate): capturando la pieza atacante, interponiendo otra pieza o escapando.

A continuación tenemos un ejemplo de mate en la última fila. La posición siguiente se produjo en mi partida con Raymond Weinstein (negras) en el Campeonato de los Estados Unidos en el año 1960 (le toca mover a las negras):

Weinstein



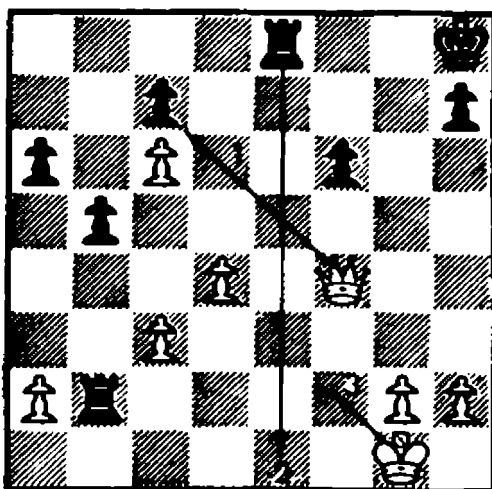
Fischer

Yo había capturado un Peón con mi Dama. La pregunta obvia era: ¿por qué las negras no capturaron la Dama con su Torre? Bien; si la Torre hubiera capturado la Dama, yo habría dado jaque con una de mis Torres; el Caballo negro habría tomado mi Torre; entonces habría dado mate tomando el Caballo negro con mi segunda Torre. ¡La Torre negra no podía abandonar la última fila!

Observe también que mi Dama atacaba la Torre negra, en la última fila, y, además, el Alfil negro. Si las negras hubieran intentado proteger su Alfil con la Torre atacada, yo simplemente habría tomado el Alfil con la Dama. Mi oponente, comprendiendo que estaba perdido, abandonó.

Aquí otro ejemplo tomado de mi partida con Herbert Seidman (negras) durante el Campeonato de los Estados Unidos en 1960:

Seidman



Fischer

Me toca mover a mí y tengo que pensar que mi Rey no está seguro. Si por ejemplo, yo me atreviera a capturar el Peón negro, tal como lo señala la flecha 1, las negras me darían mate con su Torre (ver flecha 2). No es posible escapar, tal como lo indica la flecha 3, pues la otra Torre negra cubre ese cuadrado.

ESTE ES EL FINAL DEL CAPITULO 2

AHORA DÉ VUELTA LA PÁGINA Y VAYA AL CAPÍTULO 3

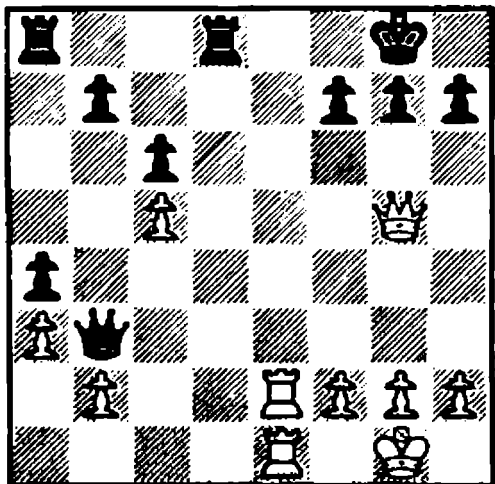
Capítulo 3

LAS DEFENSAS EN LA ULTIMA FILA Y SUS VARIANTES

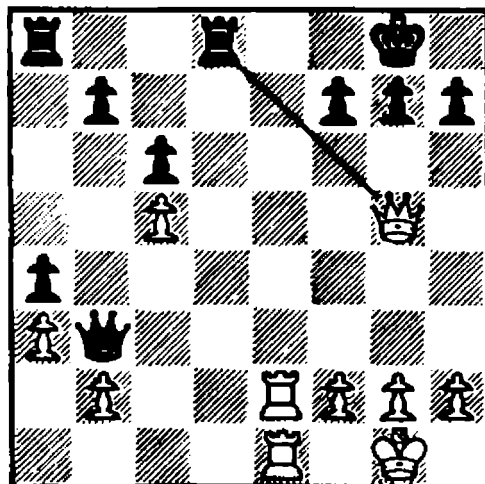
Ahora que usted conoce las ideas principales de los mates en la última fila, ya está debidamente preparado para explorar las sutilezas de este nuevo tema. En este capítulo y en los que siguen, le presentaré, en rápida sucesión, diversas formas de mate y de defensa.

DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 125

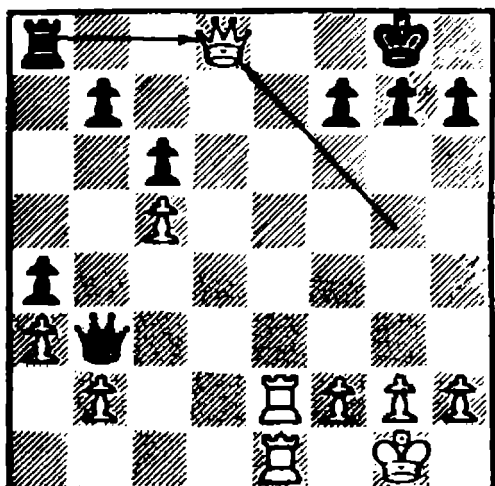
Observe las combinaciones que siguen:



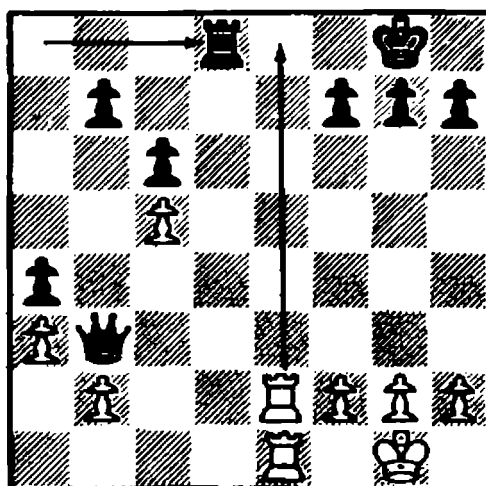
- A. Ambas Torres blancas están en situación de dar jaque en el mismo cuadrado de la última fila. Pero las negras tienen dos defensores. Las blancas deben eliminar a uno de esos defensores, antes de dar mate.



- B. Las blancas se toman la Torre con la Dama, dando jaque.



- C. La segunda Torre negra está obligada a capturar la Dama.



- D. Ahora hay dos Torres blancas contra un solo defensor de la última fila. Las blancas mueven la Torre a la última fila de las negras y dan jaque. El mate es en la próxima jugada.

DE VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 126

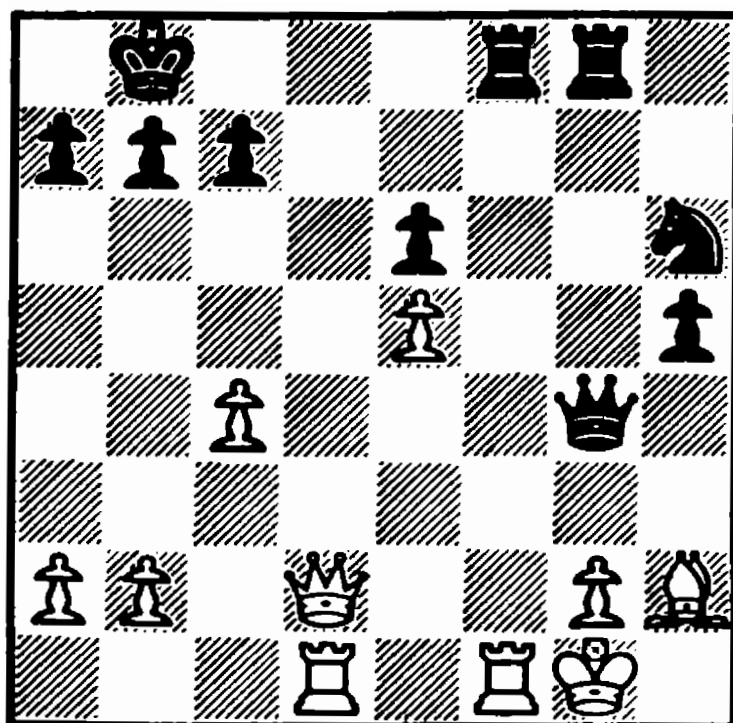
125

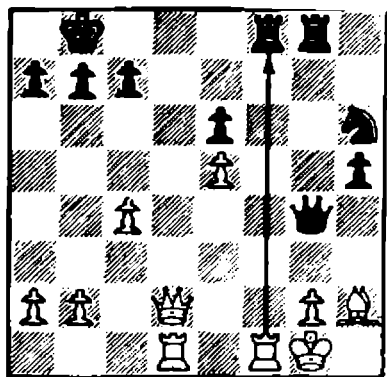
(No se requiere respuesta.)

126

En esta posición las blancas pueden iniciar una combinación de mate eliminando primero uno de los defensores negros.

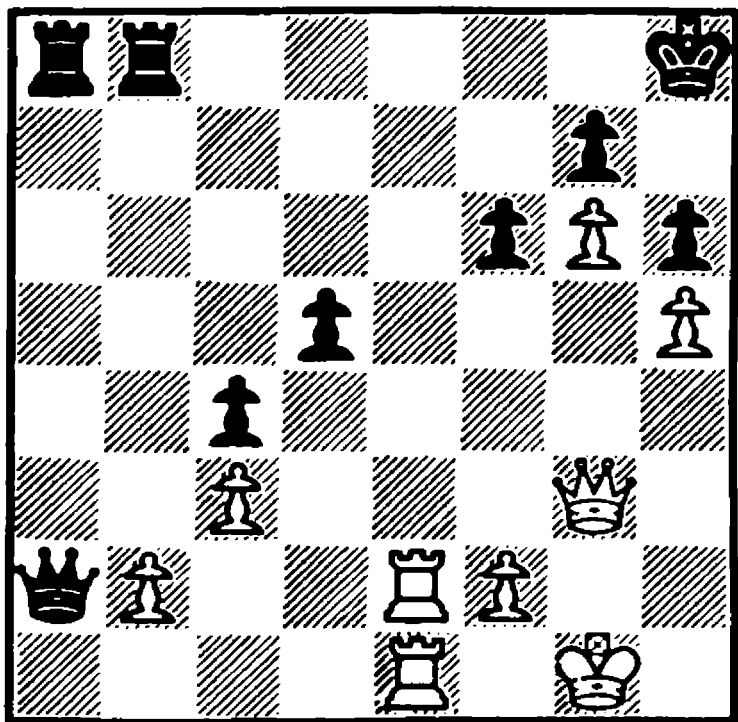
Dibuje una flecha mostrando el primer movimiento de las blancas, en esta combinación de mate:



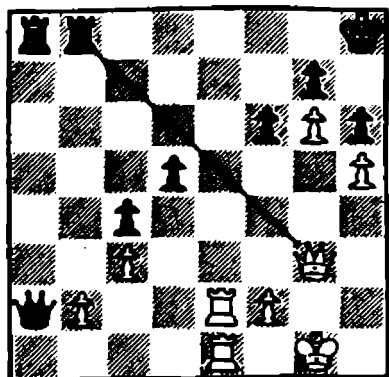


(Después que las negras capturen la Torre con su Torre, las blancas tendrán suficiente poder para dar mate con su Dama y con la segunda Torre.)

Nuevamente, dibuje una flecha indicando el primer movimiento de las blancas en esta combinación de mate:



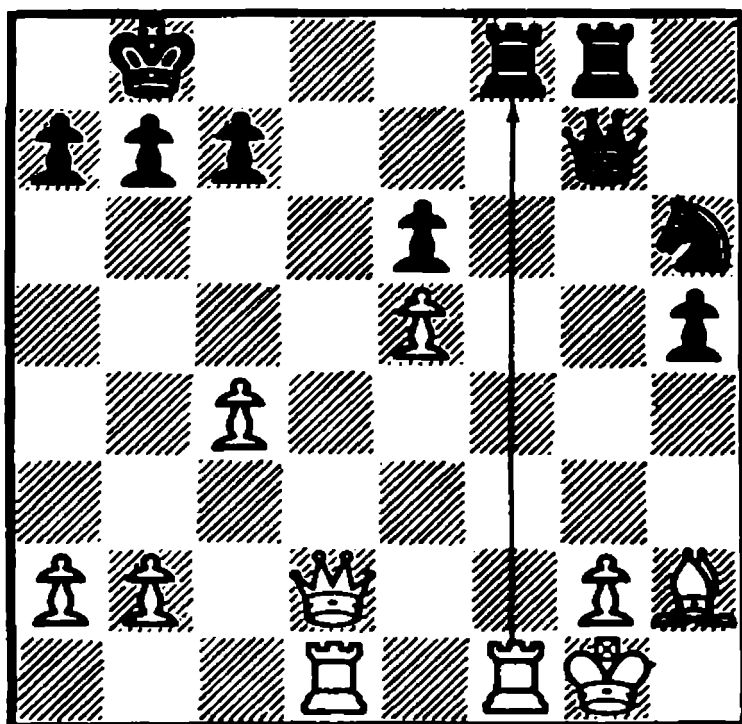
127



(Cuando la Torre negra tome la Dama, la Torre blanca da jaque, que conduce al mate.)

128

Esta es una posición donde las blancas pueden eliminar un defensor de la última fila de las negras, pero no ganan nada. Si las negras capturan con la pieza correcta, continuarán existiendo dos contra dos.

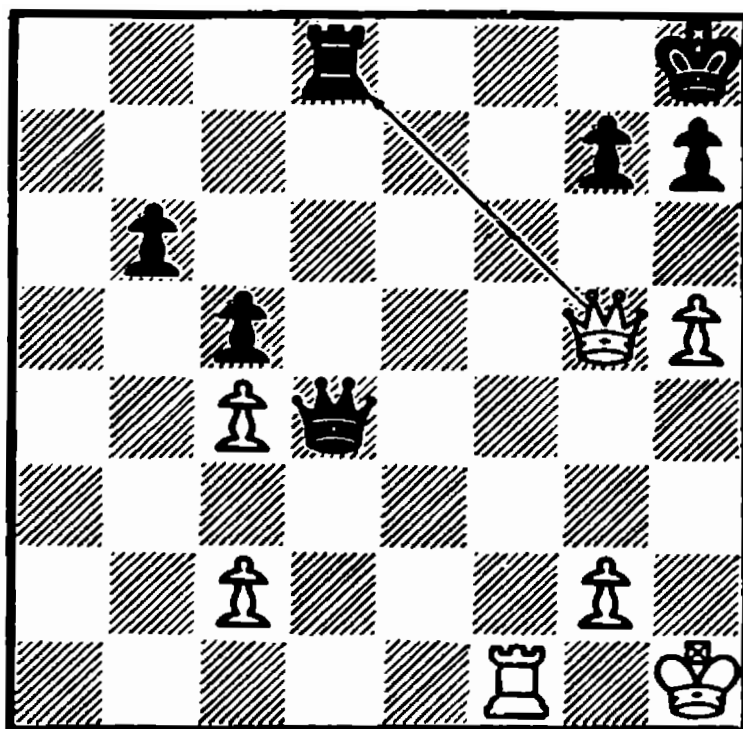


Si las blancas capturan la Torre negra (tal como se indica), ¿cómo pueden salvarse las negras?

- ☐ tomando la Torre con la *Torre*
- ☐ tomando la Torre con la *Dama*

Tomando la Torre con la *Dama*.

(De esa manera continuarán existiendo dos contra dos.)



En esta posición, si la Dama blanca captura la Torre negra (tal como se señala) y da jaque, ¿conduce al mate esta jugada?

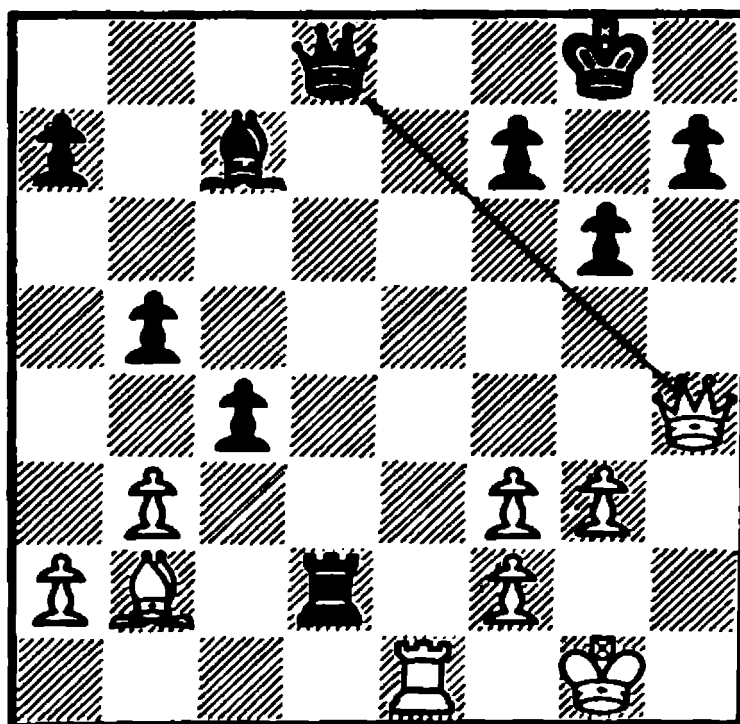
- ☐ sí
- ☐ no

129

No.

(La Dama negra captura la Dama blanca y continúa cubriendo la última fila.)

130



Si la Dama blanca captura la Dama negra (tal como se indica), ¿cómo deberían las negras capturarla a su vez?

- ☐ con el Alfil
- ☐ con la Torre

130

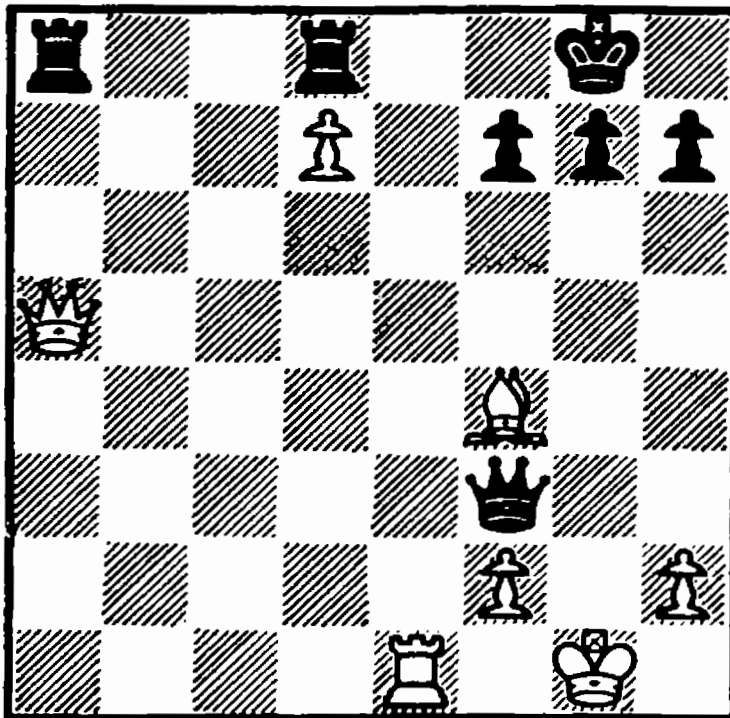
Con la Torre.

(La Torre defiende la última fila. Si captura con el Alfil, se permitiría dar mate a la Torre blanca.)

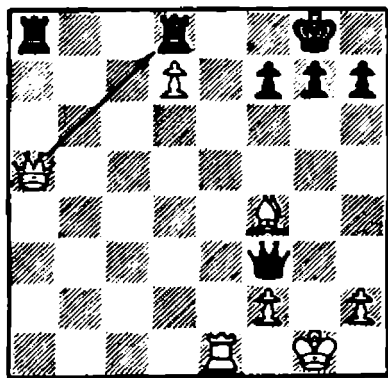
131

Las blancas tienen posibilidad de dar mate, pero deben hacer un primer movimiento clave. Tienen varias alternativas.

Dibuje una flecha para mostrar la elección correcta:

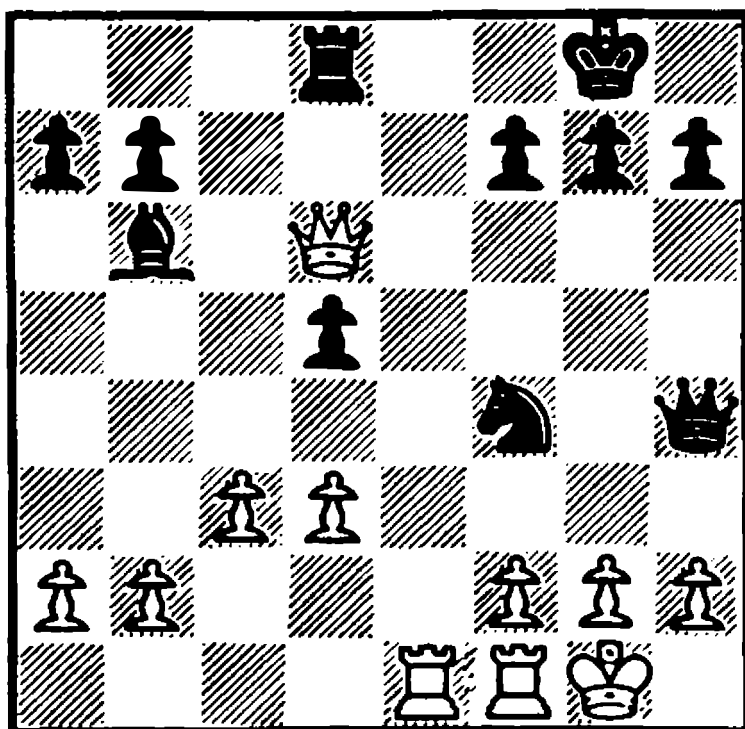


131



(El movimiento correcto, tal como se indica, reduce el número de defensores negros de dos a uno. A continuación, la Torre blanca puede dar jaque en la última fila, apoyándose en el Peón. Las negras se ven obligadas a capturar la Torre atacante. El Peón, a su vez, captura y se convierte en una nueva Dama o Torre. Jaque mate. Un error sería que la Dama blanca capturara la otra Torre, pues ello permitiría a la Dama negra capturar y, de esa manera, reemplazaría a la Torre como guardián de la última fila.)

132



Si las blancas capturan la Torre con la Dama, ¿se produce mate?

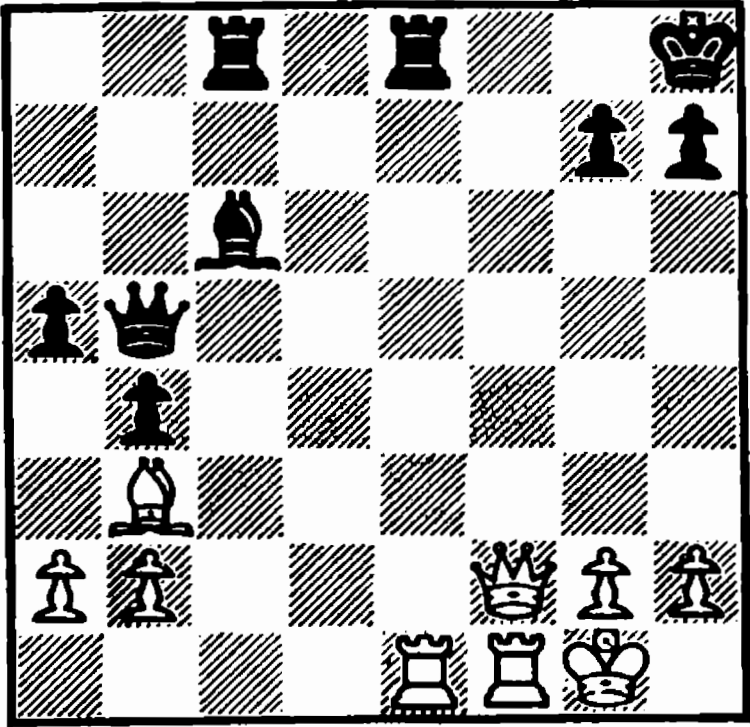
- ☐ sí
- ☐ no

132

No.

(Después que la Dama blanca tome la Torre, puede ser capturada por la Dama negra, que pasaría a guardar la última fila.)

133



Si la Torre blanca captura la Torre negra y da jaque, ¿conduce al mate esta posición?

- ☐ sí
- ☐ no

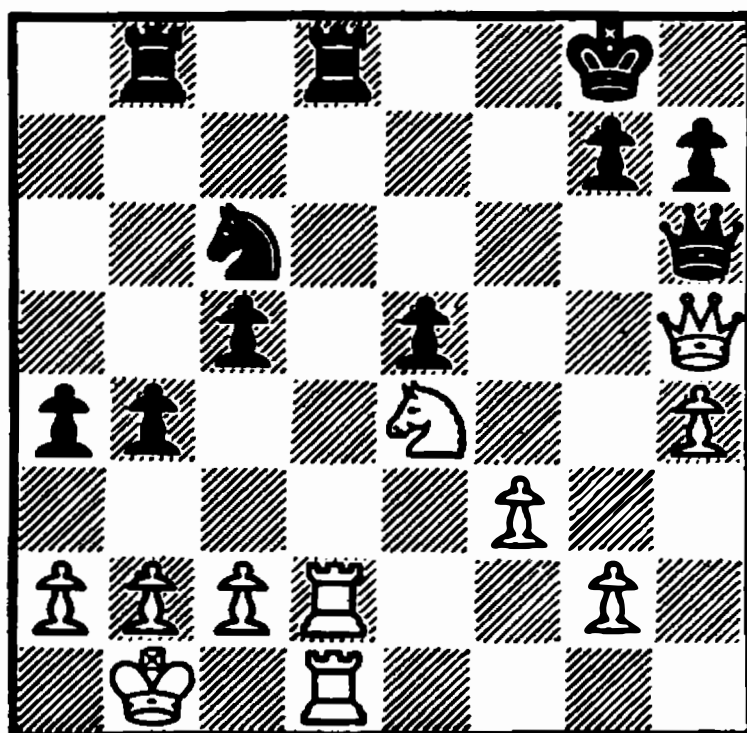
133

Sí.

(Las blancas darán jaque con su Dama en la última fila negra, después que la Torre negra haya capturado la Torre blanca.)

134

Aquí hay uno difícil:



Si las blancas capturan la Torre negra con una de sus Torres, ¿se produce mate?

- ☐ sí
- ☐ no

134

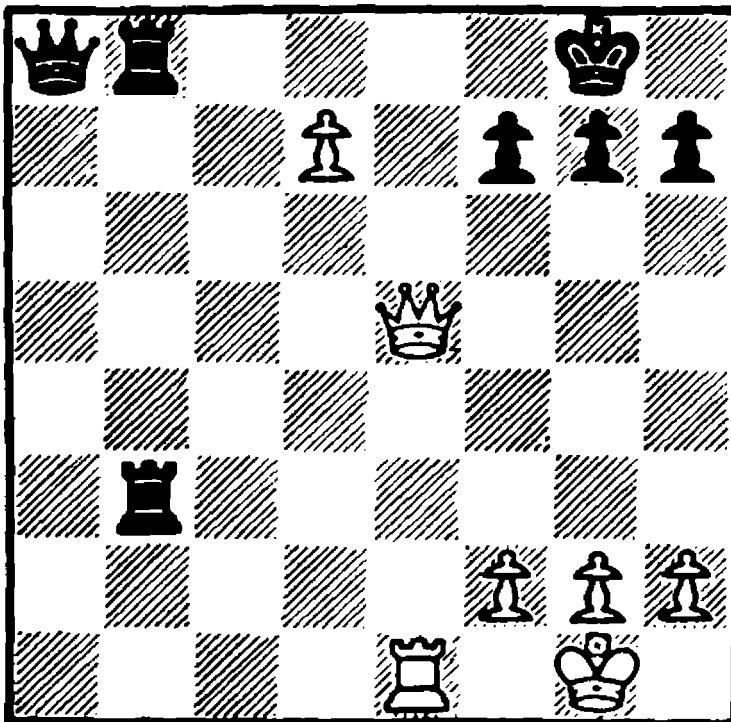
¡Sí!

(El mate finalmente lo da la *Dama blanca*. Ensáyelo.)

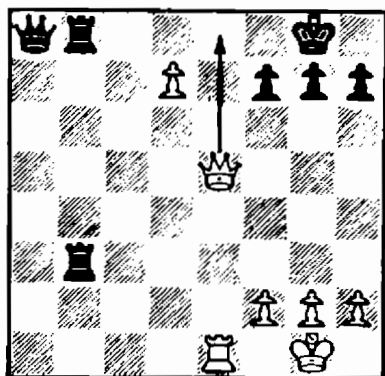
135

A veces es necesario escoger entre capturar un defensor o directamente dar jaque en la última fila.

Observe la posición que sigue; luego, dibuje una flecha para mostrar el movimiento clave en la combinación de mate de las blancas:



135

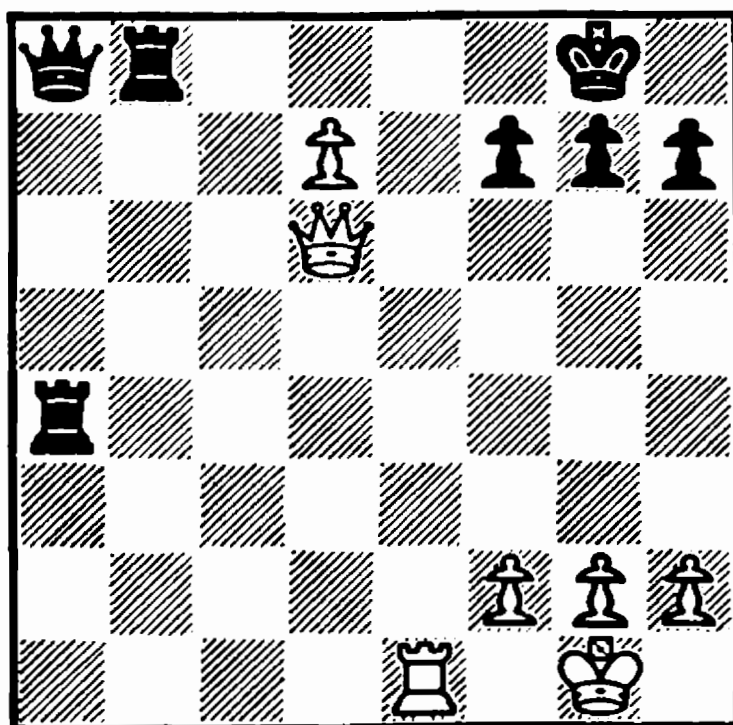


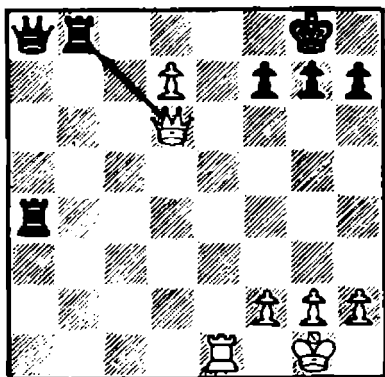
(Las blancas pueden dar jaque directamente en la última fila, pues el Peón blanco apoyará a su Dama en ese cuadrado. Cuando las negras capturen la Dama con su Torre, las blancas pueden escoger: capturan la Torre negra con su Torre o con el Peón (que se convierte en Dama). En ambos casos dan jaque. El mate se produce en la próxima jugada.

Un error sería que la Dama blanca capturara la Torre. Eso reduciría el poder de las blancas y mantendría intacto el de las negras, al capturar la Dama blanca con la segunda Torre negra.)

136

Nuevamente, dibuje una flecha para mostrar el movimiento clave de las blancas:

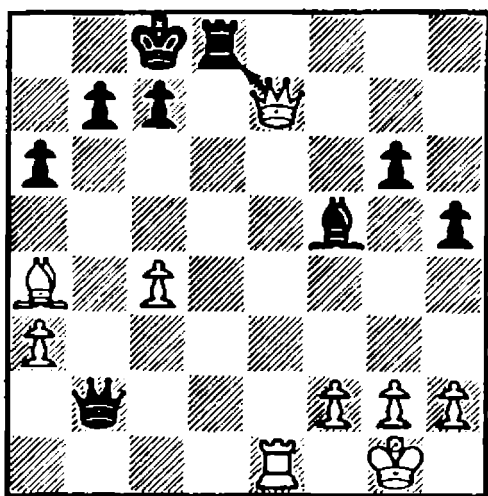




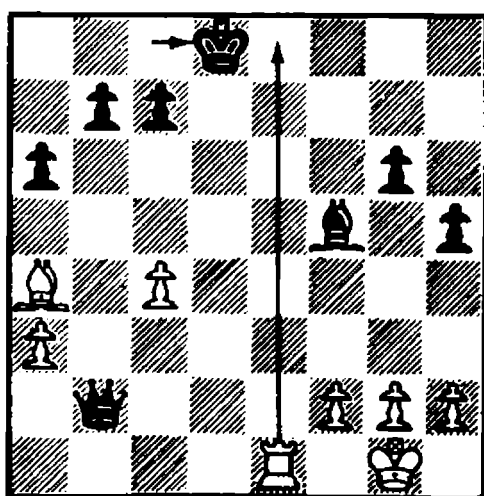
(Esta captura permite a las blancas reducir de dos a uno el poder de las negras. A continuación las blancas dan jaque con su Torre. Las negras capturan esta Torre con su Dama. Las blancas toman la Dama con su Peón. Este Peón se convierte en Dama o Torre. Mate.)

Esta es una variación sobre el tema aprendido.

Observe cómo dan mate las blancas:



A. Las blancas toman la Torre con la Dama. El Rey negro está obligado a capturar la Dama.

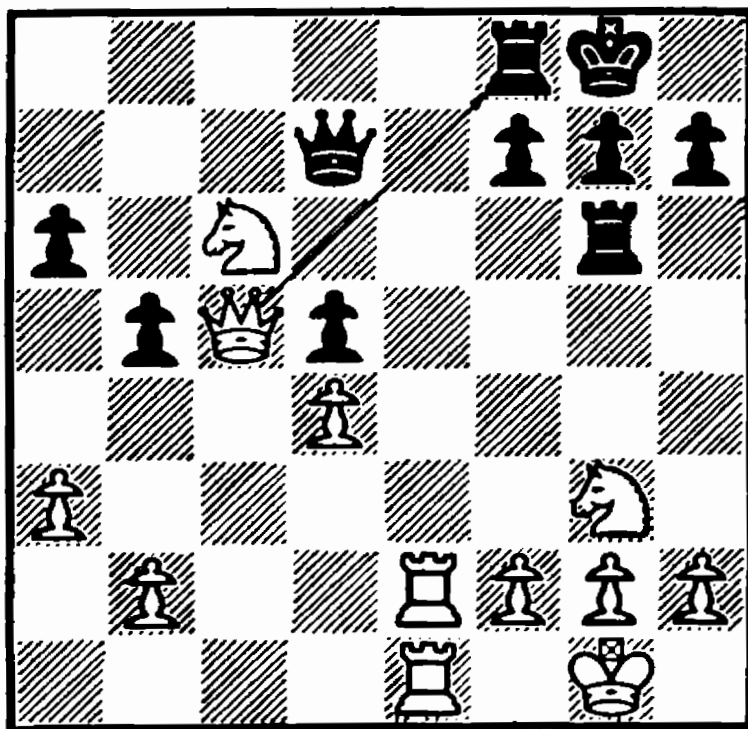


B. El Rey negro ha capturado la Dama blanca. Ahora la Torre blanca, protegida por el Alfil, puede dar mate.

AHORA VUELVA LA PÁGINA Y CONTINUE CON EL CUADRO 138

(No se requiere respuesta.)

En esta posición y en las inmediatamente siguientes, el sacrificio de la Dama blanca, que captura la Torre negra, *no* conduce al mate. Decida usted por qué ocurre esto.



¿Por qué la captura de la Torre negra por la Dama blanca no conduce al mate?

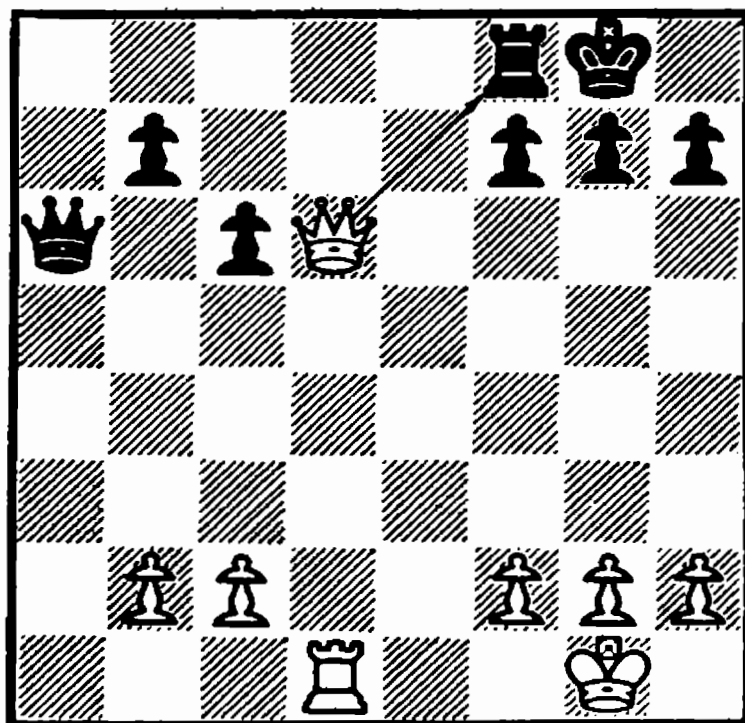
- ☐ Las blancas no tienen suficiente poder
- ☐ Al final de la combinación de las blancas, las negras tienen una interposición útil
- ☐ Al final de la combinación de las blancas, el Rey negro tiene un cuadrado para escapar

138

Las blancas no tienen suficiente poder.

(Después que el Rey toma la Dama, las negras tendrán la Dama y el Rey contra dos Torres, o sea, dos contra dos. Queda paralizado el mate en la última fila.)

139

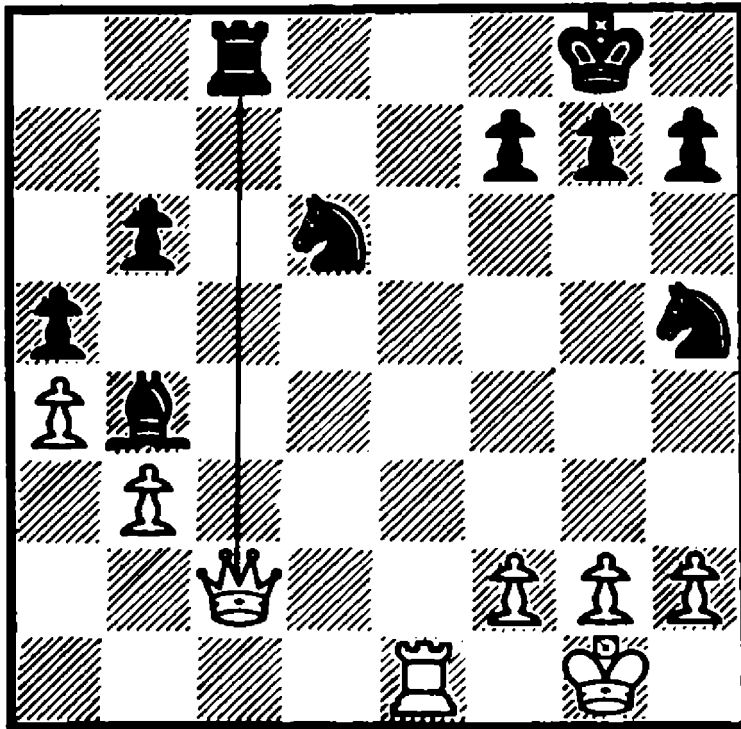


La Dama blanca captura la Torre negra, ¿por qué este movimiento no conduce al mate?

- ☐ Las blancas no tienen suficiente poder
- ☐ Al final de la combinación de las blancas, las negras tienen una interposición útil
- ☐ Al final de la combinación blanca, el Rey negro tiene un cuadrado para escapar

Al final de la combinación blanca, el Rey negro tiene un cuadrado para escapar.

¡Este puede ser engañoso!



La Dama blanca captura la Torre negra y da jaque. ¿Por qué este movimiento no conduce al mate?

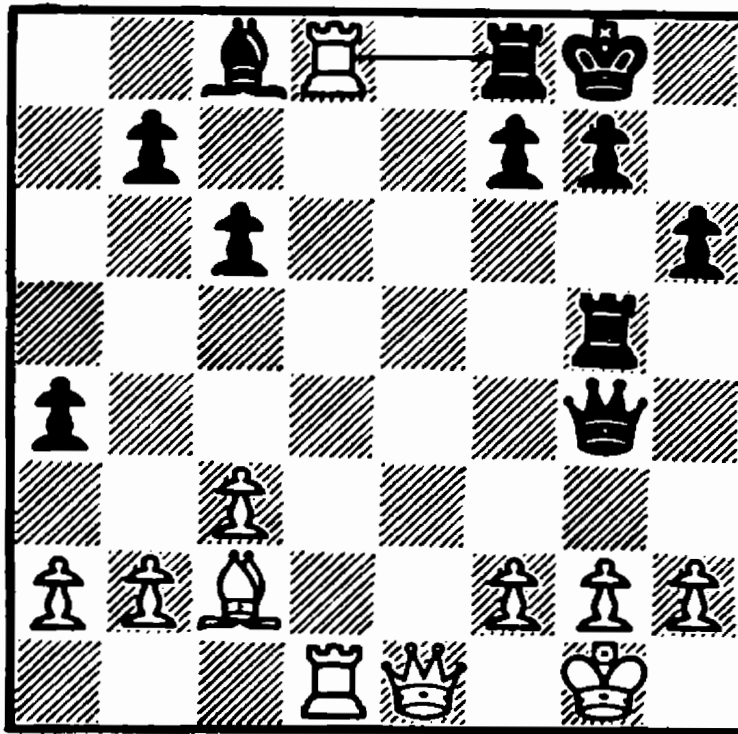
- ☐ Las blancas no tienen suficiente poder
- ☐ Al final de la combinación blanca, las negras tienen una interposición útil
- ☐ Al final de la combinación blanca, el Rey negro tiene un cuadrado para escapar

140

Al final de la combinación blanca, las negras tienen una interposición útil.

(La captura de la Dama blanca por el Caballo negro, deja al Alfil negro en posición de interponerse.)

141



La Torre blanca captura la Torre negra. ¿Conduce al mate esta combinación?

☐ sí

☐ no

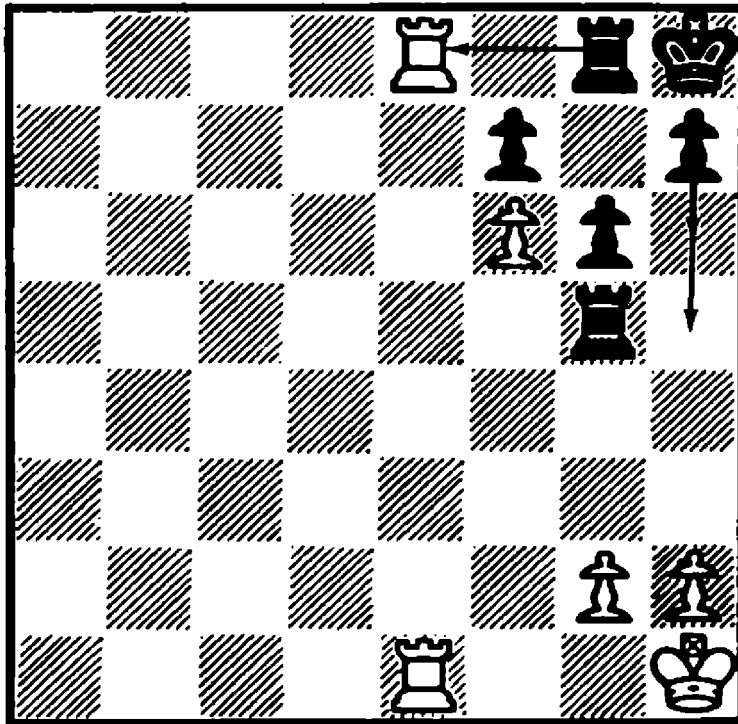
141

Sí.

(Después que el Rey toma la Torre, las blancas dan mate con su segunda Torre en la última fila.)

142

Antes de continuar examinando otras variantes de mate, veamos algunos problemas de la defensa.



Las blancas amenazan capturar la Torre negra con su Torre para luego dar mate. Le corresponde jugar a las negras. Sorprendentemente, las negras tienen una sola defensa:

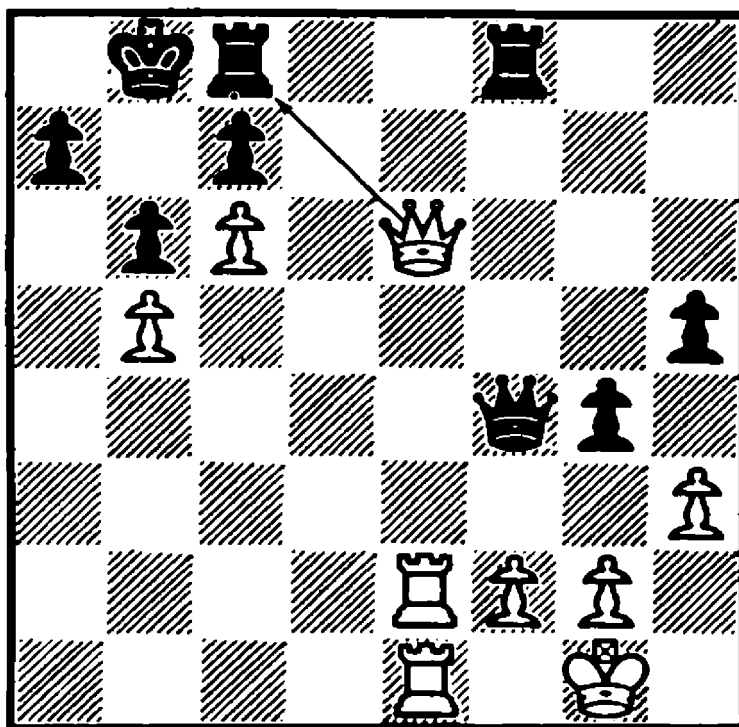
- ☐ la Torre toma la Torre (ver flecha)
- ☐ el Peón avanza uno o dos cuadrados (ver flecha)

142

El Peón avanza uno o dos cuadrados.

(Si las negras toman la Torre con la Torre, las blancas les dan mate. Si las negras mueven su Torre libre [no clavada] un cuadrado, las blancas capturan la Torre con la Torre, dando jaque. Y, a continuación, mate con la otra Torre. La única defensa negra es crear un cuadrado de escape, mediante el avance de la Torre.)

143



La Dama blanca captura la Torre y da jaque (como se indica). El único movimiento salvador de las negras es capturar con:

- ☐ su Rey
- ☐ su Torre

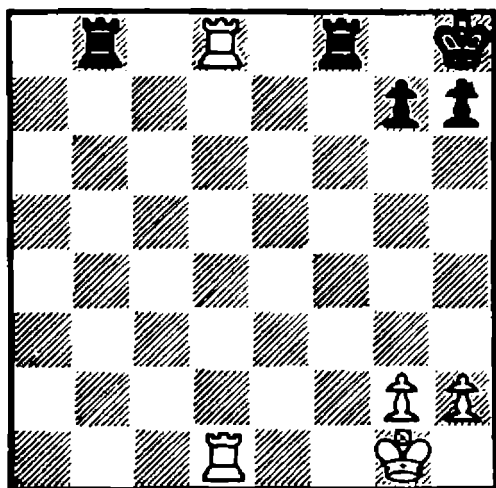
143

Su Torre.

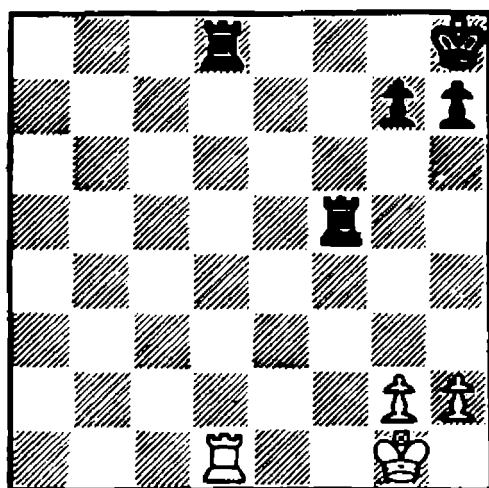
(Las negras estarían mate si capturaran con su Rey: la Torre blanca da jaque, la Torre toma la Torre, la Torre toma la Torre. Mate.)

144

Esta es una de las más importantes defensas en la última fila. Las posiciones siguientes desarrollan la idea:

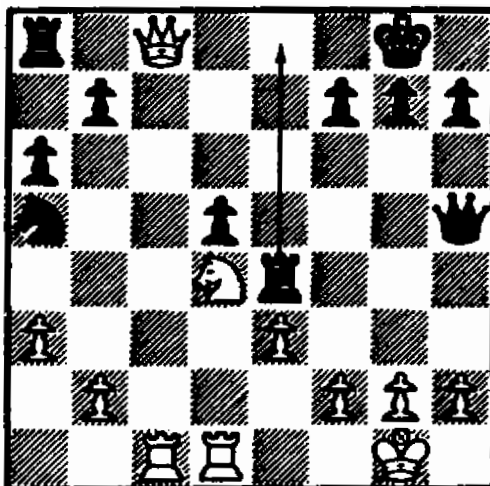


A. Sorprendentemente, en esta posición las blancas no pueden dar mate. *No importa qué Torre capturen.* A pesar que ellas parecen desconectadas, las Torres negras se protegen mutuamente.



B. Sin embargo, en esta posición, si el turno de jugar es de las blancas, ellas tienen un mate fácil.

(continúa)



- C. ¿Cómo pueden defenderse las negras en esta posición? No pueden capturar la Dama con la Torre, pero *pueden interponer la Torre* (ver la flecha).

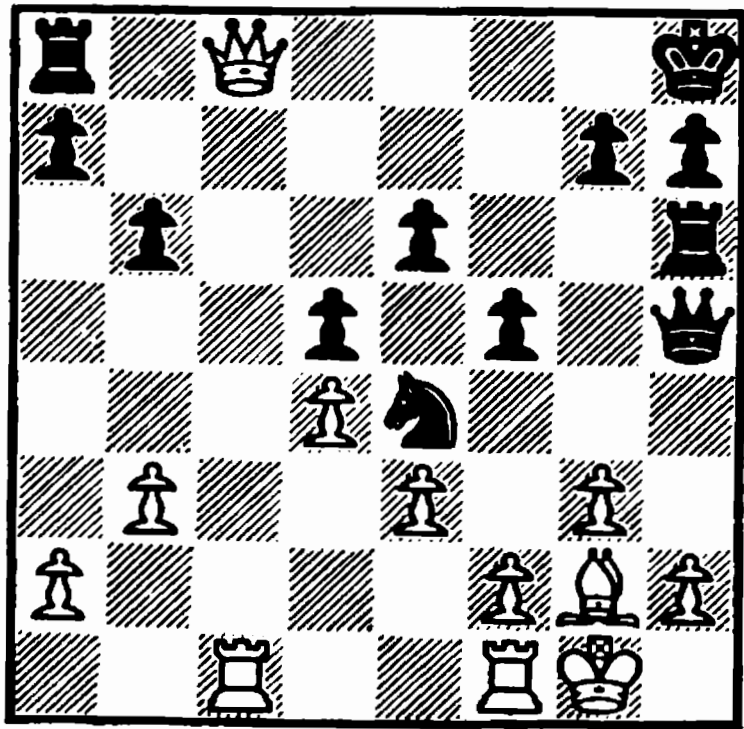
DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 145

144

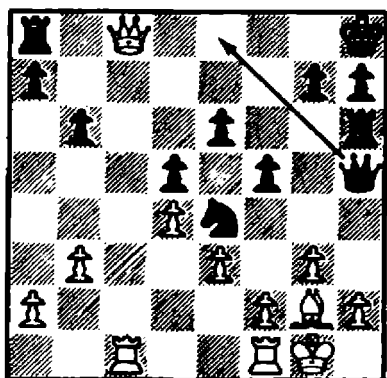
(No se requiere respuesta.)

145

Dibuje una flecha para mostrar cómo las negras se salvan del jaque mate:



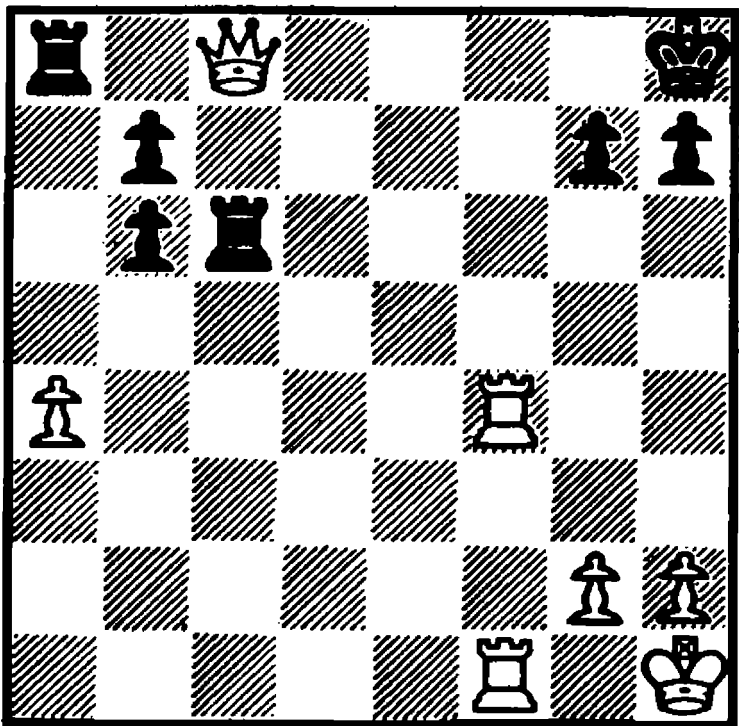
145



(La única defensa.)

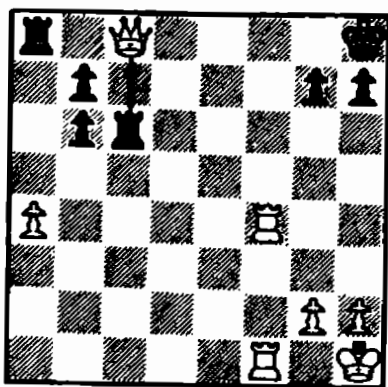
146

Dibuje una flecha para indicar la correcta defensa negra:



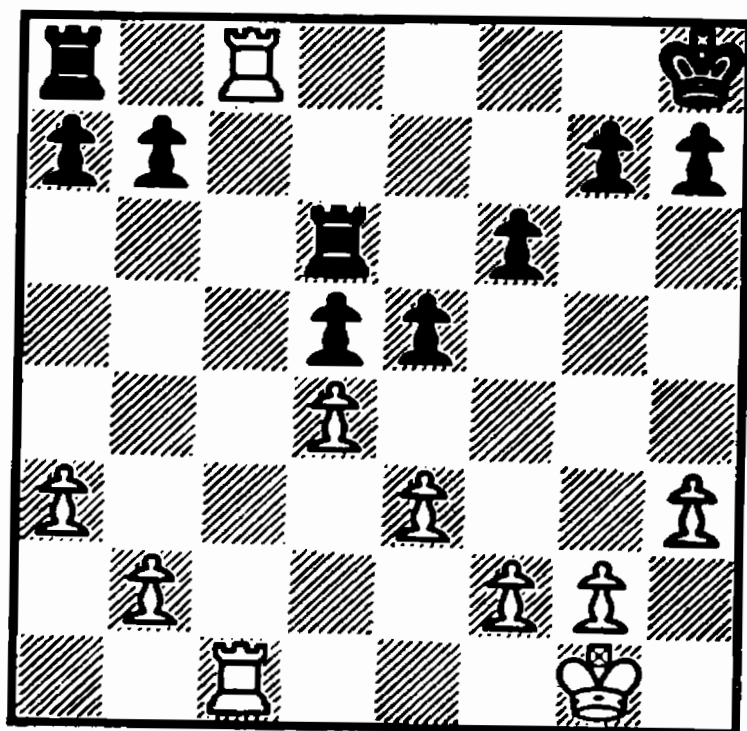
PARA ENCONTRAR LA CORRECTA RESPUESTA AL CUADRO 146, DÉ VUELTA LA PÁGINA Y LUEGO GIRE EL LIBRO



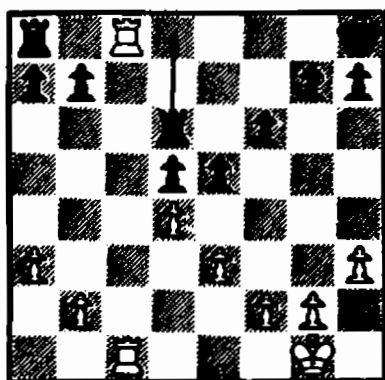


(La captura de la Dama por la otra Torre dejaría sólo un defensor en la última fila frente a dos atacantes.)

Dibuje la flecha usual para mostrar el movimiento salvador de las negras:

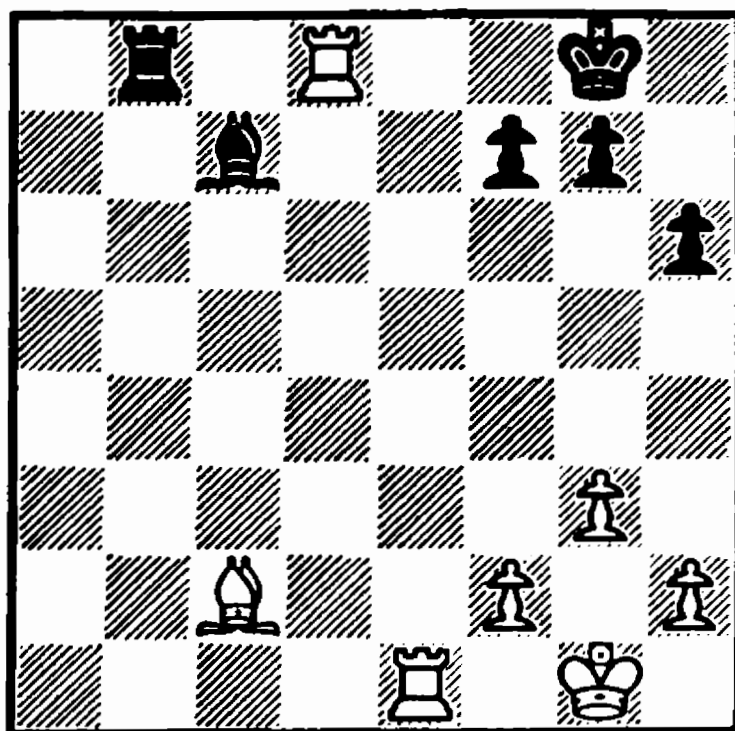


147

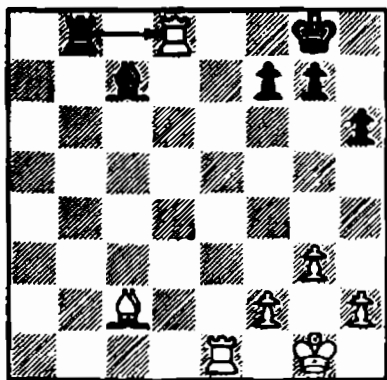


148

Este es un poco distinto. Dibuje una flecha para mostrar la defensa correcta de las negras:



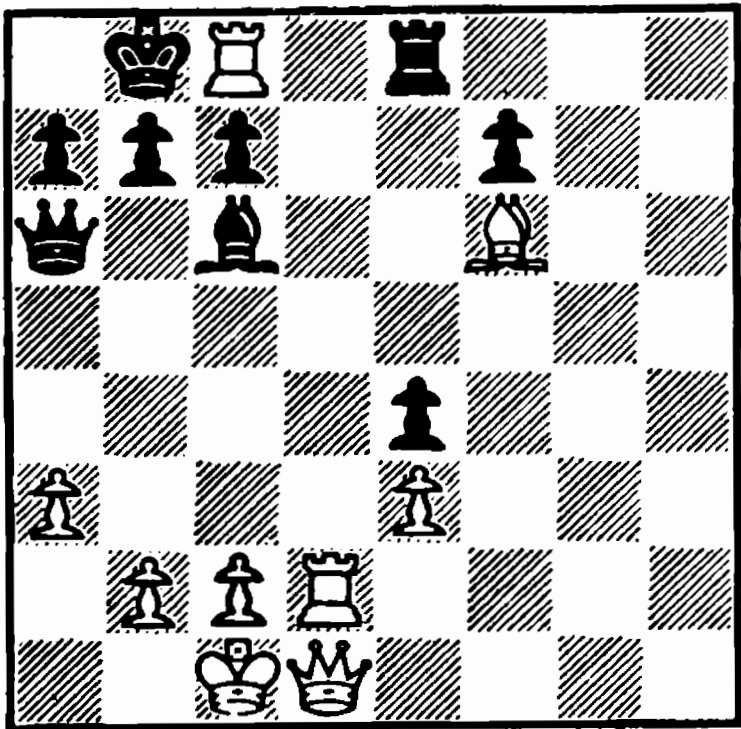
148



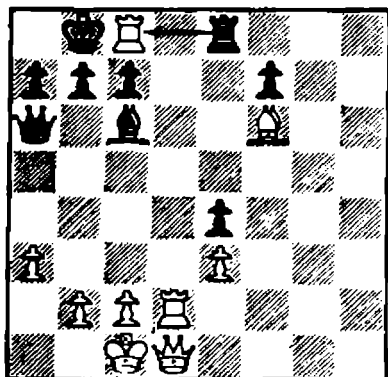
(La captura de la Torre protege la última fila.)

149

Dibuje una flecha para indicar la defensa negra:



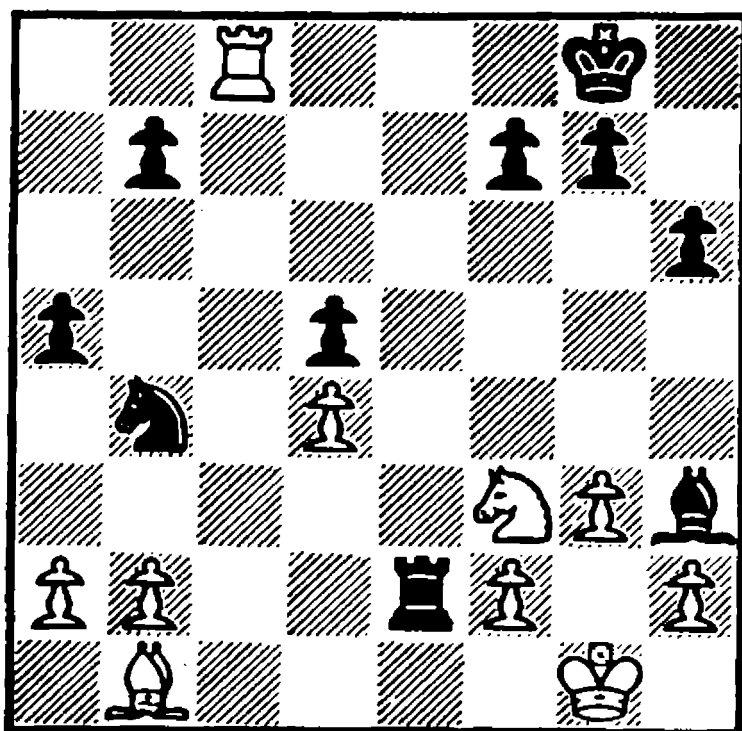
149

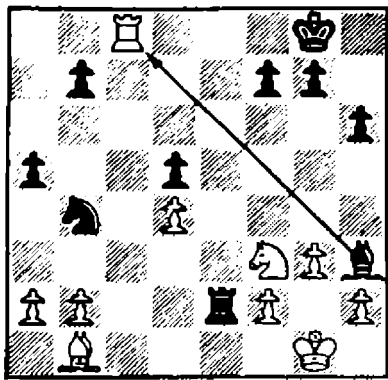


(La captura de la Torre blanca por el Rey negro conduciría al mate, después del jaque de la Torre blanca.)

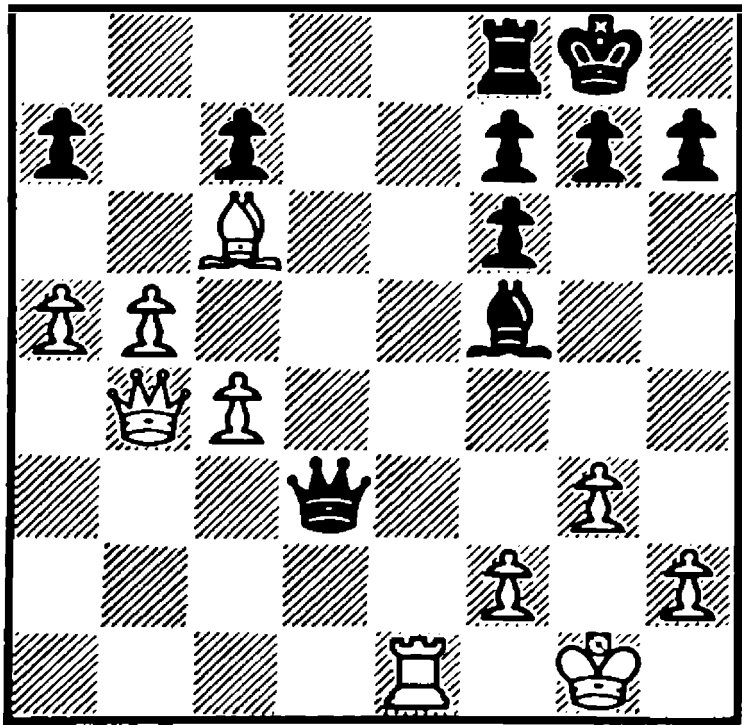
150

Dibuje una flecha para indicar la defensa salvadora de las negras:





Ahora se le preguntará a usted si las blancas pueden dar mate en la última fila, aplicando los conocimientos aprendidos por usted hasta aquí.



¿Pueden producir mate las blancas?

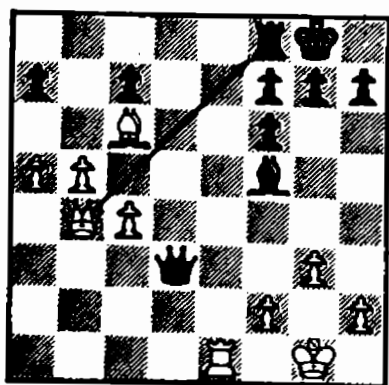
☐ sí

☐ no

Si pueden, dibuje una flecha para indicar el primer movimiento clave.

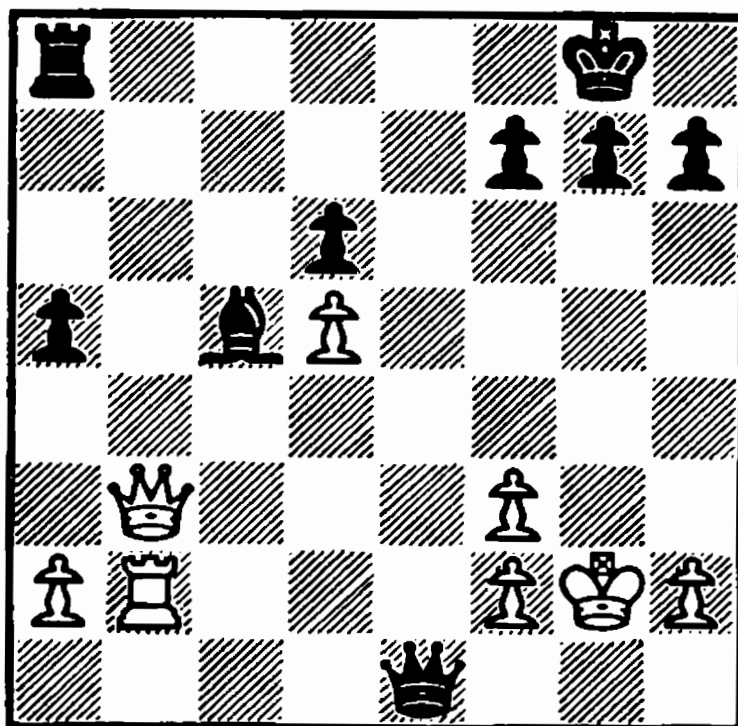
151

Si.



(El sacrificio de la Dama blanca, será seguido del mate de la Torre blanca en la última fila.)

152



En esta posición:

- ☐ las blancas pueden dar mate
- ☐ las blancas no pueden dar mate

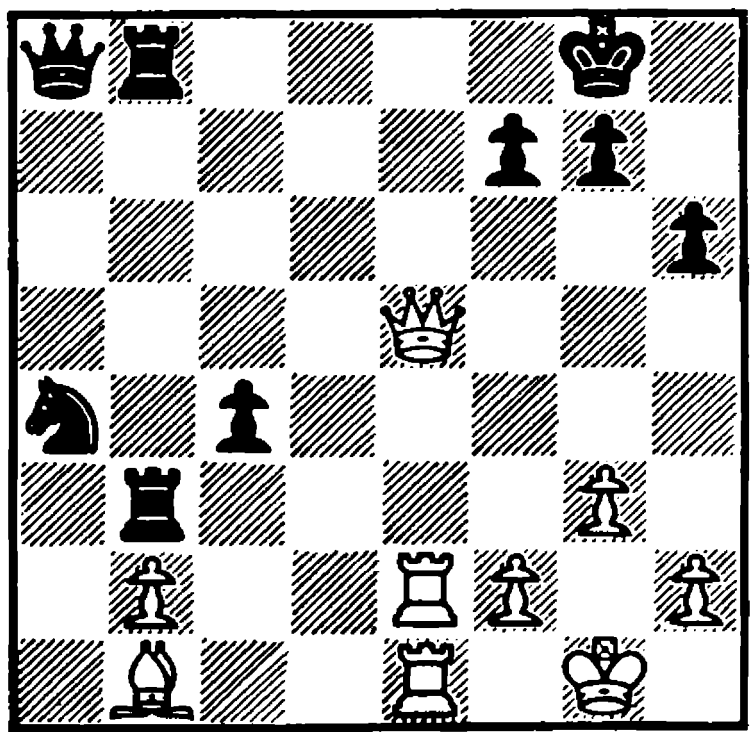
Si pueden, señale el primer movimiento clave.

152

Las blancas no pueden dar mate.

(Después del jaque de la Dama blanca, se *interpone la Dama negra*.)

153



¿Pueden dar mate las blancas?

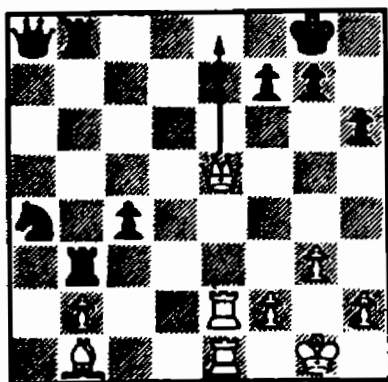
☐ sí

☐ no

Si pueden, indique el primer movimiento clave.

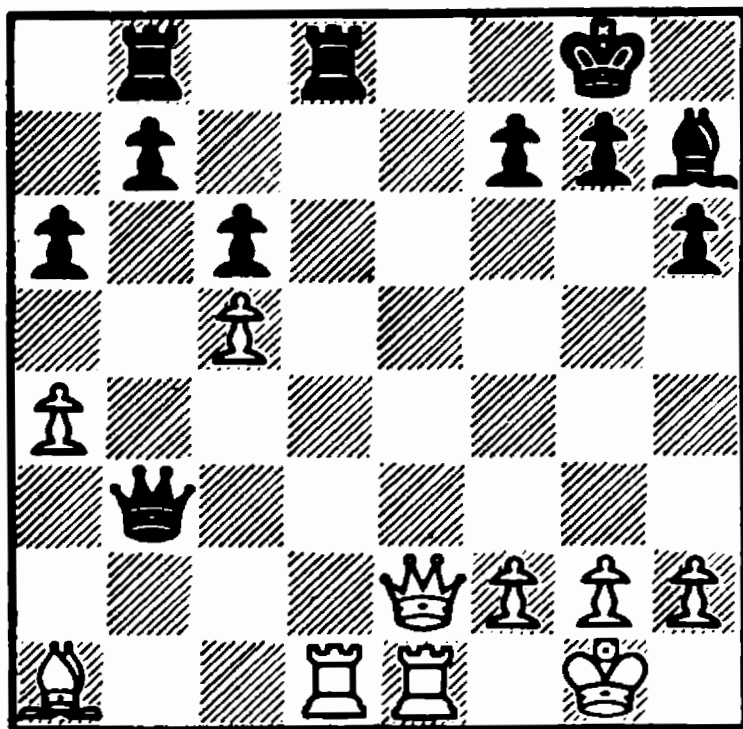
153

Si.



(Son tres contra dos.)

154



En esta posición:

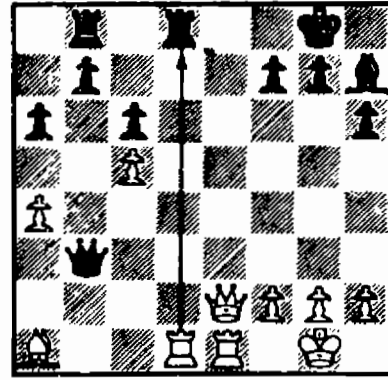
- ☐ las blancas pueden dar mate
- ☐ las blancas no pueden dar mate

Si pueden dar mate, indique el primer movimiento.

154

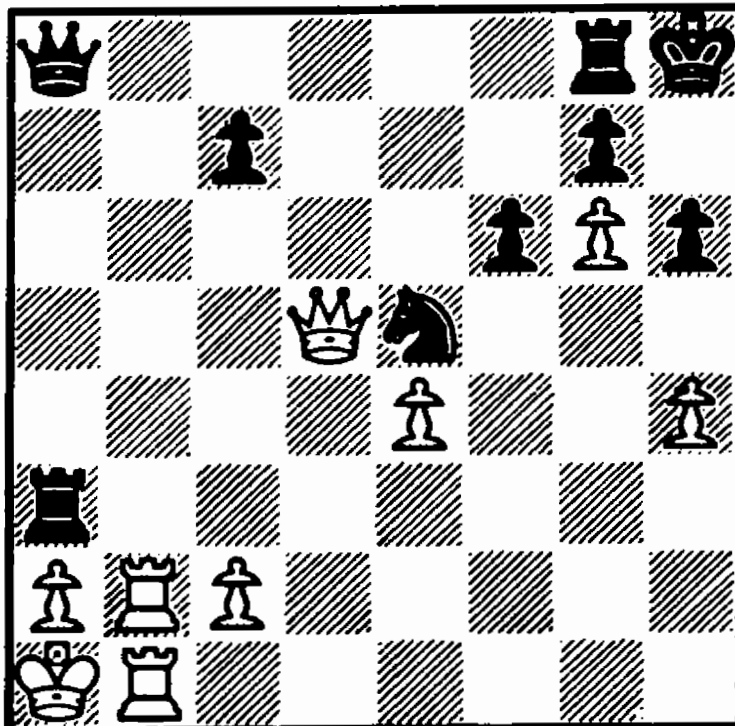
Las blancas pueden dar mate.

(Las blancas reducen el número de defensores de la última fila de las negras. Así, consiguen suficiente poder para dar mate.)



(La Torre negra capturará a la blanca. Las blancas contestarán moviendo la Dama a la última fila negra. Jaque y, a la próxima jugada, mate.)

155



En esta posición:

- ☐ las blancas pueden dar mate
- ☐ las blancas no pueden dar mate

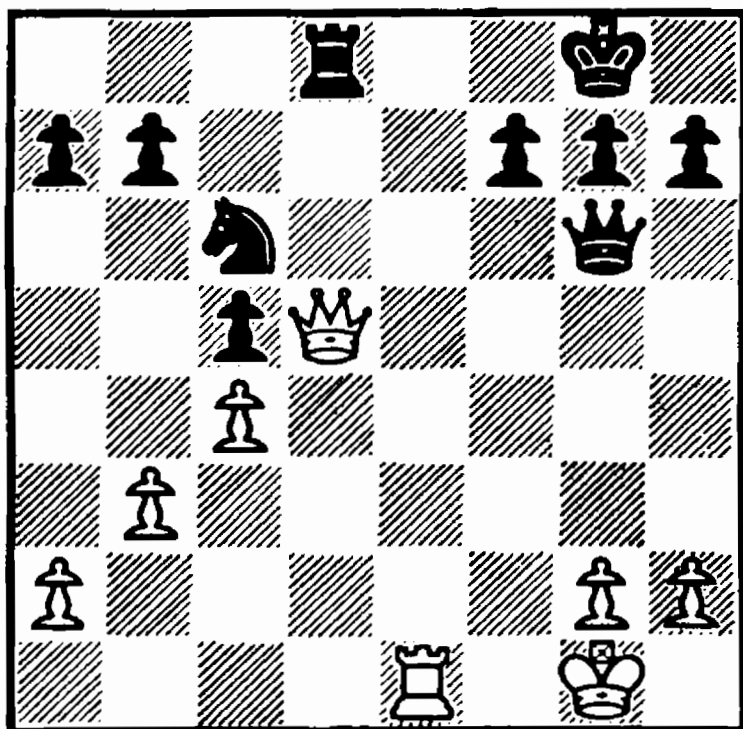
Si puede, señale el movimiento clave.

155

Las blancas no pueden dar mate.

(Después que la Dama blanca toma la Torre y da jaque, las negras pueden defenderse capturando la Dama con la Dama. Si las blancas, en cambio, intentan el camino de capturar la Dama negra con su Dama, las negras deben capturar la Dama con la Torre del extremo izquierdo. Si, por error, capturan la Dama blanca con la Torre que está junto al Rey, las blancas conseguirían suficiente poder para dar mate.)

156



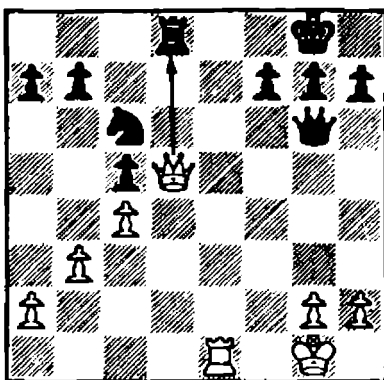
En esta posición:

- ☐ las blancas pueden dar mate
- ☐ las blancas no pueden dar mate

Si pueden dar mate, indique el primer movimiento.

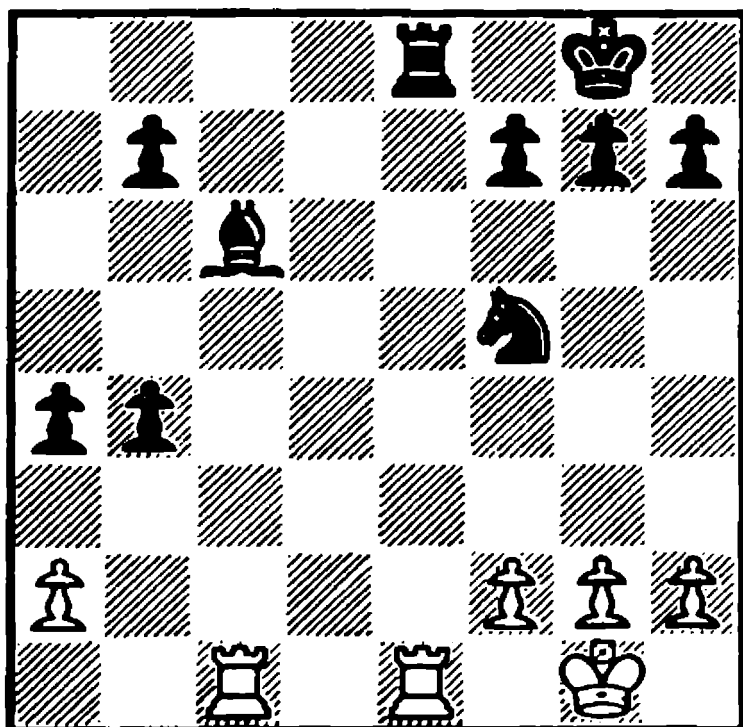
156

Las blancas pueden dar mate.



(...seguido de la Torre, que da mate.)

157



En esta posición:

- ☐ las blancas pueden dar mate
- ☐ las blancas no pueden dar mate

En caso afirmativo, muestre el primer movimiento de las blancas.

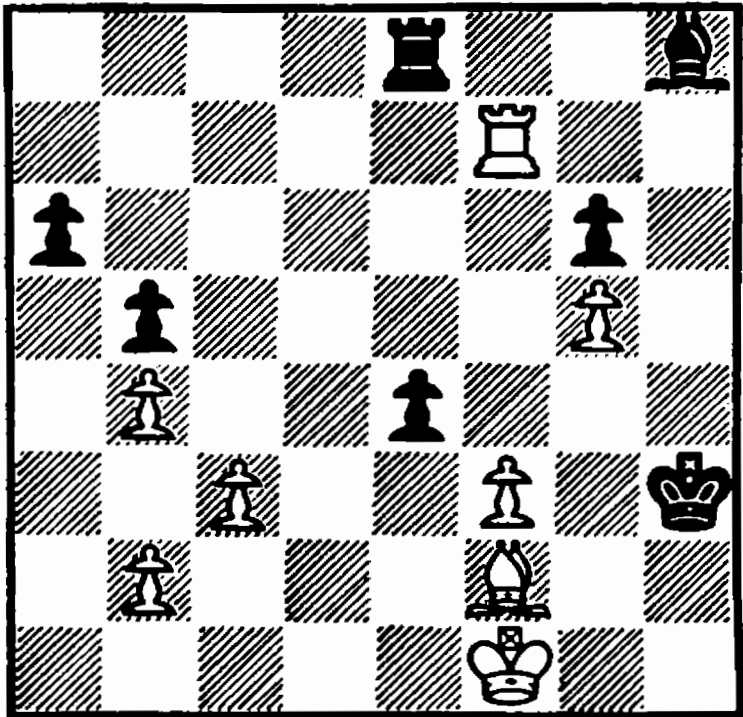
157

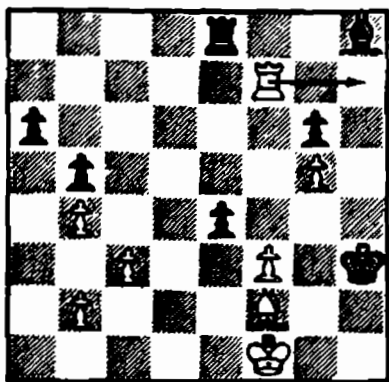
Las blancas no pueden dar mate.

158

¡Este es un mate en la última fila lateral!

Dibuje una flecha indicando la manera cómo las blancas dan mate:





[NOTA: Este ejemplo está tomado de mi partida con Reshevsky [negras] jugada en Nueva York, 1962. Mi oponente ha ganado el Campeonato de los Estados Unidos varias veces. En la práctica, yo desperdicié esta oportunidad, pero gané la partida de todas maneras.]

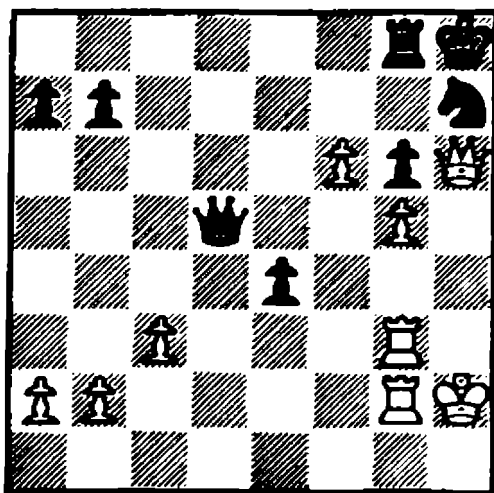
AHORA DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE

RESUMEN

Defensas y variantes en la última fila

En este capítulo usted pudo ver combinaciones de mate más difíciles, como sistema de defensa más complicados. Se le demostró que a veces no basta disponer de suficiente poder en piezas, sino que es necesario previamente eliminar defensores en la última fila. Usted ha robustecido su comprensión de varios aspectos de la defensa, incluyendo la situación de las Torres desconectadas.

También debe usted prestar atención a las posibilidades de mate en las filas laterales y no preocuparse exclusivamente de los mates en la última fila. Aquí va otro ejemplo, tomado de mi partida con Pilnik (negras) en 1959:



Las blancas capturan el Caballo con la Dama y dan jaque. El Rey negro toma la Dama. La Torre blanca se mueve un cuadrado hacia la derecha. ¡Mate!

ÉSTE ES EL FINAL DEL CAPITULO 3

AHORA DÉ VUELTA LA PÁGINA Y PASE AL CAPÍTULO 4

Capítulo 4

PARA DESCOLOCAR A LOS DEFENSORES

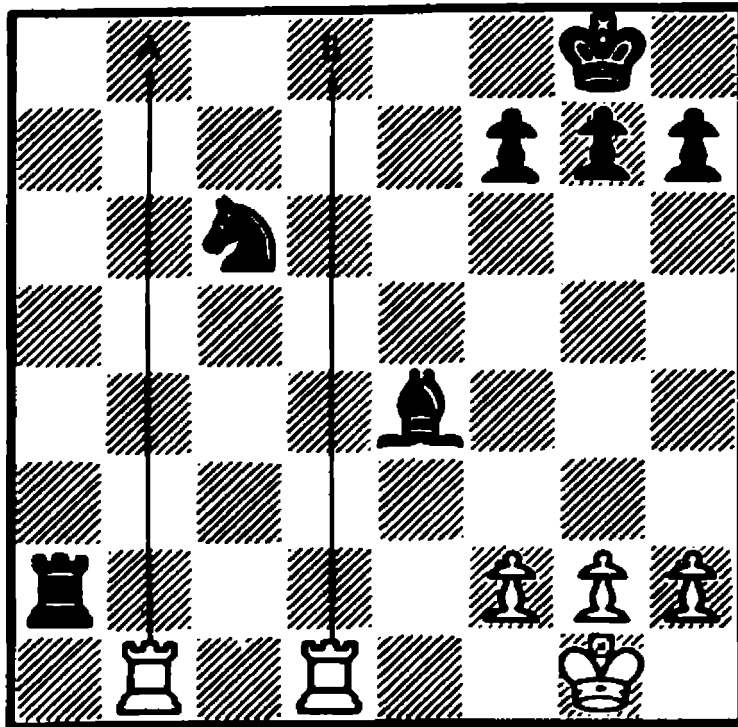
Sus planes de dar jaque mate se ven, a veces, perturbados por la presencia de una pieza adversaria, que es clave en su sistema defensivo. En tales situaciones usted sólo podrá dar mate una vez que haya alejado la mencionada pieza.

DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 159

159

(No se requiere respuesta.)

160



Para iniciar una combinación de mate, ¿cuál debe ser el movimiento de las blancas?

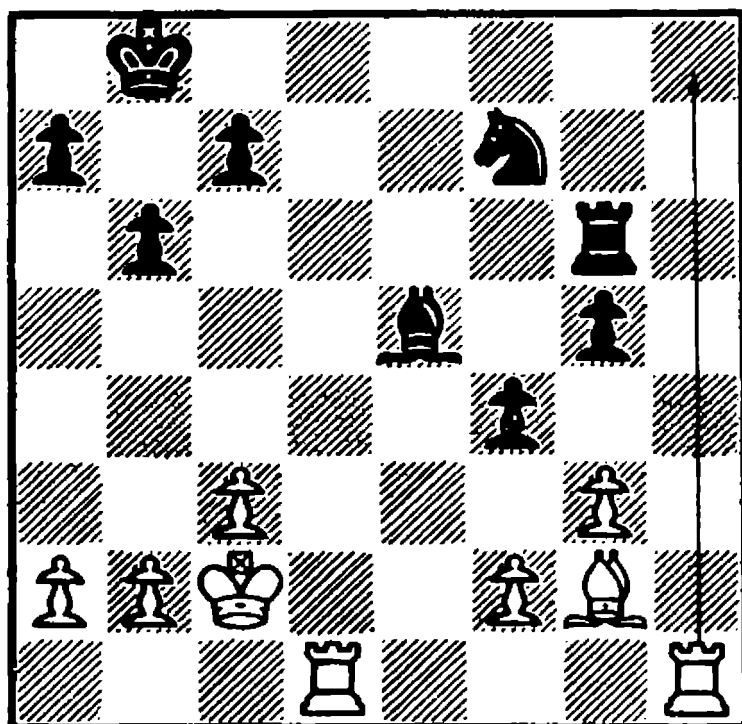
- ☐ movimiento A
- ☐ movimiento B

160

Movimiento A.

(Y la segunda Torre dará el mate después que el Caballo capture la primera Torre.)

161



La Torre blanca da jaque, tal como la flecha indica. Las negras sólo pueden salvarse capturando con su:

- ☐ Alfil
- ☐ Caballo

161

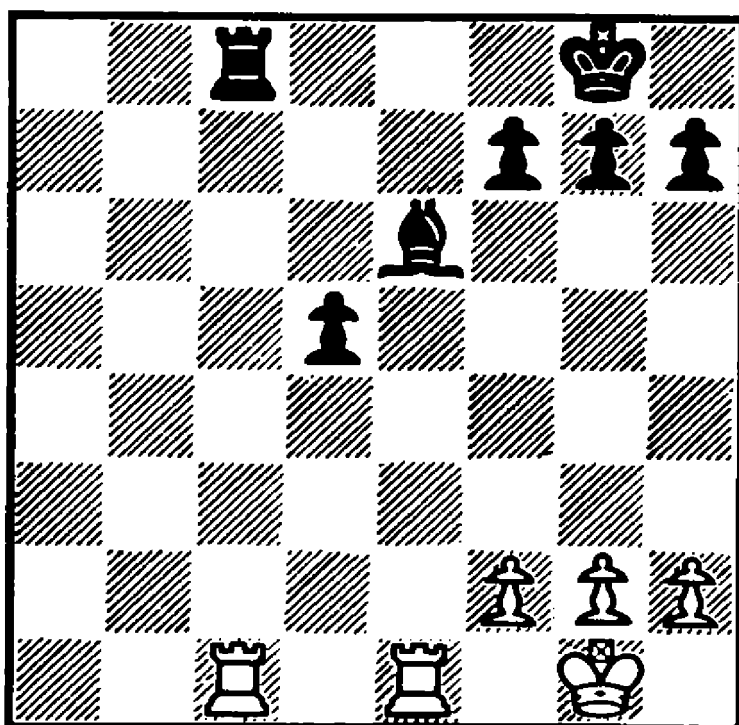
Alfil.

(Las negras no deben permitir que su Caballo sea alejado.)

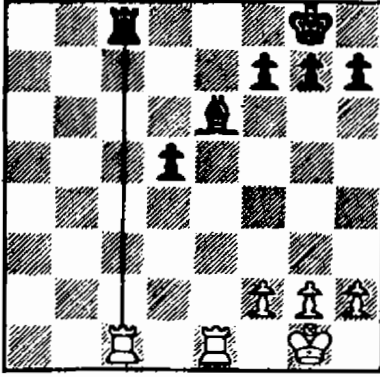
162

Un tema parecido.

Dibuje una flecha para mostrar el primer movimiento de las blancas en su combinación de mate:



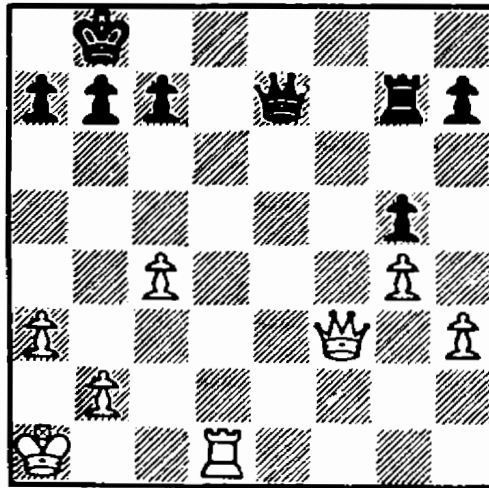
162



(La captura del Alfil negro permitirá a la Torre restante dar mate.)

163

En la serie de cuadros que siguen usted deberá contestar si las blancas pueden dar mate alejando primero una pieza negra.



¿Pueden dar mate las blancas alejando primero a la Dama negra?

☐ sí

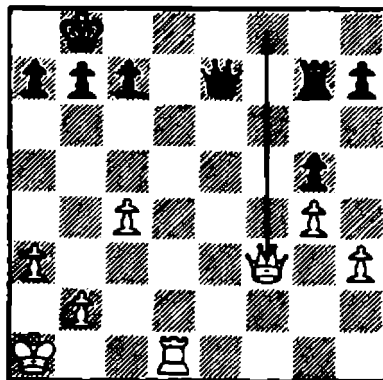
☐ no

En caso afirmativo, dibuje una flecha para indicar el primero movimiento de las blancas.

163

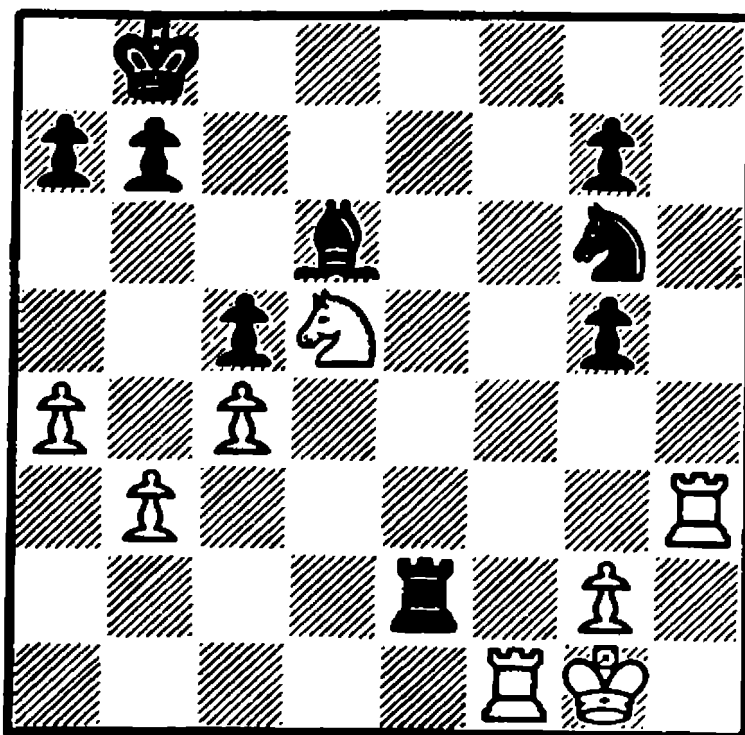
No.

(No resultará en casos como éste, porque la Dama continuará cubriendo la última fila.)



(Después que la Dama blanca se mueva a la última fila, dando jaque, las negras pueden simplemente capturarla.)

164



¿Pueden dar mate las blancas alejando primero a un defensor negro?

- ☐ sí
- ☐ no

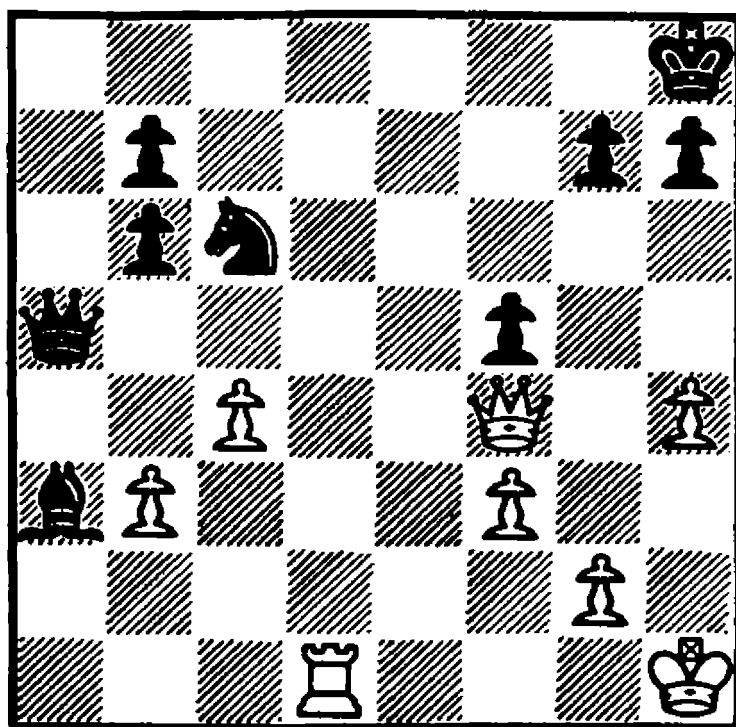
Si pueden, dibuje una flecha para mostrar el primer movimiento clave de las blancas.

164

No.

(Aunque se lograra alejar el Caballo negro, el Alfil negro seguiría cubriendo la posición.)

165



¿Pueden dar mate las blancas alejando primero a un defensor negro?

☐ sí

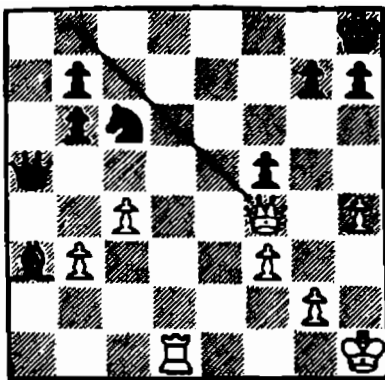
☐ no

Si pueden, dibuje una flecha mostrando el primer movimiento clave.

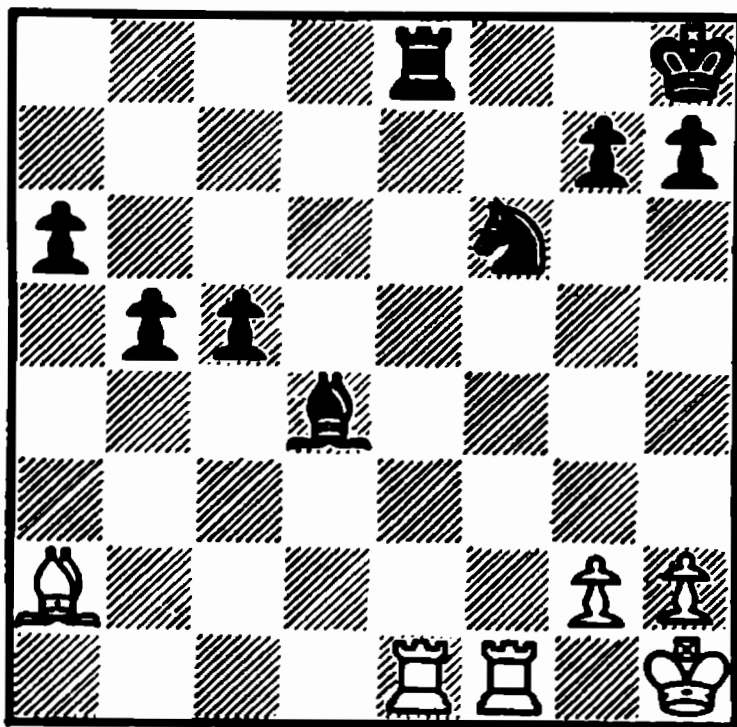
165

Si.

(Primero se aleja al Caballo negro. A continuación la Torre blanca da mate. Las negras sólo pueden interponer inútilmente su Alfil.)



166



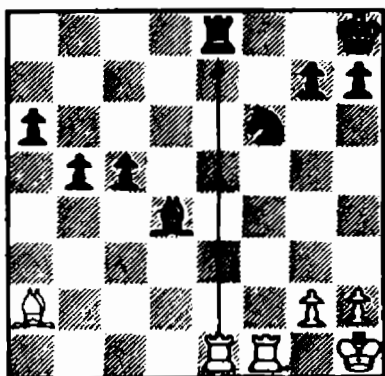
¿Pueden dar mate las blancas en este caso?

- ☐ sí
- ☐ no

Si pueden, dibuje una flecha mostrando el primer movimiento clave de las blancas.

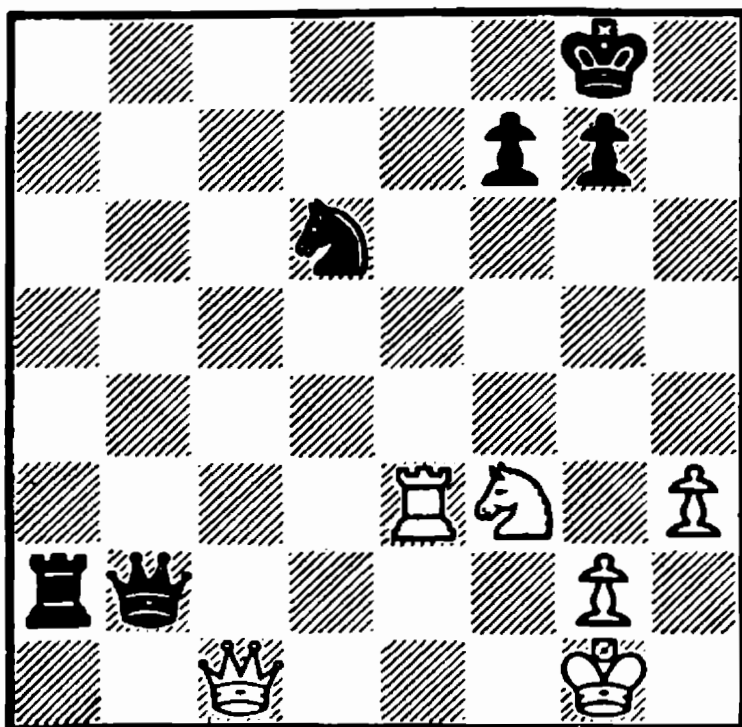
166

si



(El Caballo negro toma la Torre. La segunda Torre blanca da mate en la última fila. Si, en cambio, se interpone el Caballo, las blancas dan mate capturando el Caballo con la Torre.)

167



¿Pueden dar mate las blancas capturando primero un defensor negro?

☐ si

☐ no

Si pueden, dibuje una flecha para mostrar el primer movimiento clave.

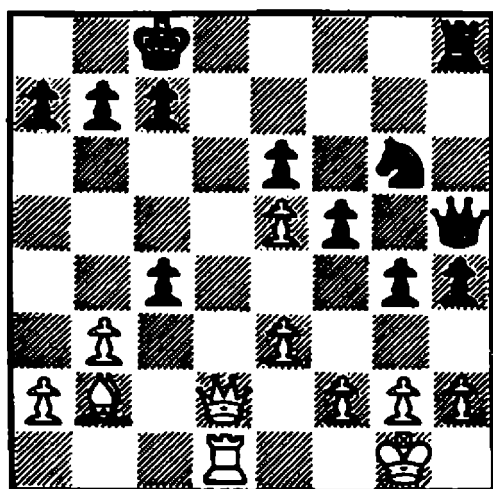
167

No.

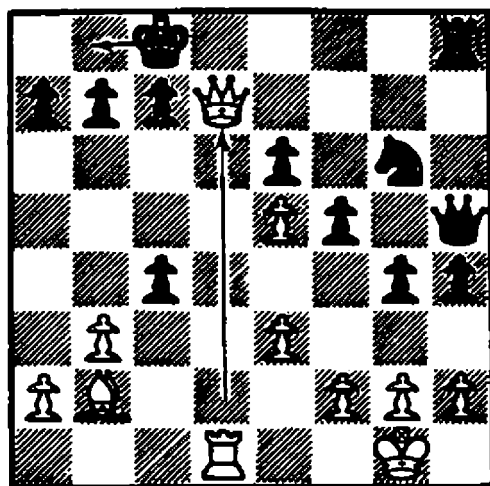
(Si la Dama blanca trata de descolocar al Caballo negro, no conseguirá nada. El Rey negro tiene un cuadrado de escape.)

168

Siempre sobre el mismo tema de alejar a su adversario de una posición defensiva clave, aquí tenemos otro ejemplo.

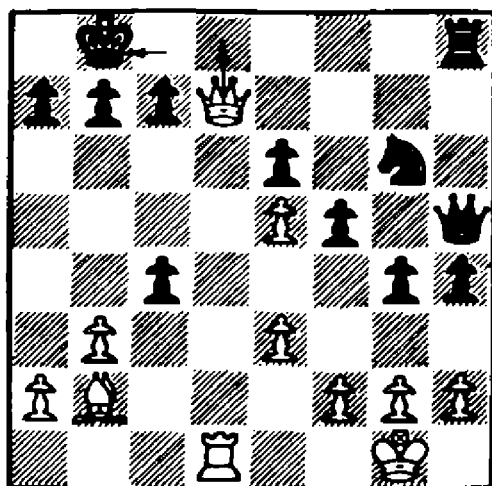


A. La Torre y la Dama blancas no pueden dar mate directamente en la última fila. Hay dos defensores: el Rey y la Torre negros. La idea es apartar primero al Rey, de manera de eliminarlo como defensor.



B. Por tanto, la Dama blanca da jaque, tal como la flecha lo indica. El Rey negro se ve forzado a moverse hacia el rincón.

(continúa)



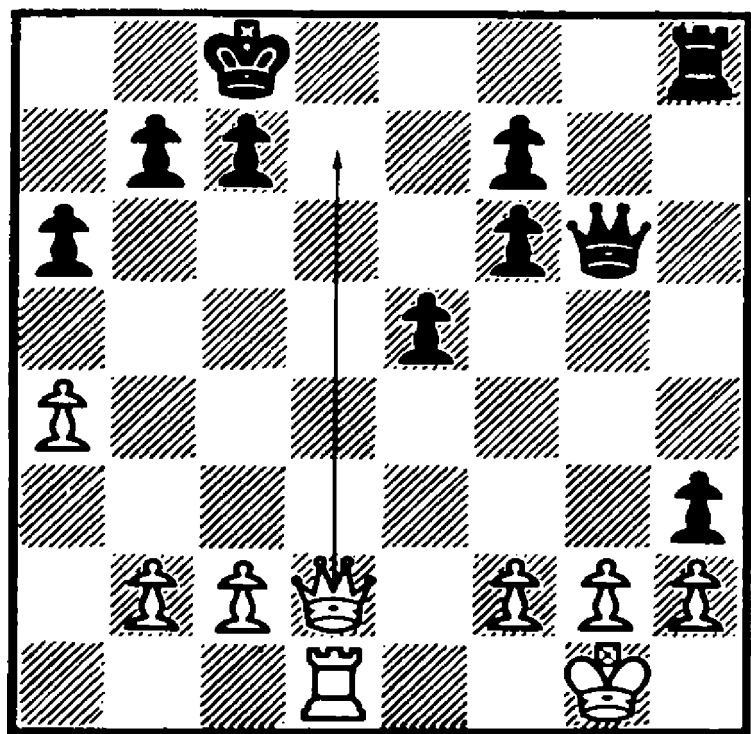
- C. Y ahora las blancas pueden dar un mate muy simple en la última fila.

AHORA DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 169

168

(No se requiere respuesta.)

169



¿Pueden dar mate las blancas si en este caso primero se mueven donde indica la flecha?

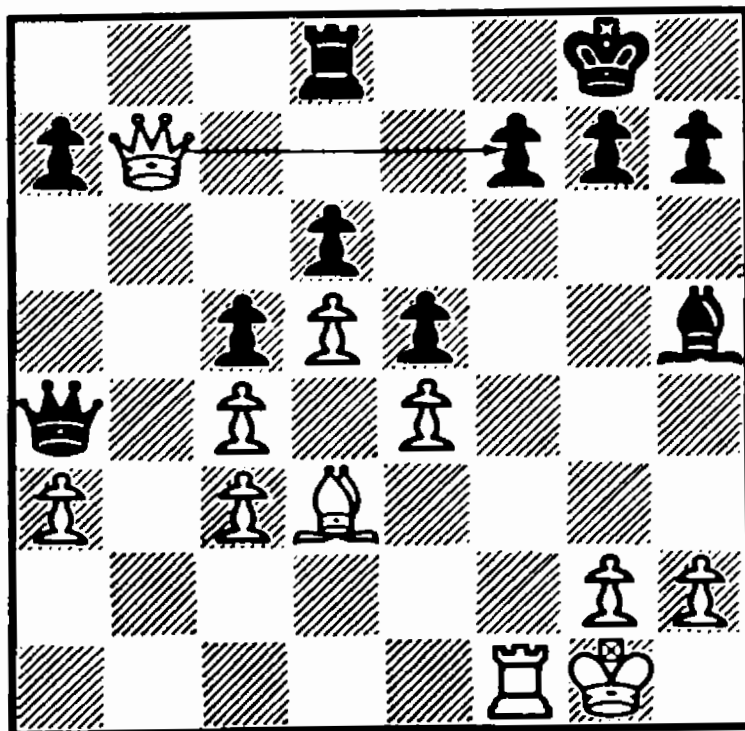
- ☐ sí
- ☐ no

169

No.

(No se consigue nada con apartar al Rey. El Rey negro puede ser obligado a alejarse, pero tiene un cuadrado de escape.)

170



Si la Dama blanca se mueve donde indica la flecha, ¿darán mate las blancas?

- ☐ sí
- ☐ no

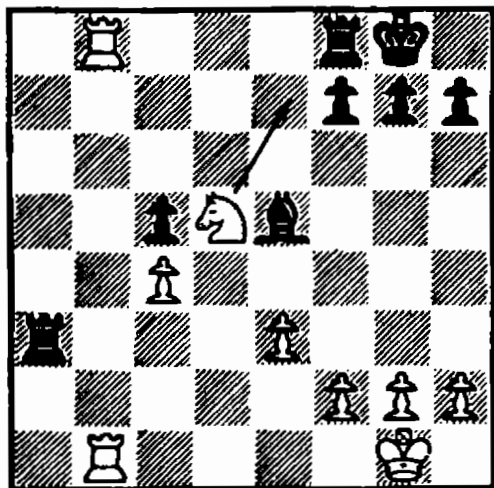
170

No.

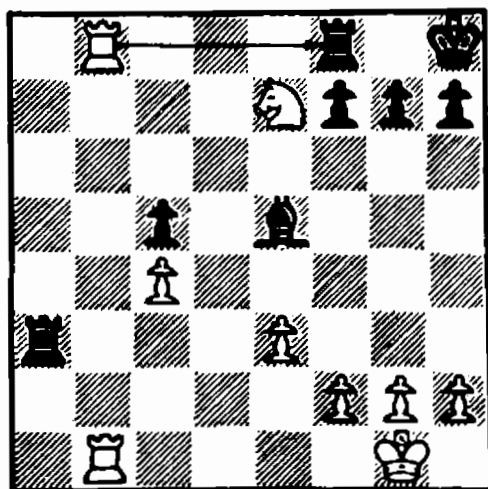
(El Alfil negro captura a la Dama blanca. Si, en cambio, y por error, las negras alejan a su Rey, hay mate de las blancas.)

171

Hay muchas maneras de alejar al Rey negro. Aquí hay algunos ejemplos:

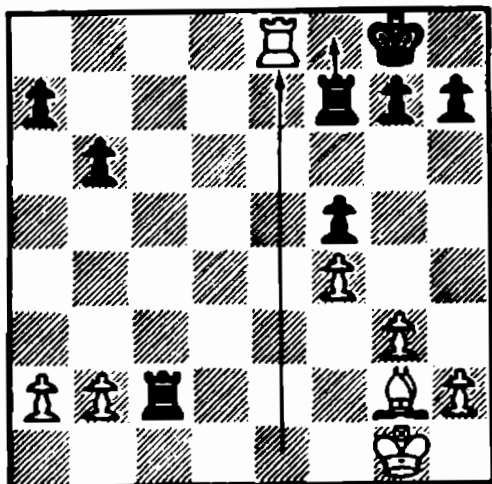


A1. Las blancas dan jaque con el Caballo, tal como lo indica la flecha.

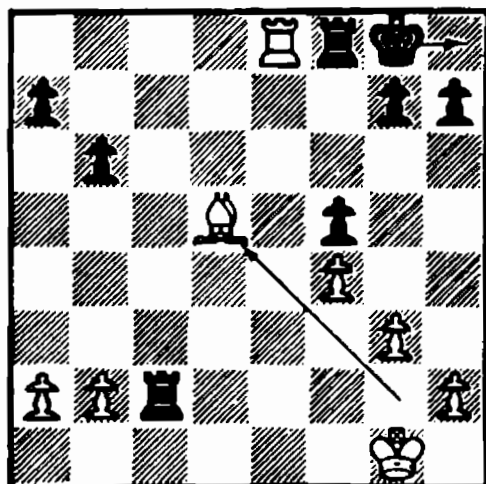


A2. Ya está el Rey negro en el rincón. Las blancas pueden ahora capturar la Torre negra con su Torre. Mate.

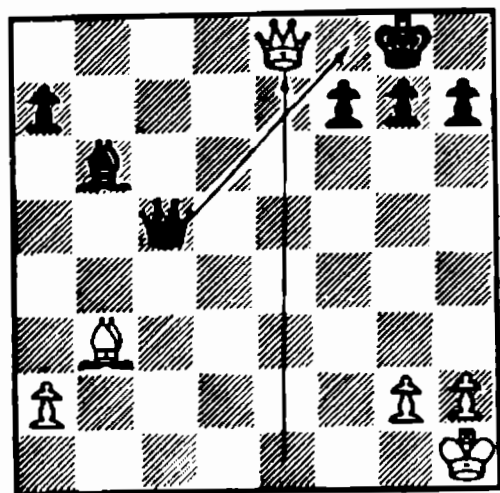
(continúa)



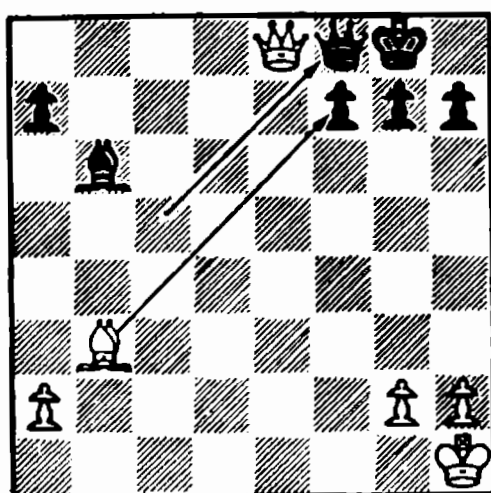
B1. La Torre blanca ha dado jaque. Las negras deben interponer su Torre.



B2. Y ahora el Alfil blanco ataca. El Rey negro se ve obligado a dirigirse al rincón (su Torre está clavada y no puede interponerse). A continuación las blancas capturarán la Torre negra con su Torre. Mate.

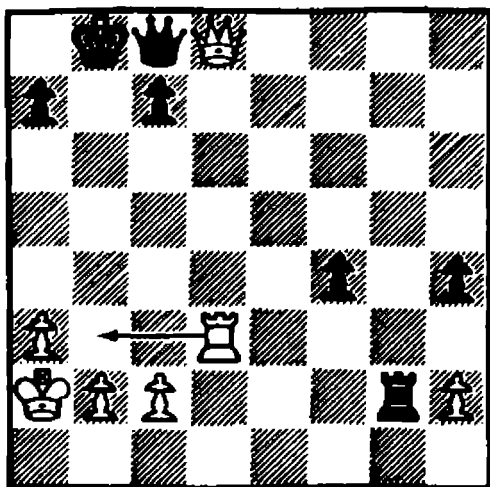


C1. La Dama blanca ha dado jaque. La dama negra debe interponerse.

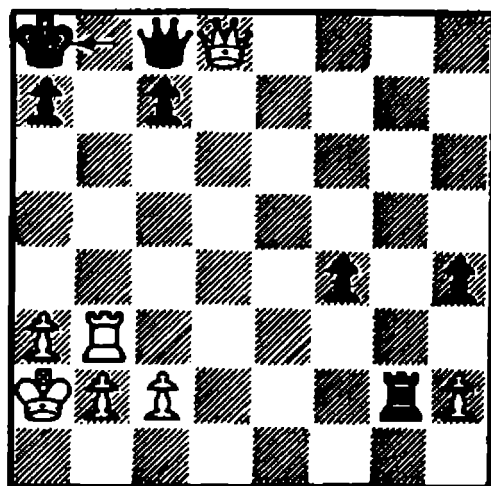


C2. Las blancas toman el Peón con el Alfil. Jaque. ¿Qué pueden hacer las negras? Su Dama no puede moverse, está clavada. Tampoco puede capturar el Rey mismo. Sólo le queda moverse al rincón, donde le darán mate.

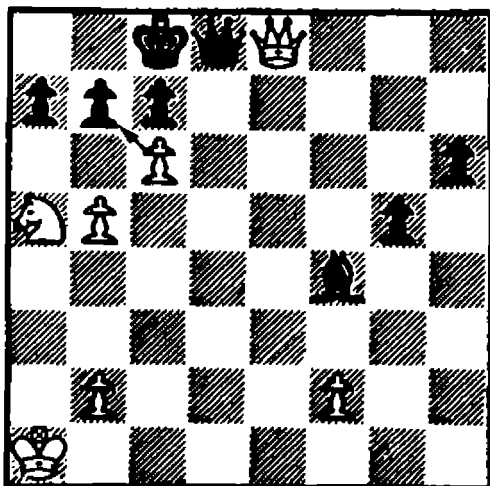
(continúa)



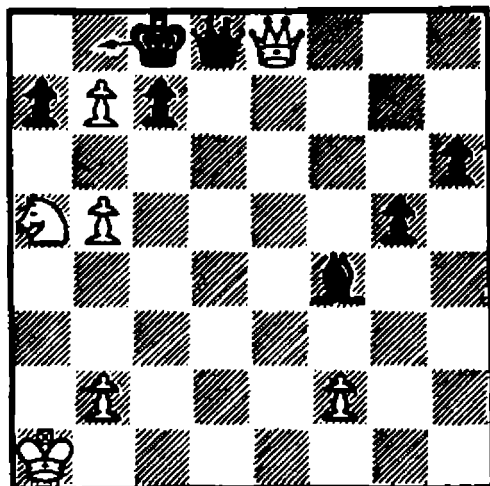
D1. Aquí la Torre da jaque. ecks.



D2. Las negras tienen un solo movimiento: el Rey al rincón. Las blancas capturan la Dama con su Dama. Mate.



E1. A veces hasta un Peón avanzado puede participar. En este caso, el Peón blanco captura el Peón adversario. Jaque.



E2. Observe ahora la posición. El Peón blanco está protegido por el Caballo. Al Rey negro sólo le queda alejarse. El mate se dará capturando la Dama negra por la Dama.

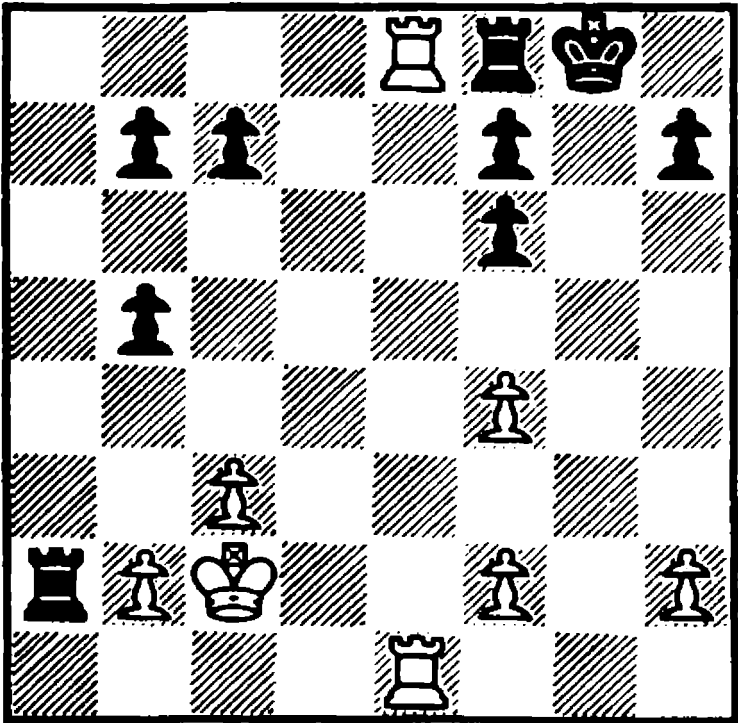
AHORA DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 172

171

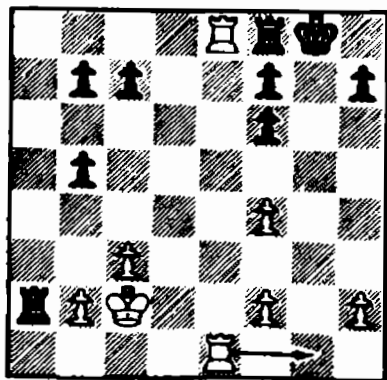
(No se requiere respuesta.)

172

Dibuje una flecha para mostrar el movimiento correcto de las blancas:



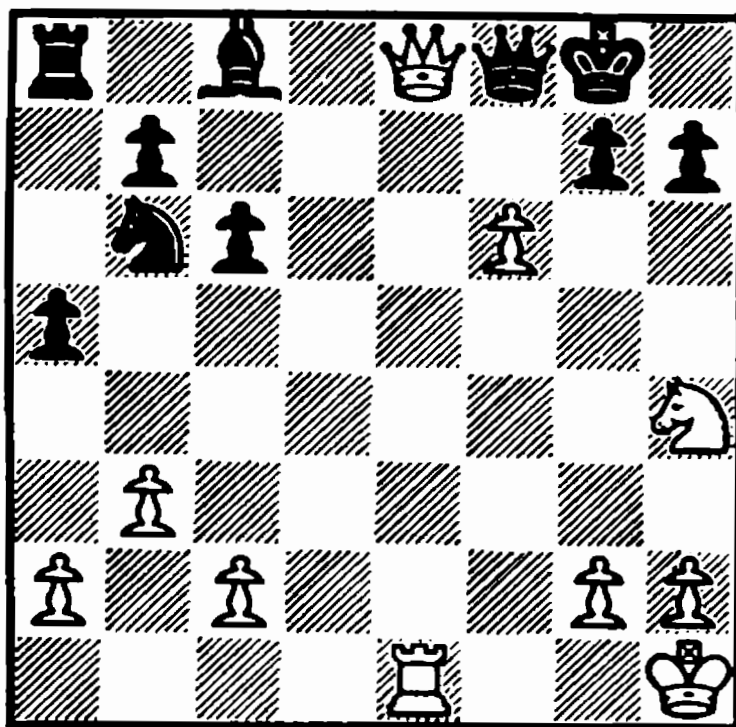
172

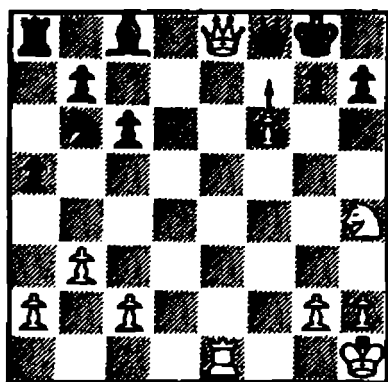


(...se mueve al Rey negro al rincón para permitir que la Torre blanca capture la Torre negra. Mate.)

173

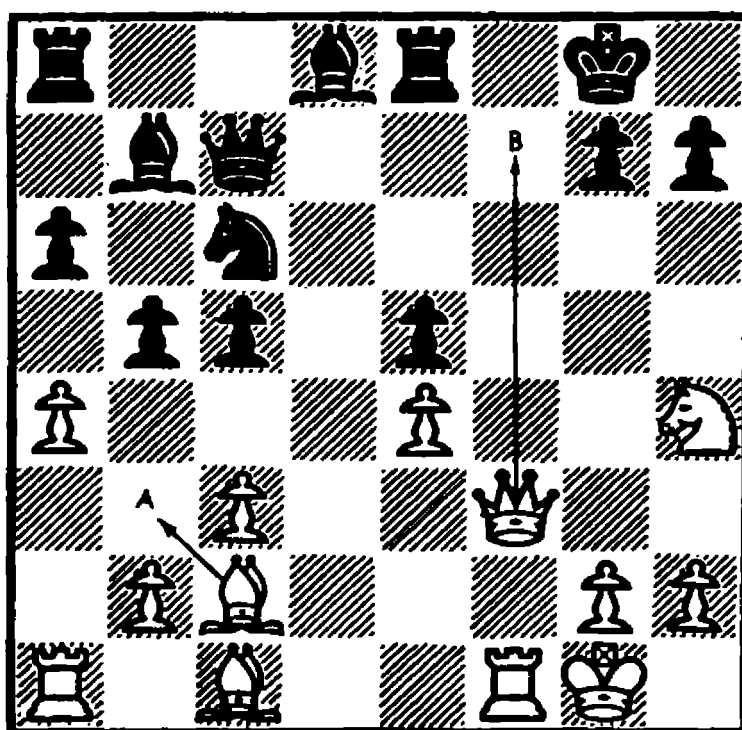
Nuevamente, dibuje una flecha mostrando el correcto movimiento de las blancas:





(...seguido de la captura de la Dama negra por la Dama. Mate.)

Veamos algunas defensas simples para evitar que el adversario consiga su propósito de descolocar nuestras piezas.



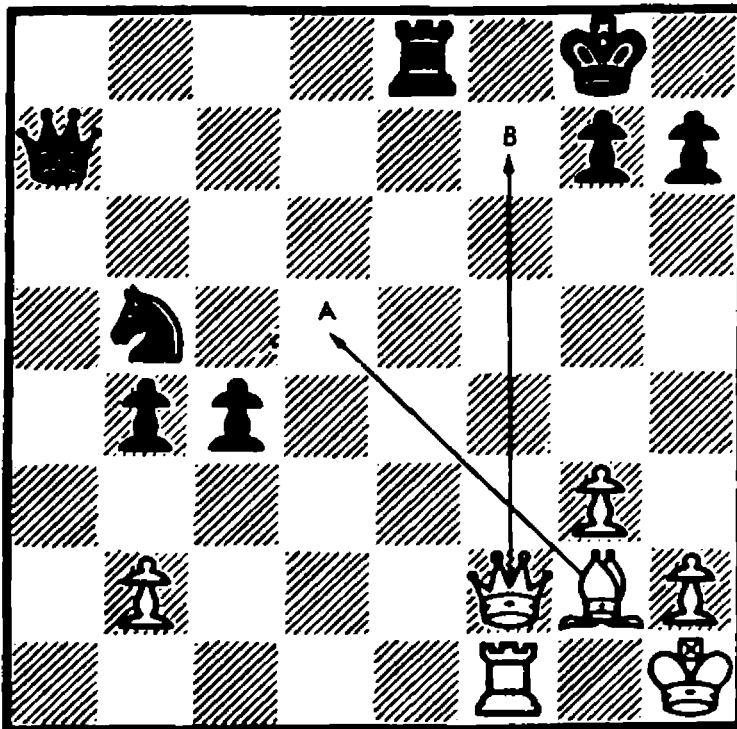
- ¿Cómo se defienden las negras contra el jaque del Alfil blanco? (ver flecha A) _____
- ¿Cómo se defienden las negras contra el juego de la Dama blanca? (ver flecha B) _____

174

- a. El Peón negro avanza y se interpone.
- b. La Dama negra toma la Dama blanca.

175

En esta posición, las blancas tienen varias alternativas, pero hay un solo movimiento correcto.



¿Cuál es el movimiento correcto de las blancas?

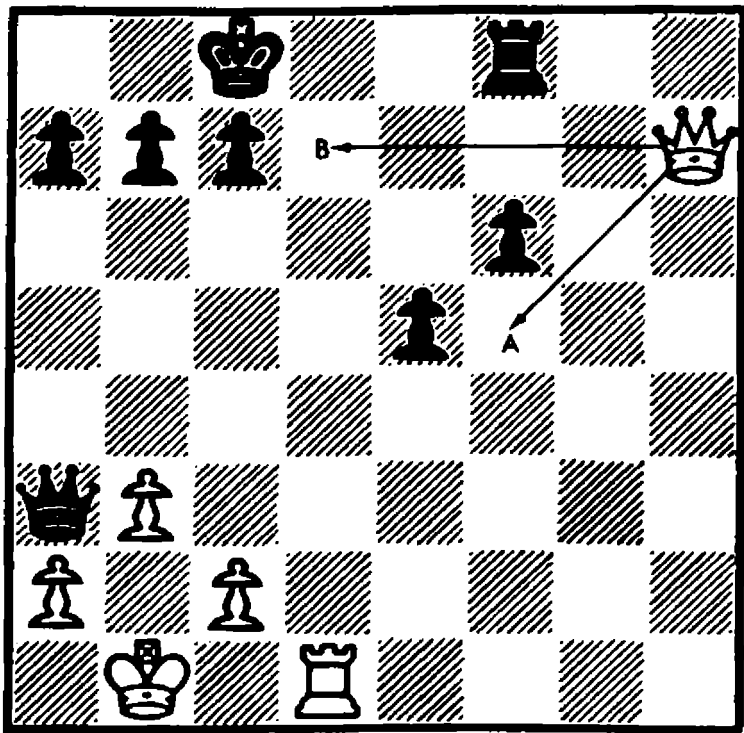
- ☐ el Alfil al cuadrado A
- ☐ la Dama al cuadrado B

175

El Alfil al cuadrado A.

(La respuesta de las negras al jaque de la Dama sería capturarla con la Dama negra.)

176



¿Cómo debe moverse la Dama blanca?

- ☐ al cuadrado A
- ☐ al cuadrado B

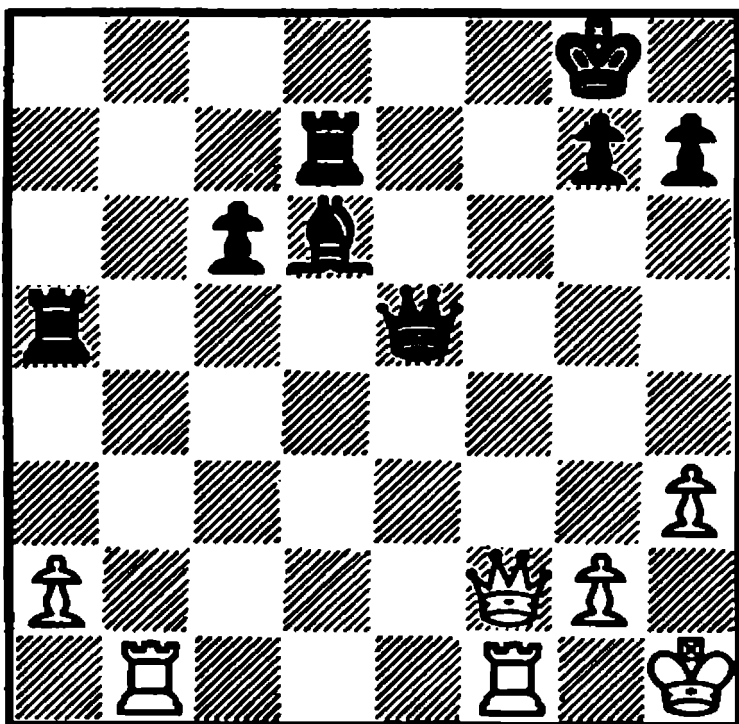
176

Al cuadrado B.

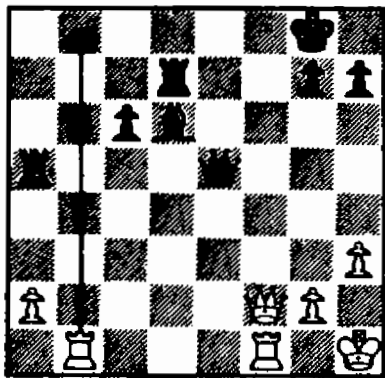
(A continuación las blancas darán mate en la última fila. Si se mueven al cuadrado A, las blancas no tendrían suficiente poder para dar mate en la última fila.)

177

En este caso las blancas pueden intentar descolocar o al Rey negro o a otro defensor. Dibuje una flecha para mostrar el movimiento correcto:



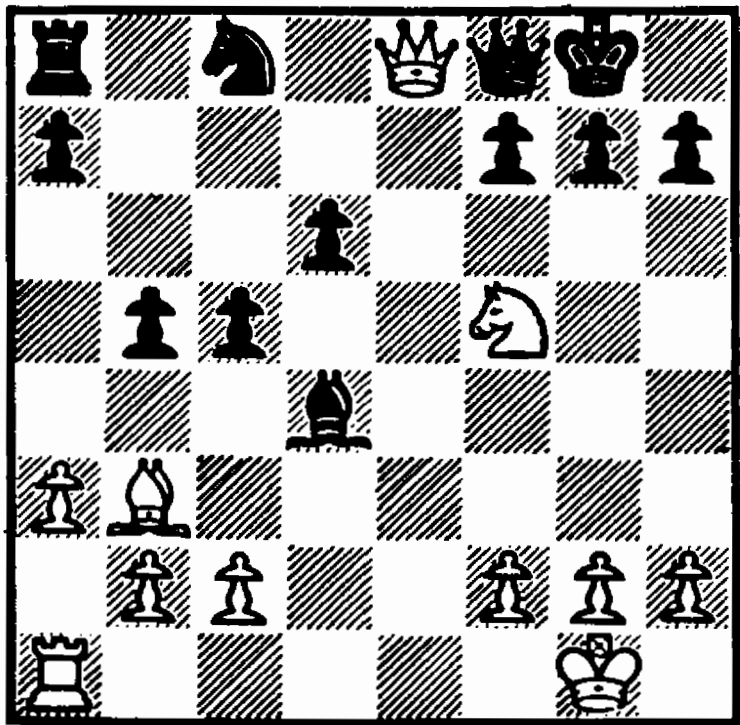
177



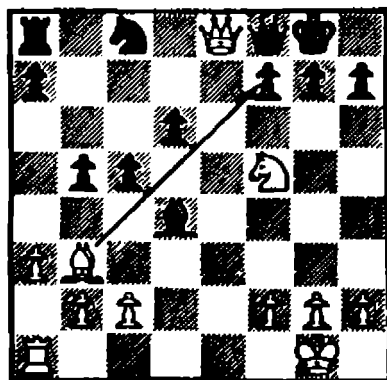
(El jaque de la dama blanca fracasaria, pues el Alfil negro la capturaria.)

178

Dibuje una flecha para mostrar el correcto movimiento para desplazar a las negras:



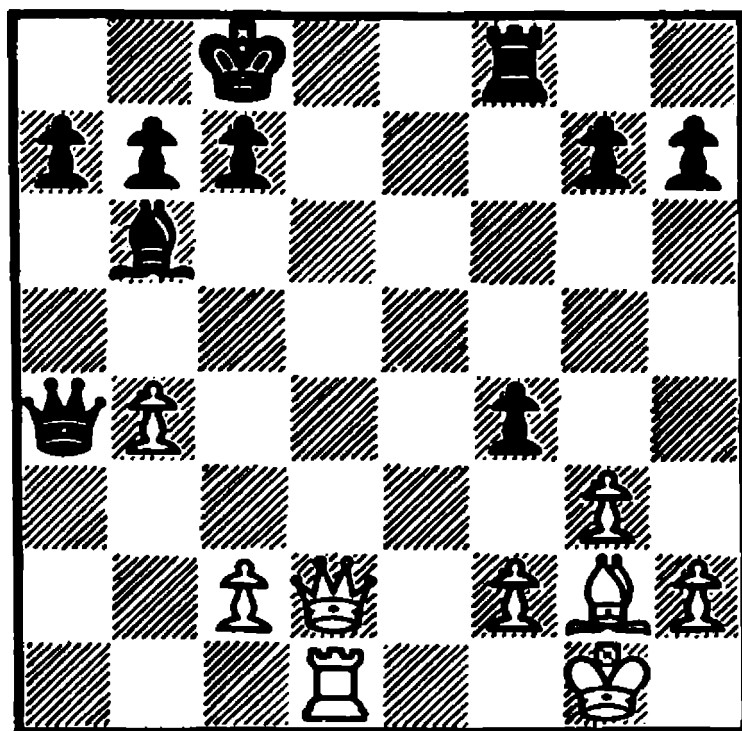
178

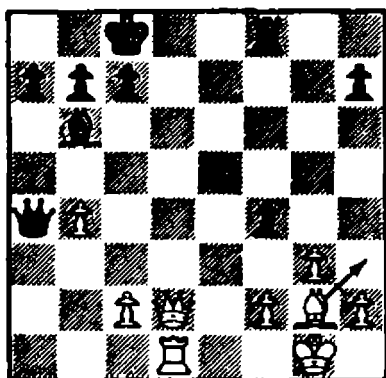


(Las negras están obligadas a mover al Rey a la esquina. Las blancas dan mate capturando la Dama negra con su Dama.)

179

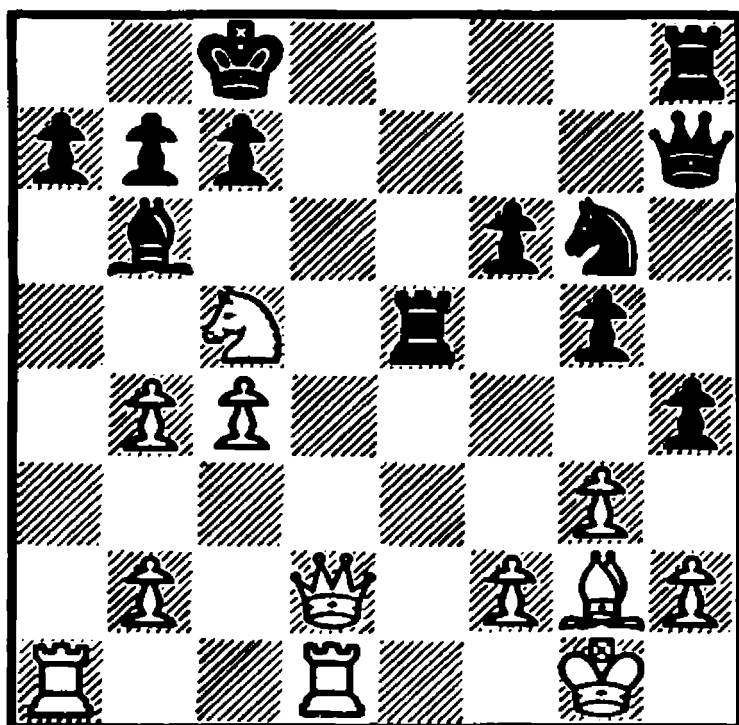
Dibuje una flecha para mostrar el movimiento de victoria de las blancas:

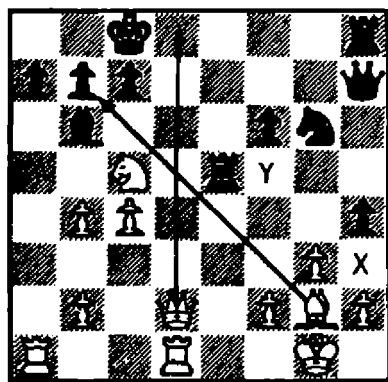




(La Dama blanca no puede lograr alejar al Rey negro porque el cuadro crítico está cubierto por la Dama negra.)

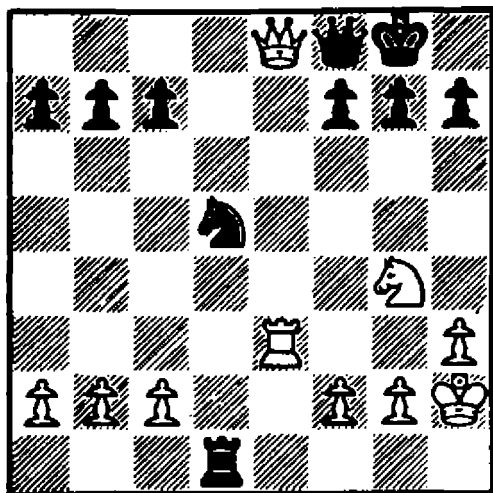
Observe cuidadosamente este diagrama. De no hacerlo así, no apreciará todas las alternativas de las blancas y puede equivocarse en la solución. Dibuje una flecha para mostrar el movimiento de las blancas que conduce al mate:



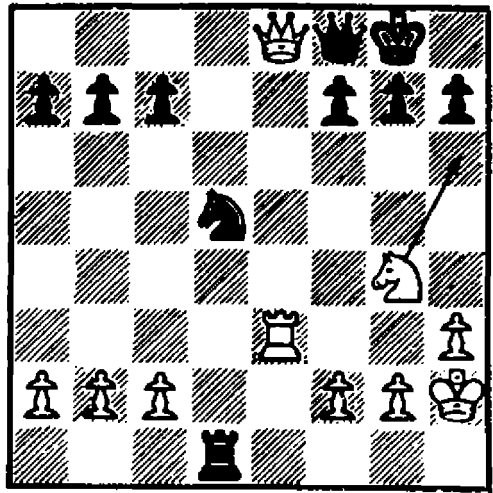


(En este caso las blancas pueden alcanzar la misma posición de mate de dos maneras distintas: (1) El Alfil captura el Peón, jaque; el Rey un cuadrado a la izquierda; la Dama blanca a la última fila, jaque; la Torre captura la Dama; la Torre captura la Torre. Mate. (2) La Dama a la última fila, jaque; la Torre captura la Dama; el Alfil toma el Peón, jaque; el Rey un cuadrado a la izquierda; la Torre toma la Torre. Mate. Considere, además, que el jaque del Alfil en el cuadrado X, permitiría a las negras interponer su Peón en el cuadrado Y.)

Otra variante sobre el tema del desplazamiento de las piezas adversarias:

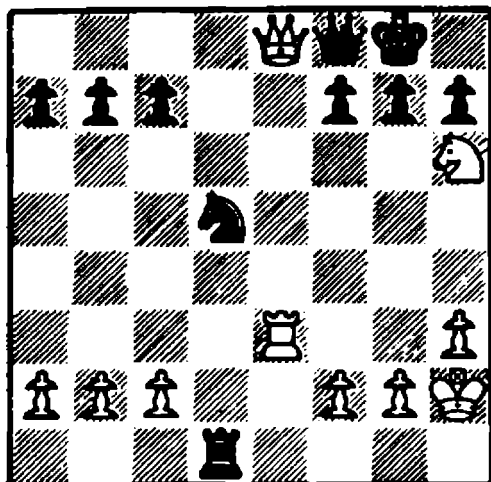


A. Observe esta posición. Parece bastante inocente. Sin embargo, las blancas pueden forzar un mate.

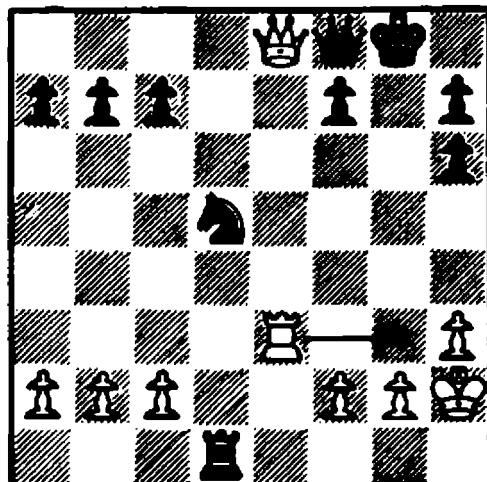


B. Primer movimiento de la combinación: el caballo da jaque, como indica la flecha.

{continúa}



- C. Si las negras permiten que su Rey sea arrinconado, su Dama quedará sin protección. Su única alternativa es capturar el Caballo negro con el Peón.



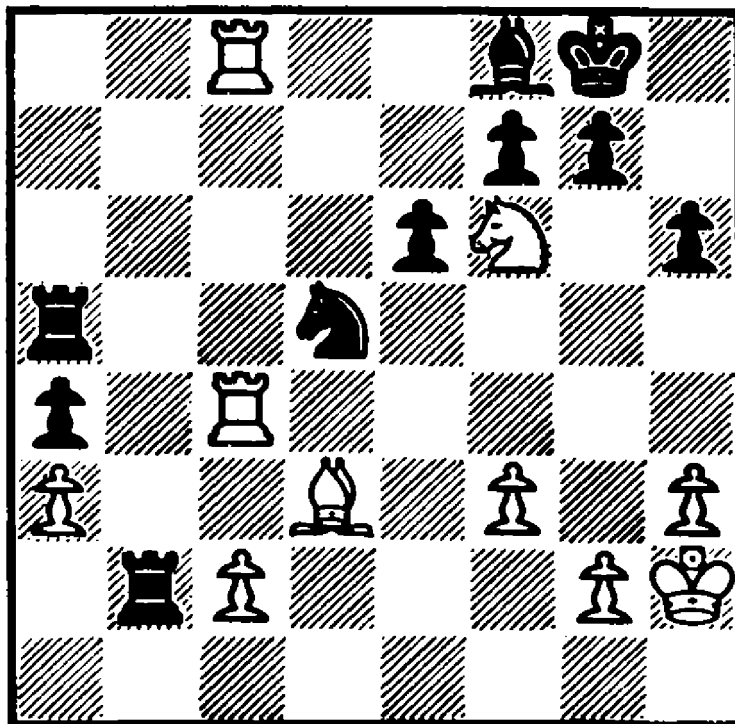
- D. ¡Y ahora la idea queda clara! Aquí tenemos un ejemplo del tema sobre «alejar al adversario». La Torre da jaque (y después del movimiento del Rey negro, la Dama blanca dará mate.)

AHORA DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 182

181

(No se requiere respuesta.)

182

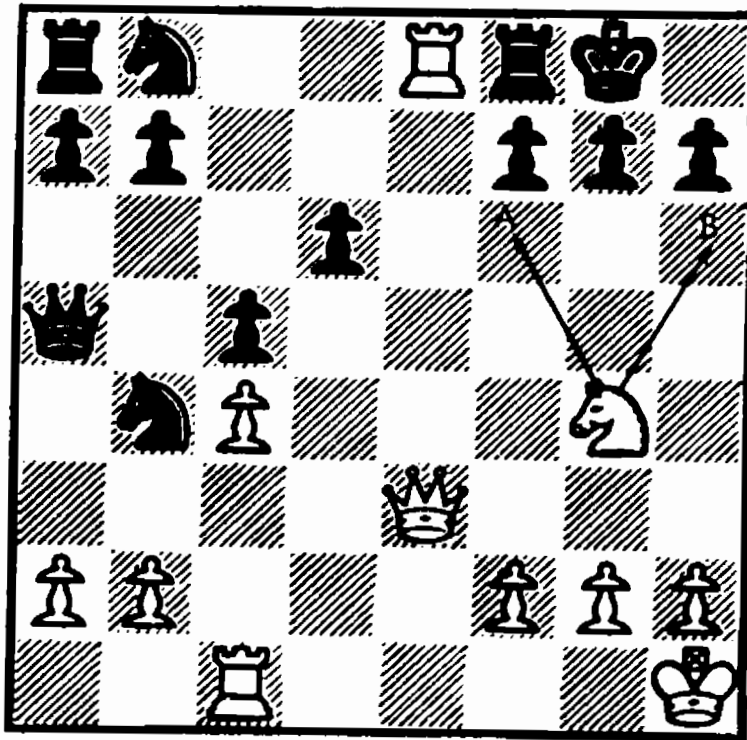
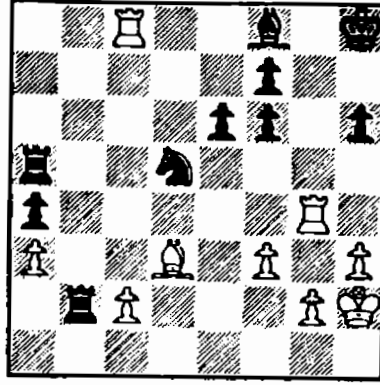


El Caballo blanco dio jaque. Las negras pueden salvarse si: g:

- ☐ se mueve el Rey
- ☐ el Peón captura
- ☐ el Caballo negro captura

El Caballo negro captura.

(Si es el Peón el que captura, la Torre blanca —aprovechando la nueva línea abierta— dará jaque al Rey y lo obligará a refugiarse en el rincón. La otra Torre dará el mate. Si es el Rey el que se mueve, la Torre captura al Alfil. Mate.)



- a. El jaque del Caballo blanco en el cuadrado A, ¿conduce al mate?
 - ☐ sí
 - ☐ no
- b. El jaque del Caballo blanco en el cuadrado B, ¿conduce al mate?
 - ☐ sí
 - ☐ no

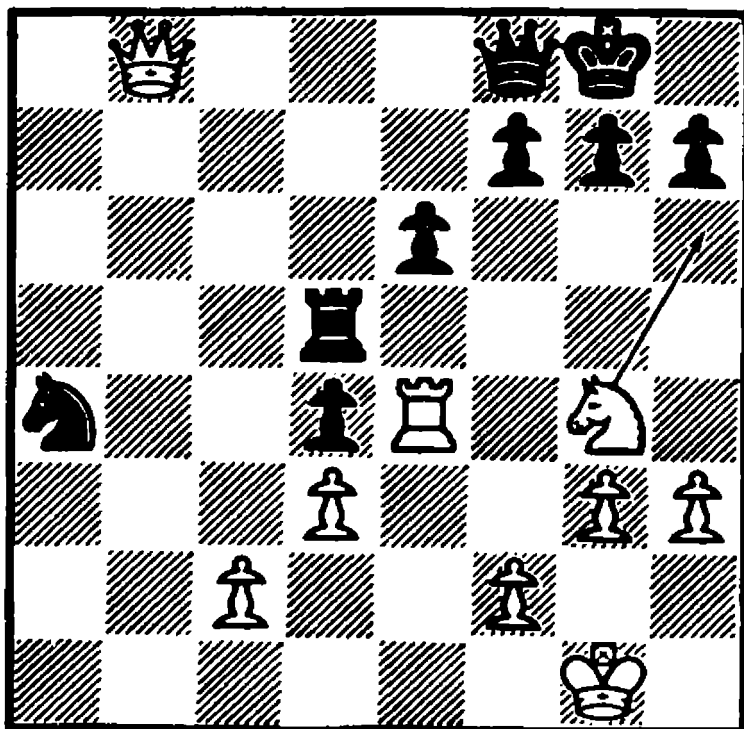
183

- a. Sí.
- b. Sí.

(En cualquier caso, el Peón negro debe capturar. La Dama blanca puede, entonces, forzar al Rey a refugiarse en el rincón.)

184

En este caso las blancas intentan desplazar al Rey negro, comenzando con un jaque del Caballo. Piense si la combinación tendrá éxito.

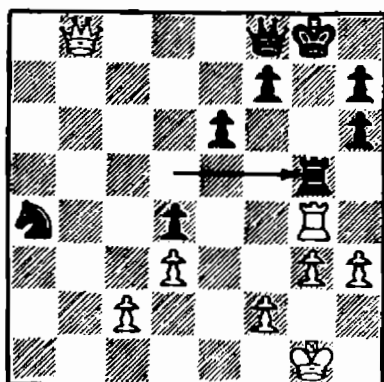


El jaque del Caballo negro (ver flecha), ¿conduce al mate?

- ☐ sí
- ☐ no

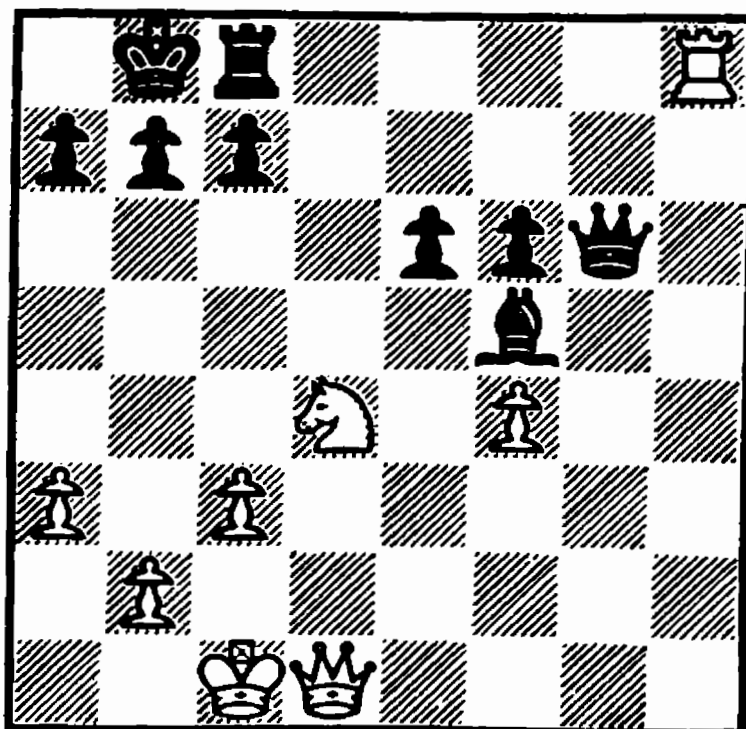
184

¡No!



(Las negras capturan el Caballo con el Peón. La Torre blanca da jaque. Se interpone la Torre negra, protegida por un Peón. Si el Caballo da jaque en el otro cuadrado, la situación es similar.)

185



¿Resulta en este caso el jaque del Caballo blanco?

☐ sí

☐ no

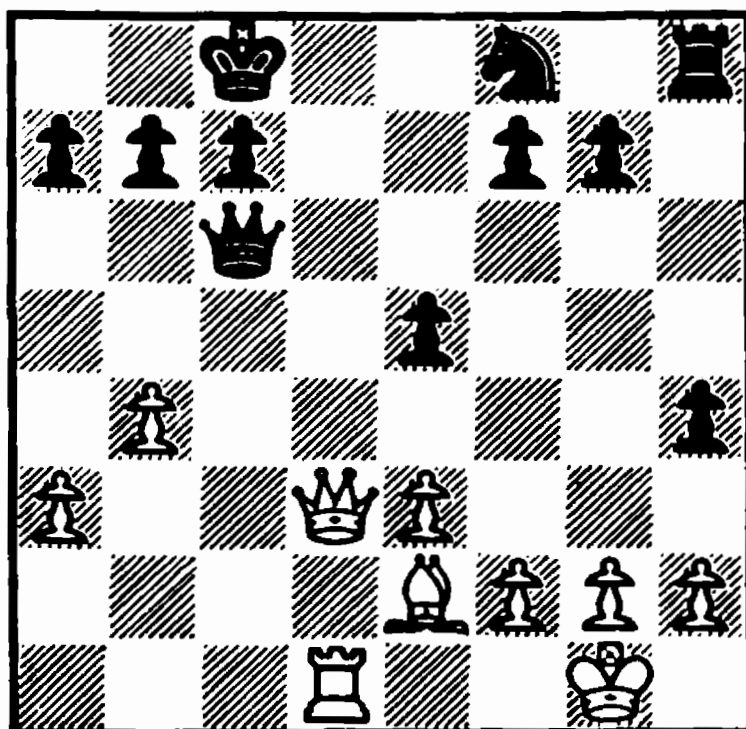
Sí.

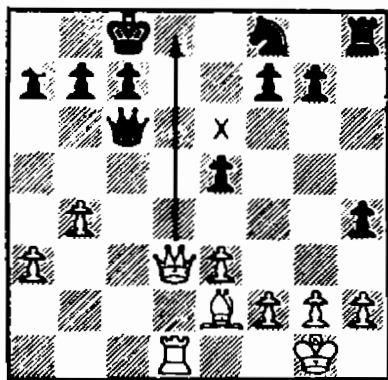
(La Dama blanca podrá forzar al Rey negro a refugiarse en el rincón, siempre que las negras capturen el Caballo. El mate lo dará la Torre blanca.)

REPASO

Las blancas pueden dar mate en todos los casos que se presentan en la siguiente serie de cuadros. A veces lo dan en un solo movimiento, a veces a través de una combinación en la última fila, a veces mediante un movimiento destinado a desplazar al Rey enemigo o a una pieza del adversario.

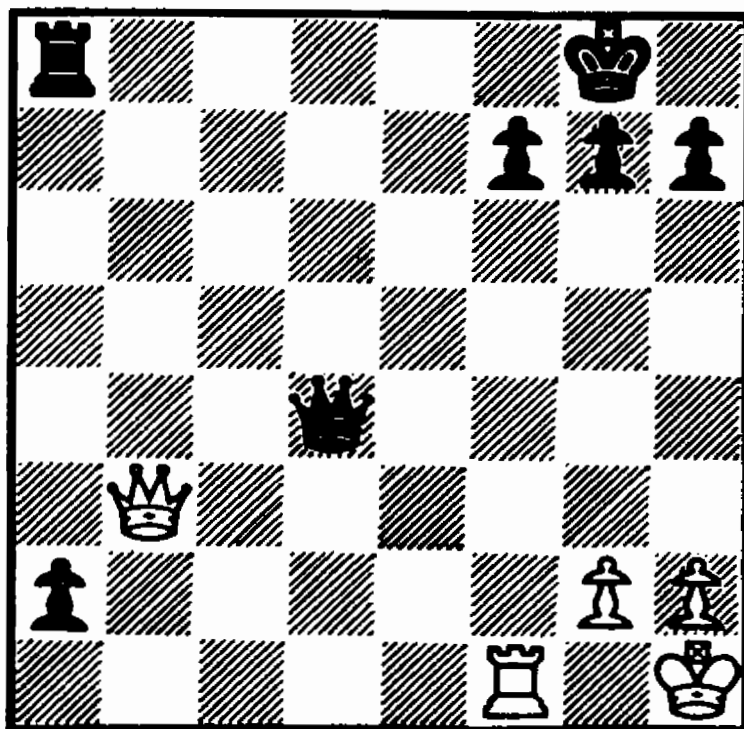
Dibuje una flecha para indicar el movimiento correcto de las blancas en su combinación para dar mate:

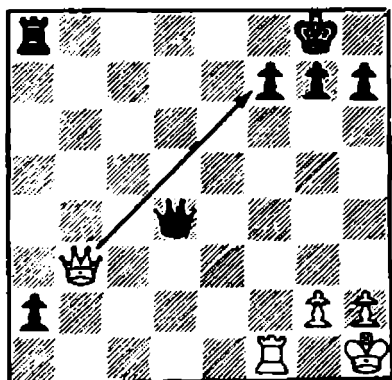




(El jaque del Alfil no prosperará porque el Caballo negro puede interponerse en el cuadrado X. De esta forma, las negras detienen todos los mates.)

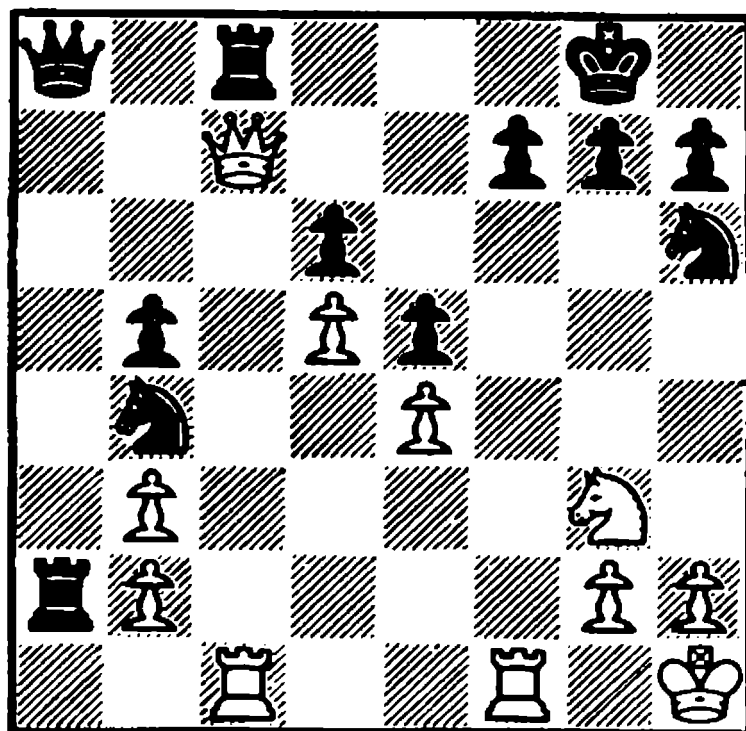
Dibuje una flecha para indicar el primer movimiento de las blancas en su combinación de mate:



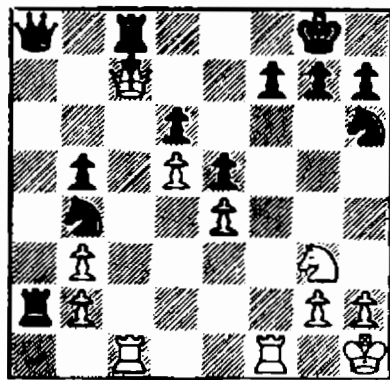


(Las blancas obligan al Rey negro a refugiarse en el rincón. Esta jugada les da suficiente poder para dar mate.)

Dibuje una flecha para indicar el primer movimiento de las blancas en su combinación de mate:



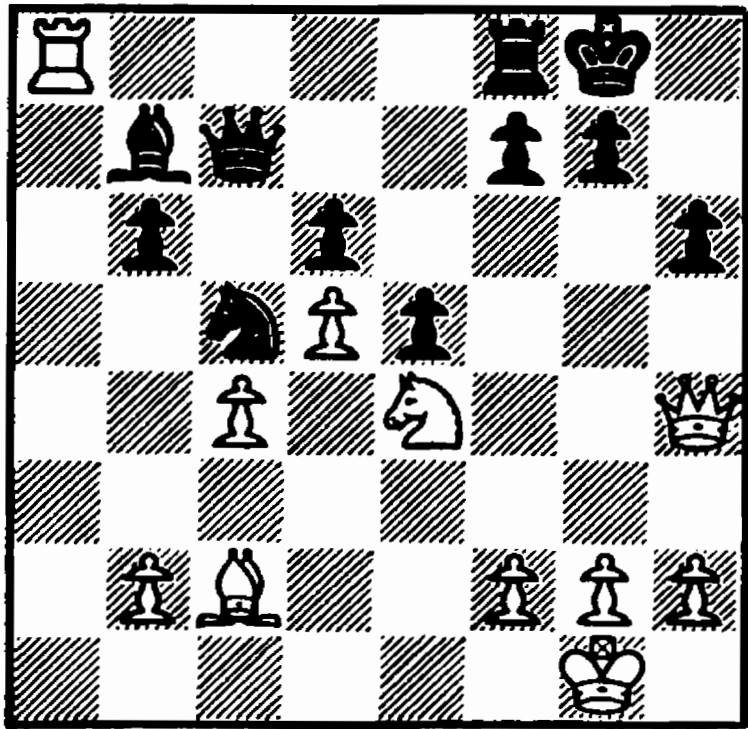
188

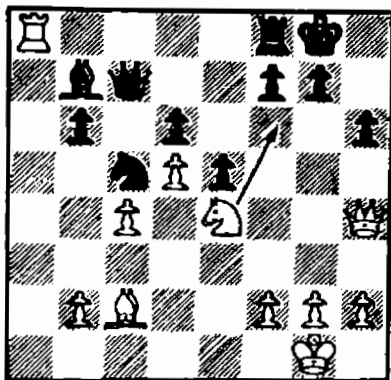


(Las blancas dan mate con su Torre en el próximo movimiento.)

189

Dibuje una flecha para mostrar el primer movlmiento de las blancas en su combinación de mate:

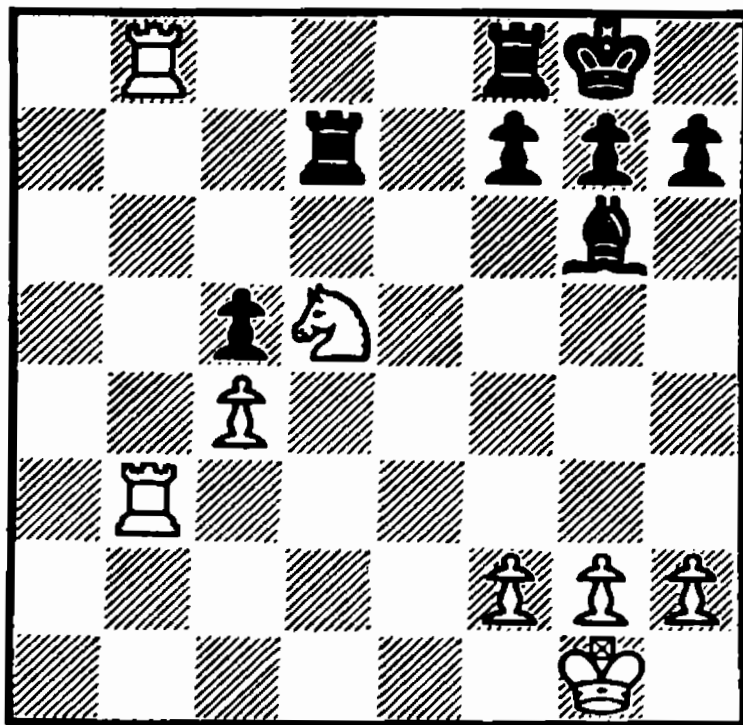




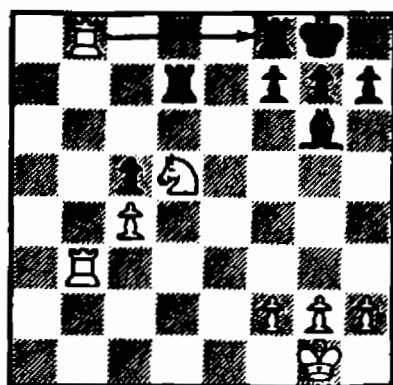
(Si el Peón captura al Caballo, la Dama blanca dará jaque y *forzará* al Rey negro a ir al rincón. La Torre blanca toma la Torre. Mate.

Si el Rey se mueve de inmediato al rincón, la Torre captura la Torre y mate.)

Dibuje una flecha para indicar el primer movimiento de las blancas en su combinación de mate:



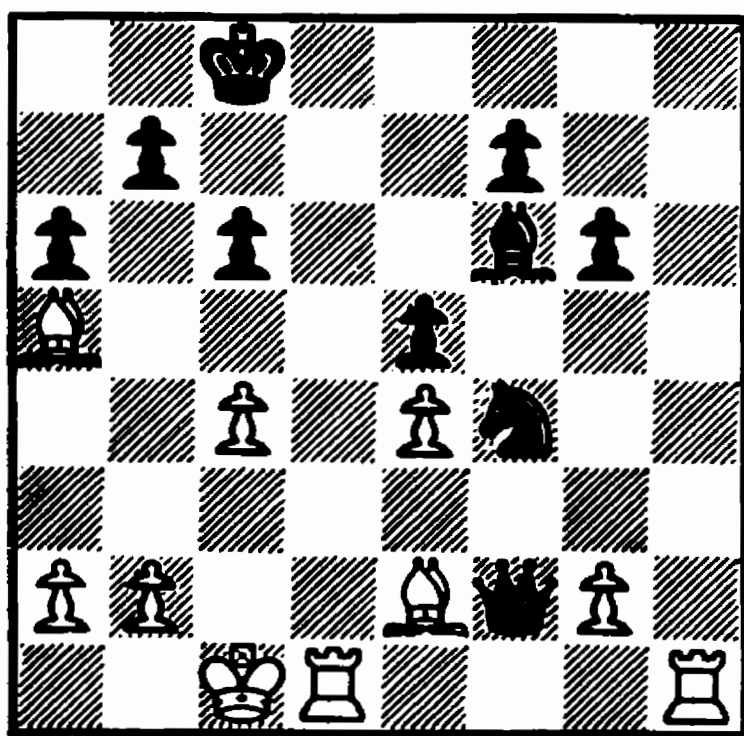
190



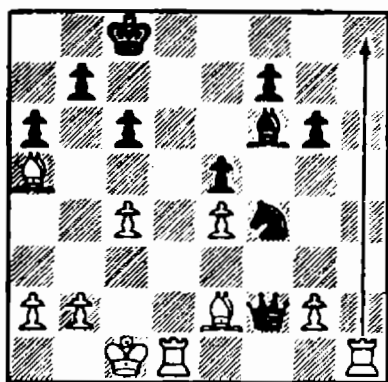
(...seguido por el jaque de la segunda Torre blanca en la última fila.)

191

Dibuje una flecha para indicar el primer movimiento de las blancas en su combinación de mate:



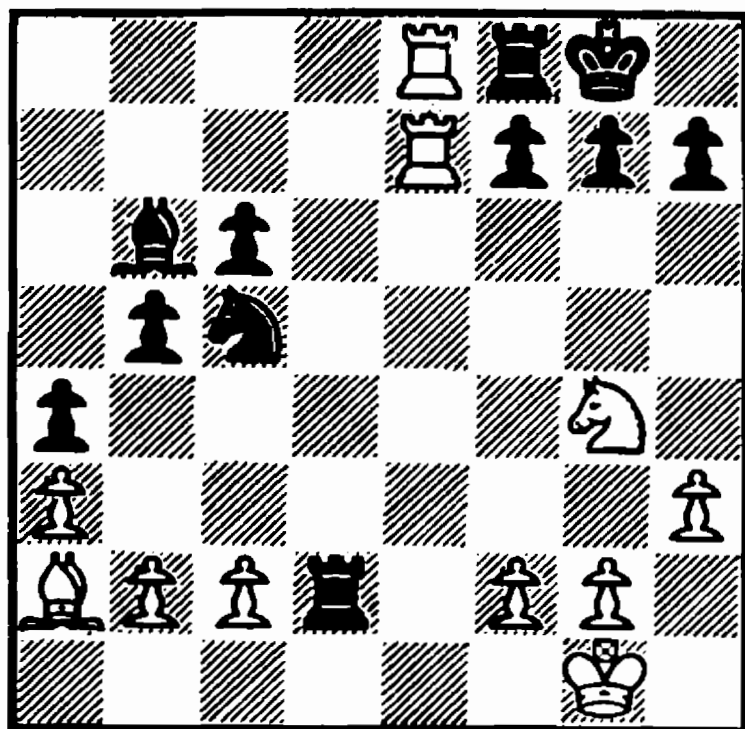
191

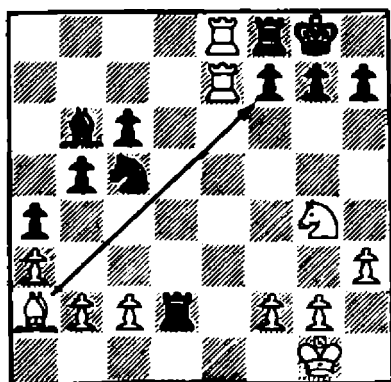


(El Alfil negro captura la Torre; a continuación la Torre blanca restante dará mate.)

192

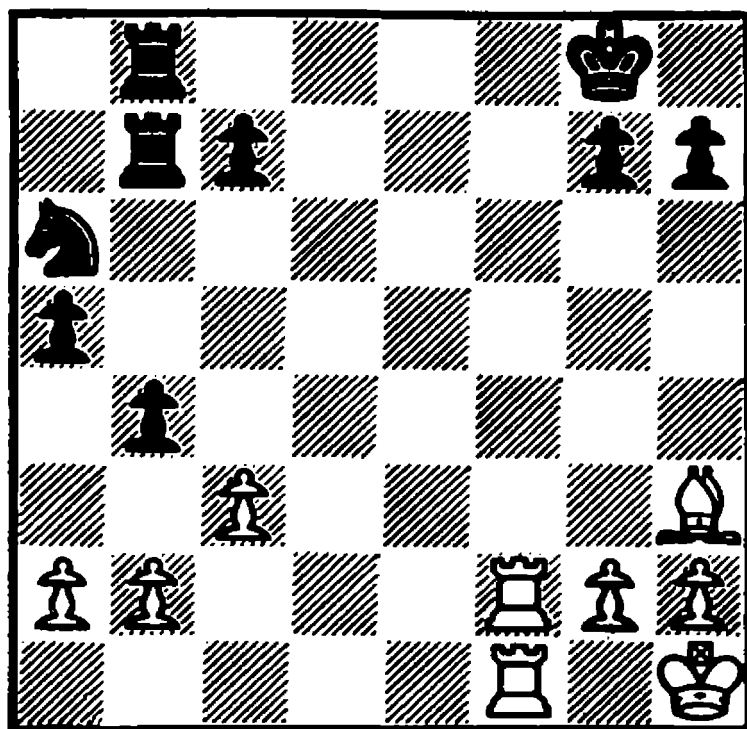
Dibuje una flecha para indicar el primer movimiento de las blancas en su combinación de mate:



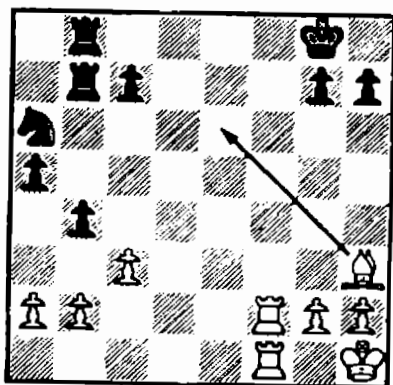


(Después de capturar el Peón, el Alfil blanco no puede ser capturado por el Rey negro ni por la Torre. El Rey negro está forzado a moverse al rincón. Luego la Torre blanca toma la Torre. Mate.)

Dibuje una flecha para mostrar el primer movimiento de las blancas en una combinación de mate:



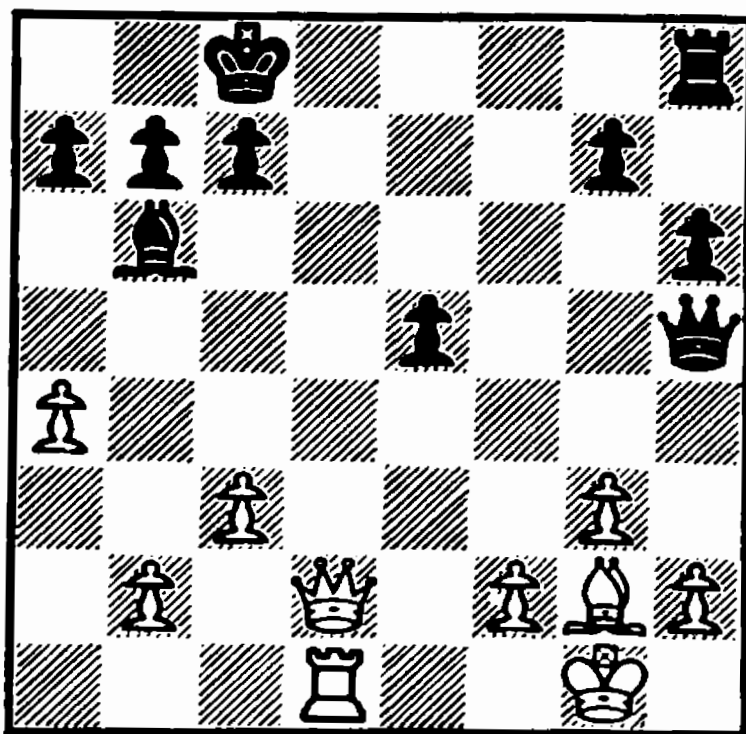
193

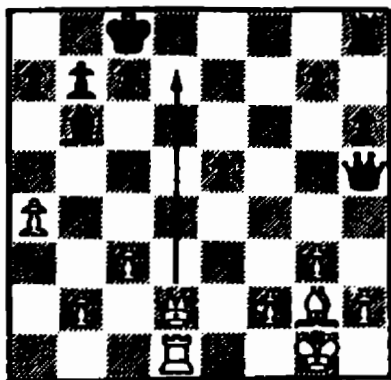


(Primero el Rey es obligado a ir al rincón; luego las blancas quedan con suficiente fuerza como para dar mate en la última fila.)

194

Dibuje una flecha para mostrar el primer movimiento de las blancas en su combinación de mate:





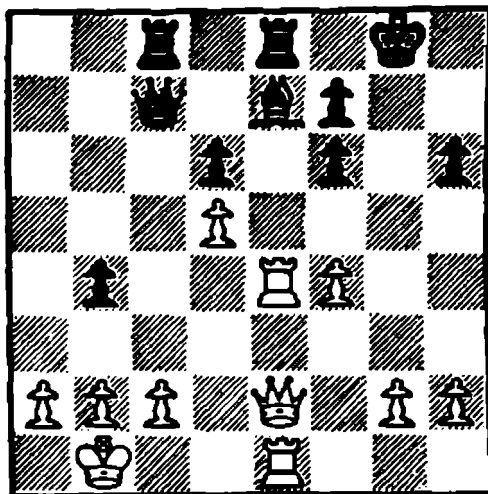
(Los defensores de la última fila son reducidos de dos a uno, después que el Rey es obligado a alejarse.)

AHORA DÉ VUELTA A LA PÁGINA Y CONTINÚE

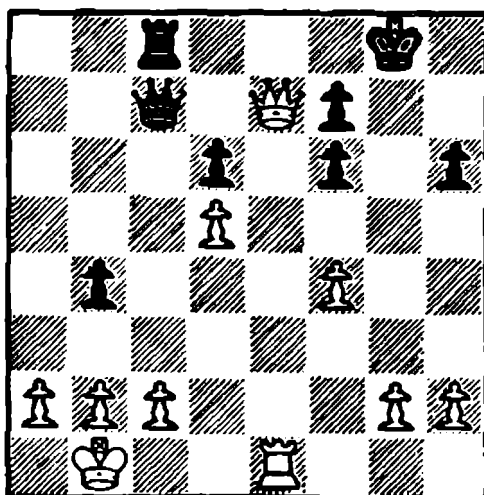
RESUMEN

Descolocación de los defensores

Este es un ejemplo de mate, después de obligar al Rey a refugiarse en el rincón. Tomado de mi partida con Herbert Seidman (blancas) durante el Campeonato de los Estados Unidos en 1957:



Las blancas quisieran tomar mi Alfil y quedar en ventaja —dos Peones— de piezas. Veamos qué pasaría. Las blancas capturan el Alfil con su Torre. Yo, a continuación, tomo esa Torre con la mía. La Dama captura la Torre negra, produciéndose la siguiente posición:



Ahora yo (negras) puedo dar jaque, tomando el Peón con mi Dama. El Rey va al rincón. Todo termina en un simple mate en la última fila de las blancas.

ESTE ES EL FINAL DEL CAPITULO 4

AHORA DE VUELTA LA PAGINA Y PASE AL CAPITULO 5

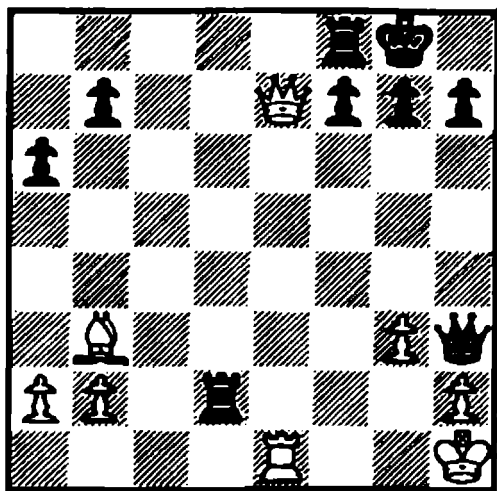
Capítulo 5

ATAQUES A LA CORTINA DE PEONES ENEMIGOS

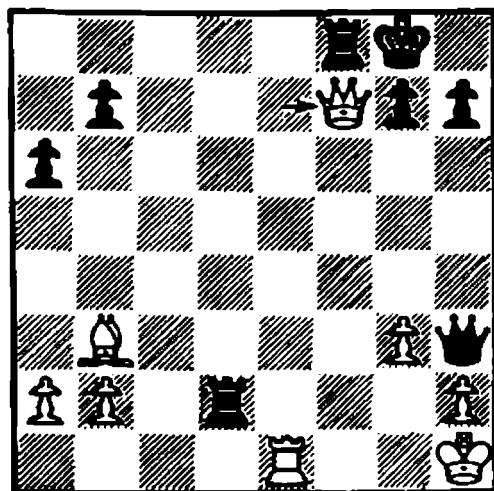
A veces el Rey de su oponente parece completamente seguro, rodeado por sus propias piezas por todos los lados. En la realidad, puede dársele fácilmente mate, sacrificando piezas que producen el rompimiento de sus defensas. Todos los temas que contiene este capítulo se refieren a los sacrificios necesarios para demoler la estructura defensiva de los Peones frente al Rey enemigo.

DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 195

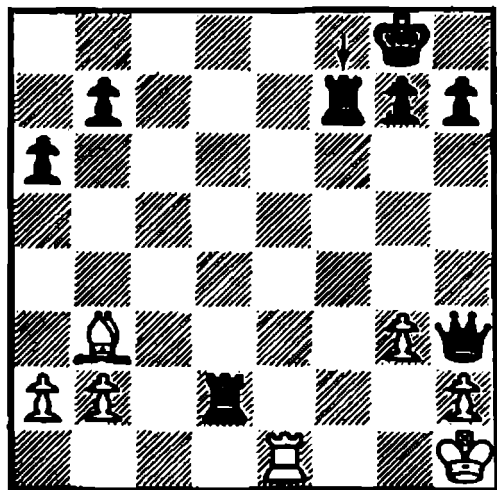
Observe cómo se produce el mate en los diagramas siguientes:



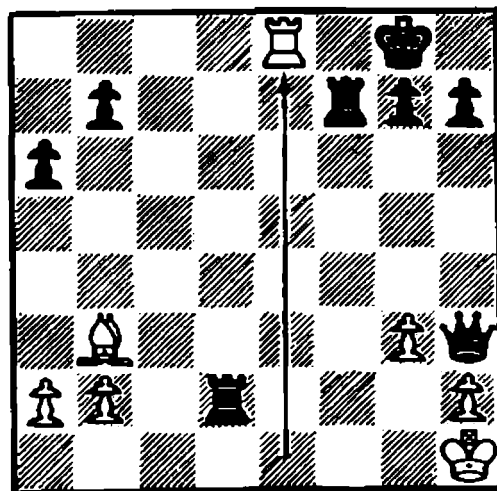
- A. En esta posición, las blancas pueden dar mate en dos movimientos, pero deben encontrar el primer movimiento clave. Con cualquier otra jugada, las blancas pierden la partida.



- B. Primer movimiento clave de las blancas: la Dama captura el Peón, da jaque y sacrifica su Dama.



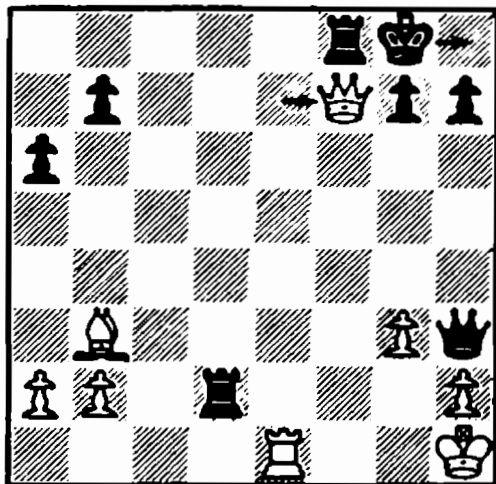
- C. La Torre negra captura la Dama. (Observe que el Rey negro *no puede* capturar, a causa del Alfil blanco.)



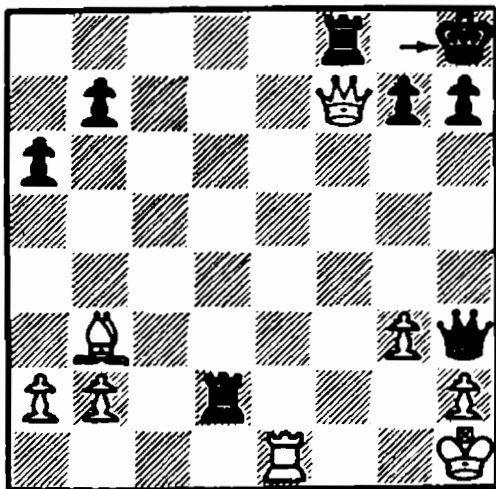
- D. ¡La Torre blanca da el mate! La Torre negra, por estar clavada, no puede interponerse.

AHORA DE VUELTA LA PAGINA Y CONTINUE CON EL CUADRO 196

Veamos nuevamente esta posición:



- A. La Dama blanca ha capturado al Peón, dando jaque. Las negras deciden mover su Rey.



- B. Ahora las blancas pueden capturar la Torre con la Dama. Mate.

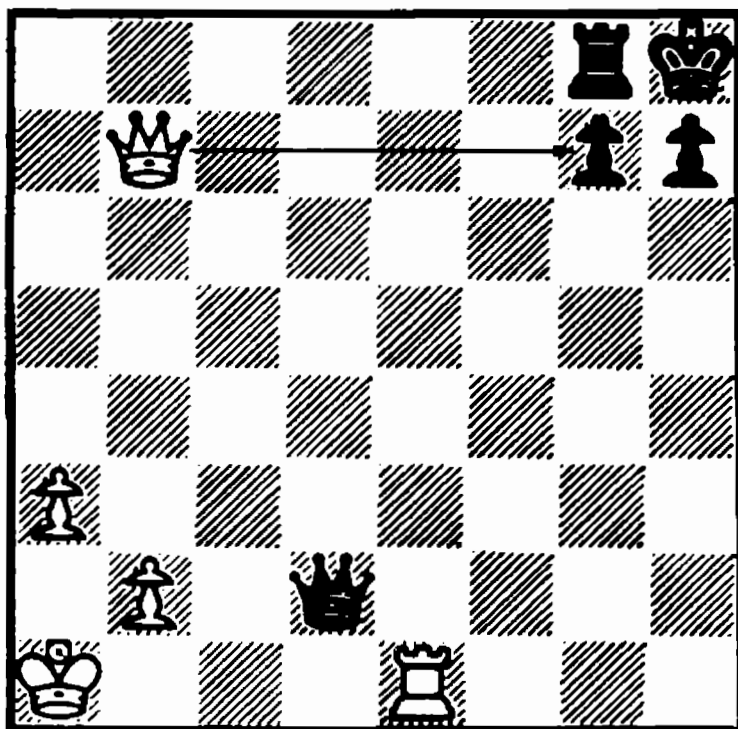
AHORA DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 197

196

(No se requiere respuesta.)

197

En las cuatro posiciones que siguen, usted tendrá que decidir si se consigue dar mate, mediante un sacrificio similar al visto en el ejemplo anterior.



¿Produce mate el movimiento de las blancas que muestra la flecha: la Dama captura el Peón?

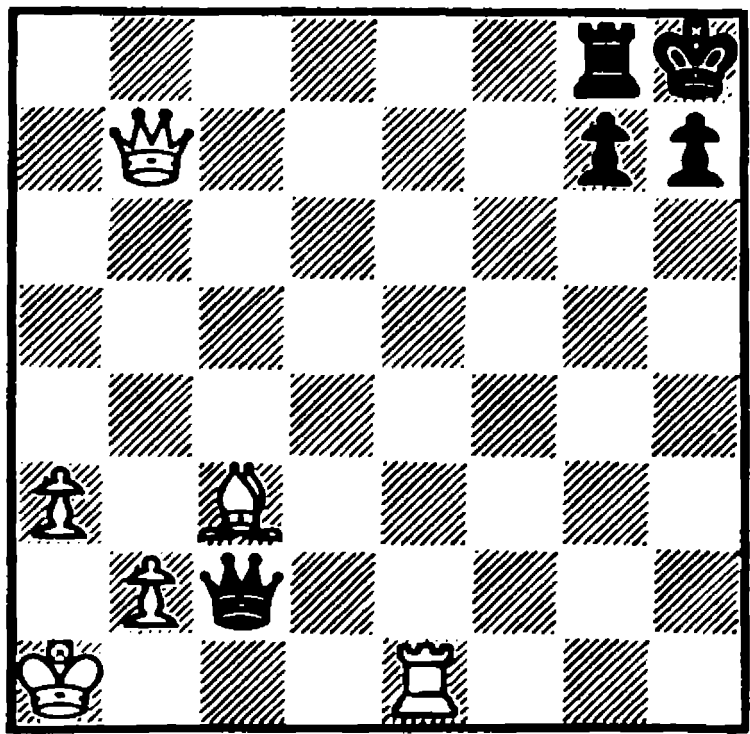
- ☐ si
- ☐ no

197

No.

(El Rey negro o la Torre pueden capturar la Dama blanca sin riesgos.
Falta un elemento importante: el Alfil blanco.)

198



¿El jaque de la Dama blanca al capturar el Peón, conduce al mate?

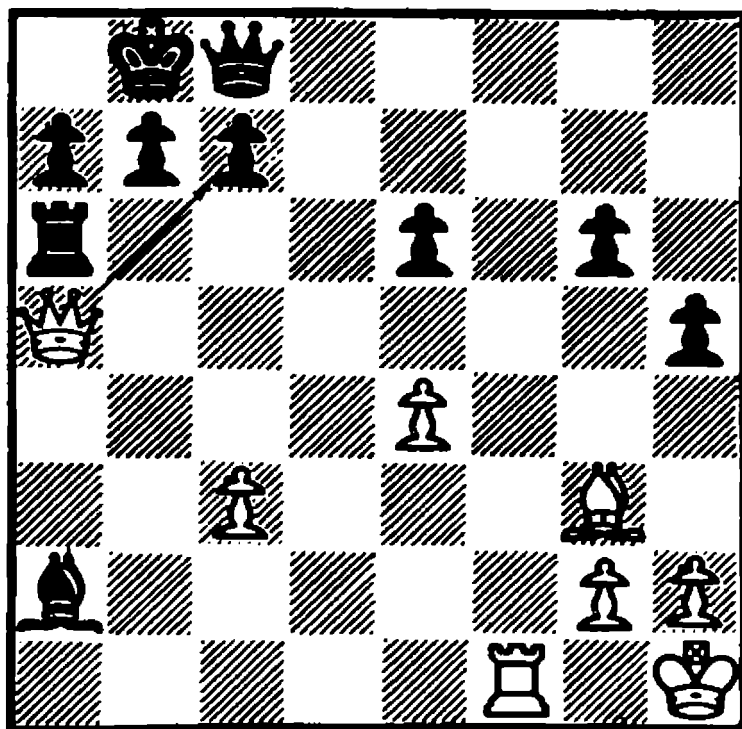
- ☐ sí
- ☐ no

198

Sí.

(En este caso está presente el Alfil. Cuando las negras capturen la Dama con la Torre, dará mate la Torre blanca.)

199



La Dama blanca captura el Peón, tal como lo indica la flecha. ¿Se produce mate?

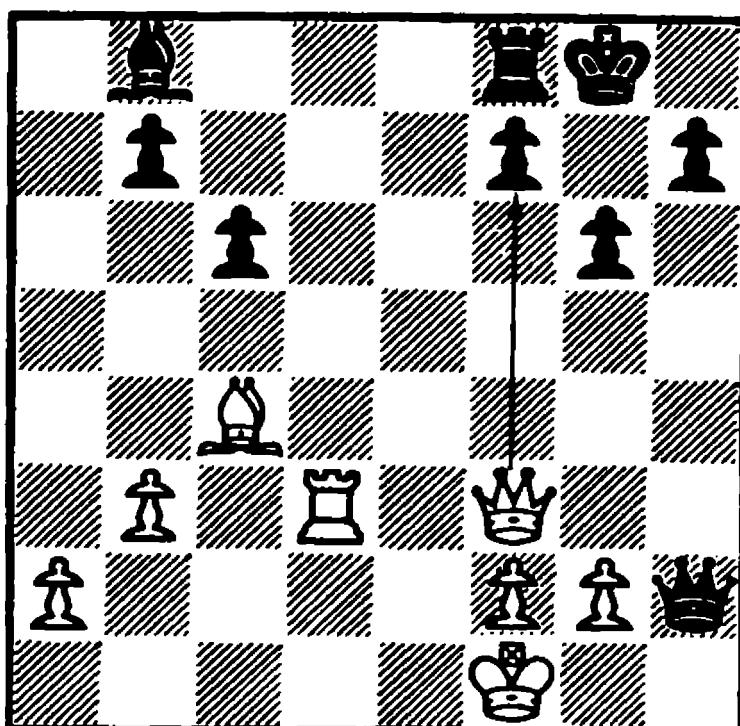
- ☐ sí
- ☐ no

199

Sí.

(¡Mate para las blancas! Si las negras toman la Dama con su Dama, dará mate la Torre blanca.)

200



La Dama blanca captura el Peón, tal como lo indica la flecha. ¿Se produce mate?

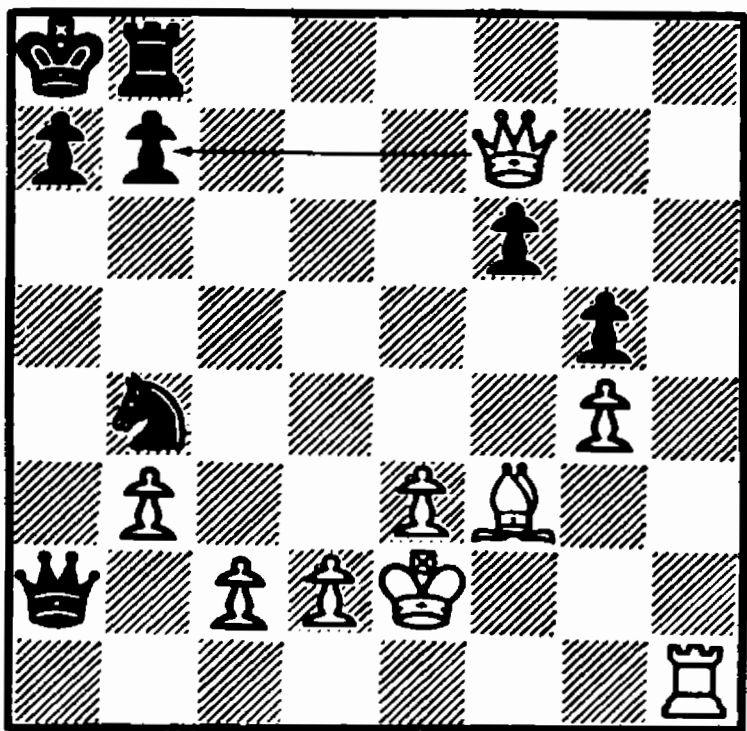
- ☐ sí
- ☐ no

200

No.

(Las blancas no pueden dar mate, pues el Rey negro tiene un cuadrado de escape. Las negras deben capturar la Dama blanca con la Torre y luego escapar con su Rey cuando las blancas le den jaque con la Torre.)

201



La Dama blanca captura el Peón negro, tal como lo indica la flecha. ¿Se produce mate?

☐ si

☐ no

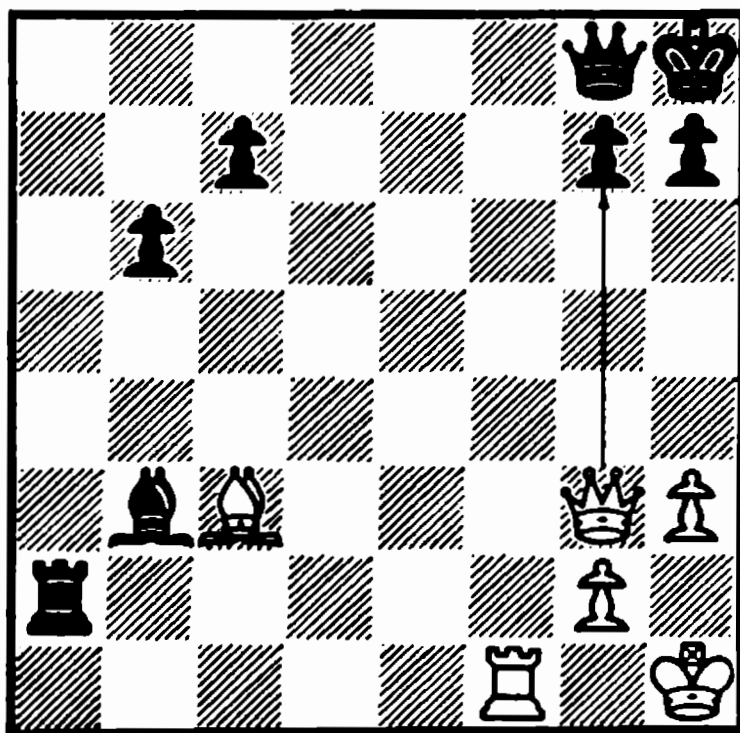
201

Sí.

(El sacrificio da frutos. Las blancas dan mate.)

202

Aquí veremos algunas posiciones donde no se utiliza el tema aprendido. En cada caso se le preguntará a usted por qué es así.



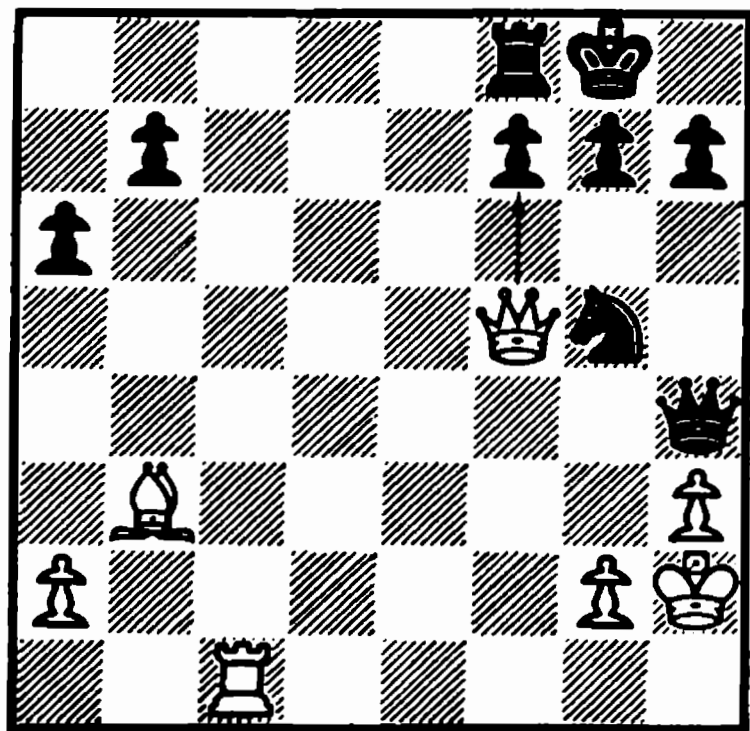
La Dama blanca captura el Peón y da jaque. Este movimiento no conduce al mate porque _____

202

Porque puede interponerse el Alfil negro.

(Después que las negras capturen la Dama con la Dama, la Torre blanca da jaque. El Alfil se interpone.)

203



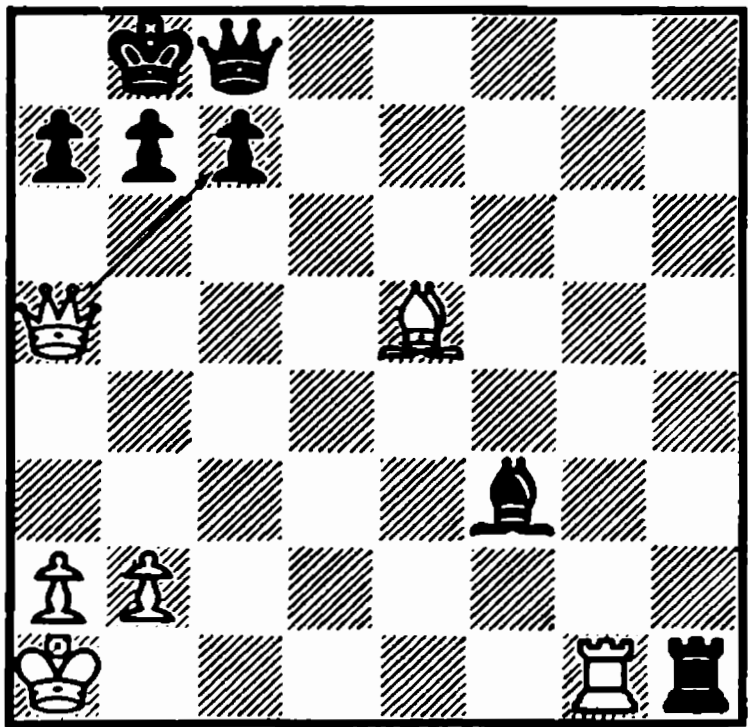
La Dama blanca toma el Peón y da jaque. Esta jugada no conduce al mate porque _____

203

Porque el Caballo negro captura la Dama blanca.

(Si no fuera por eso, las negras estarían mate.)

204



La Dama toma el Peón negro. Jaque. Este movimiento no conduce al mate porque _____

204

Porque la Torre blanca no puede dar jaque.

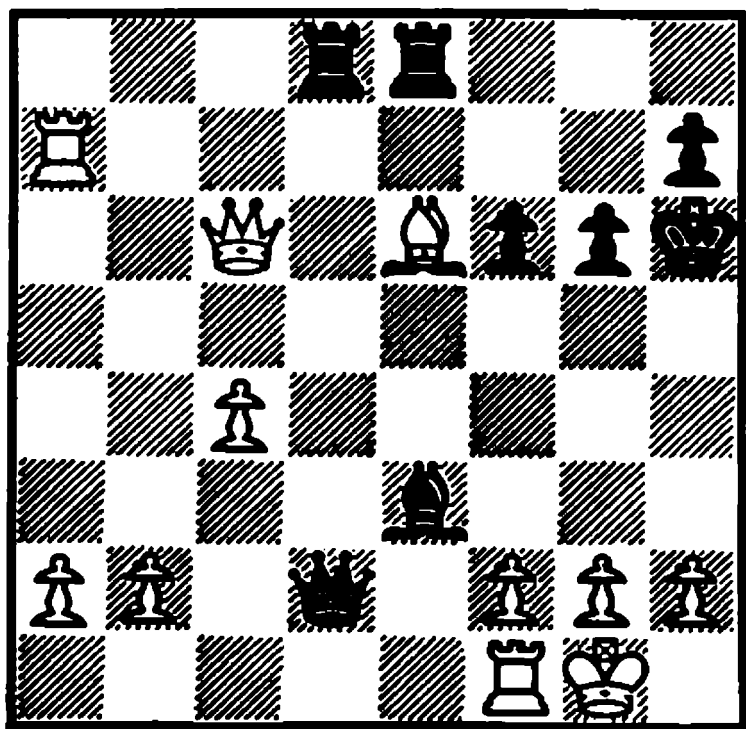
(Está clavada.)

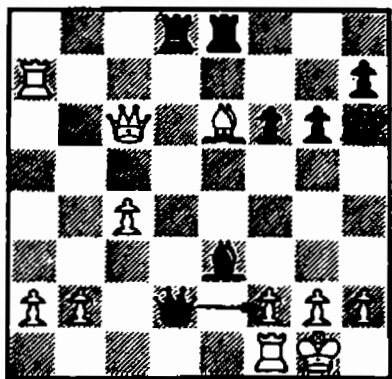
205

Tomado de una partida mía.

Si usted jugara con las negras, ¿qué haría aquí? ¡Piense! Las negras amenazan a las blancas de dos maneras. Una es evidente, pero la otra...

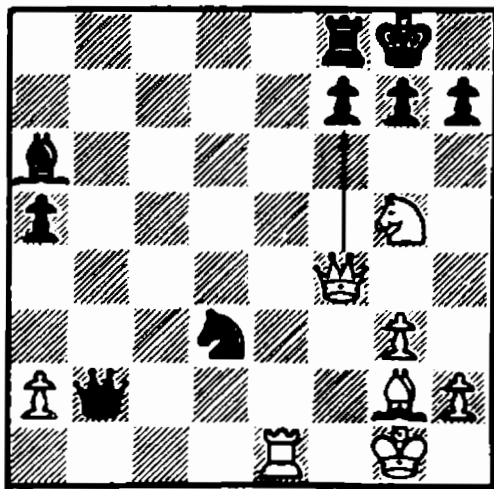
Dibuje una flecha mostrando el mejor movimiento de las negras.



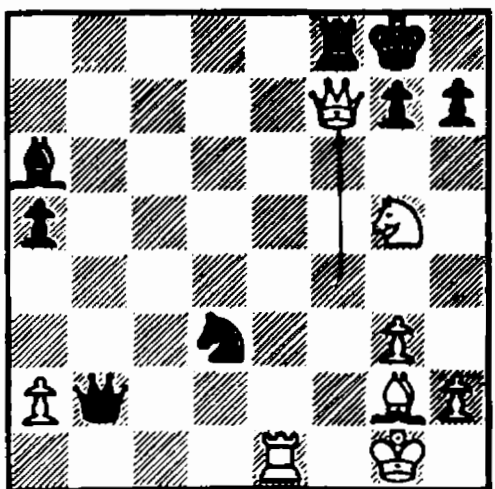


(La Dama captura el Peón. Jaque. Esta jugada conduce al mate. Esta posición está tomada de mi partida con el Maestro suizo Bhend. Pero me tocaba jugar a mí (blancas) y no a las negras. Moví la Torre en la horizontal, tres cuadrados, colocándola entre la Dama negra y la Torre. Así se pudieron evitar ambas amenazas.

En esta posición, las blancas combinan el tema de la captura del Peón vecino al Rey con el del alejamiento del Rey.

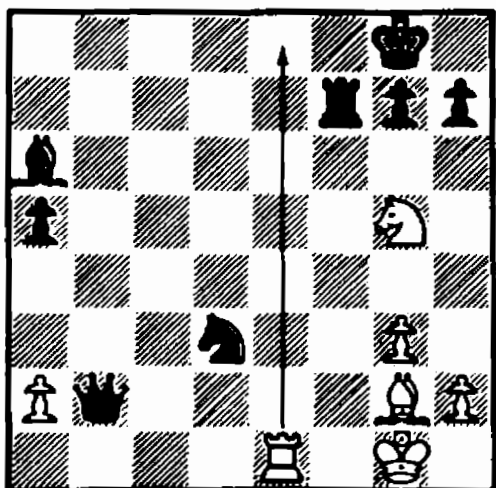


A. Las blancas comienzan por entregar su Dama: la Dama captura el Peón. Jaque.

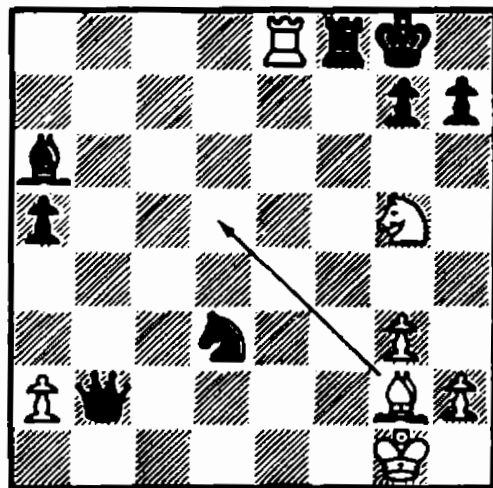


B. La Dama blanca ha hecho su jaque y será capturada por la Torre negra. (Vea que el Caballo blanco impide al Rey negro capturar la Dama.)

(continúa)



- C. La Torre blanca da jaque, pero esta vez se puede interponer la Torre negra.

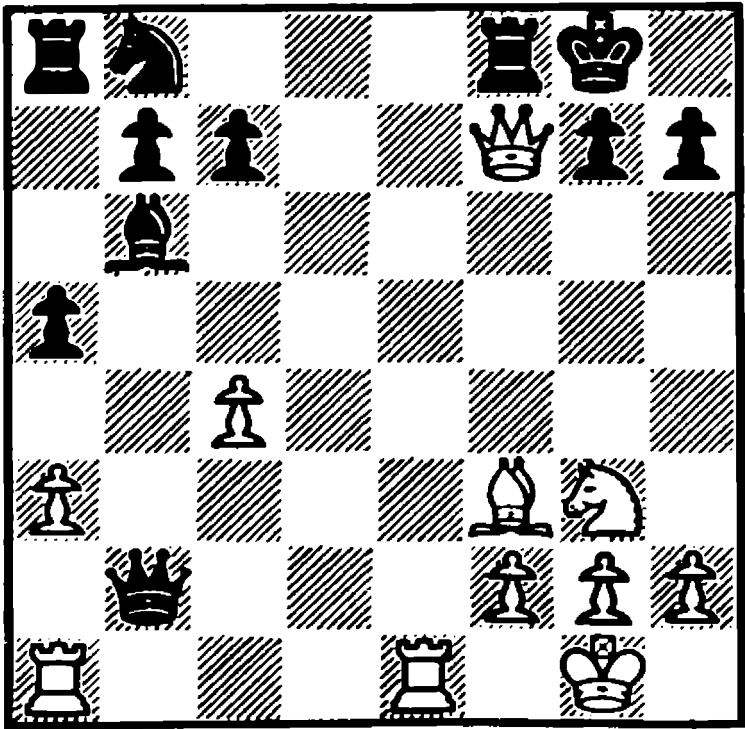


- D. Pero ahora el Alfil blanco puede alejar al Rey negro. Esta parte de la combinación ya resulta conocida para usted. Las blancas dan mate.

AHORA DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 207

(No se requiere respuesta.)

Usted tiene que estar seguro de que todos los elementos de la combinación están presentes. De otra manera, usted sencillamente perderá su Dama.



En este ejemplo la Dama blanca ya fue sacrificada, tal como la posición lo indica. Aparentemente el sacrificio resultará fructífero. Sin embargo, no es así.

Las negras se salvan capturando la Dama con su _____

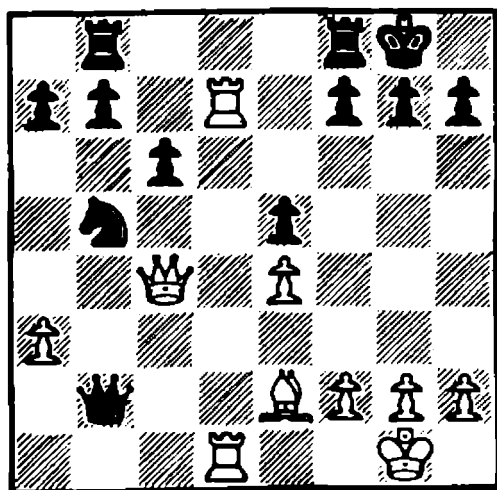
207

¡Rey!

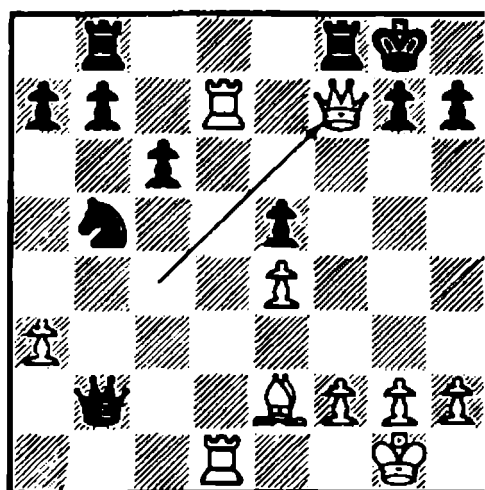
(Si captura con la Torre negra está perdido.)

208

Observe cómo fracasa completamente el sacrificio:

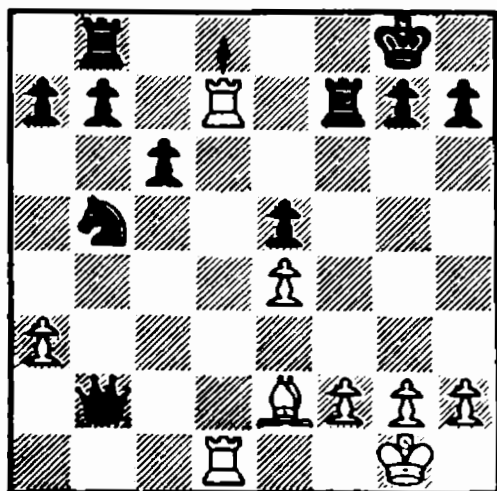


A. Aquí va la Dama blanca...

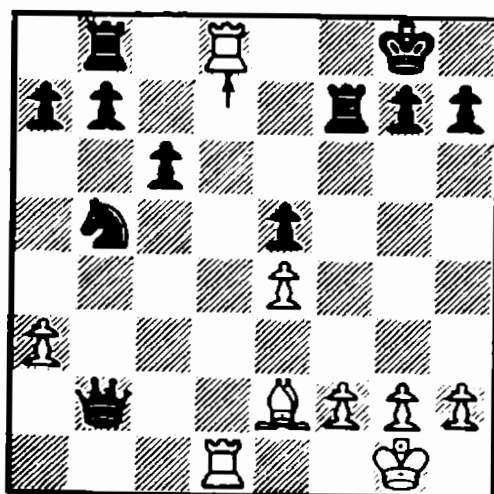


B. La Dama ha capturado al Peón.
Jaque.

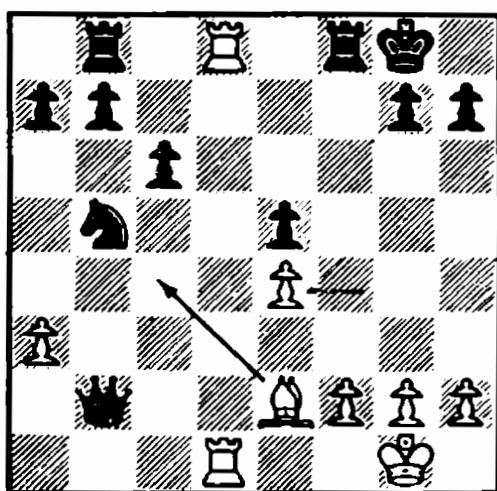
(continúa)



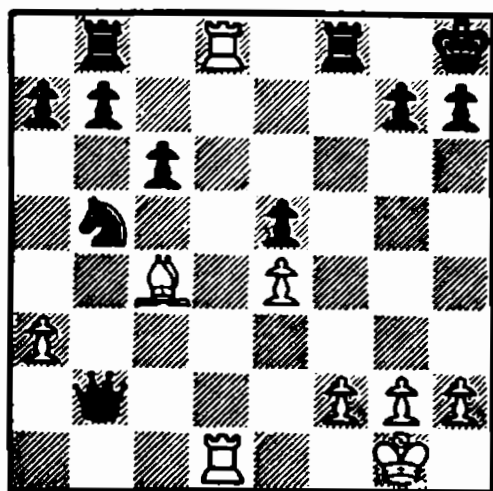
- C. La Torre negra capturó, permitiendo a la Torre blanca dar jaque.



- D. La Torre blanca dio jaque; las negras tienen una defensa simple: interponen su Torre. Las negras deben resistir su impulso de capturar primero la Torre blanca con su Torre. Esa jugada haría perder la partida a las negras.



- E. El Alfil blanco da jaque. El Rey se refugia en el rincón. Todo tal como fue planeado...



- F. ...¡pero espere un minuto! ¿Qué van a hacer ahora las blancas? Nada. La última fila de las negras es sólida. Las blancas no pueden dar mate y han perdido su Dama. Pero si las negras hubieran cambiado Torres, las blancas podrían ahora dar mate, capturando la Torre negra restante con su última Torre.

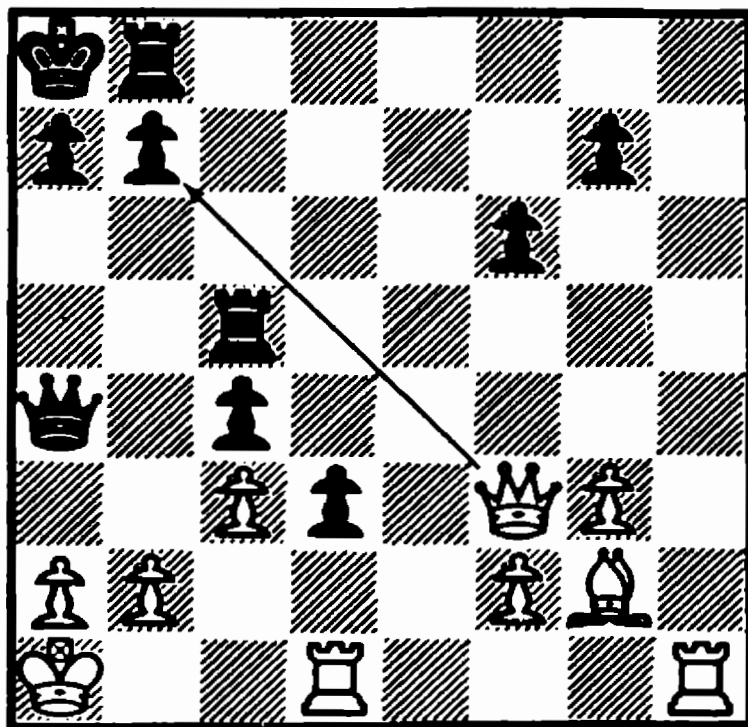
AHORA DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 209

208

(No se requiere respuesta.)

209

Observe si en esta posición existen todos los elementos necesarios para dar mate:



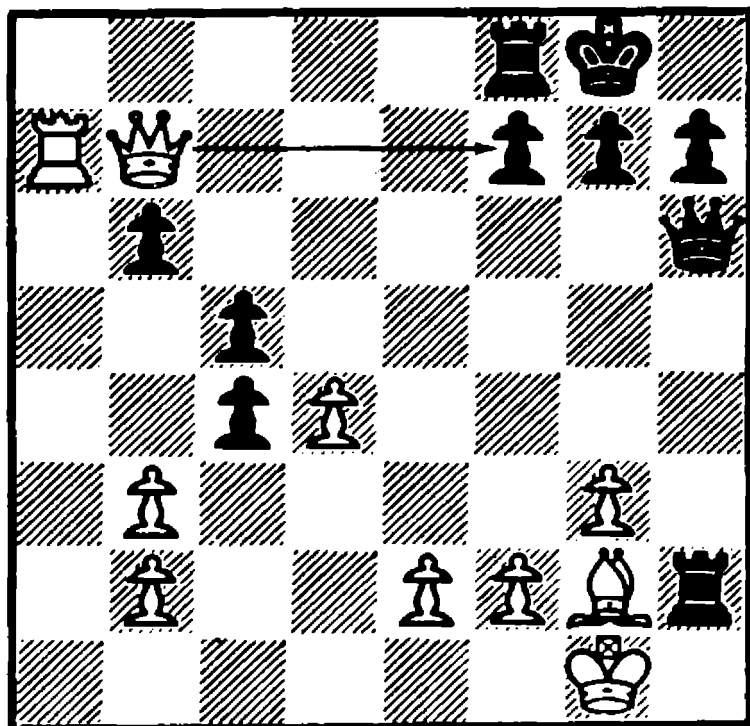
El jaque de la Dama blanca (ver flecha), ¿conduce al mate?

- ☐ sí
☐ no

209

Sí.

210



¿Resulta el sacrificio en este caso?

☐ sí

☐ no

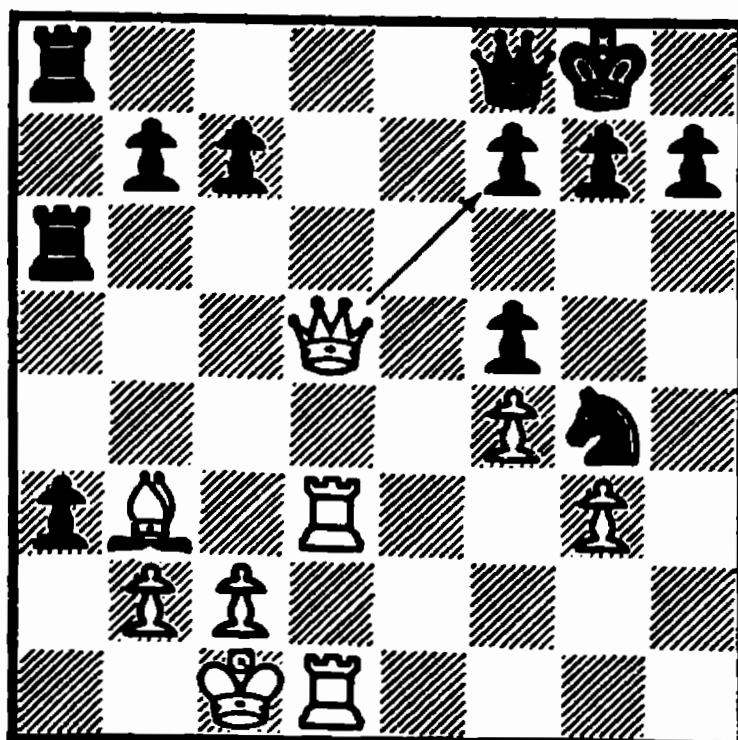
210

Sí.

(Las blancas dan mate. Después que las negras capturan la Dama con la Torre, las blancas dan jaque moviendo su Torre a la última fila. Se interpone la Torre negra. Las blancas dan jaque con su Alfil, alejando al Rey negro al rincón. La Torre blanca captura la Torre. Mate.)

211

Usted ya debe imaginar que en una de estas alternativas no hay mate. Por tanto, en este caso le preguntaré algo más.

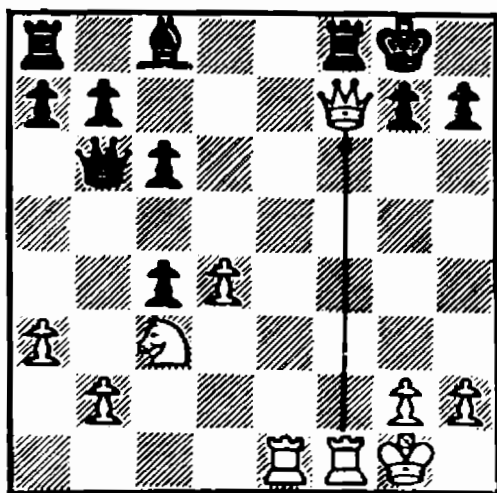


Después que la Dama blanca dé jaque, ¿cómo pueden salvarse las negras?

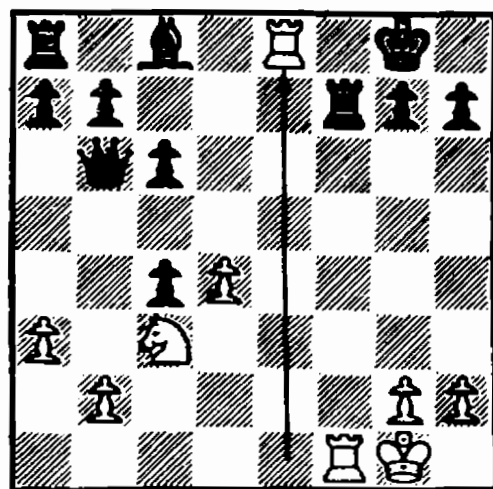
- ☐ alejando su Rey
- ☐ capturando la Dama con su Dama

Alejando su Rey.

(Si, en cambio, las negras capturaran la Dama con la Dama, las blancas darían mate de la siguiente manera: la Torre blanca da jaque; la Torre toma la Torre; la Torre toma la Torre. Jaque mate.)

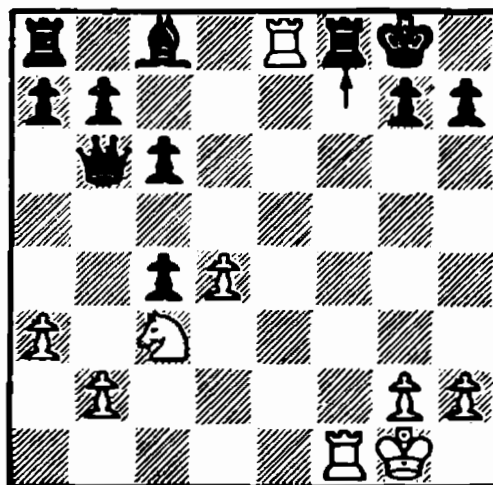


A. Aquí la Dama blanca ha tomado el Peón, dando jaque. La Torre negra captura.



B. La Torre blanca da jaque. La Torre negra debe interponerse.

(continúa)



- C. Ahora observe la posición. Dos contra uno en la última fila. Las blancas pueden dar mate con cualquiera de las dos Torres.

AHORA DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 213

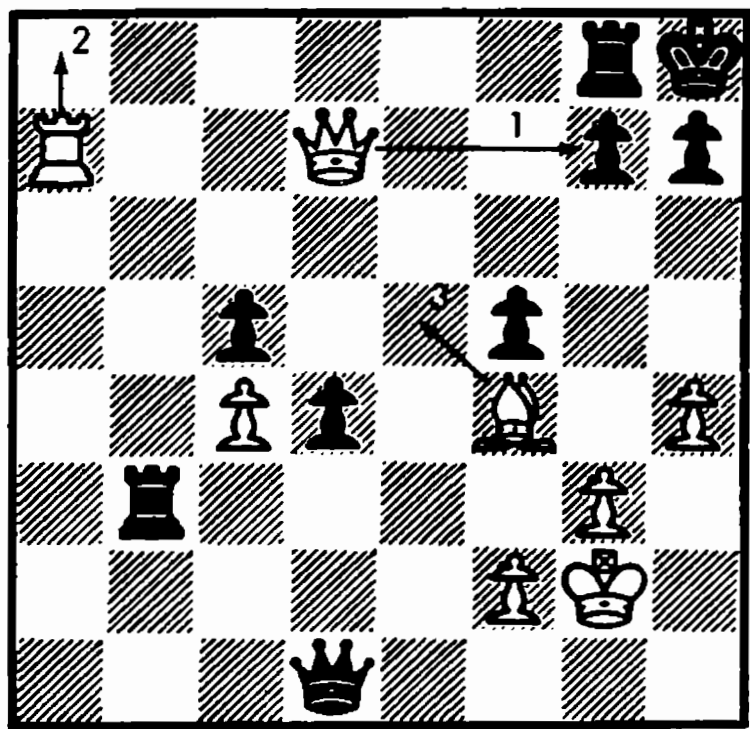
212

(No se requiere respuesta.)

213

Otra variante:

- 1. La Dama blanca toma el Peón, jaque (la Torre negra debe capturar).
- 2. La Torre blanca da jaque, etc.



¿Qué pieza blanca da efectivamente el mate? _____

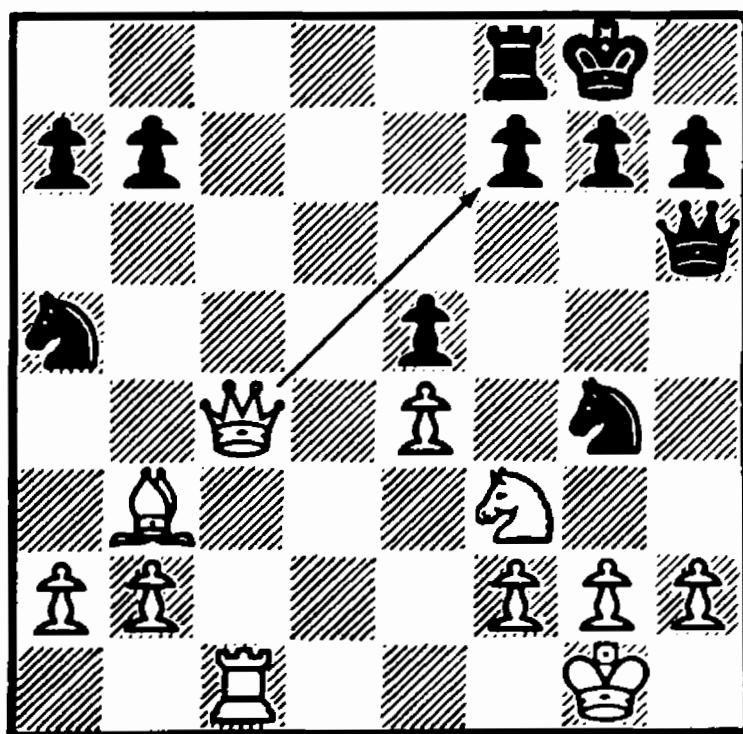
213

El Alfil.

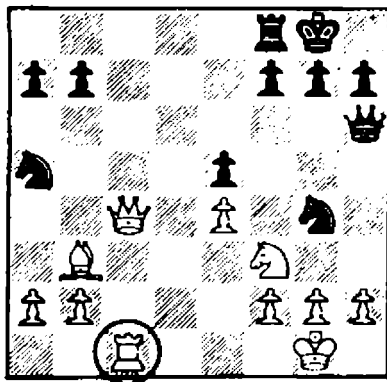
214

Usted ha visto cómo, en ciertas posiciones, la captura del Peón por la Dama, con jaque, es un movimiento clave, que obliga a abandonar la última fila a un defensor y conduce al mate. En esta nueva serie de cuadros le preguntaremos a usted que imagine la combinación de mate completa y haga un círculo alrededor de la pieza blanca que da el mate.

Tras la jugada señalada por la flecha, las negras capturan la Dama.



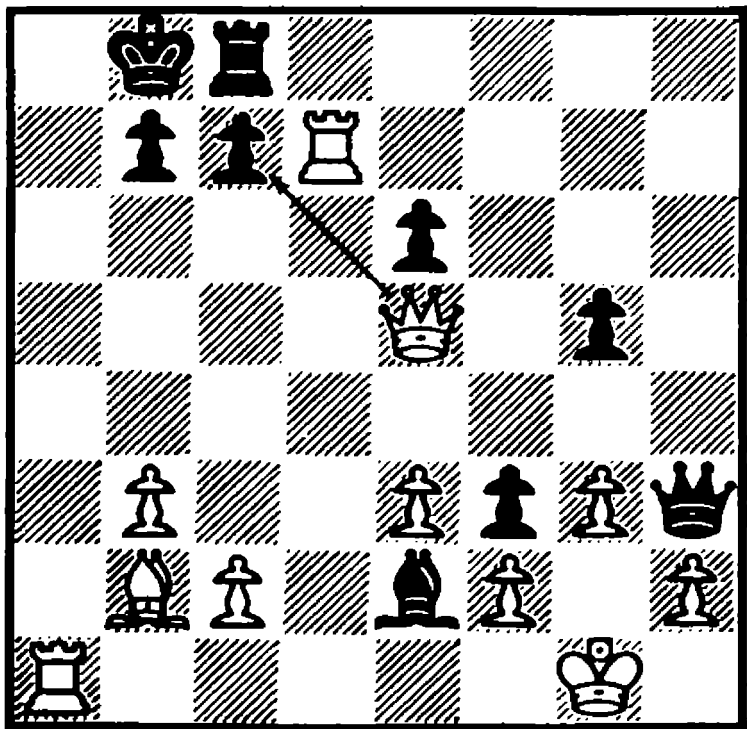
214



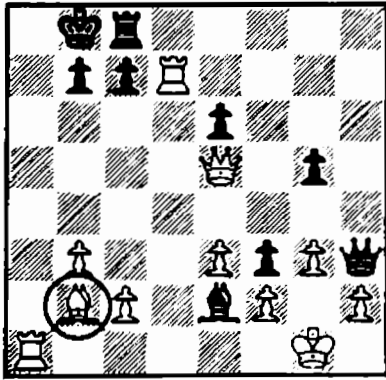
(Después que la Dama captura el Peón y da jaque, la Torre toma la Dama; la Torre da mate en la última fila.)

215

Haga un círculo alrededor de la pieza blanca que da mate:



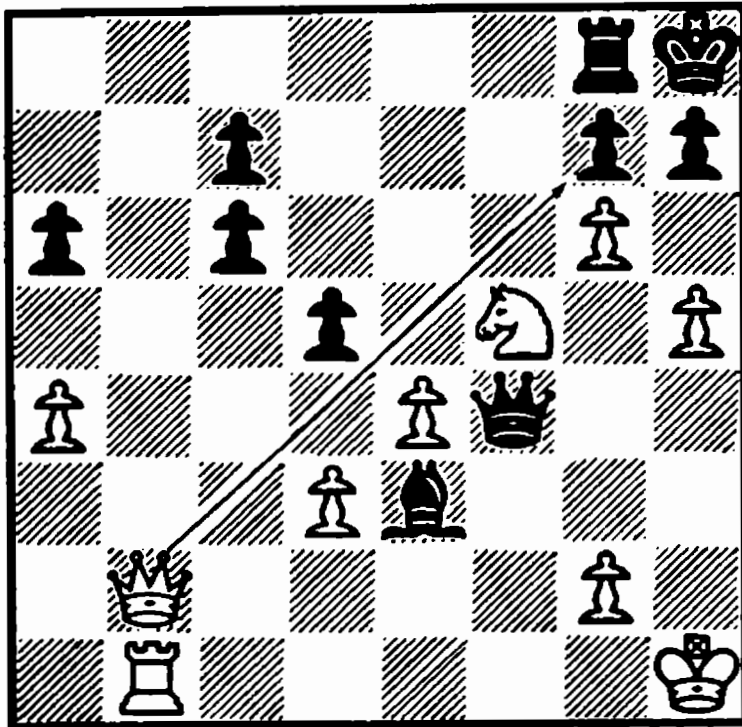
215



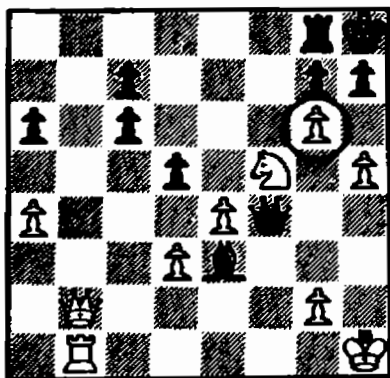
(La Dama captura el Peón y da jaque. La Torre negra captura la Dama. La Torre blanca [del centro] da jaque. Se interpone la Torre negra. El Alfil blanco da mate.)

216

Haga un círculo alrededor de la pieza que da mate:



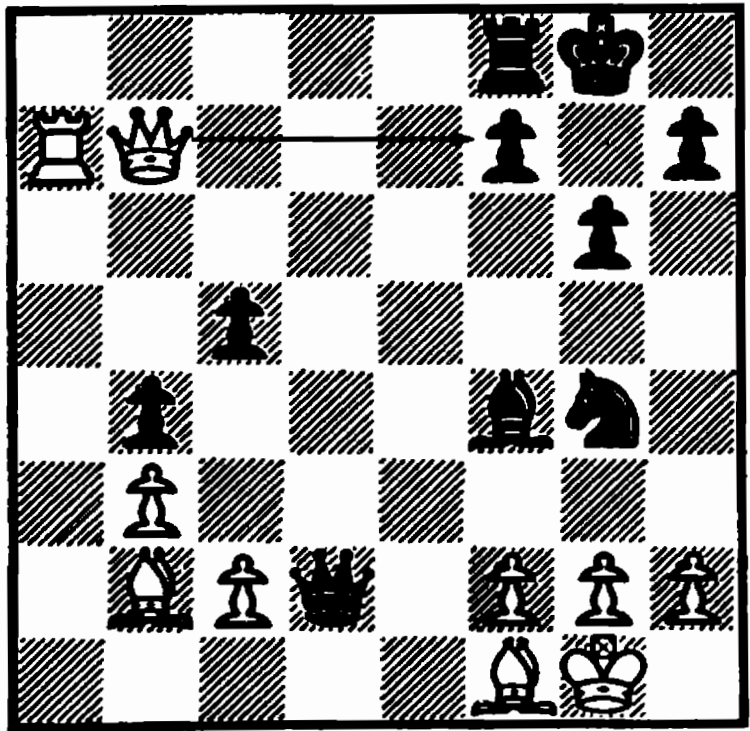
216



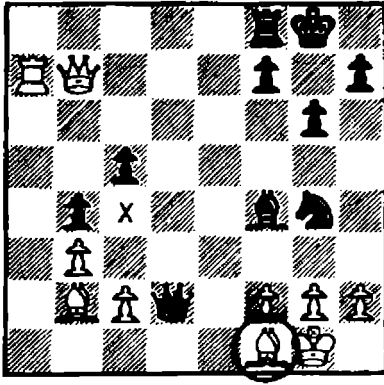
(Este es engañoso. La Dama blanca captura el Peón y da jaque. La Torre toma la Dama. La Torre blanca da jaque. Se interpone la Torre negra. Avanza el Peón blanco y da mate.)

217

Haga un círculo alrededor de la pieza que da mate:



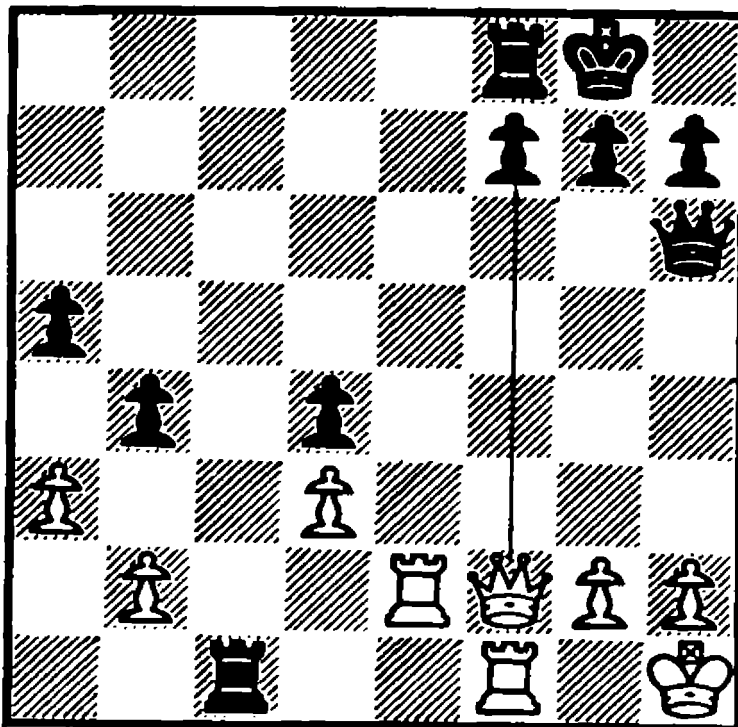
217

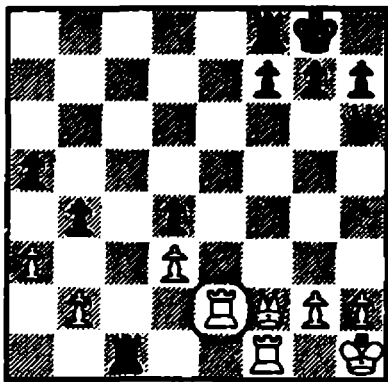


(La Dama captura el Peón y da jaque. La Torre toma la Dama. La Torre blanca da jaque. Se interpone la Torre negra [las otras interposiciones son inútiles]. El Alfil blanco que está junto a su Rey se mueve al cuadrado marcado con X. Mate.)

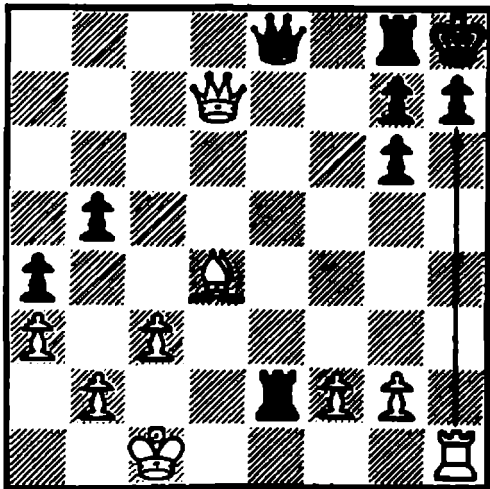
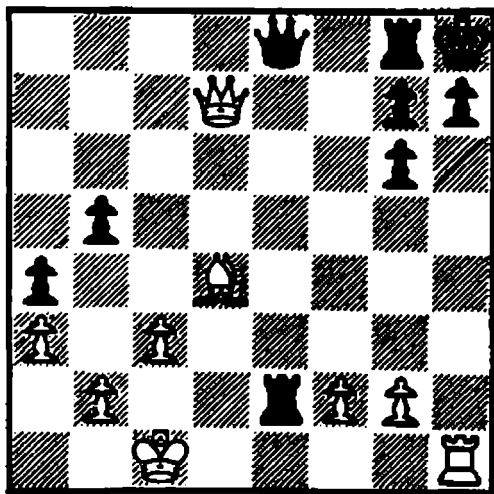
218

Haga un círculo alrededor de la pieza blanca que da mate, suponiendo que las negras capturan la Dama blanca:



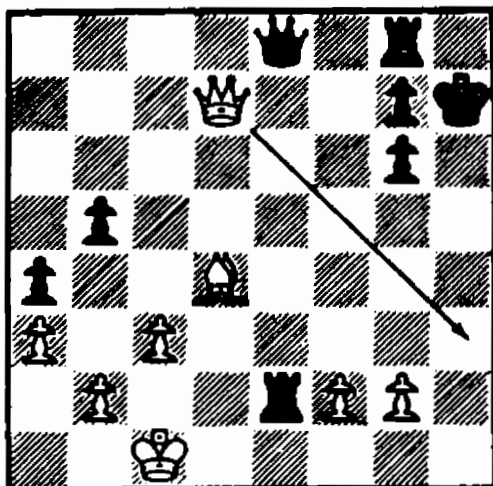


(La Dama toma el Peón, jaque. La Torre negra toma la Dama. La Torre da jaque. Se interpone la Torre. La Torre rodeada por el círculo [ahora en la última fila de las negras] captura la Torre blanca. Mate. En la posición final, la Torre blanca que da mate se apoya en la otra Torre blanca.)



- A. Aquí fracasa el sacrificio de la Dama, pero...
- B. ...pero resulta el sacrificio de la Torre.

(continúa)



- C. El Rey negro ha sido obligado a capturar la Torre. Y ahora la Dama blanca da mate. Observe que el Rey está acorralado. Es una posición similar a la de un mate en la última fila.

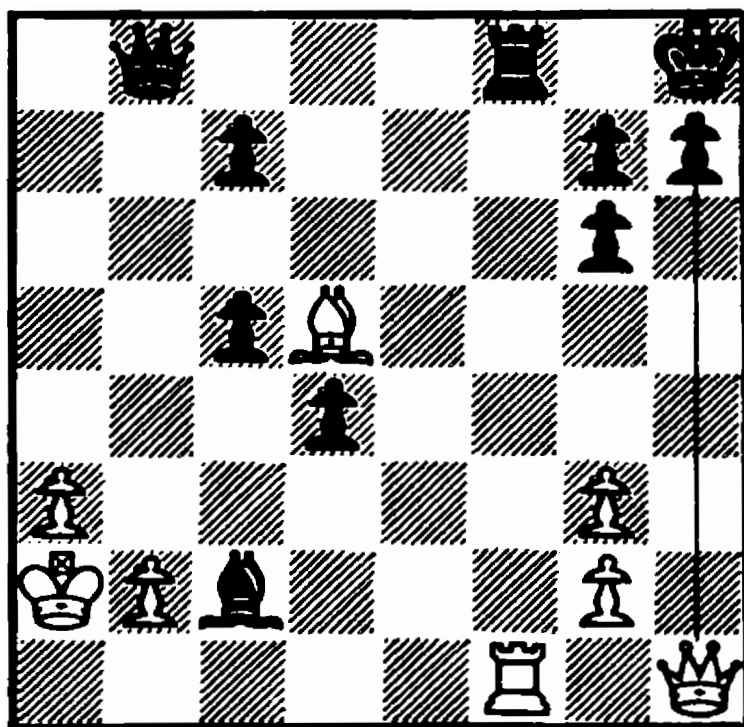
AHORA DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 220

219

(No se requiere respuesta.)

220

En los cinco diagramas que siguen, decida si resulta justificable el sacrificio de piezas.



¿Pueden iniciar las blancas una combinación de mate capturando el Peón con la Dama? (Ver flecha.)

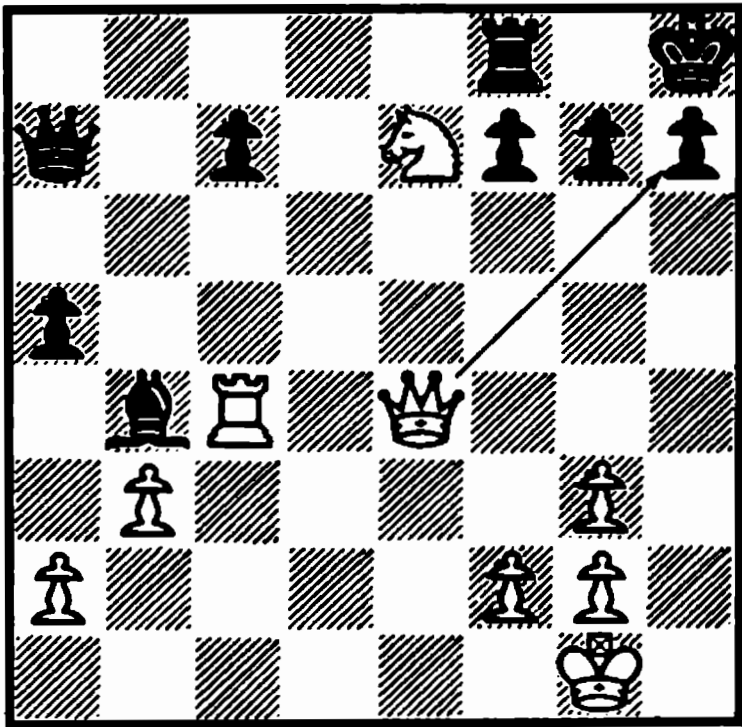
- ☐ sí
- ☐ no

220

Sí.

(El mate de las blancas: la Dama captura el Peón y da jaque; el Rey toma la Dama; la Torre de la derecha da el mate.)

221



¿Pueden dar mate las blancas comenzando por capturar el Peón con la Dama? (Ver flecha.)

☐ sí

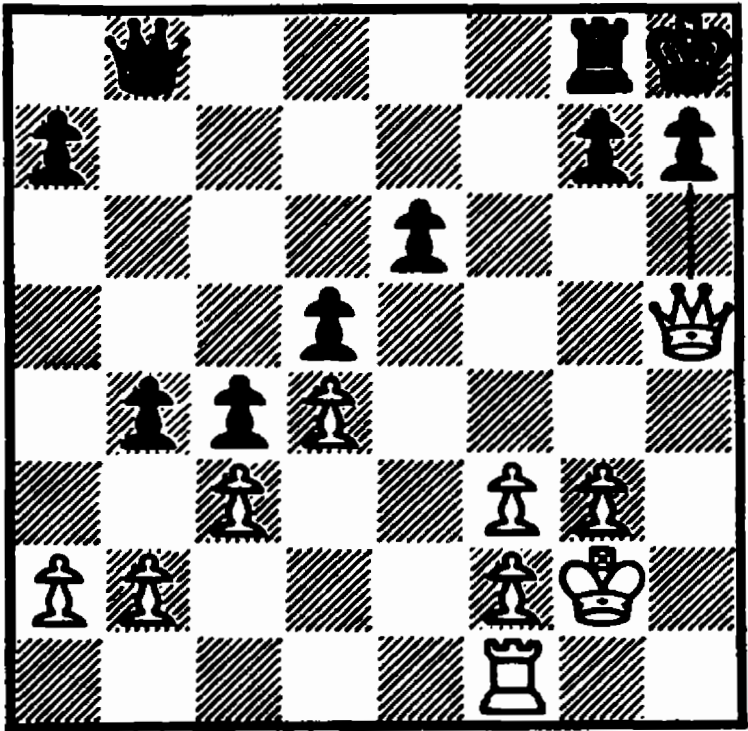
☐ no

221

Sí.

(El mate de las blancas: en este caso, el Caballo negro impide el escape del Rey negro.)

222



¿Pueden dar mate las blancas comenzando por capturar el Peón con la Dama? (Ver flecha.)

☐ sí

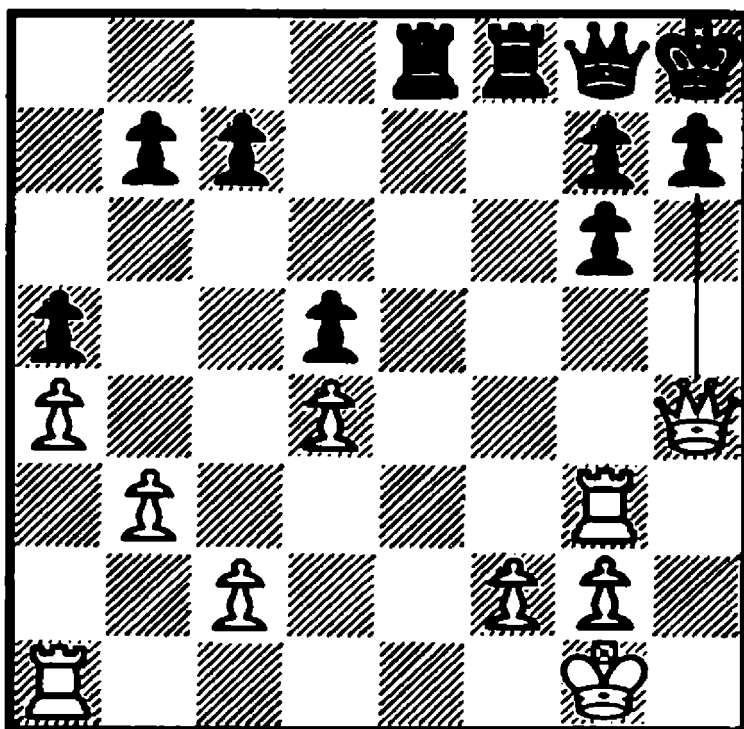
☐ no

223

¡No!

(Las blancas no dan mate. Después que la Dama captura el Peón y da jaque, el Rey negro toma la Dama y cuando la Torre blanca se mueve hacia la izquierda y da jaque, las negras interponen su Torre.)

224



¿Pueden dar mate las blancas comenzando por capturar el Peón con la Dama? (Ver flecha.)

☐ sí

☐ no

224

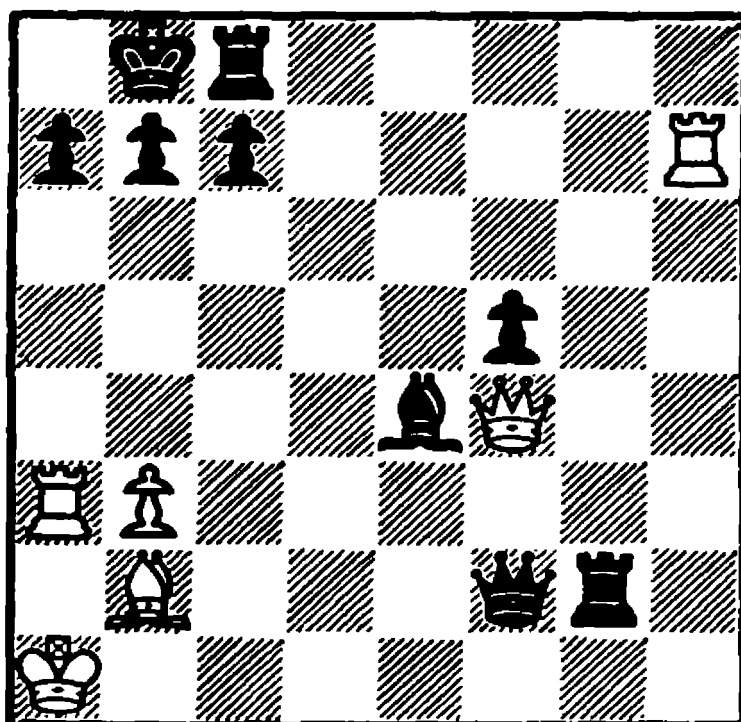
No.

(No hay mate en el caso que las negras respondan *capturando la Dama con la Dama*. Si, en cambio, el Rey negro captura la Dama, las blancas darán mate.)

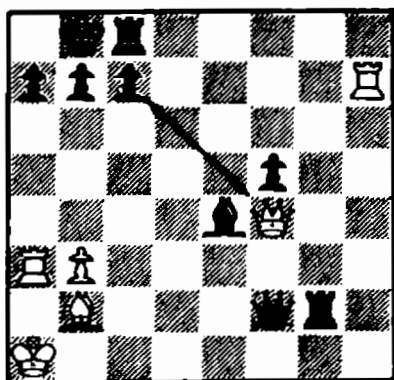
225

En algunas de las posiciones que siguen a continuación, las blancas utilizarán el sistema de sacrificar piezas para dar mate. En otras, las blancas darán mate de manera distinta.

Dibuje una flecha para mostrar el primer movimiento de las blancas en una combinación de mate:



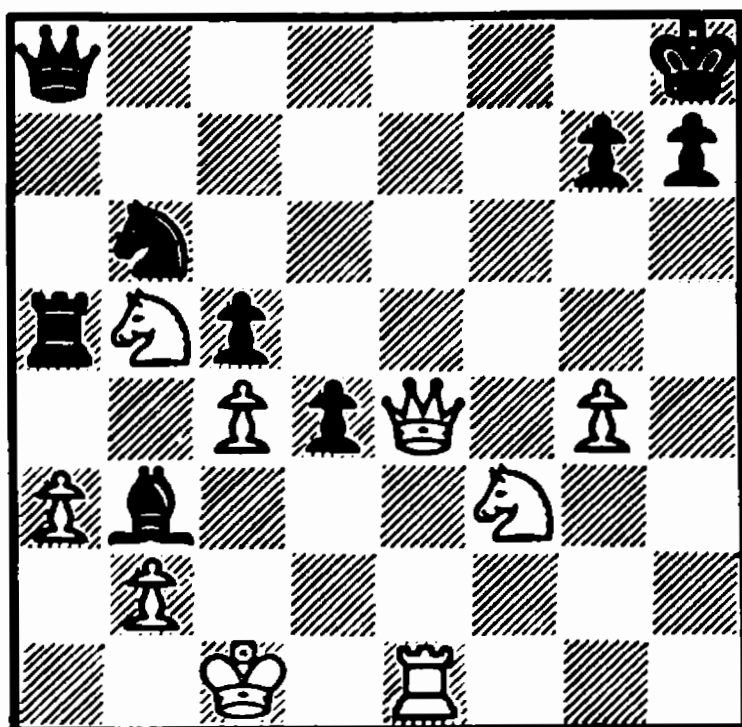
225



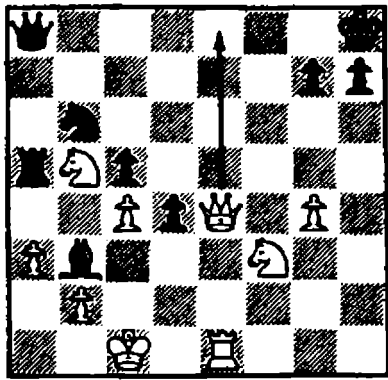
(La Dama captura el Peón y da jaque; la Torre toma la Dama; la Torre blanca da jaque; se interpone la Torre negra que está junto al Rey; el Alfil da jaque. El mate lo da la Torre, al capturar a la otra Torre.)

226

Dibuje una flecha para indicar el primer movimiento de las blancas en su combinación de mate:



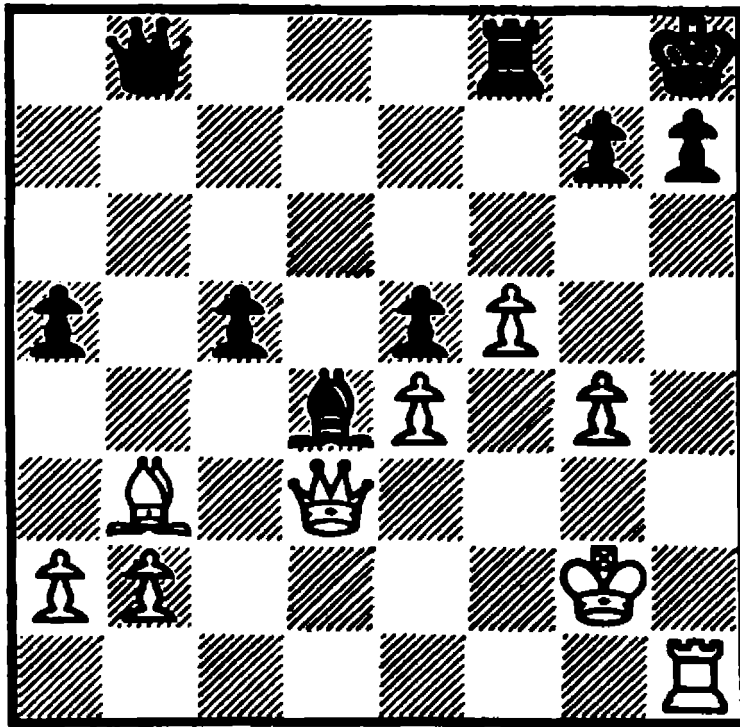
226



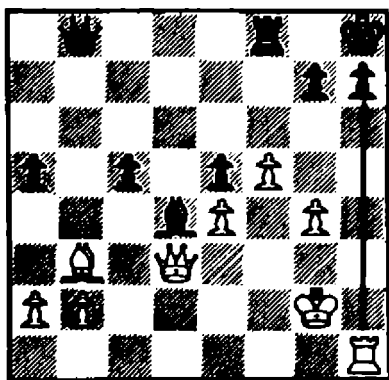
(...y mate en la próxima jugada.)

227

Dibuje una flecha para indicar el primer movimiento de las blancas en su combinación de mate:



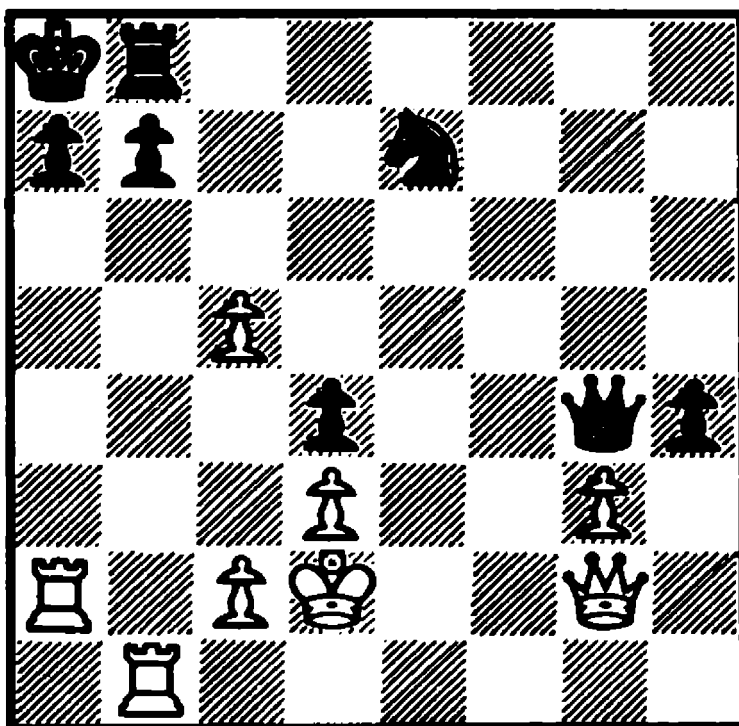
227

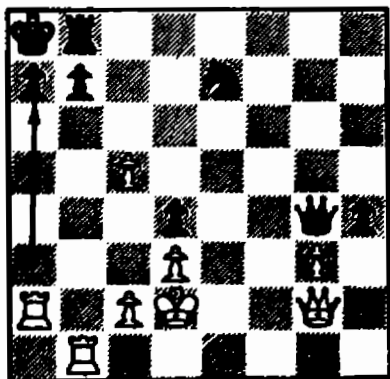


(Después que la Torre captura el Peón y da jaque, el Rey toma la Torre, la Dama se mueve cuatro cuadrados hacia la derecha y da mate.)

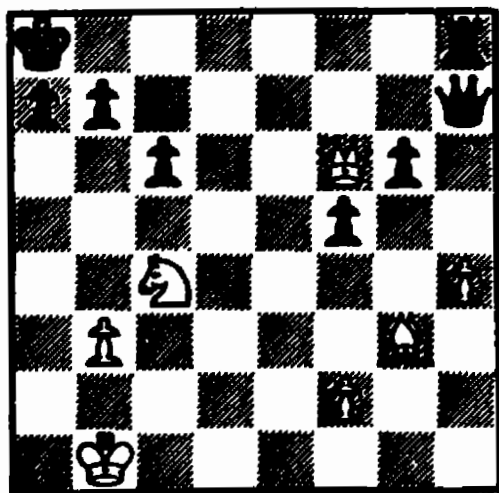
228

Dibuje una flecha para indicar el primer movimiento de las blancas en su combinación de mate:

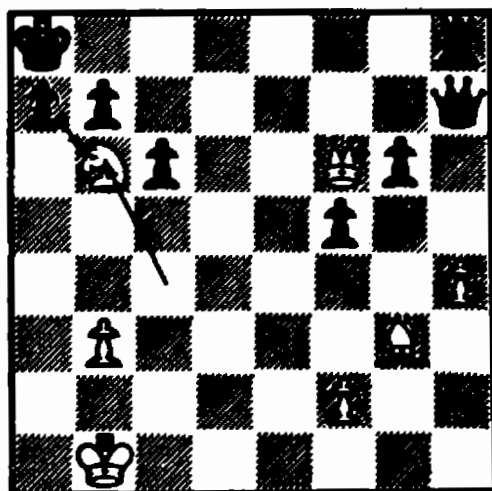




(A continuación la Torre se mueve un cuadrado a la izquierda. Mate.)

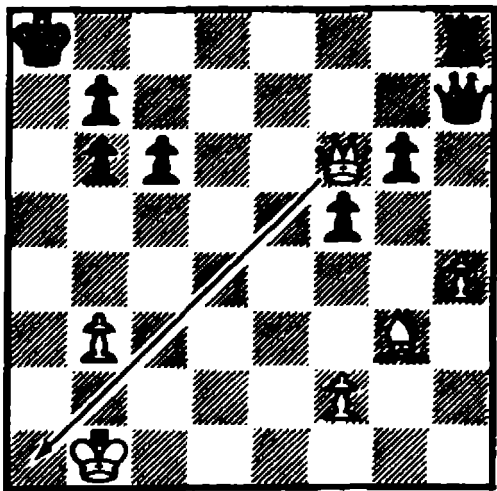


A. En este caso, las blancas siguen un método algo diferente para dar mate.



B. El movimiento clave es un jaque dado por el Caballo blanco. El Rey no se puede mover. El Peón negro está obligado a capturar.

(continúa)



C. La Dama blanca da el mate.

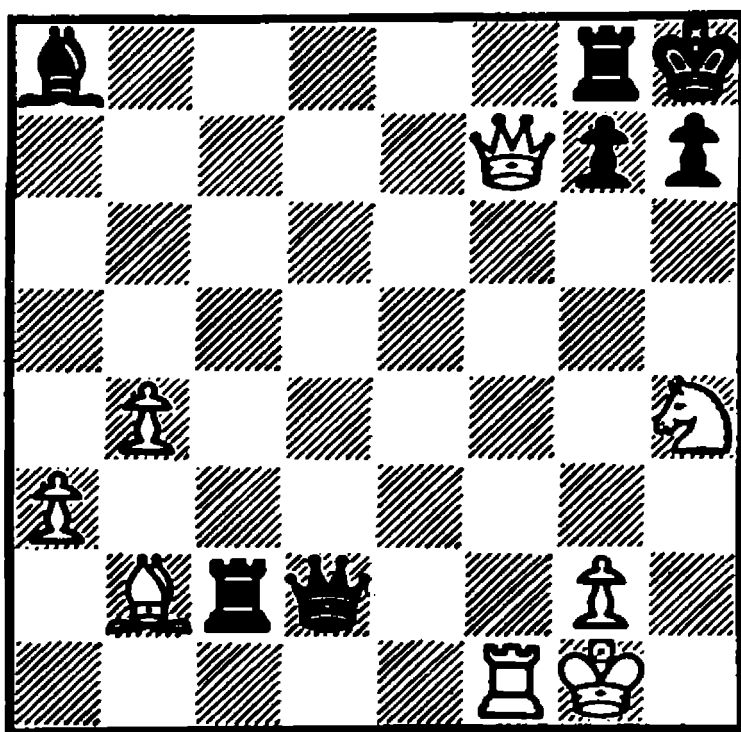
AHORA DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 230

229

(No se requiere respuesta.)

230

Los tres diagramas que siguen parecen problemas similares. Sin embargo, cada uno permite a las blancas un tipo diferente de mate.



¿Cuál es el primer movimiento de las blancas en esta posición?

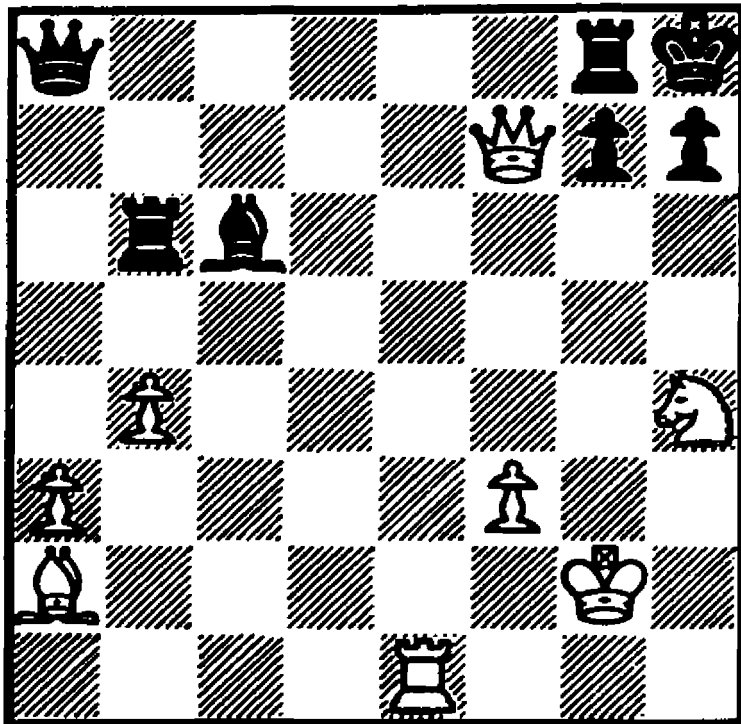
- ☐ el Caballo da jaque
- ☐ la Dama da jaque, capturando el Peón
- ☐ la Dama da jaque, capturando la Torre

230

La Dama da Jaque capturando el Peón.

(Luego la Torre captura la Dama; la Torre da mate.)

231



¿Cuál es el primer movimiento de las blancas en esta posición?

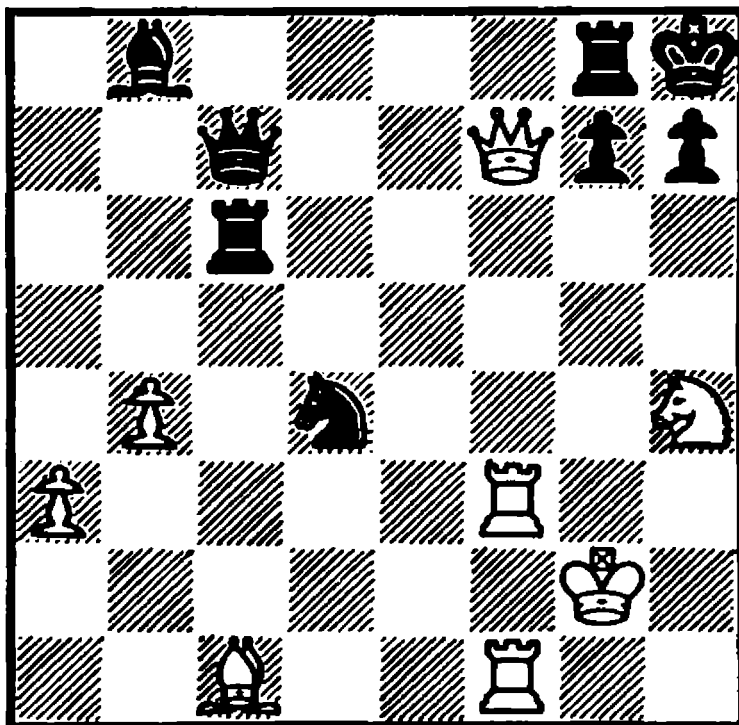
- ☐ el Caballo da jaque
- ☐ la Dama da Jaque, capturando el Peón
- ☐ la Dama da Jaque, capturando la Torre

231

El Caballo da jaque.

(Las negras toman el Caballo con el Peón y las blancas dan mate con su Torre. El elemento importante es que las blancas puedan alcanzar la columna vertical que conduce al Rey negro con una de sus piezas pesadas: Dama o Torre. Ahí dan mate.)

232



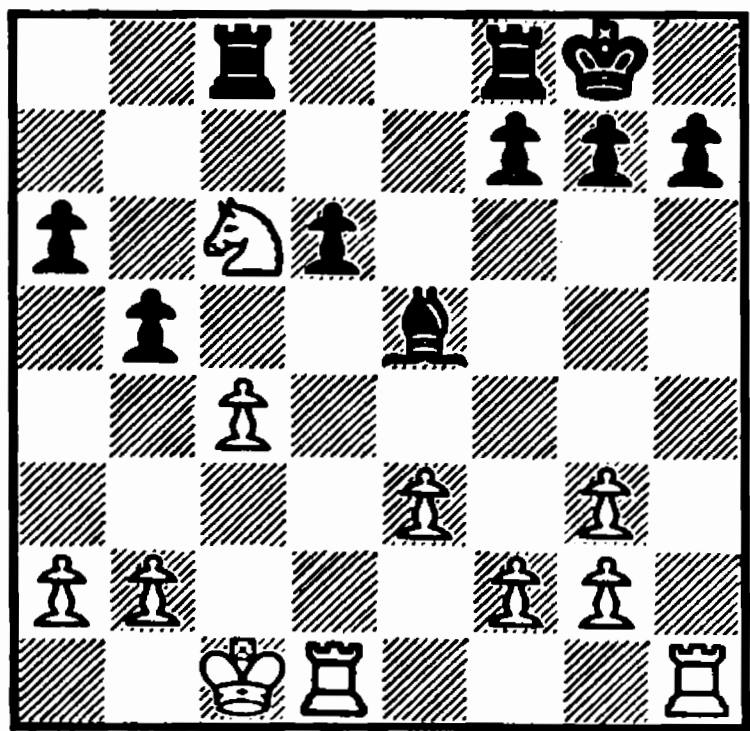
¿Cuál es el primer movimiento de las blancas?

- ☐ el Caballo da jaque
- ☐ la Dama da jaque, capturando el Peón
- ☐ la Dama da jaque, capturando la Torre

La Dama da jaque, capturando la Torre.

(El Rey toma la Dama, la Torre da mate. Observe que en este caso el jaque del Caballo fracasa, pues las negras podrían replicar dando jaque al Rey blanco, mediante la captura del Caballo con su Torre.)

Esta posición no parece peligrosa. Sin embargo, las blancas pueden dar mate en tres jugadas. Deben *primero* obligar al Rey a ir al rincón, y *luego* dar mate utilizando alguno de los caminos recién aprendidos.



- a. ¿Cuál es el primer movimiento de las blancas?
- b. ¿Cuál es el segundo movimiento de las blancas?

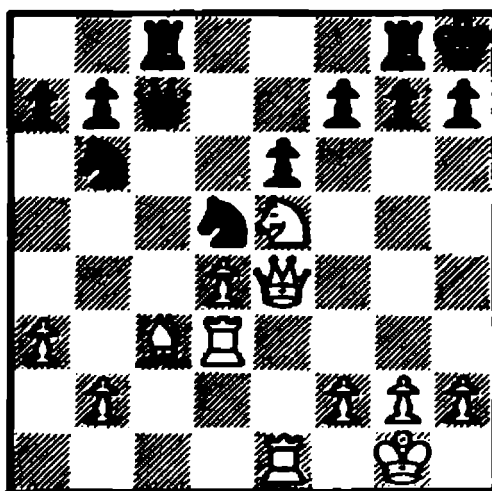
233

- a. El Caballo da jaque.
- b. La Torre toma el Peón y da jaque.

(El tercer movimiento de las blancas es mover la otra Torre hacia la derecha. Jaque mate.)

234

Usted ha aprendido varias maneras de dar mate en los casos en que el Rey está bloqueado en un rincón. En cada uno de los diagramas que siguen, decida usted si las blancas pueden utilizar algunos de los sistemas enseñados.



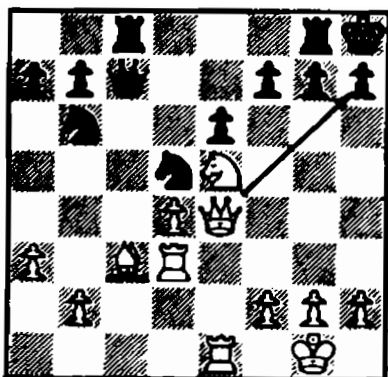
¿Pueden dar mate las blancas?

- ☐ sí
- ☐ no

En caso afirmativo, dibuje una flecha para mostrar el primer movimiento.

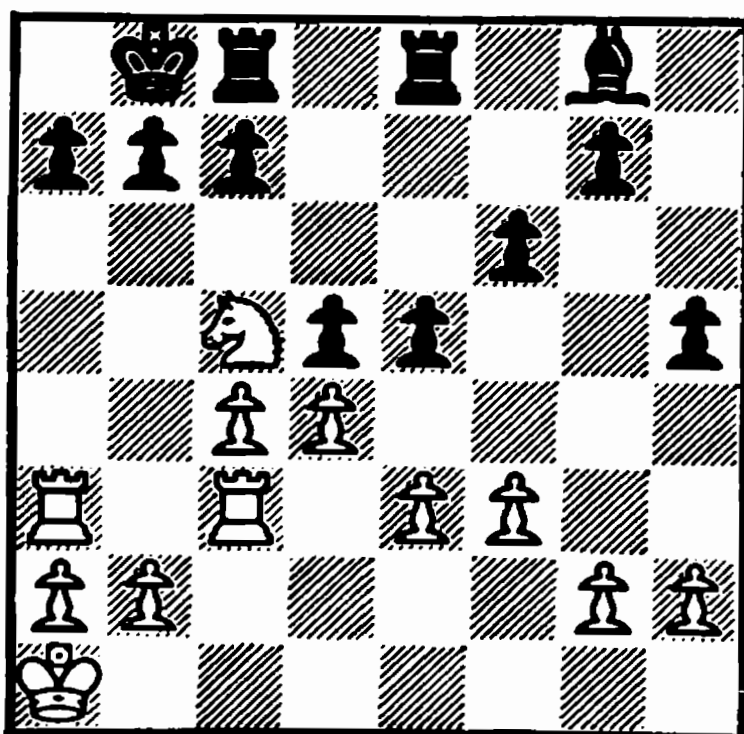
234

Si



(El Rey captura la Dama. La Torre da mate.)

235



¿Pueden dar mate las blancas?

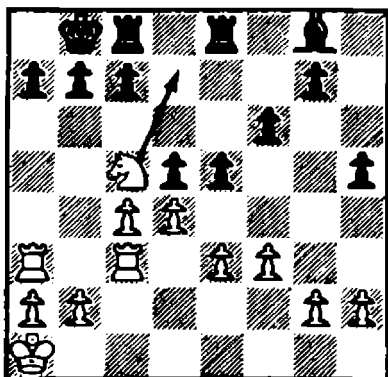
☐ sí

☐ no

En caso afirmativo, dibuje una flecha para indicar su primer movimiento.

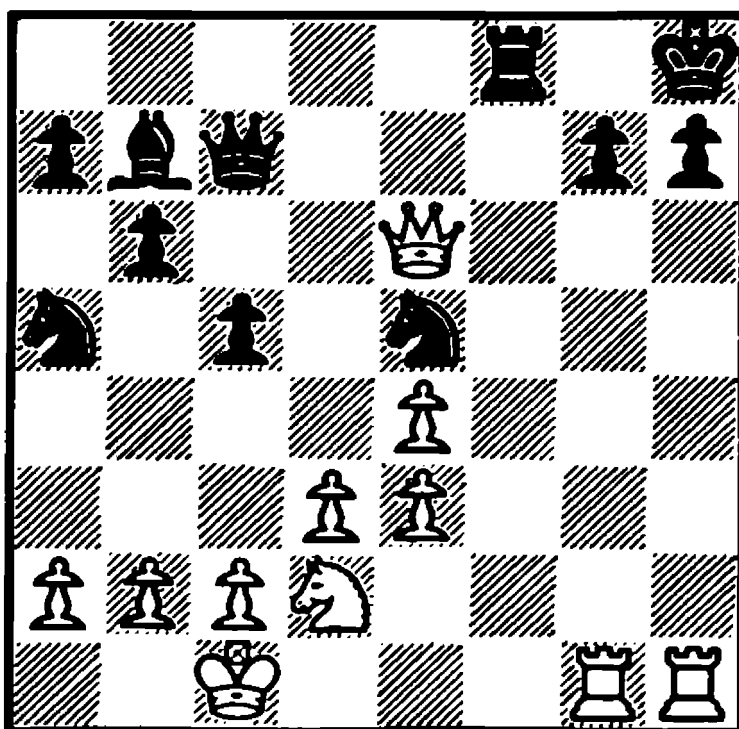
235

Sí.



(El jaque del Caballo empuja al Rey al rincón. La Torre captura el Peón y da jaque; el Rey toma la Torre; la Torre da mate.)

236



¿Pueden dar mate las blancas?

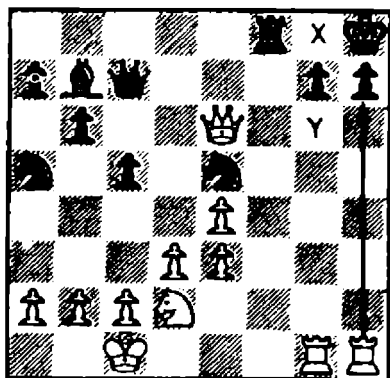
☐ sí

☐ no

Si pueden dar mate, dibuje una flecha con el primer movimiento.

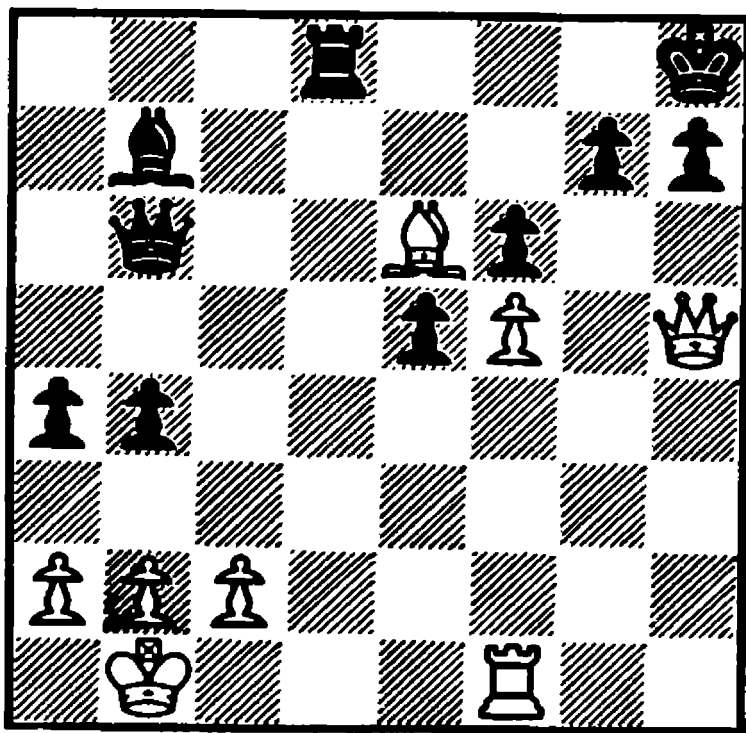
236

Sí.



(El Rey negro toma la Torre; las blancas dan mate con la Torre restante. La Dama blanca no puede dar mate, pues está ocupada cubriendo los escapes, los cuadrados marcados con X e Y.)

237



¿Pueden dar mate las blancas?

☐ sí

☐ no

Si pueden darlo, dibuje una flecha para indicar el primer movimiento.

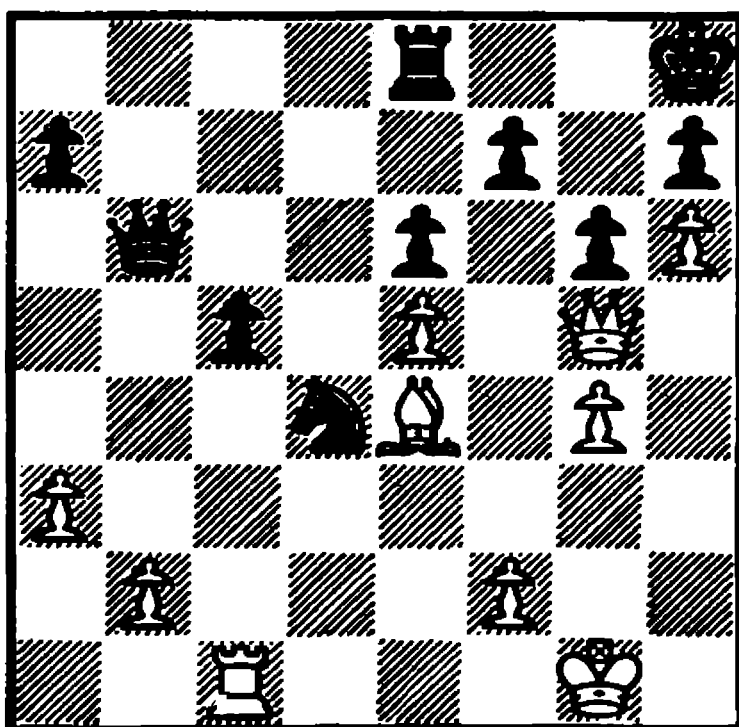
237

No.

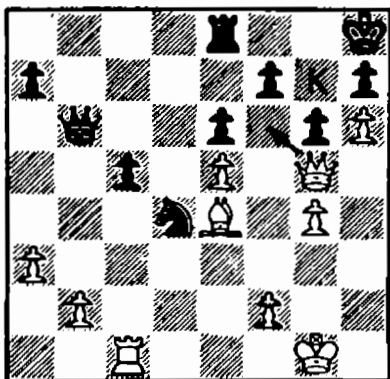
(El sacrificio de la Dama no resulta. Al final, el Alfil negro está esperando para capturar la Torre blanca.)

238

Las blancas han obligado a las negras a debilitar sus Peones frente al Rey. Dibuje una flecha para indicar el primer movimiento de las blancas en su combinación de mate:

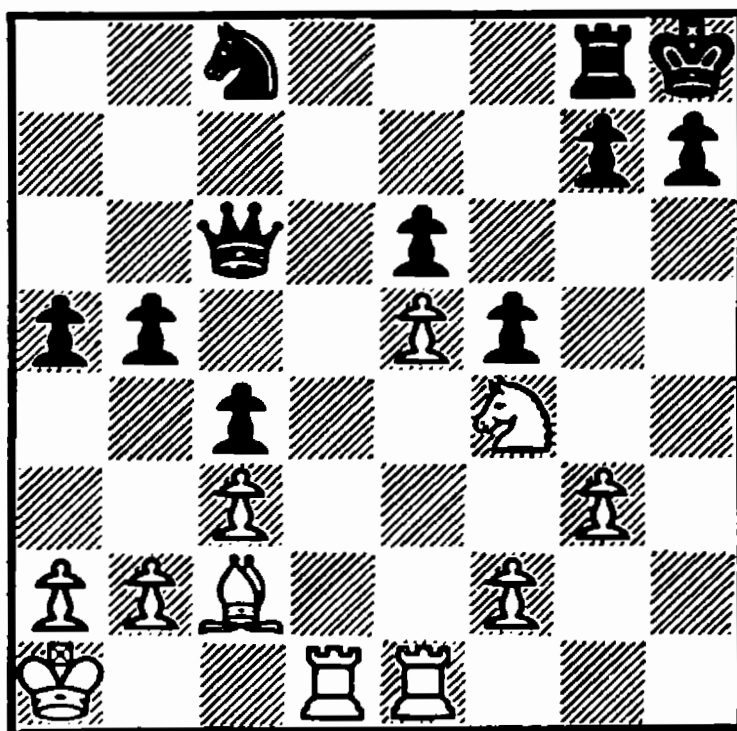


238



(Cuando el Rey negro se mueva, la Dama le da mate en el cuadrado K. Esta posición está tomada de mi partida con Arthur Feuerstein en Nueva York en 1957. Mi oponente evitó llegar a esta posición, entregando piezas, y perdió la partida pronto.)

239



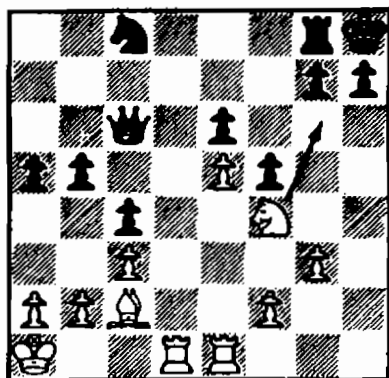
¿Pueden dar mate las blancas?

- ☐ sí
- ☐ no

En caso afirmativo, dibuje una flecha para indicar el primer movimiento.

239

Si



(El Peón negro captura el Caballo, las blancas dan jaque moviendo su Torre tres cuadrados a la derecha. La Dama toma la Torre, la otra Torre toma la Dama. Jaque mate.)

AHORA DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE

Ataques a la cortina de Peones enemigos

Esta es la posición crítica:

Diagrama A

Fischer (debe mover)

¡Yo (blancas) capturé el Peón con la Torre! Si las negras hubieran capturado mi Torre con la suya, yo les habría dado mate (¿ve usted cómo podría hacerse?). En la realidad, Sherwin movió su Torre a mi última fila y me dio jaque. Yo podría haber interpuesto mi Torre, permitiendo a mi Alfil

(cuya diagonal quedaría descubierta) dar jaque. Pero se me ocurrió algo mejor: ¡Interponer mi Dama! (Ver Diagrama B.)

Sherwin

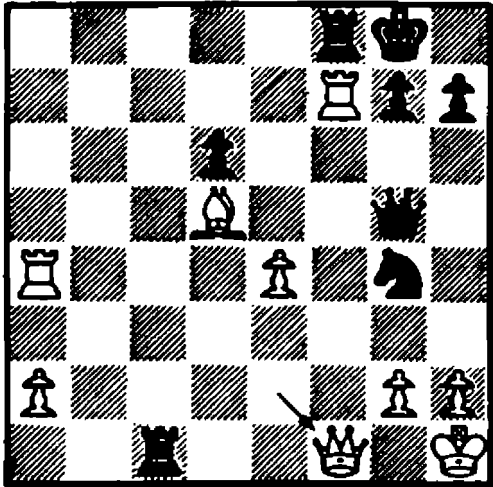


Diagrama B

¡Se interpuso la Dama!

Fischer

En esta situación, las negras deben hacer frente a la amenaza que mi Torre capture su Torre, dando mate. El problema no se resolvía con la captura de mi Dama por su Torre, pues en tal caso yo le habría capturado esa Torre con la mía, «descubriendo» un jaque con mi Alfil. (Ver Diagrama C, a continuación.)

Sherwin

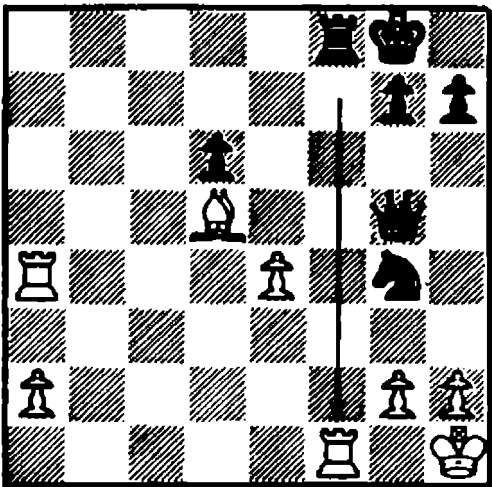


Diagrama C
(variante)

¡El Jaque del Alfil!

Fischer

Si Sherwin hubiera movido su Rey al rincón, yo le habría dado mate capturando su Torre con la mía. En caso de que se interpusiera la Torre, daría mate a las negras la Torre del extremo izquierdo. Capturar mi Alfil con su Dama tampoco serviría de gran cosa, porque yo habría dado jaque capturando su Torre con la mía, para proceder luego a tomar la Dama negra con el Peón. (Ver Diagrama D, a continuación.)

Sherwin

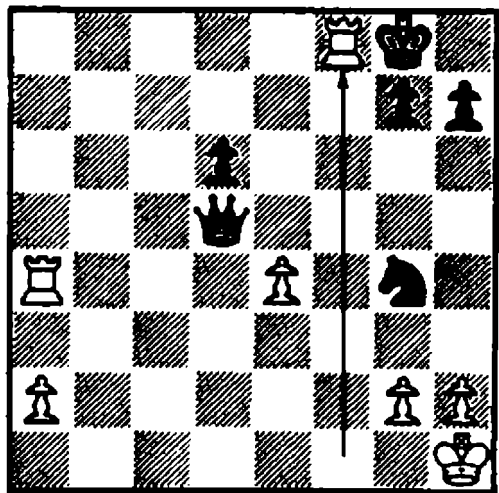


Diagrama D
(variante)

la Torre da jaque;
luego el Peón
captura la Dama
negra...

Fischer

Esto me habría dejado con suficiente ventaja en piezas como para ganar: Torre y Peón contra Caballo.

Sherwin trató de sacar el mejor partido de una mala posición (partiendo del Diagrama B), avanzando su Peón colocándolo junto a su Dama. De esta manera creó un cuadrado de escape para su Rey. Ahora yo le capturé la Torre con la Dama. (Ver Diagrama E.)

Sherwin

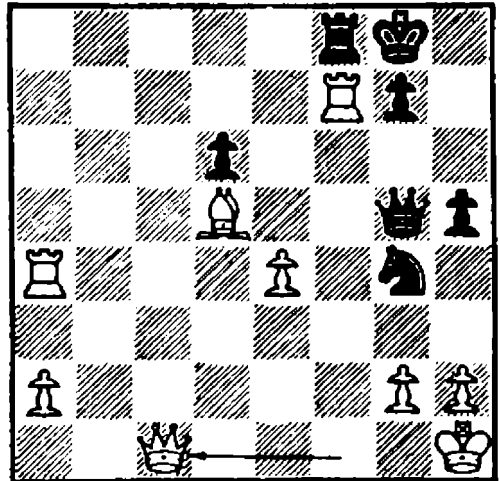


Diagrama E

...¡después que la
Dama capturó la
Torre!

Fischer

Esto me significó la ganancia de una Torre. Pronto las negras abandonaron. Observe que si las negras hubieran preferido dar jaque capturando la Dama blanca con su Dama, de todas maneras habrían quedado con una Torre de menos ¿Cómo? ¡Se habría interpuesto la Torre blanca! Ello habría expuesto al Rey negro al jaque del Alfil y, mientras las negras se defendían de este ataque, yo habría capturado su Dama.)

ÉSTE ES EL FINAL DEL CAPÍTULO 5

AHORA DÉ VUELTA LA PÁGINA Y VAYA AL CAPÍTULO 6

Capítulo 6

REPASO FINAL

Los diagramas, posiciones y preguntas que se someterán a la consideración del lector en este capítulo intentan poner a prueba su comprensión acerca de los temas y variantes aprendidos a través de este libro.

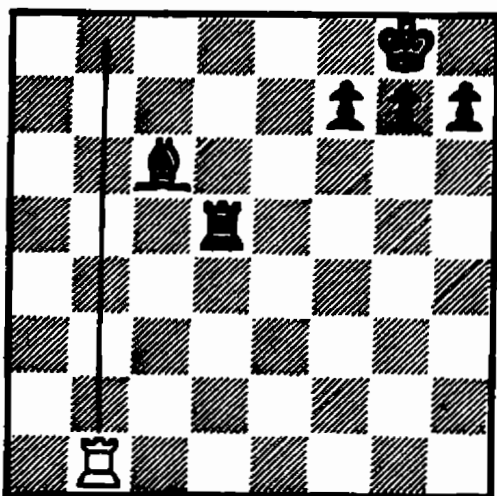
Primero, sin embargo, hagamos un breve resumen de estos temas y variantes. Se han aprendido los elementos básicos que intervienen en el jaque mate, los mates en la última fila y los sistemas de defensa contra los mismos; los temas vinculados al desplazamiento o desalojo de las piezas adversarias y, por fin, los temas relativos a aquellas combinaciones que exigen el sacrificio previo de piezas propias. Los diagramas que siguen a continuación ilustran estos conceptos en sus formas elementales.

Se han eliminado todos los adornos o complicaciones, dejando al desnudo sólo los factores elementales o básicos.

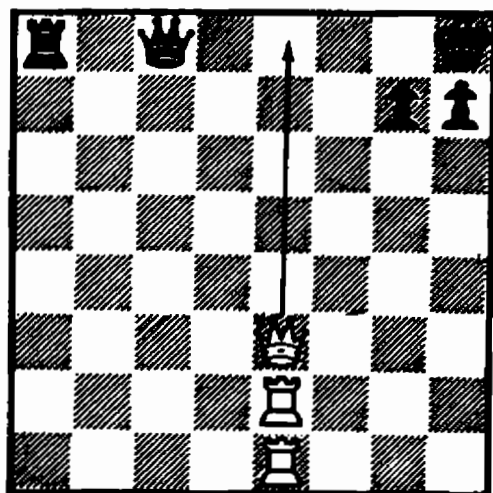
DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 240

TEMAS DE MATE

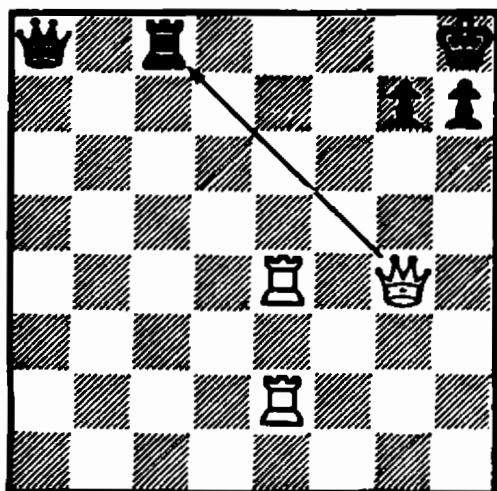
Observe las posiciones que siguen, que pasan revista a varios tipos de mate y sus variaciones:



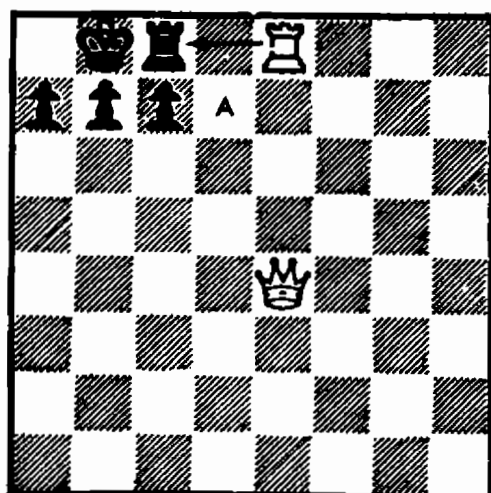
A. Un mate elemental en la última fila. (Las interposiciones negras son inútiles.)



B. Una combinación en la última fila. (Tres contra dos. Mate.)

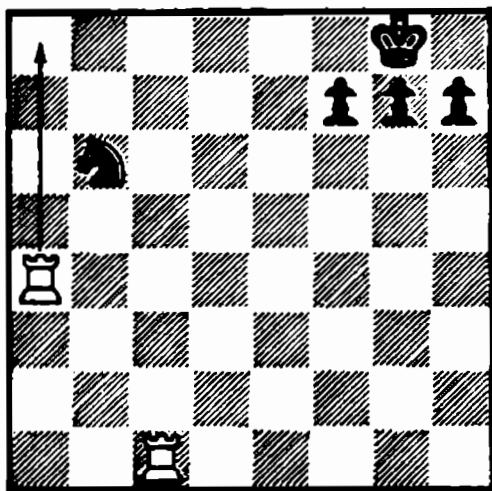


C. Se elimina un defensor de la última fila. (Después que la Dama negra capture la Dama, las Torres blancas dan mate.)

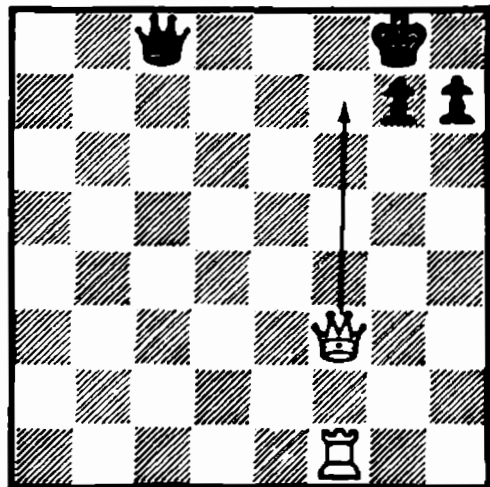


D. Se elimina un defensor de la última fila. (El Rey negro captura la Torre; la Dama blanca da mate en la última fila, pues también cubre el cuadrado de escape A.)

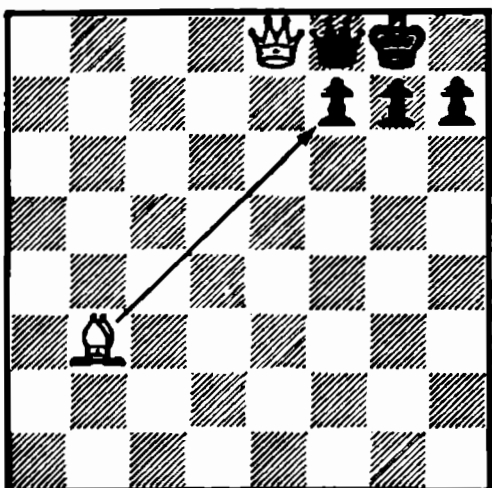
(continúa)



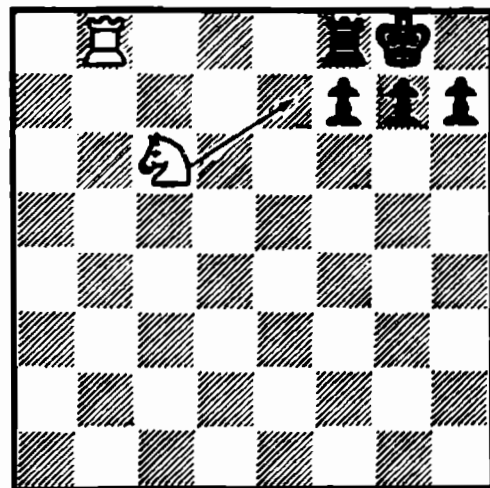
- E. Para alejar un defensor. (El Caballo está obligado a capturar la Torre, lo que permite a la otra Torre blanca dar mate.)



- F. Para alejar al Rey enemigo. Después que el Rey esté en el rincón, las blancas pueden dar mate en la última fila.)

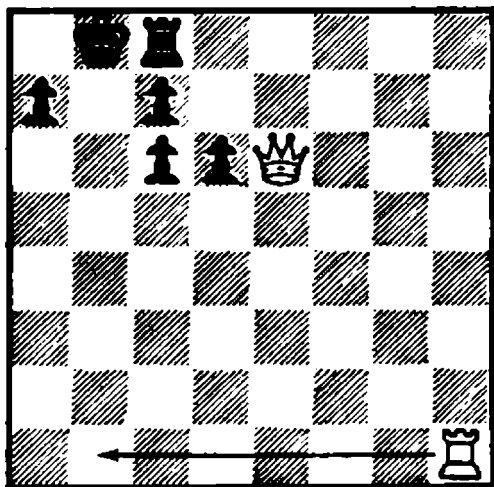


- G. El Alfil aleja al Rey. (El Alfil toma el Peón y da jaque. El Rey no puede tomar el Alfil, por estar protegido por la Dama. Tampoco puede ser capturado el Alfil por la Dama negra, por encontrarse ésta clavada. En consecuencia, el Rey debe retirarse al rincón. La Dama blanca captura la Dama. Mate.)

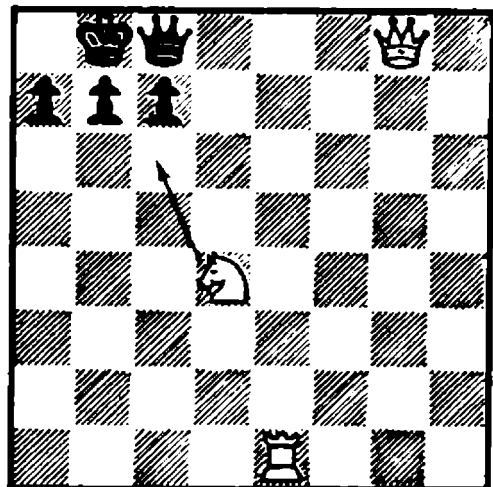


- H. El Caballo obliga al Rey a refugiarse en el rincón. (La Torre blanca captura la Torre. Mate.)

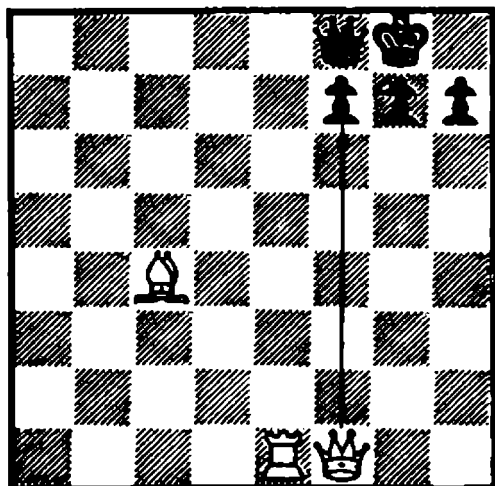
(continúa)



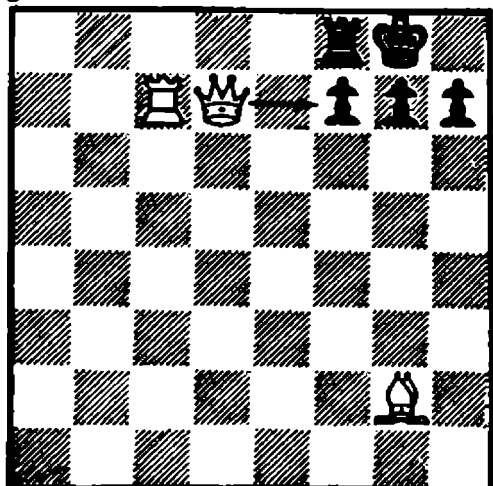
- I. La Torre blanca aleja al Rey negro. Esto permite a la Dama tomar la Torre. Mate.)



- J. Las blancas dan jaque con su Caballo, en un intento por arrinconar al Rey negro y dar mate capturando la Dama negra con la blanca. Las negras se defienden tomando el Caballo con el Peón. Las blancas mueven su Torre tres cuadros hacia la izquierda: jaque, y mate al capturar la Dama negra con la Dama.

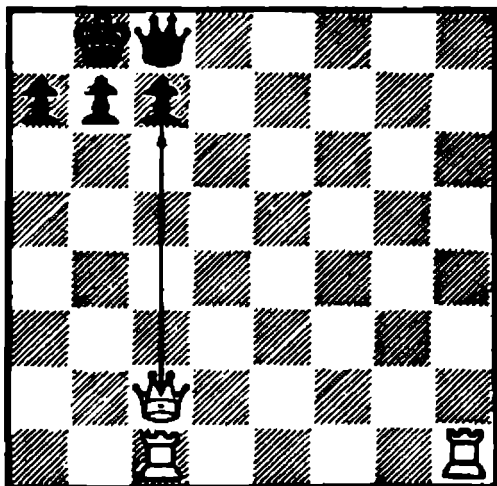


- K. El sacrificio de una Dama. (La Dama negra toma la blanca y queda clavada. La Torre blanca puede dar el mate.)

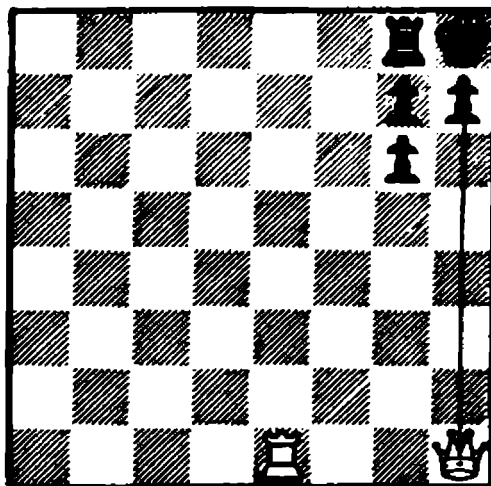


- L. La Dama se sacrifica. (La Torre negra captura; la Torre blanca da jaque; se interpone la Torre negra. A continuación, el Alfil blanco obliga al Rey a moverse al rincón. Las blancas dan mate tomando la Torre con la Torre.)

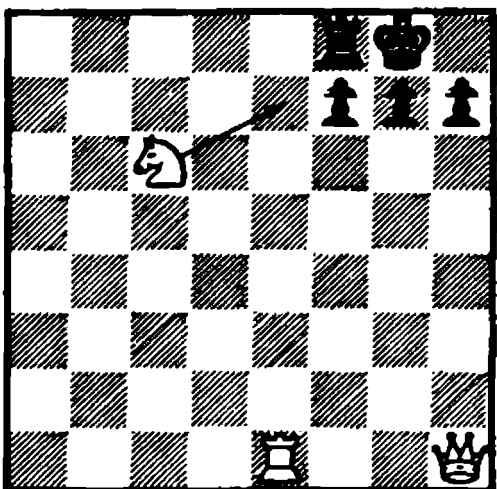
(continúa)



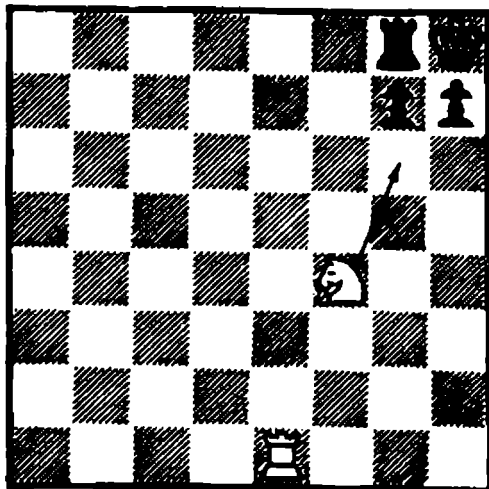
- M. Otra variante del sacrificio de la Dama. (La Dama negra captura la Dama blanca; la Torre del extremo derecho da jaque; se interpone la Dama negra; la Torre toma la Dama. Mate.)



- N. Mate a un Rey arrinconado. (El Rey tiene que tomar la Dama; la Torre blanca da mate.)



- O. Para arrinconar al Rey. (El Rey negro tiene que moverse al rincón. Esto permite a las blancas sacrificar su Dama y dar mate con su Torre.)

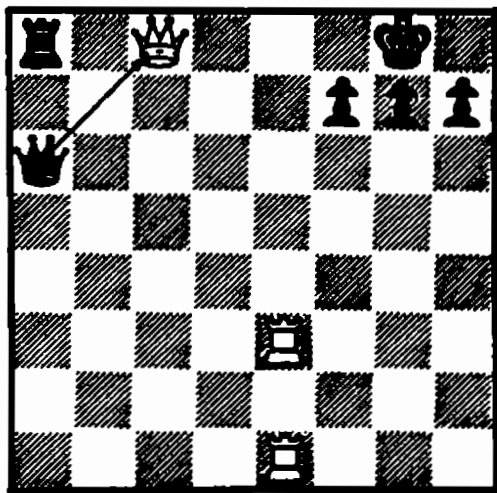


- P. El Rey arrinconado: otra variante. (El Peón negro está obligado a tomar el Caballo, lo que permite a la Torre blanca dar mate.)

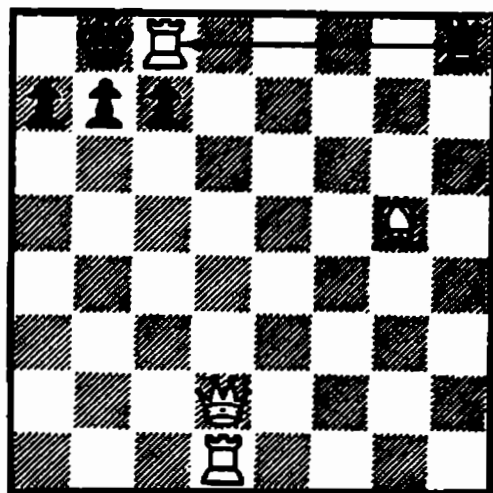
AHORA DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 241

LAS DEFENSAS

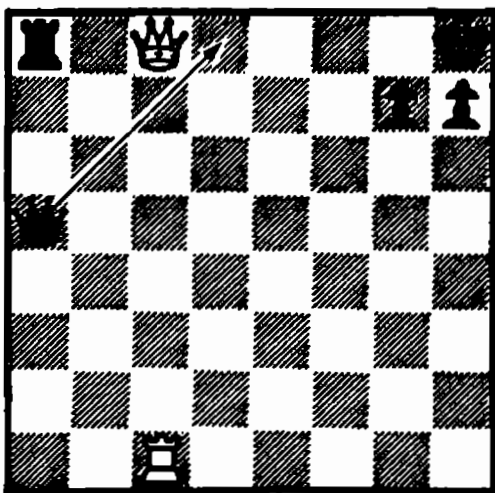
Las posiciones siguientes repasan los movimientos de defensa contra diferentes ataques:



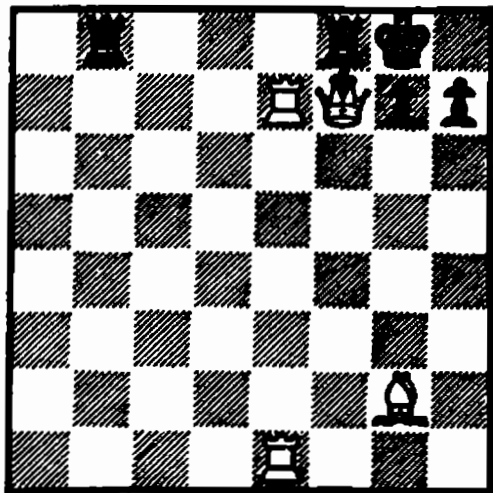
- A. La Dama negra es la que debe capturar. (Si captura la Torre negra, las blancas darían mate.)



- B. La Torre negra debe capturar. (Si es el Rey el que captura, las blancas darían mate.)



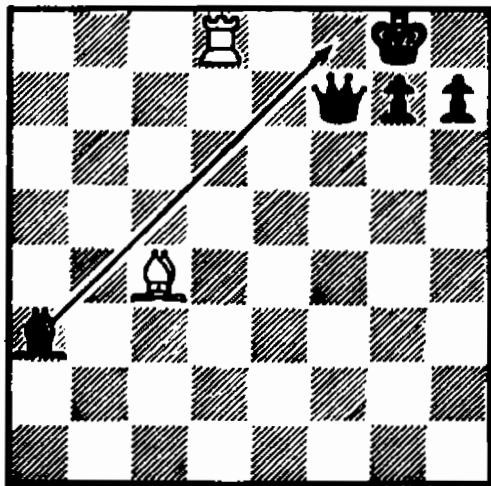
- C. La Dama negra debe interponerse. (Si la Torre negra toma la Dama, las blancas darían mate.)



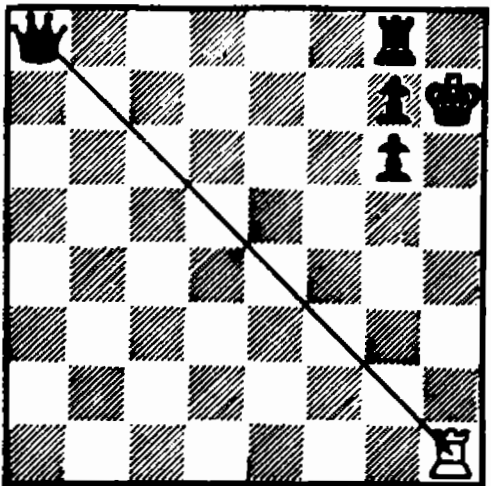
- D. Fracasa el sacrificio de la Dama blanca. (La Torre negra captura la Dama; la Torre blanca da jaque en la última fila; se interpone la Torre negra; y ahora el jaque del Alfil blanco no sirve.)

AHORA DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 242

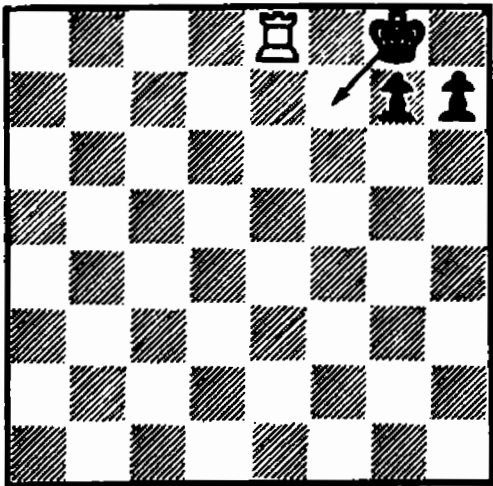
Recuerde las tres maneras de escapar de un jaque:



A. Interposición.



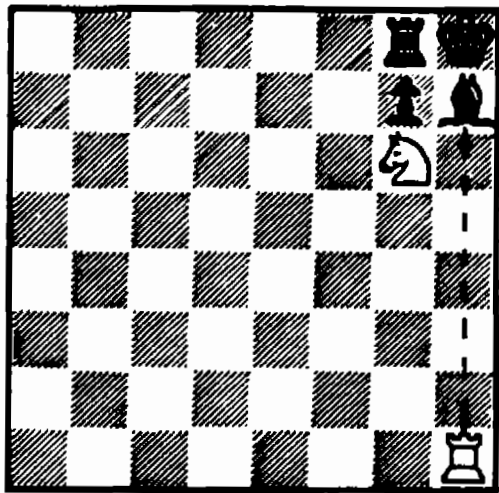
B. Capturando la pieza atacante.



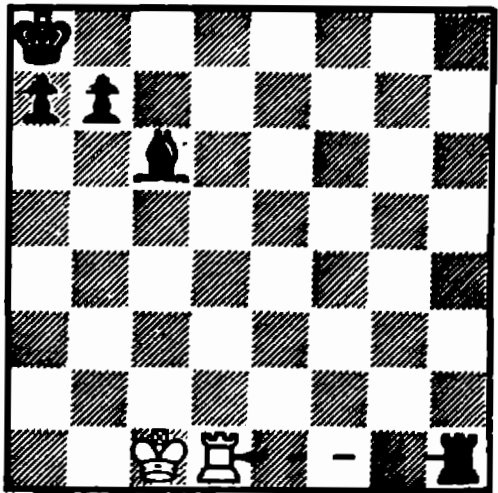
C. El Rey escapa.

(continúa)

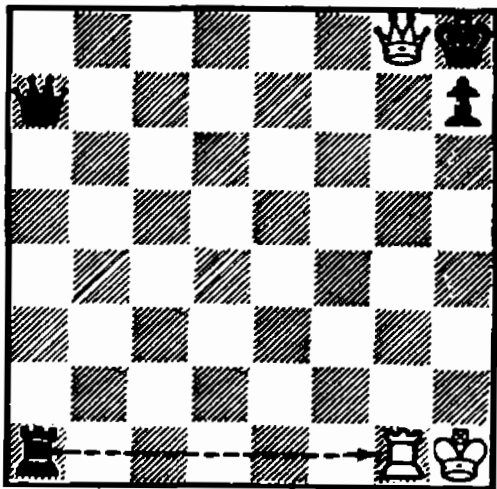
Recuerde las piezas clavadas que protegen al Rey:



D. Mate: la pieza clavada no puede capturar.



E. La Torre blanca no puede dar mate por estar clavada.



F. La Torre blanca, clavada, apoya a la Dama blanca. Jaque mate.

AHORA DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 243

242

(No se requiere respuesta.)

243

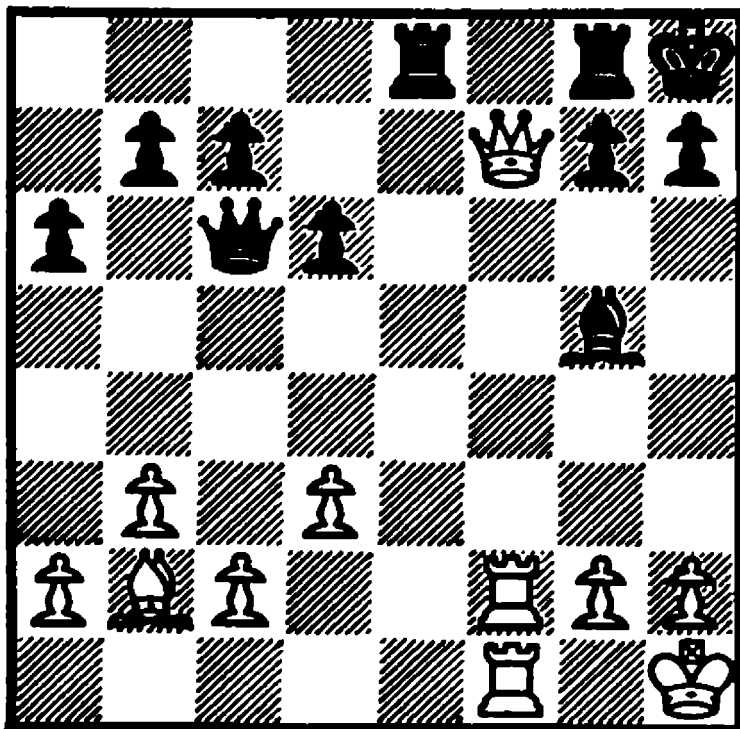
Ahora usted está en condiciones de aplicar sus conocimientos y de utilizar todos los conceptos que ha aprendido a través de una serie de posiciones complicadas. Algunas de estas posiciones son difíciles. Usted tendrá que decidir, en cada caso, si las blancas pueden o no dar mate. En algunos casos, las blancas no pueden dar mate. En cada oportunidad que usted decida que hay mate, dibuje una flecha para mostrar el primer movimiento clave de las blancas.

AHORA DÉ VUELTA LA PÁGINA Y CONTINÚE CON EL CUADRO 244

243

(No se requiere respuesta.)

244



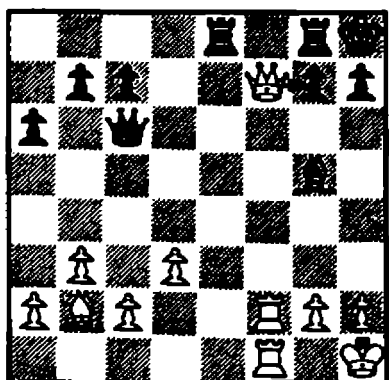
¿Pueden dar mate las blancas?

- ☐ sí
- ☐ no

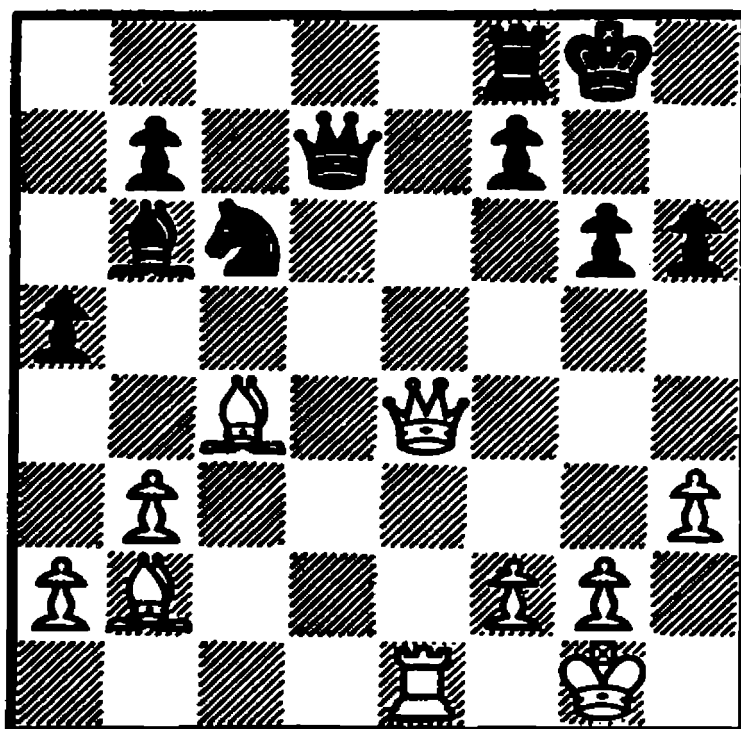
Si pueden dar mate, dibuje una flecha para mostrar el movimiento clave.

244

Sí.



245



¿Pueden dar mate las blancas?

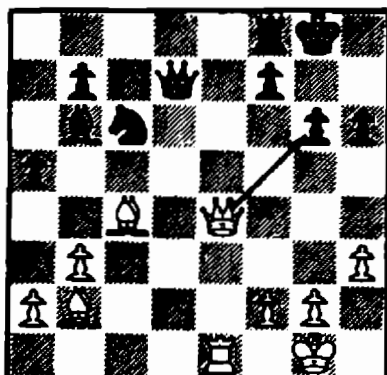
☐ sí

☐ no

En caso afirmativo, dibuje una flecha para mostrar su primer movimiento.

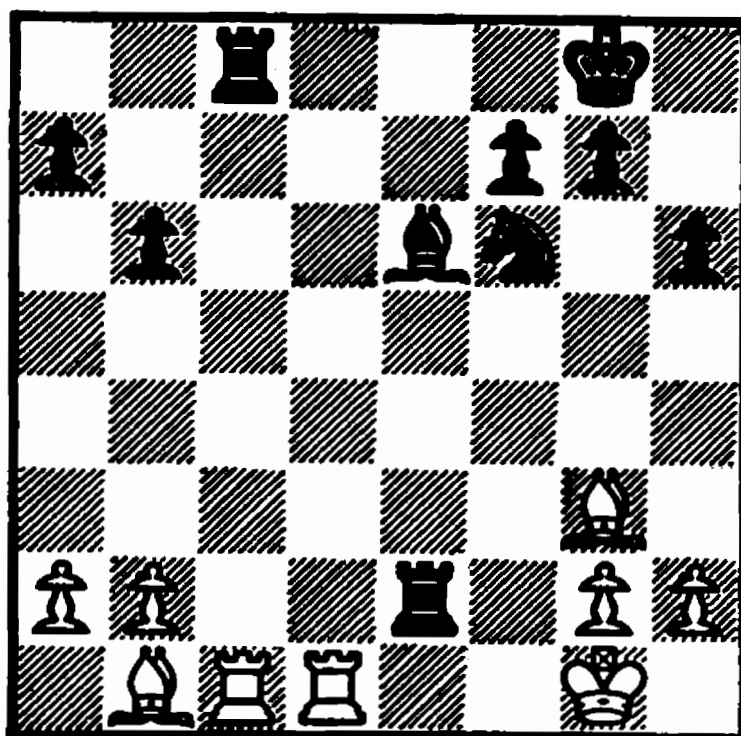
245

Si.



(El Peón está clavado y, en consecuencia, no pueda tomar la Dama. Las negras están mata.)

246



¿Pueden dar mate las blancas?

☐ sí

☐ no

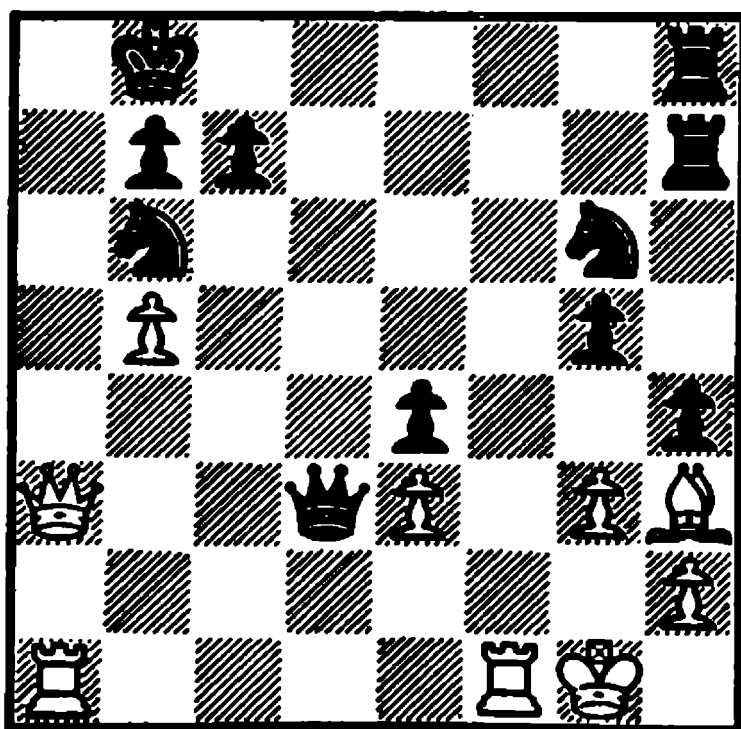
No se olvide de dibujar una flecha mostrando el movimiento clave de las blancas, si lo hay.

246

No.

(Después que la Torre toma la Torre, las blancas dan jaque. El Alfil negro toma la Torre. La segunda Torre blanca da jaque y las negras interponen su Torre.)

247



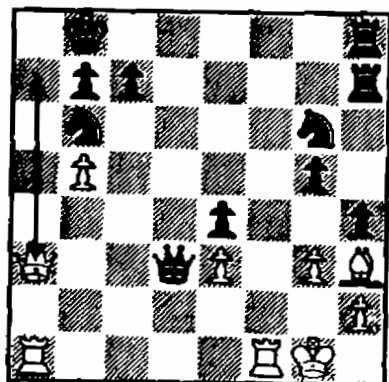
¿Pueden dar mate las blancas?

- ☐ sí
- ☐ no

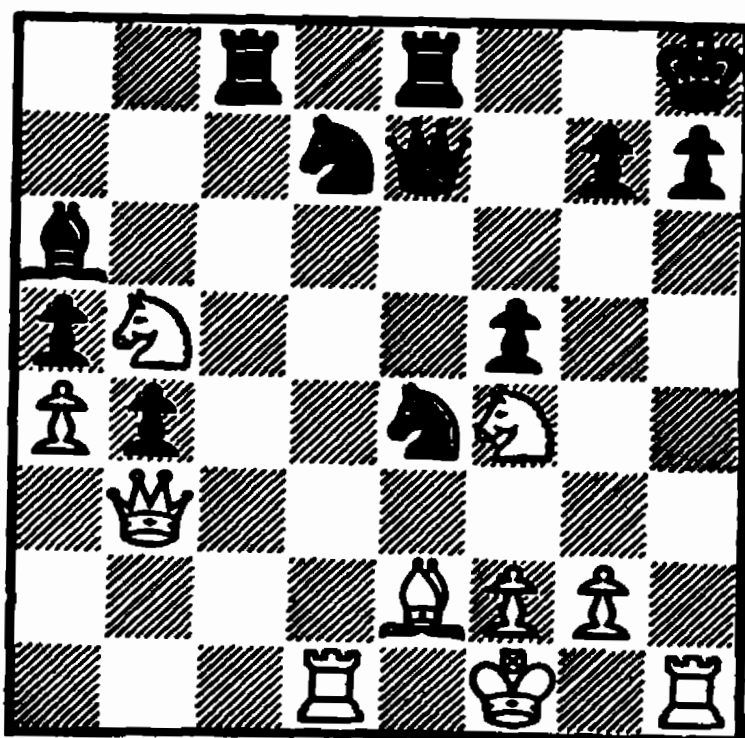
Si puedan dar mate, dibuje una flecha para mostrar su movimiento.

247

Sí.



248



¿Pueden dar mate las blancas?

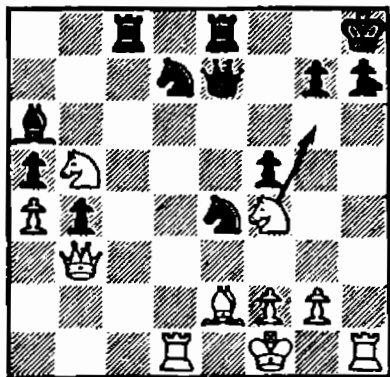
☐ sí

☐ no

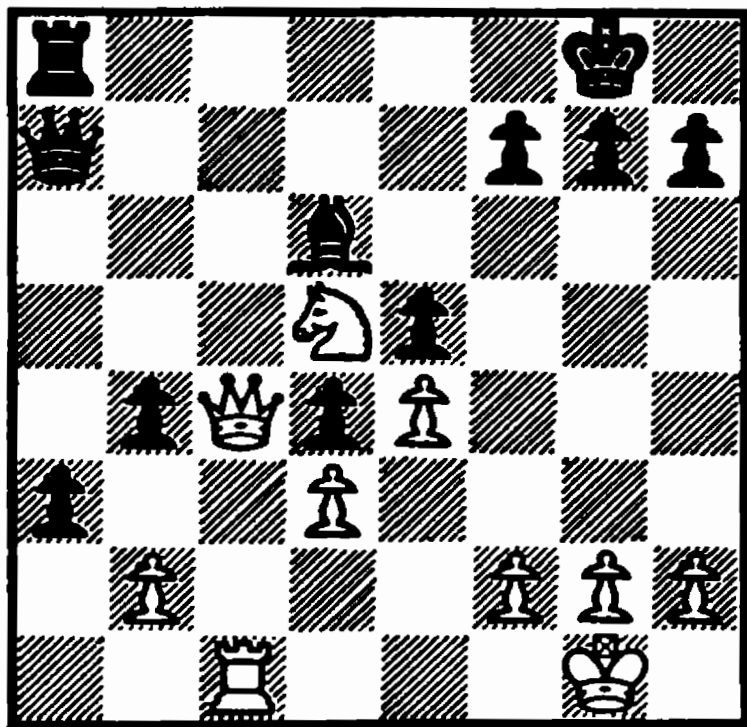
En caso afirmativo, dibuje una flecha para mostrar su movimiento.

248

Sí.



249



¿Pueden dar mate las blancas?

- ☐ sí
- ☐ no

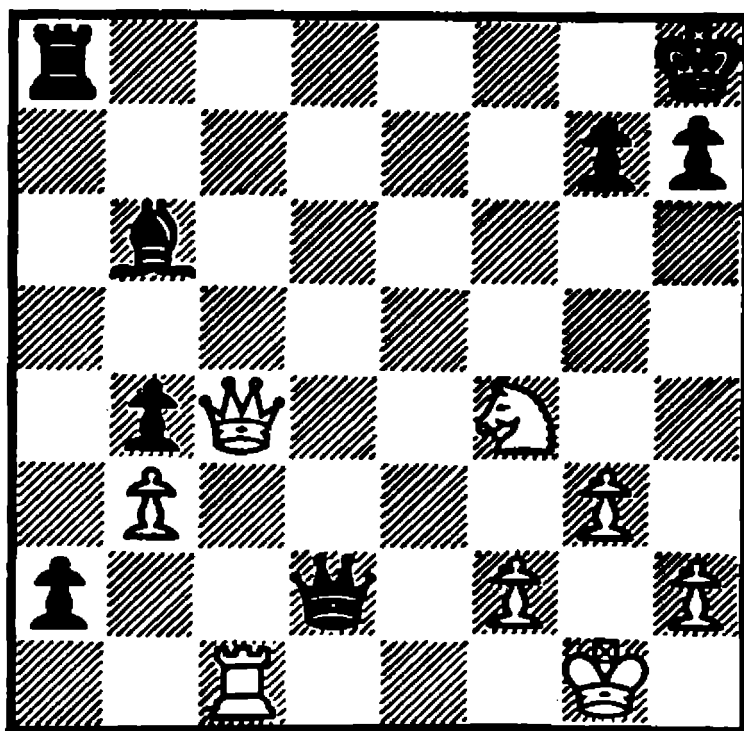
Si pueden dar mate, señale su primer movimiento con una flecha.

249

No.

[Las negras deben tomar la Dama blanca y, a continuación, interponer su Alfil.]

250



¿Pueden dar mate las blancas?

☐ sí

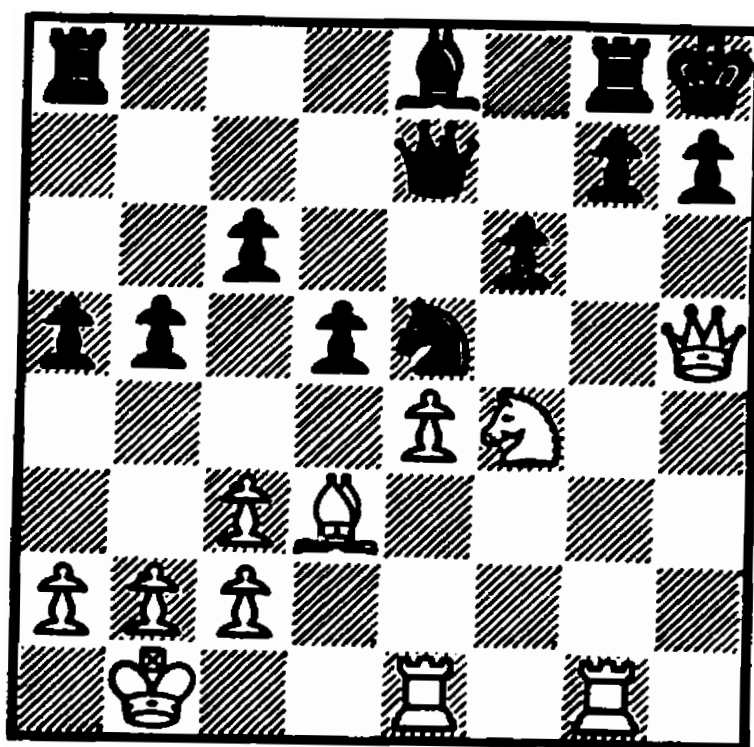
☐ no

En caso afirmativo, dibuje una flecha mostrando su primer movimiento.

250

No.

251



¿Pueden dar mate las blancas?

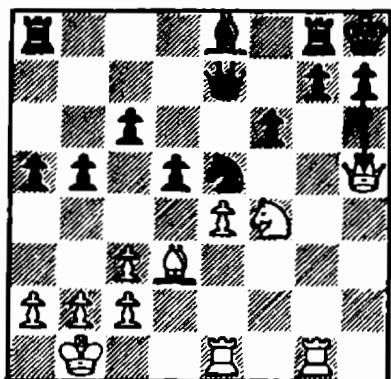
☐ sí

☐ no

Si pueden, dibuje una flecha para mostrar su movimiento.

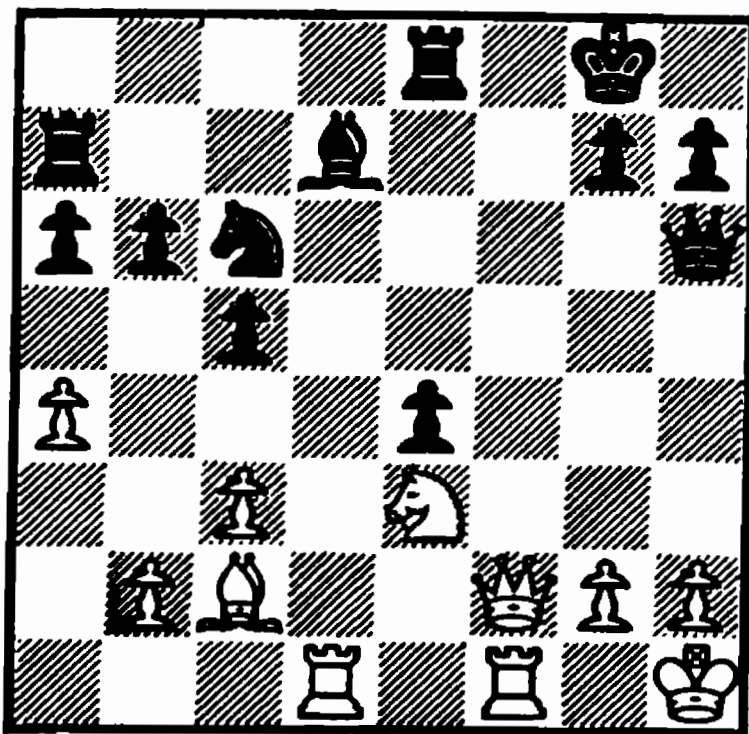
251

Sí.



(Después que las negras toman la Dama con el Rey, las blancas mueven su Torre hacia la derecha, dando jaque. Las negras sólo tienen una interposición inútil con el Alfil. Por lo tanto, la Torre da mate.)

252



¿Pueden dar mate las blancas?

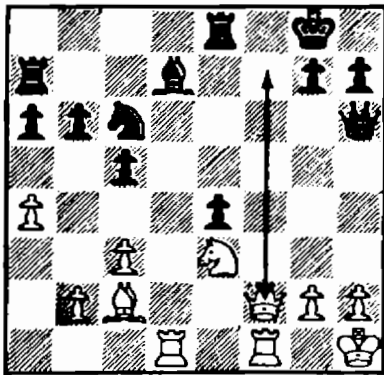
☐ sí

☐ no

Si pueden darlo, dibuje una flecha para mostrar su primer movimiento.

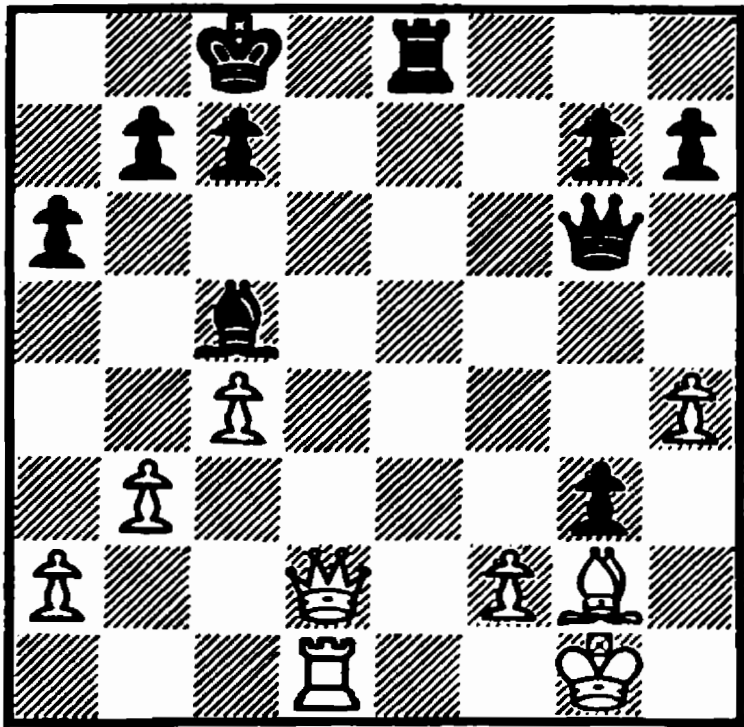
252

Sí.



(En primer lugar las blancas obligan al Rey negro a refugiarse en el rincón. A continuación sacrifican su Dama para forzar el mate en la última fila.)

253



¿Pueden dar mate las blancas?

☐ sí

☐ no

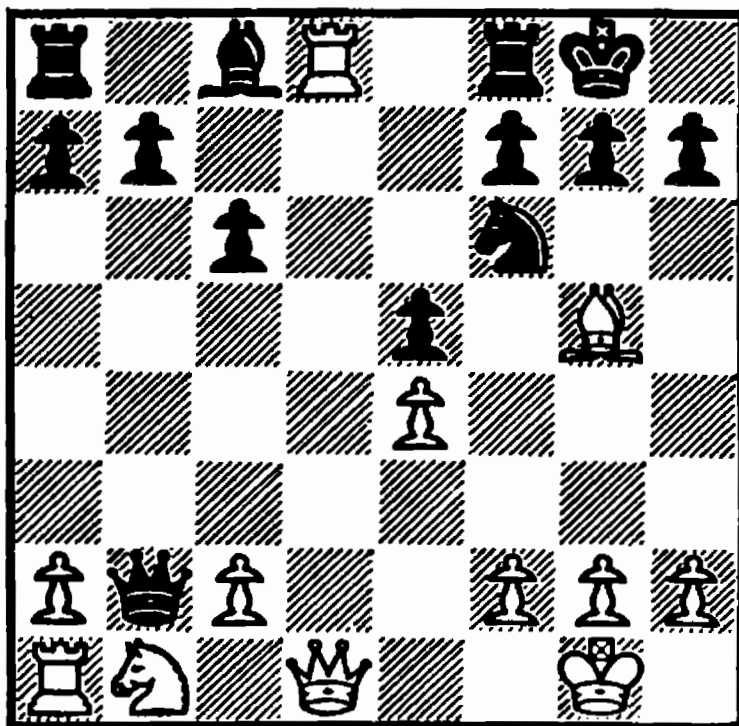
En caso afirmativo, dibuje una flecha indicando el primer movimiento.

253

No.

(En este caso, cuando las blancas obliguen al Rey negro a moverse un cuadrado hacia la izquierda, el Rey tendrá acceso a un cuadrado de escape, evitando el mate en la última fila.)

254



¿Pueden dar mate las blancas?

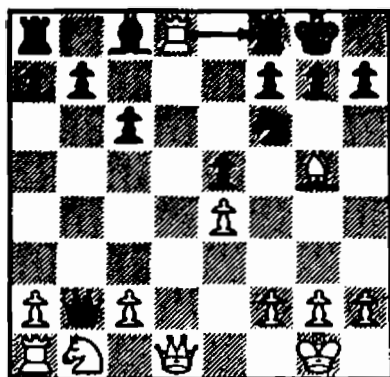
☐ sí

☐ no

Si las blancas pueden dar mate, dibuje una flecha para mostrar el primer movimiento.

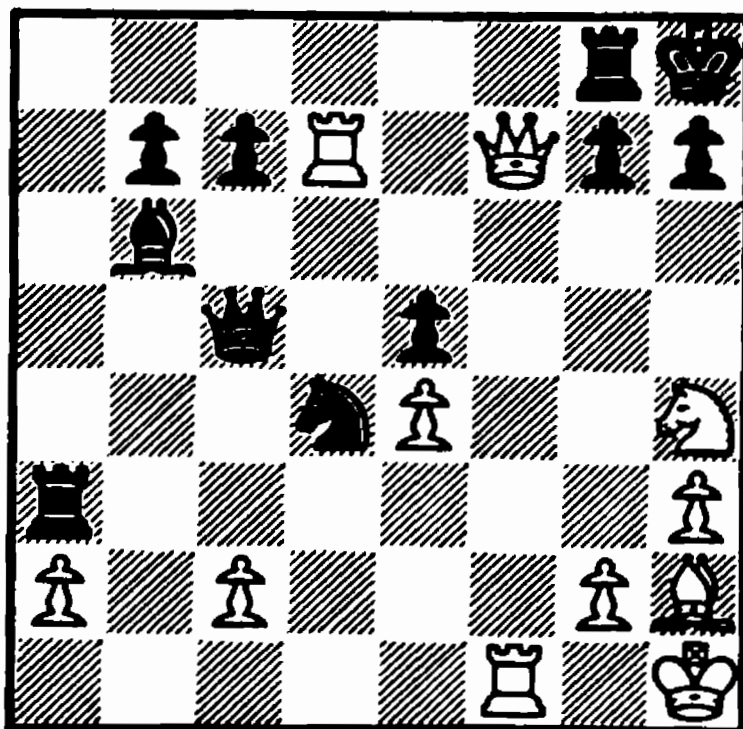
254

Sí.



(Cuando las negras capturen la Torre con su Rey, la Dama blanca se mueve a la última fila, jaque. Se interpone el Caballo. Las blancas alejan el Rey negro, moviendo la Dama o el Alfil al cuadrado marcado con K, jaque. A continuación, la Dama toma el Caballo. Mate.)

255



¿Pueden dar mate las blancas?

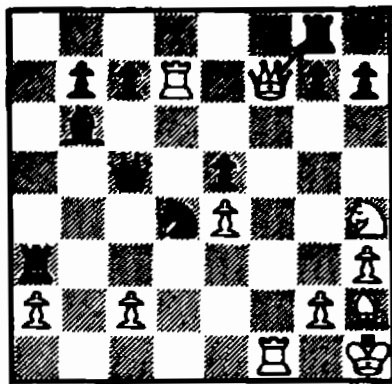
☐ sí

☐ no

Si las blancas pueden dar mate, señale su primer movimiento con una flecha.

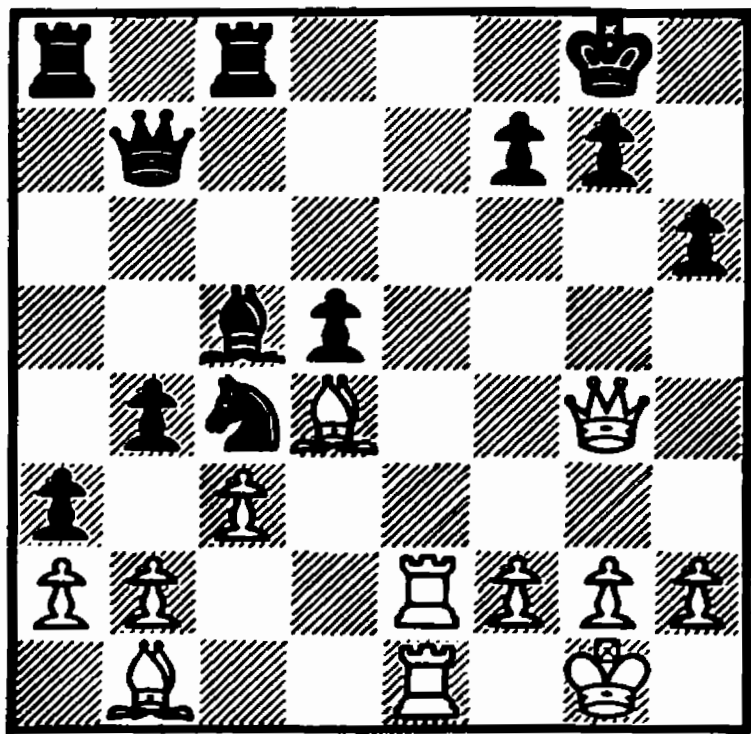
255

Sí.



(El mate de las blancas se produce así: la Dama toma la Torre y da jaque; el Rey toma la Dama; la Torre se mueve al cuadrado marcado con X, jaque; la Dama se interpone; la Torre toma la Dama. Jaque mate.)

256



¿Pueden dar mate las blancas?

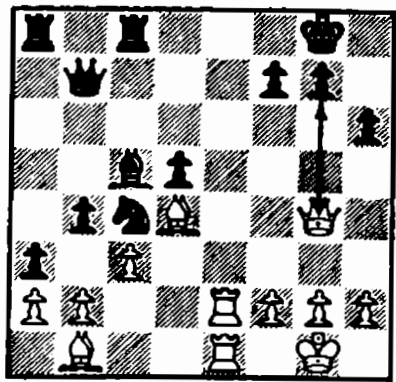
☐ sí

☐ no

En caso afirmativo, muestre el primer movimiento con una flecha.

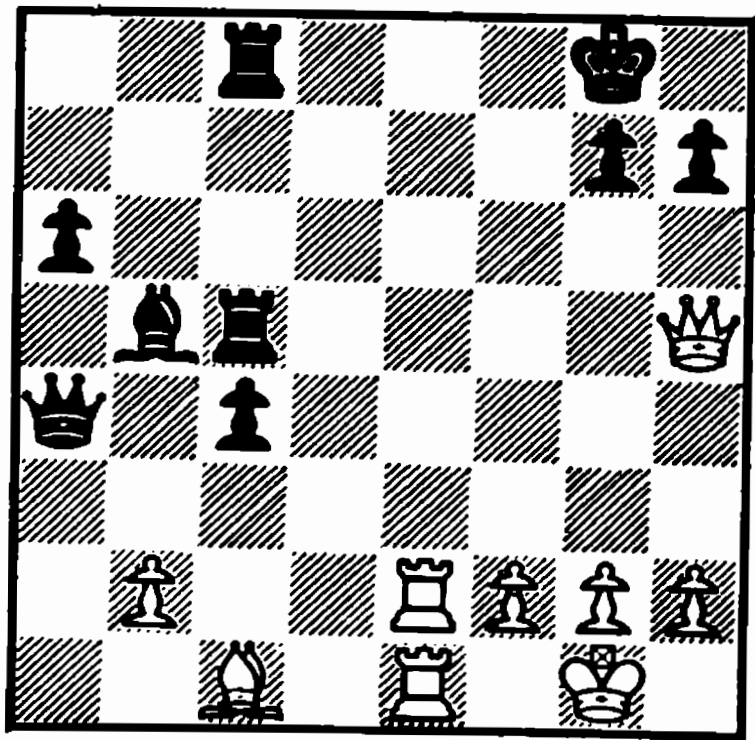
256

Sí.



(La Dama toma el Peón. Mate.)

257



¿Pueden dar mate las blancas?

- ☐ sí
- ☐ no

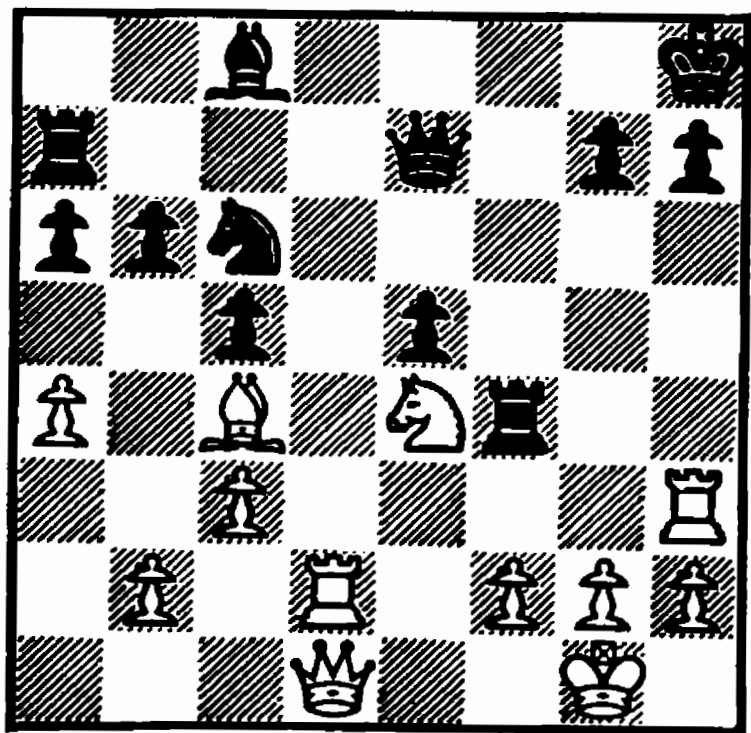
En caso afirmativo, dibuje una flecha indicando el primer movimiento.

257

No.

(Las negras tienen suficientes piezas defendiendo el cuadrado crítico en su última fila.)

258



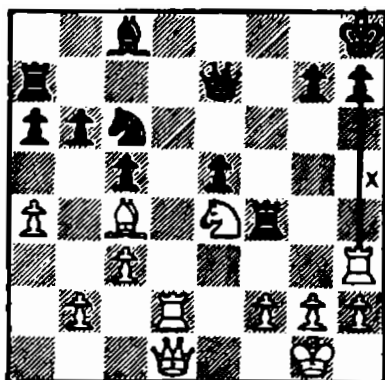
¿Pueden dar mate las blancas?

- ☐ sí
- ☐ no

En caso afirmativo, dibuje una flecha mostrando su primer movimiento.

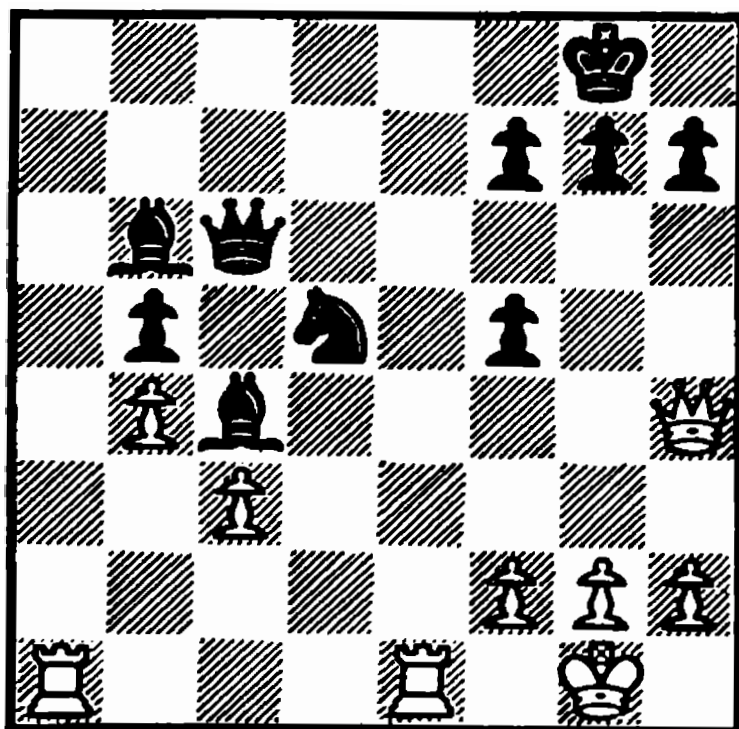
258

Si.



(Si el Rey toma la Torre, la Dama se mueve al cuadrado marcado con X. Jaque mate.)

259



¿Pueden dar mate las blancas?

- ☐ sí
- ☐ no

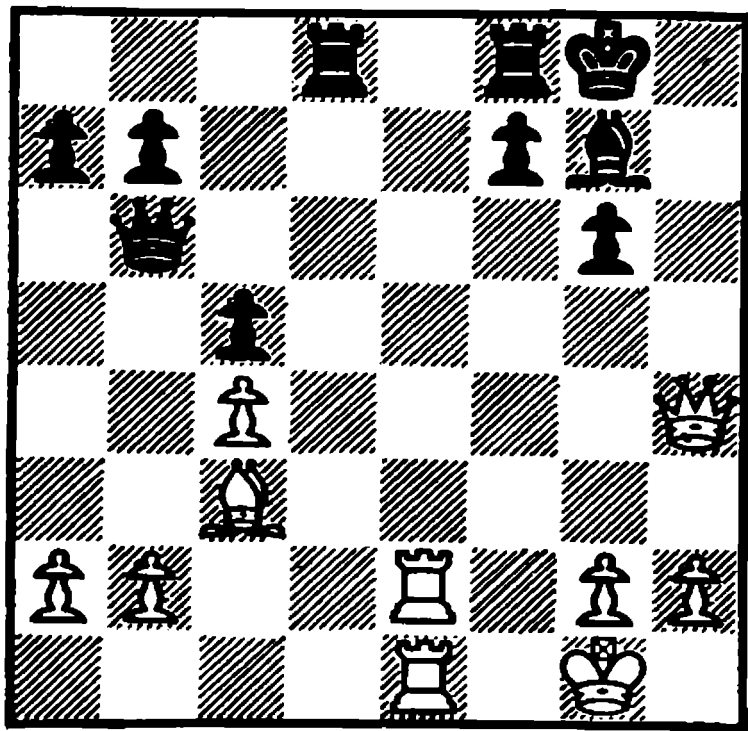
Si pueden, indique el primer movimiento con una flecha.

259

No.

(La última fila de las negras está suficientemente protegida.)

260



¿Pueden dar mate las blancas?

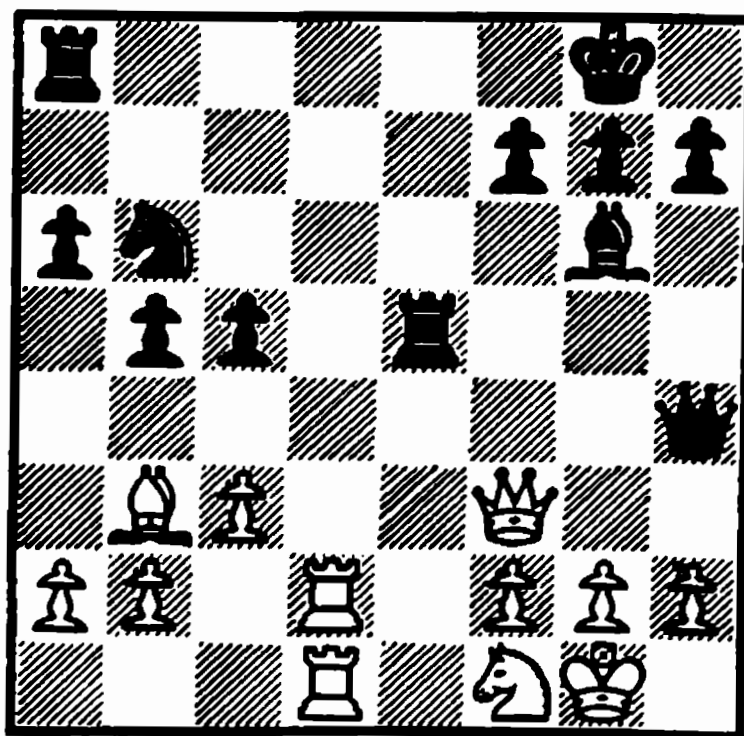
- ☐ sí
- ☐ no

En caso afirmativo, señale el primer movimiento con una flecha.

260

No.

261



¿Pueden dar mate las blancas?

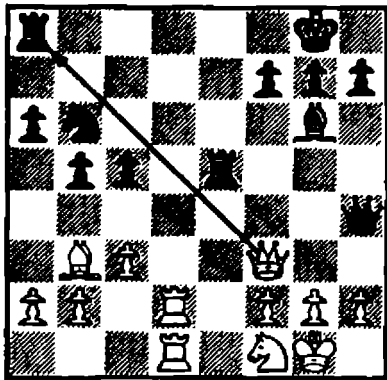
☐ sí

☐ no

Si pueden, dibuje una flecha mostrando su primer movimiento.

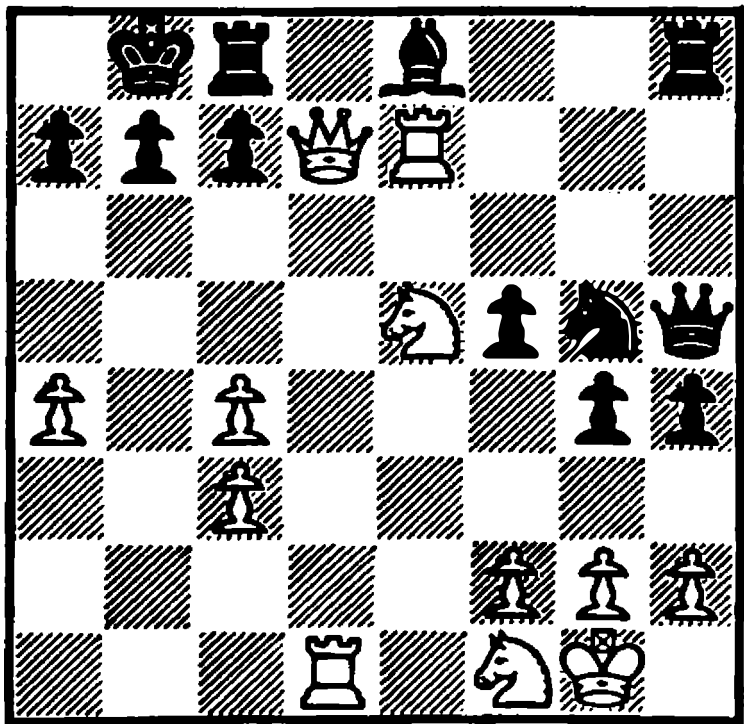
261

Si.



(Después que el Caballo toma la Dama, las blancas avanzan la Torre hasta el final. Jaque mate.)

262



¿Pueden dar mate las blancas?

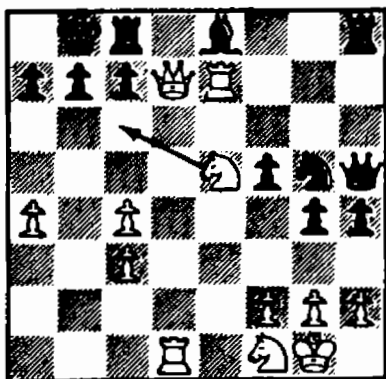
☐ sí

☐ no

En caso afirmativo, Indique con una flecha su primer movimiento.

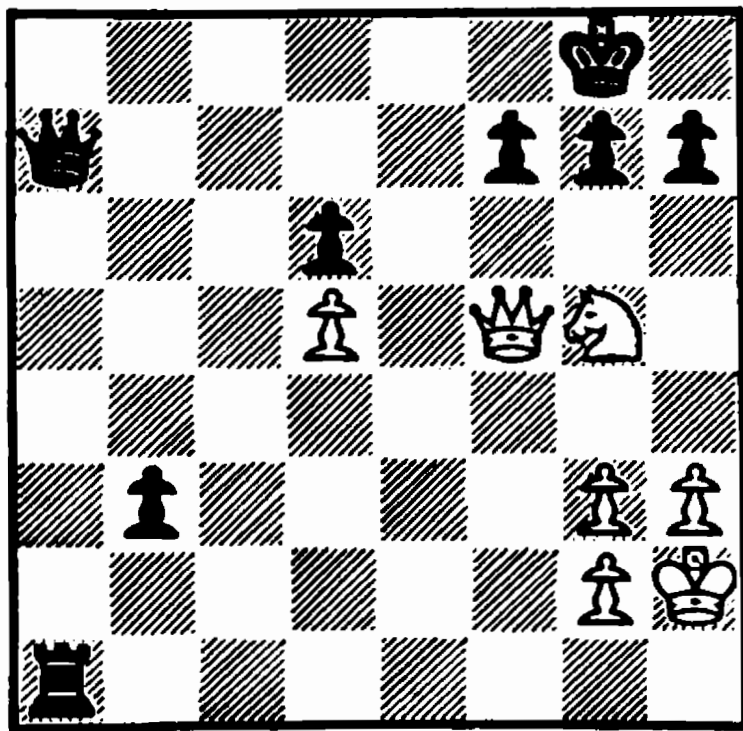
262

Sí.



(Después del Jaque del Caballo, el Peón toma el Caballo. La Torre blanca [que está en la primera fila] se mueve dos cuadros hacia la izquierda, dando jaque. El Rey negro es obligado a refugiarse en el rincón, lo que permite a las blancas tomar la Torre con la Dama. Jaque mate.)

263



¿Pueden dar mate las blancas?

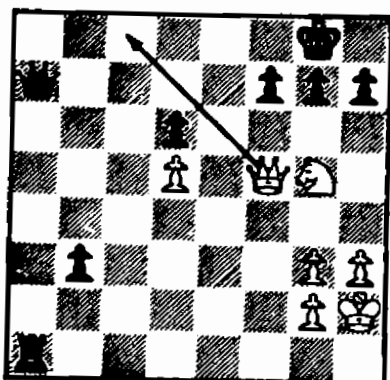
☐ sí

☐ no

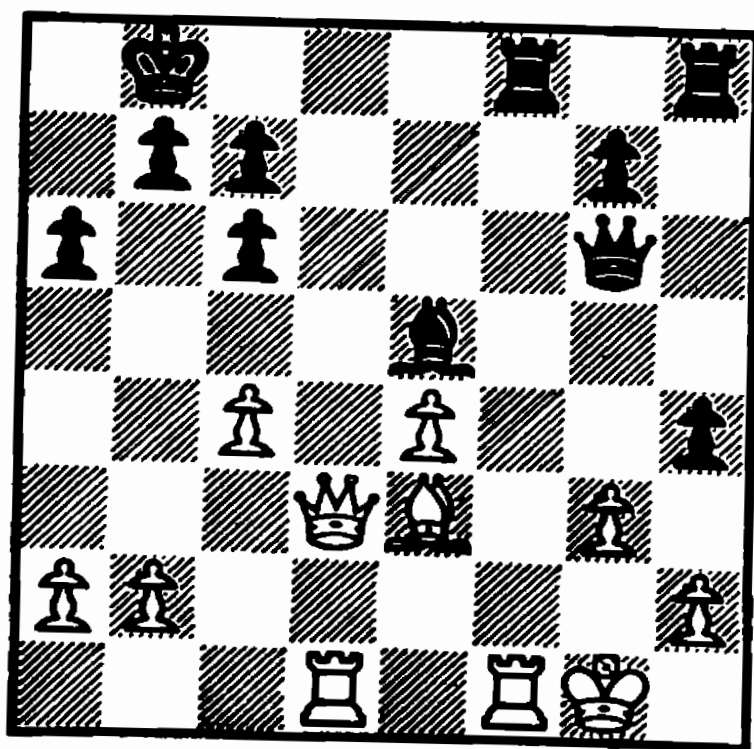
En caso afirmativo, muestre el primer movimiento con una flecha.

263

Si.



264



¿Pueden dar mate las blancas?

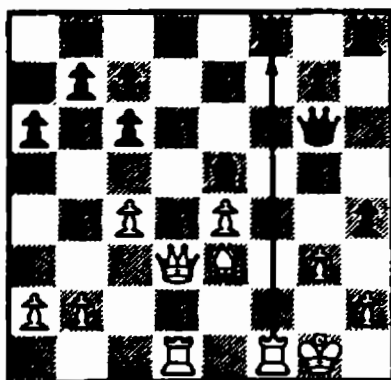
☐ sí

☐ no

Si pueden, dibuje una flecha mostrando el movimiento correcto.

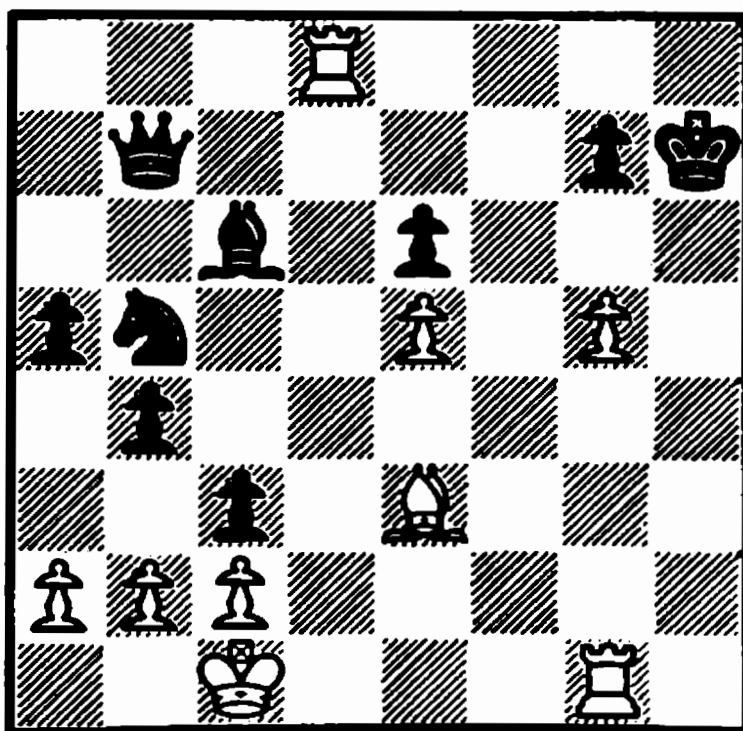
264

Sí.



(A continuación las blancas dan jaque con la Dama. Observe que el Alfil blanco cubre el cuadrado de escape marcado con X. Este mate resulta aunque se interponga la Dama negra de inmediato, a partir de la posición del diagrama. ¡Ensáyelo!)

265



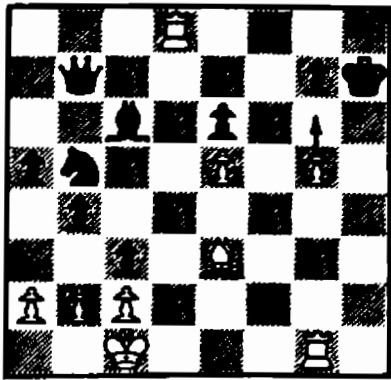
¿Pueden dar mate las blancas?

- ☐ sí
- ☐ no

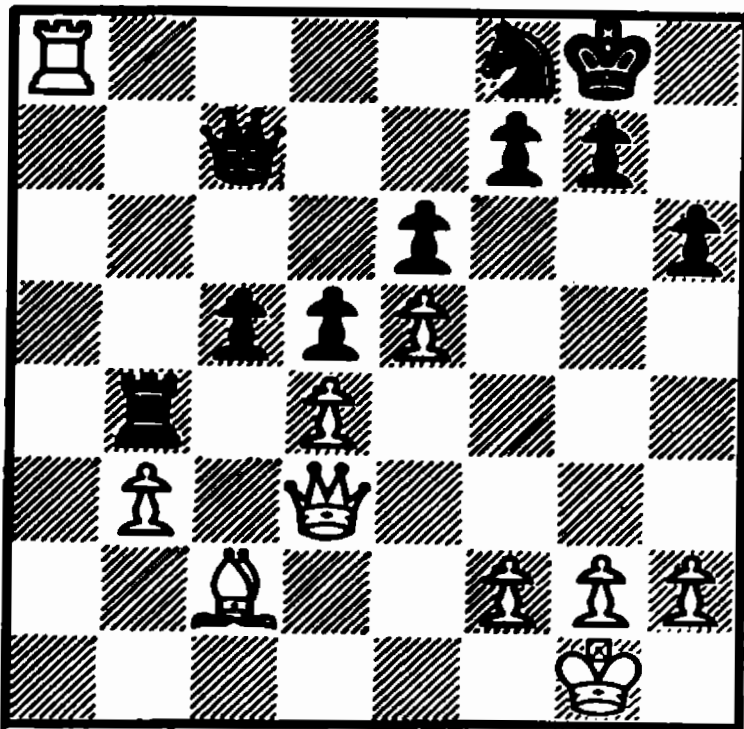
En caso afirmativo, dibuje una flecha mostrando el movimiento.

265

Si.



266



¿Pueden dar mate las blancas?

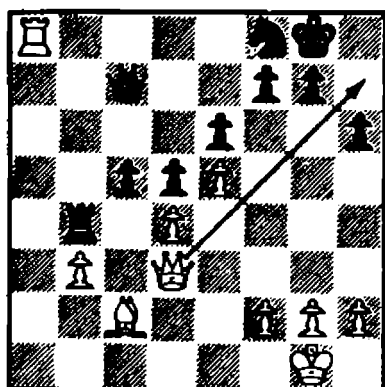
☐ sí

☐ no

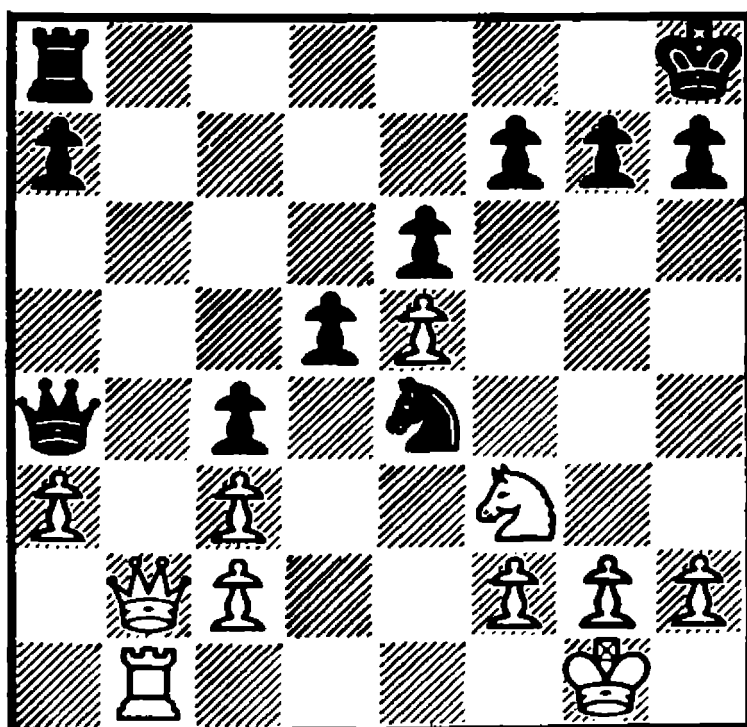
En caso afirmativo, dibuje una flecha mostrando su movimiento.

266

Sí.



267



¿Pueden dar mate las blancas?

- ☐ sí
- ☐ no

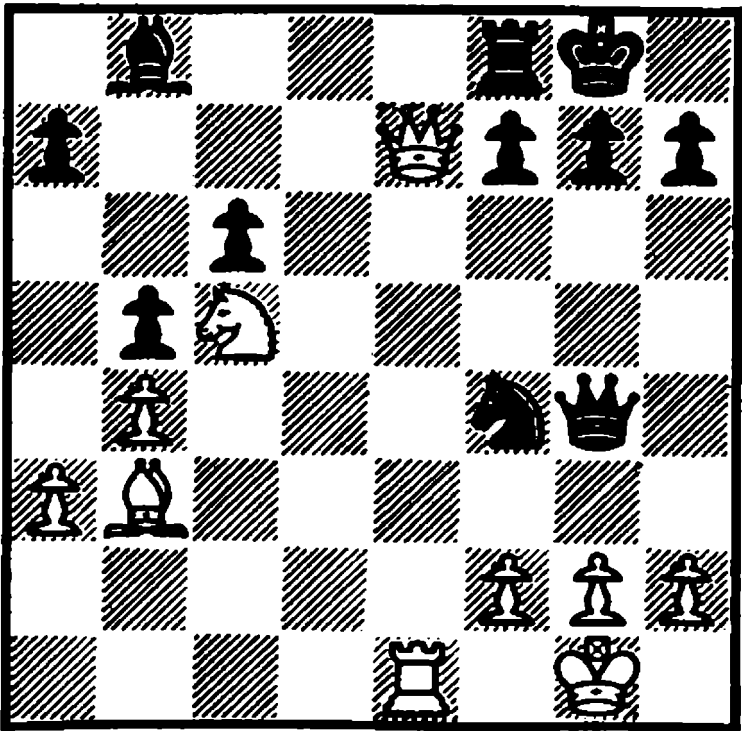
En caso afirmativo, muestre con una flecha el movimiento correcto.

267

No.

(Si la Dama da jaque, las negras interponen su Dama, pero si las negras toman la Dama con la Torre, las blancas dan mate.)

268



¿Pueden dar mate las blancas?

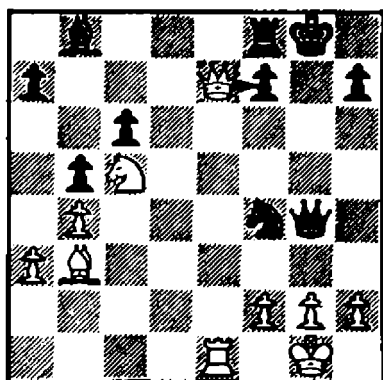
☐ sí

☐ no

En caso afirmativo, dibuje una flecha mostrando el primer movimiento.

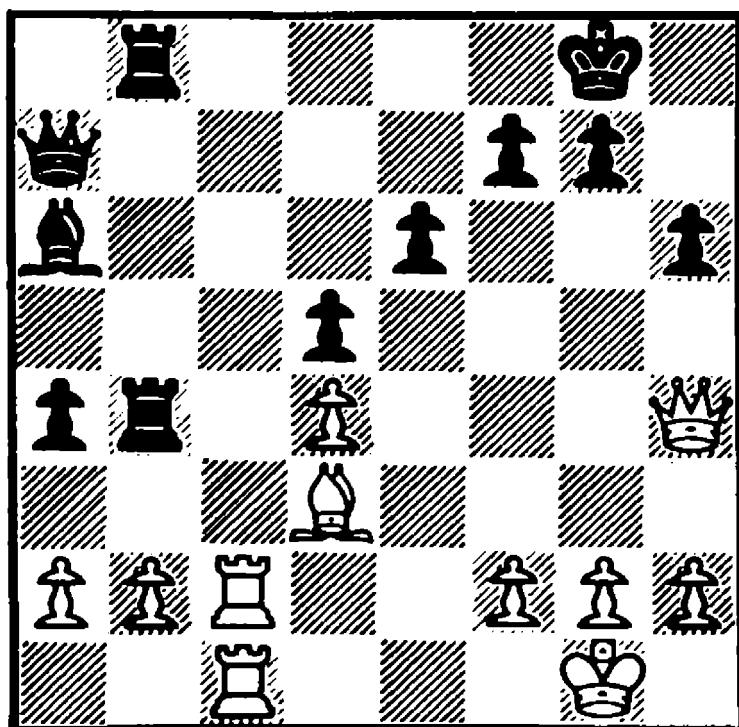
268

Sí.



(En caso que la Torre tome la Dama, las blancas avanzan su Torre hasta la última fila, dando jaque mate.)

269



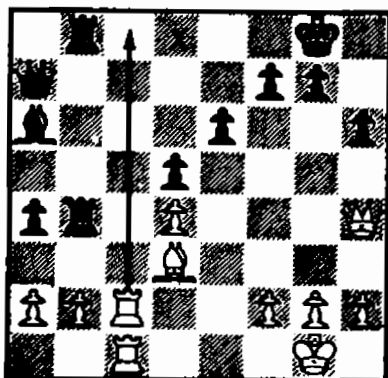
¿Pueden dar mate las blancas?

- ☐ sí
- ☐ no

En caso afirmativo, indique el movimiento correcto con una flecha.

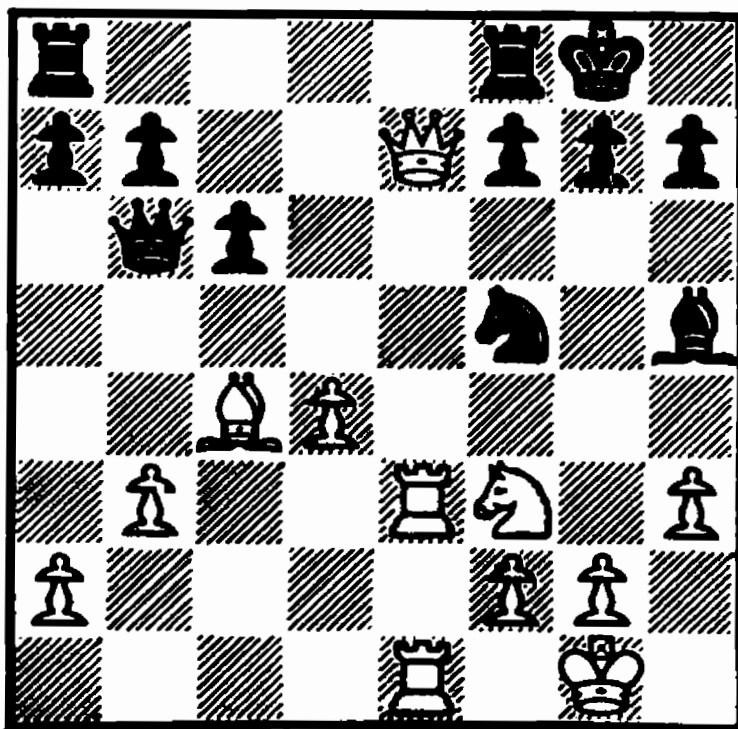
269

Si



(Este tiene una trampa. Parece que no resultara: la Torre negra toma la Torre, la Torre toma la Torre, el Alfil toma la Torre, pero entonces... las blancas dan mate moviendo su Dama al cuadrado marcado con X.)

270



¿Pueden dar mate las blancas?

☐ sí

☐ no

En caso afirmativo, muestre el primer movimiento con una flecha.

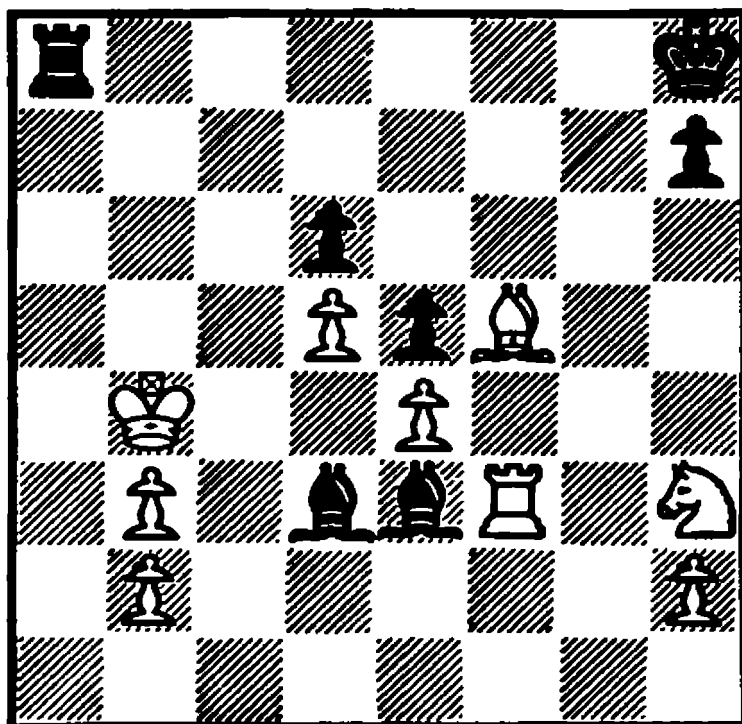
270

No.

(Si la Dama toma el Peón y da jaque, el Alfil toma la Dama y las negras dicen «¡Muchas gracias!»)

271

Este es el final de una de mis partidas:



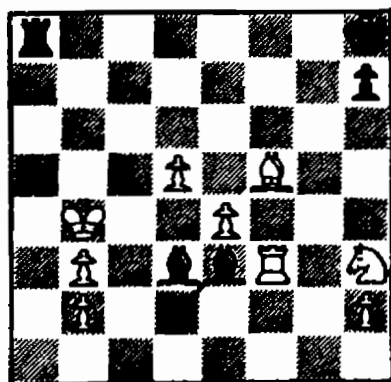
¿Pueden dar mate las *negras*?

- ☐ sí
☐ no

En caso afirmativo, dibuje una flecha indicando el movimiento correcto.

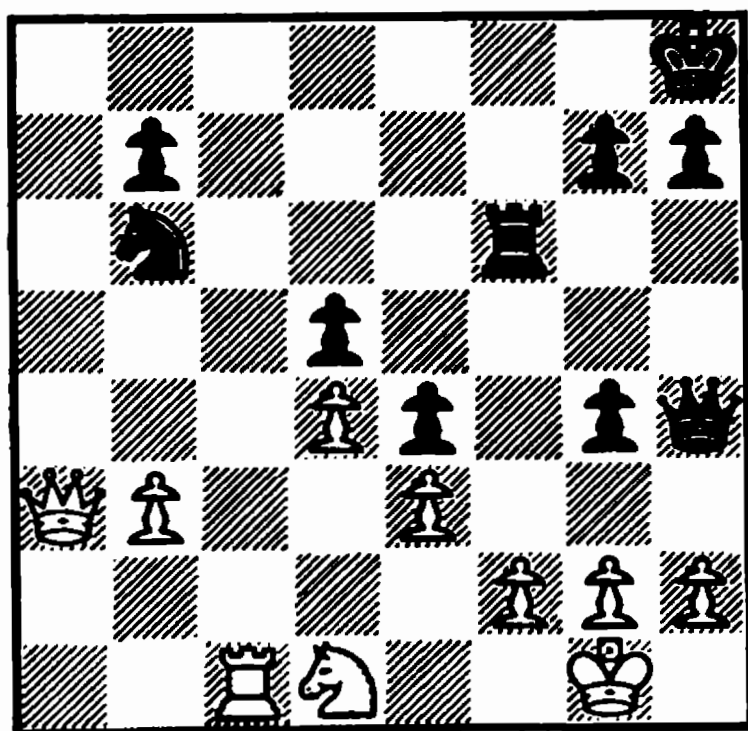
271

Sí.



(De la partida Souza Mendes contra Fischer [negras], Argentina, 1959.)

272



¿Pueden dar mate las blancas?

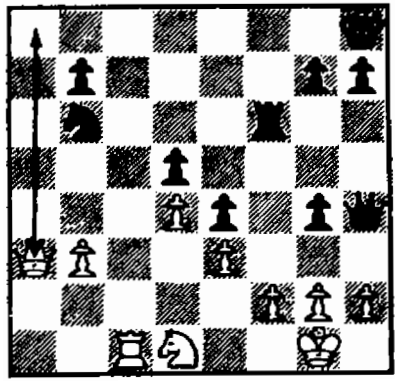
☐ sí

☐ no

En caso afirmativo, muestre con una flecha el movimiento correcto.

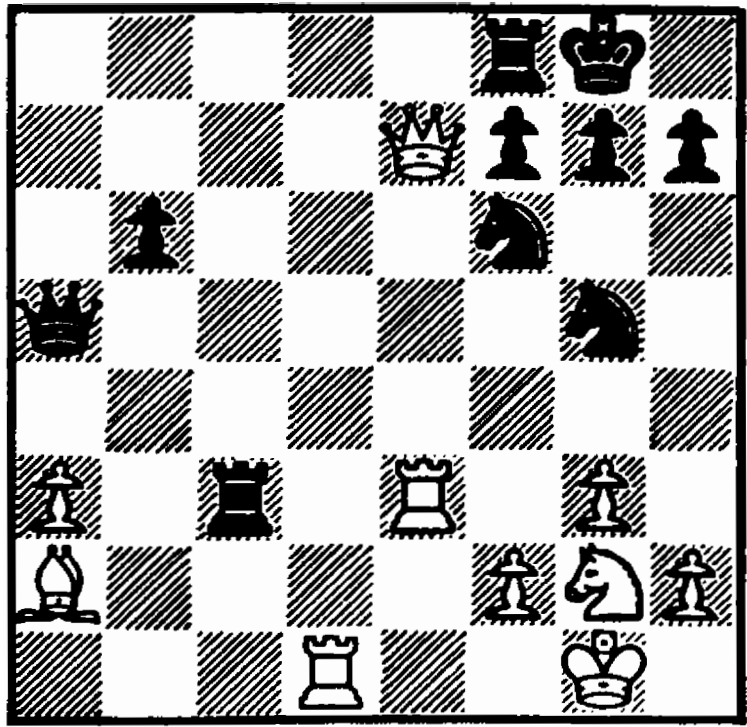
272

Sí.



(El Caballo negro se aleja al capturar la Dama; luego las blancas envían su Torre a la última fila, dando jaque. Las negras sólo disponen de una interposición inútil antes del jaque mate.)

273



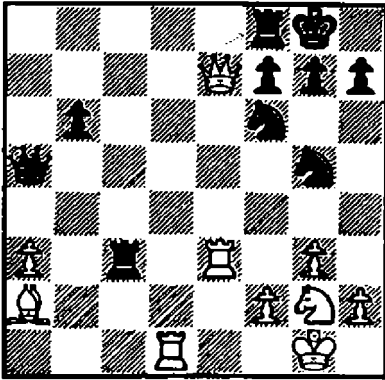
¿Pueden dar mate las blancas?

- ☐ sí
- ☐ no

En caso afirmativo, dibuje una flecha indicando su primer movimiento.

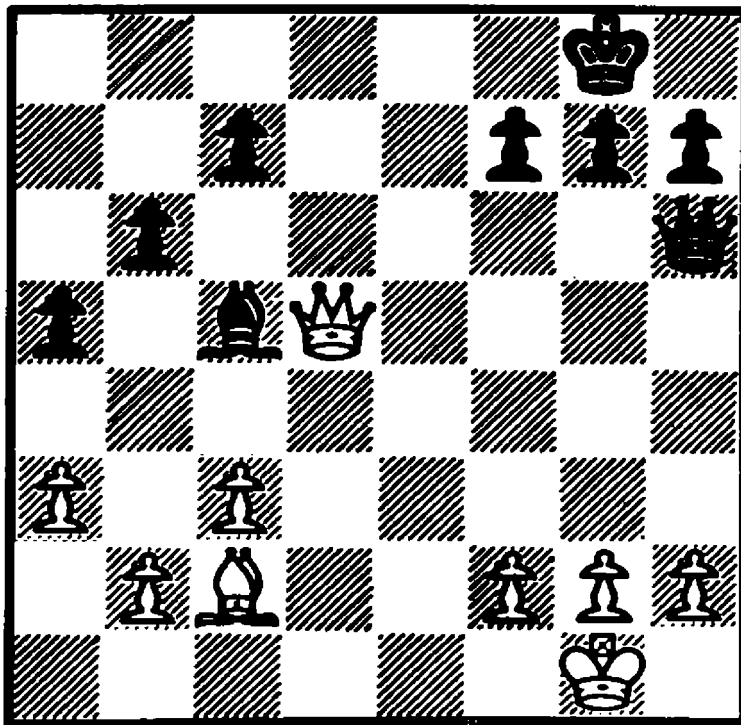
273

Si



La Dama toma la Torre y da jaque,
El Rey negro toma la Dama, la
Torre blanca de la primera fila da
jaque, el Caballo negro tapa y la
Torre toma el Caballo dando jaque
mate.

274



Puede el blanco dar mate?

☐ si

☐ no

Si puede, dibuje una flecha para mostrar el primer movimiento.

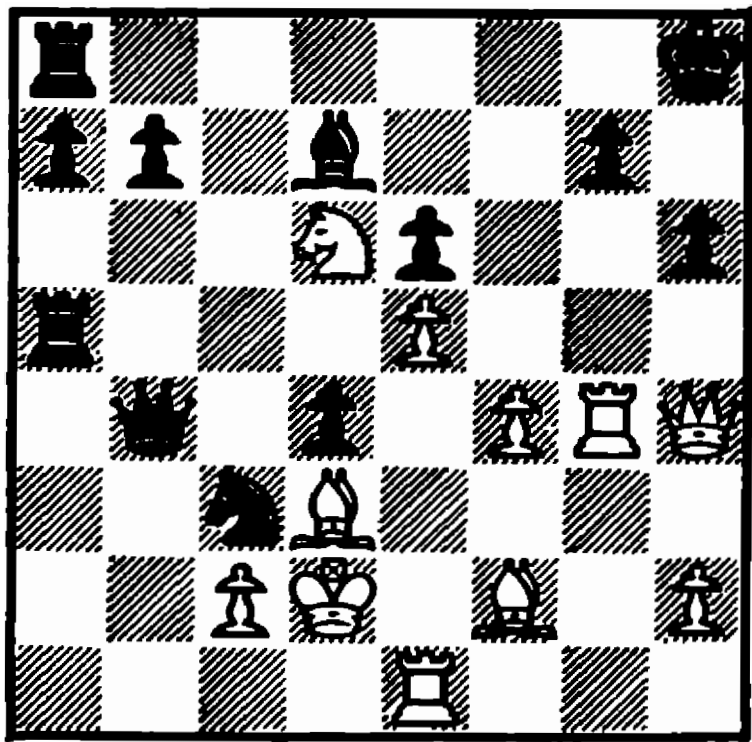
274

No.

(El Alfil negro puede Interponerse sin dificultad.)

275

De la partida Fischer-Benko, 1962:

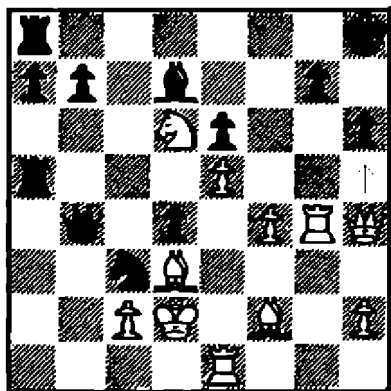


¿Pueden dar mate las blancas?

☐ sí

☐ no

Si

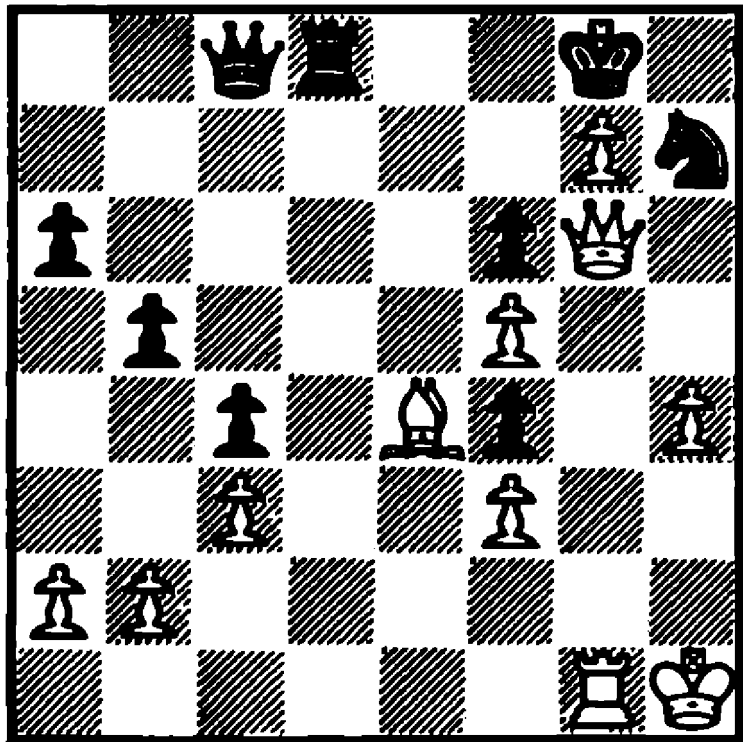


Yo tomé el Peón dando jaque. Si el negro hubiera comido la Dama, le hubiera dado mate con mi Caballo. O si hubiera movido el Rey a su derecha, le hubiera dado mate tomando con la Dama el Peón que está frente al Rey. El negro abandonó.

PALABRAS FINALES

Como último ejemplo del empleo de los temas de mate adquiridos en este programa, este es el final de una partida que me ayudó a retener mi título en el Campeonato de USA más reciente (diciembre de 1965). En la posición del diagrama, yo (con blancas) forcé a abandonar a mi oponente con una movida crucial. Vea si puede encontrar esa movida. Es muy difícil dado que el negro puede zafar del mate, pero...

Benko

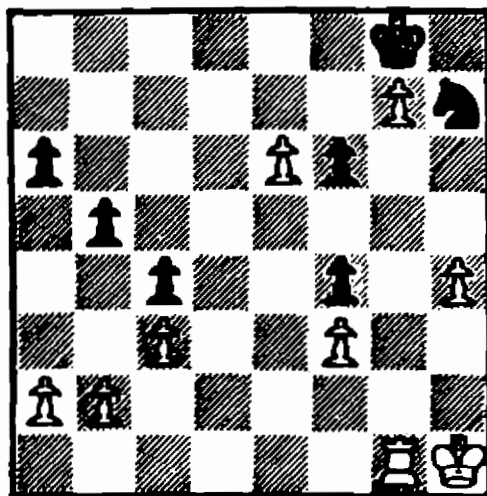


Fischer

(continuará)

La Dama blanca dio jaque en la última fila, y las negras abandonaron. La única posibilidad de las negras habría sido tomar la Dama con la Torre. (Si el Caballo se interpone, el Peón toma el Caballo y se promueve a Dama. Da jaque y mate en el siguiente movimiento.) La captura permite al Alfil blanco dar jaque, mientras las negras deben perder su Dama y su Torre para evitar el mate: la Torre se interpone; el Alfil toma la Torre y da jaque; la Dama toma el Alfil; el Peón toma la Dama. Aquí está la posición resultante:

Benko



Fischer

Las blancas tienen una Torre y dos peones, a cambio de un Caballo que tienen las negras; aparte de esta ventaja material, pronto podrán promover uno de sus peones avanzados y convertirlo en Dama.

¡Felicitaciones! Usted acaba de terminar el programa.

Tengo la esperanza que mi libro lo ayudará a usted a jugar mejor ajedrez. Un buen signo será si usted puede ganarle a uno de los antiguos adversarios, que aún no hayan seguido el programa.

Bobby Fischer

EL FENOMENAL BOBBY FISCHER

Robert James Fischer nació en Chicago, el 9 de marzo de 1943, y luego vivió en Brooklyn. Su hermana Joan le compró un juego de ajedrez al cumplir él los 6 años, y aprendieron a mover las piezas siguiendo las instrucciones que traía el equipo.

El desarrollo de Bobby como ajedrecista no ha tenido paralelo. Al cumplir 13 años, había alcanzado ya estatura internacional al ganar lo que generalmente se conoce como "La Partida del Siglo". En 1957 ganó el Campeonato de Ajedrez de los Estados Unidos por primera vez. Acababa de cumplir 14 años. Bobby ganó o hizo tablas en todos los campeonatos de los Estados Unidos durante los siguientes cuatro años.

En el Campeonato de los Estados Unidos correspondiente a 1963-64, Bobby alcanzó su más famoso triunfo: ganó las 11 partidas sin hacer tablas ni una sola vez, hazaña sin precedentes. En numerosas oportunidades Bobby ha derrotado a todos los campeones del mundo, con excepción de Mikhail Botvinnik. El partido con éste terminó en tablas.

Después de derrotar al ruso Mark Taimanov, al danés Bent Larsen y al ruso Tigran Petrosian, Bobby Fischer ha coronado su increíble carrera derrotando a Boris Spassky y coronándose en 1972 Campeón del Mundo.

Cubierta:

Rolando & Memelsdorff

Diseñadores

Fotografía:

Camera Press

London

EDITORIAL

POMAIRE

Argentina - Colombia -

Costa Rica - Chile -

Ecuador - España -

Estados Unidos -

México - Uruguay -

Venezuela

BOBBY FISCHER

LA CRITICA HA DICHO DE ESTE LIBRO:

"La Federación de Ajedrez de los Estados Unidos recomienda el libro BOBBY FISCHER ENSEÑA AJEDREZ como uno de los más poderosos métodos para el aprendizaje del ajedrez".

Edmund B. Edmondson, Teniente Coronel de la Fuerza Aérea de los Estados Unidos y Director de la Federación de Ajedrez de los Estados Unidos.

"...Son lecciones fáciles de captar, que van progresando desde una a dos, tres y cuatro jugadas anticipadas, de manera que el jugador aprende a pensar las jugadas con anticipación. Las explicaciones son gráficas, precisas y claras".

Al Horowitz, "The New York Times".

"...Es único en cuanto adiestra al jugador a pensar con cuatro movimientos de anticipación; fácil de comprender; no utiliza anotaciones ajedrecísticas, y no requiere tablero".

Harold Lundstrom, "Deseret News and Telegram".

"...Hace al ajedrez comprensible, y entretenido".

"The Cleveland Press".