

TÁCTICA



Táctica

Introducción

- La estrategia y la táctica
- Otros conceptos y definiciones
- El estudio de la táctica

Las combinaciones de mate

- Introducción
- Jaque mates rápidos
 - El mate del loco
 - El mate del tonto
 - El mate del pastor
 - El mate de Legal
- Los modelos de mate

Temas tácticos

- Ataque doble
- Ataque (Jaque) descubierto
- Clavada
- Ataque rayos X
- Atracción
- Desviación
- Eliminación de la defensa
- Despeje de espacio
- Bloqueo
- Intercepción
- Pieza sobrecargada
- Jugada intermedia

Introducción

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

La estrategia y la táctica

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

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

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

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

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

Otros conceptos y definiciones

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

El estudio de la táctica

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

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

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

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

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

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

Las combinaciones de mate

Introducción

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

Artículo 1: Naturaleza y objetivos de la partida de ajedrez

1.2 El objetivo de cada jugador es situar al rey de su adversario “bajo ataque”, de tal forma que el adversario no disponga de ninguna jugada (movimiento de pieza) legal que evite la “captura” del rey en la siguiente jugada. Del jugador que alcanza este objetivo se dice que ha dado “mate” al rey de su adversario y que ha ganado la partida. El adversario, cuyo rey ha recibido el mate, pierde la partida.

Artículo 5: La finalización de la partida

- 5.1 a La partida es ganada por el jugador que ha dado mate al rey de su adversario. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que la jugada que generó la posición de mate fuera una jugada legal,
- b La partida es ganada por el jugador cuyo adversario declara que abandona. Esto finaliza inmediatamente la partida.

La necesidad y aspiración de crearlas

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

Como vemos una de las formas de ganar es que el contrario se rinda, pero esto no siempre sucede, de ahí la *necesidad* de buscar el mate. Por lo tanto intentaremos, *aspiraremos*, crear una posición en la que el rey del contrario se encuentre en mate.

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

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

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

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

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

diagrama 1

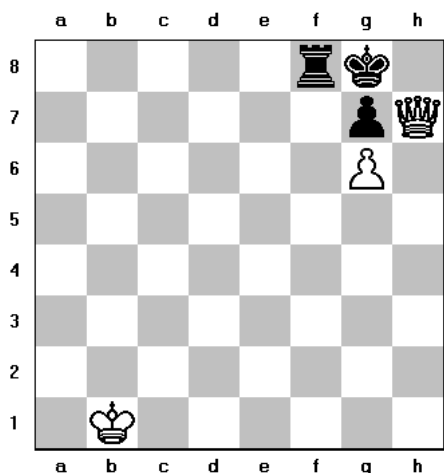
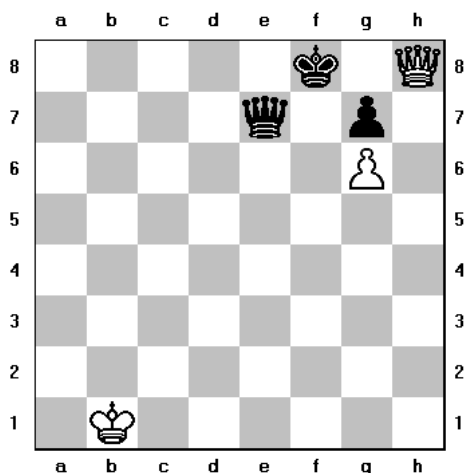
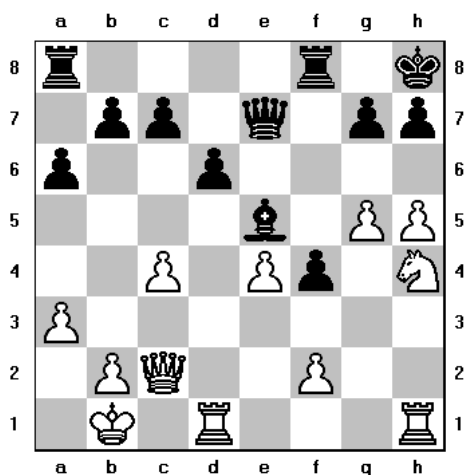


diagrama 2



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

diagrama 3



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

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

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

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

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

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

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

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

diagrama 4

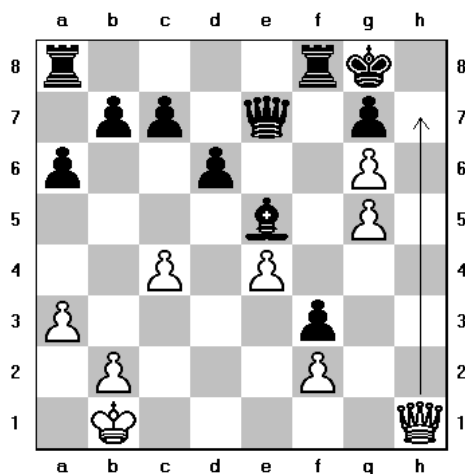


diagrama 5

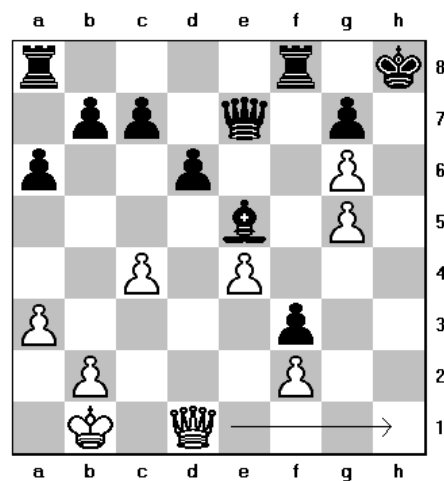


diagrama 6

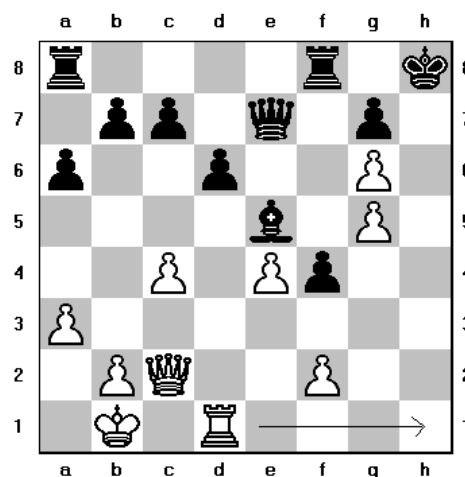


diagrama 7

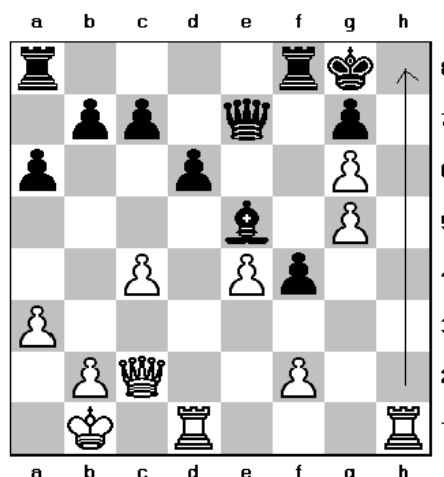


diagrama 8

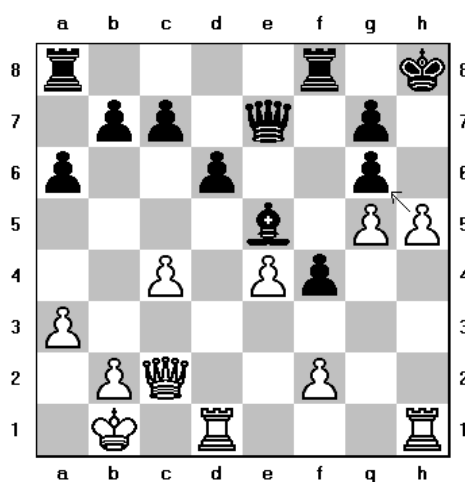
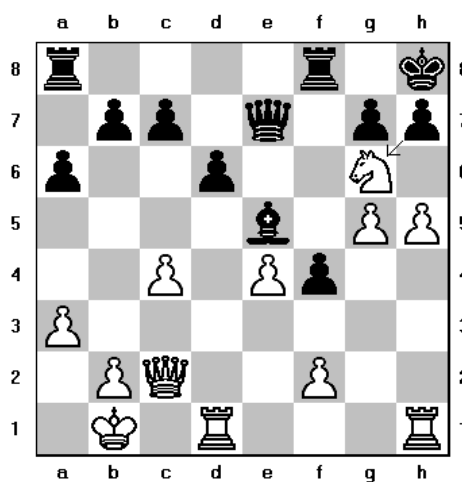


diagrama 9



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

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

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

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

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

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

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

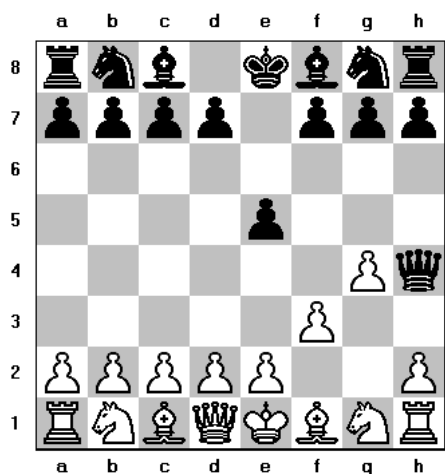
Jaques mates rápidos

El mate del loco

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

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

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



1.g4

Apertura de Flanco denominada Grob.

1...e5

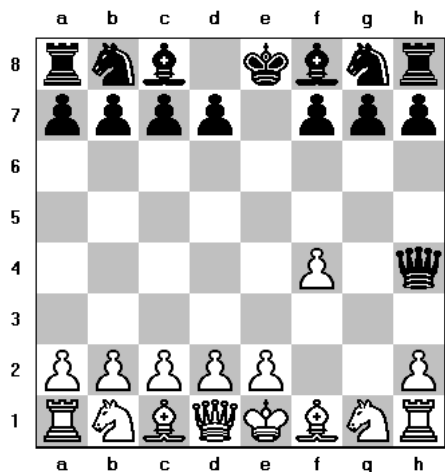
Una respuesta correcta

2.f3??

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

2...Dh4# (ver diagrama)

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



Veamos una aplicación de este tema en la apertura Bird:

1.f4 e5

Esta entrega de peón es denominada Gambito From.

2.g3

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

2...exf4 3.gxf4??

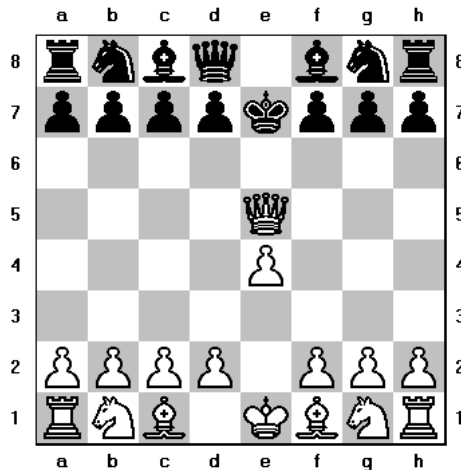
Se debilita la diagonal temática, y ante un jaque las blancas no tienen respuesta

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

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

El mate del tonto

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



1.e4 e5

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

2.Dh5?

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

2...Re7??

Este es el gran error. Las negras parece que quieren suicidarse

3.Dxe5# (ver diagrama)

Uno de los mates más rápidos dados por las blancas

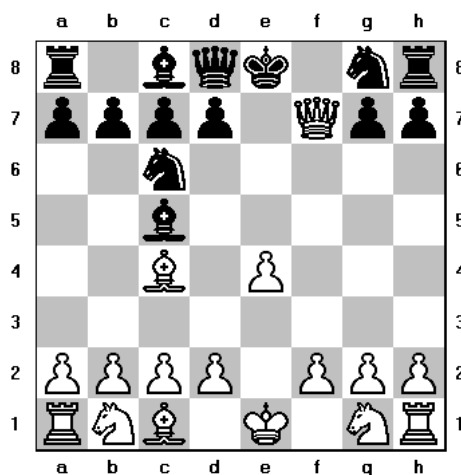
El mate del pastor

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

Su idea es muy simple:

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

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



1.e4 e5 2.Ac4

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

2...Cc6 3.Df3

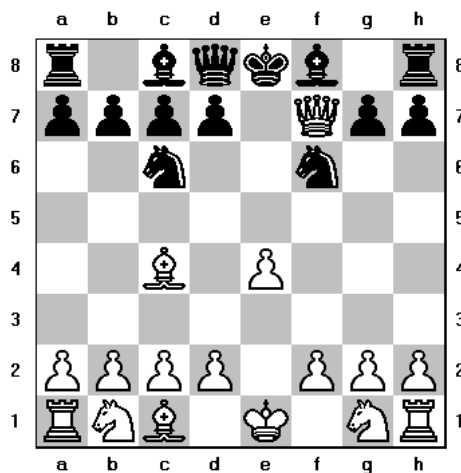
Atacando f7 con la dama y amenazando mate

3...Ac5??

El negro no ve la amenaza de jaque mate.

4.Dxf7# (ver diagrama)

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



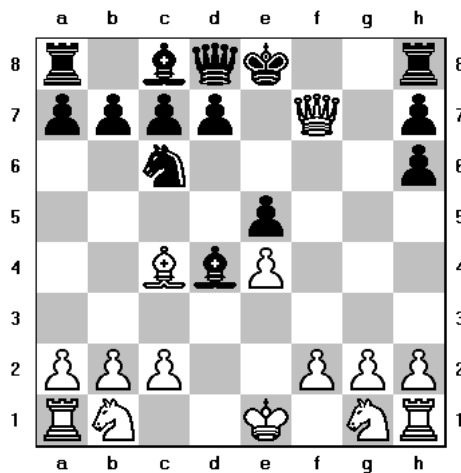
1.e4 e5 2.Ac4 Cc6 3.Dh5

Amenaza mate en f7

3...Cf6

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

4.Dxf7# (ver diagrama)



1.e4 e5 2.Ac4 Ac5 3.Df3

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

3...Ch6

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

4.d4

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

4... Axd4

Captura el peón pero...

5.Axh6

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

5...gxf6

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

6.Dxf7# (ver diagrama)

El mate de Legal

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

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

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

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

1.e4 e5

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

2.Cf3

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

2...d6

El negro defiende el peón con. Defensa Philidor.

3.Ac4

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

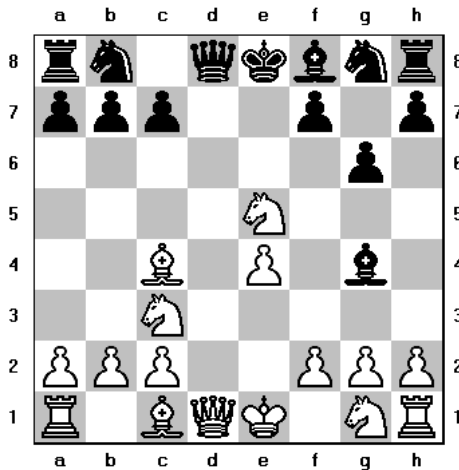
3...Ag4

El alfil clava el caballo de f3.

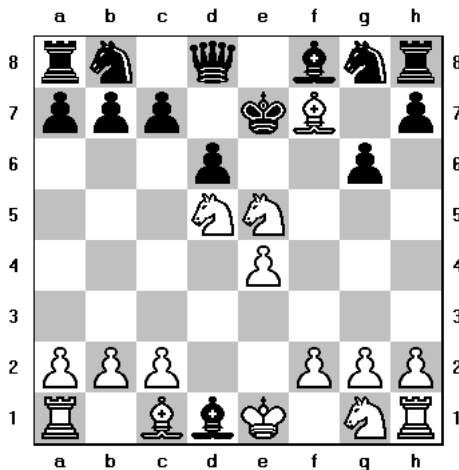
4.Cc3 g6??

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

5.Cxe5 (ver diagrama)



(diagrama después de 5.Cxe5)



(diagrama después de 7.Cd5)

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

5...Axd1??

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

6.Axf7+

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

6...Re7

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

7.Cd5# (ver diagrama)

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

Los modelos de mate

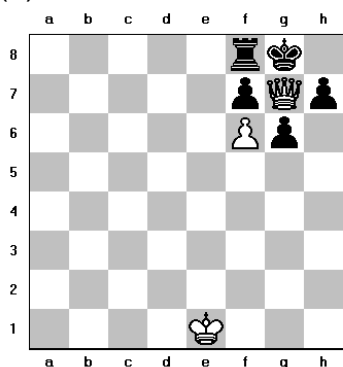
El mate es el objetivo final de la partida y es por lo tanto el final ideal de cualquier combinación.

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

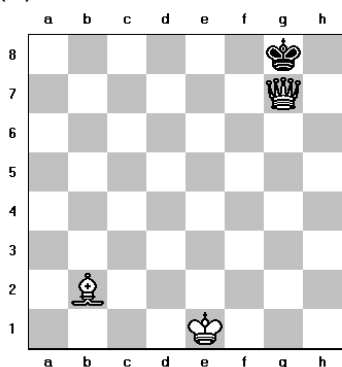
Mediante estudio de posiciones y la resolución de ejercicios se puede desarrollar y mejorar la visión de mate y la habilidad para encontrar las combinaciones.

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

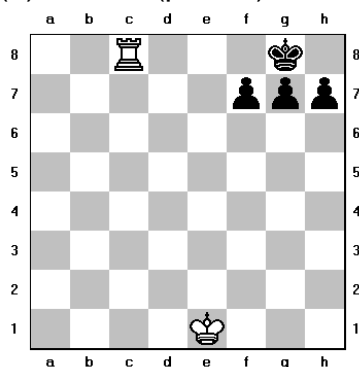
(1) Beso de la muerte



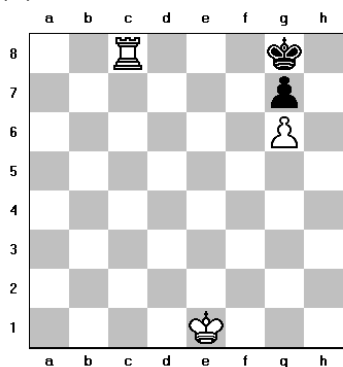
(2) Beso de la muerte



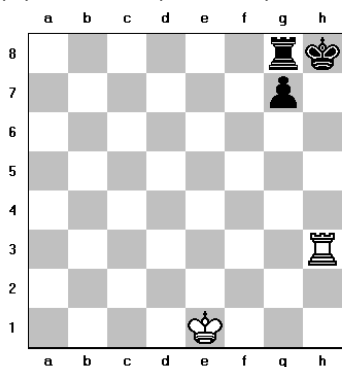
(3) El tubo (pasillo)



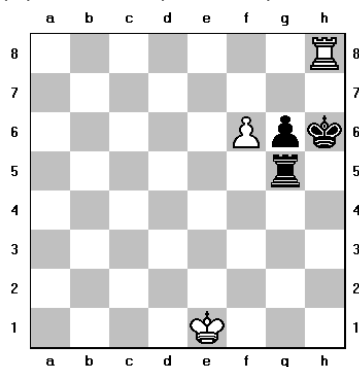
(4) El tubo



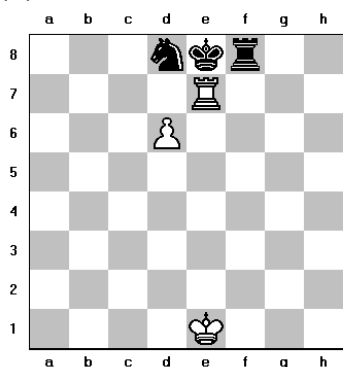
(5) El tubo (vertical)



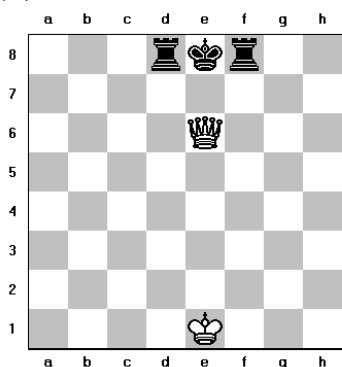
(6) El tubo (vertical)



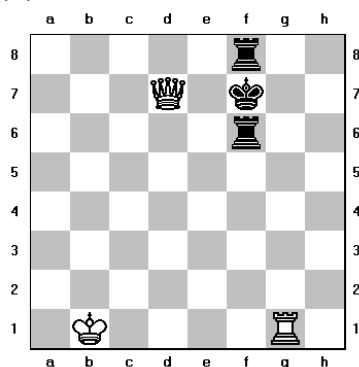
(7) Hombreras



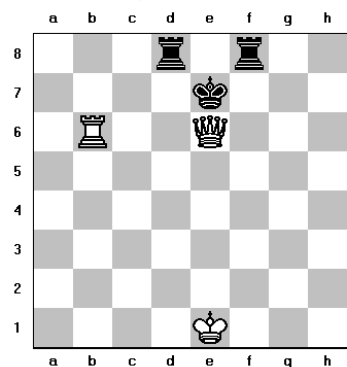
(8) Hombreras



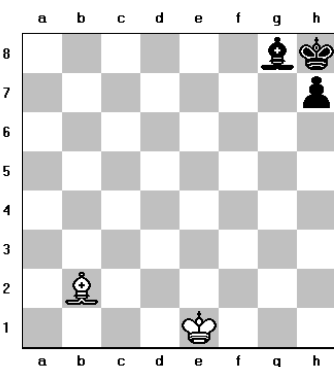
(9) Hombreras



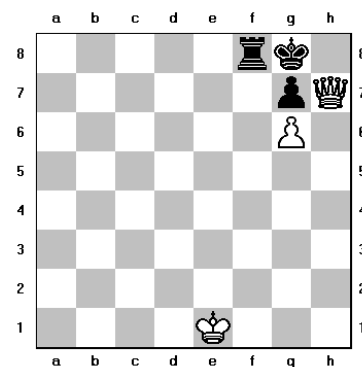
(10) Hombreras
(Cola de golondrina)



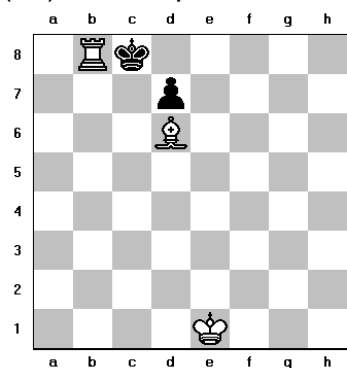
(11) Del vampiro



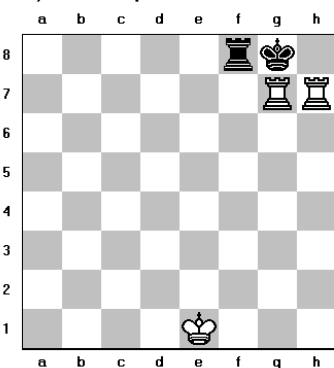
(12) Damiano



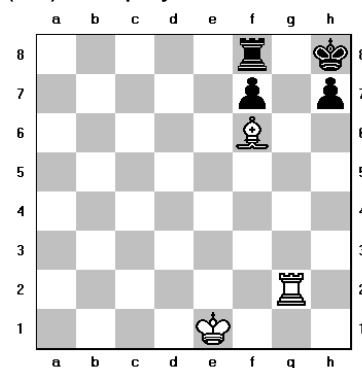
(13) De la Opera



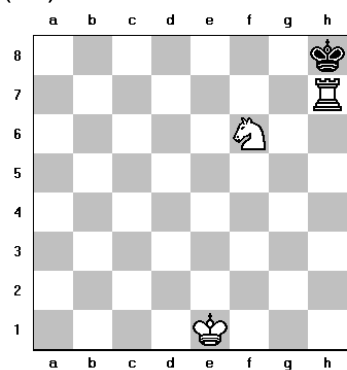
(14) La séptima absoluta



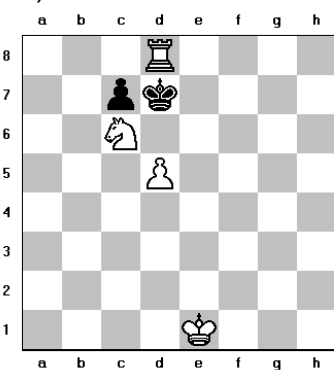
(15) Morphy



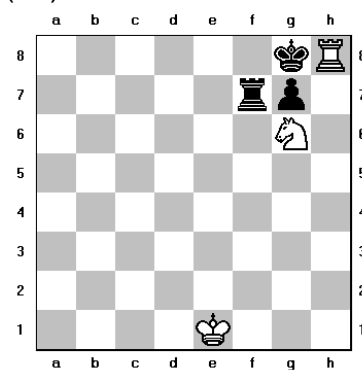
(16) Árabe



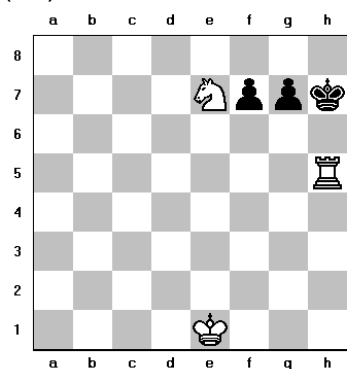
(17) Árabe



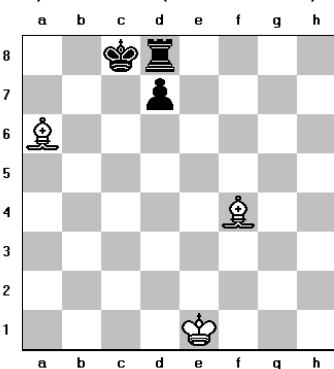
(18) Árabe



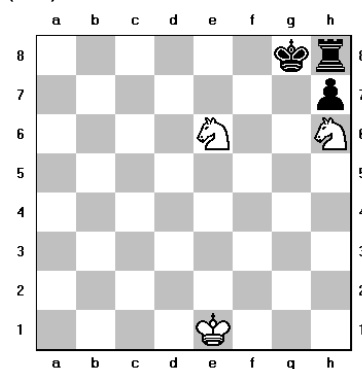
(19) Anastasia



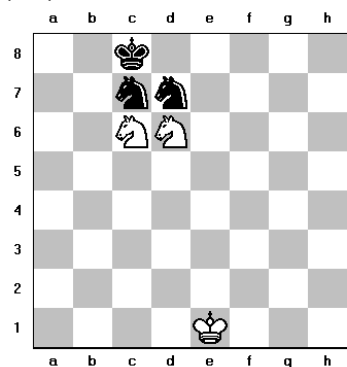
(20) Boden (dos alfiles)



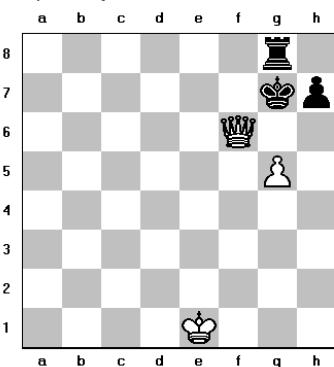
(21) Los dos caballos



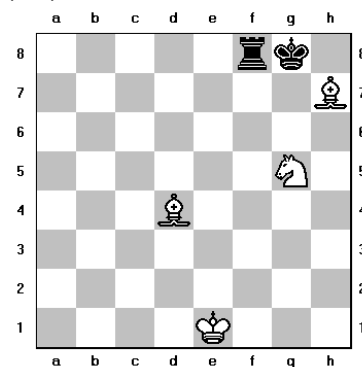
(22) Los dos caballos



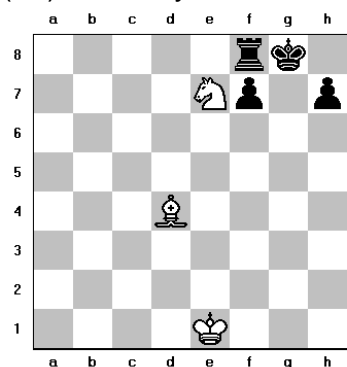
(23) La paloma



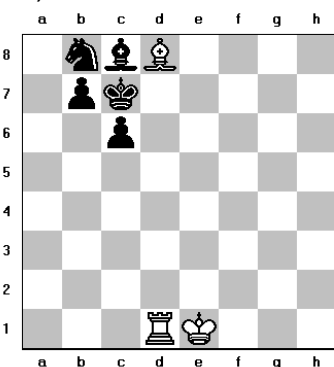
(23) Blackburne



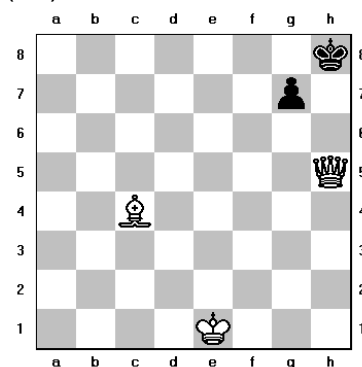
(25) De alfil y caballo



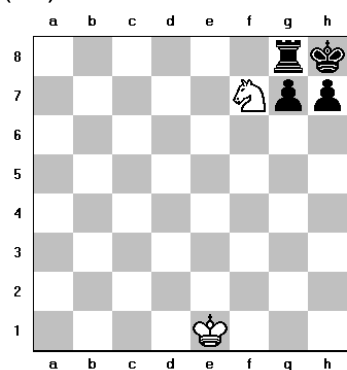
(26) Reti



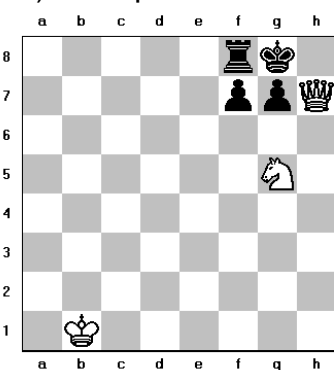
(27) Greco



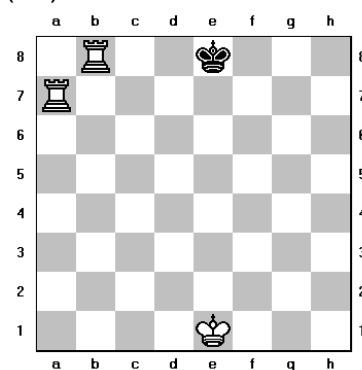
(31) La coz



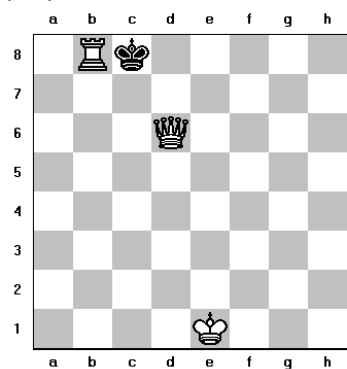
(32) Enroque



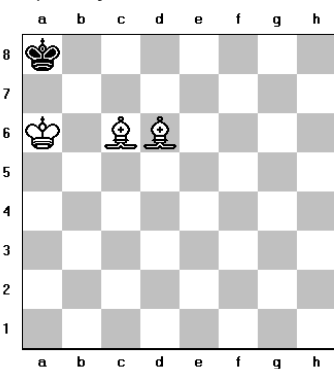
(33) La escalera



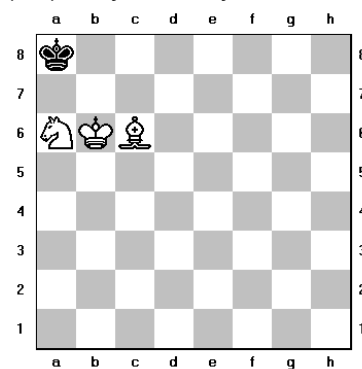
(34) El rodillo



(35) Rey + dos alfiles



(36) Rey + alfil y caballo



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

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

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

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

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

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

Temas tácticos

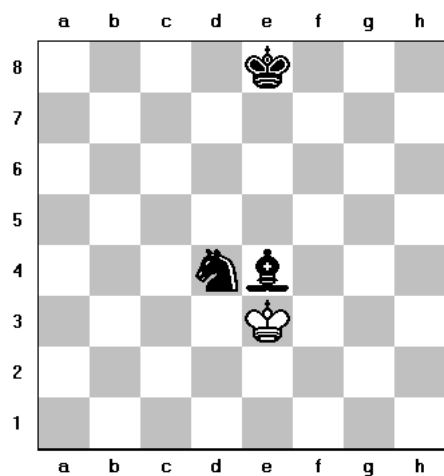
El ataque doble

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

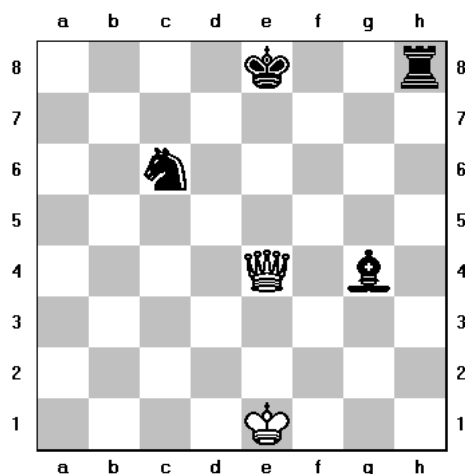
Se produce le con cierta frecuencia y es después de descuido la forma más común de ganar material.

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

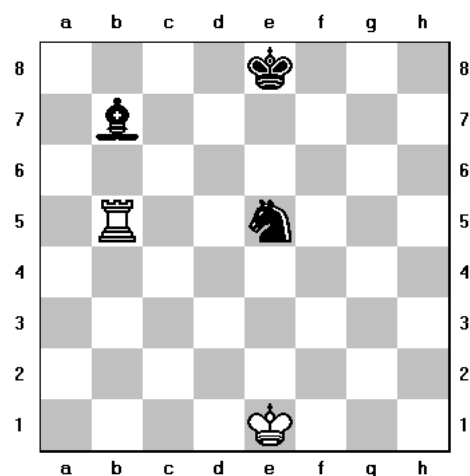
Todas las piezas, desde el rey hasta el peón, son capaces de realizar un ataque doble (o múltiple en algunos casos).



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

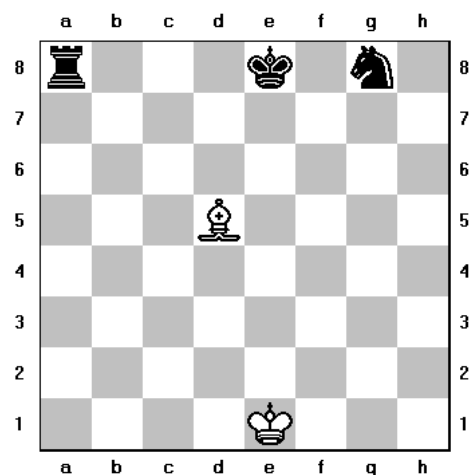


La dama, con su gran facilidad de movimiento a lo largo de las filas, columnas y diagonales, es la pieza ideal para realizar un ataque doble. Pero debido a su gran valor, sólo es eficaz si las piezas están indefensas.

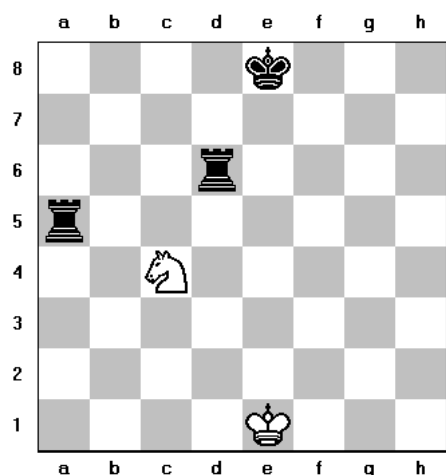


Aquí tenemos un ataque cuádruple (jaque y tres piezas).

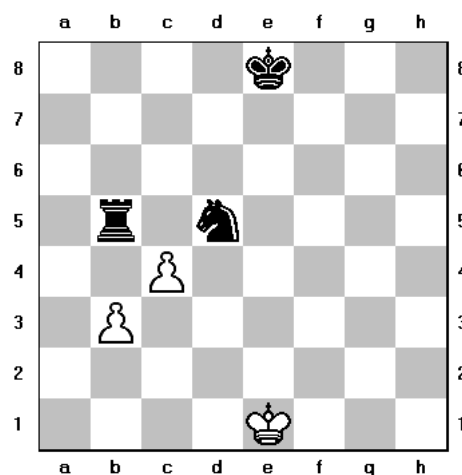
Aquí la torre está ataca al alfil y al caballo al mismo tiempo. Debido a que las torres suelen jugar por las columnas este ataque no es muy frecuente



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

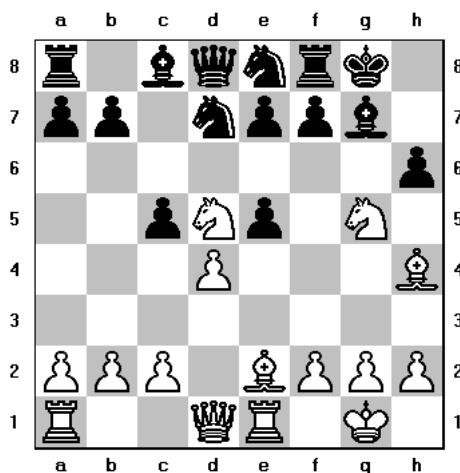


El caballo ataca a las dos torres.
Este tipo de ataque doble, además de ser muy eficaz debido al valor del caballo, es también uno de los más temidos y difíciles de ver por los principiantes por el movimiento del caballo, que salta.



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

Veamos las siguientes posiciones:



Juegan las blancas

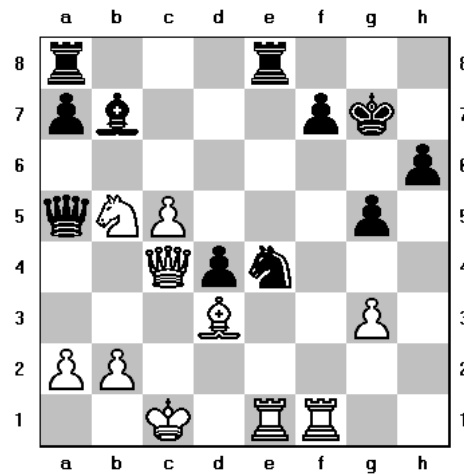
1.Ce6

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

1...Da5

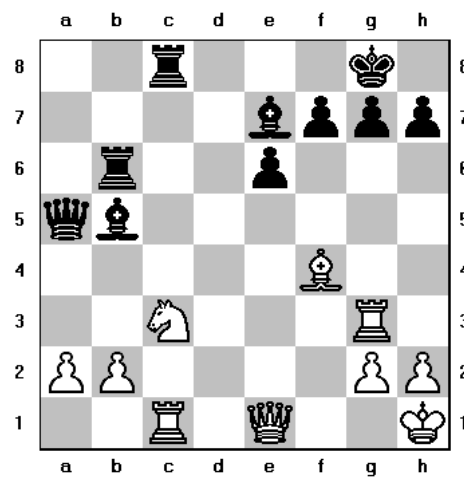
1...fxe6 2.Cxe7+ Dxe7 3.Axe7+-

2.Cxe7+ Rh8 3.Cxf8 Cxf8 4.Cxc8 Txc8 5.dxe5+-



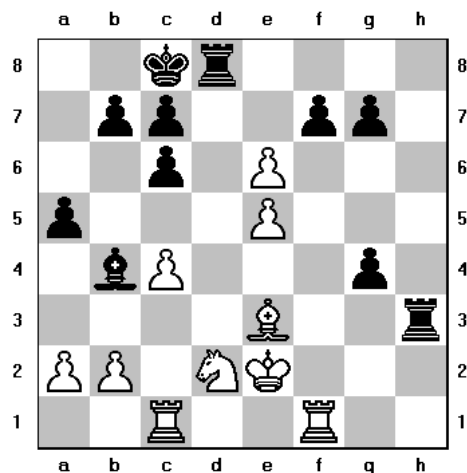
Juegan las negras

1...Dd2+ 2.Rb1 Dxe1+ 3.Txe1 Cd2+
El caballo da jaque y ataca la dama
4.Rc2 Cxc4



Juegan las blancas

1.Ac7 Txc7 2.De5
Las blancas amenazan mate con 3.Dxg7# y capturar la torre de c7
2...g6 (o 2...Rf8) 3.Dxc7
Las blancas han ganado la calidad y están mejor.



Juegan las negras

24... Txe3+

Con esta jugada el negro elimina el defensor del caballo.

25.Rxe3

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

25...Axd2+

Ataque doble de alfil (da jaque al rey y amenaza la torre)

26.Re4

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

26...fxe6

Con ventaja de las negras

El Ataque (Jaque) Descubierto

Distinguir hemos aquí tres casos y una combinación famosa:

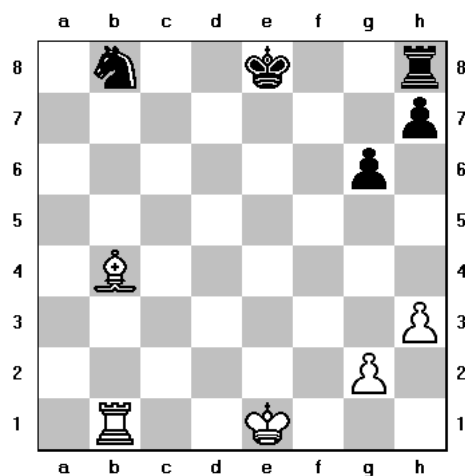
- Ataque descubierto
- Jaque cubierto o
- Jaque doble
- La combinación del molino en

Ataque descubierto

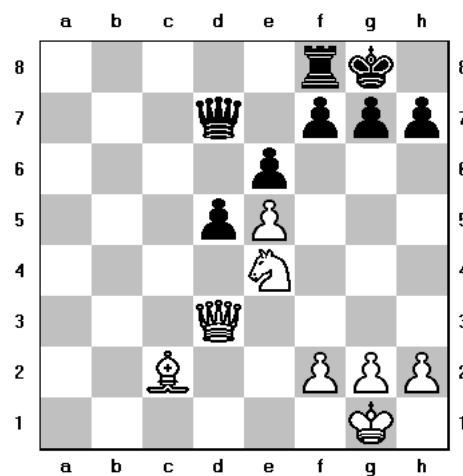
El ataque a la descubierta consiste en atacar un objetivo del contrario con una pieza que no se mueve pero cuya acción queda libre al retirar una pieza que le en la bloqueaba buen (obstaculizaba). En la mayoría de los casos esta segunda pieza suele atacar otro objetivo, con lo que tenemos que dos piezas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

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

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



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

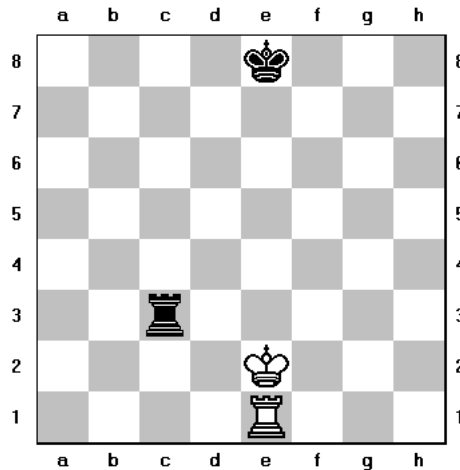


Jugando las blancas 1.Cc5 atacan la dama con el caballo y amenazan mate con 2.Dxh7#, con lo que a las negras no les queda otro remedio que perder su dama y defenderse de la amenaza de mate. Aquí tenemos el ataque a una pieza y por otro lado una amenaza. En estos casos la

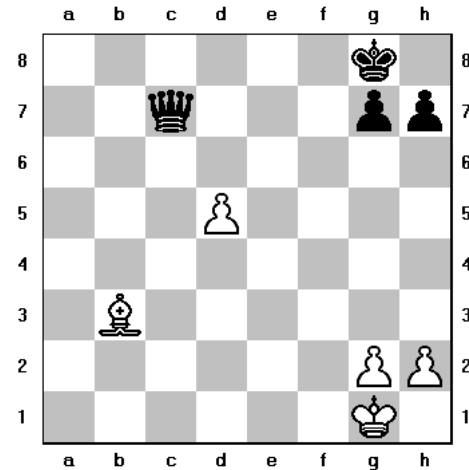
Jaque descubierto

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

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



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



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

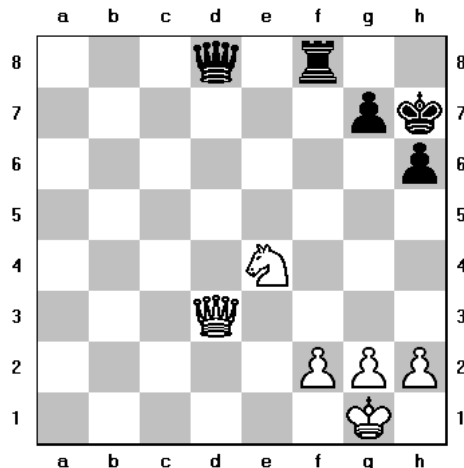
El Jaque doble

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

La descubierta es la única manera de dar jaque doble.

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

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



Juegan las blancas:

1.Cf6+

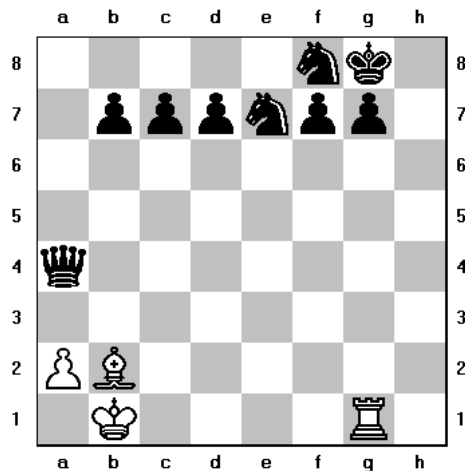
Se da jaque con la pieza que se mueve, el caballo, y también con la que no, la dama. La única opción es mover el rey

1...Rh8 2.Dh7#

Aquí vemos como el jaque doble desemboca en mate.

La combinación del molino

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

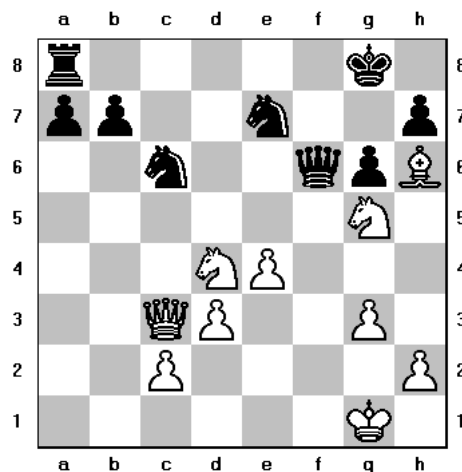


Juegan las blancas:

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

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

Veamos las siguientes posiciones:



Juegan las blancas

1.Cxc6

Ataque descubierto. La ventaja de las blancas es definitiva

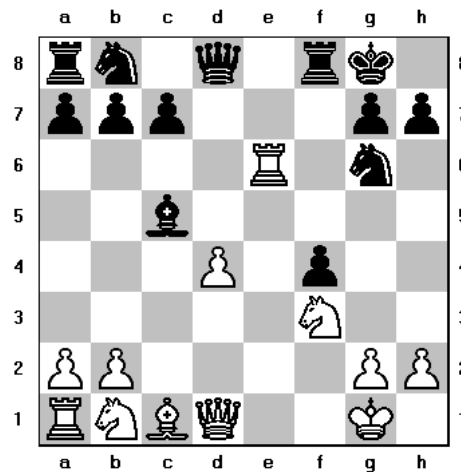
1...Tf8 [

La menos mala, pero no soluciona nada. Por ejemplo: 1...Dxc3 2.Cxe7+ Rh8 3.Cf7#

2.Dxf6 Txf6 3.Cxe7+ Rh8 4.e5 Tf8 [

Cualquier otro movimiento de torre sería igual

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



Juegan las blancas

1.Db3

Se amenaza jaque a la descubierta.

1...Axd4+2.Cxd4 Dxd4+

Parece que las negras se han salvado.

3.Ae3

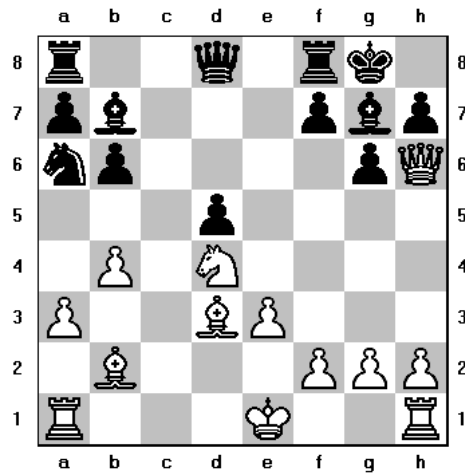
Brillante jugada ante la que las negras ya no pueden salvar la dama

Si 3... Dd7 entonces con Te7+ se captura la dama con la torre.

Si 3... Dd7 entonces con Td6+ se captura la dama con la torre.

Si 3... exf3 entonces con Te4+ se captura la dama con la torre.

Y así en el resto de posibilidades.



Juegan las blancas

1.Dxg7+

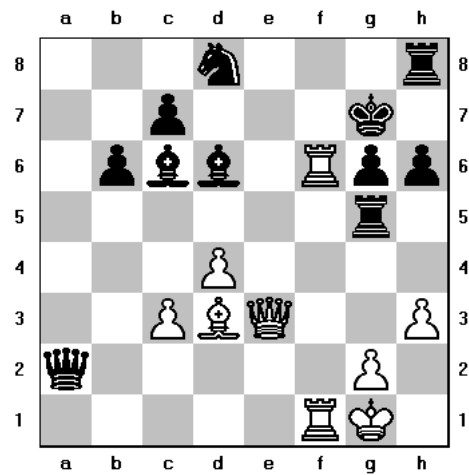
Era necesario eliminar este alfil para preparar el jaque doble

1...Rxd7 2.Cf5+

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

Rg8 3.Ch6#

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



Juegan las blancas

1.Dxg5

Elimina al defensor de g6

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

Jaque descubierto

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

Jaque descubierto

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

Jaque descubierto

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

Jaque descubierto

9...Rg7 10.Txa2

Y las negras están perdidas.

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

La clavada

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

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

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

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

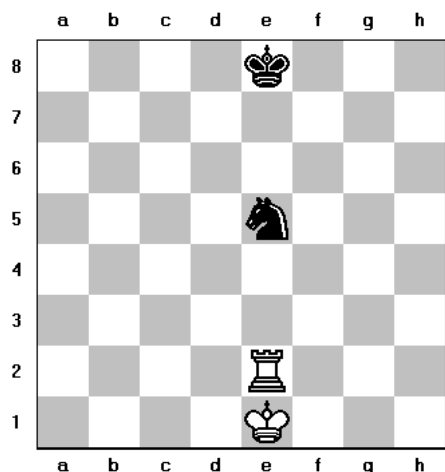
Distinguiremos entre dos tipos de clavada:

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

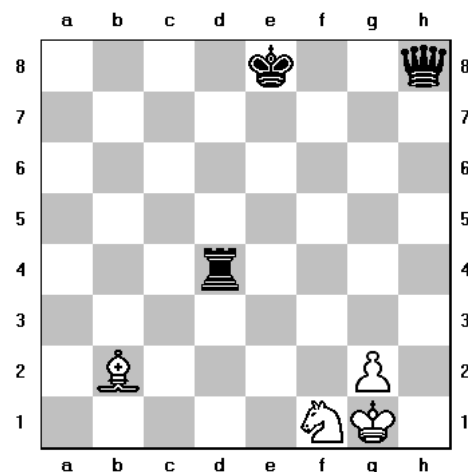
Dentro de éstos diremos que la clavada es parcial, tanto si la resguardada es el rey como si no, en el caso de que la clavadora y la clavada tengan el mismo movimiento. En este caso, la clavada se podrá mover a lo largo de la línea (columna, fila o diagonal).

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

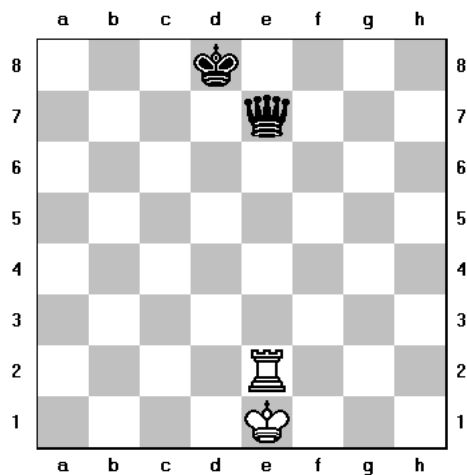
En el caso de que una pieza clavada pueda defenderse creando una amenaza mayor (como por ejemplo un jaque) y capturar a la clavadora diremos que es una falsa clavada. Este caso sólo se puede dar cuando la clavada es relativa.



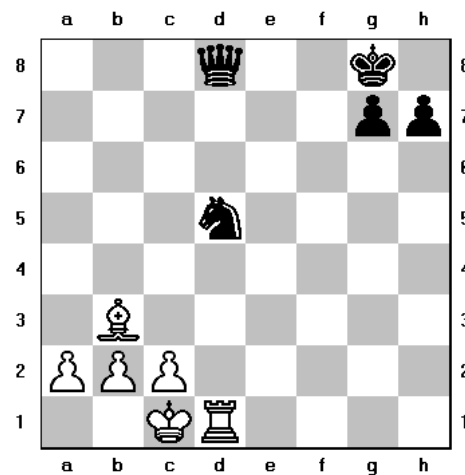
Clavada absoluta. El caballo no se puede mover porque se quedaría el rey en jaque. Con la clavada absoluta la pieza clavada pierde todas sus funciones



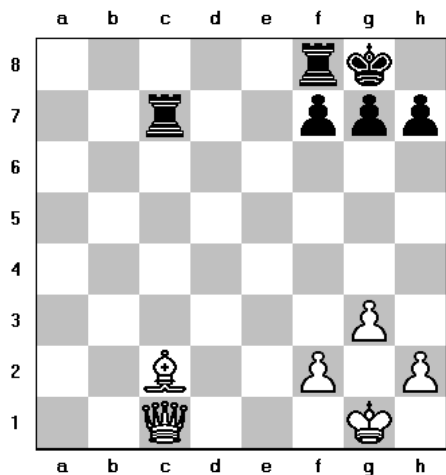
Clavada relativa. La torre se puede mover, pero no es conveniente porque se capturaría la dama que es de mayor valor



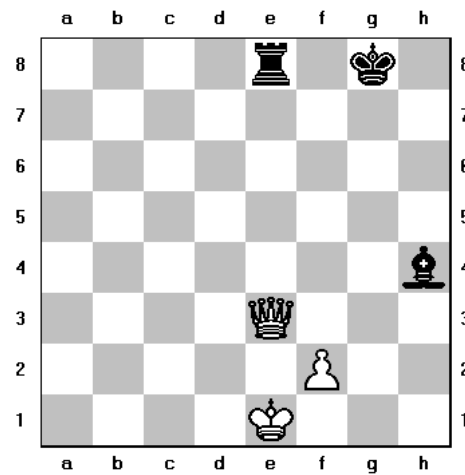
A esta clavada la llamaremos parcial porque la torre aunque no se puede mover a lo largo de la fila sí puede hacerlo a lo largo de la columna.



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

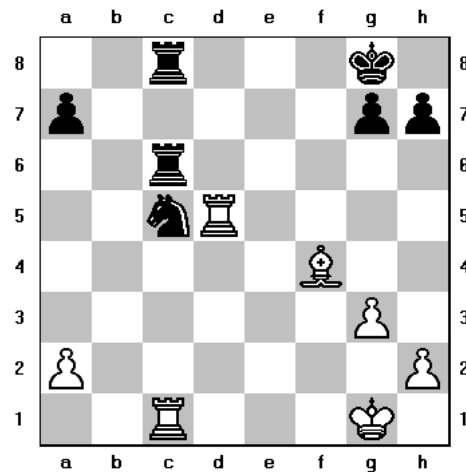


Falsa clavada. El alfil está clavado (clavada relativa), pero si el turno de juego fuera de las blancas podrían jugar Axh7+ las negras moverían su rey y las blancas a continuación capturarían la torre negra de d7



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

Veamos las siguientes posiciones:



Juegan blancas

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

1.Td6 Tb6

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

2.Td2

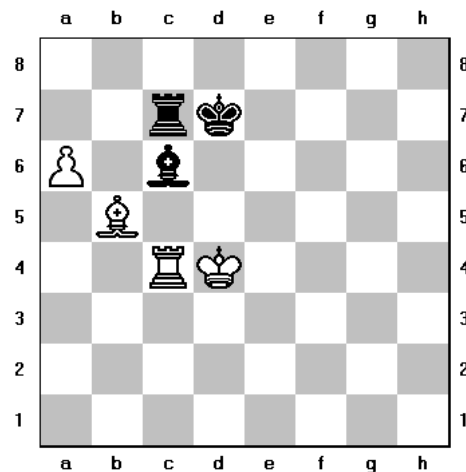
Una maniobra para doblar torres en la columna c y aprovechar la clavada.

2...Tf6 3.Tdc2 Tfc6

Otras jugadas no mejoran la situación.

4.Ae3

Y cuando menos se gana el caballo con ventaja suficiente.



Juegan las blancas

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

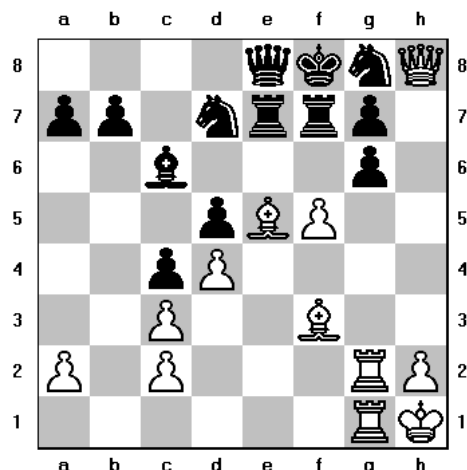
No sirve 1.Axc6+ Txc6 2.Txc6 (*Tampoco sirve 2.Ta4 por 2...Tc8 3.a7 Ta8 4.Rd5 Rc7 5.Rc5 con igualdad*) 2...Rxc6 y el peón es capturado.

Lo correcto es:

1.Txc6

1...Txc6 2.a7

Y el peón corona]



Juegan las blancas

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

1.Ad6

Amenaza T_{xg6} seguida de T_{xg7}

1...Dd8

Igualmente, si 1...T_{f6} 2.T_{xg6} T_{xg6} (2...D_{xg6} 3.A_{xe7+} R_{xe7} 4.f_{xg6} R_{f8} 5.D_{h5} con gran ventaja) 3.f_{xg6} con la amenaza de T_{e1} 3...C_{df6} 4.T_{e1} A_{d7} 5.T_{xe7} El caballo de g8 no puede hacer nada.

2.T_{xg6} C_{df6} 3.T_{xf6} T_{xf6} 4.T_{xg7}

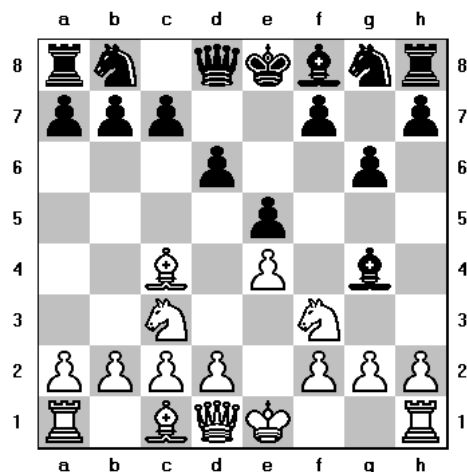
La torre de e7 tampoco puede hacer nada

4...R_{e8} 5.T_{xg8+} T_{f8} 6.T_{xf8+} R_{d7} 7.T_{xd8}#

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

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.Ac4 Ag4 4.Cc3 g6 5.Cxe5

¿Qué jugarías aquí con las blancas?



5.Cxe5 Axd1

Las negras capturan la dama sin reparar en más. Mejor hubiera sido jugar 5...d_xe5 a lo que las blancas replicarían con 6.D_{xg4}.

6.Axf7+

El mate es inevitable.

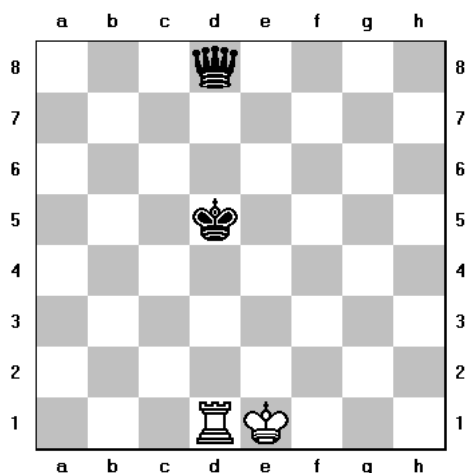
6...R_{e7} 7.Cd5#

Ataque rayos X

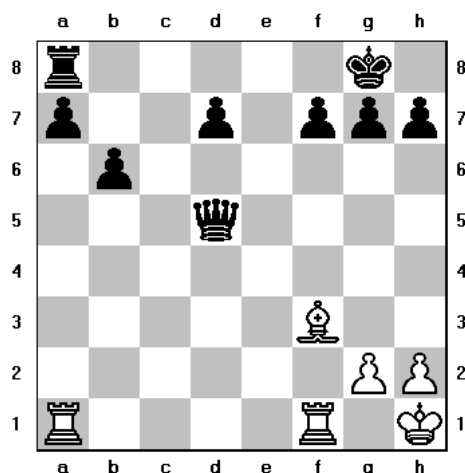
Al igual que la clavada en el ataque rayos X intervienen tres piezas que están situadas en una misma línea (en columna fila o diagonal). , pero a diferencia de esta, la pieza que está en el medio es de mayor valor que la que está detrás, por lo que la mayoría de los casos es frecuente que se aparte dejando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

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

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



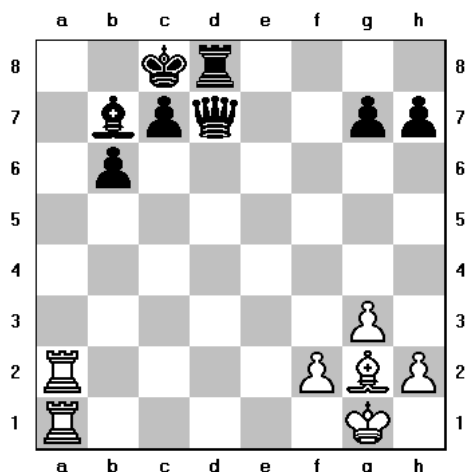
La torre blanca está dando jaque, el rey se tiene que mover y ésta captura la dama. El objetivo del ataque era la dama a través del rey.



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

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

Veamos el siguiente ejemplo en el que la dama situada en g2 ataca la casilla a8 a través de alfil, este es uno de los casos que algunos consideran ataque rayos X.

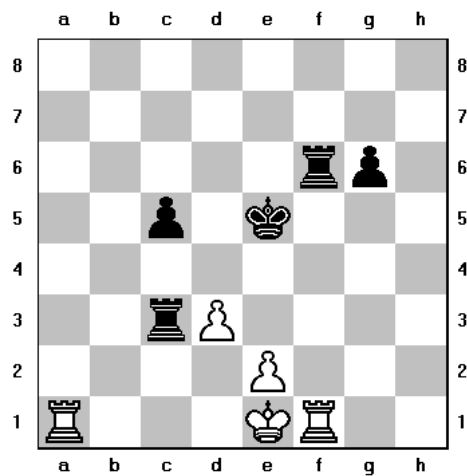


Juegan las blancas.

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

1.Ta8+ Axa8 2.Txa8#

Posiciones sobre el ataque rayos X.



Juegan las blancas

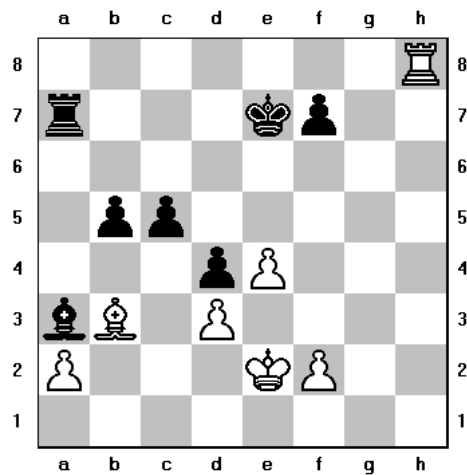
El material está igualado pero las blancas pueden conseguir un ataque rayos X

1.d4+ cxd4

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

2.Ta5+ Re6 3.Ta6+

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



Juegan las blancas

39.Axf7

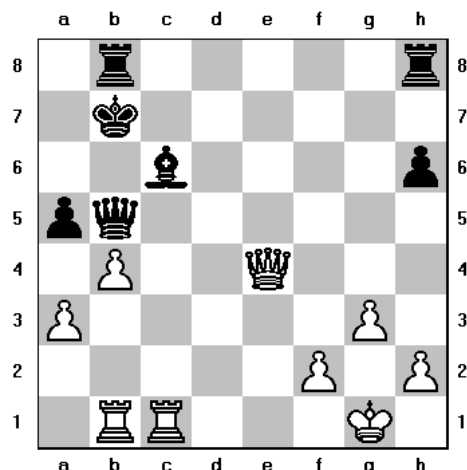
Aparece el tema de rayos X.

39...c4

Si 39...Rxf7 40.Th7+ Ataque rayos X 40...Re6 41.Txa7 con ventaja decisiva

40.Axc4

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



Juegan las blancas

1.Txc6 Dxc6 2.bxa5+

Descubierta

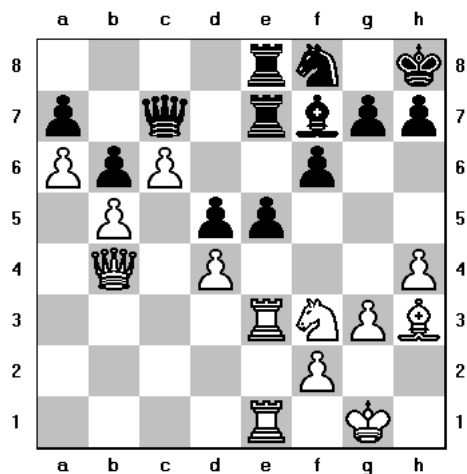
2...Rc7 3.De5+

Ataque rayos X sobre la torre de b8

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

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

Posición de ataque a la casilla:



Juegan las blancas

La dama situada en b4 ataca la casilla f8 a través de la torre

1.dxe5 fxe5

Las negras no quieren perder el peón e ignoran el ataque rayos X de la dama blanca sobre la casilla f8. Pero era mejor: 1...Rg8 2.Dd4 fxe5 3.Txe5 Cg6 4.Txe7 Txe7 5.Txe7 Dxe7 6.Dg4 Con ventaja decisiva.

2.Cxe5 Txe5 3.Txe5 Txe5

Otras continuaciones no son mucho mejores. Por ejemplo: 3...Ae6 4.Axe6 Cg6 5.Txd5 Con ventaja decisiva.

4.Dxf8+

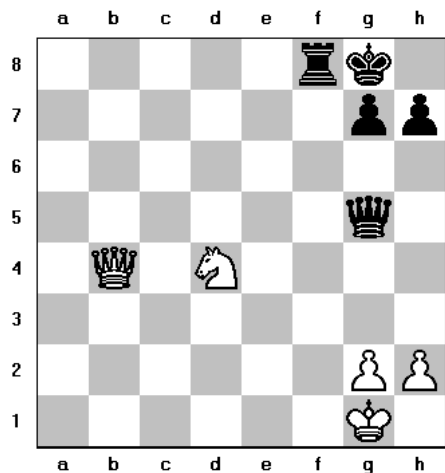
Esta era la casilla a la que deseaba ir la dama.

4...Ag8 5.Txe5 Dxe5 6.c7 Dxc7 7.Ae6 Y el mate es irremediable.

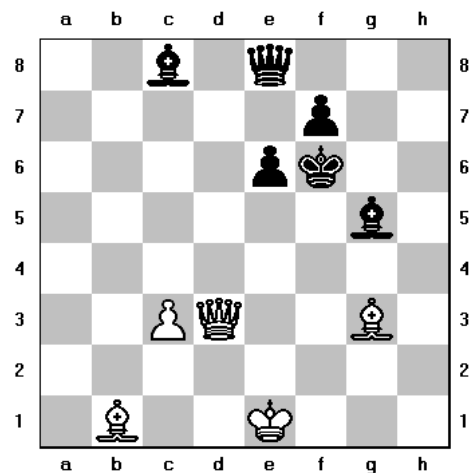
La Atracción

Era atracción consiste en el sacrificio de una pieza en una casilla para atraer a una del adversario, generalmente el rey o la dama, a la misma, con lo que se harán posibles otras combinaciones. Podríamos decir que la atracción es el paso previo a una combinación compleja.

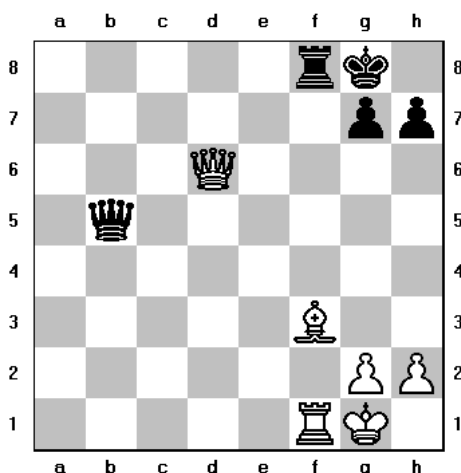
Normalmente la atracción se puede rechazar, excepto si ello implicaba una pérdida mayor y su importancia dependerá de los resultados que se pueden obtener.



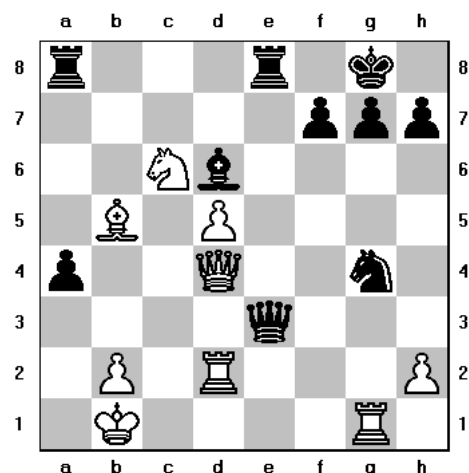
Aquí las blancas juegan 1.Dxf8+ atrayendo al rey a f1, 1...Rf8, para después dar un doble de caballo, 2.Ce6+ mueve el rey y 3.Cxg5 capturando la dama negra.



La posición del rey negro es muy expuesta, lo que facilita la atracción para darle mate: 1.Ae5+ Rxe5 única y se le da el golpe definitivo 2.Dd4#

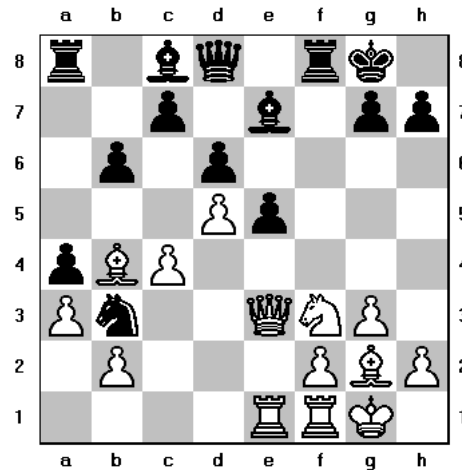


Juagando las blancas 1.Dxf1+ atraen al rey a la casilla f8, 1...Rxf8, para a continuación hacer una descubierta, 2.Ac6+, capturando la dama.



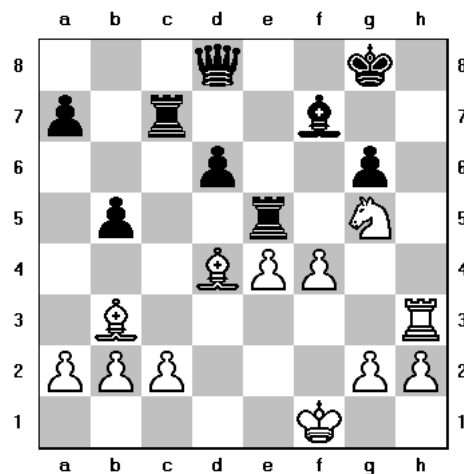
Es el turno de las negras que juegan 1...Ac5 pero las blancas rechazan la atracción Dxc5 que perdería dama por alfil y responden 2.Dxe3 Axe3 doble 3.Txg4 Axd2 Con ventaja de las negras, calidad y peón.

Veamos las siguientes posiciones:



Juegan las blancas

1.Cxe5 atracción **1...dxe5** **2.Axe7** atracción **2...Dxe7** **3.d6** descubierta **3...cxd6**
4.Axa8 [con ventaja de calidad para las blancas]



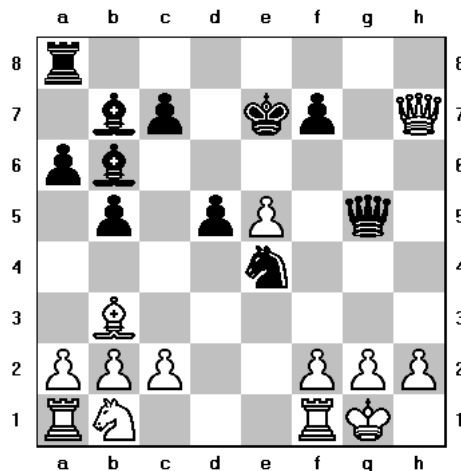
Juegan las blancas

1.Axf7+ Txf7

1...Rg7 falla por **2.Ce6+ Rxf7** **3.Cxd8+ Re7** **4.fxe5** y las blancas tienen ventaja decisiva]

2.Th8+ atracción

2...Rxd8 **3.Cxf7+ Rh7** **4.Cxd8 Txe4** **5.Cc6 Txf4+** **6.Re2** y las blancas tienen ventaja decisiva]



Juegan las negras

1...Axf2+ atracción 2.Rh1

2.Txf2 Dc1+ 3.Tf1 De3+ 4.Rh1 Cf2+ 5.Rg1 Ch3+ 6.Rh1 Dg1+ atracción 7.Txg1 Cf2#

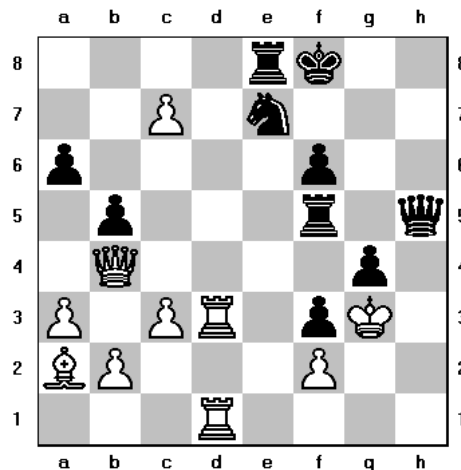
2...Tg8 3.Dh3

3.Tg1 Axg1 4.Dxg8 Dc1 5.Dg5+ Cxg5 6.Cc3 Dxa1 7.Cxd5+ Axd5 8.h4 Ad4+-#

3...d4

3...Ac8 4.Cd2 (4.Df3 Cg3+ 5.Dxg3 Dxg3 6.Txf2) 4...Axh3 5.g3 Cxg3+ 6.hxg3 Ag2+ atracción 7.Rxg2 Dxg3+ -#11/11 8.Rh1 Dg2#]

4.Ca3 4...Dxg2+ 5.Dxg2 Cg3+ atracción 6.hxg3 Th8#



Juegan las blancas

1.Dxe7+ atracción 1...Rxe7

1...Txe7 2.c8D+ Rg7 3.Th1 atracción (3.Dg8+ Rh6 4.Df8+ Rg5 5.Dg8+ Rh6 con igualdad) 3...Dxh1 4.Dxf5 Dg2+ 5.Rf4 Dh2+ 6.Rxg4 Dxf2 7.Dxf3 con gran ventaja, las blancas tienen alfil de más.

2.Td7+ única

2...Rf8 3.Th1 atracción 3...Dxh1

3...Dg6 4.Th8+ Dg8 5.Txg8#

4.Tf7+ Rg8 única 5.Te7+ Rh8

5...Rf8 6.Txe8+ Rxe8 7.c8D+ Re7 8.De6+ Rd8 9.Dxf5 con gran ventaja.

6.Txe8+ Rg7 7.Tg8+ Rh7 8.Th8+ atracción 8...Rxh8 9.c8D+ Rg7 10.Dg8+ Rh6 11.Dh8+ Rg6 12.Dxh1 con ventaja decisiva

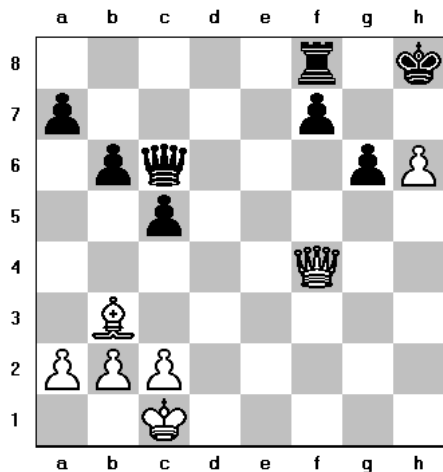
La desviación

La desviación consiste en forzar a una pieza rival a dejar su posición actual, abandonando las funciones, de ataque o defensa, que realiza. No importa dónde se desvíe no es donde se mueva sino que deje de cumplir con sus tareas.

La importancia de la desviación dependerá de la función que estuviera realizando la pieza. Si estuviera defendiendo un mate, aparecerían las posibilidades de Marte, si estuviera defendiendo una pieza las de su captura, o si estuviera defendiendo una casilla las de su control.

Una de la más efectiva es la desviación con jaque, debido a la necesidad de librarse del jaque.

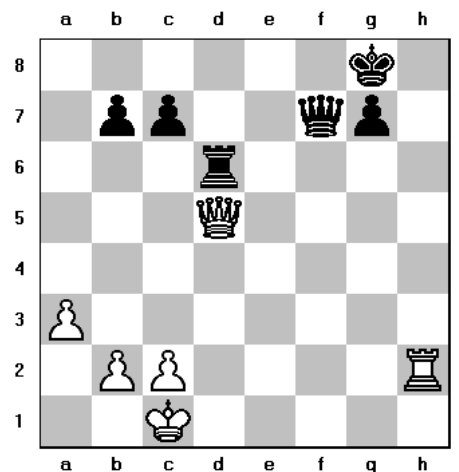
La desviación es la maniobra táctica previa a una combinación.



Jugando las blancas 1.Ad4 las negras se ven forzadas a dejar que el alfil capture su dama o a moverla a una casilla en la que no pueda ser capturada, desviándola así de la defensa de la casilla f6.

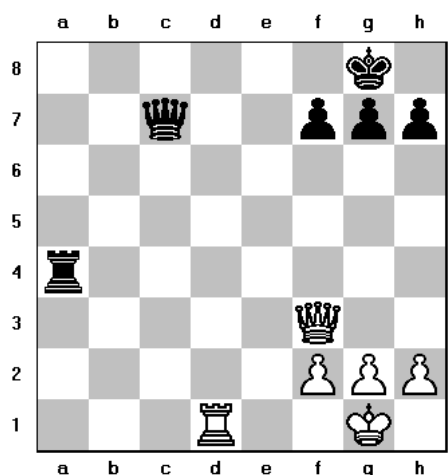
Si las negras mueven su dama a una casilla en la que no esté atacada la dama blanca puede ir a la casilla f6 dando jaque y seguidamente mate, por ejemplo:

2... Dd7, 3.Df6 Rg8 y 4.Dg7#



Juegan las blancas. Aquí el motivo de la desviación es diferente. Si las negras tuvieran su rey en f8, por ejemplo, tendrían una ventaja decisiva, pero la posibilidad de las blancas poder desviar el rey negro de la defensa el rey negro de la defensa de su dama invierte la situación.

Las blancas juegan 1.Th8+ con lo que la jugada 1... Rxh8 de las negras es forzada y las blancas con 2.Dxf7 capturan la dama negra que se ha quedado indefensa.

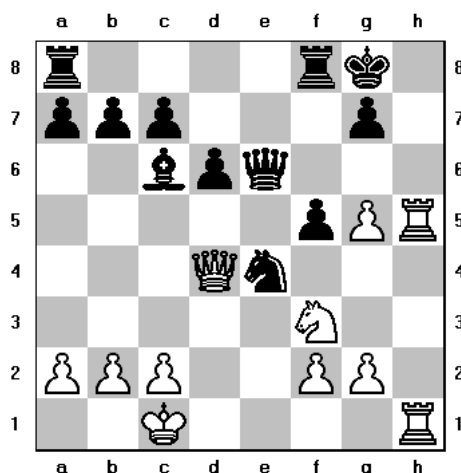


En este caso la dama negra situada en c7 está defendiendo la casilla d8, si esta casilla queda indefensa la torre blanca podría dar mate.

Las blancas pueden forzar a las negras a que su dama negra abandone esa función, que la casilla d8 quede indefensa, o a la pérdida de material.

Las blancas juegan 1.Dc6 De7 para evitar el mate defendiendo la casilla d8 2.Dxa4 con ganancia de material; si 2...Da4 entonces 3.De7 sería mate.

Veamos las siguientes posiciones:



Juegan las blancas

Las blancas intentan jugar g6 y amenazar mate con Th8 pero falla: 16.g6 Dxc6

17.Dc4+ d5 con ligera ventaja negra

Tienen que desviar la dama de la defensa de g6 el peón de la columna d

2.Ce5

Se amenaza Th8# pero si las negras toman con la dama se desvía de la defensa de la casilla g6. si toman con el peón se desvían de jugar d5 como respuesta a Dc4+ de las blancas y si juegan g6 están en red de mate

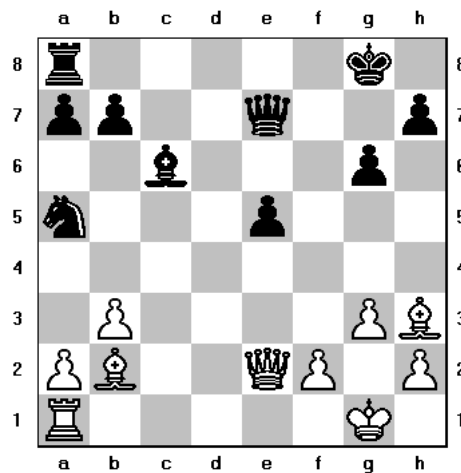
1...Dxe5 desviación 2.g6 Df4+ 3.De3 Dh6 4.Txh6 gxh6 5.Dxh6 Cxf2 6.Dh7#

1...dxe5 desviación 2.g6 Dxc6 3.Dc4+ Ad5 4.Dxd5+ De6 5.Dxe6+ Tf7 6.Th8#

1...g6 2.Th8+ Rg7 3.T1h7#

1...Dh6 2.gxh6 con ventaja decisiva

Cualquier otra jugada conduce al mate con 2.Th8



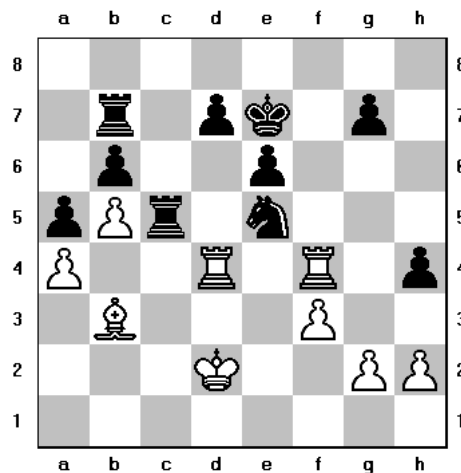
Juegan las blancas

27.b4

Si las negras no quieren perder su caballo tienen que desviar su dama de la defensa del peón e5.

1...Dxb4 28.Dxe5

Las blancas tienen ventaja decisiva, el rey negro está muy expuesto y no podrá evitar el mate.



Juegan las negras

1...g5 2.Tfe4

La torre se desvía de la defensa de f3

2...h3 3.Re2

La alternativa es 3.Txe5 Txe5 4.gxh3 Tf5 con gran ventaja de las negras]

3...hxg2 4.Rf2 g1D+ 5.Rxg1 Cxf3+

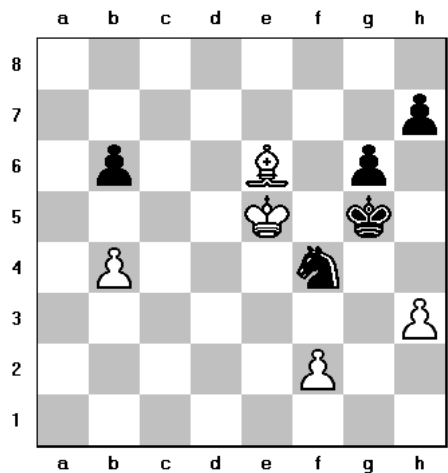
Con ventaja decisiva de las negras

La eliminación de la defensa

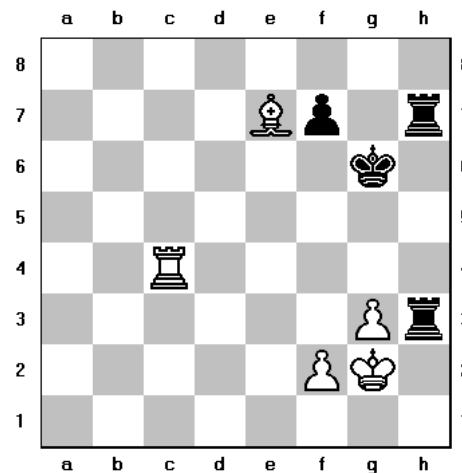
La eliminación de la defensa consiste en eliminar, mediante cambios o sacrificios, piezas o peones del adversario que están realizando funciones defensivas y que nos impide el llevar a cabo una maniobra o combinación favorable.

También se considera la eliminación de una pieza del adversario, que durante transcurso de la combinación, pudiera realizar cualquier jugada defensiva que impidiera su ejecución.

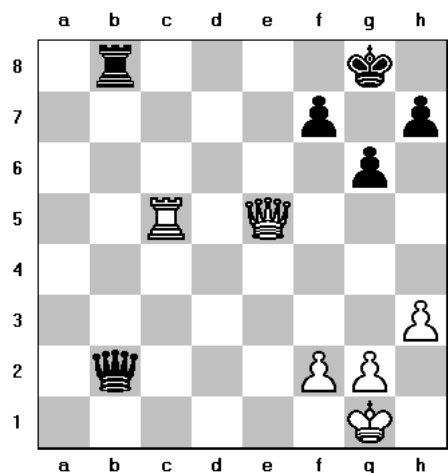
Podemos afirmar que la eliminación de la defensa es un paso previo a la realización de la combinación propiamente dicha



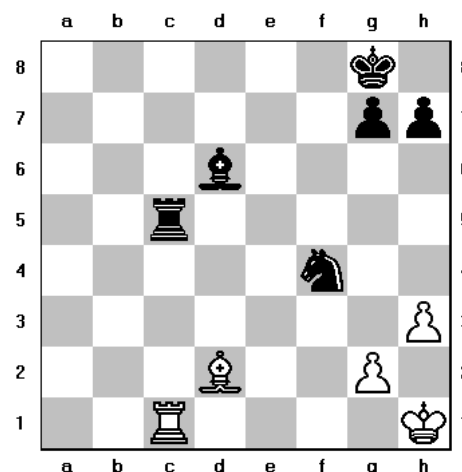
Las blancas juegan 1...h4+ atacando la base de la defensa del caballo y después de 1...Rxh4 forzada 2 Rxf4 las blancas tienen ventaja



Juegan las blancas que pueden aprovechar la situación obstruyendo la defensa de la torre de h4: 1.Ah4 T3xh4 2.Txh4 y las blancas tienen ventaja.

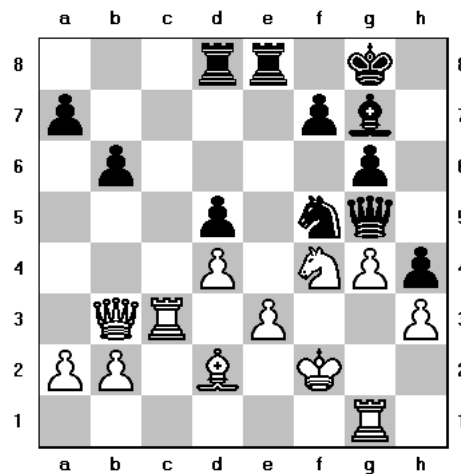


En esta posición el material está igualado pero las blancas juegan 1.Tc8+ desviando la defensa de la dama de las negras 1...Txc8 2.Dxb2 y las blancas tienen dama por torre con ventaja decisiva.



En este diagrama, en el que las blancas tienen desventaja material, las blancas pueden aprovechar la sobrecarga del alfil de las negras con: 1.Txc5 Axc5 2.Axf4 quedando con ventaja.

Veamos las siguientes posiciones:



Mueven las negras

1...Cxe3

Eliminando el peón e3 que defiende la posición blanca.

2.Axe3 Txe3 3.Txe3

A 3.Rxe3 responde con 3...Axd4+ 4.Rxd4 Dxf4+ 5.Rd3 De4+ 6.Rd2 Dd4+ seguido de 7...Txxg1 y las negras tienen dos peones de ventaja.

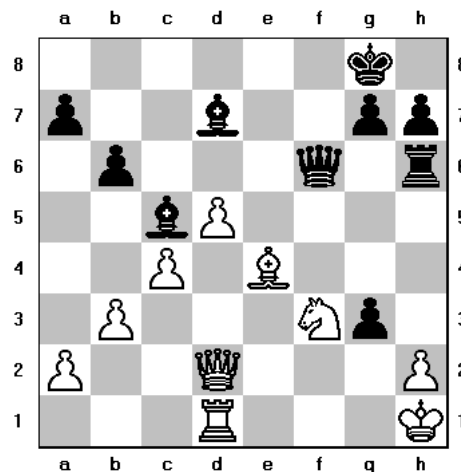
3...Dxf4+ con ventaja de las negras.

Posibles continuaciones son, por ejemplo:

4.Re2 Dh2+ 5.Rf1 Axd4 6.Tg2 Df4+

4.Rg2 Axd4 5.Tge1 Axe3 6.Dxe3 Dxe3 6.Txe3 d4

En ambos casos con ventaja de las negras



Mueven las negras

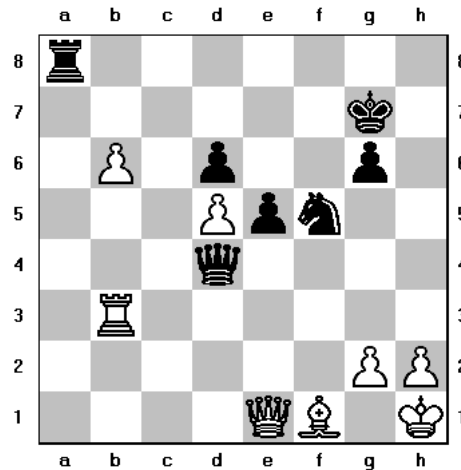
1...Af2

Bloquea la tarea defensiva de la dama blanca. Amenaza 2...Dxf3 eliminando el defensor de h2, seguido de 3...Txxh2#

2.h4 Dxf3+

Eliminando el defensor de h2. El mate es inevitable.

3.Axf3 Txxh4+ 4.Rg2 Ah3+ Rh1 Af1#



Mueven las negras

1.Ta1Tb1

A 2.De2 seguiría 2...Dc5 3.b7 Dc2 atacando la defensa del alfil y a la torre 4.Da6 Txf1+ 42.Dxf1 Dxb3 y las negras tienen ventaja decisiva.

2.Tb1 Cg3+

Desvía el peón de h7 que defiende su rey]

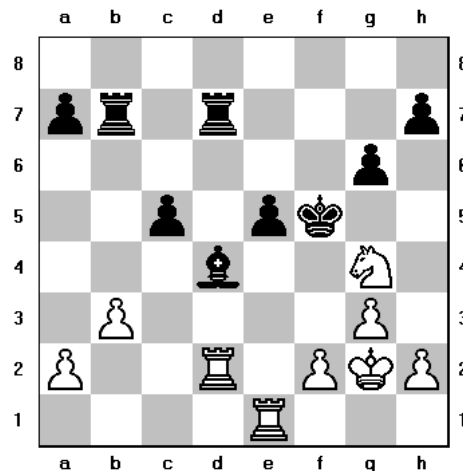
3.hxg3

Se amenaza Th8+. El mate es imparable.

A 3.Dxg3 seguiría 3...Txb1 Con ventaja decisiva.]

3...Ta8

Se amenaza Th8+. El mate es imparable.]



El Mueven las blancas

1.Txd4

Eliminación del defensor de la casilla e5

1...exd4

Otras alternativas son:

1...Te7 2.Tde4 g5 3.Cxe5 con ventaja decisiva.

1...Txd4 2.Txe5+ Rxd4 3.h3#]

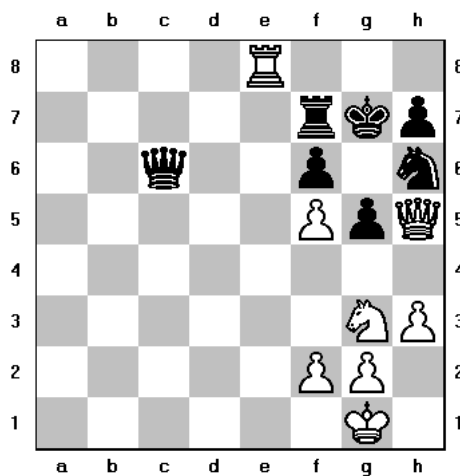
2.Te5+ Rxd4 3.h3#

El Despeje de Líneas y Casillas

A veces se producen posiciones en las que las propias piezas nos estorban para llevar a cabo una combinación y puede merecer la pena realizar un sacrificio de las mismas con la idea de liberar, despejar, columnas, filas, diagonales o casillas para otras piezas.

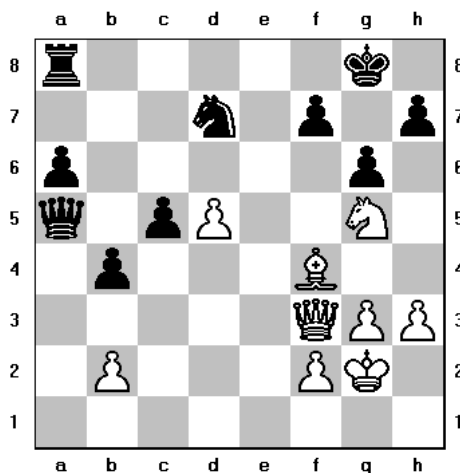
Bien, podemos decir que el despeje de líneas y casillas no es más que las jugadas que se realizan para liberar o despejar una columna, fila, diagonal o casilla con el fin de habilitar esa casilla o el traslado a otra pieza.

Estas situaciones suelen pasar desapercibidas porque la jugada iniciada no parece relacionada con la combinación ya que su único propósito es deshacerse de la pieza que bloquea, estorba.



Mueven las blancas:

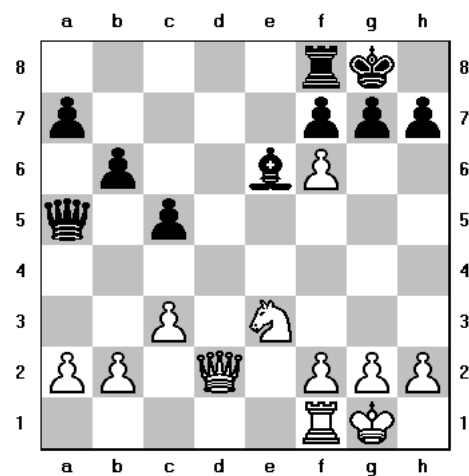
1.Dxg5 despejando la casilla h5 para su caballo. 1...fxg5 2.Cxh5#



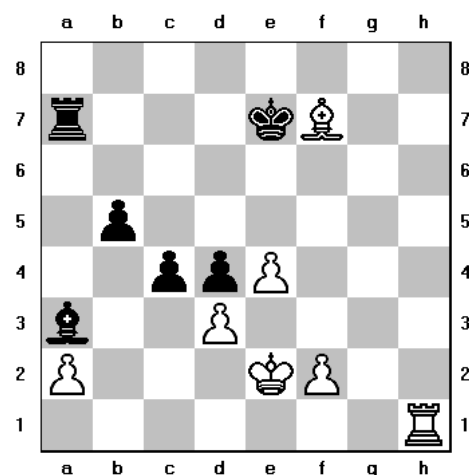
Las blancas mueven

1.Ac7 despejando la columna para su dama 2...Dxc7

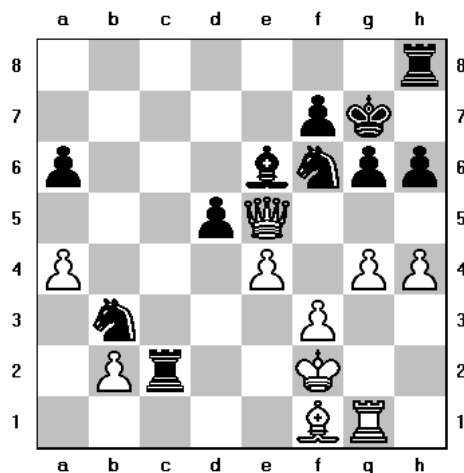
A 1...f6 2.Axa5 ganado la dama
2.Dxf7+ Rh8 3.Dxh7#



Las blancas juegan 1.Cc4 despejando la diagonal c1-h6 para su dama 1...Axc4 2.Dg5 g6 3.Dh6 y el mate no se puede evitar.



Las blancas mueven bien en 1.Axc4 despejando la fila 7 para su torre y amenazando 2.Th7+ (ataque rayos X). Las blancas tienen ventaja.



Juegan las negras

1...Axc4

Despejando la columna e para la torre

2.Tg2

2.fxc4 Te8 3.Df4 Txe4 con ventaja decisiva

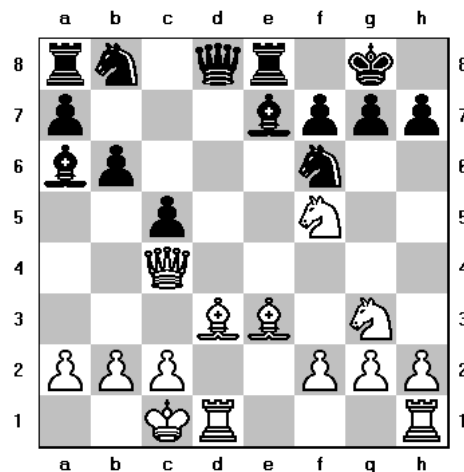
2...Te8 3.Dd6

3.Dxe8 Txc4+ 28.Axc2 Cxe8 con ventaja decisiva.

3...Axf3 4.Db4

Peor es: 4.Rxf3 Cd4+ 3.Re3 Txc2

4...Axc2 5.Dxb3 Axe4 con ventaja decisiva



Juegan las blancas

14.Ch6+

Despejando la línea (diagonal) para su alfil

2...gxh6

Es forzada

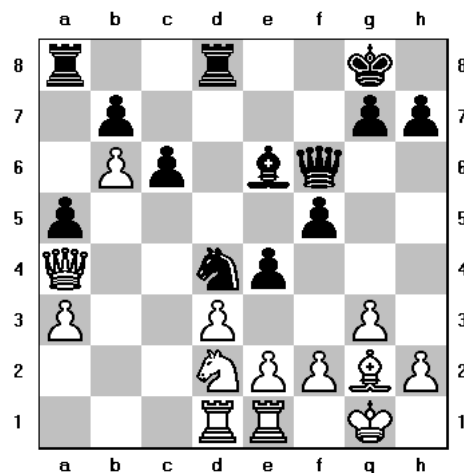
3.Axh7+ Cxh7

Otras alternativas son peores. Por ejemplo: 3...Rg7 4.Cf5+ Rf8 (4...Rh8 17.Dxf7 con ventaja decisiva) 5.Axh6#]

16.Dg4+ Rh8

16...Ag5 17.Txd8 Txd8 18.f4 con ventaja decisiva.

17.Txd8 Con ventaja decisiva]



Juegan las blancas

1...Cxe2

Despejando la casilla c4 para la torre

2.Txe2

2.Rh1 exd3 con ventaja decisiva de las negras

2...Td4

Las negras se aprovechan de la mala situación de la dama blanca, la casilla c2 es la única que le queda.

3.Cxe4

3.Dc2 exd3 4.Txe6+ dxc2 5.Tde1+ Dxe6+ con ventaja decisiva

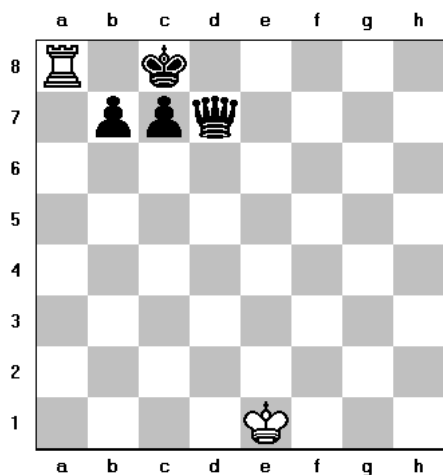
3...fxe4 4.Dc2 Ag4 5.Axe4 Axe2 con ventaja de las negras

El bloqueo consiste en obligar al adversario a ocupar una casilla con sus propias piezas evitando de esta manera que otra, y normalmente de mayor valor (por lo General, el rey) pueda escapar.

En el bloqueo estará presente el tema de la atracción, sólo que en este caso la pieza atraída no es el objeto de nuestro ataque sino la pieza cuya movilidad quedar reducida. También el tema de la obstrucción, pero aquí no se obstruye una línea (columna, fila o diagonal) si no una casilla.

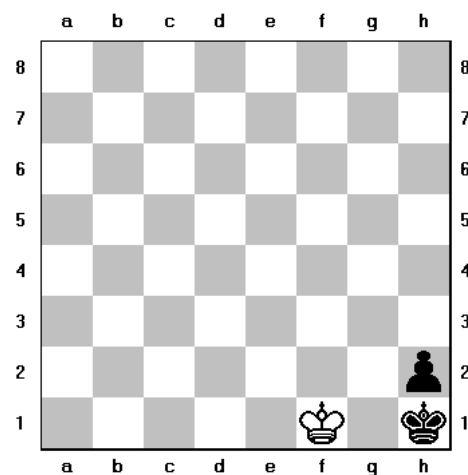
En este tema podemos distinguir tres casos:

- Un bloqueo de una casilla
- Mate por asfixia
- Ahogado



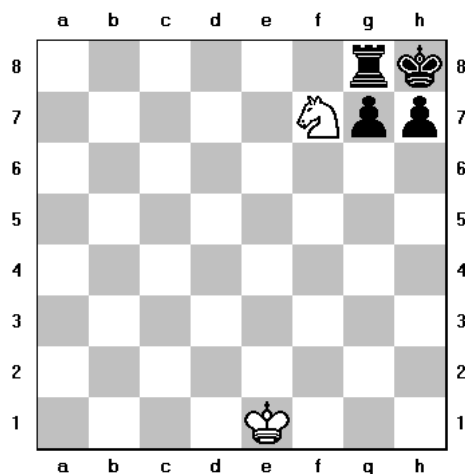
Bloqueo de casilla

En el diagrama se puede observar como la dama está bloqueando la casilla d7 de escape del rey.



Ahogado

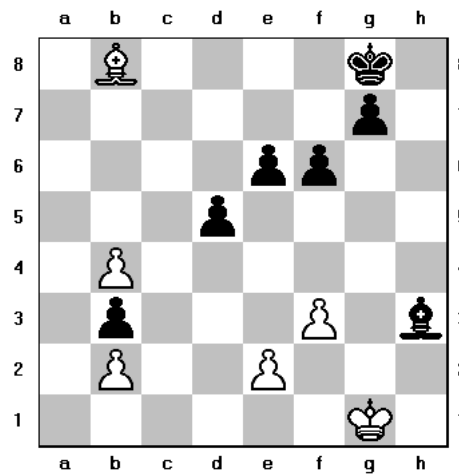
El abogado es un recurso que se utiliza para conseguir tablas en una posición inferior



Mate por asfixia

El diagrama se puede ver cómo el rey negro está encerrado, asfixiarlo, por sus propias piezas.

Veamos las siguientes posiciones:



Juegan las blancas

1.Ae5

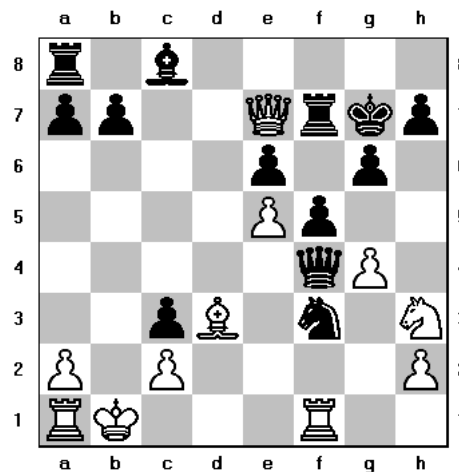
Con esta jugada el alfil de las negras queda bloqueado.

1...fxe5

Otra alternativa sería que el rey intentara alcanzar el peón: 1...Rf7 2.b5 Re7 3.b6 Rd7 4.b7 Pero como vemos es imposible.

2.b5

El peón corona, está fuera del cuadrado.



Juegan las negras

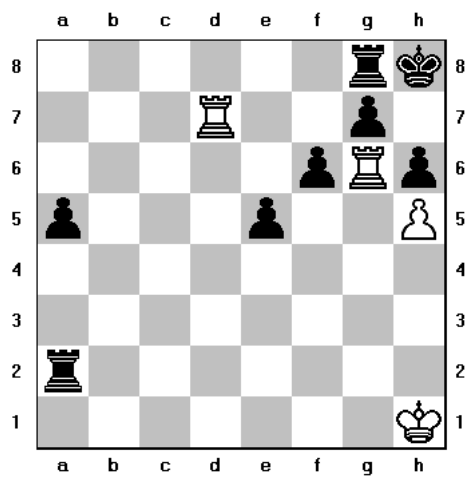
1...Cd2+ 2.Rc1 Cb3+ 3.Rb1

A 3.Rd1 seguiría 3...Dd2#

3...Dc1+ 4.Txc1

Todas las casillas de escape del rey blanco están ocupadas por sus propias piezas.

4...Cd2# mate por asfixia.



Juegan las blancas

En este diagrama se puede ver que las negras tienen una gran ventaja material. Pero las blancas tienen un recurso para hacer tablas y ese es el ahogado.

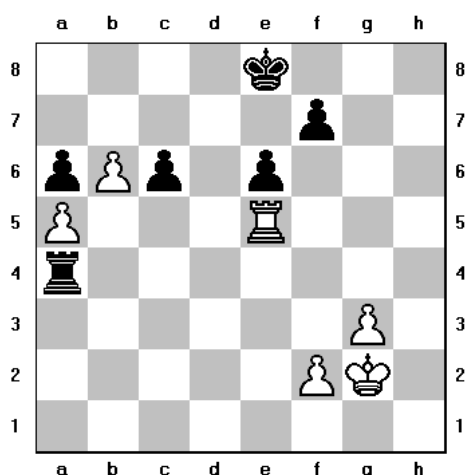
1.Txh6+ gxh6 2.Th7+ Rxh7 y tablas

La intercepción

También conocida como obstrucción, la intercepción consiste en la entrega de material, que puede ser aceptado por no, y cuyo objetivo no es otro que dificultar la correcta defensa del adversario.

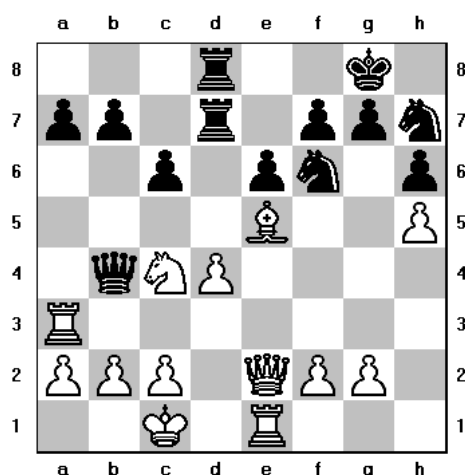
Se trata de disminuir la efectividad de las piezas del adversario, cortando sus líneas de acción (columnas, filas o diagonales) interponiendo una propia u obligándole a que coloque una suya.

Es un método muy bueno para destruir la coordinación de las piezas del adversario, lo que facilitará el acceso de las nuestras a casillas clave. También es un tema bastante frecuente los finales, especialmente como método para coronar un peón, o más preciso para impedir que el adversario pueda detenerlo.



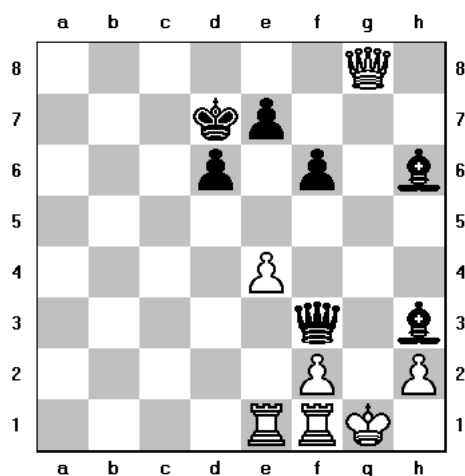
Mueven a las blancas **1.Tb5**

Obstruyendo, interfiriendo, la columna b con la intención de coronar, y nada lo puede impedir.



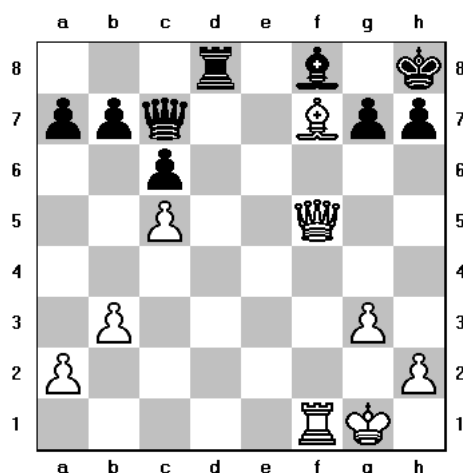
Mueven las blancas: **1.Ad6!**

Obstruyendo la diagonal a3-f8 de escape de la dama. 1...Txd6 2.c3 Db5 3.Ta5 con ventaja decisiva.



Mueven las negras. **1...Ag5**

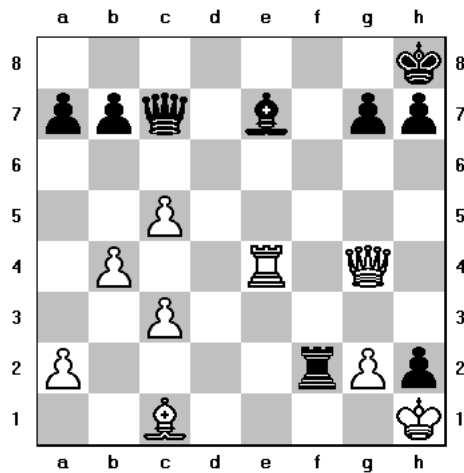
Interfiriendo la columna g (entre la dama y el mate es inevitable. 2.Dc8+ Rxc8 3.Tc1+ Rd7 4.Tc7+ Rxc7 5.Tc1+ Axc1 6.e5 Dg2#



Mueven las blancas: **1.Ae8**

Obstruyendo la fila ocho y a las negras no le queda más remedio que perder material o que desde el embate del pasillo.

Veamos las siguientes posiciones:



Mueven las blancas

1.Af4

Obstruyendo, interfiriendo, en la columna f y atacando a la dama negra

1...Dd8

1...Txf4 2.Dxf4 Dxf4 3.Txf4 con ventaja decisiva

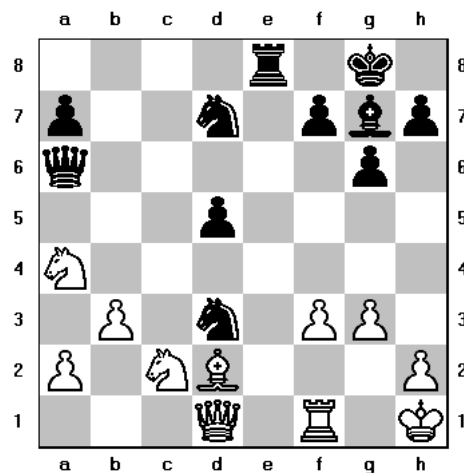
2.Txe7 Df8

2...Dxe7 3.Dc8+ Df8 4.Dxf8#

3.Dxg7+ Dxg7 4.Te8+ Df8

4...Dg8 5.Ae5+ Tf6 6.Axf6#

5.Txf8+ Rg7 6.Ah6+ con ventaja decisiva



Juegan las negras

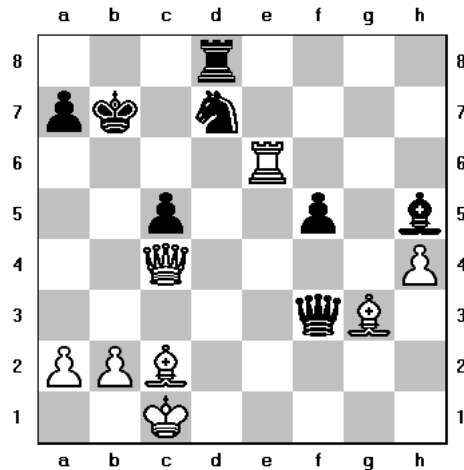
1...Te1

Interfiere la defensa entre la torre y la dama la fila 1

2.Axe1

Otras continuación es no son mejores, por ejemplo: 2.Txe1 Cf2+ 3.Rg2 Cxd1

2...Cb2 3.Ab4 Cxd1 con ventaja decisiva.



Mueven las blancas

1.Ae4+

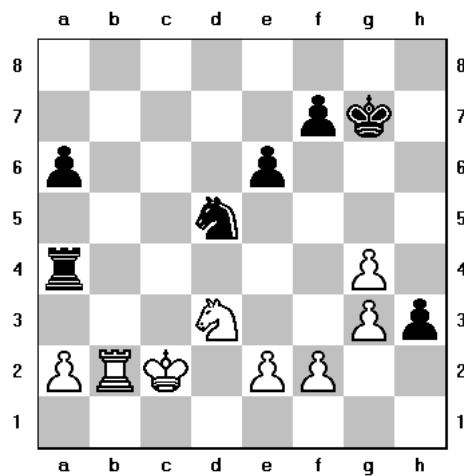
Dando jaque e interceptando la diagonal h1-a8

1.Da6+ Ra8 2.Ae4+ intercepción 2...fxe4 3.Dc6#

1...fxe4

1...Dxe4 2.Da6+ Ra8 3.Txe4 con ventaja decisiva.

2.Dd5+ Rc8 3.Dc6#



1...Tc4+ 2.Rd2 Tc1

Interceptando la defensa h1 uno por parte de la torre blanca.

3.Cxc1

Otras continuaciones no impedirían que el peón h de las negras coronara, por ejemplo: 3.Rxc1 h2 y no se puede evitar.

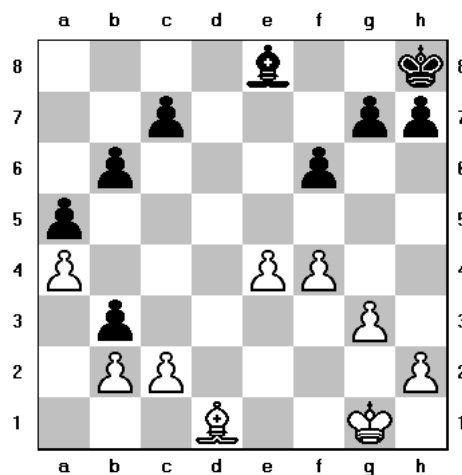
40...h2 y el peón corona.

La pieza sobrecargada

Con frecuencia sucede que alguna pieza realiza simultáneamente varias funciones defensivas, se dice entonces que esta sobrecargada. Darnos cuenta de ello nos puede permitir, mediante un golpe táctico, aprovecharnos de la situación.

La pieza puede estar sobrecargada, pero también esta situación puede ser creada mediante una combinación.

Teniendo en cuenta esto podríamos afirmar que la sobrecarga es una combinación orientada en a conseguir que una o varias piezas del adversario tengan que realizar varias funciones defensivas simultáneamente, con lo que ante un ataque tendrán que abandonar algún sector protegido a su propia suerte.

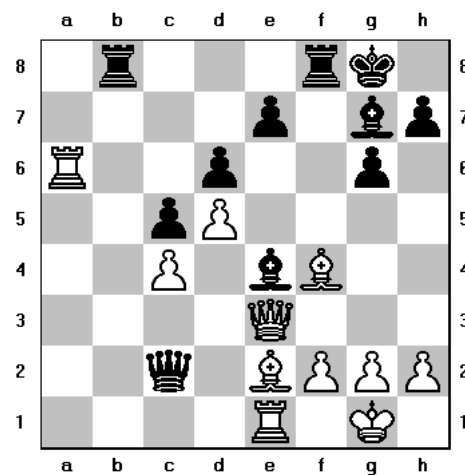


Juegan las negras: **1...Ah5**

Aprovechan la situación de sobrecarga del alfil de las blancas que defiende el peón de c2 y la diagonal d1-h5 para desviarlo de la defensa del peón o capturarlo. Por ejemplo:

A 2.Axf5 seguiría 2...bxc2 y el peón corona 3.Rf2 c1=D

Y a cualquier otra 2... seguiría 2...Axd1 con ventaja decisiva.



En esta posición la dama blanca está sobrecargada defendiendo el alfil de f4 y el de e2. Aprovechando esto o las negras juegan:]

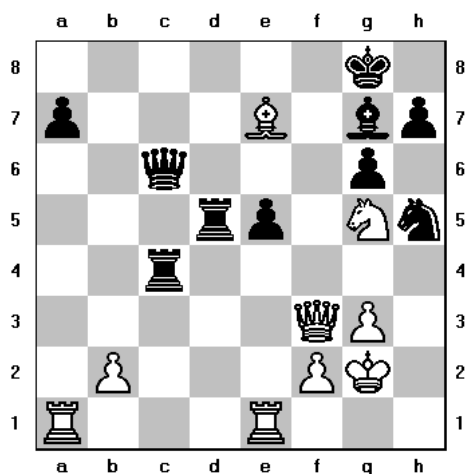
1...Txf4 2.Dxf4

Ahora es la torre de e1 la pieza sobrecargada, defendiendo el alfil y la primera fila. Más concretamente en la casilla b1.

2...Dxe2

Las blancas tienen ventaja decisiva]

Veamos las siguientes posiciones:



Juegan las blancas

En esta posición en la dama negra está sobrecargada, defendiendo la torre de d5 y la casilla e8. Aprovechando esta situación las blancas juegan:

1.Df7+ Rh8 2.Ta6

Atacando la dama para desviarla

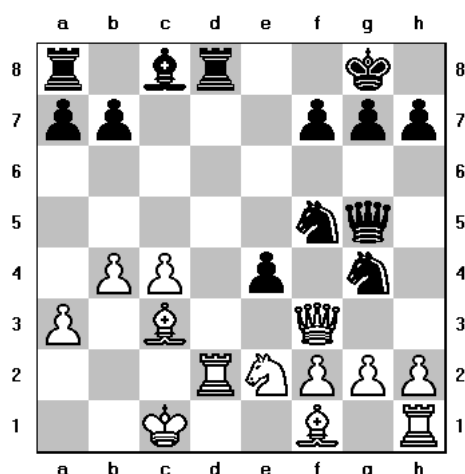
2...Dd7

En la dama intenta mantener sus funciones defensivas. Otras continuación es no son mejores. Por ejemplo:

2...Dxa6 3.De8+ Af8 4.Dxf8#;

2...Da8 3.Txa7 Dc6 4.Ta6 Tf4 (4...Dd7 ver variante principal) 5.Txc6 Txf7 6.Cxf7+ Rg8 7.Cg5 con ventaja decisiva.

3.Txa7 Dc6 4.Ta6 Dd7 5.Ta8+ Tc8 6.Txc8+ Dxc8 7.Dxd5 con ventaja decisiva



Juegan las blancas

En esta posición la dama negra de d5 está sobrecargada, defendiendo el caballo de g4 y la torre de d8. Aprovechando esto las blancas juegan:

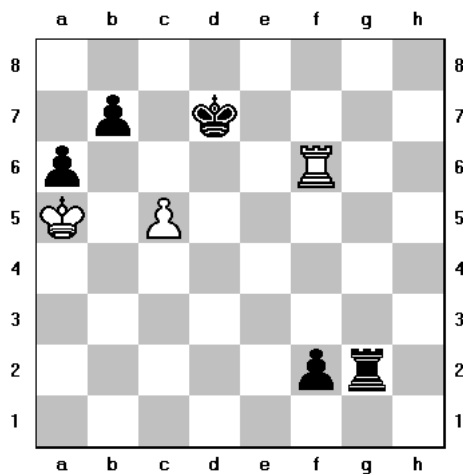
1.Dxg4 Dh6

La torre blanca de d2 está clavada y no puede aprovechar la indefensión de la torre negra de d8. Otras alternativas no son mejores. Por ejemplo: 1...Dxd2+ 2.Axd2 Cd4 3.Dg3 con ventaja decisiva.

2.Dxe4 Ae6 3.Cf4 con ventaja decisiva.

La jugada intermedia

Consiste en una jugada forzosa que se intercala sorpresivamente en medio de la secuencia de la combinación y que cambia por completo la fisonomía de la posición. Debido al carácter forzoso de la combinación algunos jugadores la obvian a la hora de atacar o defender, por ello no tenemos que fiarnos de las apariencias dado que la jugada esperada puede no producirse y encontrarnos por sorpresa con una intermedia que trastoca totalmente nuestros planes. Sirve tanto en posiciones defensivas como atacantes.



Juegan blancas después de 1...Tg6:

1...Tg6

Esperando 2.Txg6 f1=D con ventaja decisiva, pero las blancas disponen de la jugada intermedia c6+ que las negras no han calculado.

Lo correcto es 1...Re7 2.Tf5 para evitar la inmediata f8D 2...Tg6+ y las blancas están perdidas, por ejemplo 3.Ra5 (3.Rxb7 Tf6 4.Txf2 Txf2 con ventaja decisiva) 3...Tf6 4.Txf2 Txf2 con ventaja decisiva

2.c6+

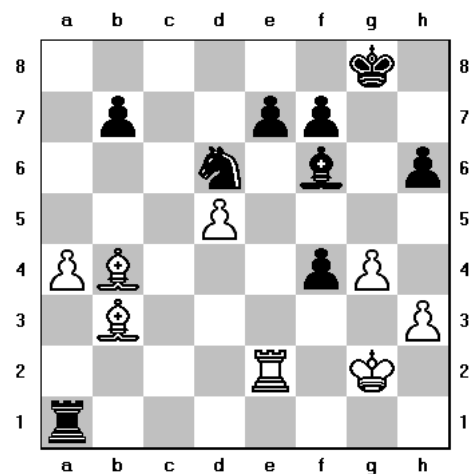
La intermedia que las negras no habían tenido en cuenta

2...bxc6 3.Txf2

Con igualdad, por ejemplo:]

3...c5+ 4.Rxc5 Tg4 5.Ta2 a5 6.Txa5

3...a5 4.Rxa5 Tg4 5.Tb2 Rc7 6.Ta2 Tc4



Juegan las negras

1...Tb1

Latorre amenaza con capturar un alfil.

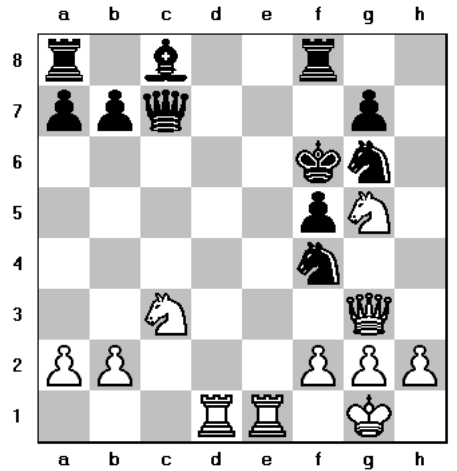
2.Axd6

Parece que las blancas salvan la pieza. Pero en lugar de capturar el alfil las negras juegan la intermedia 2...f3]

2...f3+ 3.Rxf3 Txb3+

Y las blancas no pueden evitar que las negras se queden con un alfil de ventaja.

Veamos las siguientes posiciones:



Juegan las negras

1...Ce2+

Esperando después de

2.Txe2 Dxg3

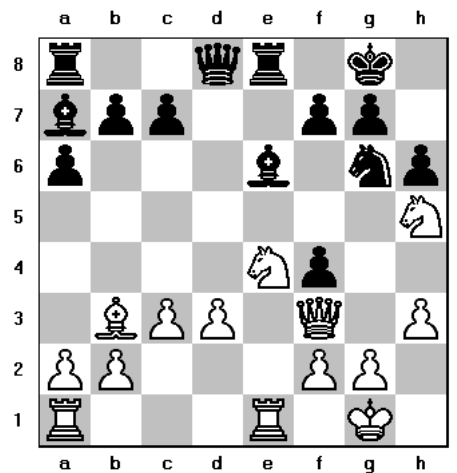
la continuación 3.Cge4+ fxe4 4.Cxe4+ Rf7 5.hxg3 que les da una ligera ventaja. Pero en lugar de 4.Cxe4+ las blancas jugaron la intermedia:

3.Ch7+ 3...Rf7 4.hxg3

Y las blancas tienen ventaja decisiva, por ejemplo:

4...Th8 5.Cg5+ Rf6 6.f4; o

4...Te8 5.Cg5+ Rf8 6.Txe8+ Rxe8 7.Cd5



Juegan las negras Axb3

En esta posición con material igualado las negras desean cambiar el alfil de casillas blancas jugando:

1...Axb3

Esperando axb3 con posición igualada. Pero en su lugar las blancas juegan Cef6.

Lo correcto hubiera sido 1...Dh4 con posición igualada.

2.Cef6+ Que les da una ventaja decisiva. Por ejemplo:

2...Dxf6 Cxf6;

o 2...gxf6 3.Txe8+ Dxe8 4.Cxf6+ Rf8 5.Cxe8 Txe8 6.Dxb7;

o 2...Rf8 3.Txe8+ Dxe8 4.Cxe8 Txe8