

Índice



- 1 Es fácil mover las piezas.** Primera parte. La torre, el alfil y la dama.
- 2 Es fácil mover las piezas.** Segunda parte. El rey, el caballo y los peones.
- 3 Las capturas.** Mis piezas tienen hambre.
- 4 El mate de las dos torres.** Dos perros fieles y feroces.

5 Mates en una jugada. Tres repertorios de mate. Ese rey no escapará.

6 Dos movimientos extraordinarios:

- El Enroque. Un castillo para tu rey.
- La Coronación. El peoncito que llega a la meta y se transforma.



7 Las amenazas. Mis piezas quieren guerra.

8 El ataque doble. Si te ataco una vez quizá te salves, si te ataco dos...

9 El mate de la Dama. Sin tocarlo, la dama lo empuja, y el rey se acerca a ver su trabajo.



10 La apertura. Una a una mis piezas se despiertan.

11 La diagonal fatal. Sólo un loco jugaría así.

12 El mate pastor. Expulsa a la dama entrometida.

13 Mate al rey encerrado. Tantos amigos alrededor no lo dejan respirar.

14 El rey viajero. Un paseo peligroso.

15 ¡Últimos detalles antes de comenzar la batalla!

- Las tablas.
- La captura al paso.

