

Unidad 13

El rey viajero Un paseo peligroso

Al rey le sienta muy bien quedarse tranquilo en la seguridad de su castillo. Los paseos, cuando se está rodeado de terribles enemigos, no son muy recomendables. Fíjate en las partidas que siguen y verás lo cierto que es esto que te decimos.

Partida número 1. V. Holzhausen - Dr. Tarrasch. Hamburgo, 1911.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Cf6 4.Cc3 Ae7 5.d4 exd4 6.Cxd4 d6 7.O–O O–O
8.h3 Te8

Deja sin defensa f7. Primera señal de advertencia.

9.Af4 Cd7

Quiere jugar **Af6** y saltar a **c5** para atacar **e4**, pero, por un instante, las piezas negras quedan enredadas. Hay que ver si se puede aprovechar esta situación antes de que todo se ponga en orden nuevamente.

10.Axf7 jaque

Esto ya lo conoces bien...

10...Rxf7 11.Ce6 Rxe6

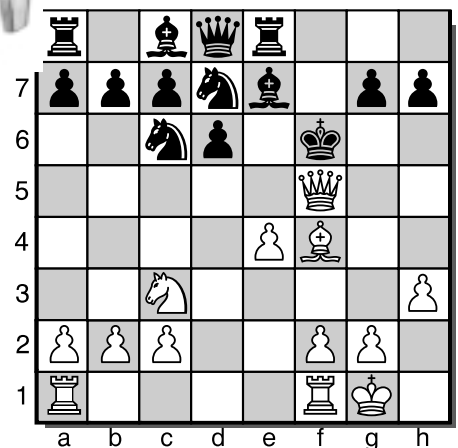
Para no perder la dama.

12.Dd5 jaque Rf6

El rey debió salir de viaje.

13.Df5 jaque mate

Bueno, al menos no se cansó, fue un paseo realmente corto.



Partida número 2. Huber – Lemke. Essen, 1936.

1.e4 Cf6 2.Cc3 d5 3.exd5 Cxd5 4.Ac4 Cb6 5.Ab3 c5 6.d3 Cc6 7.Cf3 e5
8.O–O Ag4

Esta partida es verdaderamente muy interesante...

9.h3

Si el blanco juega 9.Cxe5, entonces 9...Cxe5 y el alfil queda defendido.

9...Ah5

Debió tomar el caballo.

10.Cxe5

¡Ahora sí! Si el alfil no toma la dama (Ag6), las blancas estarían con un peón de más.

10...Axd1 11.Axf7 jaque, Re7 12.Ag5 jaque, Rd6

No es mate, pero el rey inicia un largo viaje acosado por muchos peligros.

13.Ce4 jaque, Rxe5

El rey negro toma ánimo y se dispone a enfrentarse a lo peor. Si trata de volver a casa (13...Rc7 14.Axd8 jaque, Txd8 15.Cxc6 Rxc6 16.Taxd1), las blancas quedan con dos peones de más y a la larga también vencerán.

14.f4 jaque, Rd4 15.Taxd1

¡Ahora quieren hacer c3 jaque mate! (no permiten Rxd3).

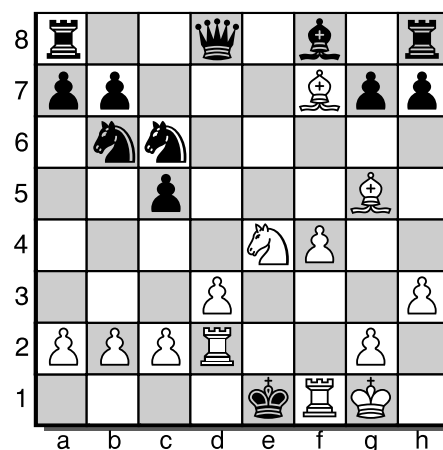
15...Re3

¡En la boca del lobo!

16.Tf3 jaque, Re2 17.Td2 jaque

17.Cc3 jaque mate, terminaba más rápido.

17...Re1 18.Tf1 jaque mate

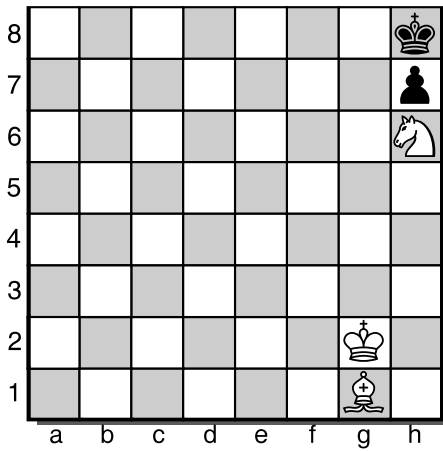


Parece que el rey negro quiso hacer una visita personal al territorio de rey blanco... ¡Ya vimos que no fue muy bien recibido!

Lo que has aprendido

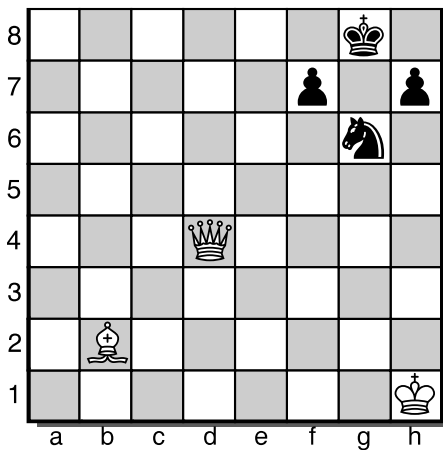
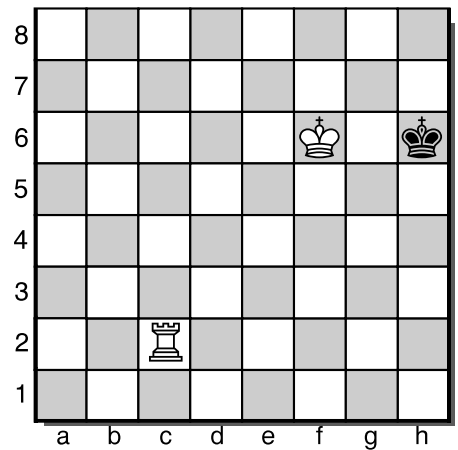
¡No saques a pasear a tu rey! Él sabe esperar el momento oportuno para entrar en combate. ¡Sólo cuando quedan muy pocas piezas se transforma en un poderoso guerrero!

Ejercicios Unidad 13



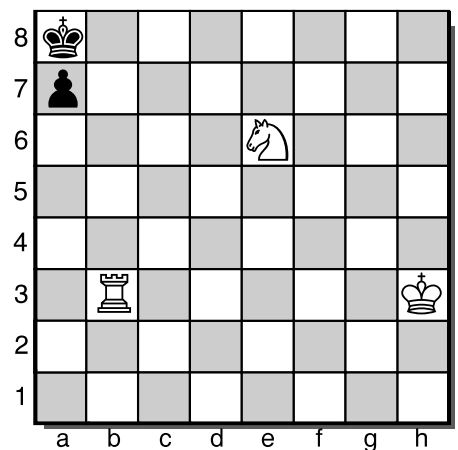
1. Juegan las blancas.
Mate en una.

2. Juegan las blancas.
Mate en una.

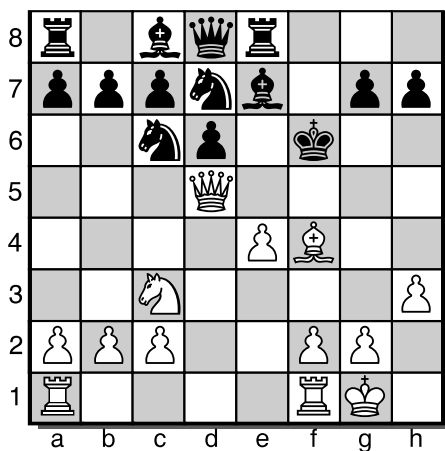
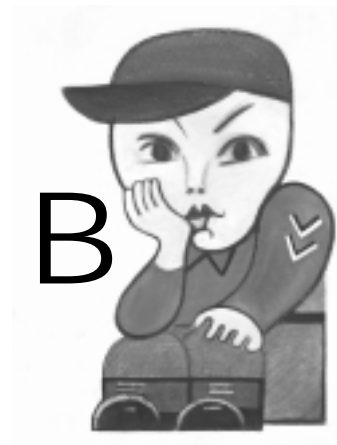


3. Juegan las blancas.
Mate en una.

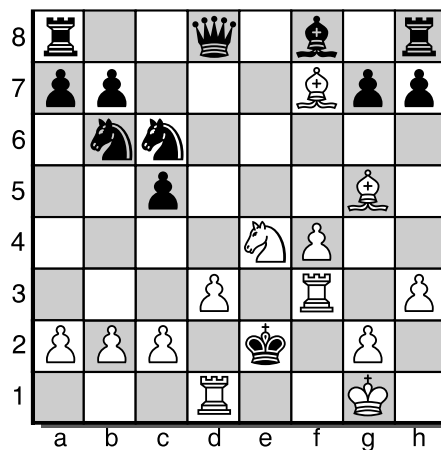
4. Juegan las blancas.
Mate en una.



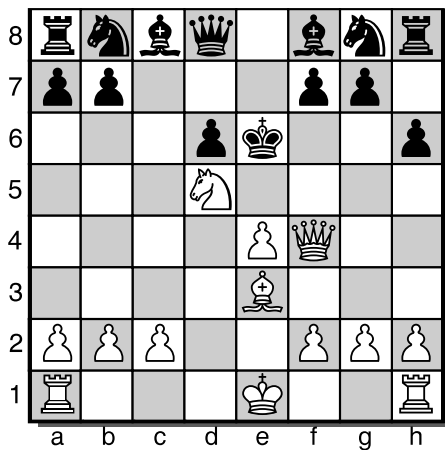
Ejercicios Unidad 13



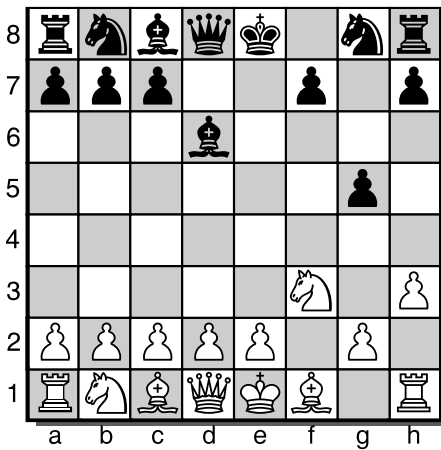
5. Juegan las blancas.
Mate en una.



6. Juegan las blancas.
Mate en una.



7. Juegan las blancas.
Mate en una.



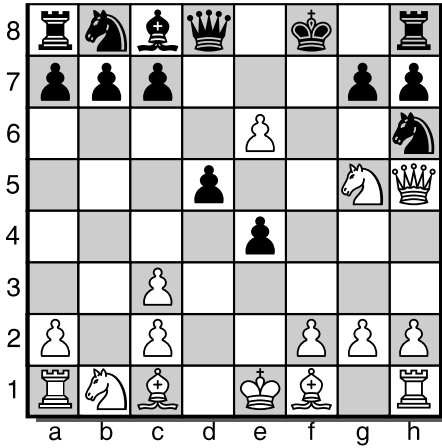
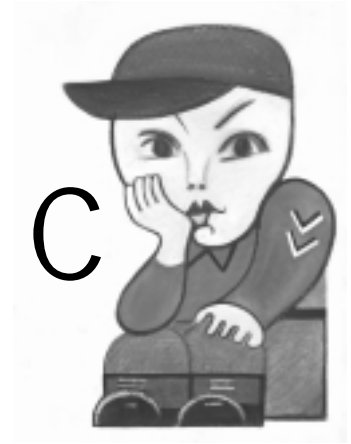
8. Juegan las blancas.
Mate en una.

Krogius-Ojanen, Helsinsky 1951

Lewis-N.N. Inglaterra 1820

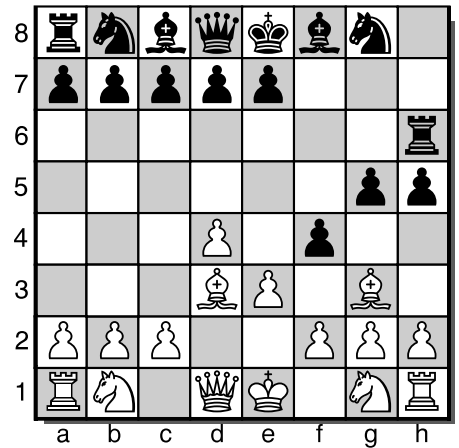


Ejercicios Unidad 13



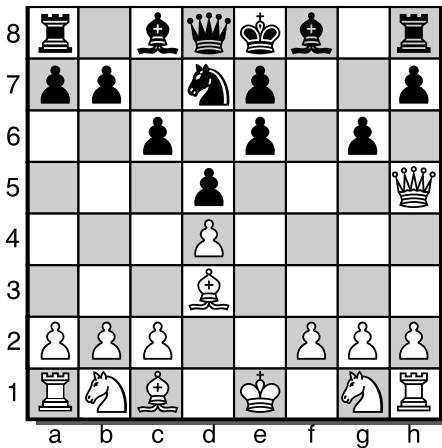
Weiss - Pollock, Estados Unidos
1889

◀ 9. Juegan las negras.
Mate en dos.



▶ 10. Juegan las negras.
Mate en tres. ¡La primera
movida es de alfil!

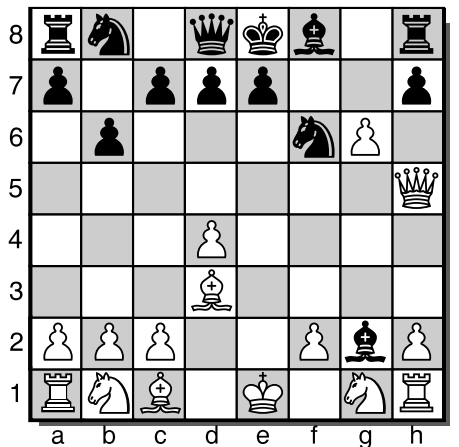
N.N. -Lewis, Inglaterra 1825



Karpinski - Marshall, Buffalo 1901

◀ 11. Juegan las negras y
ganan.

▶ 12. Juegan las blancas. ¡El
rey ayuda en la cacería!



Marshall - Janowski, Nueva York
1916

Soluciones Unidad 13



A

1. **1.Ad4** jaque mate.
2. **1.Th2** jaque mate.
3. **1.Dg7** jaque mate.
4. **1.Cc7** jaque mate.

B

5. **1.Df5** jaque mate.
6. **1.Cc3** jaque mate.
7. **1.Df5** jaque mate.
8. **1.Ag3** jaque mate.

C

9. **1...Af2** jaque **2.g3 Axc3** jaque mate.
10. **1...Aa4** jaque, **2.Rxa4 Cc5** jaque, **3.Rb5 Cd4** jaque mate.
11. **1...Dd8** jaque.
12. **1.Rc2** con la idea de **Te1** jaque mate.



Sabías que....?

En la China se juega una extraña modalidad de ajedrez. El tablero está dividido por un río, hay piezas como cañones y elefantes. Y el emperador nunca puede salir de su palacio.