

PROPÓSITO:

GUIA 2

CONOCER ALCUNAS TACTICAS DEL AJEDREZ, ORIGEN, PRINCIPIOS

IDENTIFICAR LAS PARTES DEL JUEGO DEL AJEDREZ

MOTIVACIÓN:

APRENDER SOBRE LAS TACTICAS DEL JUEGO DEL AJEDREZ

RECONOCER SUS Y PRINCIPIOS

IDENTIFICA LOS DISTINTOS ELEMENTOS DEL AJEDREZ

EXPLICACIÓN:

ACTIVIDAD CON EL REY Y EL CABALLO

Truco táctico 21

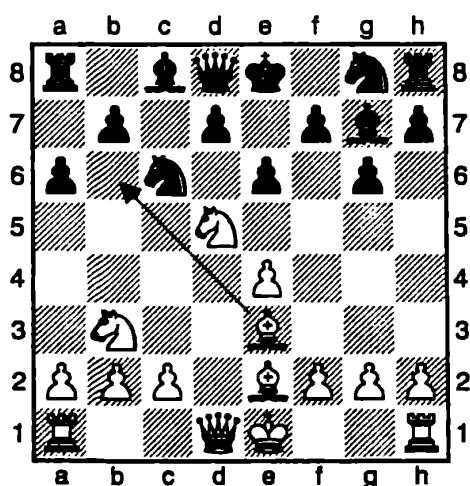
El rey y el tenedor de caballo

Una desagradable sorpresa en "c7"

Los jugadores inexpertos a menudo caen en esta trampa. Se produce cuando las negras se han retrasado en enrocar y un caballo blanco puede alcanzar la casilla "c7". El caballo da jaque al rey (en "e8"), atacando al mismo tiempo la torre de "a8".

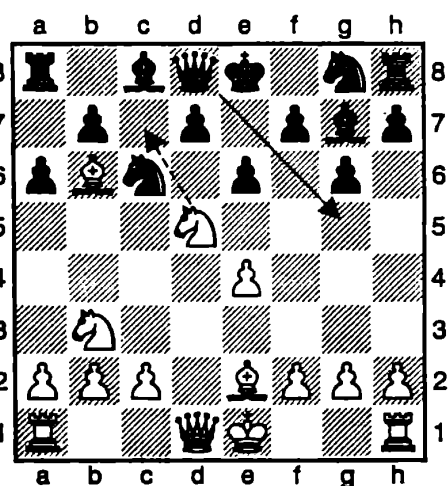
A menos que las blancas hayan sacrificado para poder crear este truco táctico, el doble de caballo gana material. Para colmo de males, el rey negro tiene que moverse en respuesta al jaque de caballo, con lo que queda mal situado en el centro.

Posición típica del tenedor de caballo



1a) Juegan blancas

En lugar de retirar de la casilla "d5" el caballo atacado, las blancas contraatacan con 1. ♖b6 (1b), amenazando a la dama negra.

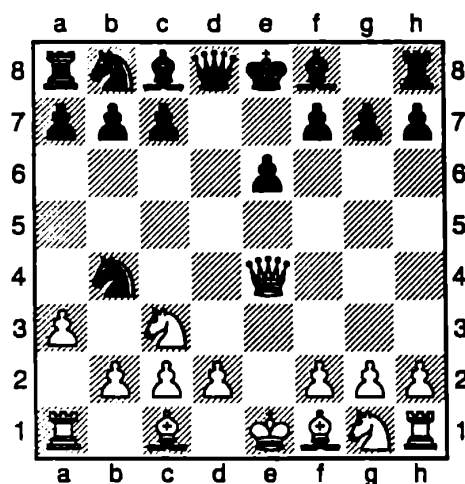


1b) Juegan negras

La dama debe jugar (por ejemplo, 1... ♕g5 ó 1... ♕h4). Las blancas siguen con el tenedor de caballo, 2. ♘c7+, ganando la torre de "a8".

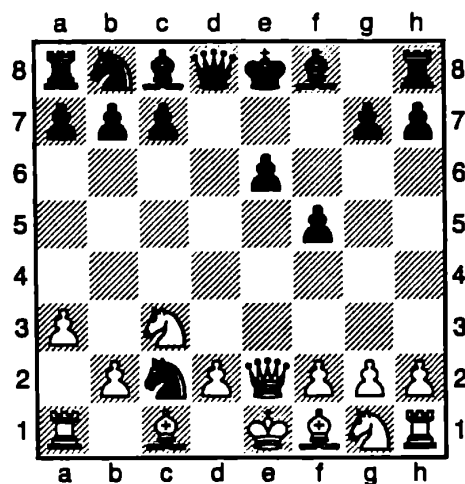
EJERCICIOS:

LEE Y MARCA LOS MOVIMIENTOS INDICADOS EN CADA CUADRO



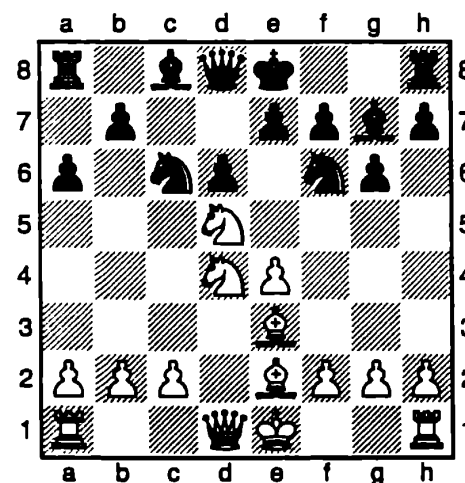
2a) Juegan negras

El avance de peón 1...f5! es antiposicional, pero efectivo. La dama blanca es desviada de la defensa de la casilla "c2". Por ejemplo: 2. ♖e2 ♜xc2+ (2b).



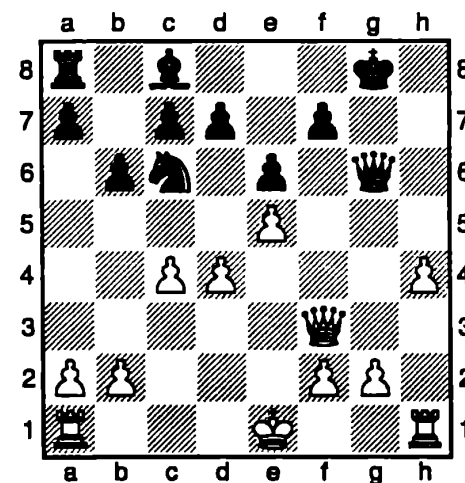
2b) Juegan blancas

El rey blanco debe salir del jaque. Después de 3. ♔d1 ♜xa1, las negras han ganado una torre y un peón, con ventaja decisiva.



3) Juegan blancas

1. ♜xc6 bxc6 2. ♖b6 provoca el desastre para las negras en plena apertura: 2... ♛d7 3. ♜c7+, con tenedor sobre rey y torre.



4) Juegan negras

La bien calculada 1... ♜xd4! crea un doble ganador de caballo, ... ♜c2+, a la jugada siguiente. 2. ♛xa8 permite un ataque de mate: 2... ♛d3! 3. ♛xc8+ ♔g7.

REALIZA LOS MOVIMIENTOS MARCADOS EN CADA RECUADRO EL EL TABLERO Y HAS LOS MOVIMIENTO INDICADOS EN CADA RECUADRO

JUEGA VARIAS PRITIDAS CON TUS AMIGOS O FAMILIARES PRACTICANDO LO APRENDIDO

EVALUACIÓN:

ENVIAR VIDEOS CON LA REALIZACION DE LOS EJERCICIOS

EXPLICAR LAS JUAGADAS REALIZADAS

ESCRIBIR EN EL CUADERNO EL TEMA DE LA GUIA Y ENVIAR FOTOS AL PROFESOR

BIBLIOGRAFÍA:

Aguilera López, Ricardo: *Tratado elemental de ajedrez*. Madrid: Aguilera (Centro de Ajedrez Internacional), 2002. [ISBN 84-7005-093-1](#). (solamente para principiantes).

Aguilera López, Ricardo: *Ajedrez hipermoderno* (en dos volúmenes). Madrid: Aguilera, Centro de Ajedrez Internacional (Colección Club de Ajedrez), 2004. [ISBN 84-7005-157-1](#).

Ajedrez: curso completo. [Barcelona](#) (España): Planeta-De Agostini, 2004. [ISBN 84-395-1530-8](#).

J. Fernández, Francisco (2010): *El ajedrez de la filosofía*. Madrid: Plaza y Valdés Editores. [ISBN 978-84-92751-86-0](#).

Bartel, Rainer (et al.): *Ajedrez por ordenador*. Barcelona: Ferre-Moret (Colección Data Becker), 2001. [ISBN 84-86437-91-1](#).

Bird, Henry Edward (1893). *Chess History and Reminiscences*. Forgotten Books. [ISBN 1-60620-897-7](#)

Burdio Serrano, María del Carmen: *Reglamentos de ajedrez*. [Madrid](#): Aguilera (Centro de Ajedrez Internacional), 2001. [ISBN 84-7005-223-3](#).

Elo, Arpad E.: *The rating of chessplayers. Past and present*. Nueva York: Arco Publishing Group, 1978. [ISBN 0-668-04721-6](#).