

Otros e-Books publicados por EDAMI

no.	Título	Autor	no	Título	Autor
1	Española. Variante del Cambio	Alejandro Jardines	41	Española Variante Zaitsev	Alejandro Jardines
2	Defensa Francesa 3.e5	MI José Luis Vilela	42	La clavada	Alfredo Aguilera
3	Defensa Grunfeld. 5.Ad2	GM Viktor Moskalenko	43	La Apertura Escocesa	Alejandro Jardines
4	Defensa Escandinava 2...Dxd5	MI Angel Martín	44	Francesa Variante Winawer	José Luis Vilela
5	Defensa Siciliana. Najdorf, Ataque Inglés (1)	Alejandro Jardines	45	Gambito de Dama Variante del Cambio	Alejandro Jardines
6	Apertura Zukertort (D05)	Armando López	46	Nimzo India Variante 4.Dc2	Alejandro Jardines
7	El peón aislado	MI Angel Martín	47	El Gambito Volga	MI Angel Martín
8	Caro Kann Variante Clásica	MI Sergio Slipak	48	Defensa Siciliana. Najdorf, Ataque Inglés (3)	Alejandro Jardines
9	Los Alfiles de distinto color	MI Angel Martín	49	La Defensa Pirc	Alfredo Aguilera
10	Los peones colgantes	MI Angel Martín	50	Defensa Holandesa Variante Muro de Piedra	GM Viktor Moskalenko
11	Española. Cambio Diferido	Alejandro Jardines	51	El Ataque a la descubierta	Alfredo Aguilera
12	Los peones doblados	MI Angel Martín	52	Gambito de Dama Variante 5.Af4	Alejandro Jardines
13	La pareja de alfiles	MI Angel Martín González	53	India de Rey Clásica 9.b4	Alejandro Jardines
14	El Gambito Budapest	GM Viktor Moskalenko	54	Caro Kann 4...Cd7 (1)	Alejandro Jardines
15	El Ataque Panov	Alejandro Jardines	55	Caro Kann 4...Cd7 (2)	Alejandro Jardines
16	El Peón Pasado	MI Angel Martín	56	Caro Kann 3.e5	Alejandro Jardines
17	La Defensa Merano	Alejandro Jardines	57	Nimzo India 4.a3 y 4.f3	GM Viktor Moskalenko
18	La Variante Abierta de la Española	MI Angel Martín	58	La Biblia del peón (1)	Alejandro Jardines
19	La Variante Tarrasch de la Francesa	MI José Luis Vilela	59	La biblia del peón (2)	Alejandro Jardines
20	Defensa Siciliana. Najdorf, Ataque Inglés (2)	Alejandro Jardines	60	E-book: La biblia del peón	Alejandro Jardines
21	India de Rey 4 peones	GM Viktor Moskalenko	61	Defensa Francesa. Variante Rustemov.	MI Michael Rahal
22	El Ataque Torre	Armando López	62	Apertura Inglesa	Alejandro Jardines
23	El Ataque Indio de Rey	Alejandro Jardines	63	Grunfeld var. Cambio 7.Ac4 y 8.Ce2	Alejandro Jardines
24	El Ataque Worrall en la Española	Alejandro Jardines	64	Siciliana Najdorf Líneas emprendedoras	Alejandro Jardines
25	Siciliana Pelikan, 1ra parte	MI Michael Rahal	65	Defensa Ortodoxa – Variante Tartakower	MF Diego Mussanti
26	Siciliana Pelikan, 2da parte	MI Michael Rahal	66	Apertura Española – Sistemas Anti-Marshall	MI Alejandro Jardines
27	El sacrificio de la calidad	MI Angel Martín	67	La Eliminación de la Defensa	MI Alejandro Jardines
28	Siciliana Variante Cerrada	Alejandro Jardines	68	La Atracción	MI Alejandro Jardines
29	Defensa Benoni, Variante Moderna	Alejandro Jardines	69	La intercepción	MI Alejandro Jardines
30	El ataque al Rey en el centro	MI Angel Martín	70	La coronación del peón	MI Alejandro Jardines
31	Grunfeld Variante Rusa	Alejandro Jardines	71	La demolición de la estructura de peones	MI Alejandro Jardines
32	Siciliana Dragón Yugoslavo	Alfredo Aguilera	72	El Bloqueo	MI Alejandro Jardines
33	El Gambito Evans	Alfredo Aguilera	73	Pack especial: EL ALFIL	MI Angel Martín
34	La desviación	Alfredo Aguilera	74	La debilidad en la 8va fila	MI Alejandro Jardines
35	El ataque doble	Alfredo Aguilera	75	El Despeje de líneas y casillas	MI Alejandro Jardines
36	Siciliana Dragón Acelerado	Alfredo Aguilera	76	Siciliana Paulsen - 4...a6	MF Diego Mussanti
37	Siciliana Dragón Yugoslavo II	Alfredo Aguilera	77	Combinaciones de tablas	Alejandro Jardines
38	Española Steinitz Diferida	Alfredo Aguilera	78	Conjugación de Temas Tácticos	Alejandro Jardines
39	Siciliana Scheveningen	Armando López	79	Siciliana Paulsen – Khan	Alfredo Aguilera
39	Siciliana Scheveningen	Armando López	79	Siciliana Paulsen – Khan	Alfredo Aguilera
40	Siciliana Dragón Acelerado II	Alfredo Aguilera	80	La Jugada Intermedia	Alejandro Jardines
			81	Apertura de Líneas	Alejandro Jardines
			82	El Zugzwang	Alejandro Jardines

<http://www.ajedrez21.com/ebooks>

Índice de contenidos

1. Introducción	4
2. En el Medio Juego	7
3. Partidas Modelo	11
4. Ejercicios.....	16
5. Soluciones	31

1. Introducción

En este pack vamos a estudiar un elemento táctico de suma importancia, como bien su nombre lo indica La Pieza Sobrecargada, ¿Por qué es tan importante este tema? Pues podemos decir sin temor a equivocarnos que por uno de los temas tácticos que más se gana o se pierde una partida, es precisamente por este tema unido al tema de la Pieza sin Sostén.

Cuantas veces no hemos perdido una pieza por dejarla desprotegida o simplemente por tener esta pieza en demasiadas funciones. Bueno ya sin quererlo estamos metidos en el concepto que explica precisamente lo que es el tema táctico Pieza Sobrecargada, y este dice: ***cuando una pieza está realizando simultáneamente (y esto es una condición muy importante que sea simultáneo) demasiadas funciones defensivas, podemos decir que la misma esta sobrecargada. Y esta sobrecarga brinda muy fácilmente oportunidades combinatorias.***

Estamos hablando de temas tácticos y este apareció por vez primera en la década de los ochenta del pasado siglo, con la publicación y popularidad de La Enciclopedia de Combinaciones. Claramente que al existir una clasificación (que no compartimos dicha clasificación en una totalidad) se hizo más cómodo el estudio de la táctica en el Ajedrez, y vino a establecer una cierta metodología a la hora de su estudio, debido claramente a esta clasificación.

La táctica en el Ajedrez es primordial y si habla de las primeras edades (entiéndase que cuando se hable de edades, se habla de la edad deportiva, es decir, el tiempo que usted lleva practicando el Ajedrez) es más que vital. Pues es en estas edades donde se conocen los primeros pasos, que debe llevar la táctica de la mano aparejado a sus estudios.

Cuando hablamos de los niños, entonces la importancia sube de manera exponencial, pues los niños hay que desde bien temprano desarrollarle la imaginación a través del juego táctico, aparte de que es el elemento más fácil de desarrollar en el Ajedrez, pues está estrechamente relacionado con algo que los niños cuando comienzan a jugar hacen mucho en sus partida, las amenazas de piezas, la captura de piezas y los Jaque Mates súbitos.

Siempre es importante saber diferenciar (de manera correcta) las características de la estrategia y táctica en el Ajedrez. Como este es un pack de táctica vamos a concentrarnos en la misma, y se debe pensar en la táctica como la posibilidad (tal y como describen los grandes estrategas) la utilización de las fuerzas en una batalla (la estrategia es la posibilidad de manejar las batallas para ganar la guerra), en el Ajedrez está referida a acciones concretas en el tablero, referidas a las amenazas directas e inmediatas.

Pues entonces el camino para producir la táctica o unos de los caminos más recorridos y amados por los aficionados y maestros es la senda

de la combinación. La combinación en el Ajedrez surge por disímiles factores que ya vamos a estudiar. Pero sin lugar a dudas que la combinación en el Ajedrez 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. Estudiemos entonces algunos conceptos ya dados por grandes jugadores sobre la combinación.

Enciclopedia de Medio Juego. Antología de las Combinaciones de Ajedrez. Segunda Edición 1998.

La combinación es una variante forzada, con sacrificio de material, que conduce a un resultado positivo.



Táctica del Medio Juego. I. Bondarevsky.

Una maniobra forzada o unas maniobras forzadas que se combinan con un sacrificio es

lo que llamamos una combinación.



Mikhail Botvinnik 1939.

Una combinación es una variante forzada con un sacrificio.

Romanovsky (segunda edición de su libro sobre el medio juego en 1963)

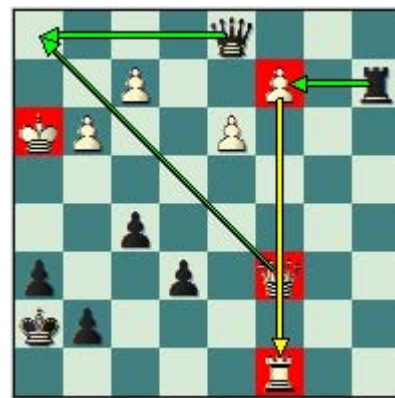
El concepto amplio de una combinación, mantenido por los clásicos

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.

¿Por qué sucede algo así en el Ajedrez, algo que tiene muchos conceptos y que tantos jugadores han intentado explicar? 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.

Adentrándonos en el tema que nos preocupa en este trabajo La Pieza Sobrecargada en el Ajedrez, vamos a estudiar la primera posición demostrativa y se verá mucho más simple.

Primera Posición



[Este es un ejemplo característico del tema táctico "Pieza Sobrecargada", donde el monarca blanco tiene problemas con su seguridad ya que se encuentra bajo el fuego de las piezas pesadas enemigas (dama y to-

re). Donde resulta muy fuerte] **1...Txc2** [Y las blancas tienen que abandonar ya que su dama no puede defender la "gran diagonal" y a su torre de "c8", en otras palabras esta sobrecargada.] **2.Dxc2** [Después de 2.Db7 Txc8 Y las blancas están perdidas.] **2...Dh1** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

Segunda Posición



[Otra posición que nos ayudará a identificar "La Pieza Sobrecargada" como Tema Táctico. El segundo jugador tiene serios problemas para defender su enroque que se encuentra seriamente debilitado bajo el asedio de la dama y el alfil enemigo.]

1.Txd7 [Fuerte sacrificio que pone en evidencia la sobrecarga de la dama negra defendiendo el infante de "d7" y su caballo de "d7".] **1...Dxd7** [En caso de 1...Cxd7 2.Dxg7 Jaque Mate.] **2.Axf6** Y el segundo jugador abandona ya que el jaque mate en la próxima es inevitable. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

Esperamos que con esta posición hayan podido tener una idea bastante clara del tema táctico que estudiaremos en este pack.

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.

Por eso son tan importantes 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:

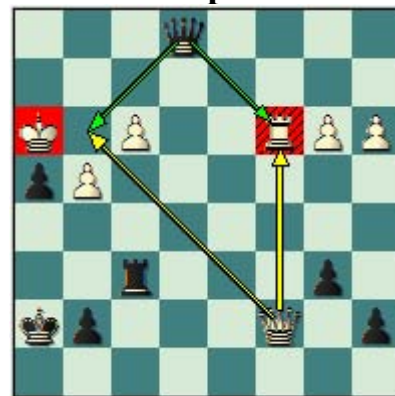
- Amenazas de mates en primer orden y como principal amenaza en el Ajedrez. Esto nos permite buscar en la posición una jugada que amenace el mate para por medio de esta ganar un tiempo en el ataque, u obligar a nuestro contrario a realizar una jugada debilitadora que sea decisiva.
- Identificar las posibles 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 cuántas 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.
- La 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 relacionado a La Pieza Sobre Cargada (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



[En material se encuentra parejo pero la seguridad del monarca blanco es deplorable. De ahí que resulte el sacrificio] **1...Tf7** [Y las blancas tienen que abandonar ya que su dama se encuentra sobrecargada en la defensa de su torre de "c3" y la diagonal (h2-b8).] **2.Dxf7** [Después

de 2.Db8 Dxc3 Ganando.] **2...Dg3** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

Posición Explicativa #2



[Como podemos observar el rey negro se encuentra débilmente defendido y bajo el asedio de las piezas blancas. De ahí que sea fuerte]

1.Axe5 [Excelente sacrificio que tiene como base la situación de la dama enemiga sobrecargada a la defensa del peón de "c6" y del infante de "e5".] **1...Txe5** [En caso de 1...Dxe5 pierde en pocas jugadas. 2.Axc6+ Rb8 3.Tb7+ Ra8 4.Tb5 Jaque Mate.] **2.Dxe5** [Nuevamente se sacrifica una pieza en la casilla "e5".] **2...Dxe5 3.Axc6+ Rb8 4.Tb7+ Ra8 5.Tb5** Jaque Mate. Smyslov - Euwe; Zúrich 1953.

Posición Explicativa #3



[El rey enemigo se encuentra en el centro del tablero y prima la descoordinación en sus fuerzas.] **1.Dh5+**

[Con este sacrificio las negras tienen que "tirar la toalla" ya que su torre se encontraba sobrecargada custodiando las casillas "g6" y "h5".]

1...Txb5 2.Ag6 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

Posición Explicativa #4



[Analicemos la posición, partiendo primeramente de las Condiciones Propias que tiene la misma. Si nos percatamos hay un detalle que salta a la vista y es la situación del rey blanco que se encuentra expuesto y bajo el asedio de las piezas negras.]

1...Txd3 [Aprovechando que la dama blanca no se puede mover de la columna "g". Por ejemplo fallaba 1...Te2 por 2.Axe2 Txe2 3.Tg4 Y las negras están en aprietos.] **2.Txd3 Te1+ 3.Rf2 Ce4+** [Aprovechando que la dama blanca se encuentra sin apoyo.] **4.Rxe1 Dxc6** Y el segundo jugador tiene ventaja decisiva. Tolush - Antoshin; Leningrado 1956.

Posición Explicativa #5



[El material esta parejo pero el segundo jugador tiene serios problemas con la coordinación y actividad de sus piezas. De ahí que el blanco responda con] **1.Tc1 Da4 2.Dxe4 Dxe4 3.Ce7+ Txe7 4.Tc8+ Te8 5.Txe8** Jaque Mate. Vranek - Mista; Praga 1957.

Posición Explicativa #6



[El primer jugador tiene un peón de más pero sus efectivos se encuentran muy descoordinados, vagando por todo el tablero.] **1...Cxc1 2.Tbxc1 Txc1 3.Txc1 Dh6** [Ahora las negras amenazan dos importantes piezas de su enemigo.] **4.Dc4** [Única. Las blancas se ven obligadas a sobrecargar su dama.] **4...Ab5 5.Dc5 b6** Y las blancas están perdidas ya que no pueden evitar la pérdida de material. Rudakovsky - Botvinnik; Moscú 1945.

Podemos concluir con algunos conceptos importantes.

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.

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:

Dzindzichashvili - Tukmakov Leningrado, 1971

1.d4 Cf6 2.Ag5 Ce4 [Una opción bien segura a la hora de luchar contra el planteo blanco es 2...e6 3.e4 h6 4.Axf6 Dxf6 5.Cc3 d6 6.Dd2 g5 7.Ac4 Cc6 8.Cge2 Ag7 9.Td1 Ad7 10.O-O O-O-O 11.Cb5 a6 12.Ca3 g4 13.f4 gxf3 14.Txf3 De7 15.c3 h5

16.Tdf1 Tdf8 17.b4 Ca7 18.Cc2 Ah6 19.De1 Rb8 20.Ad3 Ac6 Y las negras tienen contrajuego. Anand, V - Karpov, A; Luisana (m/6) 71/54 1998.] **3.Af4 c5** [También las negras pueden intentar con 3...d5 4.e3 c5 5.Ad3 Cc6 6.Axe4 dxe4 7.d5 Cb4 8.Cc3 e6 9.d6 Cc6 10.Cge2 f5! 11.Cb5 Rf7 12.Cc7 Tb8 13.g4 fxg4 14.Cg3 Cb4 15.a3 Cd5 16.Cxe4 Cxf4 17.exf4 Rg8 18.Dxg4 h5 19.Dg3 b5 20.Tg1 Th6 21.O-O-O Rh8 22.Cxc5 b4 23.axb4 Txb4 24.d7 Tc4 25.C5xe6 Y las blancas tienen ventaja decisiva. Ivanchuk, V - Jobava, B; La Habana 2005.] **4.f3** [Después de 4.d5 Db6 5.Ac1 g6 6.f3 Cd6 7.e4 Ag7 8.Cc3 **(8.Cd2 --55/(75))** 8...f5 9.exf5 Cxf5 10.Ad3N O-O 11.Axf5 Txf5 12.Cge2 c4 La lucha es bien complicada. Adams, M - Gelfand, B; Cap d'Agde (rápidas) 2003.] **4...Cf6 5.dxc5 Da5+** [También se ha probado con 5...Ca6 6.e4 Cxc5 7.Cc3 d6 8.Dd2 Ce6 9.Ae3 g6 10.g4 Ag7 11.g5 Ch5 12.Cge2 Da5 La posición resultante es ligeramente favorable a las blancas. Gurevich, M - Yap, A; Yérmala 40/(76) 1985.] **6.Dd2 Dxc5 7.e4 g6 8.Cc3 d6 9.o-o-o Cbd7 10.Ae3 Da5 11.Rb1 Ag7 12.g4 Ce5 13.g5 Cfd7 14.Ad4 Rf8** [Fallaba 14...O-O por 15.h4 Y las blancas tienen un potente ataque en el lado del rey.] **15.f4 Cc6 16.Axg7+ Rxd7 17.Cge2 Cc5 18.Cg3 Ag4 19.Ae2 Axe2 20.Dxe2 Ca4 21.Cxa4 Dxa4 22.h4** [En las posiciones con enroques opuestos es de vital importancia las avalanchas de peones, unido al factor tiempo. Donde el material pasa a un segundo plano.] **22...Tac8 23.c3 Thg8 24.h5 Rf8** [El monarca negro tiene que darse a la fuga ya que el flanco rey está demasiado vulnerable.] **25.Thf1 Re8 26.e5** [Al estar nuevamente en el centro del tablero el monarca negro el primer jugador decide acertada-

mente abrir el centro.] **26...dxe5**
27.fxe5 Cd8 28.Ce4 Ce6 29.Df3
Tf8 30.hxg6 hxg6 31.De3 Th8
32.Df3 Th7 33.Th1 Txh1
34.Dxh1 Db5 35.Td5 [También se
 podía considerar 35.Dh8+ Cf8 36.e6
 fxe6 37.Dd4 Con ventaja.] **35...De2**
36.a3 Tc4



[La ubicación de su majestad negra es bien delicada ya que se encuentra en el centro del tablero y bajo el fuego de los efectivos enemigos.] **37.Cc5** [Fuerte jugada que pone en crisis las defensas negras, ya que el caballo defensor del monarca enemigo se encuentra sobrecargado defendiendo la penetración de la dama y la torre enemiga.] **37...Tf4** [Después de la captura 37...Txc5 38.Dh8+ Cf8 39.Txc5 Ganando.] **38.Dh8+ Cf8 39.Td8+ Rxd8**
40.Dxf8+ Rc7 41.Dxe7+ Rc6
42.Dxb7+ Rxc5 43.b4+ Rc4
44.Da6+ Y las negras abandonan ya que no pueden evitar la pérdida de su dama. **1-0**

Geller, E - Kapengut, A
Leningrado, 1971

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 [El segundo jugador plantea La Defensa Grunfeld, una peligrosa arma en todos los tiempos. En la actualidad goza de gran reputación en la súper elite gracias a valiosos aportes de los

GMs Svidler y Ivanchuk por solo citar dos.] **4.cxd5 Cxd5 5.e4 Cxc3**
6.bxc3 c5 7.Ac4 Ag7 8.Ce2 [Geller plantea La Variante Clásica.] **8...Cc6 9.Ae3 o-o 10.o-o cxd4**
 [Aquí la variante principal es 10...Ag4 11.f3 cxd4 12.cxd4 Ca5 13.Ad3 Ae6 14.d5 Sacrificando la calidad el blanco gana en iniciativa. 14...Axa1 15.Dxa1 f6 16.Ah6 Te8 17.Rh1 Ad7 18.e5 Tc8 19.Cg3 (19.Cf4 - 45/(569)) 19...Cc4 20.Axc4 Txc4 21.Ce4 Db6 22.Td1 Txe4 23.fxe4 fxe5 24.Dxe5 Df6 25.Dg3 Y las blancas tienen clara ventaja. Nielsen, P - McShane, L; Malmoe/Kobenhavn 87/(410) 2003.] **11.cxd4 Ca5**
12.Ad3 b6 [Otra posibilidad es 12...Cc6 13.Ab5 e6 (13...Ag4 - 41/(543)) 14.Tc1 Ad7 15.Dd2 a6 16.Ad3 Tc8 17.Tc3 Ce7 18.Txc8 Axc8 19.Tc1 Cc6 20.Ab1 De7 21.d5 Td8 22.Ab6 Td7 23.a4 Con clara ventaja para las blancas. Vyzmanavin, A - Dvoirys, S; USSR (ch) 50/(500) 1990.] **13.Tc1 Ab7** [Dudosa. Esta rutinaria jugada no cabe en esta posición. El segundo jugador debió jugar 13...e6 Evitando el avance blanco. 14.Dd2 Ab7 15.h4 De7 16.h5 Tf8 17.e5 Txc1 18.Txc1 Tc8 19.Txc8+ Axc8 20.Ag5 Dc7 21.Af6 Cc6 22.Dg5 h6 23.Dc1 g5 24.Ab5 Ad7 25.d5 exd5 26.Cd4 Y las blancas tienen ventaja decisiva. Carlsen, M - Ivanchuk, V; Morelia/Linares 99/328 2007.] **14.d5**

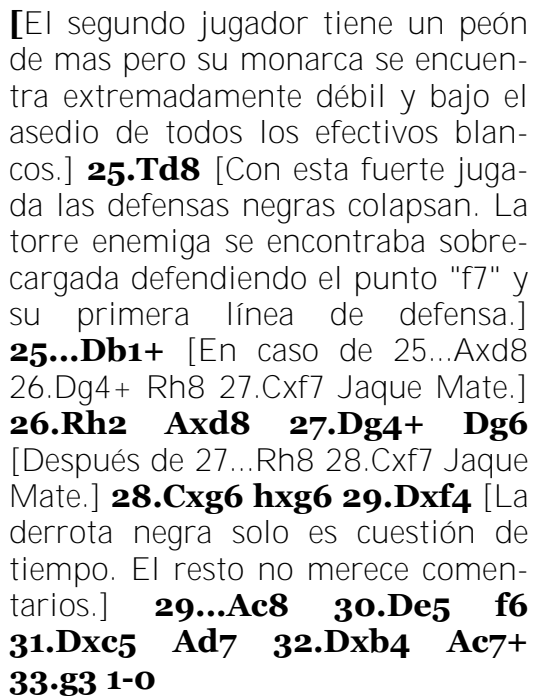


[Con este avance las blancas consiguen todo el centro para ellas.] **14...e6** [Dudosa. Este avance debilita al extremo la configuración de peones negros en el centro del tablero.] **15.dxe6 fxe6 16.Cf4 Dd6** [En caso de 16...De7 17.Dg4 Tad8 18.Ab1 Ac8 19.a4 Con idea de Aa2 con clara ventaja para las blancas.] **17.Dg4 Tae8** [En caso de 17...Txf4 18.Axf4 Dxd3 19.Dxe6+ Rh8 20.Ae5 Ganando según el propio Geller.] **18.Ab5 Te7 19.Tfd1 De5 20.Ad7 Dxe4** [La posición negra es extremadamente débil. Luego de 20...Axe4 21.Axe6+ Rh8 22.Ad4 Db5 23.a4 Ganando.] **21.Axe6+ Rh8 22.Td4 Txf4** [Después de 22...Axd4 23.Axd4+ Dxd4 24.Cxg6+ Y las blancas ganan la dama enemiga.] **23.Td8+ Tf8** [Luego de 23...Af8 24.Txf8+ Txf8 25.Ad4+ Las blancas se imponen nuevamente.] **24.Txf8+ Axf8 25.Dxe4** [Y las negras abandonaron en vista de 25.Dxe4 Axe4 26.Ad4+ Tg7 27.Tc8 Ganando.] **1-0**

Tseitlin, M - Gulko, B
Novosibirsk, 1971

1.e4 e6 [Gulko plantea la interesante defensa Francesa donde las negras ceden terreno en el centro del tablero para luego bombardear los puestos de avanzada blancos con los avances típicos (c7-c5) y (f7-f6).] **2.d4 d5 3.Cd2 c5** [También tiene buena reputación la variante 3...Cf6 4.e5 Cfd7 5.c3 c5 6.Ad3 Cc6 7.Ce2 cxd4 8.cxd4 f6 9.exf6 Cxf6 10.Cf3 Dc7 11.O-O Ad6 12.Cc3 a6 13.Ag5 O-O 14.Ah4 Ch5 15.Tc1 g6 16.Ca4 Tb8 17.Te1 Dg7 18.Axa6 Txf3 19.gxf3 Dc7 20.Txc6 Axh2+ 21.Rg2 bxc6 22.Axc8 Txc8 23.Cc5 Df4 24.Ae7 Df5 Con idea de Cf4 y las negras tienen buenas

posibilidades de ataque en el lado del rey. Adams, M - Gurevich, M; Alemania 2001.] **4.Cgf3 Cc6 5.Ab5** [Otra interesante idea es 5.exd5 exd5 6.Ab5 Ad6 7.dxc5 Axc5 8.O-O Cge7 9.Cb3 Ad6 10.Ag5 O-O 11.Te1 Ag4 12.Ae2 Dc7 13.h3 Ad7 14.c3 h6 15.Axe7 Cxe7 16.Cbd4 Tad8 17.Ad3 a6 18.Ac2 Tfe8 19.Dd3 Cg6 20.Ch4 Cf8 21.Ab3 Te5 Navara, D - Korchnoi, V; Reggio Emilia 101/188 2007. Donde resultaba fuerte 22.Tad1 Donde las blancas tienen ligera ventaja.] **5...a6 6.exd5** [Después de 6.Axc6+ bxc6 7.O-O cxd4 (**7...Cf6** — 65/265) 8.Cxd4 c5 9.Cc6 Dc7 10.exd5 exd5 11.Te1+ Ae6 12.Ce5 Ad6 13.c4 Ce7 14.cxd5 Axd5 15.Da4+ Rf8 16.Cdc4 Axe5 17.Cxe5 f6 18.Cd7+ Rf7 19.Af4 Dc6 20.Dxc6 Axc6 21.Cxc5 Cf5 22.Tac1 g5 23.Ad2 Thc8 24.f3 a5 25.Ac3 Y las blancas tienen un saludable peón de más. Smirin, I - Vaganian, R; Fuegen 2006.] **6...axb5 7.dxc6 bxc6 8.dxc5 Axc5 9.o-o Cf6 10.c4 o-o 11.Dc2 Ae7 12.b3 b4 13.Td1 Dc7 14.Ab2 Td8 15.Ae5** [Las piezas blancas se encuentran más activas. Pero lo cierto es que las negras no tienen problemas ya que su posición es bien sólida.] **15...Da5 16.Ce4 Txd1+ 17.Txd1 Dxa2 18.Cxf6+ gxf6 19.Ab2 Ab7** [Era necesaria 19...e5 20.h3 Da7 21.Ch4 Ac5 22.Td8+ Rg7 23.De2 Ae6 24.Txa8 Dxa8 25.Axe5 Y la posición es complicada.] **20.h3** [Era mejor: 20.Td7 Td8 21.Cg5 fxe5 22.Txe7 c5 23.h4 Ac6 24.Txf7 Td1+ 25.Dxd1 Rxf7 26.Dh5+ Rf8 27.Dh6+ Re7 28.Dxh7+ Rd8 29.Af6+ Rc8 30.Ae5 Ganando.] **20...f5 21.De2 Af6 22.Ce5 c5 23.Td3 f4 24.Dh5 Tf8**



1.d4 Cf6 2.c4 d6 3.Cc3 e5 4.Cf3 [Una alternativa en la posición es 4.dxe5 dxe5 5.Dxd8+ Rxd8 6.Cf3 Cbd7 7.Ag5 h6 8.Axf6+ gxf6 9.g3 c6 10.Ah3 Cb6 11.O-O-O+ Re7 12.Axc8 Txc8 13.b3 Re6 14.Td3 Tc7 15.Thd1 Td7 16.Rc2 Ae7 17.Txd7 Cxd7 18.Ch4 Y las blancas tienen clara ventaja. Farago, I - Ljubojevic, L; Wijk aan Zee 45/71 1988.] **4...Cbd7 5.e4** [También resulta interesante el siguiente orden: 5.g3 g6 6.Ag2 Ag7 7.O-O O-O 8.e4 exd4 9.Cxd4 Te8 10.h3 a6 11.Te1 **(11.Ae3 - 61/(615))**

[Las defensas blancas del enroque son insuficientes y la dama blanca se encuentra sobrecargada defendiendo su monarca y al caballo de "d4".]

20...Cxb3 [Con este sacrificio se consigue debilitar aún más la fortaleza enemiga.] **21.hxg3 Dxb3+ 22.Ag2** [Después de 22.Rh1 c5 23.Dxh6 Axd4 24.Ce2 Dxf3+ 25.Ag2 De3 Y las blancas pueden abandonar cuando lo deseen.] **22...Ah3 23.Te2 Dh2+ 24.Rf1 Dh1+ 25.Rf2 Dxb2+** Y las blancas abandonan. **0-1**

Velimirovic, D - Fridjonsson, J
Reikiavik, 1974

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 e6 5.Cc3 d6 6.Ae3 [La manera más agresiva de tratar el planteo negro es 6.g4 a6 7.Ae3 Cge7 8.f4 b5 9.Cf3 (**9.Cb3** - 73/248) 9...b4 10.Ca4 Tb8 11.Dd2 Ad7 12.b3 h5 13.g5 d5 14.Ad3 dxe4 15.Axe4 Tb5 16.c4 bxc3 17.Cxc3 Tb8 18.Td1 Cf5 19.Axf5 exf5 20.g6 fxg6 21.Dg2 Ab4 22.Dxg6+ Rf8 23.Td3 De8 24.Tg1 Dxg6 25.Txg6 Ce7 26.Tgd6 Axd6 27.Txd6 Y las blancas tienen compensación por el material sacrificado. Kasparov, G - Svidler, P; Cannes (rápidas) 81/(167) 2001.] **6...Ae7** [En caso de 6...Cf6 7.f4 a6 8.Df3 Dc7 9.O-O-O Ad7 10.Cb3 (**10.g4** - 39/290) 10...Tc8 11.Rb1 b5 12.Ad3 Cb4 13.g4 Ac6 14.g5 Cd7 15.Df2 g6 16.Thf1 Ag7 17.f5 Y las blancas tienen clara ventaja. Kramnik, V - Topalov, V; Mónaco (blindfold) 87/223 2003.] **7.Ac4 Cf6 8.De2 a6 9.O-O-O O-O** [Ambos reyes han enrocado en sectores opuestos quedando planteada la lucha de enroques opuestos donde priman las avalanchas de peones y sacrificios de material.] **10.Ab3 Dc7 11.g4** [Iniciando la mencionada avalancha de peo-

nes.] **11...Cxd4 12.Txd4 b5 13.g5 Cd7 14.e5 d5 15.Th4 g6 16.f4 b4 17.Ca4 Ab7 18.Ad4 Ac6 19.De3 Tfb8 20.Tg1 Da5 21.f5** [Con este avance las defensas negras se estreman.] **21...Axa4 22.fxe6 fxe6 23.Dh3 Cf8**



[Ahora el caballo negro se encuentra sobrecargado en la defensa de los peones "h7" y "e6".] **24.Txh7** [Fuerte sacrificio que permite la entrada de las fuerzas blancas.] **24...Cxb3** [Después de 24...Axb3 25.Th8+ Rf7 26.Tf1+ Re8 27.Txf8+ Axf8 28.Dxe6+ Rd8 29.Txf8+ Rc7 30.Tf7+ Rd8 31.Dd7 Jaque Mate.] **25.Dxe6+ Rf8** [Luego de 25...Rh8 26.Dxe7 Seguido de 6.e6+.] **26.Tf1+ Re8 27.Tf7 Tb7 28.Axa4+ Dxa4 29.Txh7 Rd8 30.Ab6+ Txb6 31.Dxe7+ Rc8 32.Dc7** 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 “Pieza sobrecargada”.

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 está 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 blancas. ¿Cómo usted aprovecharía la sobrecarga de la dama negra?



#2. Juegan las blancas. El blanco tiene el dominio absoluto de la columna “g”. Juegue con energía y remate la partida.



#3. Juegan las blancas. El monarca negro se encuentra limitado de movimientos. ¿Cómo seguiría usted?



#4. Juegan las blancas y ganan.



#5. Juegan las blancas. Aproveche la activa ubicación de las piezas blancas.



#6. Juegan las blancas. El dominio de las columnas abiertas en el ajedrez es de vital importancia. ¿Cómo seguiría usted?



#7. Juegan las negras. El alfil de “g2” blanco es la pieza clave en la defensa, pero este está un tanto sobrecargado. ¿Cómo continuaría usted?



#8. Juegan las negras y se imponen con maestría.



#9. Juegan las negras. Aproveche el dominio de la columna abierta “e”.



#10. Juegan las blancas y ganan.



#11. Juegan las blancas. El monarca negro se encuentra asediado por las piezas enemigas. Juegue con energía y remate la partida.



#12. Juegan las blancas. Las piezas negras están descoordinadas. Esta es una condición propia de la posición muy importante a la hora de realizar una combinación.



#13. Juegan las blancas. El monarca negro está limitado de movimiento, solo basta con un jaque para terminar la partida.



#14. Juegan las blancas. El caballo negro de “g8” está sobrecargado. ¿Cómo continuaría usted?



#15. Juegan las negras y ganan.



#16. Juegan las blancas. Juegue como un GM y remate la partida.



#17. Juegan las blancas. Juegue con energía y remate la partida.



#18. Juegan las negras y ganan.



#19. Juegan las blancas. Aproveche la activa posición de las piezas del primer jugador.



#20. Juegan las blancas y ganan.



#21. Juegan las blancas.



#22. Juegan las blancas.



#23. Juegan las negras.



#24. Juegan las negras.



#25. Juegan las blancas.



#26. Juegan las blancas.



#27. Juegan las negras.



#28. Juegan las negras.



#29. Juegan las negras.



#30. Juegan las negras.



#31. Juegan las negras.



#32. Juegan las negras.



#33. Juegan las blancas.



#34. Juegan las negras.



#35. Juegan las blancas.



#36. Juegan las blancas.



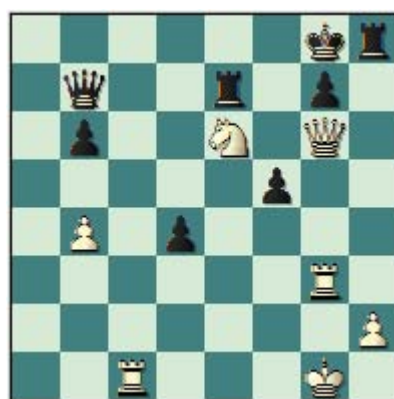
#37. Juegan las blancas.



#38. Juegan las negras.



#39. Juegan las blancas.



#40. Juegan las blancas.



#41. Juegan las blancas.



#42. Juegan las blancas.



#43. Juegan las blancas.



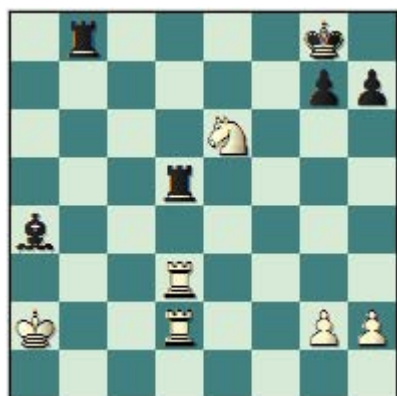
#44. Juegan las negras.



#45. Juegan las blancas.



#46. Juegan las blancas.



#47. Juegan las negras.



#48. Juegan las blancas.



#49. Juegan las blancas.



#50. Juegan las negras.



#51. Juegan las blancas.



#52. Juegan las blancas.



#53. Juegan las blancas.



#54. Juegan las blancas.



#55. Juegan las blancas.



#56. Juegan las negras.



#57. Juegan las blancas.



#58. Juegan las negras.



#59. Juegan las blancas.



#60. Juegan las blancas.



#61. Juegan las negras.



#62. Juegan las blancas.



#63. Juegan las negras.



#64. Juegan las blancas.



#65. Juegan las blancas.



#66. Juegan las blancas.



#67. Juegan las blancas.



#68. Juegan las negras y ganan.



#69. Juegan las negras.



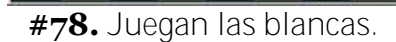
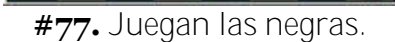
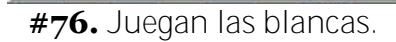
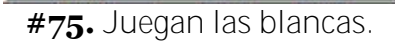
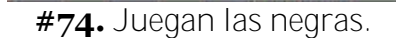
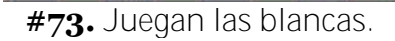
#70. Juegan las negras.



#71. Juegan las blancas.



#72. Juegan las blancas.





#79. Juegan las blancas.



#80. Juegan las blancas.

5. Soluciones

#1

1.Txa6 Txa6 [En caso de 1...Dxa6 2.Dd7 Jaque Mate.] **2.Dd8** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#2

1.Txh7 Txg1 [Después de 1...Txh7 2.Txg8 Ganando.] **2.Txh8** Y las blancas tienen una saludable pieza de más. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#3

1.Ad6 Dxd6 2.Cxf7 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#4

1.De5 Y luego de este movimiento las defensas negras se derrumban como un castillo de naipes. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#5

1.Txc7+ Ganando. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#6

1.Dxd7 Txe7 [En caso de 1...Dxd7 2.Tdxd7 Ganando.] **2.Dxd8+ Dxd8 3.Txd8+ Te8 4.Txe8** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#7

1...Cf3 2.a7 Txf1+ 3.Axf1 Txh2 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#8

1...Te2 Ganando. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#9

1...Te1+ 2.Dxe1 Dxc2 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#10

1.De1+ Txe1 2.g3 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#11

1.Df8+ Txf8 2.Ag7 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#12

1.Dxh5+ Txh5 2.Af7 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#13

1.Dg8+ Txg8 2.Cf7 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#14

1.Df6+ Cxf6 2.Ae7 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#15

1...Td2 2.Dxd2 Cxf3 Las negras se imponen. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#16

1.Dc4 Txc4 [Luego de 1...Dxe8 2.Dg8# Jaque Mate.] **2.Txf8** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#17

1.Dd5+ Txd5 2.Txf8 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#18

1...Cxf3+ 2.Dxf3 Dxb1+ 3.Dd1 Dxd1+ 4.Rxd1 Axc4+ Con ventaja decisiva. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#19

1.Txc8 Dxc8 2.Dg6 Y el mate es inevitable. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#20

1.Th3 Dxb3 2.Dxg7 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#21

1.Ch6+ gxf6 2.Axf6 Ganando. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#22

1.Te8 Dxe8 2.Dg7 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#23

1...Txd3 2.Dxd3 Dxg2 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#24

1...Cxf3+ 2.Dxf3 Axd2+ Con ventaja decisiva. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#25

1.Af6 Cxf6 2.Dh8 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#26

1.Dh6 Axf6 2.Ce7 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#27

1...Txd1+ 2.Txd1 Dxc3 Y las negras se imponen. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#28

1...Cf5 2.Cxf5 Txf2+ Ganando. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#29

1...Td4+ 2.Dxd4 Dh2 Y el mate es inevitable. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#30

1...Dh1+ 2.Axf1 Th2 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#31

1...Dxh5 2.Dxh5 Axc3 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#32

1...Txd4 2.Dxd4 Dxg2 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#33

1.Te8+ Txe8 2.Dxc4 Y el primer jugador tiene ventaja decisiva. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#34

1...Dc1+ 2.Axc1 Te1 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#35

1.Dxh7+ Txf7 2.Txf8 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#36

1.Txa8 Txa8 2.Rxe3 Y el primer jugador tiene dos peones de más. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#37

1.Axh7+ Rxh7 2.Dxf8 Y el primer jugador tiene ventaja decisiva. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#38

1...Txd3 2.Dxd3 Txb6 3.Dd8+ Af8 Y las blancas abandonan. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#39

1.Dg7+ Axc7 2.Te8+ Af8 3.Txf8 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#40

1.Tc8+ Dxc8 2.Dxc7+ Txc7 3.Txc7 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#41

1.De7 Dc7 2.Df8+ Txf8 3.Txf8 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#42

1.De8 Ra5 2.Dc6 Txc7 3.Db5 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#43

1.Cd2 d6 2.Cxe4 dxe5 3.Cxf6 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#44

1...Dd7 2.Dc4 Txf1+ 3.Dxf1 Dxe6 Con ventaja decisiva. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#45

1.Te8 Dxe8 2.Df6+ Tg7 3.Dxc7 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#46

1.Txe5 Dxe5 2.Df3 Df6 3.Dd5+ Df7 4.Dxf7 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#47

1...Ta5 2.Ta3 Ab3+ 3.Rb2 Axc6+ Ganando. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#48

1.Dxc7+ Txc7 2.Td8+ Tc8 3.Txc8 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#49

1.Axf5 Ad7 [Después de 1...exf5 2.Dxd5+ Tc6 3.Dxc6 Jaque Mate. Y en caso de 1...Dg7 2.Axc6 Dxc6 3.Dc3 Ganando.] **2.Axc6 Dxc6 3.c4** Y las blancas tienen clara ventaja. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#50

1...Axb3 2.cxb3 Txd3 3.Re2 Td6 Y las negras tienen ventaja decisiva. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#51

1.Ac3 Dxc3 2.Txh6+ Axh6 3.Dxc3+ Tg7 4.Ag4 Y el primer jugador tiene ventaja decisiva. Este

ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#52

1.Td5+ Cxd5 2.Ae2+ Ra5 3.Ta7+ Ta6 4.Txa6 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#53

1.Td7 Dxd7 2.Dxe5+ Rg6 3.Tf5 h6 4.Dxh8 Ganando. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#54

1.Af6 gxf6 2.exf6 Tg8 3.Td8! Tcxd8 4.Txd8 Txd8 5.Dg7 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#55

1.Axf5 exf5 2.Cxf5 Tg8 3.Te8! Dxe8 4.Df6+ Tg7 5.Dxg7 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#56

1...Tg6+ 2.Rh2 Dd2+ 3.Axd2 Tf2+ 4.Dg2 Tgxf2 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#57

1.Ch5 gxh5 2.Tg3 Af8 3.Cxh7+ Cg4 4.Cf6 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#58

1...De5 2.Tc4 Cd3+ 3.Rb1 Dxd4 4.Txd4 Tc1 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#59

1.Dxa7 Dxa7 2.Te8+ Af8 3.Ad4+ Dg7 4.Txf8 Jaque Mate. Este

ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#60

1.Aa3 Dxa3 2.De6 Cd8 3.Df7+ Cxf7 4.Ce6 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#61

1...Ad5 2.Dd3 Dxd3 3.Cxd3 Axd3 4.Rxd3 Txd3 Ganando. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#62

1.Te8+ Txe8 2.Dxf7+ Rh8 3.Dxe8+ Df8 4.Dxf8 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#63

1...Txc3+ 2.Dxc3 [Después de 2.Cxc3 Dxc2 Con una saludable dama de más.] **2...Dxe4+ 3.Rd2 Dxf4+ 4.Rc2 Dxd6** Con ventaja decisiva. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#64

1.Af1 Dxh2 2.Dxd5 cxd5 3.Axb5+ Ac6 4.Axc6 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#65

1.Aa7 Cc8 2.Ab8+ Cc7 3.a7 Cxa7 4.Axa7 Ventaja decisiva blanca. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#66

1.Axe6+ Cxe6 2.Dxd5 Dxd5 3.Txd5 Axb2 4.Ae5 Y las blancas tienen ventaja decisiva. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#67

1.Axa5 Dxa5 2.Cgxf6+ Axf6 3.Cxf6+ Rf7 4.Cxd7 Ganando. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#68

1...b4 2.axb4 Txb4 3.gxh4 g3 4.fxg3 c3+ 5.bxc3 a3 Y el blanco tiene que abandonar ya que su monarca no puede detener al peón negro a la vez que defiende su alfil. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#69

1...Ce2 2.Tcxc2 Txb3+ 3.gxh3 Dxe4+ 4.f3 Dxf3+ 5.Rh2 Ae5+ Ganando. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#70

1...Txf2 2.Txf2 Dxf2+ 3.Dxf2 Axf2+ 4.Rxf2 Txd2+ 5.Re3 Txb2 Y el segundo jugador tiene ventaja decisiva. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#71

1.Te5 Dd7 2.Txe8+ Dxe8 3.d7 Dxd7 4.Db8+ Rh7 5.Dh8+ Cxh8 6.Tg7 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#72

1.Txg7+ Dxg7 2.Axe6+ Tf7 3.Tg1 Dxg1 4.Dxf7+ Rh8 5.Dh5+ Rg7 6.Dh6# Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#73

1.gxf6 Cxg6 2.hxg6+ Rg8 3.Th8+ Rxh8 4.f7 Ae7 5.Th1+ Ah4 6.f8D Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#74

1...Cxd4 2.Txe4 [Lugo de 2.Dxd4 Dxg5 Ganando.] **2...dxe4 3.Ac4+ Rh8 4.Df4** [4.Cf7+ Dxf7 5.Axf7 Cf3+ 6.Rg2 Txd2+ Y el negro tiene ventaja decisiva.] **4...Dxg5 5.Dxg5 Cf3+ 6.Rg2 Cxg5** Y el segundo jugador tiene una saludable torre de más. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#75

1.Axg6 fxg6 [Después de 1...hxg6 2.Th8 Jaque Mate.] **2.Dxe6+ Tf7 3.Txb7 Rxh7 4.Dxf7+ Rh6 5.Ag7+ Rh5 6.De6** Y las negras abandonan ya que el jaque Mate es inevitable. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#76

1.Tc5+ Rb8 2.Axb7 Txb7 3.Txb7+ Rxb7 4.Dg2+ Rb8 5.Tb5+ Rc7 6.Db7+ Rd6 7.Td5 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#77

1...Tc2 2.Da5 Ac3 3.Txe4 Dxe4 4.Dd8+ Rg7 5.Tg1 Ad4 6.Ad6 Dxg2+ 7.Txg2 Tc1+ 8.Tg1 Txg1 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#78

1.Cd5 Dd8 2.Axc7 Dd7 3.Dg4 Te6 4.Txe6 Dxe6 5.Cf6+ Rf8 6.Ad6+ Dxd6 7.Dxc8+ Re7 8.Cg8 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#79

1.f5 Dg5 [Después de 1...Axf5 2.Txe8+ Dxe8 3.Axg7 Jaque Mate.] **2.Axg7+ Dxg7 3.f6 Dg6 4.f7+ Ce5 5.Txe5 dxe5 6.Dxe5+ Dg7**

7.Dxe8+ Axe8 8.fxe8D+ Dg8

9.Dxg8 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

#80

1.Txg7 Txg7 2.Cxf6 De7 3.Cxe8 Dxe8 4.Df4 Te7 5.f6 Cg6 6.Txe7 Cxe7 7.f7 Df8 8.Df6+ Dg7 9.f8D+ Cg8 10.D6xg7 Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

