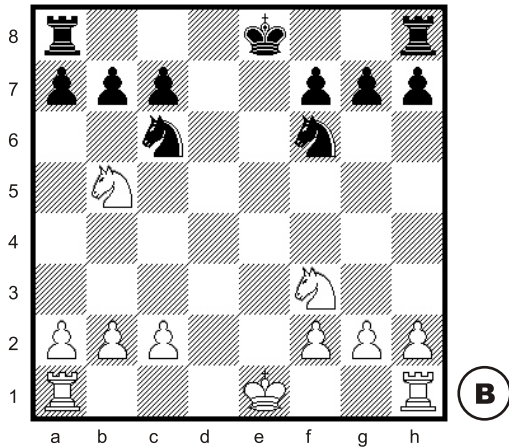
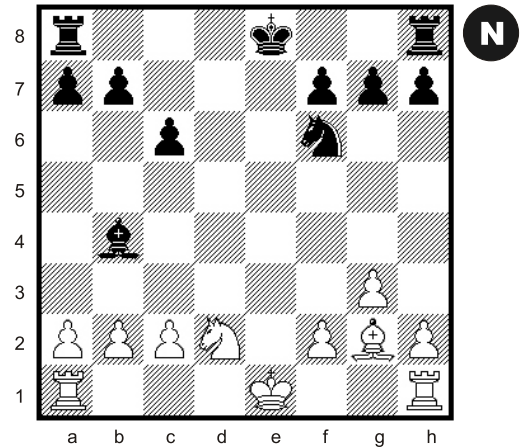


8º Tarea: ¿Qué deben jugar las blancas y las negras para que su rival no pueda hacer el enroque?



Las blancas deben jugar:



Las negras deben jugar:

LA CORONACIÓN DEL PEÓN

Cuando el peón llega a la **ÚLTIMA FILA** se convierte en otra pieza a elección, excepto en Rey. La jugada completa de **CORONACIÓN** consiste en mover el peón a la última fila, retirarlo del tablero y colocar en esa casilla la pieza elegida.

Al coronar **NO ES NECESARIO REEMPLAZAR** una pieza que le hayan comido al jugador que corona: se pueden tener varias Damas o más de 2 Torres, Alfiles o Caballos.

La coronación **SE ANOTA** con la jugada del peón y la inicial de la pieza elegida (g8D).

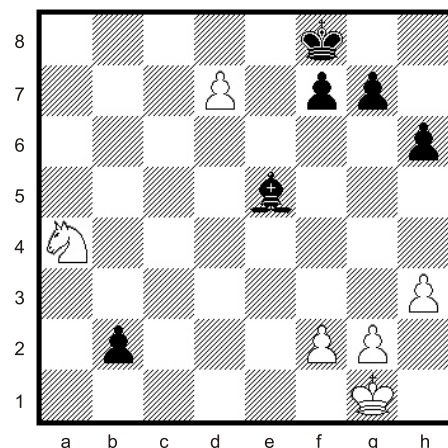
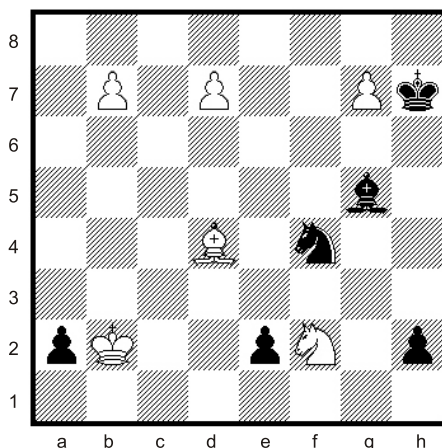
El efecto de la pieza coronada **ES INMEDIATO**: al ser colocada puede dar jaque e incluso mate

Antes de coronar hay que mirar si la casilla de coronación está amenazada porque la pieza coronada **NO PUEDE MOVER HASTA LA JUGADA SIGUIENTE Y EL RIVAL LA PUEDE COMER**.

9º Tarea: Responde a las preguntas sobre coronación en las posiciones de cada tablero.

¿Qué peón le conviene coronar a las blancas para que no lo capturen?: ¿Qué peón le conviene coronar a las negras para que no lo capturen?:

¿Qué pieza deben elegir las blancas para dar mate al coronar? ¿Qué piezas pueden elegir las negras para dar mate al coronar?



LA PARTIDA TABLAS

Decimos que una partida es **TABLAS** cuando termina **EMPATADA**. En estos casos se otorga $\frac{1}{2}$ punto a cada jugador. El reglamento determina tablas en los siguientes casos:

TABLAS POR ACUERDO DE AMBOS JUGADORES:

Un jugador, luego de mover, puede ofrecer tablas en cualquier jugada del partido. Si su rival las acepta la partida termina empatada. Pero puede rechazar la oferta de tablas de palabra o realizando su próxima jugada. Si después cambia de idea, como **cada oferta de tablas vale sólo por una jugada**, debe esperar a que se las ofrezcan de nuevo u ofrecerlas él.

TABLAS INDEPENDIENTES DEL DESEO DE LOS JUGADORES:

a) Cuando ningún jugador tiene las piezas necesarias para dar Jaque Mate. Por ejemplo: Rey contra Rey, Rey y Alfil contra Rey, Rey y Caballo contra Rey, etc.

b) Cuando un REY queda AHOGADO (ver a continuación).

TABLAS POR RECLAMO DE UNO DE LOS JUGADORES:

a) Cuando la misma posición se ha repetido 3 veces durante la partida, aunque no sea en jugadas sucesivas. Dando JAQUE PERPETUO se puede obligar al rival a repetir las jugadas (ver página 14).

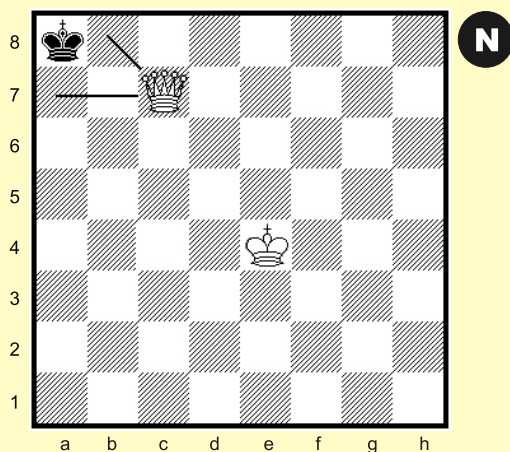
b) Cuando se han realizado 50 jugadas consecutivas de cada jugador sin que haya captura de piezas ni movimientos de peones. El jugador que reclama tablas debe demostrar la situación con la planilla de anotación de la partida. Si no se está anotando la partida, el jugador que trata de evitar que le den mate puede contar los movimientos en voz alta.

EL REY AHOGADO

Se dice que el Rey está **AHOGADO** (y la partida es Tablas) cuando el jugador al que le toca mover **NO TIENE SU REY EN JAQUE Y NO PUEDE REALIZAR NINGUNA JUGADA**.

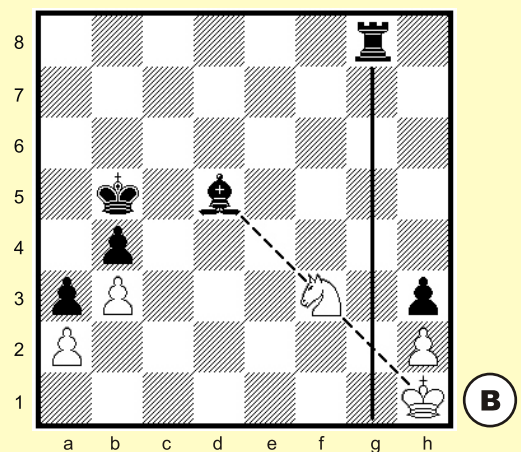
El Rey puede quedar Ahogado cuando a un jugador sólo le queda su Rey (Ejemplo 10). Pero también pueden ahogarlo si tiene otras piezas que no se pueden mover (Ejemplo 11).

Ejemplo 10: **Rey negro ahogado**



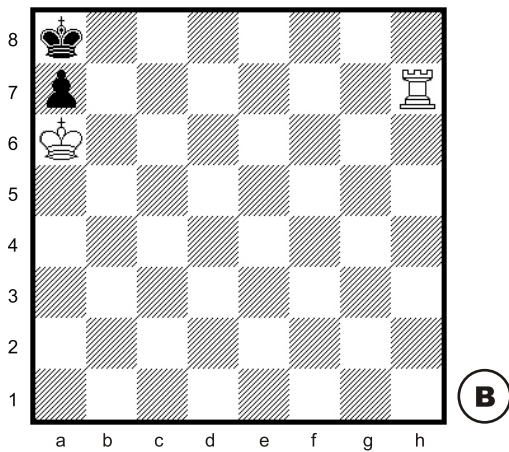
Es el turno de las negras: su Rey no está en jaque pero no puede mover porque la Dama ataca las tres casillas que lo rodean. La partida es tablas.

Ejemplo 11: **Rey blanco ahogado**

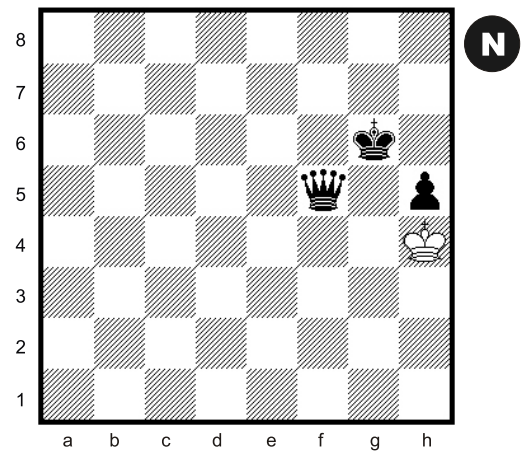


Es el turno de las blancas: su Rey no está en jaque, pero no puede mover a **g1** ni **g2**, su Caballo está clavado por el Alfil y sus peones están bloqueados. Es tablas.

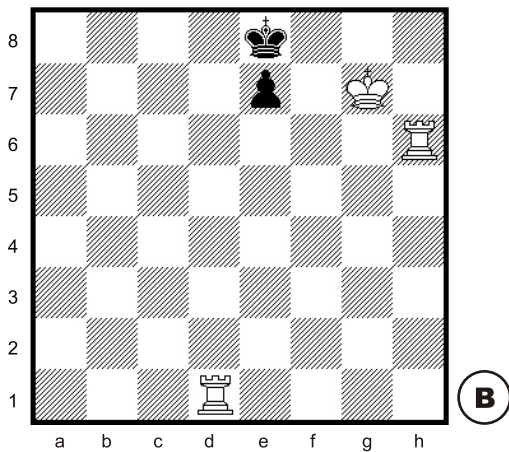
10° Tarea: En cada tablero anota la jugada que hace jaque mate y la jugada que ahoga al Rey rival.



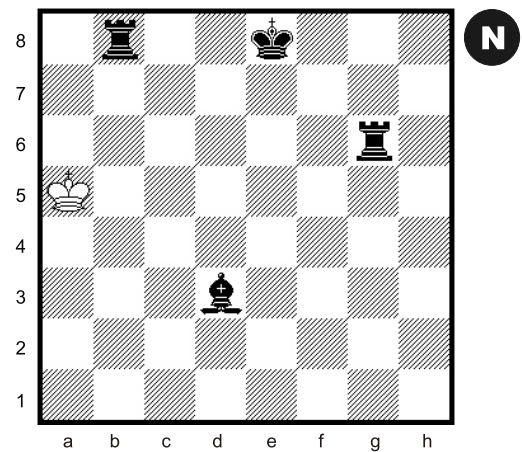
Si las blancas juegan dan jaque mate
 Pero si juegan ahogan al Rey negro



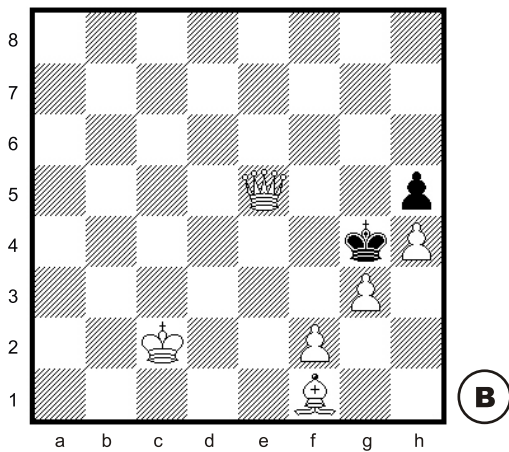
Si las negras juegan dan jaque mate
 Pero si juegan ahogan al Rey blanco



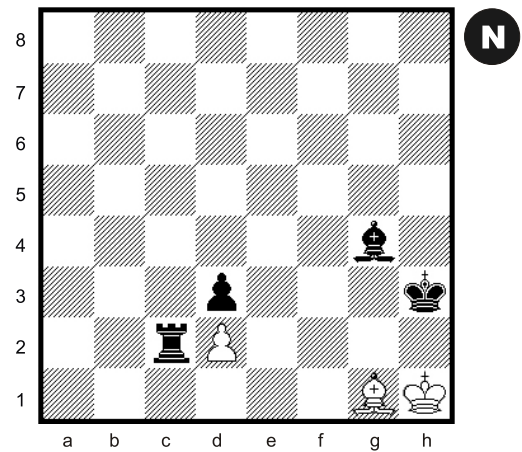
Si las blancas juegan dan jaque mate
 Pero si juegan ahogan al Rey negro



Si las negras juegan dan jaque mate
 Pero si juegan ahogan al Rey blanco



Si las blancas juegan dan jaque mate
 Pero si juegan ahogan al Rey negro

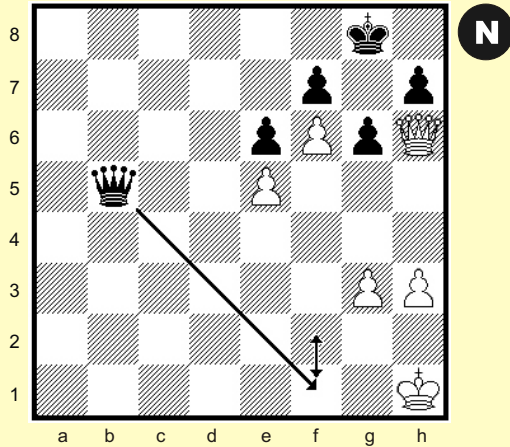


Si las negras juegan dan jaque mate
 Pero si juegan ahogan al Rey blanco

EL JAQUE PERPETUO

EL JAQUE PERPETUO es un recurso que tiene un jugador para conseguir TABLAS mediante la REPETICIÓN INDEFINIDA DE JAQUES que su rival NO PUEDE EVITAR.

Ejemplo 12: **Jaque Perpetuo con Dama**



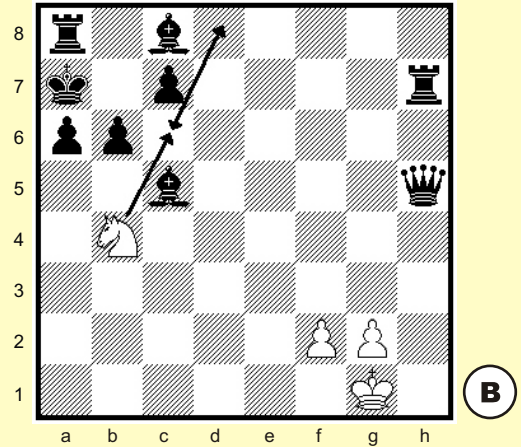
Las negras no tienen defensa contra la amenaza de **jaque mate** que tienen las blancas: **Dg7++**.

Pero pueden lograr **tablas** dando **jaque perpetuo** con la **Dama**:

- | | |
|---------|------|
| 1. | Df1+ |
| 2. Rh2 | Df2+ |
| 3. Rh1 | Df1+ |
| 4. Rh2 | |

Y mientras las negras repitan los dos jaques con su Dama, las blancas deben repetir sus jugadas con el Rey.

Ejemplo 13: **Jaque Perpetuo con Caballo**



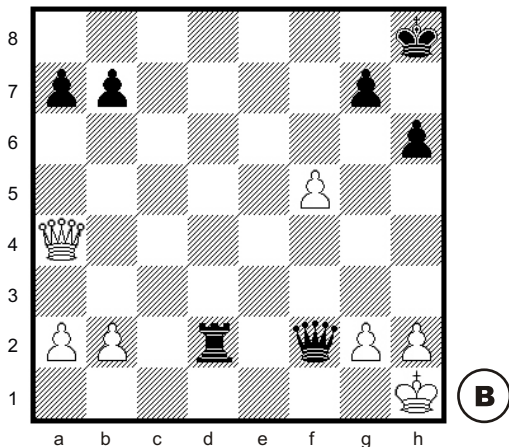
Las blancas no tienen defensa contra las dos amenazas de mate de las negras: **Dh1++** ó **Dd1++**.

Pero consiguen **tablas** si dan **jaque perpetuo** con su **Caballo**:

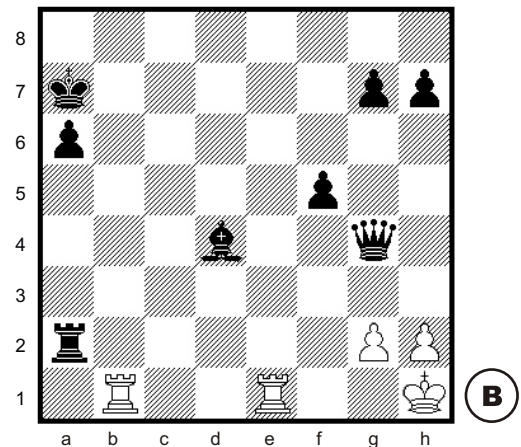
- | | |
|---------|-----------|
| 1. Cc6+ | Rb7 |
| 2. Cd8+ | Rb8 ó Ra7 |
| 3. Cc6+ | Rb7 |

Y mientras las blancas repitan los dos jaques con su Caballo, las negras no pueden hacer otra cosa que repetir sus jugadas con el Rey.

11º Tarea: En cada tablero anota la serie de jugadas que permiten a las blancas lograr tablas por jaque perpetuo.



- 1.-+;
- 2.-+;
- 3.-+;



- 1.-+;
- 2.-+;
- 3.-+;

EL VALOR DE LAS PIEZAS

A las piezas se les fija un valor según la capacidad de movimiento y de dominio de casillas que tienen:

peón: 1 punto Caballo y Alfil: 3 puntos Torre: 5 puntos Dama: 9 puntos

Al Rey no se le fija ningún valor porque no se lo puede cambiar por otras piezas.

¿Porqué se da un valor similar al Alfil y al Caballo?: porque se compensan sus distintas aptitudes

- el Alfil es más rápido y domina más casillas, pero sólo puede mover a las 32 casillas de su color.
- el Caballo es más lento y tiene menor alcance, pero mueve a las 64 casillas y salta sobre las piezas.

CAMBIO EQUIVALENTE Y GANANCIA DE MATERIAL

Hay **CAMBIO DE PIEZAS** cuando los dos jugadores hacen capturas en jugadas sucesivas, por ejemplo

- a) un jugador come una pieza defendida y el rival responde comiendo la pieza atacante;
- b) un jugador come una pieza (defendida o no) y el rival responde comiendo otra pieza.

Para decidir si conviene comer una **PIEZA DEFENDIDA** o para elegir entre defender o sacar una **PIEZA ATACADA**, hay que **COMPARAR EL VALOR** de las piezas que se pueden cambiar:

- a) el cambio es **EQUIVALENTE** cuando se cambian piezas del mismo valor;
- b) el cambio es **DESIGUAL** si se cambian piezas de distinto valor: mientras un jugador **GANA** material, su rival **PIERDE** material.

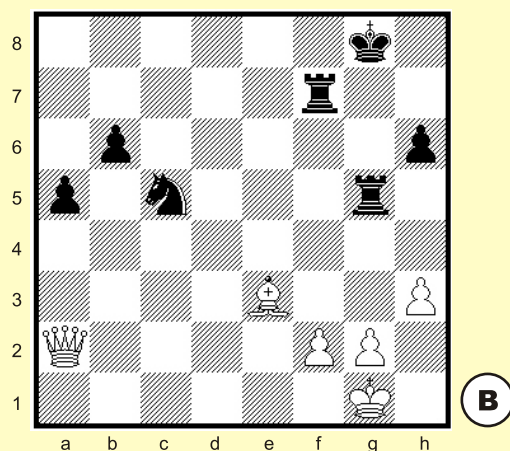
¿Cómo se calcula la ganancia de material? Se **RESTA** el valor de la pieza que se come primero **MENOS** el valor de la pieza que va a comer el rival en la jugada siguiente.

Se dice que se gana **CALIDAD** (2 puntos) cuando se come una Torre, a cambio de un Caballo o un Alfil.

La **SIMPLIFICACIÓN** es la repetición de cambios equivalentes. Sólo le conviene simplificar al jugador que tiene una ventaja material suficiente para ganar o al que trata de lograr tablas.

Al jugador que va perdiendo casi nunca le conviene cambiar piezas porque cuanto menos material queda en el tablero, más importancia adquiere la ventaja del rival.

Ejemplo 14: Cambios de piezas

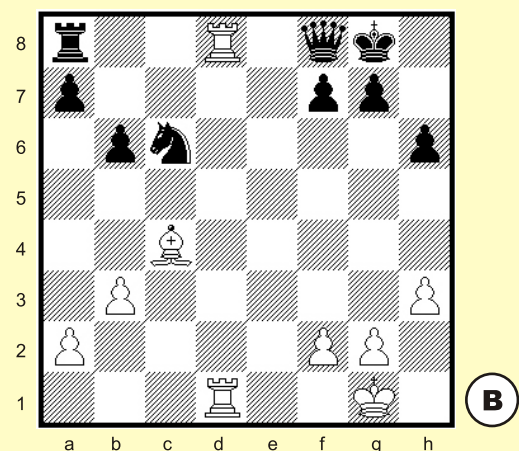


Si las blancas comen el Caballo el **cambio es equivalente**: **1. Axc5, Txc5** ($3 - 3 = 0$)

Si las blancas comen la Torre de g5 **ganan calidad**: **1. Axc5, hxc5** ($5 - 3 = 2$)

Pero si las blancas comen la Torre de f7 **pierden material**: **1. Dxf7+, Rxf7** ($5 - 9 = -4$)

Ejemplo 15: Cambios de piezas

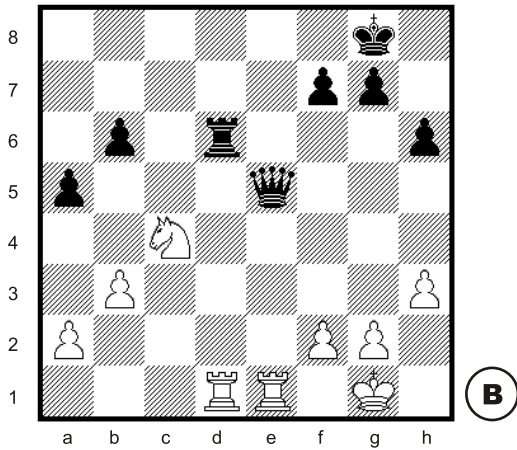


Si las blancas comen la Dama **ganan material** y equilibran el partido: **1. Txf8+, Txf8** ($9 - 5 = 4$)

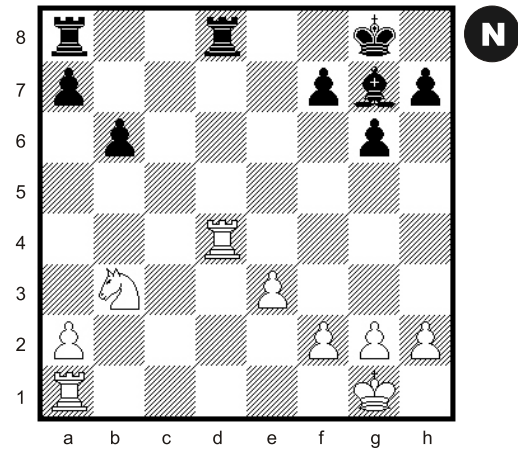
Si las blancas comen la Torre el **cambio es equivalente**: **1. Txa8, Dxa8** ($5 - 5 = 0$)

Pero si las blancas comen el peón de f7 **pierden material**: **1. Axf7+, Rxf7** ($1 - 3 = -2$)

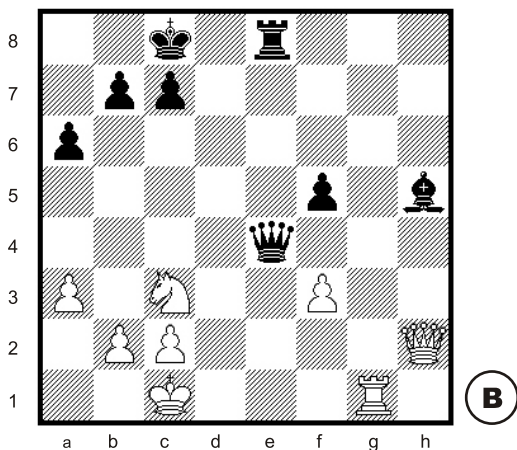
12° Tarea: En cada tablero anota la captura que consigue la mayor ventaja material y calcula cuántos puntos gana, después que el rival conteste con su mejor jugada.



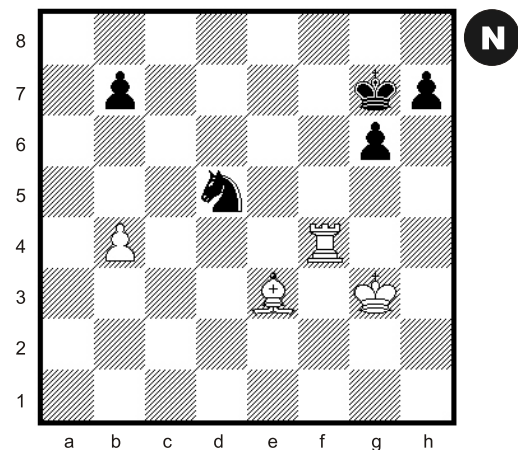
La mejor captura que pueden hacer las blancas es porque ganan puntos.



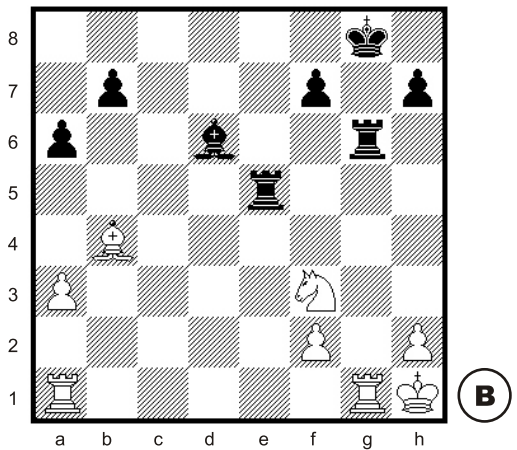
La mejor captura que pueden hacer las negras es porque ganan puntos.



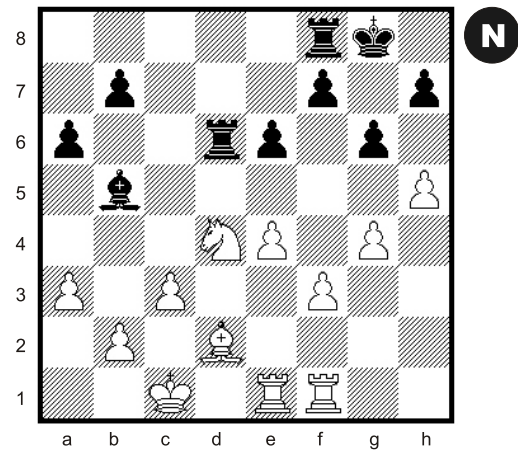
La mejor captura que pueden hacer las blancas es porque ganan puntos.



La mejor captura que pueden hacer las negras es porque ganan puntos.

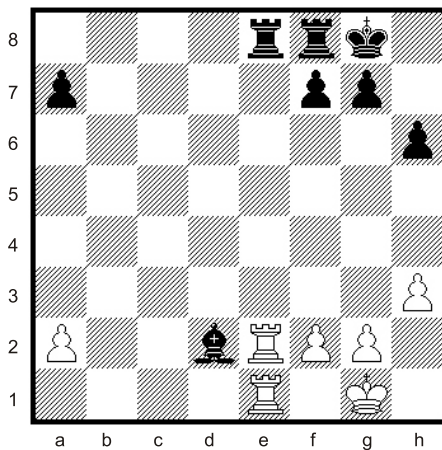


La mejor captura que pueden hacer las blancas es porque ganan puntos.

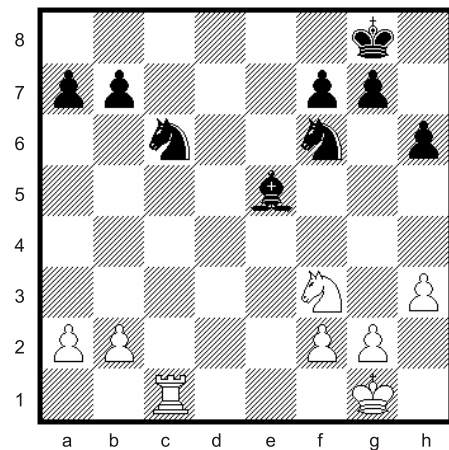


La mejor captura que pueden hacer las negras es porque ganan puntos.

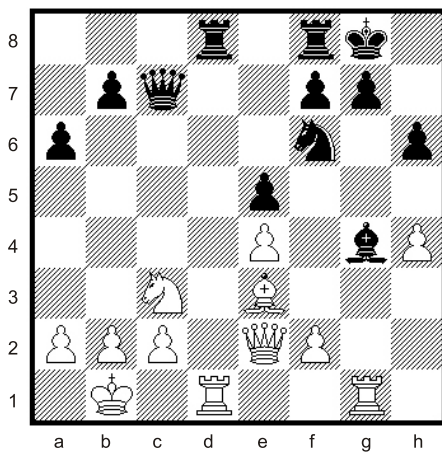
13º Tarea: En cada tablero anota las jugadas de las blancas que consiguen la mayor ventaja material y calcula cuántos puntos ganan las blancas, después que las negras contesten con sus mejores jugadas.



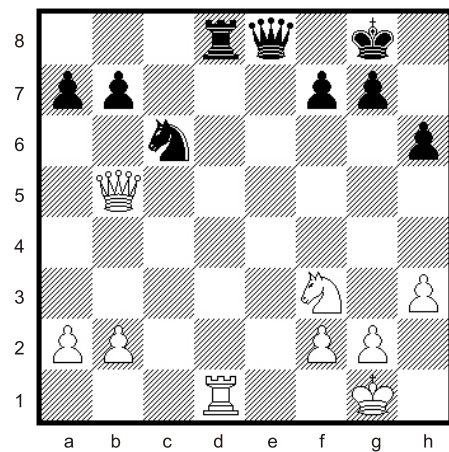
1.; 2.
y las blancas ganan puntos.



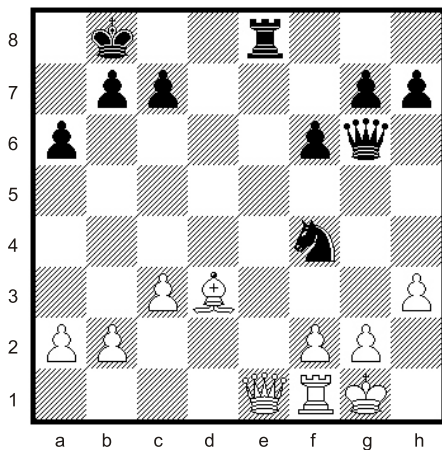
1.; 2.
y las blancas ganan puntos.



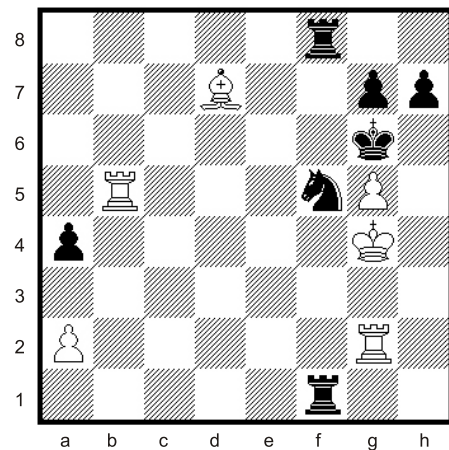
1.; 2.
y las blancas ganan puntos.



1.; 2.
y las blancas ganan puntos.



1.; 2.
y las blancas ganan puntos.



1.; 2.
y las blancas ganan puntos.

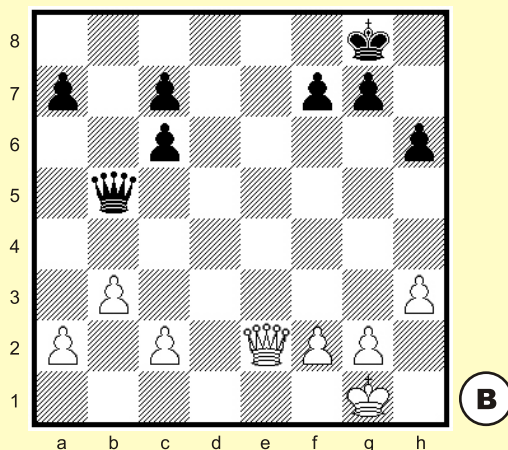
EL VALOR DE LAS PIEZAS SEGÚN SU POSICIÓN

EL VALOR DE LAS PIEZAS ES RELATIVO Y VARIABLE: SIEMPRE DEPENDE DE LA POSICIÓN.

Para decidir si conviene realizar un cambio hay que considerar en cada posición las posibilidades y perspectivas de movimiento y la función que cumplen en la defensa y en el ataque tanto las piezas propias como las contrarias.

Cuando un peón puede coronar, generalmente en los finales, su valor es equivalente al de la futura Dama (ver los Ejemplos 18 y 19).

Ejemplo 16: **Dama activa contra Dama pasiva**

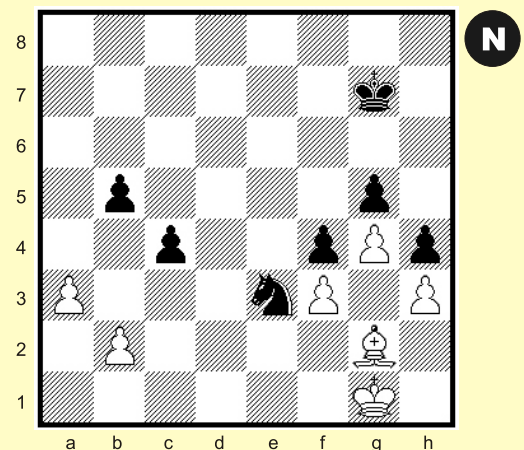


La Dama blanca es más valiosa que la Dama negra porque está mejor ubicada. Por eso a las blancas todavía no les conviene cambiar Damas.

Primero pueden conseguir ventaja dando jaque en **e8** y comiendo el peón **f**: **1. De8+!, Rh7**; **2. Dxf7**.

Pero si cambian Damas ahora, las negras desdoblan su peón **c** (**1. Dxb5?, cxb5**) y la partida será tablas.

Ejemplo 17: **Caballo activo contra Alfil pasivo**

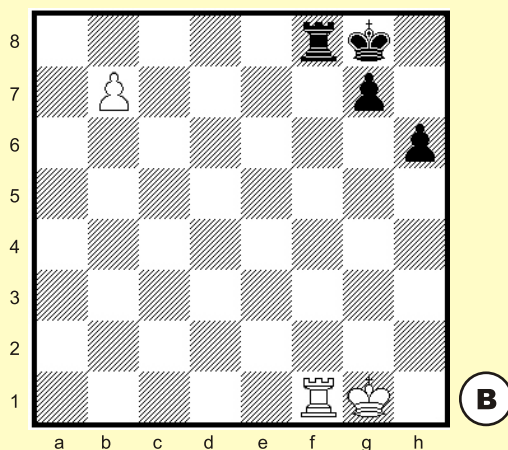


El Caballo es más valioso porque está bien ubicado para atacar, mientras que el Alfil está bloqueado por sus peones. A las negras no les conviene el cambio.

Las negras ganan si atacan el peón **b**: **1. ..., Cd1!**; **2. Rf1, Cxb2**; **3. Re1, c3**

Pero la partida será tablas si cambian su Caballo por el Alfil: **1. ..., Cxg2?**; **2. Rxg2**

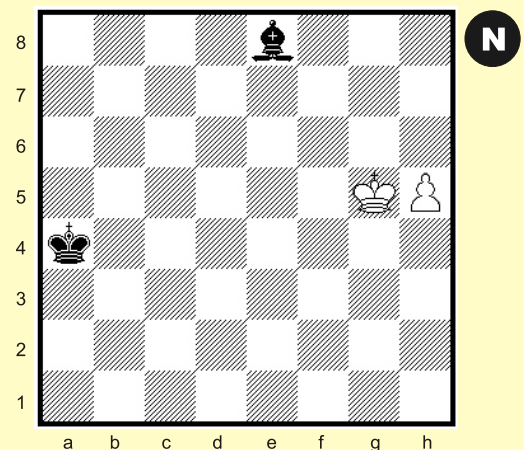
Ejemplo 18: **El cambio de Torres permite coronar**



La Torre negra es más valiosa que la blanca por su importante función defensiva: impide la coronación del peón **b**. Por eso a las blancas les conviene cambiar las Torres antes que las negras jueguen **Tb8**.

1. Txf8+!, Rxf8; **2. b8D+** y ganan

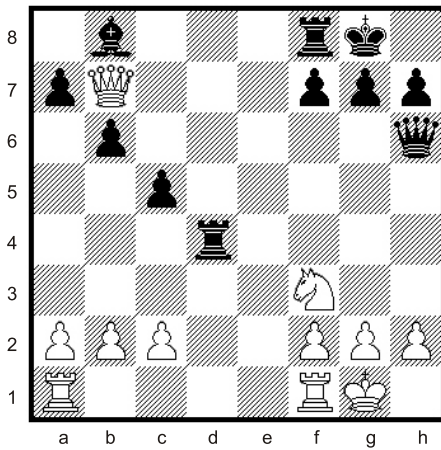
Ejemplo 19: **El Alfil evita la coronación**



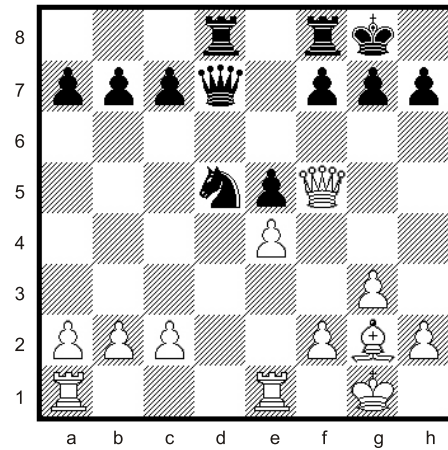
El peón vale más que el Alfil porque, si las blancas lo coronan, con la Dama dan jaque mate. Además, las negras nunca podrían dar mate sólo con su Alfil.

Para no perder las negras tienen que cambiar su Alfil por el peón: **1. ..., Axh5!**; **2. Rxh5** y tablas.

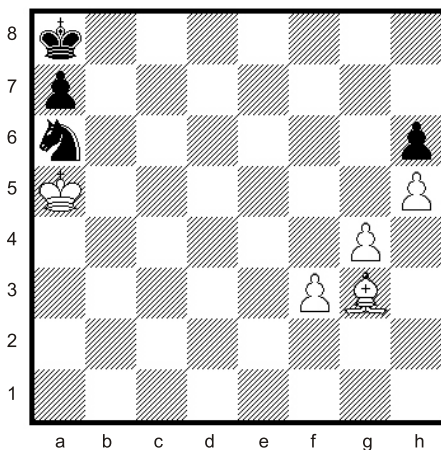
14° Tarea: Debajo de cada tablero está anotada la próxima jugada de las blancas. Si te parece que es una buena jugada, calificala con un signo de admiración (!). Si te parece que es un error, calificala con un signo de interrogación (?). Justifica tu opinión anotando la mejor respuesta negra.



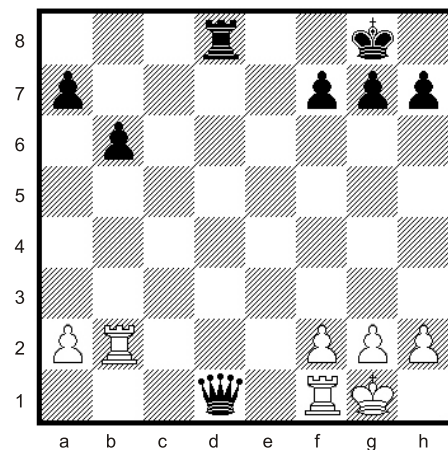
1.- C x d4 , porque la mejor respuesta de las negras es



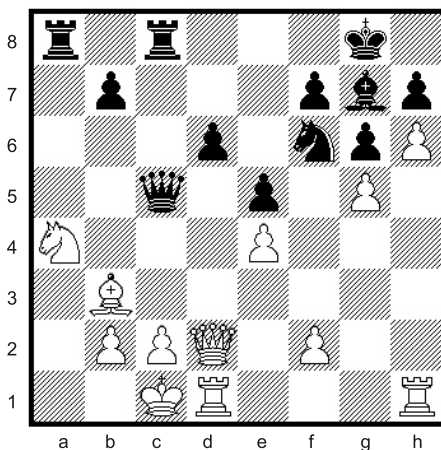
1.- e x d5 , porque la mejor respuesta de las negras es



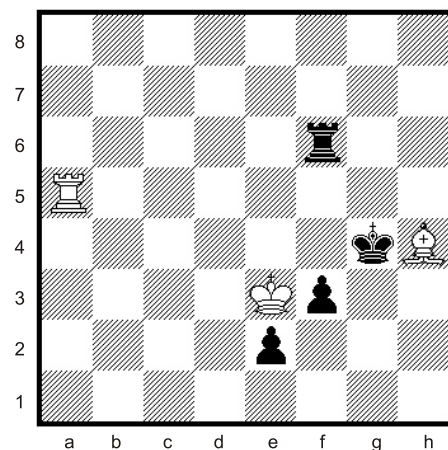
1.- R x a6 , porque la mejor respuesta de las negras es



1.- T x d1 , porque la mejor respuesta de las negras es



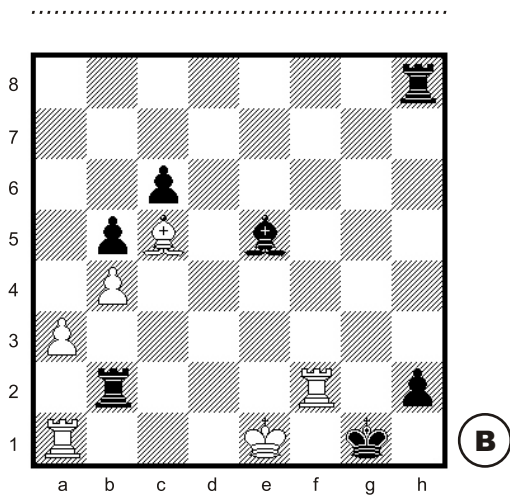
1.- C x c5 , porque la mejor respuesta de las negras es



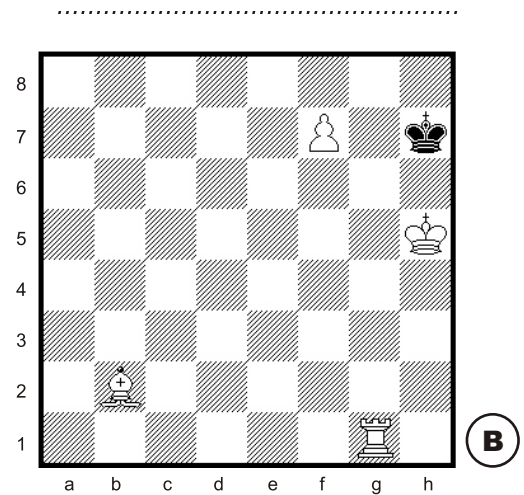
1.- A x f6 , porque la mejor respuesta de las negras es

PROBLEMAS INTEGRADORES

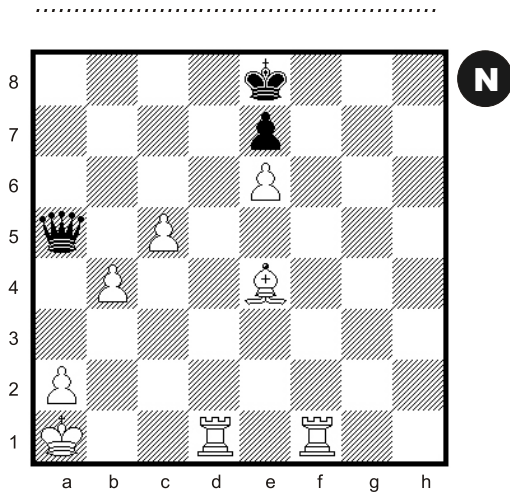
1. Mate en una jugada: ¿Con qué jugada poco común a esta altura del partido, las blancas dieron Mate?



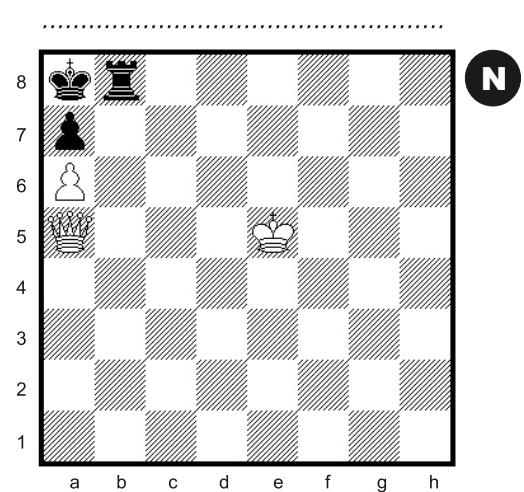
2. Mate en una jugada: ¿Qué jugaron las blancas para no ahogar al Rey negro y dar mate en la próxima jugada?



3. Recurso salvador: Las blancas amenazan **Ag6++** o **Ac6++**. ¿Qué jugaron las negras para lograr tablas?

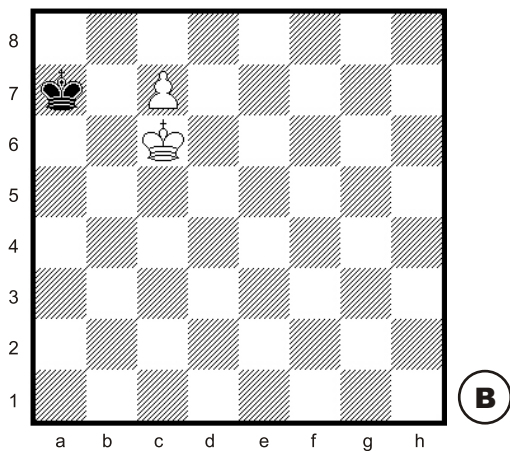


4. Recurso salvador: Las blancas amenazan **Dd5+** y **Dxb7++**. ¿Qué jugaron las negras para lograr tablas?



5. Mate en 2 jugadas: ¿Qué jugaron las blancas para no ahogar al Rey negro y dar mate en 2 jugadas?

1.,; 2. ++



6. ¿Qué pasó?: Las blancas movieron **b4** y dijeron: ¡Mate! ¿Qué jugaron las negras para salvarse y además dar mate?

