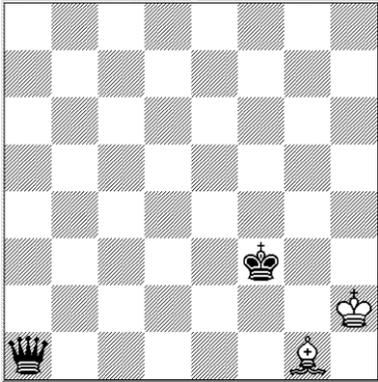


LECCIÓN 10 - EJERCICIOS

En la lección 9 habíamos visto algunos mates dados por Dama y Torre.

En la presente lección propondremos diversos ejemplos de posiciones en donde participan también otras piezas para ayudar a dar mate.

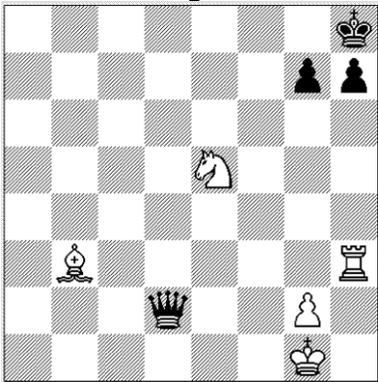
Diagrama 1



El Negro mueve y da jaque mate en una jugada. La continuación ganadora es **1.Dh8+ mate**.

Se pasa ahora al diagrama 2. ¿Con cuál jugada el Blanco da mate en una jugada?

Diagrama 2

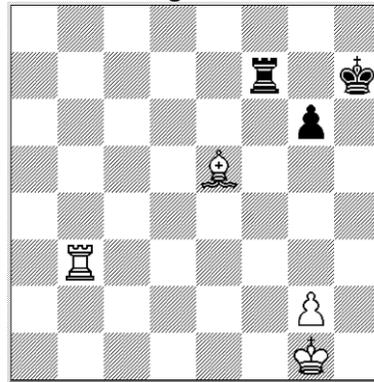


1.Cg6+ mate.

Encontramos por primera vez en esta lección un ejemplo de "clavada". (lección 20). Notar que el peón en h7 del Negro no puede capturar la pieza que da jaque porque está clavado sobre el Rey (y no se puede comer al Rey, de acuerdo con las reglas; ver lección 1).

Se pasa ahora al diagrama 3. ¿De qué modo el Blanco puede matar al Rey en dos jugadas?

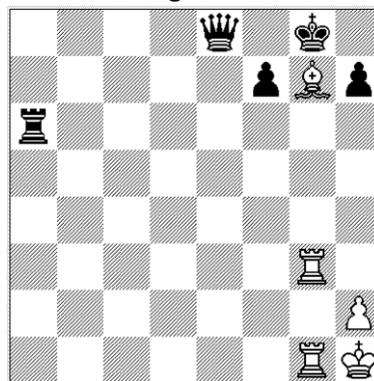
Diagrama 3



Es de notar como las dos piezas del Blanco colaboran armoniosamente para dar mate. En la continuación **1.Th3+ Rg8 2.Th8# mate**. El alfil en e5 ha hecho de soporte a la acción de la Torre que da mate.

En el diagrama 4 el Blanco mueve y mata en dos jugadas. Es de notar ante todo la cautiva posición del Rey negro hacia donde apuntan todas las piezas blancas.

Diagrama 4



Continuación **1.Af6+!**

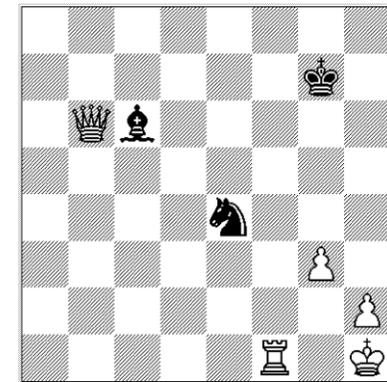
Encontramos otro elemento combinativo: el jaque de descubierta (lección 24). **1...Rf8 2.Tg8#**

¿Por qué sería errado dar el jaque de descubierta jugando el Alfil en cualquiera otra casilla? Si por ejemplo el blanco jugase 1.Ah6+? el Negro podría parar

el jaque interponiendo la propia Torre en g6. En cambio después de 1.Af6+! esa defensa es imposible.

Se pasa al diagrama 5, una posición muy interesante. Al primer golpe de vista, puede preguntarse como hace el Negro para dar mate en dos jugadas.

Diagrama 5



Si tomamos en cuenta lo dicho a propósito del diagrama 4, no será difícil encontrar la justa combinación. En efecto, también en esta posición, existe el jaque de descubierta.

El Negro juega **1...Cf2+!** además del Alfil, también la pieza movida para liberar la diagonal del Alfil da jaque. Este tipo de jaque se llama jaque doble (lección 25). Como respuesta el Blanco no tiene otra que la fuga del Rey. Vemos en detalle la combinación entera: **1...Cf2+! 2.Rg1 Ch3#**

TAREA

Blanco: Rh2, Dd2, Ab2, Pg6 Negro: Rh8, Tg8, Pg7.

El Blanco mueve y gana. PREGUNTA: ¿con cuál jugada el Blanco da jaque mate?

Blanco: Rg1, Dc7, Af1, Pg3, Ph6 Negro: Rg8, Tb2, Cg5
PREGUNTA: ¿Con cuál movida el Negro mata en dos?