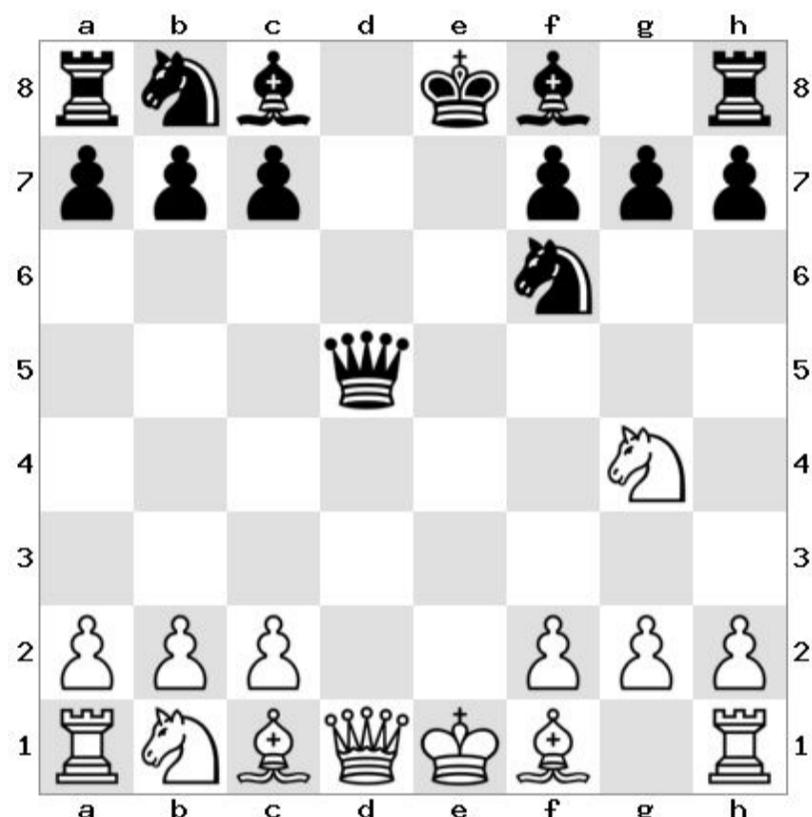


Tácticas Básicas 1

Glenn Wilson

23 Noviembre 2022

V 2.02



Gracias a Manuel Losa por su revisión y valiosos comentarios.

Descargue la última versión u obtenga otros libros:

<https://ajedrezreglas.com/>

Envíe sugerencias, errores y correcciones a Glenn Wilson a: glenn@ajedrezreglas.com.



Copyright © Glenn Wilson 2022.

Este libro electrónico puede imprimirse o distribuirse gratuitamente para uso educativo no comercial.

This electronic book may be printed or distributed free of charge for non-commercial educational use.

Diagramas de ajedrez de / Chess diagrams from <https://www.apronus.com/> .

Tácticas Básicas 1

Introducción - ¿Qué son las tácticas?

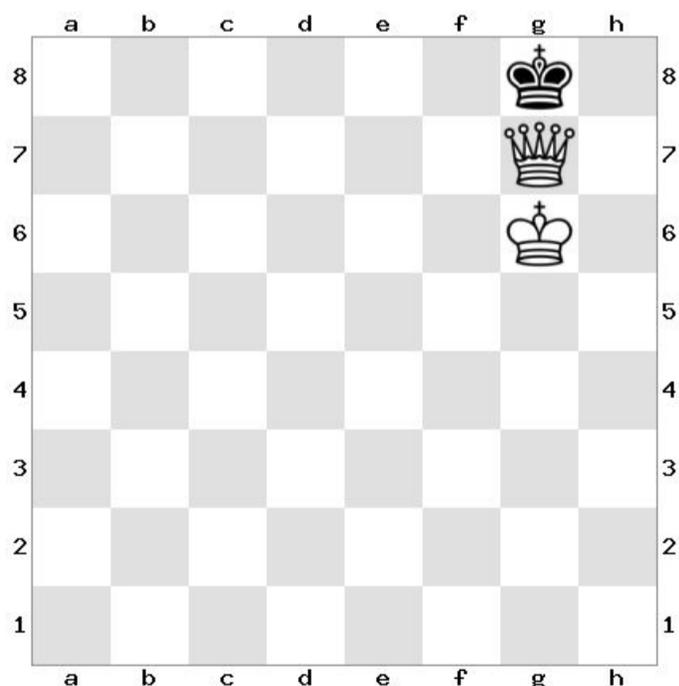
Las tácticas son movimientos que usan las piezas, trabajando en conjunto, para obtener una ventaja. En este libro vamos a ver las tácticas que conducen al jaque mate o al material ganador.

Jaque mate gana el juego. Ganar material del contrario puede hacer que dar jaque mate sea más fácil.

Entonces, las tácticas son la forma en que ganamos.

Revisa: Jaque mate

Jaque mate es cuando el rey está en jaque y no puede escapar. Cuando un jugador hace jaque mate a su oponente, gana el juego.



Juegan las negras. Las negras están en jaque de la dama blanca. Las negras no pueden tomar la dama porque está defendida por el rey blanco. Jaque mate.

Material ganador

Valor en puntos de las piezas

Cuando intercambiamos piezas y peones con el oponente puede ser un intercambio parejo o podemos perder material o ganar material. Ganamos material cuando cambiamos peones o piezas de menor valor por piezas de mayor valor.

El gráfico a continuación es una guía del valor de las piezas para ver si una operación es pareja, perdiendo material o ganando material.

El rey no tiene valor en el gráfico porque el rey nunca se puede intercambiar.

	Rey	
	Dama = 9	
	Torre = 5	
	Alfil = 3	
	Caballo = 3	
	Peón = 1	

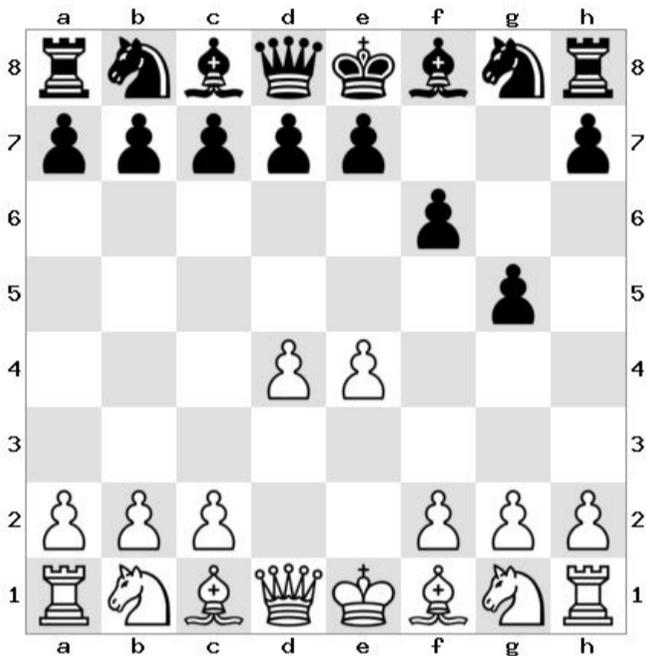
Cambiar un alfil (3 puntos) por un caballo (3 puntos) es un intercambio parejo. Cambiar un alfil y dos peones por una torre es un intercambio parejo.

Una dama (9 puntos) vale 2 alfiles más un caballo. Y una dama más un peón vale 2 torres.

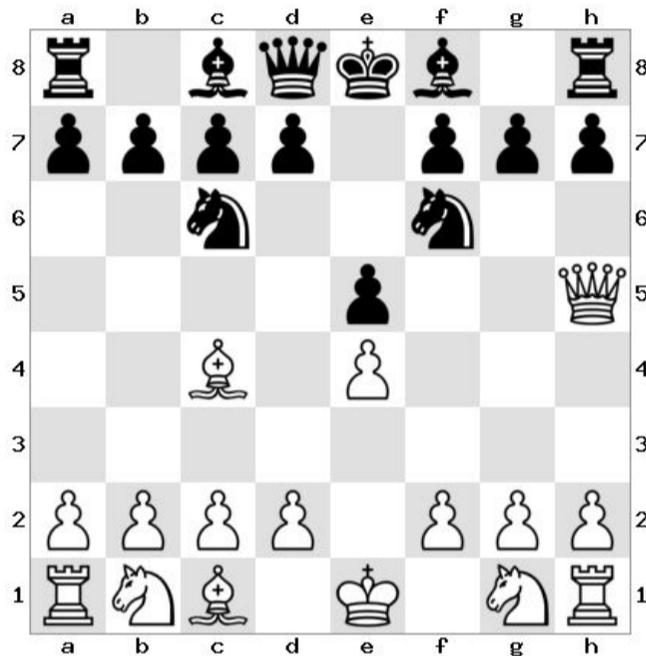
Según la posición, puede ser mejor tener un alfil en lugar de un caballo o viceversa. A veces puede ser mejor tener una torre en lugar de un alfil y dos peones. Los valores de los puntos pueden ayudar a evaluar las operaciones, pero no nos dicen todo sobre la posición.

Jaque mate en 1 movimiento

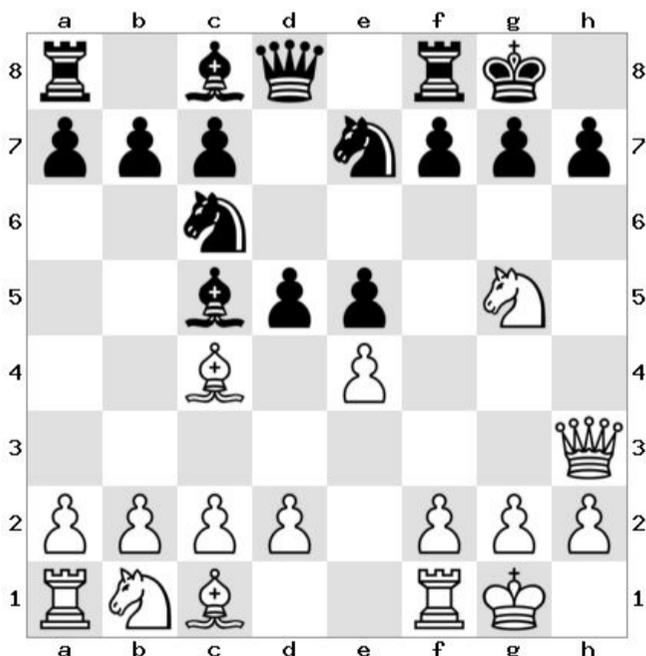
Cuando es jaque mate en 1 movimiento, eso significa que si haces el movimiento correcto, entonces es jaque mate en este momento. ¡Se acabó el juego, tú ganas! Esto puede suceder cuando tu oponente no ve tu amenaza o como el último movimiento en una secuencia de jaque mate. Aquí hay algunos ejemplos de jaque mate en 1 movimiento.



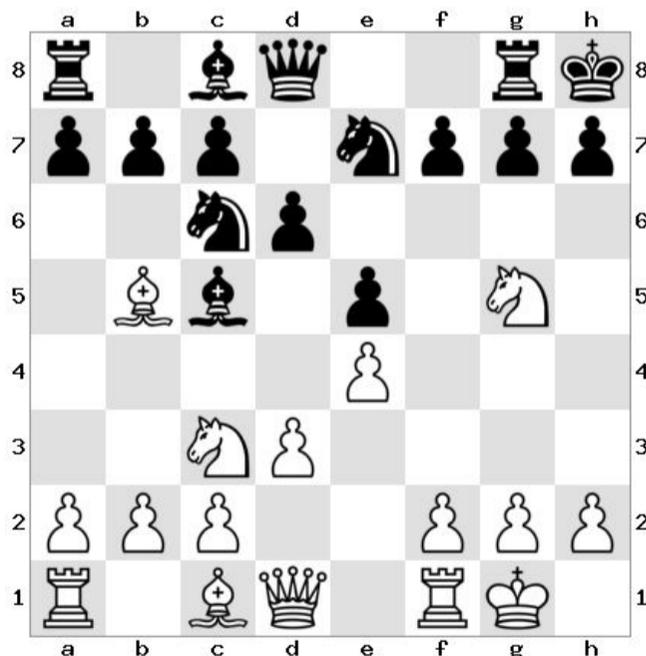
*Dama a h5 es jaque mate.
1. Dh5# ('#' = jaque mate).*



La dama toma f7 es jaque mate. 1. Dxf7#.



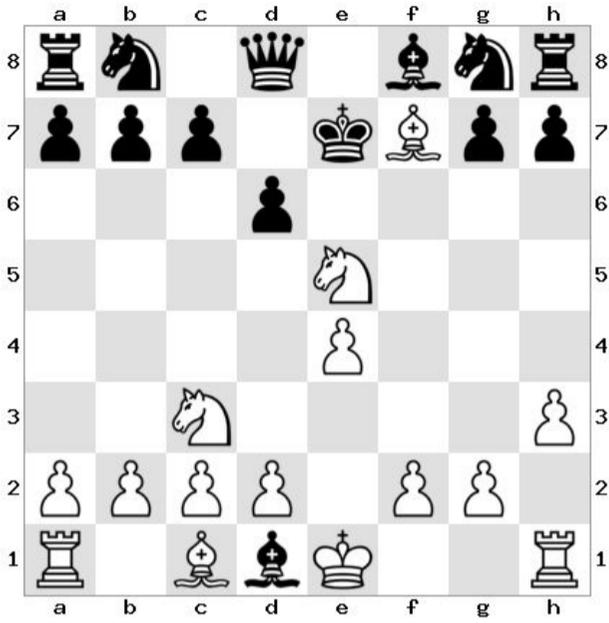
1. Dxd7#.



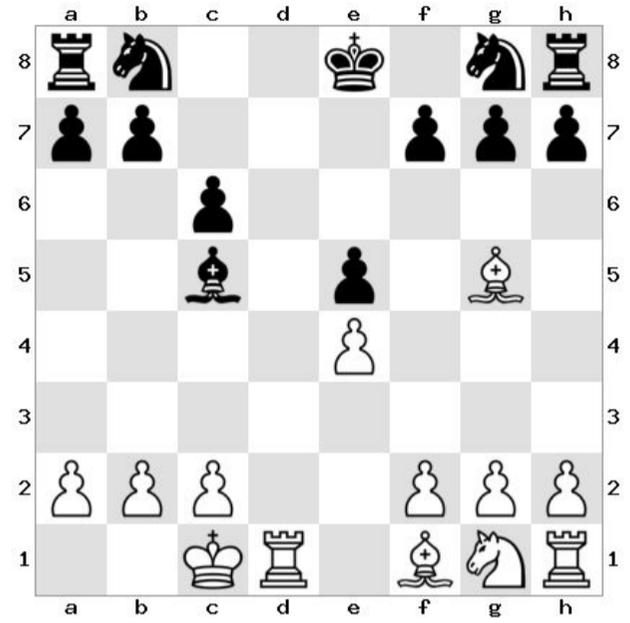
1. Dxc7#.

Ejercicios - Jaque mate en 1 movimiento

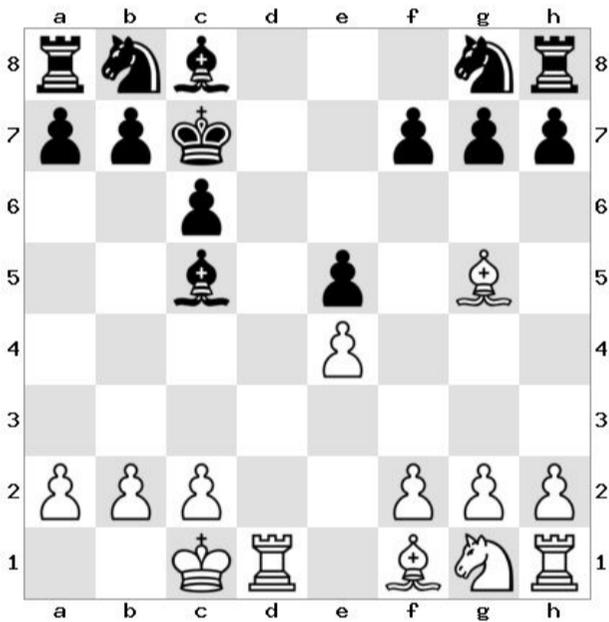
Las blancas para moverse.



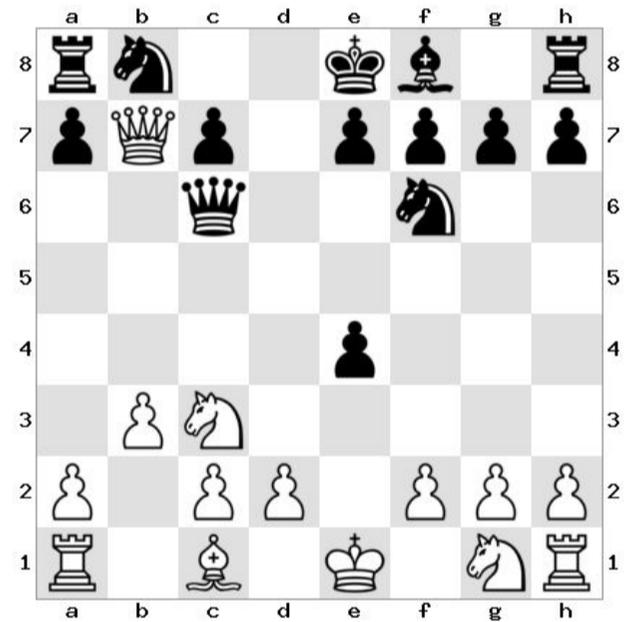
1



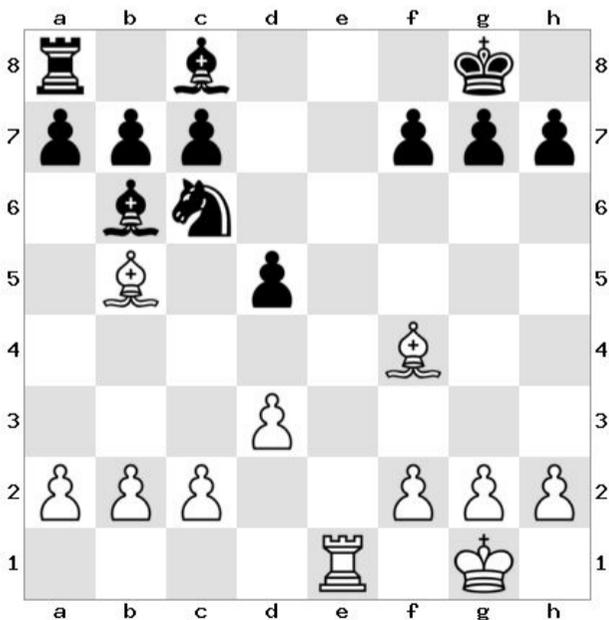
2



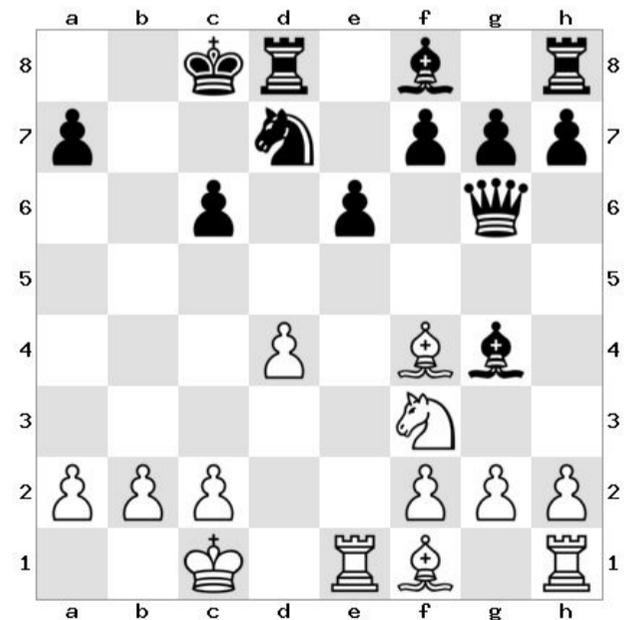
3



4



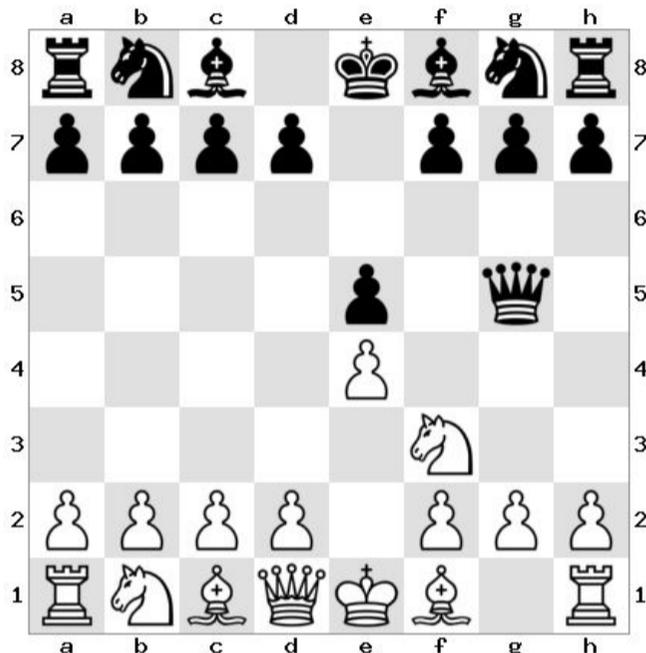
5



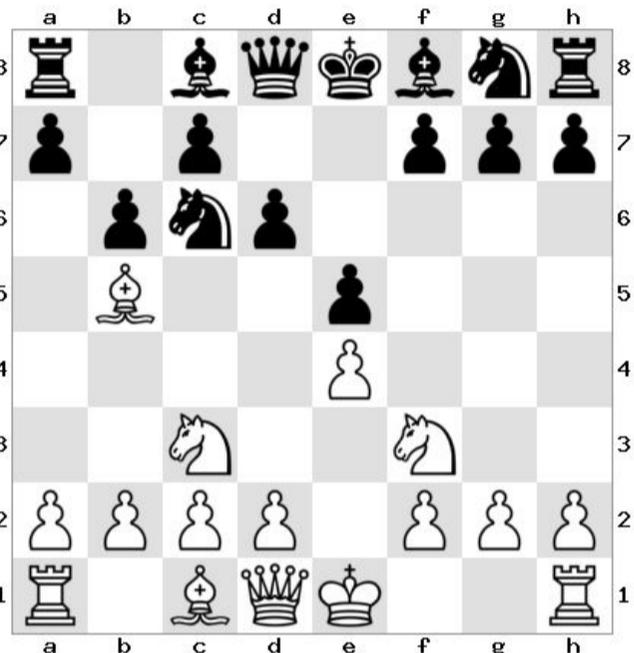
6

Pieza gratis

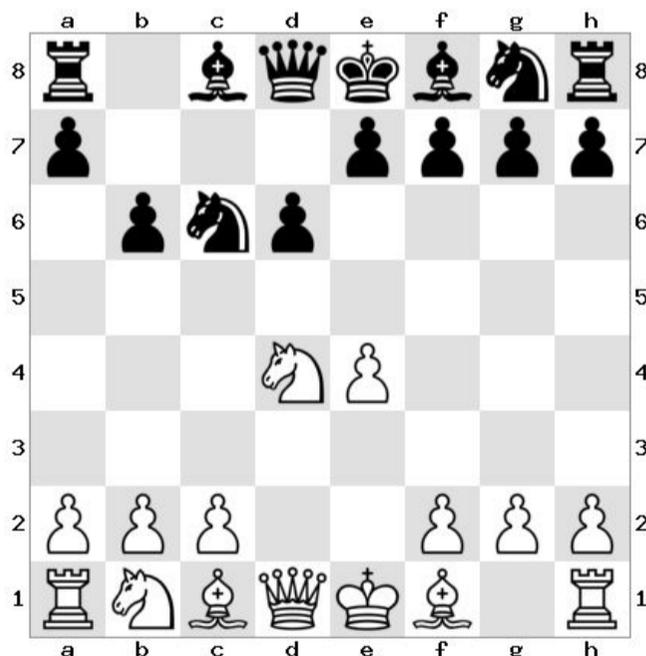
Cuando tu oponente deja una pieza o un peón desprotegido y lo estás atacando, puedes tomarlo "gratis". Esta es una manera fácil de ganar material.



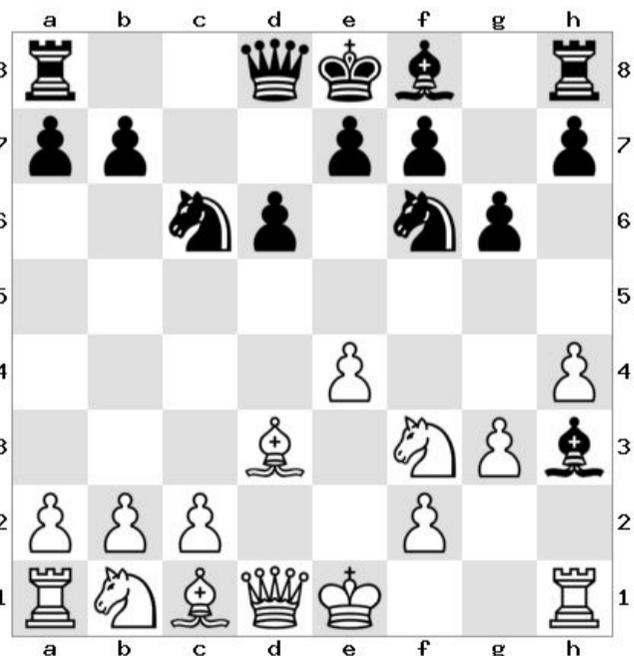
1. Cxg5 gana una dama.



1. Axc6+ gana una caballo.
(‘+’ = check.)



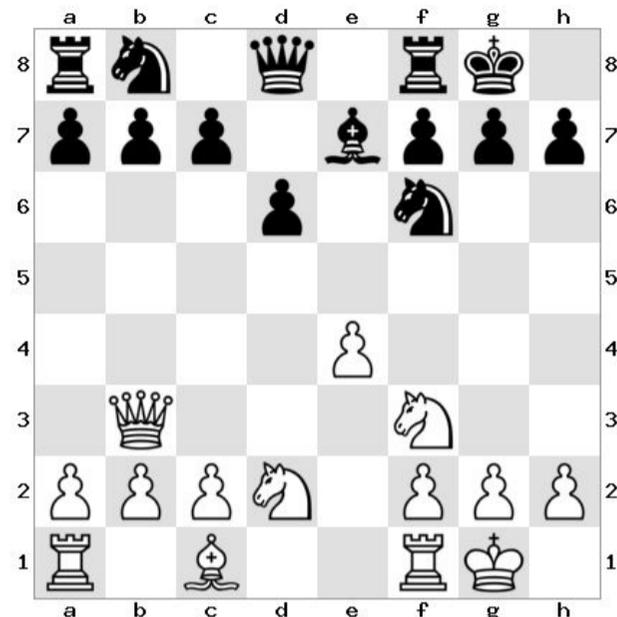
1. Cxc6 gana una caballo.



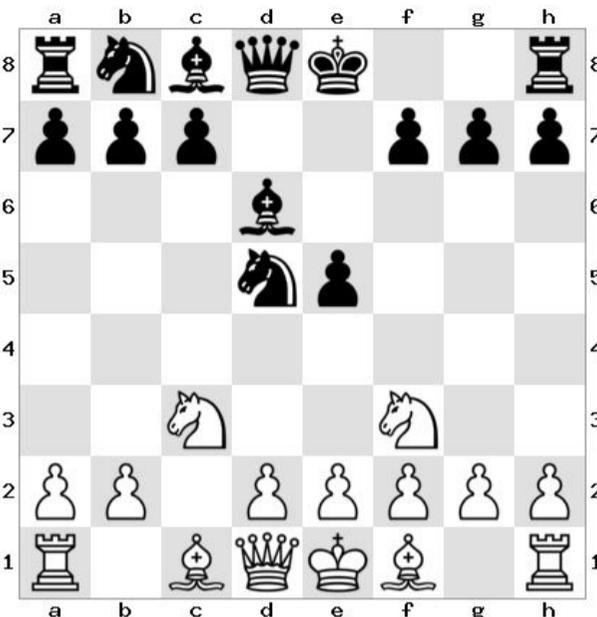
1. Txxh3 gana un alfil.

Ejercicios - Pieza gratis o peón

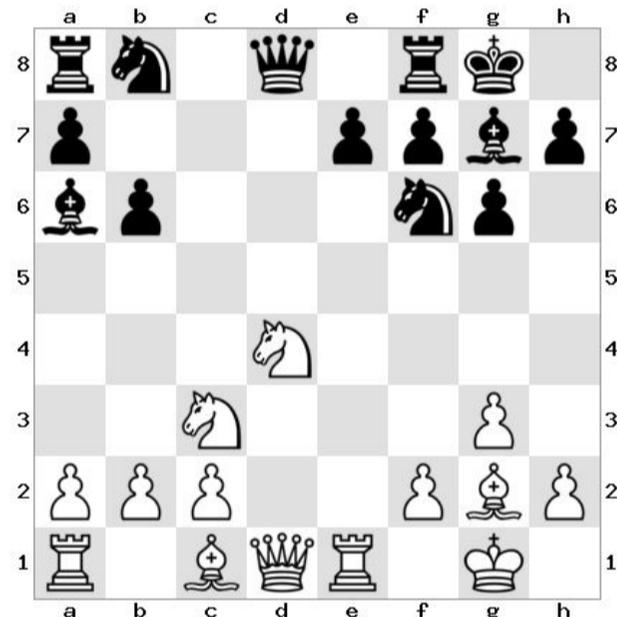
Las blancas para moverse.



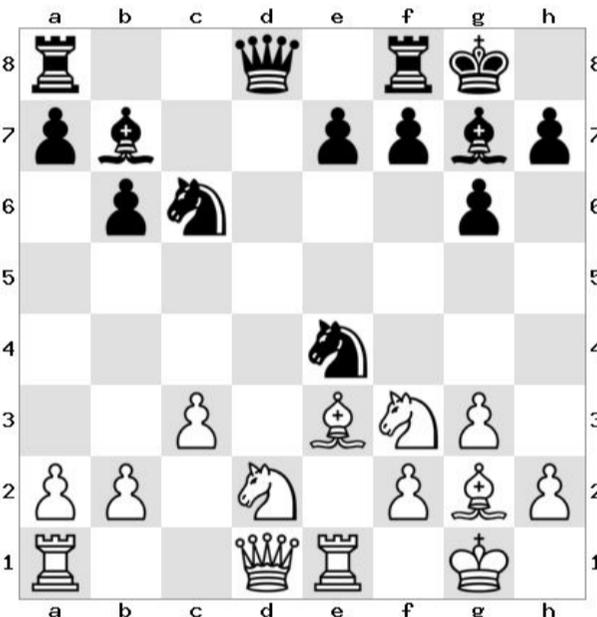
7



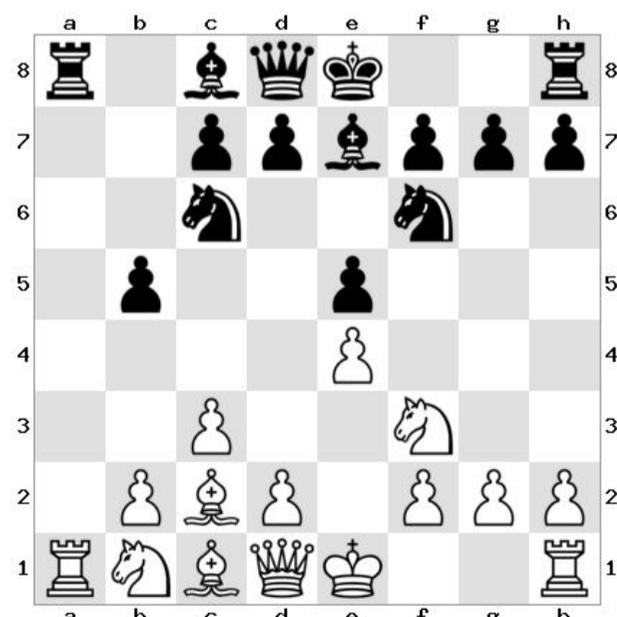
8



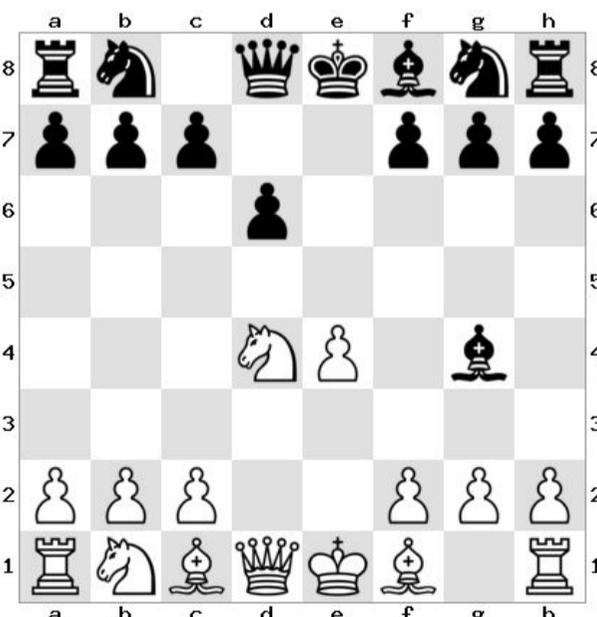
9



10



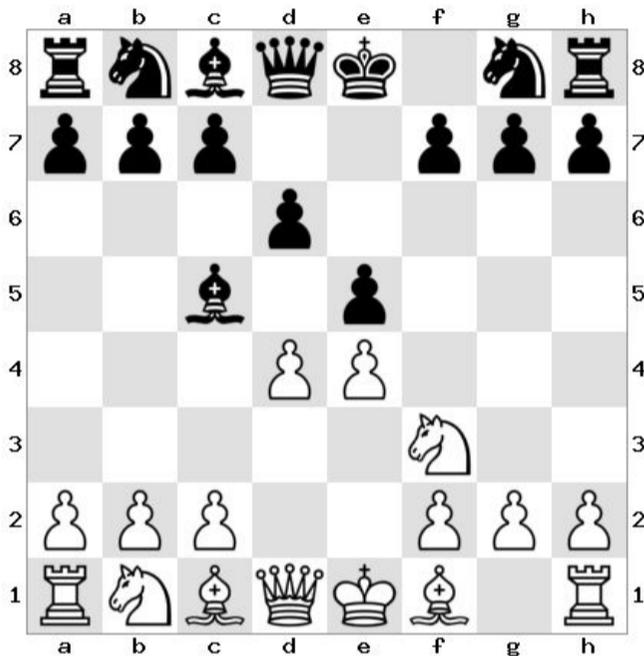
11



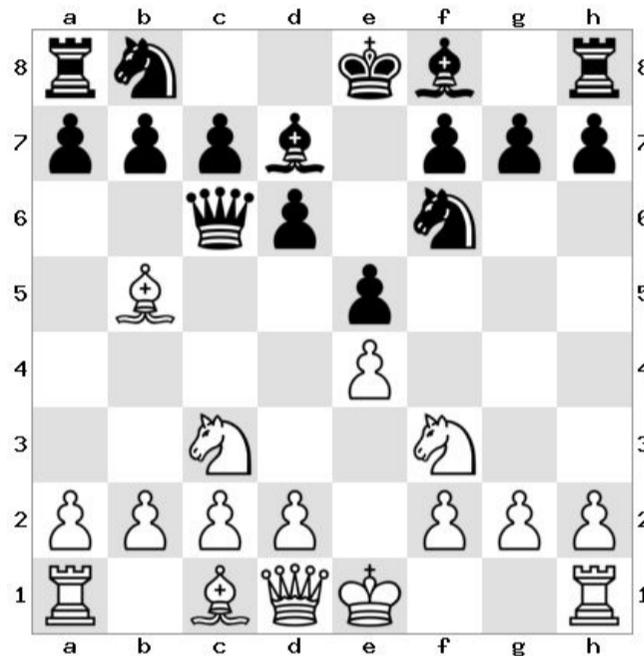
12

La pieza “más débil” gana

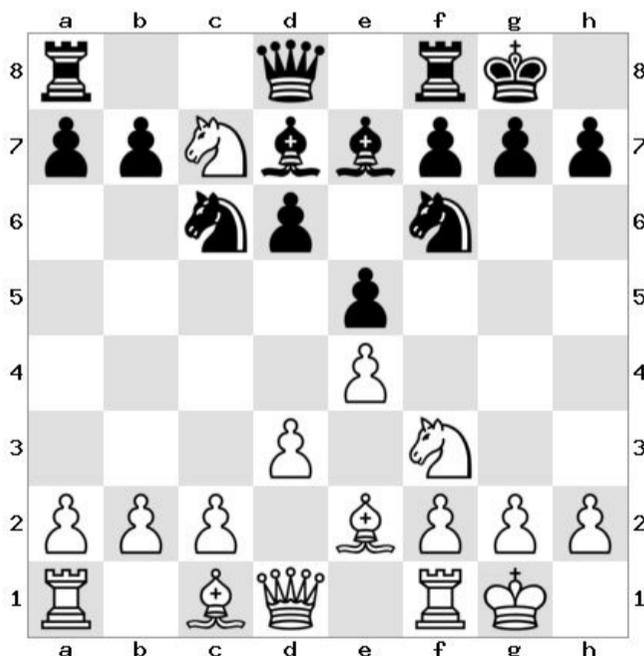
Si una pieza o peón está atacando a una pieza de mayor valor, puede tomar la pieza “más fuerte” y ganar material. Gana material ya sea que la pieza “más fuerte” esté protegida o no.



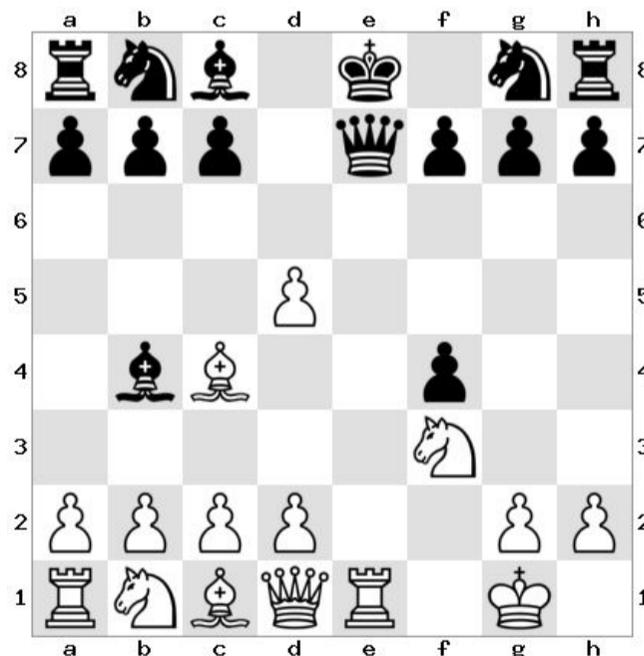
1. *dxc5* (peón en d4 toma alfil en c5) *dxc5* (peón en d6 toma peón en c5) gana un alfil (3 puntos) por un peón (1 punto).



1. *Axc6*, entonces ... *Cxc6* (or *Axc6* or *bxc6*) gana una dama (9 puntos) por un alfil (3 puntos).



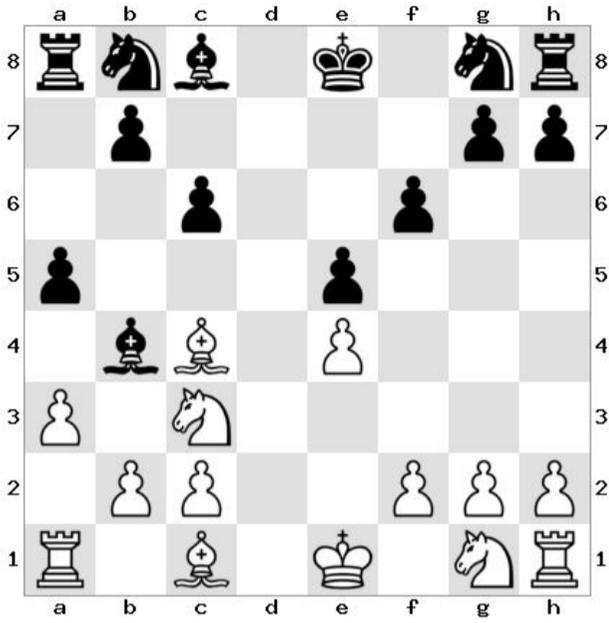
1. *Cxa8* *Dxa8* gana una torre (5 puntos) por un caballo (3 puntos).



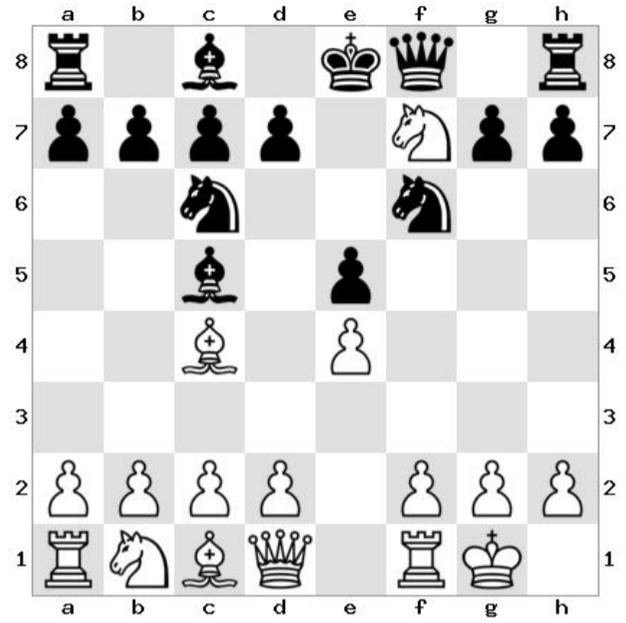
1. *Txe7* *Cxe7* (or *Bxe7* or *Kxe7*) gana una dama (9 puntos) por una torre (5 puntos).

Ejercicios - La pieza "más débil" gana

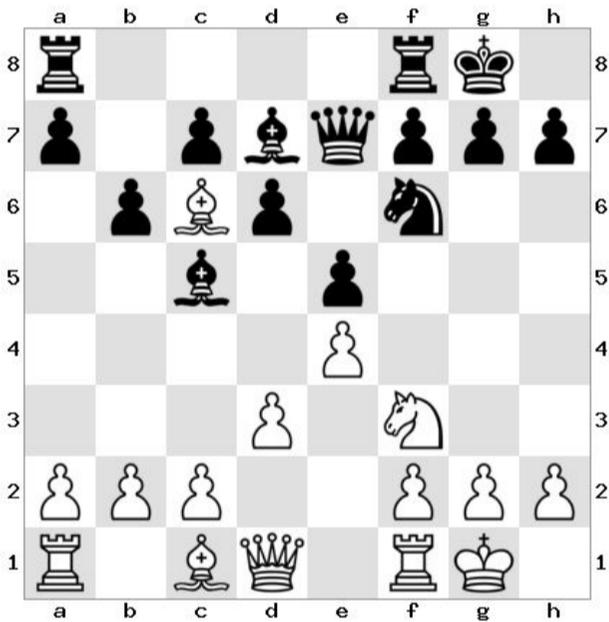
Las blancas para moverse.



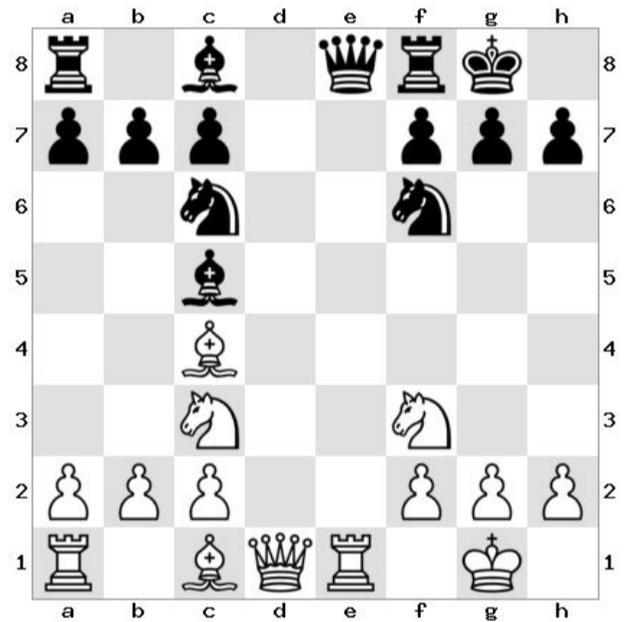
13



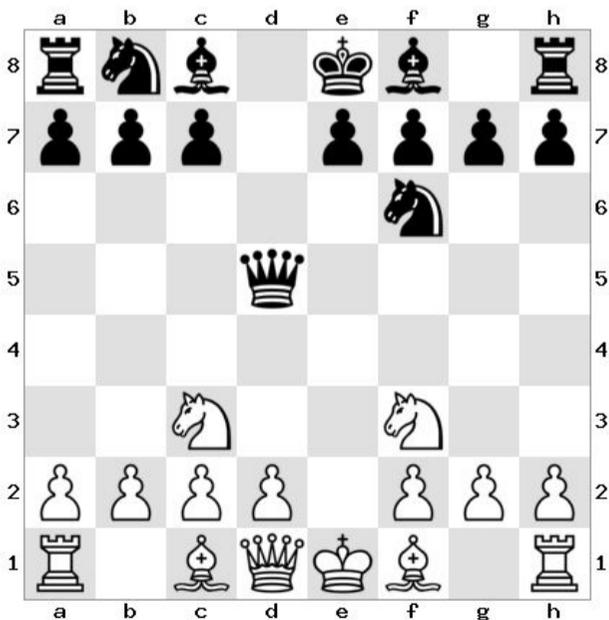
14



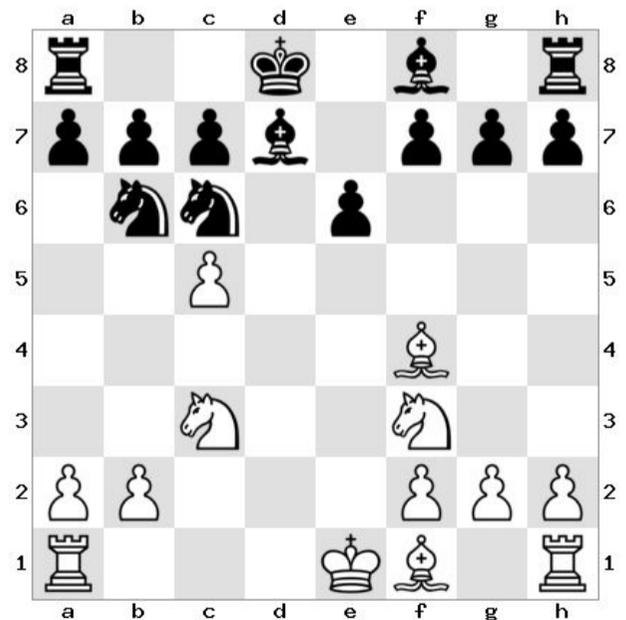
15



16



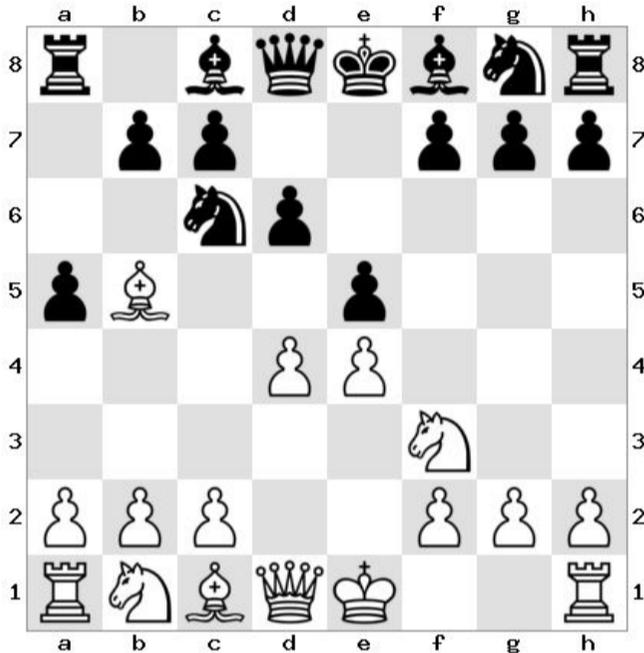
17



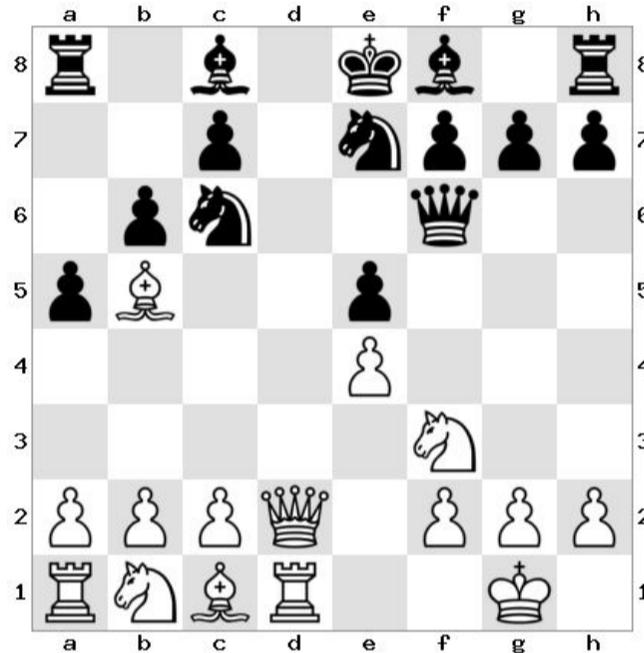
18

Clavada

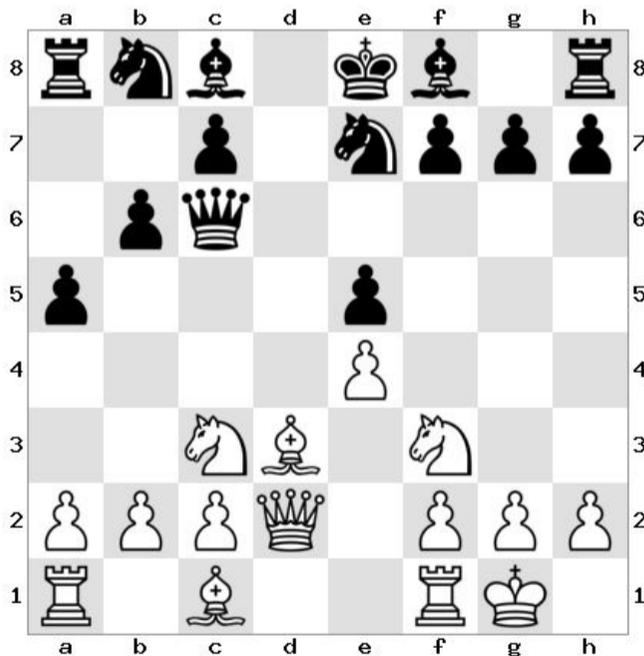
Una pieza está clavada cuando al moverla pondría al rey en jaque o pondría otra pieza o casilla importante bajo ataque. Solo una dama, una torre o un alfil pueden hacer una clavada. Si al mover la pieza expondría al rey a jaque, entonces la pieza clavada no se puede mover en absoluto.



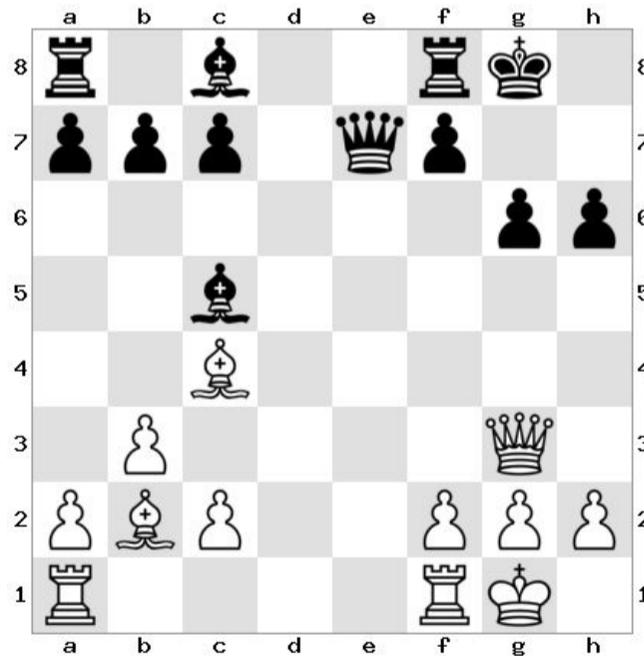
El caballo en c6 está clavado al rey por el alfil y no puede moverse (moverlo sería jaque). 1. d5 entonces 2. dxc6 gana el caballo por un peón.



1. Dd8#. El caballo en c6 no puede tomar la dama porque está clavado al rey.



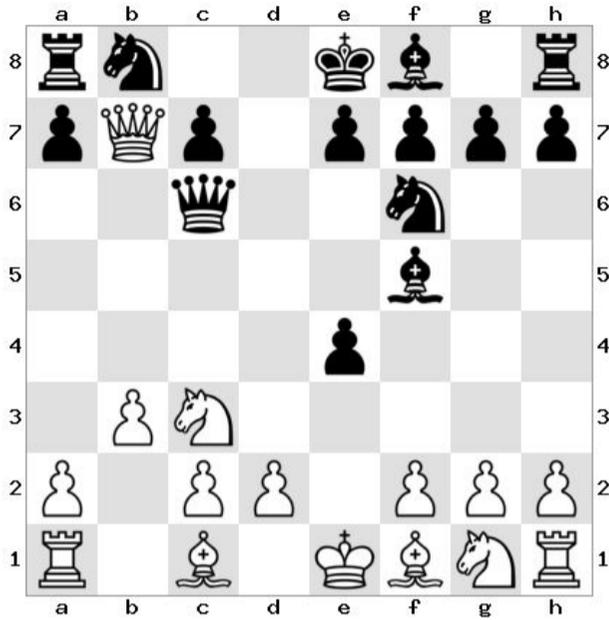
1. Ab5 clava la dama al rey y ganará la dama por el alfil.



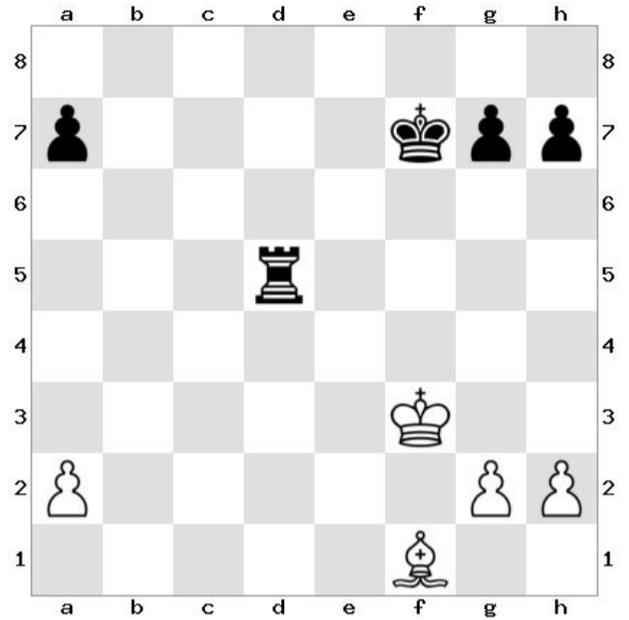
1. Dxg6#. El peón en f7 está clavado y no puede tomar la dama.

Ejercicios - Clavada

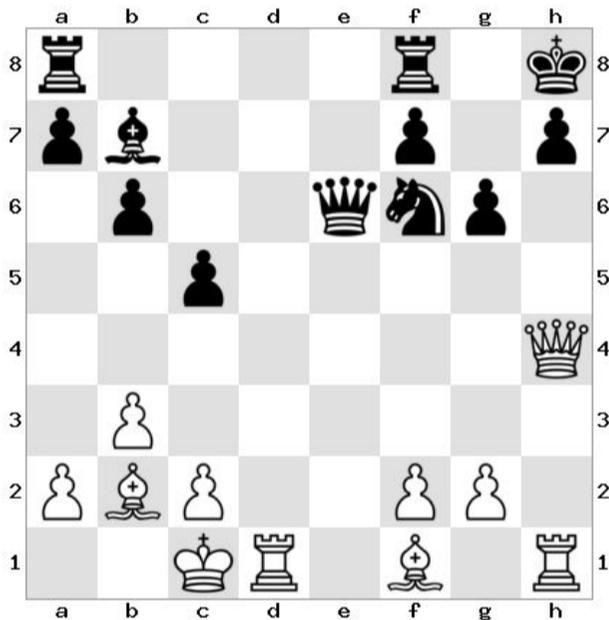
Las blancas para moverse.



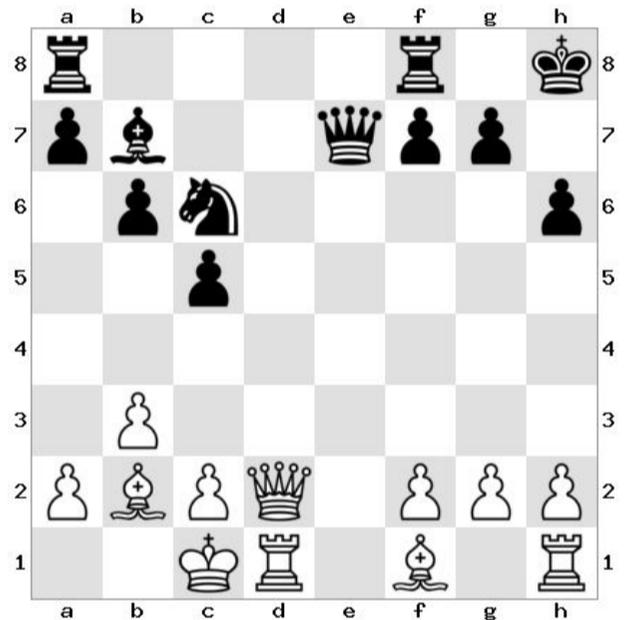
19



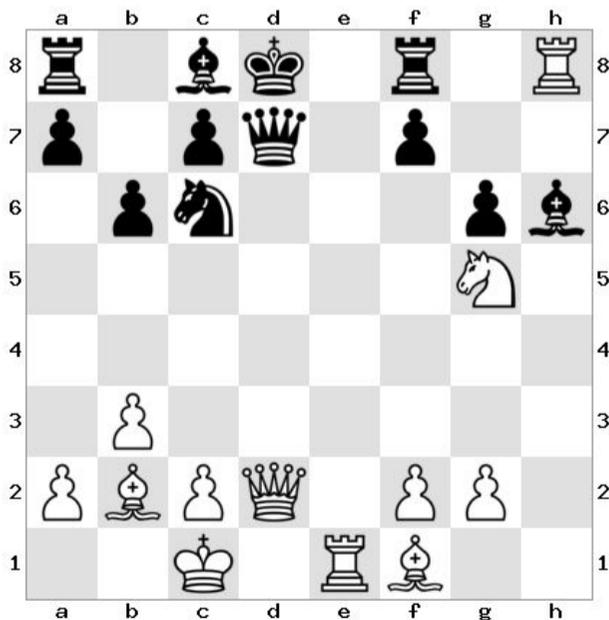
20



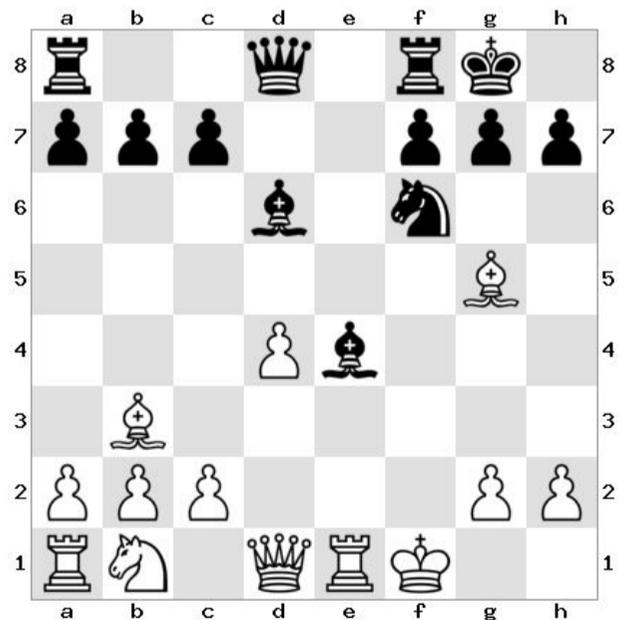
21



22



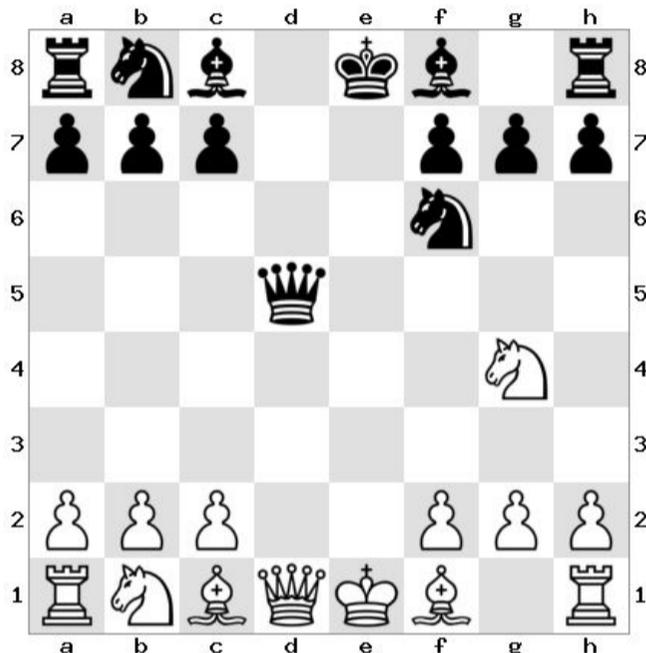
23



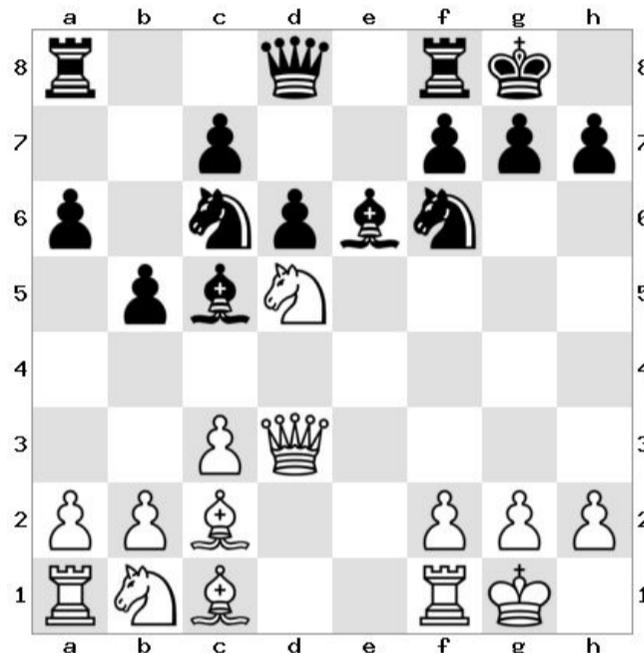
24

Quitando la guardia

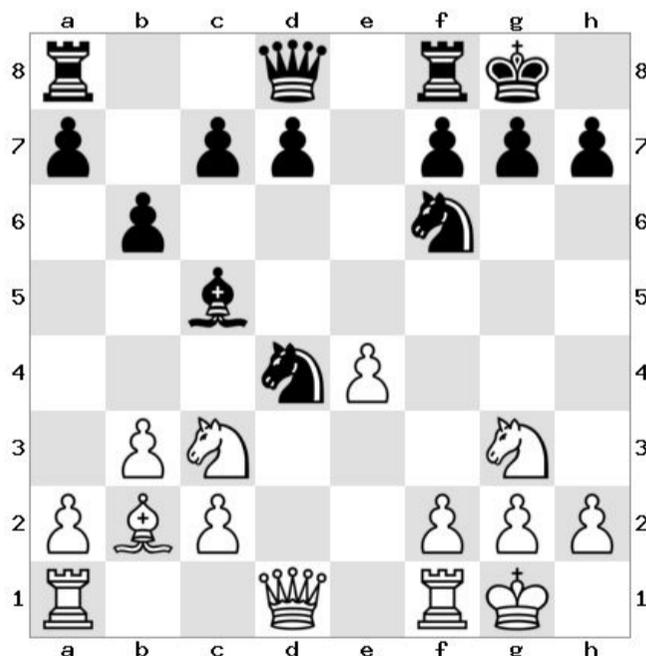
Cuando una pieza está protegiendo a otra pieza o casilla si tomas o ahuyentas la pieza en guardia que deja la pieza o casilla protegida sin defensa.



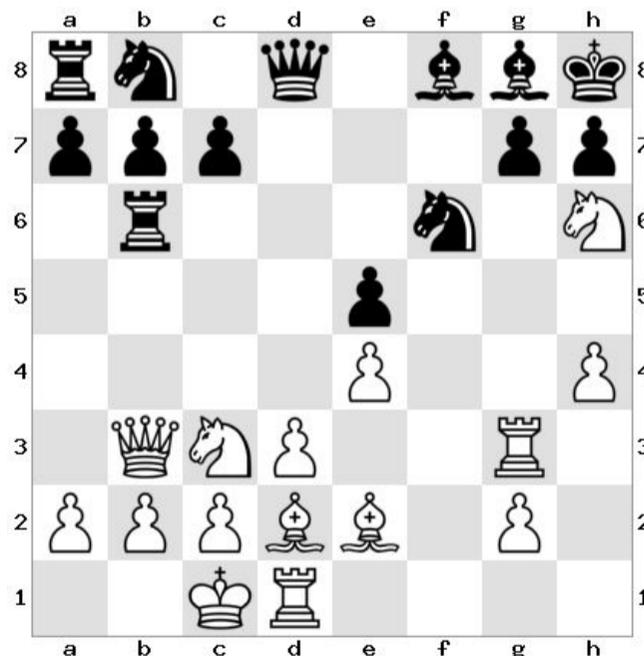
El caballo de f6 protege a la dama de d5. 1. Cxf6+ gxf6 2. Dxd5 gana la dama.



El caballo en f6 se protege al rey contra el jaque mate en h7. 1. Cxf6+ gxf6 (o Dxf6, o Rh8) 2. Dxh7#.



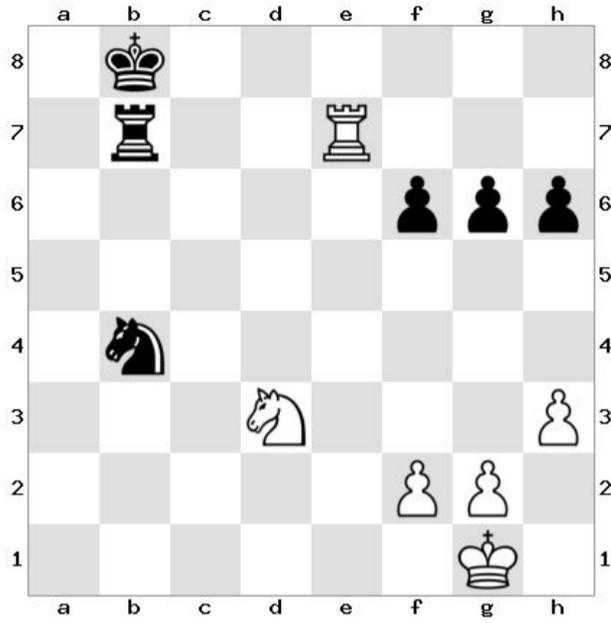
El alfil en c5 protege al caballo en d4. 1. b4 ganará un alfil o un caballo por un peón.



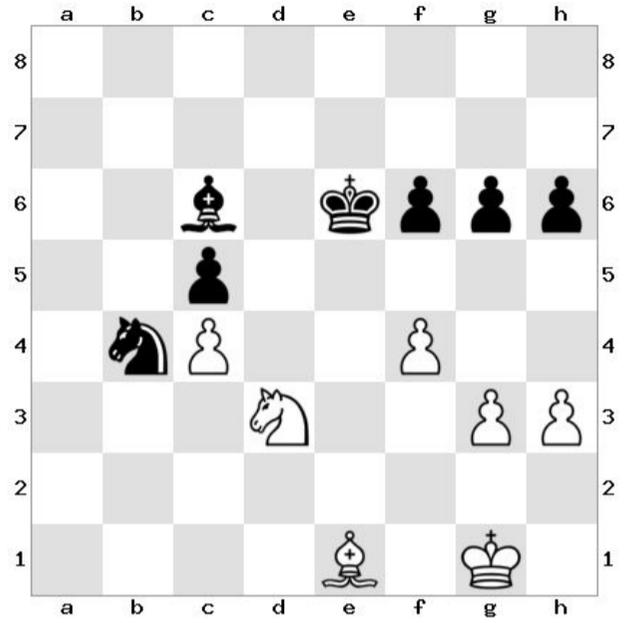
El alfil en g8 protege la casilla f7. 1. Dxg8+ Cxg8 2. Cf7#.

Ejercicios - Quitando la guardia

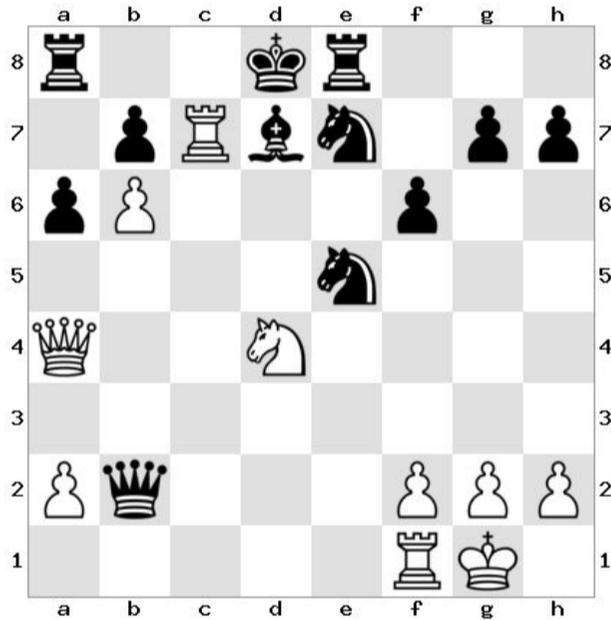
Las blancas para moverse.



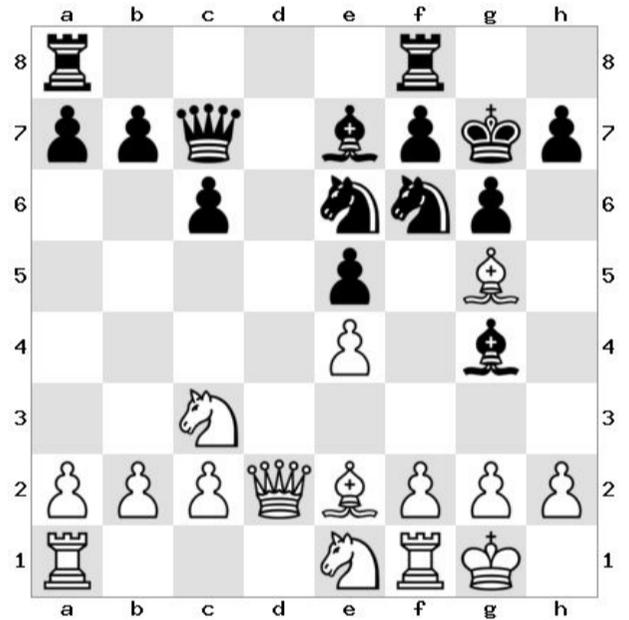
25



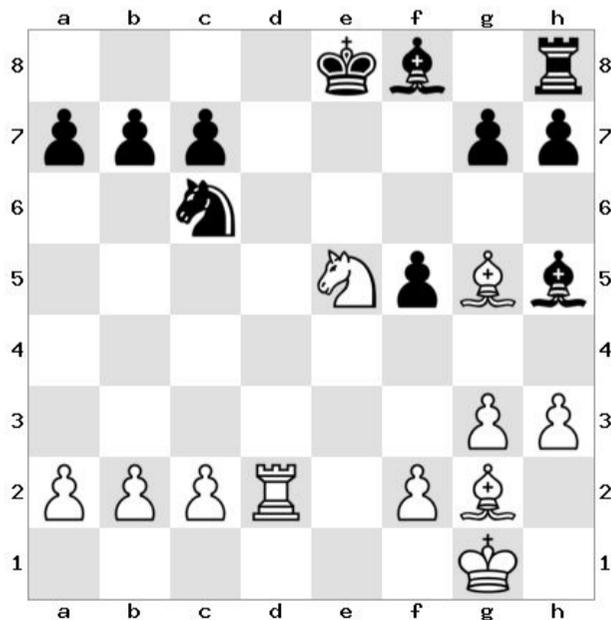
26



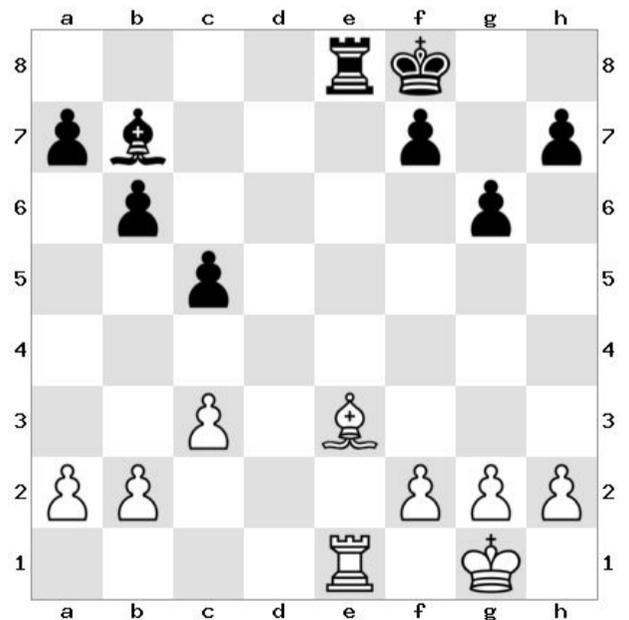
27



28



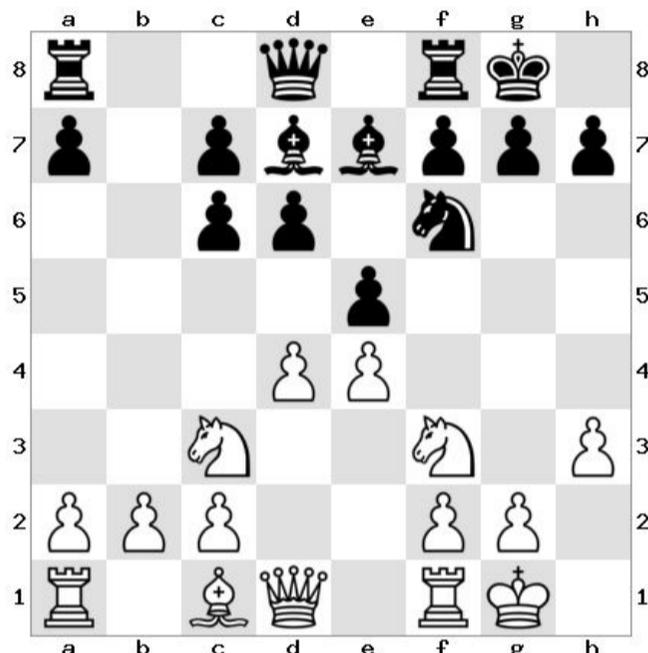
29



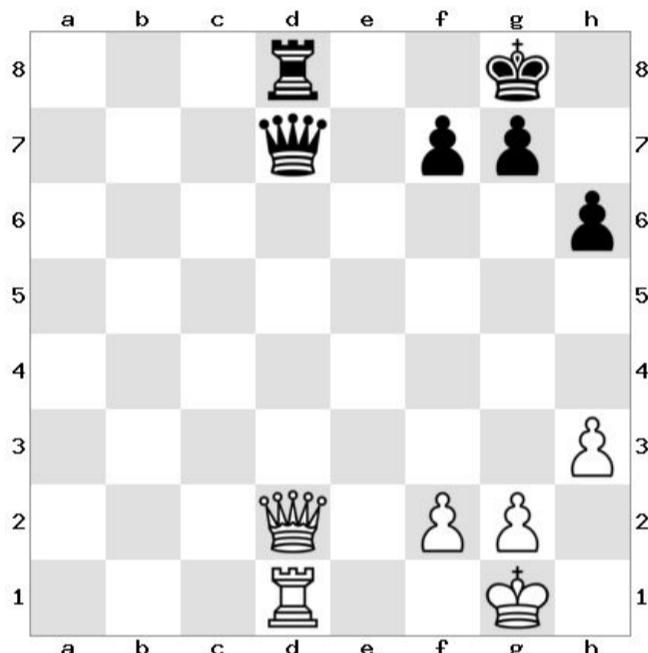
30

Más atacantes que defensores

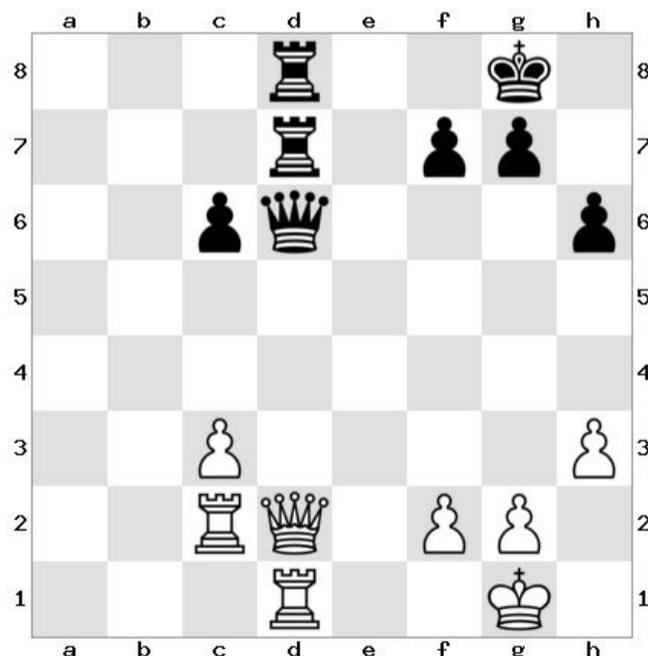
Cuando una pieza o peón es atacado más veces que defendido, es posible que pueda intercambiar varias veces y ganar material. Debe pensar en el orden de las capturas y contar los valores en puntos de todo lo que se intercambiará para ver si ganará material.



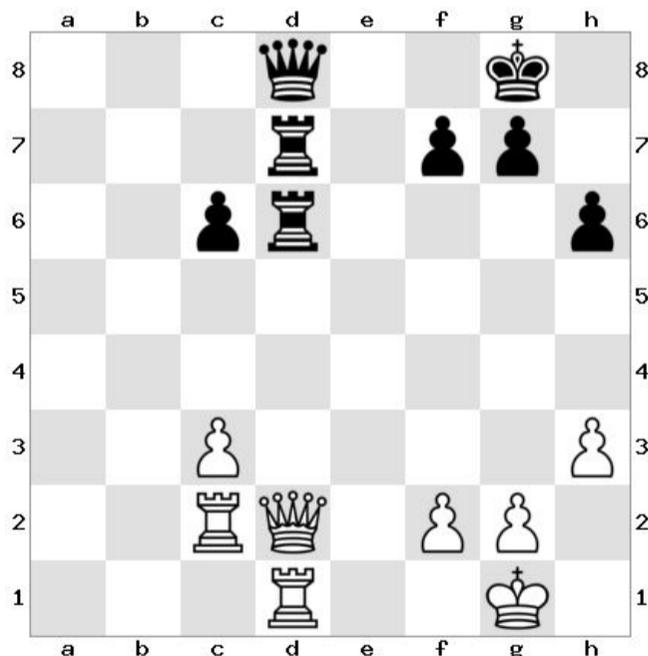
El peón en e5 es atacado dos veces y defendido una vez. 1. dxe5 dxe5 2. Cxe5 gana un peón. No 1. Cxe5 dxe5 2. dxe5 perdiendo un caballo por dos peones. El orden de las capturas importa.



La dama en d7 es atacada dos veces y defendida una vez. 1. Dxd7 Txd7 2. Txd7 gana una torre.



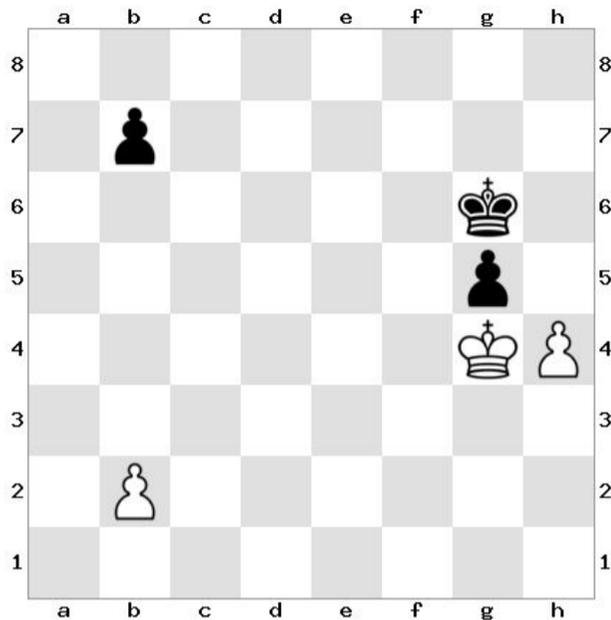
La dama en d6 es atacada dos veces y defendida dos veces. 1. Dxd6 Txd6 2. Txd6 Txd6 es un intercambio igual.



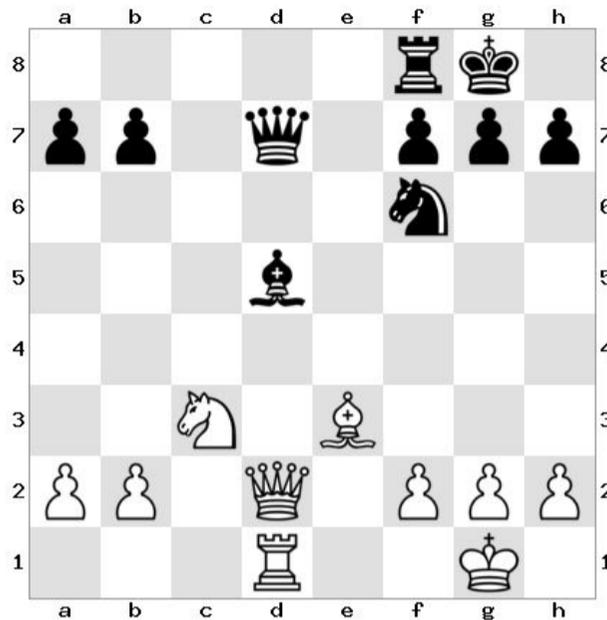
La torre en d6 es atacada dos veces y defendida dos veces. Pero 1. Dxd6 Txd6 2. Txd6 Dxd6 pierde una dama por una torre.

Ejercicios - Más atacantes que defensores

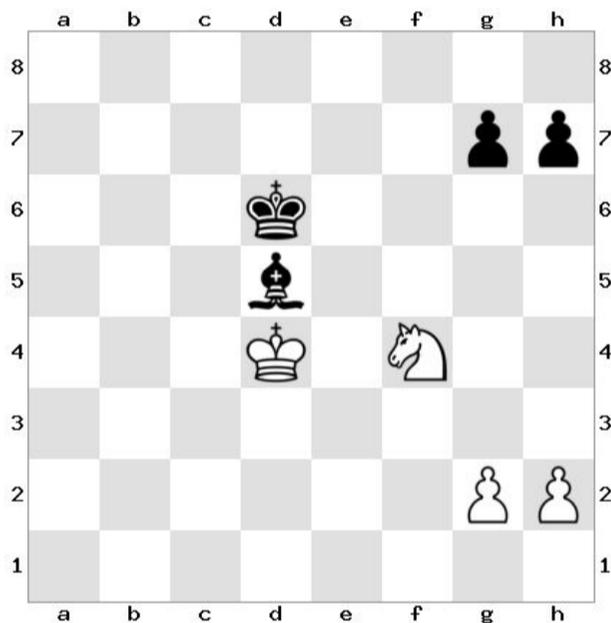
Las blancas para moverse.



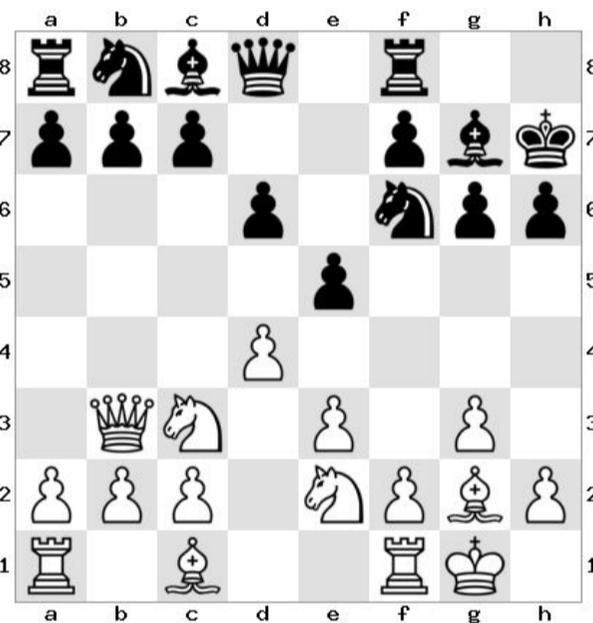
31



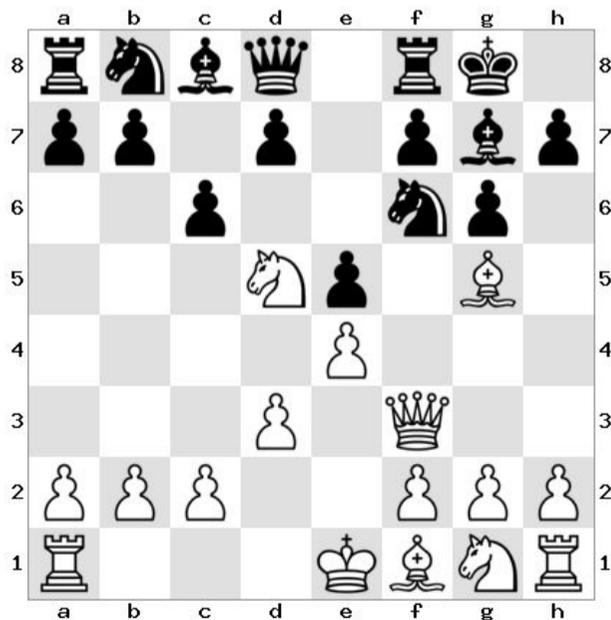
32



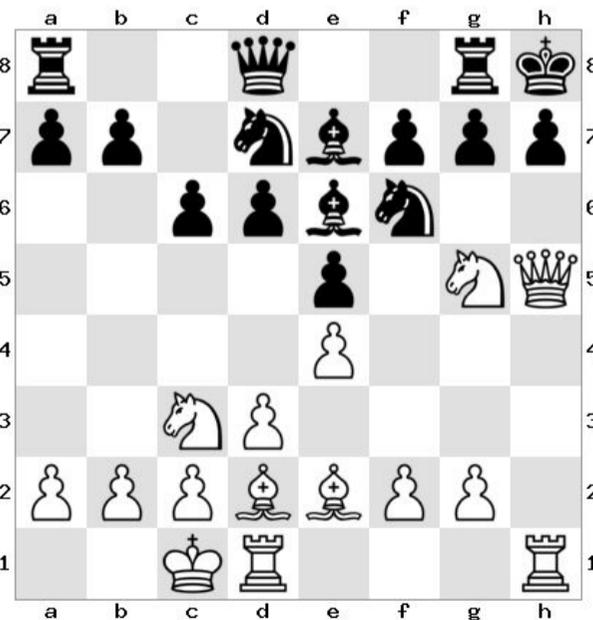
33



34



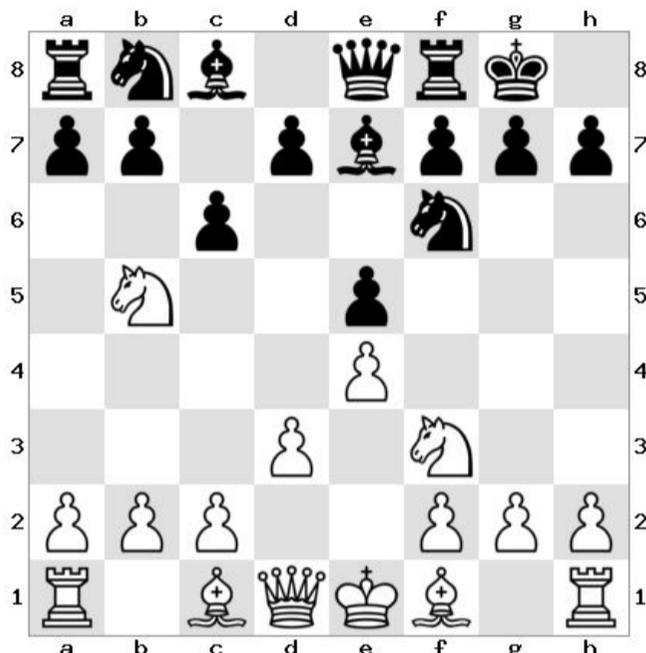
35



36

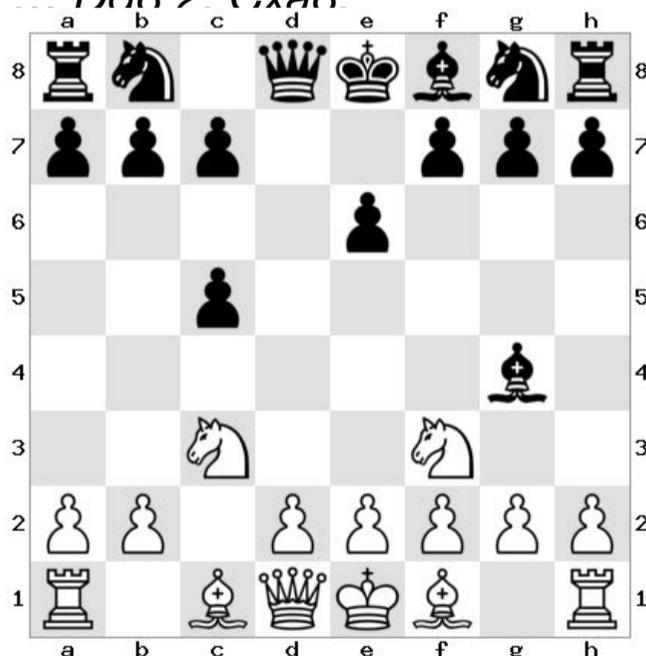
Horquilla

Cuando una pieza ataca a dos o más peones o piezas al mismo tiempo, lo llamamos horquilla. Las horquillas a menudo se pueden usar para atacar y ganar un peón o una pieza desprotegidos. Los peones y todas las piezas, incluido el rey, pueden realizar una horquilla a otras piezas.

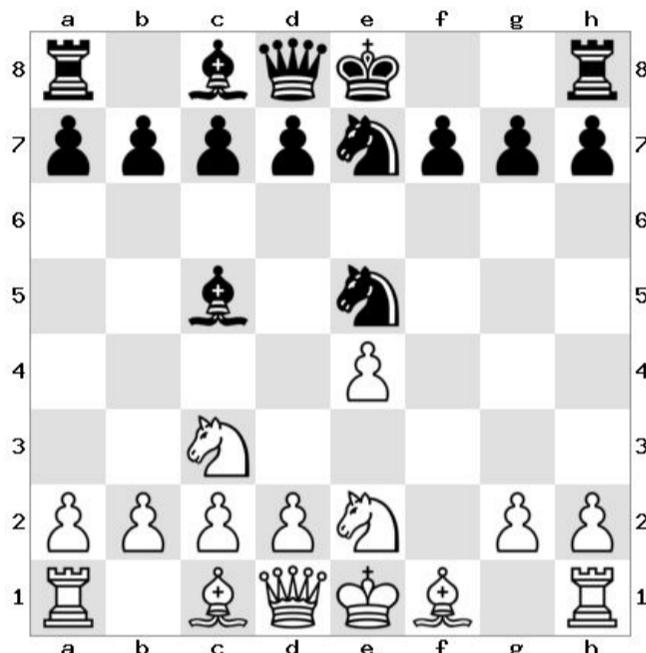


1. Cc7 forma una horquilla contra la torre negra y la dama y gana la torre para un caballo (si el caballo queda atrapado en la esquina) después de 1.

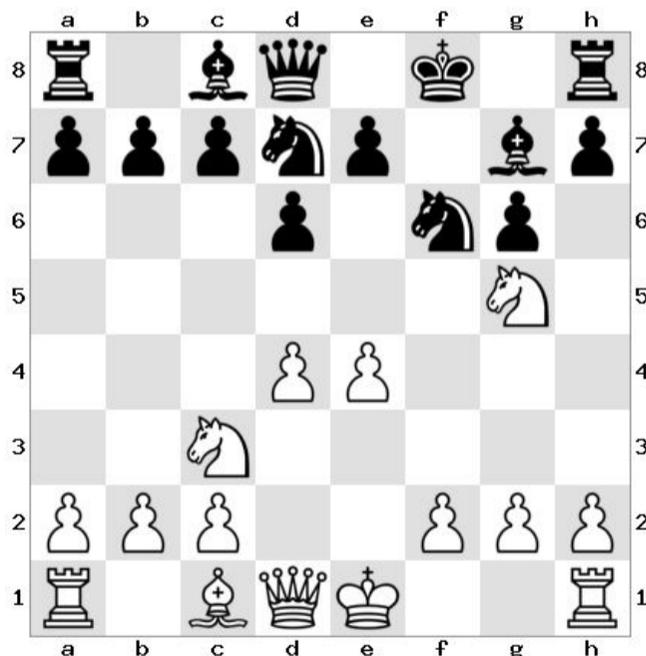
Dd8 2. Cxa8



1. Da4+ forma una horquilla contra el rey negro y el alfil en g4 y gana el alfil.



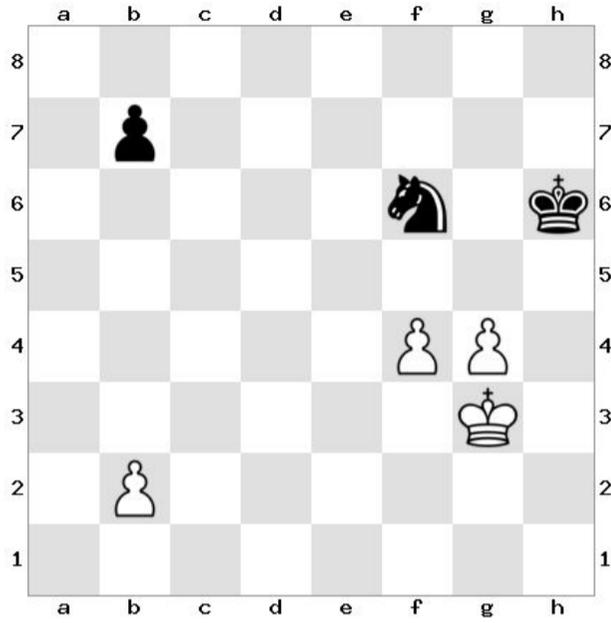
1. d4 forma una horquilla contra el alfil y el caballo negros y gana una pieza por un peón.



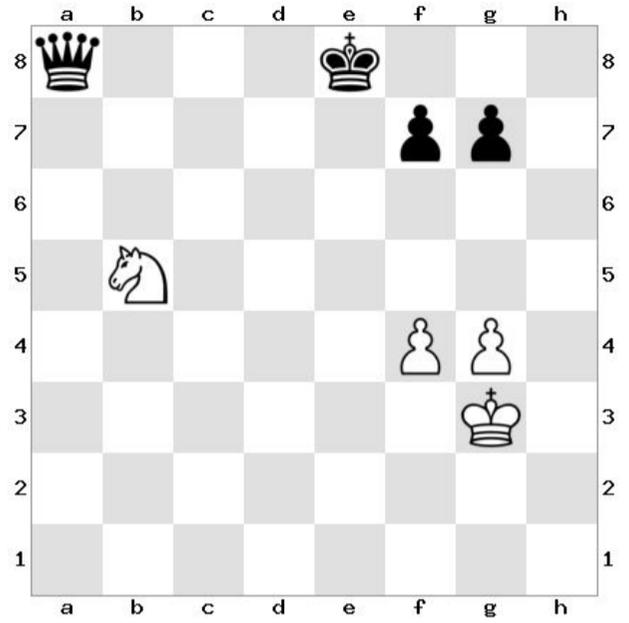
1. Ce6+ Rf7 2. Cxd8+ Txd8 gana una dama por un caballo.

Ejercicios - Horquilla

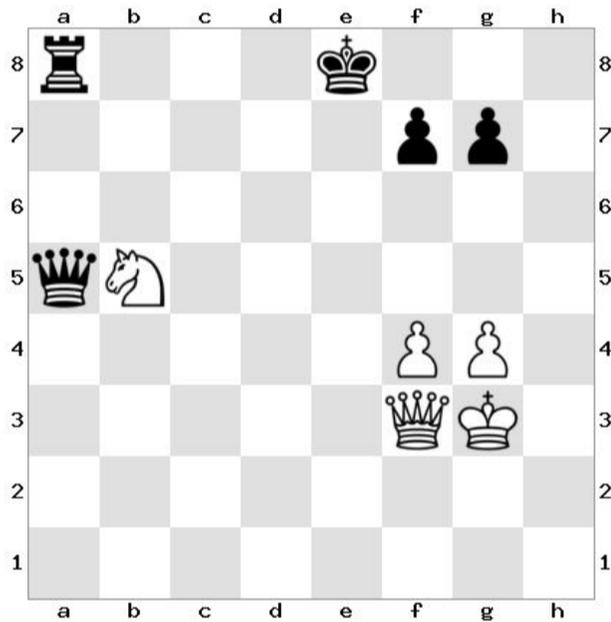
Las blancas para moverse.



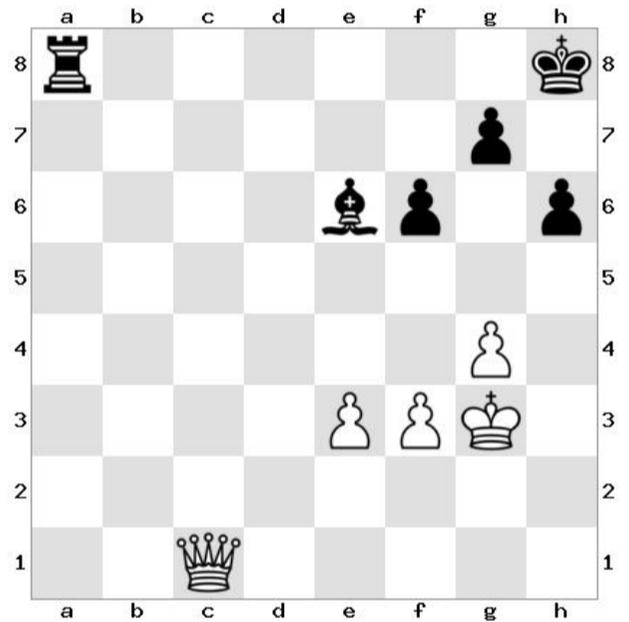
37



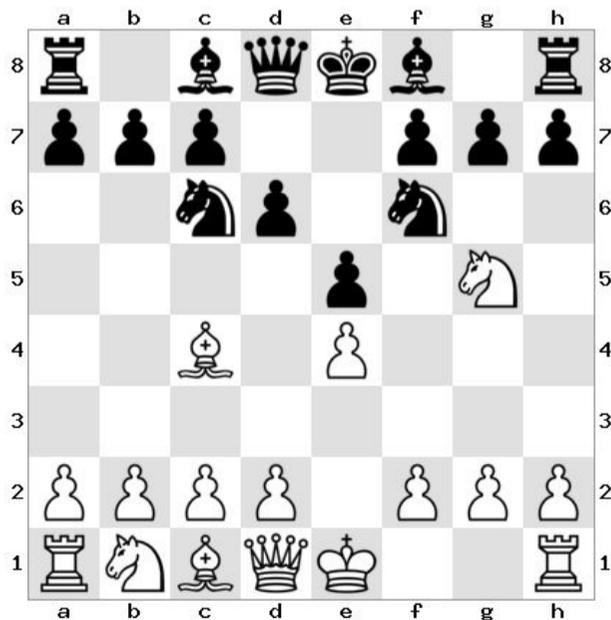
38



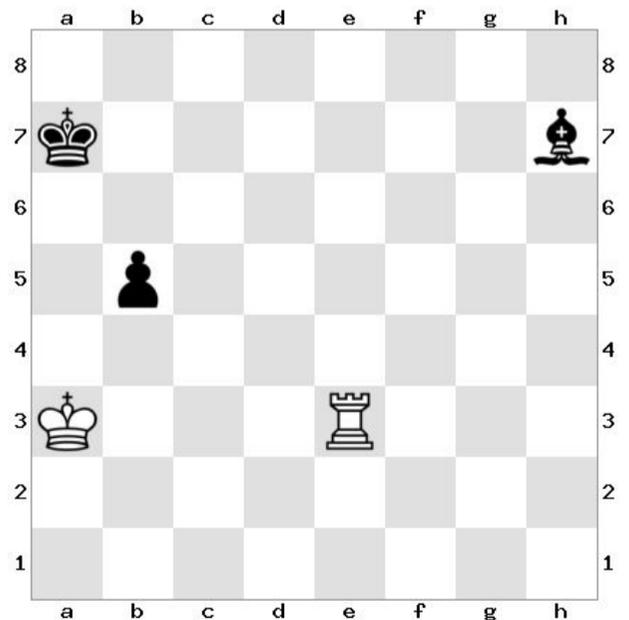
39



40



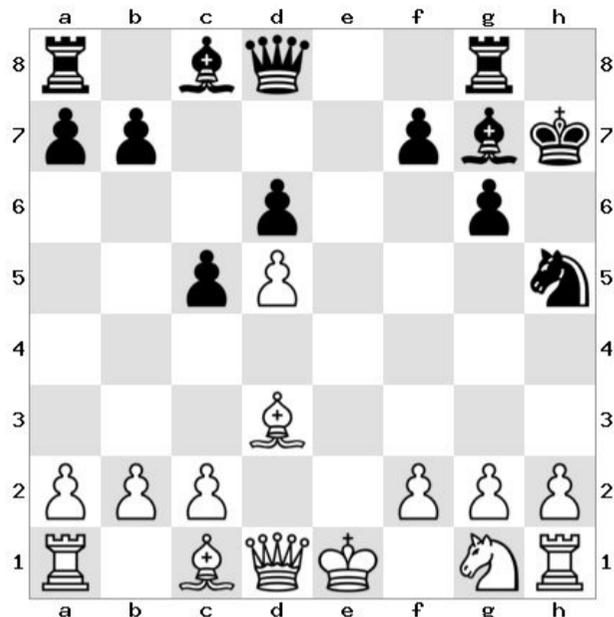
41



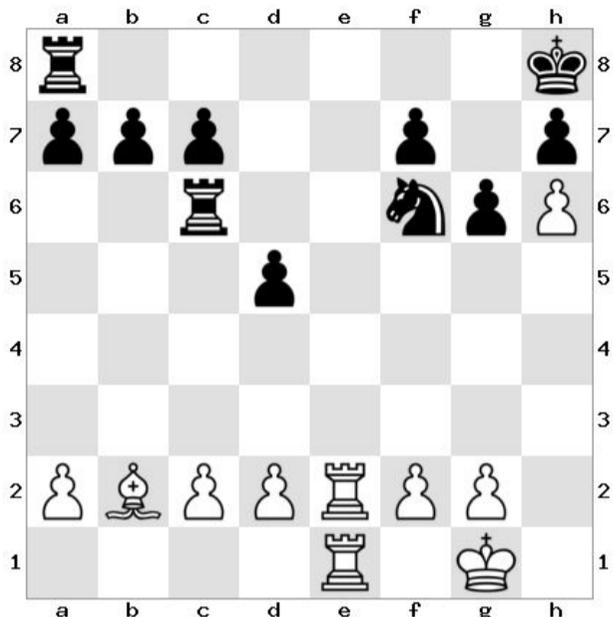
42

Ejercicios - Jaque mate en 2 movimientos

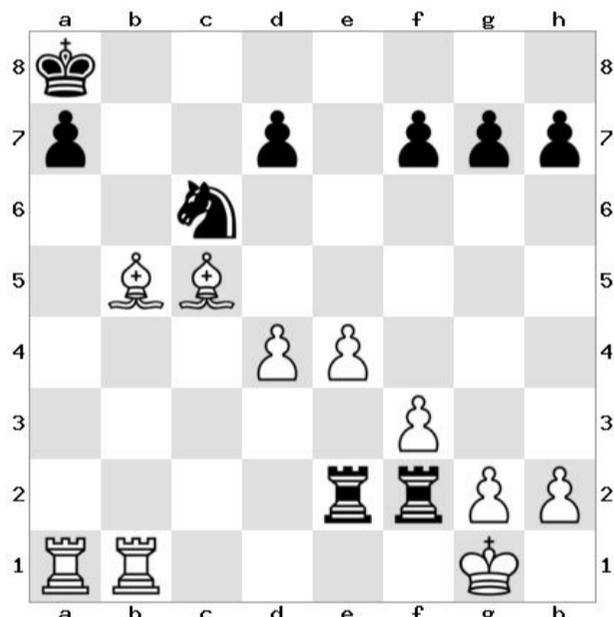
Las blancas para moverse.



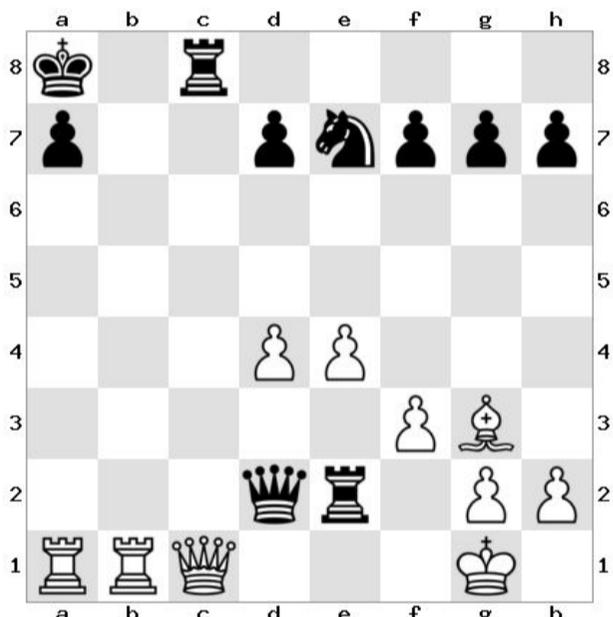
43



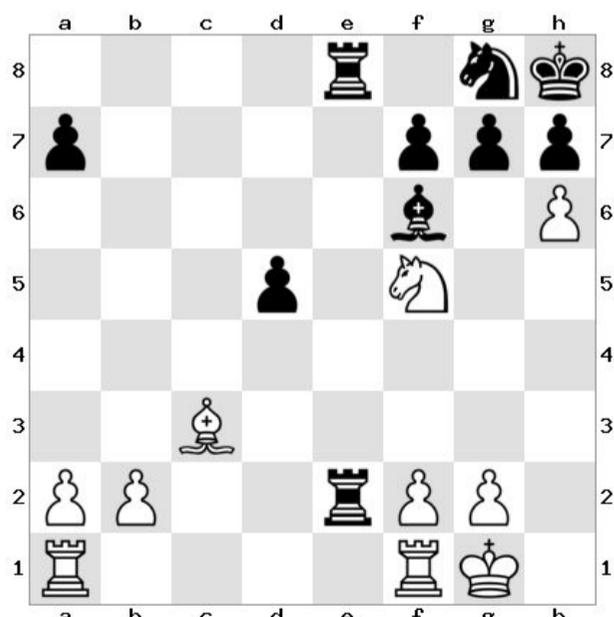
44



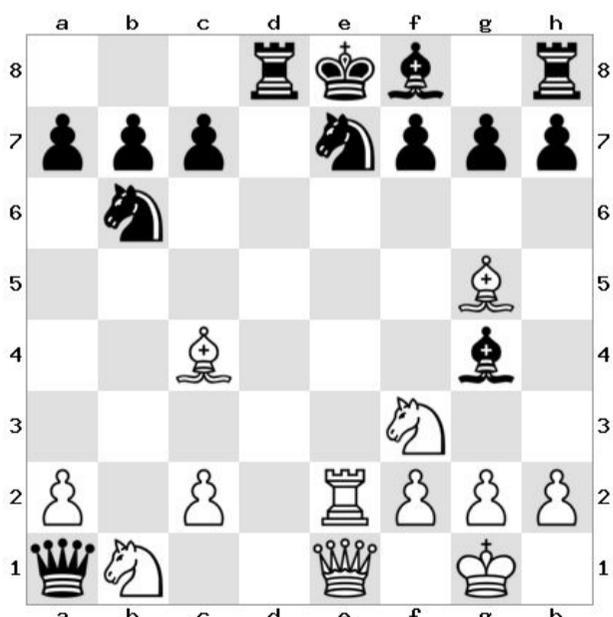
45



46



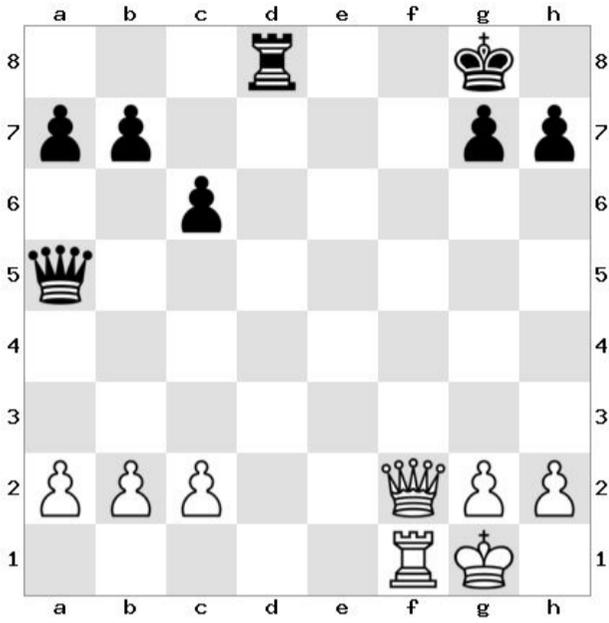
47



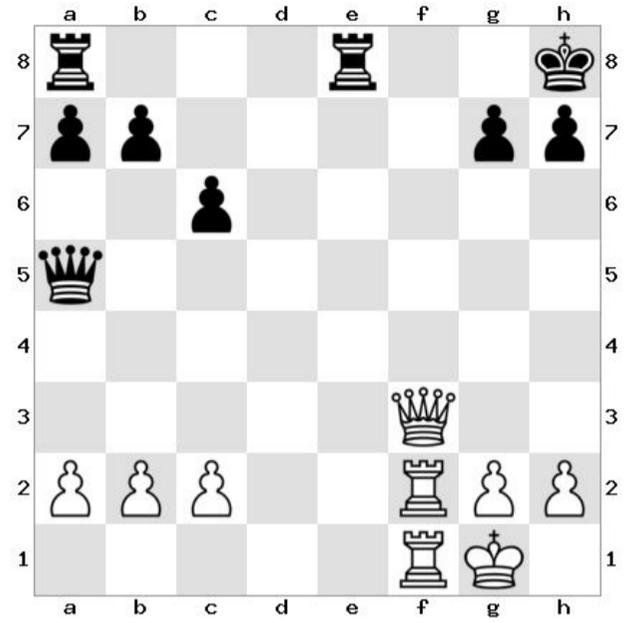
48

Ejercicios - Jaque mate en 3 movimientos

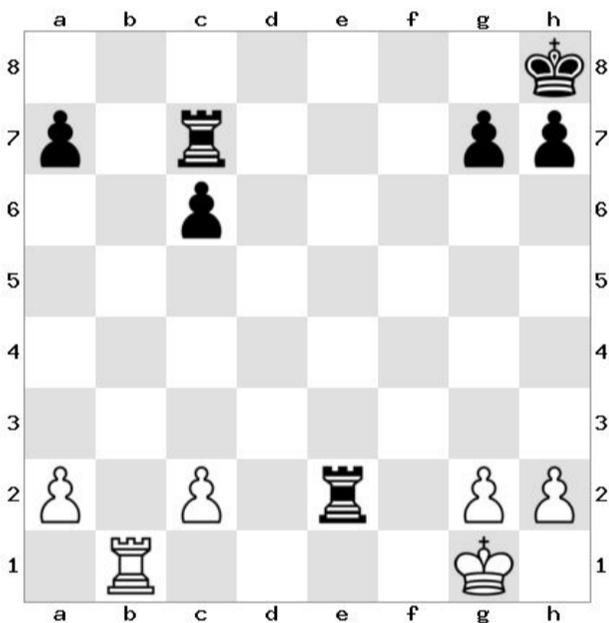
Las blancas para moverse.



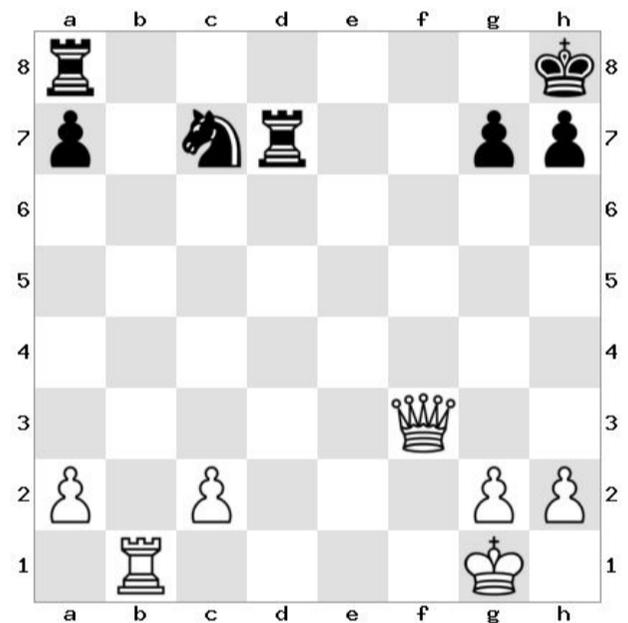
49



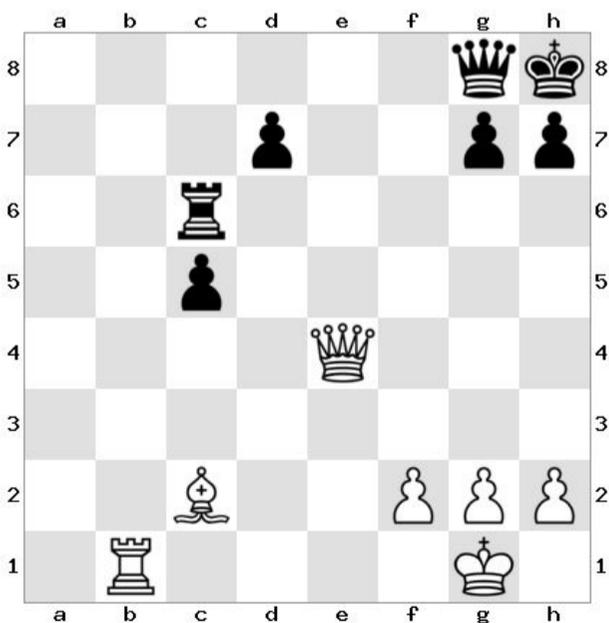
50



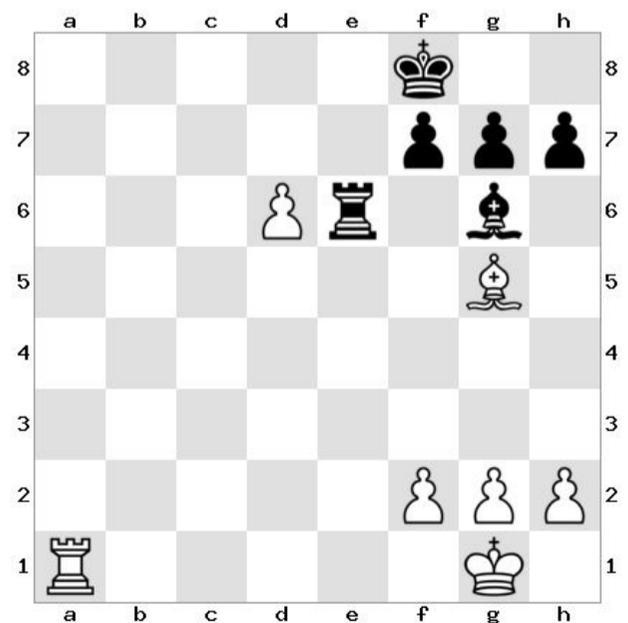
51



52



53

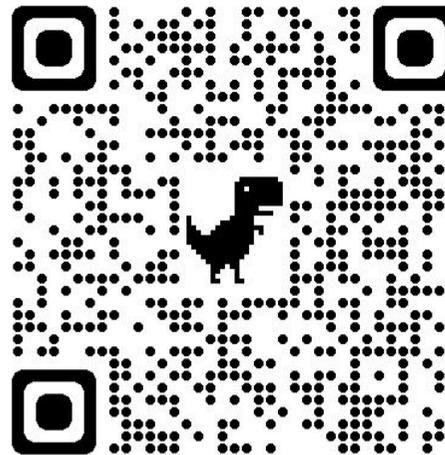


54

Respuestas

R = Rey, D = Dama, T = Torre, A = Alfil,
C = Caballo, # = jaque mate, + = jaque.

1. 1. Cd5#.
2. 1. Td8#.
3. 1. Ad8#.
4. 1. Dc8#.
5. 1. Te8#.
6. 1. Aa6#.
7. 1. Dxb7 gana un peón gratis.
8. 1. Cxd5 gana un caballo gratis.
9. 1. Axa8 gana una torre gratis.
10. 1. Cxe4 gana un caballo gratis.
11. 1. Txa8 gana una torre gratis.
12. 1. Dxc4 gana un alfil gratis.
13. 1. axb4 gana un alfil.
14. 1. Cxh8 gana una torre por un caballo.
15. 1. Axa8 gana una torre por un alfil.
16. 1. Txe8 gana una dama por una torre.
17. 1. Cxd5 gana una dama por un caballo.
18. 1. cxb6 gana un caballo por un peón.
19. 1. Ab5 clava a la reina y gana una reina para un alfil.
20. 1. Ac4 gana la torre. Por ejemplo, 1. ... Re6 2. Re4 y 3. Axd5 gana la torre.
21. 1. Dxh7#. El caballo está clavado y no puede tomar a la dama.
22. 1. Dxh6+ Rg8 (el peón está clavado y no puede tomar la dama) 2. Dxc7#.
23. 1. Cxf7#. Tanto la reina como la torre están clavadas y no pueden tomar el caballo.
24. 1. Txe4 gana el alfil porque el caballo está clavado a la dama.
25. 1. Txb7+ (quitando la guardia) Rxb7 2. Cxb4 gana un caballo.
26. 1. Cxc5+ (quitando la guardia) Rd6 2. Axb4 gana un caballo.
27. 1. Dxd7+ (quitando la guardia) Cxd7 2. Ce6#.
28. 1. Axf6+ (quitando la guardia) Axf6 2. Axc4 gana un alfil.
29. 1. Axc6+ (quitando la guardia) bxc6 2. Td8#.
30. 1. Ah6+ (quitando la guardia - el rey) Rg8 2. Txe8#.
31. 1. hxg5 gana un peón.
32. 1. Cxd5 gana un alfil.
33. 1. Cxd5 gana un alfil.
34. 1. Axb7 (o 1. dxe5 dxe5 2. Axb7 ...) Axb7 2. Dxb7 gana un peón.
35. 1. Cxf6+ Axf6 2. Dxf6 Dxf6 3. Axf6 gana un alfil.
36. 1. Dxh7+ Cxh7 2. Txh7#.
37. 1. g5+ Rg6 2. gxf6 Rxf6 gana un caballo por un peón.
38. 1. Cc7+ then 2. Cxa8 gana una dama.
39. 1. Qxa8+ Qxa8 2. Cc7+ y 3. Cxa8 gana una torre.
40. 1. Dc6 forma una horquilla contra la torre y el alfil y gana uno de ellos.
41. 1. Cxf7 De7 (por ejemplo) 2. Cxh8 gana una torre y un peón para el caballo.
42. 1. Te7+ entonces Txh7 gana un alfil.
43. 1. Dxh5+ Ah6 (el peón está clavado y no puede tomar la dama) 2. Dxh6#.
44. 1. Te8+ Txe8 2. Txe8# (el caballo está clavado y no puede tomar la torre).
45. 1. Axc6+ (quitando la guardia) dxc6 2. Txa7#.
46. 1. Dxc8+ (quitando la guardia) Cxc8 2. Tb8#.
47. 1. hxg7+ Axc7 2. Axc7#.
48. 1. Txe7+ Axe7 2. Dxe7#.
49. 1. Df7+ (quitando la guardia - el rey) Rh8 2. Df8+ Txf8 3. Txf8#.
50. 1. Df8+ Txf8 2. Txf8 Txf8 3. Txf8#.
51. 1. Tb8+ Tc8 2. Txc8+ Te8 3. Txe8#.
52. 1. Dxa8+ (quitando la guardia) Cxa8 2. Tb8+ Td8 3. Txd8#.
53. 1. Tb8 Tc8 2. Txc8 Dxc8 (quitando la guardia - la dama) 3. Dxh7#, or 2. ... g6 3. De5#.
54. 1. Ta8+ Te8 2. Ae7+ (quitando la guardia - el rey) Rg8 3. Txe8#.



Ejercicios en línea en lichess
a Código QR o:

<https://lichess.org/study/qV1YWbKm>