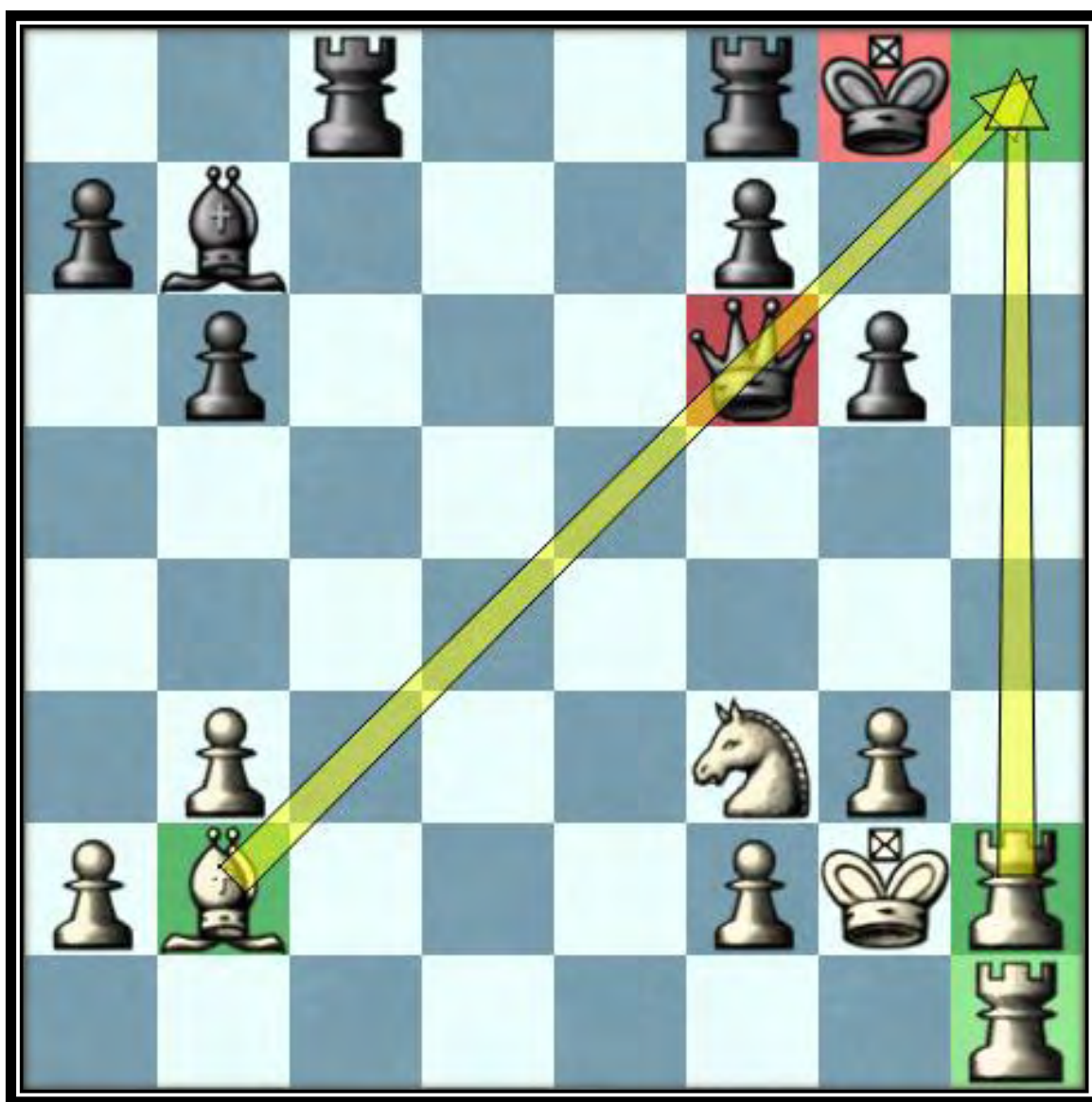


# El Ataque de Rayos-X

## *Alejandro Jardines*



## Otros e-Books publicados por EDAMI

N	TÍTULO	AUTOR
1	Española. Variante del Cambio	Alejandro Jardines
2	Defensa Francesa 3.e5	MI José Luis Vilela
3	Defensa Grunfeld. 5.Ad2	GM Viktor Moskalenko
4	Defensa Escandinava 2...Dxd5	MI Angel Martín
5	Defensa Siciliana. Najdorf, Ataque Inglés (1)	Alejandro Jardines
6	Apertura Zukertort (D05)	Armando López
7	El peón aislado	MI Angel Martín
8	Caro Kann Variante Clásica	MI Sergio Slipak
9	Los Alfiles de distinto color	MI Angel Martín
10	Los peones colgantes	MI Angel Martín
11	Española. Cambio Diferido	Alejandro Jardines
12	Los peones doblados	MI Angel Martín
13	La pareja de alfiles	MI Angel Martín
14	El Gambito Budapest	GM Viktor Moskalenko
15	El Ataque Panov	Alejandro Jardines
16	El Peón Pasado	MI Angel Martín
17	La Defensa Merano	Alejandro Jardines
18	La Variante Abierta de la Española	MI Angel Martín
19	La Variante Tarrasch de la Francesa	MI José Luis Vilela
20	Defensa Siciliana. Najdorf, Ataque Inglés (2)	Alejandro Jardines
21	India de Rey 4 peones	GM Viktor Moskalenko
22	El Ataque Torre	Armando López
23	El Ataque Indio de Rey	Alejandro Jardines
24	El Ataque Worral en la Española	Alejandro Jardines
25	Siciliana Pelikan, 1ra parte	MI Michael Rahal
26	Siciliana Pelikan, 2da parte	MI Michael Rahal
27	El sacrificio de la calidad	MI Angel Martín
28	Siciliana Variante Cerrada	Alejandro Jardines
29	Defensa Benoni, Variante Moderna	Alejandro Jardines
30	El ataque al Rey en el centro	MI Angel Martín
31	Grunfeld Variante Rusa	Alejandro Jardines
32	Siciliana Dragón Yugoslavo	Alfredo Aguilera
33	El Gambito Evans	Alfredo Aguilera
34	La desviación	Alfredo Aguilera
35	El ataque doble	Alfredo Aguilera
36	Siciliana Dragón Acelerado	Alfredo Aguilera
37	Siciliana Dragón Yugoslavo II	Alfredo Aguilera
38	Española Steinitz Diferida	Alfredo Aguilera
39	Siciliana Scheveningen	Armando López
40	Siciliana Dragón Acelerado II	Alfredo Aguilera
41	Española Variante Zaitsev	Alejandro Jardines
42	La clavada	Alfredo Aguilera

<b>N</b>	<b>TÍTULO</b>	<b>AUTOR</b>
43	La Apertura Escocesa	Alejandro Jardines
44	Francesa Variante Winawer	José Luis Vilela
45	Gambito de Dama Variante del Cambio	Alejandro Jardines
46	Nimzo India Variante 4.Dc2	Alejandro Jardines
47	El Gambito Volga	MI Angel Martín
48	Defensa Siciliana. Najdorf, Ataque Inglés (3)	Alejandro Jardines
49	La Defensa Pirc	Alfredo Aguilera
50	Defensa Holandesa Variante Muro de Piedra	GM Viktor Moskalenko
51	El Ataque a la descubierta	Alfredo Aguilera
52	Gambito de Dama Variante 5.Af4	Alejandro Jardines
53	India de Rey Clásica 9.b4	Alejandro Jardines
54	Caro Kann 4...Cd7 (1)	Alejandro Jardines
55	Caro Kann 4...Cd7 (2)	Alejandro Jardines
56	Caro Kann 3.e5	Alejandro Jardines
57	Nimzo India 4.a3 y 4.f3	GM Viktor Moskalenko
58	La Biblia del peón (1)	Alejandro Jardines
59	La biblia del peón (2)	Alejandro Jardines
60	E-book: La biblia del peón	Alejandro Jardines
61	Defensa Francesa. Variante Rustemov.	MI Michael Rahal
62	Apertura Inglesa	Alejandro Jardines
63	Grunfeld var. Cambio 7.Ac4 y 8.Ce2	Alejandro Jardines
64	Siciliana Najdorf Líneas emprendedoras	Alejandro Jardines
65	Defensa Ortodoxa – Variante Tartakower	MF Diego Mussanti
66	Apertura Española – Sistemas Anti-Marshall	MI Alejandro Jardines
67	La Eliminación de la Defensa	MI Alejandro Jardines
68	La Atracción	MI Alejandro Jardines
69	La intercepción	MI Alejandro Jardines
70	La coronación del peón	MI Alejandro Jardines
71	La demolición de la estructura de peones	MI Alejandro Jardines
72	El Bloqueo	MI Alejandro Jardines
73	Pack especial: EL ALFIL	MI Angel Martín
74	La debilidad en la 8va fila	MI Alejandro Jardines
75	El Despeje de líneas y casillas	MI Alejandro Jardines
76	Siciliana Paulsen - 4...a6	MF Diego Mussanti
77	Combinaciones de tablas	Alejandro Jardines
78	Conjugación de Temas Tácticos	Alejandro Jardines
79	Siciliana Paulsen – Khan	Alfredo Aguilera
80	La Jugada Intermedia	Alejandro Jardines
81	La Apertura de Líneas	Alejandro Jardines
82	El Zugzwang	Alejandro Jardines
83	La Pieza sobrecargada	Alejandro Jardines
84	El Ataque de Rayos-X	Alejandro Jardines

# *Índice de contenidos*

---

<b>1. Introducción .....</b>	<b>5</b>
<b>2. En el Medio Juego .....</b>	<b>8</b>
<b>3. Partidas Modelo .....</b>	<b>11</b>
<b>4. Ejercicios.....</b>	<b>15</b>
<b>5. Soluciones .....</b>	<b>28</b>

---

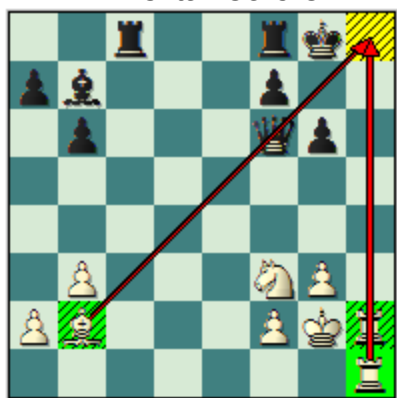
## 1. Introducción

En este pack vamos a tocar un interesante y en hasta cierto punto complejo Tema Táctico, como lo constituye Los Ataques Rayos X. decimos que hasta cierto punto es complejo porque en ocasiones identificarlo se torna un tanto trabajoso. Nada un tema que debemos dominar en nuestro camino hacia la maestría, si es que queremos y aspiramos cada día a jugar mejor al Ajedrez.

El concepto identificador de este tema táctico es: ***que este motivo está relacionado con la influencia de las piezas de la línea a las posiciones críticas a través de las piezas del adversario, es decir, que hay que observar más allá de la simple presencia de una pieza enemiga en el camino de nuestro ataque.***

Hagamos algo que en nunca hemos hecho y es estudiar la primera posición demostrativa para poder entender a plenitud el concepto que se acaba de exponer.

### Primera Posición



[En esta posición el tema radica en la acción del alfil de casillas negras en la gran diagonal, combinado con

la acción de las torres sobre la columna 'h'. El tema de Rayos X está precisamente en la acción del alfil como apunta hacia la casilla de h8, pasando a través de la dama negra. Nada que nos encontramos con el clásico Tema Táctico "Ataque Rayos X", expliquémoslo por medio de las jugadas. Las blancas juegan]

**1.Th8+** [Sacrificando una torre en aras de despejar la gran diagonal para que la torre restante y su alfil coincidan en la casilla "h8" y den Jaque Mate al monarca enemigo.]

**1...Dxh8 2.Txh8** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

Estos Temas Tácticos siempre han acompañado al Ajedrez desde su mismo comienzo, lo que sucede es que los jugadores de Ajedrez no toman real conciencia de estos hasta que en la década de los ochenta del siglo XX la Enciclopedia de Combinaciones de Ajedrez, comienza a dar su clasificación justamente a partir de estos Temas Tácticos, tal y como el que mostramos para ustedes en este pack.

En el Ajedrez de hoy día la táctica ocupa un lugar principal, y junto al dominio de los elementos tácticos el análisis también, pues los ajedrecistas como tendencia en la actualidad son muy analíticos en su pensamiento a la hora de jugar y resolver los problemas que se le plantean.

Claramente que esto tiene una justificación y es que con la aparición de los computadores, se mejoró de manera vertiginosa el flujo de información y el almacenamiento de partidas (Bobby Fischer fue un pionero

en este sentido), por ende el primer impacto de los computadores fue causado en las aperturas.

Y el segundo impacto fue en el medio juego, cuando precisamente en la década de los noventa del pasado siglo, comienza la carrera en el mejoramiento de los componentes esenciales de una computadora, como Microprocesadores, memorias RAM y el desarrollo paulatino y progresivo de mejores software para el Ajedrez, capaces de batir a los mejores jugadores del mundo, han hecho que el Ajedrez hoy día alcance ese nivel analítico que hace unos diez años no tenía.

Intentar dar un concepto explicativo de este tema es un poco complicado por no decir casi imposible de realizar, pues como el nombre bien lo dice vamos a estudiar los elementos conjugados en un todo como uno solo. Realmente al Ajedrez debemos verlo como un todo, debemos estudiarlo (porque así se dan en las partidas) como los elementos interactúan entre sí.

Nada que la idea central de este trabajo (así como los demás packs de táctica) es llevarle unos sólidos conocimientos en el juego táctico, comenzando claramente por los Temas Tácticos Típicos que conocemos en el mundo del Ajedrez. El primer paso entonces es conocer el Tema Táctico, para entonces de una manera automática dar una respuesta cuando la tengamos en una partida viva, aparte de que estamos trabajando capacidades ajedrecísticas (o capacidades intelectuales aplicadas al Ajedrez) como la memoria, el cálculo y la visión combinativa.

Empecemos recordando algunos conceptos importantes como el dicho por Max Euwe, quien fuera Campeón Mundial y presidente de la FIDE, al referirse a la combinación en el Ajedrez.

*"Por combinación entendemos una alianza entre estrategia y táctica, pero especialmente esta última. La combinación representa un fragmento de la partida durante el que se persigue cierto resultado forzado. La secuencia de jugadas forma una cadena lógica que no puede ser dividida. Vistas de una en una estas jugadas, puede parecer que carecen de objeto o incluso que constituyen un error; sin embargo entre todas forman un magnífico conjunto".*

Repasemos algunos conceptos de combinación dados por otras publicaciones:

#### **Mikhail Botvinnik 1939.**

*Una combinación es una variante forzada con un sacrificio.*



#### **Romanovsky (En la segunda edición de su libro sobre el medio juego en 1963)**

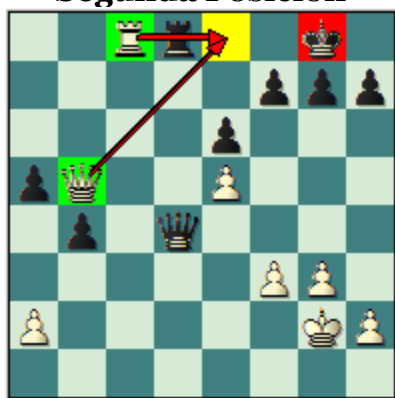
*El concepto amplio de una combinación, mantenido por los clásicos del ajedrez, puede expresarse con siguiente simple definición: Una combinación es una variante forzada por medio de la cual su iniciador logra un objetivo que se ha propuesto alcanzar.*

Realmente conceptos sobre la combinación existe varios, nada que es un fenómeno de los más bellos y apreciados por todos los ajedrecistas de cualquier nivel, y nos atrevemos a

afirmar que es más apreciado y valorado que una excelente partida estratégica, conducida de principio a fin de manera brillante.

¿Por qué ocurre esto? Este hecho no tiene una explicación pues el momento de ocurrir la combinación tal parece que se violaran todos los principios racionales del juego, y el propio Ajedrez por un instante aunque sea por un instante pierde todo sentido, y las piezas son arrastradas por el río hacia una cascada de sacrificios sin una aparente lógica, y es en ese momento donde el juego resalta su mayor belleza. Así de simple y hermoso es el juego.

### Segunda Posición



[Otra posición que nos ayudará a identificar El Ataque Rayos X como Tema Táctico. las negras tiene problemas a la hora de defender su primera línea. De ahí que sea muy fuerte] **1.De8+** [Con el sacrificio de la dama las defensas enemigas se derrumban como un castillo de naipes.] **1...Txe8 2.Txe8** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

Podemos concluir con algunos conceptos importantes y que siempre es bueno conocer, antes de comenzar la parte más práctica de este pack.

**Combinación:** es una secuencia forzada de jugadas con sacrificio.

**Visión Combinativa:** Es la capacidad para descubrir rápidamente ideas tácticas ocultas, es decir, el tipo de jugadas que no se perciben de un vistazo, y que normalmente implican sacrificio material.

**Motivos Combinativos:** Son las debilidades que permiten la realización de los temas tácticos.

**Tema Táctico:** Son los procedimientos para aprovechar tácticamente las debilidades de la posición, por ejemplo La Atracción, La Eliminación de La Defensa, La Desviación, Ataque Descubierta, entre otros.



## 2. En el Medio Juego

---

Todo lo referente a la táctica en el Ajedrez donde se ve mucho más reflejado es en el medio juego, claramente estamos hablando de unas de las fases donde probablemente se decidan la mayor cantidad de partidas, a cualquier nivel del Ajedrez mundial.

Los Temas Tácticos obviamente donde alcanzan su clímax es precisamente en esta etapa del juego, pues por lo general todas las piezas mayores y menores toman parte en la lucha, en la apertura poco a poco se incorporan, mientras que en el final solo hay algunas piezas presentes.

Ya hicimos mención a las **Condiciones Propias**, pero ¿qué son estas llamadas Condiciones Propias de cada posición? Son elementos que nos sirven para orientarnos desde un punto de vista táctico. Lo primero que debemos saber es en qué consiste el Tema Táctico que estamos estudiando, una vez identificado entonces trabajar con las Condiciones Propias que son:

- Amenazas de mates en primer orden y como principal amenaza en el Ajedrez. Esto nos permite buscar en la posición una jugada que amenace el mate para por medio de esta ganar un tiempo en el ataque, u obligar a nuestro contrario a realizar una jugada debilitadora que sea decisiva.
- Identificar las posibles casillas de escape que tenga el rey adversario. Delimitar bien cuáles son los escaques que el monarca adversario pueda usar para escapar del

ataque, si el rey está en una posición de sitio (está siendo atacado) buscar los temas forzados, ya sea de entrega de piezas o de jaques continuos que den la victoria.

- Amenazas de ganancia de material, tales como las damas, piezas mayores, piezas menores y peones en ese orden de importancia. Con la misma idea de la amenaza de mate pero en este caso con menor importancia.
- Piezas sin sostén, ya sea mayores o menores. Las piezas que pueden ser atacadas o que pueden ser capturadas por medio del ataque.
- Pieza mal ubicada en el extremo del tablero o limitadas de movimientos. Piezas que podamos sacar partido de su mala ubicación, atacando (prácticamente) con una pieza de ventaja. O para por medio de una amenaza directa a esta pieza (y en ocasiones combinadas con otra amenaza al mismo tiempo) obtener algún tipo de ventaja que sea decisiva en la posición.
- Insuficiencia defensiva entorno al rey adversario. Siempre que no esté el caballo rey defendiendo el enroqué corto (Cf3 para las blancas y Cf6 para las negras) o el caballo dama defendiendo el enroqué largo (Cc3 para el primer jugador y Cc6 para el conductor de las piezas negras) existirá esta insuficiencia y el enroqué será mucho más fácil de atacar.



- Utilización de líneas (filas, columnas y diagonales) abiertas para el traslado de las piezas hacia el ataque hacia cualquier sector del tablero.
- Puntos débilmente defendidos, por el bando contrario. Para determinar cuáles son las casillas que nuestro contrario no puede defender eficazmente y sacar provecho de esto por medio de las amenazas antes citadas.
- Casillas donde las piezas agresoras coinciden en su acción en el tablero. Para ver qué punto en el tablero nuestras piezas (en caso de que estemos atacando) dominan y poder realizar una incursión sobre la posición adversaria.
- Responder ¿Cuántas piezas puedo incorporar al ataque? Por medio de esto sabemos cuántas piezas y con qué rapidez se pueden pasar las piezas al ataque.
- Responder ¿Cuántas piezas defiende y cuantas atacan? Y por ende posibilidades de sacrificio para la destrucción del enroque porque el agresor se queda con muchas más piezas atacantes que defensoras.
- La presencia de peones pasados que favorecen a una combinación simplificadora para llegar al final con ventaja decisiva para el bando agresor.
- Le debilidad en la estructura de peones, que puede favorecer una combinación simplificadora con un final técnicamente ganador.

Al comienzo (y si usted es un ajedrecista que por lo general consume nuestros trabajos) deberá consultar casi siempre estos elementos expuestos, con el roce constante de los mismo simplemente a usted se le irán grabando en su memoria sin que usted se percate de esto. Es importante realizarlo en este orden pues, recuerde que el Ajedrez consta de la pieza número diecisiete y esta es el reloj, pues de esta manera usted ahorrará mucho tiempo.

Siempre los Temas Tácticos están relacionados y afloran en las posiciones, producto de las Condiciones Propias de las mismas. Es decir, no podrá existir en la posición un Tema de Rayos X (estamos hablando de cualquier elemento táctico) si no hay una pieza débilmente defendida, o si no existe al menos una de las Condiciones Propias que acabamos de exponer y explicar. Veamos entonces la Primera Posición Explicativa:

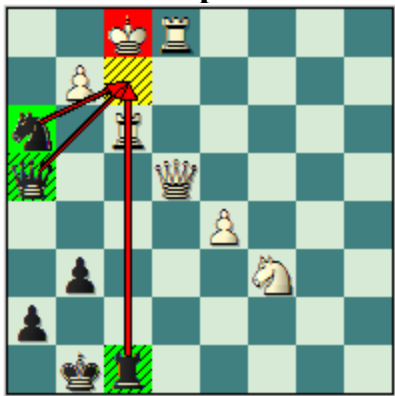
#### **Posición Explicativa #1**



[Aquí tenemos una posición típica de "Ataque Rayos X" como Tema Táctico. Al analizar la posición con detenimiento podemos percatarnos de que las blancas tienen que actuar con energía porque su oponente tiene un peón de más.] **1.Cxe6+** [Con este sacrificio se logra despejar la columna "d" para que la dama y la

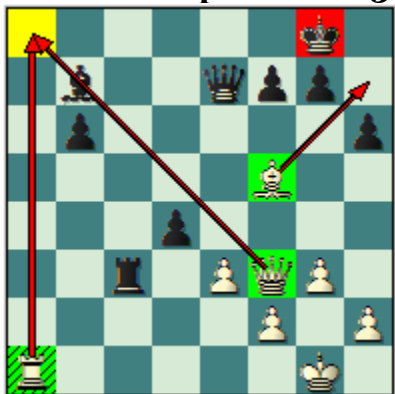
torre coincidan en el escaque "d6".]  
**1...Axe6 2.Dxd6+ Txd6 3.Txd6** Y las blancas tienen clara ventaja en el final. Gelfand - Lautier; Belgrado 1995.

### Posición Explicativa #2



[La segunda posición demostrativa del Tema Táctico, donde nuevamente las Condiciones Propias de la posición facilitan que el Tema Táctico pueda darse y en segundo sea fácil de identificar. Este es el típico ejemplo de Ataque Rayos X donde todas las piezas negras coinciden en la casilla "f2".] **1...Df2+ 2.Txf2 Txf2** Jaque Mate. Tot - Nemet; Suiza 1984.

### Posición Explicativa #3



[Analicemos la posición, partiendo primeramente de las Condiciones Propias que tiene la misma. Si contamos el material podemos observar que el segundo jugador tiene un pon de más pero las piezas blancas como compensación están muy activas.]  
**1.Ta8+ Axa8 2.Dxa8+ Df8 3.Ah7+** Y las blancas ganan la dama enemiga. Almus - Herrmann; DDR 1957.

### Posición Explicativa #4



[Las condiciones propias de la posición son evidentes: La difícil situación del rey blanco y la falta de coordinación de los efectivos blancos. Veamos como las negras aprovechan estos detalles:] **1...Dh1+ 2.Txh1 Txh1** Jaque Mate. Belenky - Pirogov; Moscú 1975.

### 3. Partidas Modelo

Como bien el nombre lo indica en esta clase nos vamos a centrar en las partidas donde aparezca este elemento táctico. Es importante que por sobre todas las cosas presten especial atención a los comentarios de las partidas pues en estos, explicamos de qué manera surgen las Condiciones Propias para que aflore en la posición el Tema Táctico Típico.

Solo antes de pasar a las partidas demostrativas, queremos recordarles que uno de los ejercicios más completos que existe en el ajedrez es precisamente el estudio de las partidas comentadas, pues con los comentarios enriquecemos nuestro lenguaje ajedrecístico interno, encontramos las tres fases de juego en este solo ejercicio, y más cuando se trata de un tema en específico.

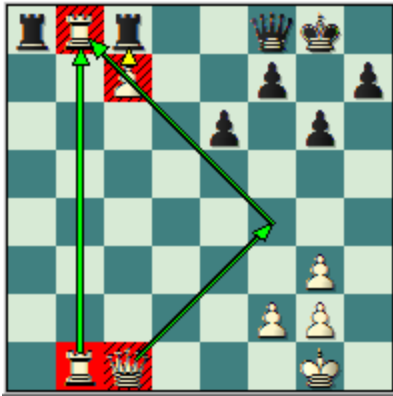
Un último consejo y este es que si pueden y tienen tiempo pues memoricen las partidas que damos aquí, son instructivas y divertidas, claramente que no las podrán memorizar el mismo día, pero si lo podrán hacer si lo memorizan una diaria hasta que hayan cumplido con la tarea. Veamos entonces los ejemplos demostrativos:

#### Adams, M - Anand, V Londres, 1994

**1.d4 d5 2.Ag5 c6** [Interesante. Pero también goza de buena reputación la alternativa: 2...h6 3.Ah4 c6 4.Cf3 Db6 5.b3 Af5 6.e3 e6 7.Ad3 Axd3 8.Dxd3 Cd7 9.c4 (9.o-o - 68/(326)) 9...Ce7 10.c5 Da5+ 11.Cc3 b6 12.b4 Dxb4 13.O-O Cf5 [Con idea de 14...Ch4 15.Ch4 Ae7+ Ganando.]

14.Tfc1 bxc5 Las negras tienen clara ventaja. Anand, V - Karpov, A; Lausana (m/8) 71/377 1998.] **3.e3 Af5** [También se ha intentado con 3...h6 4.Ah4 Db6 5.Dc1 Af5 6.Cf3 e6 7.Ae2 Cd7 8.Cbd2 Ae7 9.Axe7 Cxe7 10.c4 O-O 11.O-O a5 12.b3 Tfc8 13.Da3 Dd8 14.Tfc1 Ag6 15.Db2 c5 16.cxd5 Cxd5 17.dxc5 Txc5 18.Txc5 Cxc5 19.Dd4 Df6 20.Tc1 Y las posibilidades son parejas. Adams, M - Piket, J; Wijk aan Zee 65/(352) 1996.] **4.Cf3** [En caso de 4.Cd2 h6 5.Ah4 Cd7 6.c4 Db6 7.g4 Ah7 8.cxd5 cxd5 9.Db3 Dxb3 10.Cxb3 e6 11.Tc1 Ab4+ 12.Rd1 Cgf6 13.h3 O-O 14.f3 Tfc8 15.Ce2 Cb6 Y las negras tienen clara ventaja. Kovacevic, V - Beliavsky, A; Lucerna (ol) 34/440 1982.] **4...Cd7 5.c4 Cgf6 6.Cc3 e6 7.Ae2 Ae7** [La posición de las negras es muy cómoda. Ya que estas tienen su alfil dama (generalmente este alfil se queda muy pasivo por detrás de la cadena de peones) activo por delante de la configuración de peones.] **8.o-o Ce4 9.Cxe4 Axe4 10.Af4** [Después de 10.Axe7 Dxe7 11.Cd2 Ag6 12.Db3 Cf6 13.Cf3 Ah5 Las negras no tienen problemas.] **10...o-o 11.c5** [Ganando terreno en el lado de la dama.] **11...Axf3 12.Axf3 Ag5 13.Ag3 Ah4 14.b4** [Comienza el avance de la infantería en el lado de la dama.] **14...Ayg3 15.hxg3 Te8 16.a4 a6 17.Te1 Dc7 18.Db3 g6** [Era interesante 18...e5 19.b5 exd4 20.bxc6 bxc6 21.exd4 g6 Y las posibilidades son parejas.] **19.b5** [Ahora las blancas tienen en sus manos la iniciativa.] **19...axb5 20.axb5 cxb5 21.Dxb5 Dc6 22.Tab1 Teb8 23.e4** [El GM ingles aumenta su ventaja.] **23...Cf6 24.exd5 Cxd5 25.Tb2 Rg7 26.De2 Td8 27.De5+ Rg8**

**28.Teb1 Td7 29.Tb6 Dc8**  
**30.Axd5 Txd5 31.De4 Df8**  
**32.Txb7** [Ahora las blancas quedan con un peón pasado en "c5" muy peligroso.] **32...Tad8 33.c6 Txd4**  
**34.Dc2 Td2 35.Dc1 Ta2 36.c7 Tc8 37.Tb8 Ta8**



[La posición negra es crítica ya que estas tienen todas sus figuras pasivas evitando la entrada del peón "c" enemigo.] **38.Df4** [Ahora la dama cumple dos funciones, defiende el peón pasado y apunta indirectamente el punto "b8", en otras palabras "Ataque Rayos X".] **38...Da3 39.Txa8 Dxa8 40.Tb8 Da6 41.Dd4** Y las negras abandonaron. **1-0**

**Nilson, Z - Geller, E**  
**Estocolmo, 1954**

**1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4**  
**4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Ag5 e6**  
**7.Cxc6** [Este cambio ha quedado atrás. El primer jugador en la actualidad prefiere 7.Dd2 a6 8.O-O-O h6 9.Ae3 Ad7 10.f4 b5 11.Ad3 Dc7 12.The1 Ca5 (12...Cxd4 - 24/399) 13.e5 b4 14.Ce4 Cxe4 15.Axe4 Cc4 16.Df2 d5 17.Ad3 Cxe3 18.Txe3 Ac5 19.Tg3 Db6 20.Ae2 g6 21.Rb1 a5 22.Tgd3 a4 La posición es complicada. Gelfand, B - Karpov, A; Cap d'Agde (rápidas/1) 62/(221) 1994.] **7...bxc6** Ahora las negras tienen

mejor control del centro del tablero. **8.e5 Da5** [La mejor opción. En caso de 8...dxe5 9.Df3 La posición blanca es más activa.] **9.Ab5 cxb5 10.exf6 b4 11.Ce4 De5 12.f3** [Después de 12.De2 d5 (Luego de 12...Ab7 13.fxg7 Axd7 14.Db5+ Dxb5 15.Cxd6+ Rd7 16.Cxb5 Rc6 17.a4 a6 Y las blancas se imponen. Sokolsky - Lissitsyn; Leningrado 1943.) 13.O-O-O Ad7 14.f3 dxe4 15.f4 Dc5 16.Dd2 Dc7 17.Dd4 gxf6 18.Axf6 Tg8 19.g3 Tc8 Y las negras tienen ventaja decisiva.] **12...d5 13.Dd2** [En caso de 13.O-O g6 (Fallaba 13...dxe4 por 14.fxg7 Ganando.) 14.Dd2 dxe4 15.Tad1 Dd5 16.Df4 Dc6 17.Dd2 Aa6 18.Tf2 exf3 19.Txf3 Ac4 Y las negras logran defender su posición y se han quedado con una saludable pieza de más.] **13...h6** [Fallaba 13...dxe4 por 14.O-O-O Dd5 15.fxg7 Axd7 16.De3 Da5 17.Dc5 Ganando.] **14.Ah4 g5 15.Ag3** [Después de 15.Af2 dxe4 16.O-O-O Dc7 Y la posición negra es buena.] **15...Dxb2 16.Td1** [Luego de 16.O-O dxe4 17.Tad1 Ac5+ 18.Af2 Axf2+ 19.Txf2 O-O Ganando.] **16...Aa6 17.Cd6+ Axd6 18.Axd6 Tc8 19.Tc1 Tc4 20.o-o Rd7 21.Ae7 The8** [Ejerciendo gran presión sobre el peón enemigo de "c2".] **22.Tf2**



[La posición negra es mucho más activa que la de su oponente que tiene todos sus efectivos defendien-

do el peón de "c2".] **22...Txc2** [Sacrificando la torre las negras logran poner sobre la mesa el tema táctico "Ataque Rayos X" ya que las piezas negras tienen un punto de coincidencia, este es la casilla "c1".]

**23.Dxc2** [Por ejemplo, fallaba 23.Txc2 Da1+ 24.Dc1 Dxc1+ 25.Txc1 Txc1+ 26.Tf1 Txf1 Jaque Mate.]

**23...Dxc1+** Las blancas abandonaron. **0-1**

**Ciric, D - Kelecevic, N**  
**Sarajevo, 1968**

**1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 Ab4 6.e5 Ce4** [La variante principal es 6...Cd5 7.Ad2 Cxc3 8.bxc3 Ae7 9.Dg4 O-O 10.Ah6 g6 11.Axf8 Axf8 12.Dg3 (12.Ad3 - 38/(211)) 12...Da5 13.Ac4 Cc6 14.Cxc6 bxc6 15.O-O Ag7 16.Tae1 f6 17.exf6 Axf6 18.Te3 Dg5 19.Tb1 Dxc3 20.Txc3 Ae5 21.Tf3 Ac7 22.Ae2 Rg7 23.Rf1 Ab6 24.c4 Ac5 25.Tfb3 Ad6 26.c5 Ae5 27.Td3 a5 28.a4 Rf6 29.Tf3+ Re7 30.Ad3 Las blancas tienen ventaja decisiva. Almasi, Z - Fedorov, A; Polanica Zdroj 79/131 2000.] **7.Dg4 Da5** [Después del cambio 7...Cxc3 8.Dxc3 Tf8 9.a3 Cc6 10.axb4 Cxd4 11.bxc3 Cxc2+ 12.Rd1 Cxa1 13.Ag5 Y las blancas se imponen. Cabrera, Y - Rodriguez, O; Camagüey 80/(159) 2000.] **8.Dxe4 Axc3+ 9.bxc3 Dxc3+ 10.Rd1 Dxa1 11.Cb5 d5** [En caso de 11...Rd8 12.Dh4+ f6 13.c3 Te8 14.exf6 gxf6 15.Ac4 Db1 16.Dxf6+ Te7 17.Df8+ Te8 18.Dd6 Df5 19.h4 h6 20.Dc7+ Re7 21.Aa3+ Rf6 22.Cd6 Dh5+ 23.Rc2 Las blancas tienen ventaja decisiva.] **12.exd6** [Era interesante 12.Cc7+ Rd8 13.Db4 Dxe5 14.Cxa8 Cc6 15.Dh4+ f6 16.Dg4 g6 17.Ab5 Te8 18.Axc6 bxc6 19.Db4 d4 20.Aa3 Dd5 21.Db8 Ventaja decisiva para las blancas.] **12...Ca6 13.d7+**

**Axd7 14.Cd6+ Re7 15.Axa6 Ac6 16.Cf5+ Re8 17.Db4 Td8+ 18.Cd6+ Re7 19.Re2 De5+ 20.Ce4+ Re8**



[Ambos monarcas se encuentran en situaciones delicadas ya que estos se encuentran en el centro del tablero.]

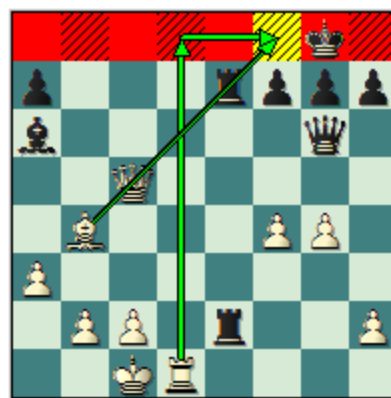
**21.Axb7** [Defendiendo al caballo blanco y quedando con un saludable peón de más.] **21...Axb7 22.Dxb7 f5 23.Ag5 Dxe4+ 24.Dxe4 fxe4 25.Axd8 Rxd8 26.Tb1 Rc7 27.Tb4 Rd6 28.Tb7** [También era interesante: 28.Txe4 Tc8 29.Rd3 Tc7 30.Th4 h6 31.Ta4 Tf7 32.f3 Rc5 33.c4 Rb6 34.Tb4+ Rc6 35.Tb8 Tf5 36.Tc8+ Rd6 37.Td8+ Re7 38.Tg8 Y las blancas tienen clara ventaja.] **28...Tc8 29.Rd2 Tf8 30.Re3 Tc8 31.Txc7 Txc2 32.Txa7 h5 33.Ta4 e5 34.h4 Rd5 35.Ta5+ Re6 36.Ta8 Tc3+ 37.Rd2 Tc4 38.g3 Td4+ 39.Re3 Rd5 40.Ta5+ Re6 41.Ta8 Rd5 42.Ta3** [También funcionaba 42.Td8+ Rc5 43.Txd4 exd4+ 44.Re2 (Falla 44.Rxe4 por 44...Rc4 Y las negras se imponen.) 44...d3+ 45.Rd2 Rd5 46.a4 Rc5 47.a5 Rb5 48.a6 Rxa6 49.g4 Ganando ya que el rey negro queda fuera del cuadrado del peón "h" blanco.] **42...Re6 43.Ta7 Rd5 44.Td7+ Rc4 45.Th7** [También funcionaba 45.Txd4+ Como en comentarios anteriores.] **45...Rd5 46.Txb5 Td3+ 47.Re2 Ta3 48.Tf5 Rd4 49.h5**

**e3 50.fxe3+ Re4 51.Tf6 Txa2+ 52.Rf1 Th2 53.h6 Rxe3 54.Rg1 Th5 55.Rg2 e4 56.Ta6 Rd2 57.g4 Th4 58.Rg3 Th1 59.Rf4 e3 60.Ta2+ Rd3 61.Ta3+ Rd4 62.Txe3 Txb6 63.Te8** Las negras abandonan ya que el peón blanco corona con facilidad. **1-0**

### Chigorin, M - Znosko, E Kiev, 1903

**1.e4 e5 2.f4** [Chigorin plantea el Gambito Rey, un arma muy empleada en la época, donde se priorizaba la iniciativa a toda costa.] **2...d5** [De moda esta la alternativa 2...exf4 3.Cf3 g5 4.h4 g4 5.Ce5 d6 6.Cxg4 Cf6 7.Cxf6+ Dxf6 8.Cc3 Cc6 9.Cd5 (9.Ab5 - 76/292) 9...Dg6 10.d3 Dg3+ 11.Rd2 Ce7 12.De1 Cxd5 13.exd5+ Ae7 14.Dxg3 fxg3 15.Ae2 Tg8 16.Rd1 Ag4 17.Ag5 Axc5 18.Axc4 Af6 19.Af5 Rf8 20.c3 Te8 21.d4 h5 22.Th3 Ag7 23.Txg3 Y las posibilidades son parejas. Fedorov, A - Anand, V; Wijk aan Zee 80/(322) 2001.] **3.exd5 e4** [También se ha empleado 3...exf4 4.Cf3 Cf6 5.Ac4 Cxd5 6.Axd5 Dxd5 7.Cc3 Dd8 8.d4 Ad6 9.De2+ De7 10.Dxe7+ Rxe7 11.Axf4 Axf4 12.Cd5+ Rf8 13.Cxf4 Cd7 14.O-O Cf6 15.Ce5 a5 16.c4 Ta6 17.d5 h5 18.h3 h4 19.Tae1 Af5 20.Ce2 Th5 21.g4 Ventaja decisiva para las blancas. Fedorov, A - Jussupow, A; Batumi 77/295 1999.] **4.Ab5+** [También se ha empleado 4.d3 Cf6 5.dxe4 Cxe4 6.De2 Dxd5 7.Cd2 f5 8.Cxe4 Dxe4 9.Dxe4+ fxe4 10.Ae3 Ae6 11.Ch3 Ab4+ 12.c3 Ad6 13.Cf2 O-O 14.g3 Con ligera ventaja para el conductor de las piezas blancas. Goloshchapov,

A - Bursic, E; Zadar 80/(320) 2000.] **4...c6 5.dxc6 Cxc6 6.d4 Da5+ 7.Cc3 Ab4 8.Ad2 Cf6 9.a3 Axc3 10.Axc6+ bxc6 11.Axc3 Dc7 12.Ce2 Aa6 13.Dd2 o-o 14.Aa5 Dd7 15.o-o e3** [La posición de las blancas es más pasiva.] **16.De1 Ce4** [Resultaba interesante 16...Cg4 17.Cg3 Cf2 18.Dxe3 Cxh1 19.Txh1 Dd5 20.De5 Dxg2 21.Te1 h6 22.Cf5 Rh8 23.Cd6 Con posición complicada.] **17.Cc3 Cf2 18.Dxe3 Cxh1 19.Txh1 Tfe8 20.Df2 Df5 21.Ab4 Te6 22.Df3 Tae8 23.g4 Df6 24.Df2 Te3 25.d5 cxd5 26.Cxd5 Dc6 27.Td1 Te2 28.Dc5 Dg6 29.Ce7+** [Este sacrificio de caballo hace que las defensas negras se derrumben como un castillo de naipes.] **29...T8xe7**



[La posición negra tiene serias debilidades en la primera línea de defensa. Después de 29...T2xe7 30.Dxe7 Tx7 31.Td8+ Te8 32.Txe8 Jaque Mate.] **30.Td8+ Te8 31.Df8+ Ataque Rayos X. 31...Txf8 32.Txf8 Jaque Mate. 1-0**



## 4. Ejercicios

---

Hasta aquí todo ha sido enseñanza, ahora pasamos a la clase más importante de este pack donde ustedes aplicarán todo lo aprendido hasta este momento, y por medio de la resolución de ejercicios de combinación alcanzarán el verdadero dominio del Tema Táctico...

Los ejercicios estarán ubicados por niveles de complejidad, es decir, de más fáciles a más difíciles y recibiendo mucha mayor información en los primeros ejercicios, para que usted comprenda y haga correctamente los ejercicios siguiendo la siguiente Metodología:

Es muy común hoy día que los ajedrecistas en una posición determinada entren a calcular de primera instancia consumiendo una gran cantidad de tiempo, y como quieren resolver todo por la fuerza bruta del cálculo luego de varias horas de juego se sobrevienen los apuros de tiempo. En aras de evitar esto es mucho más cómodo y económico (desde un punto de vista del tiempo) **Orientarse** en la posición primeramente siguiendo las Condiciones Propias de la posición, sería bueno que las tuviese en una especie de tablita, para que con el manoseo de la misma se la vayan aprendiendo de memoria, y sea en un futuro no muy lejano algo en sus cerebros automático en ustedes.

Finalmente solo decirles que (y este trabajo deben realizarlo a conciencia y con mucha fuerza de voluntad) para ganar confianza en el cálculo, una capacidad vital para el Ajedrez, debe usted no tratar de verificar su respuesta mientras que busca la solución del ejercicio, si realiza esto evitará que se engañe usted mismo. Al comienzo tendrán algunos problemas adaptarse a esta forma de estudio o entrenamiento del cálculo, pero es muy efectivo y pronto verá los resultados en su juego.

Es importante que en aras de realizar fielmente el ejercicio usted se imagine que esta jugando una partida de torneo y no mueva ninguna pieza hasta haya concluido el mismo, en otras palabras que haya encontrado la respuesta. Debe anotar en un cuaderno de notas su respuesta para luego al finalizar el ejercicio pueda comparar su respuesta y ver en que se equivocó.

Cada ejercicio tendrá su número (para que sea más fácil encontrarlo en la sección de Soluciones) y su pregunta, que usted debe responder en su cuaderno de notas, habilitado especialmente para la ocasión.

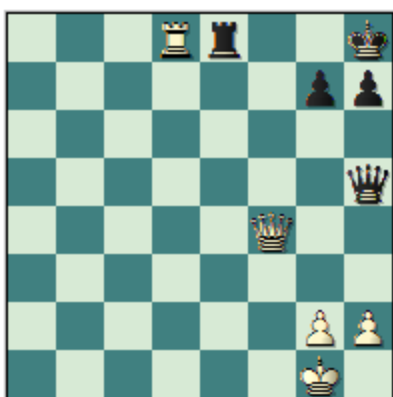




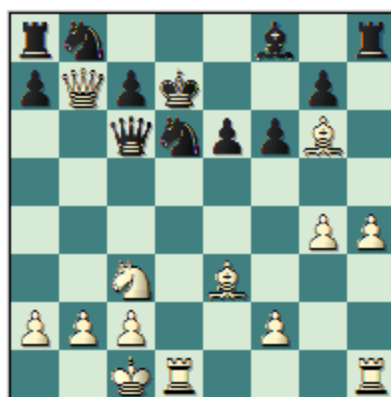
**#1.** Juegan las negras. ¿Cómo usted aprovecharía la situación de la dama blanca?



**#2.** Juegan las negras. El monarca blanco se encuentra expuesto. Juegue con energía y remate la posición.



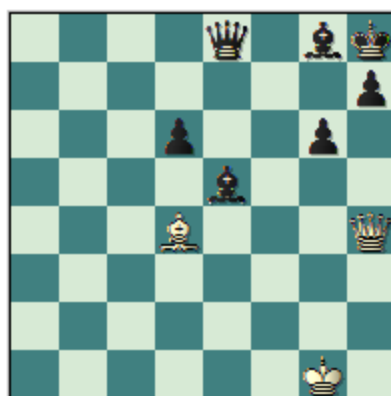
**#3.** Juegan las blancas. El oponente tiene problemas con la defensa de su primera línea.



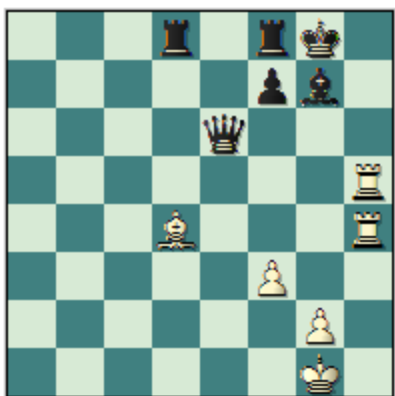
**#4.** Juegan las blancas y ganan.



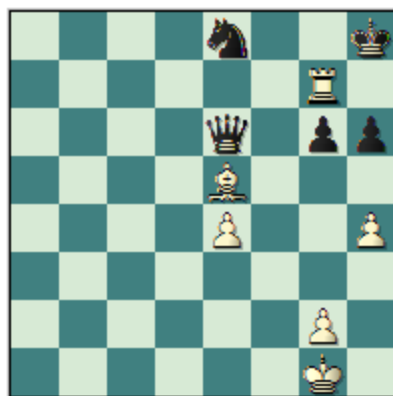
**#5.** Juegan las blancas. Las piezas blancas están muy activas. Aproveche esta ventaja temporal y remate la partida.



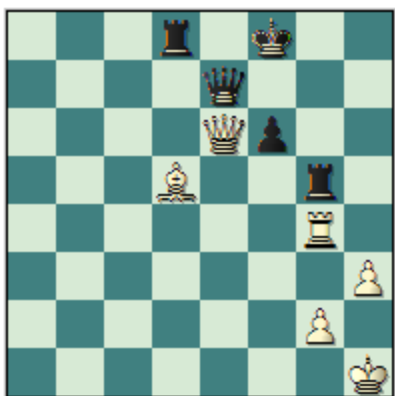
**#6.** Juegan las blancas y dan Mate.



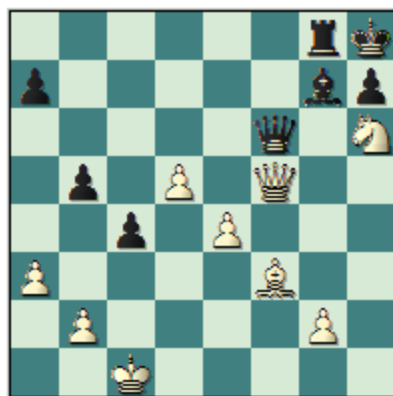
#7. Juegan las blancas y salen airosas.



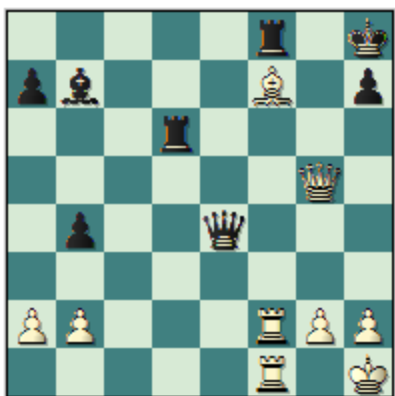
#8. Juegan las blancas y se imponen.



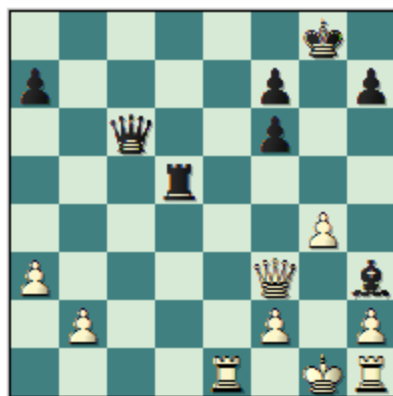
#9. Juegan las blancas. Aproveche la activa posición de los efectivos del primer jugador.



#10. Juegan las blancas. Valga la situación del monarca enemigo limitado de movimiento.



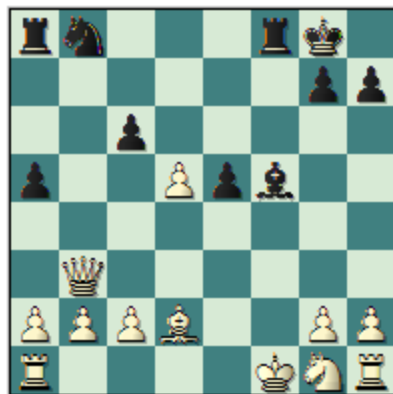
#11. Juegan las blancas. Y aprovechan la descoordinación de las piezas enemigas.



#12. Juegan las negras y ganan.



**#13.** Juegan las blancas. El rey negro se encuentra en el centro del tablero. Juegue como un GM y remate la partida.



**#14.** Juegan las negras. La situación del monarca blanco es delicada. ¿Cómo continuaría usted?



**#15.** Juegan las negras y ganan.



**#16.** Juegan las negras. ¿Cómo seguiría usted?



**#17.** Juegan las blancas y se imponen con maestría.



**#18.** Juegan las negras y ganan.



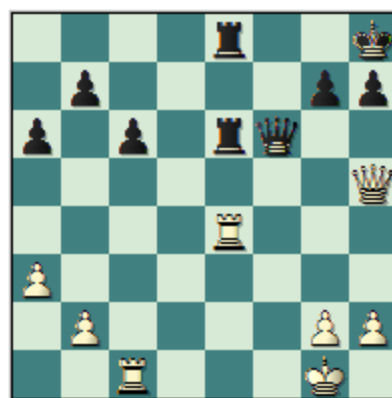
#19. Juegan las blancas y ganan.



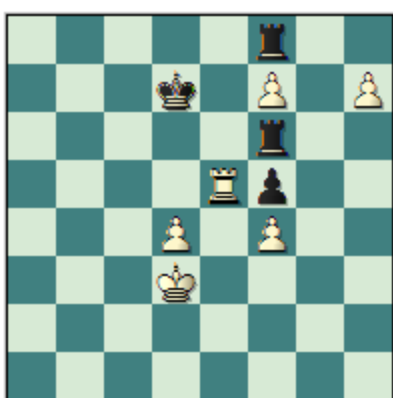
#20. Juegan las blancas y se imponen.



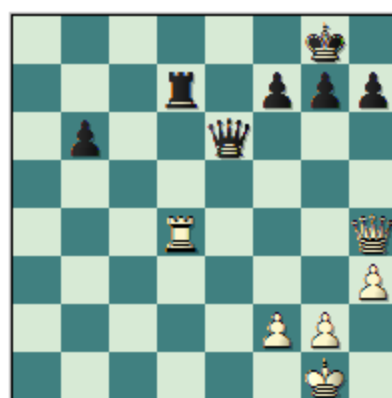
#21. Juegan las negras.



#22. Juegan las blancas.



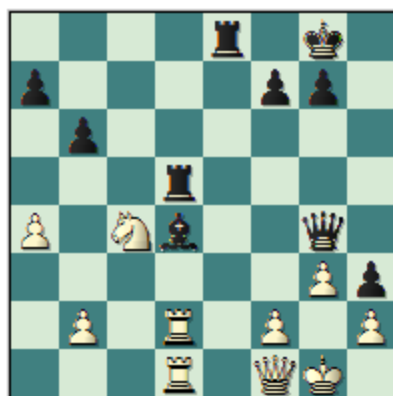
#23. Juegan las blancas.



#24. Juegan las blancas.



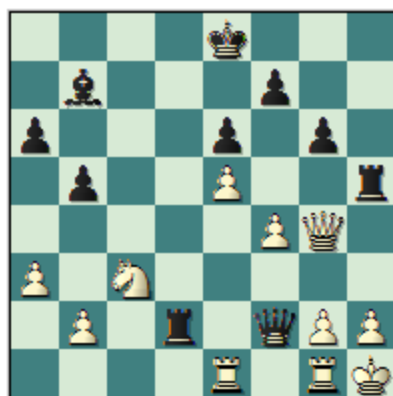
**#25. Juegan las blancas.**



**#26. Juegan las negras.**



**#27. Juegan las negras.**



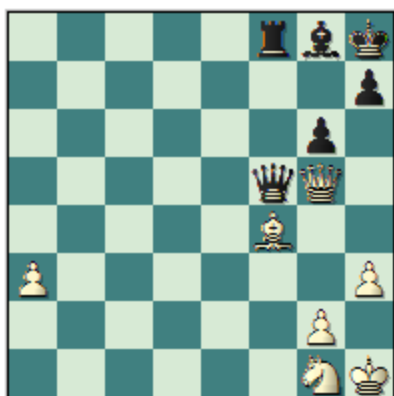
**#28. Juegan las negras.**



**#29. Juegan las negras.**



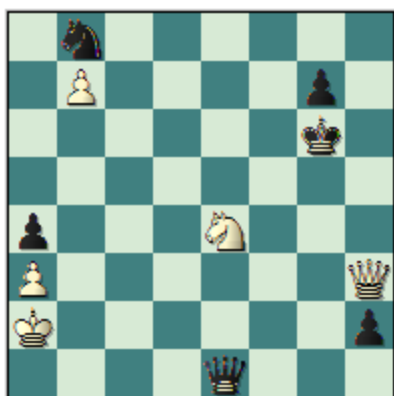
**#30. Juegan las negras.**



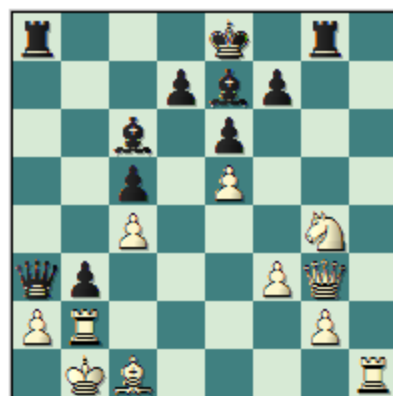
#31. Juegan las blancas.



#32. Juegan las blancas.



#33. Juegan las blancas.



#34. Juegan las negras.



#35. Juegan las blancas.



#36. Juegan las blancas.



#37. Juegan las blancas.



#38. Juegan las blancas.



#39. Juegan las negras.



#40. Juegan las negras.



#41. Juegan las negras.



#42. Juegan las blancas.





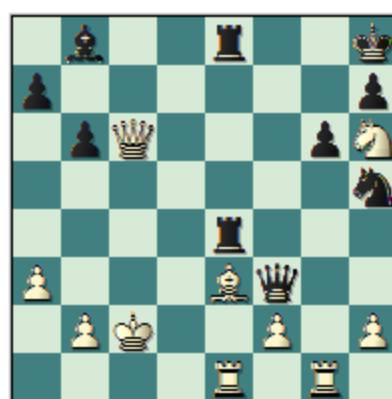
#43. Juegan las negras.



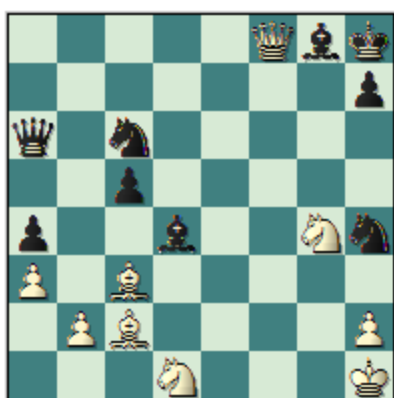
#44. Juegan las blancas.



#45. Juegan las blancas.



#46. Juegan las negras.



#47. Juegan las negras.



#48. Juegan las negras.



**#49. Juegan las blancas.**



**#50.** Juegan las blancas.



**#51. Juegan las blancas.**



**#52. Juegan las blancas.**



**#53. Juegan las blancas.**



**#54. Juegan las blancas.**



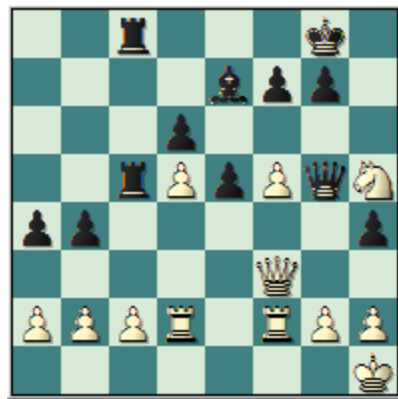
**#55. Juegan las blancas.**



**#56. Juegan las blancas.**



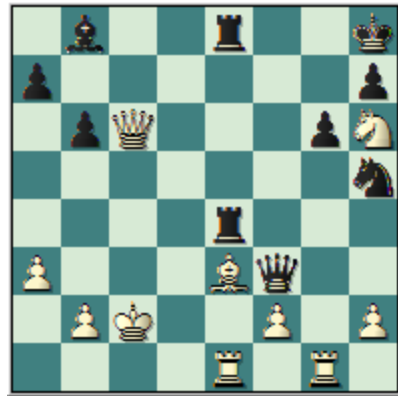
**#57. Juegan las blancas.**



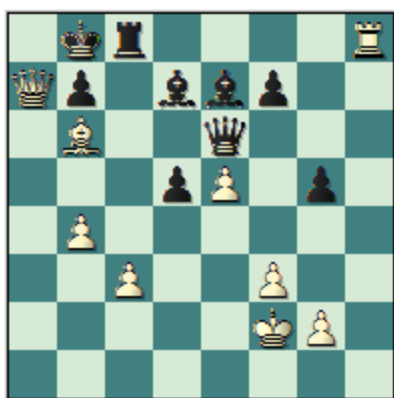
**#58. Juegan las negras.**



**#59.** Juegan las blancas.



**#60.** Juegan las blancas.



#61. Juegan las blancas.



#62. Juegan las negras.



#63. Juegan las blancas.



#64. Juegan las negras.



#65. Juegan las negras.



#66. Juegan las blancas.



#67. Juegan las blancas.



#68. Juegan las blancas.

## 5. Soluciones

---

**#1**

**1...Cg5** Y las blancas pierden material. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#2**

**1...Cf3** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#3**

**1.Df8+ Txf8 2.Txf8** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#4**

**1.Ae4 Dxb7 2.Axb7** Y las blancas se imponen. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#5**

**1.Txg7+ Dxg7 2.Txg7** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#6**

**1.Df6+ Axf6 2.Axf6** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#7**

**1.Th8+ Axh8 2.Txh8** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#8**

**1.Te7+ Dxe5 2.Txe5** Donde las blancas tienen ventaja decisiva en el final. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#9**

**1.Dg8+ Txg8 2.Txg8** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#10**

**1.Cf7+ Dxf7 2.Dxf7** Y el blanco tiene ventaja decisiva. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#11**

**1.Ad5 Txf2** [En caso de **1...Tdf6 2.Txf6 Txf6 3.Dg8** Jaque Mate.]

**2.Dg8** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#12**

**1...Td1 2.Dxd1 Dg2** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#13**

**1.Ad6+ Rxd6 2.Td3** Y las blancas ganan la dama enemiga. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#14**

**1...Ad3+ 2.Re1 Tf1** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#15**

**1...Dg2+ 2.Rxg2 Txg3** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#16**

**1...Txf3 2.Dxe2 Tf1** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#17**

**1.Df6+ Axf6 2.Axf6** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#18**

**1...Df1+ 2.Txf1 Txf1** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#19**

**1.De5+ Axe5 2.Axe5** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#20**

**1.Cxa6 Af6 2.Ab3 Cf7 3.Axd5** Y las negras están perdidas. Uhlmann - Gheorguii; Hastings 1966.

**#21**

**1...Td8 2.Td3** [En caso de 2.g4 Td1+ 3.Rg2 Db5 4.Txf4 Df1+ 5.Rg3 Td3+ 6.f3 (6.Tf3 Txf3+ 7.Rxf3 Dxb3+ Ganando.) 6...De1+ 7.Rg2 Td2 Jaque Mate. 2.Rf1 Db5+ 3.Re1 Db4+ 4.Tc3 Dxe4+ Y las negras tienen ventaja decisiva.] **2...Dd1+ 3.Txd1 Txd1** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#22**

**1.Dxe8+ Txe8 2.Txe8+ Df8 3.Txf8** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#23**

**1.Te8 T6xf7 2.h8D Txb8 3.Txb8** Y las blancas se quedan con un salvable peón de más. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#24**

**1.Dd8+ Txd8 2.Txd8+ De8 3.Txe8** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#25**

**1.Txg7 Txg7 2.Dg8+ Txg8 3.hxg8D** Jaque Mate. Pasman - Machavariani; Riga 1959.

**#26**

**1...Axf2+ 2.Dxf2** [Después de 2.Rxf2 Tf5+ Ganando.] **2...Dxd1+ 3.Txd1 Txd1+** Con ventaja decisiva para el segundo jugador. Novotelnov - Averbakh; USSR 1951.

**#27**

**1...Df1+ 2.Ag1 Df3+ 3.Axf3 Axf3** Jaque Mate. NN - Pillsbury.

**#28**

**1...Axb2+ 2.Dxb2** [Luego de 2.Txg2 Dxe1+ 3.Tg1 Tdxh2 Jaque Mate.] **2...Txb2+ 3.Rxb2** [Después de 3.Dxb2 Dxb2 Jaque Mate.] **3...Dh4** Jaque Mate. Lame - Rubinstein; Krakov 1934.

**#29**

**1...Dxf1+ 2.Txf1 Txf1+ 3.Rxf1 Cxe3+** Con ventaja decisiva para las negras. Kotov - Cheremisinov; Saratov 1979.

**#30**

**1...Axd4 2.Dh8+ Axb8 3.Txb8** Jaque Mate. Euwe - Loman; Ámsterdam 1923.

**#31**

**1.Ae5+ Dxe5 2.Dxe5+ Tf6 3.Dxf6** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#32**

**1.Cg5 Axb5 2.Axb7 Cxe2+ 3.Txe2** Y las blancas tienen ventaja decisiva. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.



**#33**

**1.De6+ Rh7 2.Cf6+ gxf6 3.Dxe1**  
Ganando. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#34**

**1...Ae4+ 2.fxe4** [Y en caso de 2.Ra1 Dxa2+ 3.Txa2 Txa2 Jaque Mate.] **2...bxa2+ 3.Ra1 Dxc3** Y las negras se imponen. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#35**

**1.Th8+ Rxh8 2.Axg7+ Rxc7 3.Dxd5** Y las negras están perdidas. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#36**

**1.Dd8+ Rxd8 2.Ag5+ Re8 3.Td8**  
Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#37**

**1.Dd8+ Rxd8 2.Ag5+ Re8 3.Td8**  
Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#38**

**1.Dd8+ Rxd8 2.Ag5+ Re8 3.Td8**  
Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#39**

**1...Axc4 2.Txa8 Dxa8 3.bxc5 Da6** Y el negro tiene clara ventaja. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#40**

**1...Dxd4 2.exd4 Ab4+ 3.Rd1 Te1**  
Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#41**

**1...Dg2+ 2.Rxc2 Cf4+ 3.Rg1 Ch3**  
Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#42**

**1.Dh6+ Axc6 2.Cg5+ Rh8 3.Th7**  
Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#43**

**1...Axd4+ 2.Rf1** [Después de 2.Txd4 Te1+ 3.Rf2 Tf1+ Ganando.] **2...Te3 3.Cxe3 Dxd3+** Las negras tienen ventaja decisiva. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#44**

**1.Ac5 Dxe2 2.Txe7+** [En caso de 2.Txe2 Error, ya que las negras replican 2...Td1+ 3.Te1 Txe1 Jaque Mate.] **2...Dxe7 3.Txe7** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#45**

**1.Tc8 Dxd7** [Por ejemplo luego de 1...Txc8 2.De7 Dc6 3.d8D+ Txd8 4.Dxd8+ De8 5.Dxe8 Jaque Mate.] **2.Df8+ Txf8 3.Txf8** Jaque Mate. Alekhine - Nestor; Trinidad 1939.

**#46**

**1...Txe3 2.Dxf3** [Después de 2.Dxe8+ Txe8 3.Txe8+ Rg7 4.Txb8 Rxh6 Ganando.] **2...Tc8+ 3.Rb1 Txf3** Y las blancas están perdidas. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#47**

**1...Df1+ 2.Dxf1 Ad5+ 3.Dg2 Axc2** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#48**

**1...T1h3 2.De2 Da4+ 3.Txa4** [En caso de 3.Rb1 Th1+ Ganando.]  
**3...Txa4+ 4.Rb1 Th1+ 5.Dd1 Txd1** Jaque Mate. Tisdall - Polgar; Reikiavik 1988.

**#49**

**1.Dh6+ Axb6 2.Axb6+ Rh7 3.Af8+ Dh4 4.Txb4** Jaque Mate. Madrin - Savij; 1968.

**#50**

**1.Axe4 fxe4 2.Dd8+ Rxd8 3.Cc6+ Re8 4.Td8** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#51**

**1.dxc5 Axc5 2.Axc5 Cxc5 3.Txc5 Dxc5 4.Txe8+** Ganando. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#52**

**1.Cg5 Td8 2.Dxd5 Txd5 3.Cxf7+ Rg8 4.h5** Y las blancas se imponen. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#53**

**1.Cxf5 exf5 2.Cf6+ Dxf6 3.Dd8+ Axd8 4.Ab5** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#54**

**1.Ce7+ Rh8 2.Cg6+ hxb6 3.hxb6+ Dh4 4.Txb4** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#55**

**1.Axe6 Axf1 2.Axf7+ Rd8 3.De8+ Rc7 4.Dxa8** Ganando. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#56**

**1.Cxe4 Cxf3+ 2.Dxf3 Dxf3 3.Cf6+ Rd8 4.Te8** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#57**

**1.Ae6+ Rh8 2.Cf7+ Rg8 3.Cxd6+ Rh8 4.Cxc8** Ganando la dama enemiga. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#58**

**1...e4 2.Dxe4 Txc2** [La decisión correcta. Después de 2...Dxh5 3.Dxe7 Txc2 4.h3 Y las blancas lo gran resistir un poquito más.]  
**3.Txc2 Dc1+ 4.Txc1 Txc1+ 5.Tf1 Txf1** Jaque Mate. Ischenko - Petrovsky; Rusia 1976.

**#59**

**1.Txe6+ Axe6** [Después de 1...fxe6 2.Ag6 Jaque Mate.] **2.Ab5+ Ad7 3.Te1+ Ae7 4.Dxc5** Y las negras abandonaron. Kosikov - Privanov; Rusia 1977.

**#60**

**1.Ad4+ Cg7** [Después de 1...Txd4 2.Txe8+ Rg7 3.Dxf3 Ganando.]  
**2.Dxe8+ Txe8 3.Txe8+ Df8 4.Txf8** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#61**

**1.Ce6+ Dxe6 2.Da5+ Rb8 3.Aa7+ Ra8 4.Ab6+ Rb8 5.Da7** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#62**

**1...Dxb1+ 2.Cxb1 Aa6 3.Dxa6 Txb1+ 4.Df1 Txf1+ 5.Rxf1** Y las blancas están perdidas en este final. Problema de entrenamiento.

**#63**

**1.Dd7+ Axd7 2.Cd6+ Rd8  
3.Cf7+ Rc8 4.Te8+ Axe8 5.Td8**

Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#64**

**1...Tc1+ 2.Rxc1 Dc4+ 3.Rd2  
Dd3+ 4.Re1 De3+ 5.Rf1 Tf8**

Y las blancas pierden. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#65**

**1...Dd4+ 2.Axd4 Axd4+ 3.Df2  
Cf4 4.Td1** [Después de 4.Dxd4 Ch3

Jaque Mate.] **4...Ch3+ 5.Rf1 Axf2**  
Y las negras tienen ventaja decisiva. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#66**

**1.Txg5 hxg5 2.Dh7+ Cd7 3.Axd7  
Dg8 4.Tb7+ Rxb7 5.Ac8+ Rxc8  
6.Dxg8+**

Y las negras están perdidas. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#67**

**1.Cd5 Cxd5 2.Dxf6 Cxf6 3.Axh6  
Cbd7 4.Axf8 Rxf8 5.e5 Cd5  
6.Axd5 cxd5 7.e6**

Ganando. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#68**

**1.Td7 Dxa1 2.Txg7+ Rxg7  
3.Ah6+ Rh8 4.Cg6+ hxg6 5.fxg6  
Df1+ 6.Rh4 Df3 7.Ag7+ Rxg7  
8.Dh7**

Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.