

DIAGNÓSTICO DE NIVEL

El banco de preguntas

Todas las preguntas del diagnóstico,
con su respuesta, el porqué y
cómo se comprobó cada posición.

696

PREGUNTAS

9

ÁREAS

5

ESCALONES



IA Oscar Angulo Cubero

ACADEMIA AJEDREZ INTEGRAL

Cómo está armado

Trae las respuestas. Este libro es para estudiar y para corregir: cada pregunta viene con la respuesta marcada, el porqué y cómo se comprobó la posición. No sirve para tomarlo como prueba. El diagnóstico se rinde en *entreno/diagnostico.html*, y en papel está *diagnostico-de-nivel.pdf*, que es UNA forma sorteada de 60 preguntas — ese sí se le entrega al alumno.

La prueba sortea, el banco no cambia. Cada diagnóstico toma 60 preguntas de estas 696 —reglas y movimientos 5, valor del material 6, principios de apertura 6, táctica 9, mates y seguridad del rey 8, finales 8, estrategia y planes 6, cálculo y visualización 7, maestría 5, cada área con una cuota fija de cada escalón— y vale 198 puntos. Así, dos diagnósticos del mismo alumno se comparan aunque las preguntas hayan sido otras.

Cada pregunta tiene su dificultad en puntos Elo: la fuerza con la que se acierta la mitad de las veces. Las de tablero salen del rating del ejercicio en Lichess; las demás, de las respuestas de los diagnósticos ya rendidos, cruzadas con el Elo que declaró cada persona. La fuerza del alumno es la que mejor explica cuáles resolvió y cuáles no, con la misma curva del Elo, y el nivel es el tramo de Elo de esa fuerza. Resolver una difícil de mover en el tablero pesa mucho más que acertar una fácil de opción, donde también se acierta al azar. El escalón de cada pregunta (de 1 a 5) es el tramo de su dificultad: menos de 1100, 1100 a 1399, 1400 a 1699, 1700 a 1999 y 2000 o más.

NIVEL ESTIMADO	FUERZA EN ELO	QUÉ SIGNIFICA
Principiante	hasta 1399	Está aprendiendo las reglas y a no dejar piezas. El objetivo de estas semanas es jugar sin errores de reglamento y contar bien el material.
Básico	1400 a 1599	Ya juega partidas completas. Toca asentar la táctica básica y los mates elementales: es lo que decide sus partidas hoy.
Intermedio	1600 a 1799	Tiene base. Ahora los puntos se ganan con finales, planes y cálculo ordenado, más que con nuevas aperturas.
Avanzado	1800 a 1999	Juega bien en general. Conviene trabajar por debilidades concretas y preparar torneos con partidas largas analizadas.
Muy avanzado	2000 o más	Resuelve también lo difícil: cálculo largo, técnica de finales y criterio posicional. El plan pasa a ser preparación de competencia: repertorio propio, análisis con motor y trabajo por rival.

Ninguna opción se delata por el largo. Las cuatro opciones de cada pregunta miden prácticamente lo mismo (la correcta nunca gana por más de dos caracteres) y la explicación va aparte, nunca dentro de la opción. Antes la correcta era la más larga en 91 de 96 ítems: se aprobaba media prueba eligiendo la más larga, sin saber ajedrez. Al agregar un ítem hay que respetarlo.

En todas las posiciones juegan las blancas salvo que el enunciado diga lo contrario, y el tablero se mira siempre desde el lado blanco: es una cosa menos que descifrar mientras se mide otra. Los ítems de tablero se responden con UNA jugada, también los mates en dos o en tres: se pide la jugada clave, no la secuencia.

Las áreas

ÁREA	PREGUNTAS	POR ESCALÓN (1·2·3·4·5)
 Reglas y movimientos	44	26 · 8 · 8 · 2 · 0
 Valor del material	84	37 · 13 · 16 · 3 · 15
 Principios de apertura	82	19 · 20 · 18 · 20 · 5
 Táctica	96	40 · 23 · 10 · 7 · 16
 Mates y seguridad del rey	80	37 · 18 · 14 · 9 · 2
 Finales	81	18 · 20 · 22 · 9 · 12
 Estrategia y planes	76	26 · 20 · 13 · 12 · 5
 Cálculo y visualización	78	28 · 21 · 14 · 4 · 11
 Maestría	75	19 · 18 · 14 · 15 · 9



Reglas y movimientos 44 preguntas

Qué mide. Cómo mueve cada pieza y las reglas que más se olvidan: enroque, captura al paso, ahogado.

Cuando está flojo. Todavía se le escapan reglas. Hasta que estén firmes, va a perder partidas por cosas que no tienen que ver con jugar bien.

Qué entrenar. Repasar las lecciones de Movimientos y Reglas especiales, sin saltarse el enroque ni la captura al paso.

Escalón 1 ★★★★★ 26 preguntas

1 ★★★★★ reg_caballo

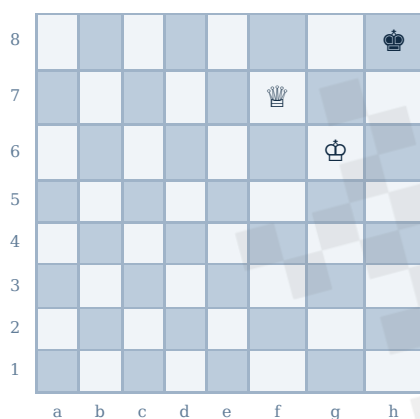
¿Cómo se mueve el caballo?

- a) En diagonal, tan lejos como quiera si el camino está libre.
- b) En forma de L: dos casillas en una dirección y una perpendicular. ✓**
- c) En línea recta por su fila o su columna, sin límite de casillas.
- d) Una sola casilla por turno, en cualquiera de las ocho direcciones.

Por qué. El caballo es la única pieza que salta: por eso es tan útil en posiciones cerradas.

2 ★★★★★ reg_ahogado

Juegan las negras y no tienen ninguna jugada legal, pero su rey NO está en jaque. ¿Qué pasa?



Juegan las negras

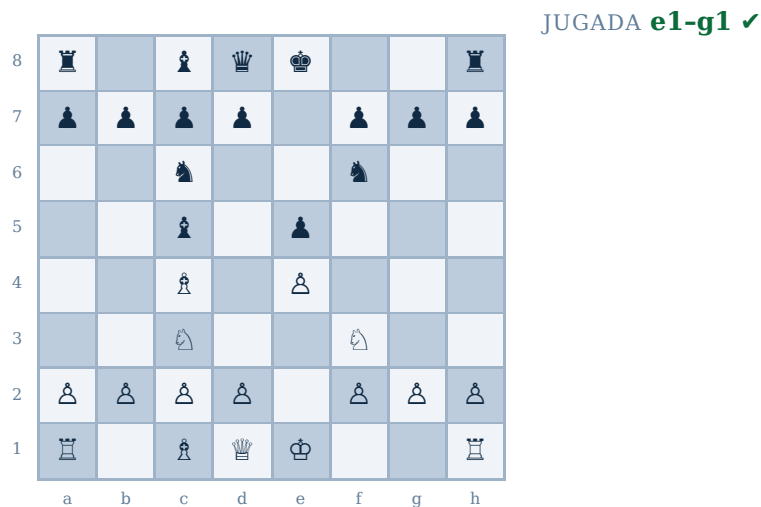
- a) Es tablas por ahogado (rey ahogado). ✓**
- b) Es jaque mate y ganan las blancas.
- c) Se repite la jugada anterior.
- d) Las negras pierden por no poder mover.

Por qué. Sin jaque y sin jugada legal, la partida es tablas. Con dama y rey hay que vigilar siempre el ahogado.

Cómo se comprobó: `in_stalemate() == true`

3 ★☆☆☆☆ reg_enroque

Enroca corto con las blancas.



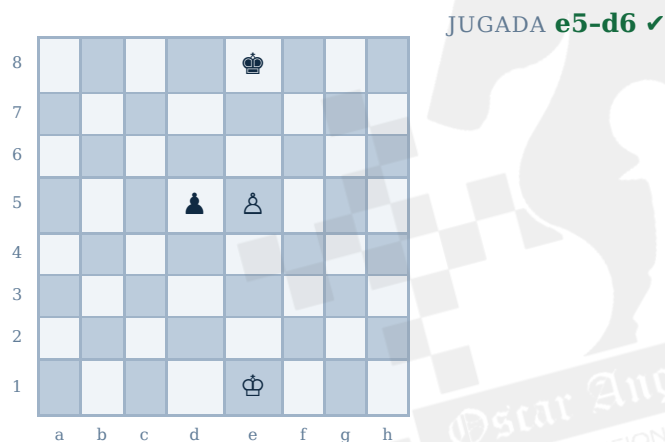
Juegan las blancas

Por qué. El enroque pone al rey a salvo y conecta las torres: en igualdad de condiciones, cuanto antes mejor.

Cómo se comprobó: la jugada es legal y su bandera incluye el enroque corto (k)

4 ★☆☆☆☆ reg_al_paso

Las negras acaban de jugar ...d7-d5. Captura al paso.



Juegan las blancas

Por qué. La captura al paso solo se puede hacer inmediatamente después del avance doble del peón rival.

Cómo se comprobó: la jugada es legal y su bandera incluye la captura al paso (e)

5 ★☆☆☆☆ reg_casillas

¿Cuántas casillas tiene un tablero de ajedrez?

- a) 60
- b) 81
- c) 72
- d) 64** ✓

Por qué. El tablero es una cuadrícula de $8 \times 8 = 64$ casillas: 32 claras y 32 oscuras.

6 ★☆☆☆☆ reg_torre_recorrido

¿Cómo se mueve la torre?

- a) En forma de L, como el caballo, saltando por encima de todo.
- b) En línea recta por su fila o su columna, sin límite de casillas. ✓**
- c) En diagonal, tan lejos como quiera si el camino está libre.
- d) Una sola casilla por turno, en cualquiera de las ocho direcciones.

Por qué. La torre se detiene en la primera pieza que encuentra en su camino: no puede saltar, a diferencia del caballo.

7 ★☆☆☆☆ reg_promocion

Un peón que llega a la última fila puede coronar en...

- a) En cualquier pieza, incluido un segundo rey propio.
- b) Solo en dama, que es la pieza más fuerte que hay en el juego.
- c) En dama, torre, alfil o caballo: nunca en rey ni en peón. ✓**
- d) En dama o en caballo, que son las dos que dan mate.

Por qué. Coronar en dama es lo más frecuente, pero elegir torre, alfil o caballo a veces evita un ahogado o da un mate más rápido.

8 ★☆☆☆☆ reg_jaque_obligado

Tu rey está en jaque y tienes una jugada que gana la dama rival, pero no te saca del jaque. ¿Qué puedes hacer?

- a) Ganar la dama: con material de más se gana igual de fácil.
- b) Cualquiera de las dos, a elección del jugador.
- c) Ganar la dama, si después puedes tapar el jaque.
- d) Nada: en jaque solo valen las jugadas que lo resuelven. ✓**

Por qué. El jaque es obligatorio de atender: mover el rey, capturar a quien lo da o interponer algo. Cualquier otra jugada, por buena que sea, no existe.

9 ★☆☆☆☆ reg_forma_l

¿Qué pieza se mueve siempre en forma de «L»?

- a) El caballo ✓**
- b) El alfil
- c) La torre
- d) La dama

Por qué. El caballo es la única que se mueve en «L» —dos casillas en una dirección y una perpendicular— y la única que salta por encima de las demás.

10 ★☆☆☆☆ reg_h1_clara

En la posición inicial, ¿de qué color es la casilla h1 y qué regla lo resume?

- a) Oscura: «el rey siempre en casilla clara»
- b) Clara: «la dama se viste de su color»
- c) Oscura: «casilla oscura a la derecha»
- d) Clara: «casilla clara a la derecha» ✓**

Por qué. «Casilla clara a la derecha»: vista desde las blancas, la esquina de abajo a la derecha del tablero siempre es clara. Si sale oscura, el tablero está mal puesto.

11 ★★★★★ reg_notacion_enroque

¿Cómo se anota en notación algebraica el enroque corto?

- a) O-O-O
- b) O-O ✓**
- c) 0-0
- d) E.C.

Por qué. El enroque corto se anota O-O, con la letra O; el largo, O-O-O. Se escriben con letra, no con el número cero.

12 ★★★★★ reg_ahogado_resultado

Si el jugador en turno no tiene el rey en jaque, pero no le queda ninguna jugada legal, la partida es...

- a) Repetición de turno
- b) Jaque mate
- c) Derrota inmediata
- d) Tablas por ahogado ✓**

Por qué. Esa situación se llama ahogado (stalemate) y el resultado son tablas, no una derrota. Con ventaja aplastante hay que vigilarla: es la forma más común de dejar escapar una partida ganada.

13 ★★★★★ reg_triple_repeticion

Si la misma posición se repite tres veces, con el mismo jugador en turno y los mismos derechos (enroque, al paso), ¿qué puede reclamar un jugador?

- a) Nada: la partida sigue igual
- b) Tablas por triple repetición ✓**
- c) La victoria automática
- d) Una jugada extra de regalo

Por qué. La repetición no tiene que ser en jugadas seguidas, y da derecho a reclamar tablas sin importar quién esté mejor en el tablero. Ojo: se reclama, no se declara sola.

14 ★★★★★ reg_50_jugadas

¿Qué dice la «regla de las 50 jugadas»?

- a) Cada jugador tiene 50 segundos para cada jugada
- b) Después de la jugada 50 la dama pierde valor
- c) Sin captura ni jugada de peón en 50, hay tablas ✓**
- d) Una partida no puede pasar de 50 jugadas en total

Por qué. Si pasan 50 jugadas seguidas de cada bando sin ninguna captura y sin mover ningún peón, cualquiera de los dos puede reclamar tablas. Existe para que una posición sin progreso no se estire para siempre.

15 ★★★★★ reg_material_insuficiente

¿Cuál de estos finales es tablas automáticas por material insuficiente para dar mate?

- a) Rey y dos alfiles contra rey
- b) Rey y dos torres contra rey
- c) Rey y dama contra rey solo
- d) Rey y alfil contra rey solo ✓**

Por qué. Con rey y un alfil —o rey y un caballo— no existe ninguna red de mate posible contra el rey solo, así que la partida es tablas de inmediato. Con dos torres, con dama o con dos alfiles sí se da mate.

16 ★★★★★ reg_pieza_tocada

En una partida con la regla de «pieza tocada, pieza jugada», si tocas una pieza propia con intención de moverla...

- a) Debes capturarla tú mismo con otra pieza
- b) Puedes cambiar de idea sin ninguna consecuencia
- c) Tienes que moverla si tiene alguna jugada legal ✓**
- d) Pierdes la partida en ese mismo momento

Por qué. La regla de torneo obliga a mover la pieza que se tocó, siempre que tenga alguna jugada legal. Por eso, para acomodar una pieza torcida sin comprometerse, primero hay que avisar «compongo».

17 ★★★★★ reg_compongo

¿Para qué sirve decir «compongo» (j'adoube) antes de tocar una pieza?

- a) Para pedir unos minutos más en el reloj
- b) Para acomodarla sin quedar obligado a moverla ✓**
- c) Para anunciar que la jugada siguiente da mate
- d) Para ofrecerle tablas al rival en ese momento

Por qué. Avisa al rival de que vas a enderezar una pieza mal colocada en su casilla, y que eso no cuenta como haberla tocado para moverla. Hay que decirlo ANTES de tocarla, nunca después.

18 ★★★★★ reg_cuántas_piezas

¿Cuántas piezas tiene cada jugador al empezar la partida, contando los peones?

- a) 24
- b) 16 ✓**
- c) 12
- d) 20

Por qué. Cada bando empieza con 16: un rey, una dama, dos torres, dos alfiles, dos caballos y ocho peones. Entre los dos, 32 piezas en 64 casillas: justo la mitad del tablero ocupada.

19 ★★★★★ reg_peon_captura

¿Cómo captura un peón a una pieza rival?

- a) Hacia atrás y en diagonal, una casilla
- b) En diagonal, una casilla hacia adelante ✓**
- c) No captura: el peón solamente avanza
- d) En línea recta, igual que cuando avanza

Por qué. El peón avanza recto pero captura en diagonal, y esa diferencia explica media estrategia de peones: una pieza justo enfrente lo bloquea sin estar en peligro, y en cambio no está a salvo en las dos diagonales.

20 ★★★★★ reg_peon_primer_salto

Un peón que todavía no se ha movido, ¿cuántas casillas puede avanzar en su primera jugada?

- a) Una o dos, a elección ✓**
- b) Hasta tres casillas
- c) Siempre dos casillas
- d) Solo una, nunca dos

Por qué. Solo en su primer movimiento el peón puede elegir entre una casilla y dos; de ahí en adelante avanza de una en una. Y ese avance doble es justamente el que habilita la captura al paso del rival.

21 ★★★★★ reg_caída_bandera

Si a un jugador se le acaba el tiempo en el reloj, ¿qué pasa normalmente?

- a) Son tablas siempre, sin ninguna excepción
- b) Gana de inmediato quien se quedó sin tiempo
- c) Pierde, salvo que el rival no pueda dar mate nunca ✓**
- d) El reloj se reinicia y la partida continúa igual

Por qué. Quedarse sin tiempo pierde la partida, con una excepción: si al rival no le queda material con el que dar mate en ninguna secuencia posible —por ejemplo, si solo le queda el rey—, el resultado son tablas.

22 ★★★★★ reg_jaque_perpetuo

¿Qué es el «jaque perpetuo» como recurso defensivo?

- a) Un tipo de enroque que se hace estando en jaque
- b) Un jaque que gana la partida en el acto mismo
- c) Jaques seguidos que el rival no puede evitar ✓**
- d) Un mate especial que solo se da con la dama

Por qué. Cuando un bando está perdido, a veces puede salvarse dando jaques sin parar: si el rey rival no tiene forma de escapar de esa cadena, la posición se repite y la partida termina en tablas.

23 ★★★★★ reg_dama_su_color

Regla mnemotécnica clásica sobre dónde empieza cada dama: «la dama se coloca...»

- a) ...siempre en la columna «e», justo al lado del rey
- b) ...en su color: la blanca en clara, la negra en oscura ✓**
- c) ...enfrente de la dama rival, siempre en diagonal
- d) ...siempre en una casilla oscura, sea del color que sea

Por qué. «La dama se viste de su color»: la blanca empieza en d1, que es casilla clara, y la negra en d8, que es oscura. Es la forma más rápida de comprobar que el tablero y las piezas están bien puestos.

24 ★★★★★ reg_notacion_captura

En notación algebraica, ¿qué indica la letra «x» dentro de una jugada, por ejemplo «Axf6»?

- a) Que el peón corona en dama
- b) Que la jugada da jaque
- c) Que se trata de un enroque corto
- d) Que esa jugada es una captura ✓**

Por qué. La «x» marca siempre una captura: «Axf6» quiere decir que el alfil capturó una pieza rival en f6. El jaque se anota con «+» y la coronación con «=», que son otros signos.

25 ★★★★★ reg_varias_damas

¿Puede un jugador llegar a tener más de una dama al mismo tiempo en el tablero?

- a) No: cada bando tiene una sola dama en la partida
- b) Solo si la dama original ya fue capturada antes
- c) Solo en partidas de ajedrez rápido y relámpago
- d) Sí: coronando un peón mientras conserva la suya ✓**

Por qué. Coronar no reemplaza a la dama original: si todavía la tienes en el tablero y coronas otro peón, terminas con dos damas, y coronando más, con tres o cuatro. No hay ningún tope en el reglamento.

26 ★★★★★ reg_alfil_diagonal

Un alfil se mueve siempre...

- a) Una sola casilla por turno, en cualquier lado
- b) En diagonal, tantas casillas como estén libres ✓**
- c) Formando una «L», como hace el caballo
- d) En línea recta, igual que se mueve la torre

Por qué. Va en diagonal todo lo que quiera mientras el camino esté libre, y por eso nunca cambia de color de casilla: el alfil que empieza en casilla clara se queda en las claras toda la partida.

Escalón 2 ★★★★★ 8 preguntas

27 ★★★★★ reg_enroque_toque

En torneo, con pieza tocada: quieres enrocar y tocas primero la torre. ¿Qué pasa?

- a) Nada: la regla de pieza tocada no aplica al enroque.
- b) Pierdes el derecho al enroque para toda la partida.
- c) Solo puedes mover la torre: el enroque se toca del rey. ✓**
- d) Igual puedes enrocar: se ve que la intención era esa.

Por qué. El enroque es una jugada de rey. Tocar la torre primero obliga a jugarla sola, y si estaba mal ubicada se pierde el enroque de esa jugada — un detalle que solo aparece cuando se juega con árbitro.

28 ★★★★★ reg_al_paso_cuando

Un peón blanco en e5 puede capturar «al paso» a un peón negro que...

- a) Lleva varias jugadas quieto, parado en d5
- b) Acaba de avanzar dos casillas, de d7 a d5 ✓**
- c) Avanzó una sola casilla, de d7 hasta d6
- d) Acaba de avanzar una casilla, de d6 a d5

Por qué. La captura al paso solo es legal en la jugada inmediatamente siguiente al avance doble del peón rival. Si se deja pasar un turno, el derecho se pierde.

29 ★★★★★ reg_enroque_condicion_falsa

¿Cuál de estas condiciones NO hace falta para poder enrocar?

- a) Que al rival le queden menos de cinco minutos ✓**
- b) Que el rey no esté en jaque ni pase por uno
- c) Que el rey y esa torre no se hayan movido nunca
- d) Que no quede ninguna pieza entre el rey y la torre

Por qué. El reloj del rival no tiene nada que ver con la legalidad del enroque. Las tres condiciones reales son las otras: que ni el rey ni esa torre se hayan movido, que no haya piezas entre medio, y que el rey no esté en jaque ni pase ni termine en casilla atacada.

30 ★★★★★ reg_enroque_largo_torre

¿Qué torre participa en el enroque largo?

- a) La torre de la columna «h»
- b) Ninguna: solo se mueve el rey
- c) Cualquiera de las dos torres
- d) La torre de la columna «a» ✓**

Por qué. El enroque largo (O-O-O) lleva el rey hacia el flanco de dama y usa la torre de la columna «a»; el corto (O-O) usa la de la columna «h». Se llama largo porque la torre recorre una casilla más.

31 ★★☆☆☆ reg_columnas_filas

En la notación algebraica, ¿cómo se nombran las columnas y las filas del tablero?

- a) Las dos con números, del 1 hasta el 8
- b) Columnas con números y filas con letras
- c) Columnas con letras y filas con números ✓**
- d) Las dos con letras, de la «a» a la «h»

Por qué. Cada casilla se nombra por su columna (letra, de la «a» a la «h») y su fila (número, del 1 al 8): e4 es la columna «e», fila 4. Siempre en ese orden, primero la letra.

32 ★★☆☆☆ reg_tablas_acuerdo

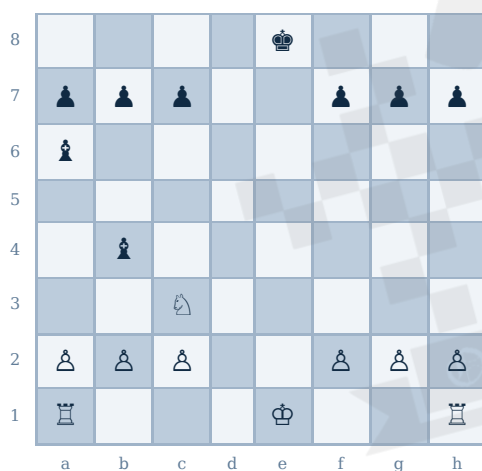
¿Cómo se pueden acordar tablas entre los dos jugadores, sin que se dé ninguna de las otras reglas de tablas?

- a) Uno las ofrece y el otro las acepta ✓**
- b) Los dos se quedan sin tiempo a la vez
- c) No existen: solo hay tablas por regla
- d) Solo el árbitro puede decretarlas

Por qué. En cualquier momento un jugador puede ofrecer tablas —lo correcto es hacerlo después de mover y antes de apretar el reloj— y, si el rival acepta, la partida termina ahí por acuerdo mutuo.

33 ★★☆☆☆ reg_legal_enroque_largo

Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas es legal: ¿cuál?



- a) O-O
- b) Cd5
- c) Rf1
- d) O-O-O ✓**

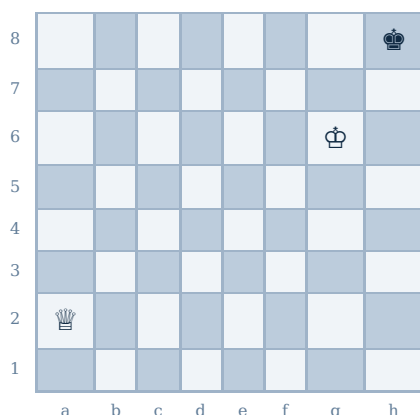
Juegan las blancas

Por qué. El alfil de a6 controla f1: el rey no puede pasar por ahí, así que O-O y Rf1 son ilegales. Cd5 tampoco: el caballo está clavado contra el rey por el alfil de b4. El enroque largo sí vale: el rey pasa por d1 y llega a c1, que no están atacadas (que la torre cruce b1 da igual).

Cómo se comprobó: chess.js: de las cuatro, solo O-O-O es legal

34 ★★☆☆☆ reg_no_ahoga_dama

Dama y rey contra rey. Juegan las blancas. ¿Cuál de estas jugadas NO ahoga al rey negro?



- a) Rh6
- b) Da7 ✓**
- c) De6
- d) Df7

Juegan las blancas

Por qué. Df7 es el ahogado famoso, pero De6 también ahoga: la dama controla g8 desde lejos y el rey de g6 cubre g7 y h7. Rh6 deja al rey negro sin g8 (lo sigue viendo la dama desde a2) y tampoco tiene otra casilla. Da7 parece igual de encerradora, pero deja libre g8: el negro juega ...Rg8 y después viene Dg7 mate.

Cómo se comprobó: chess.js: las cuatro son legales; Df7, De6 y Rh6 ahogan, Da7 no

Escalón 3 ★★★★★ 8 preguntas

35 ★★☆☆☆ reg_enroque_torre_atacada

Enroque largo: la casilla b1, por la que pasa la torre, está atacada por un alfil negro. Las casillas del rey (e1, d1, c1) están todas libres de ataque. ¿Se puede enrocar?

- a) Sí: la regla mira solo las casillas del rey. ✓**
- b) No, salvo que la torre esté defendida por otra pieza.
- c) Sí, si después del enroque el alfil deja de atacar b1.
- d) No: tampoco puede estar atacada la casilla de la torre.

Por qué. El reglamento habla del rey: no puede estar en jaque, ni pasar ni terminar en casilla atacada. La torre puede cruzar b1 atacada sin problema — es la diferencia que más se discute en torneos escolares.

36 ★★☆☆☆ reg_tiempo_sin_material

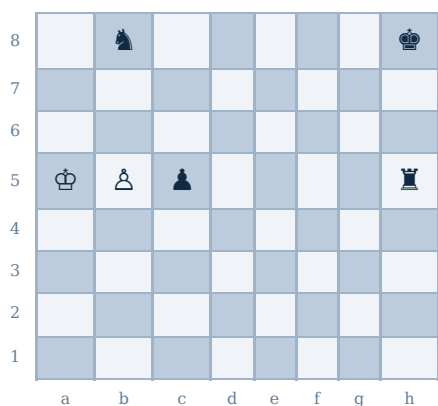
A tu rival se le cae la bandera (se le acaba el tiempo). A ti te queda solo el rey. ¿Cuál es el resultado?

- a) Gana tu rival, porque tiene más material que tú.
- b) Tablas: sin material para dar mate no se gana por tiempo. ✓**
- c) Se sigue jugando: la caída de bandera no cuenta en este caso.
- d) Ganas tú: quien se queda sin tiempo pierde siempre.

Por qué. Es el artículo del reglamento que más partidas de torneo decide mal cuando no se conoce: sin material para dar mate ni siquiera con la peor defensa posible, la caída de bandera es empate.

37 ★★★★★ reg_legal_al_paso_fila

Las negras acaban de jugar ...c7-c5. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas es legal: ¿cuál?



a) b6 ✓

b) Rb4

c) Ra6

d) bxc6

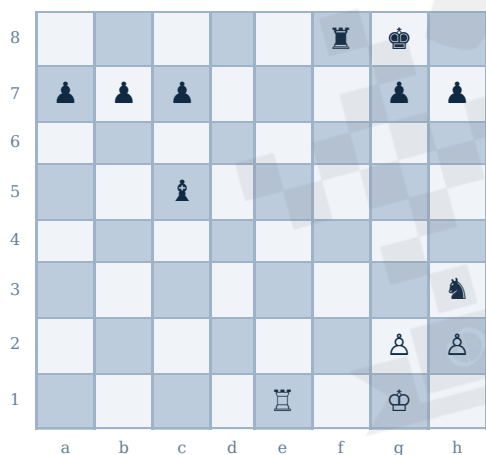
Juegan las blancas

Por qué. La trampa es bxc6 al paso: al capturar se van de la quinta fila los DOS peones (el blanco y el negro), y la torre de h5 queda dando jaque al rey de a5. Por eso es ilegal, aunque la captura al paso esté disponible. Ra6 lo controla el caballo de b8 y Rb4 el peón de c5. Queda b6, que no destapa nada.

Cómo se comprobó: chess.js: de las cuatro, solo b6 es legal (bxc6 a.p. deja al rey en jaque de la torre de h5)

38 ★★★★★ reg_legal_jaque_doble

El rey blanco recibe jaque del caballo de h3 y del alfil de c5 a la vez. Solo una de estas jugadas es legal: ¿cuál?



a) Rf1

b) Te3

c) Rh1 ✓

d) gxh3

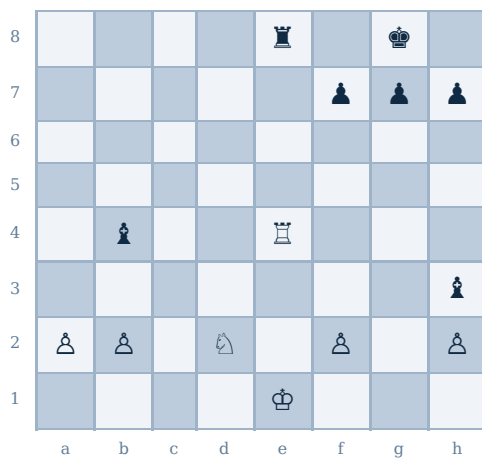
Juegan las blancas

Por qué. Contra un jaque doble no sirve capturar ni tapar: gxh3 deja el jaque del alfil y Te3 deja el del caballo. Solo el rey puede moverse, y no a f1, que la controla la torre de f8. Queda Rh1.

Cómo se comprobó: chess.js: la posición tiene una sola jugada legal, Rh1

39 ★★★★★ reg_legal_clavada_linea

Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas es legal: ¿cuál?



a) Te6 ✓

b) Cf3

c) Rf1

d) Tf4

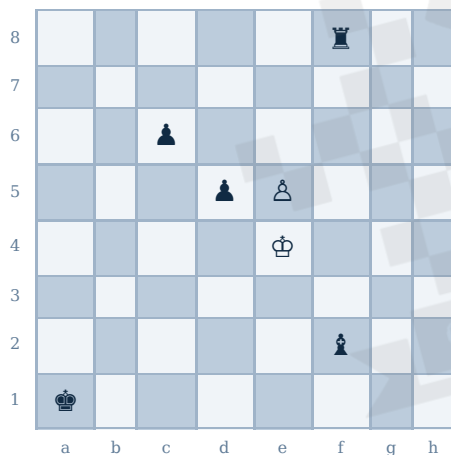
Juegan las blancas

Por qué. La torre de e4 está clavada por la de e8, pero una pieza clavada SÍ puede moverse a lo largo de la línea de la clavada: Te6 es legal. Tf4 la saca de la columna y destapa al rey. El caballo de d2 está clavado por el alfil de b4 y no tiene casilla en esa diagonal, y f1 la controla el alfil de h3.

Cómo se comprobó: chess.js: de las cuatro, solo Te6 es legal

40 ★★★★★ reg_legal_al_paso_jaque

Las negras acaban de jugar ...d7-d5, y ese peón le da jaque al rey blanco. Solo una de estas jugadas es legal: ¿cuál?



a) exd6 ✓

b) Rf4

c) Re3

d) Rxd5

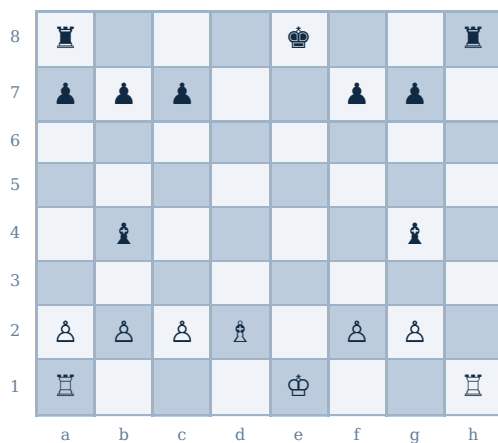
Juegan las blancas

Por qué. La captura al paso también sirve para salir del jaque: exd6 se come al peón que da jaque. Parece ilegal porque el peón blanco no «ataca» d5, pero la regla es la de siempre: justo después del avance doble, se captura como si hubiera avanzado una sola casilla. Rxd5 no, porque el peón de c6 lo defiende; e3 la controla el alfil de f2 y f4 la torre de f8.

Cómo se comprobó: chess.js: el rey está en jaque y de las cuatro solo exd6 (al paso) es legal

41 ★★★★★ reg_legal_enroque_torre_atacada

Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas es legal: ¿cuál?



- a) Re2
- b) O-O-O
- c) O-O ✓
- d) Ad3

Juegan las blancas

Por qué. La torre de h1 está atacada por la de h8, y aun así se puede enrocar corto: la regla mira solo al rey (que no esté en jaque y que no pase ni llegue a una casilla atacada). El largo no, porque el rey pasaría por d1, que controla el alfil de g4. El alfil de d2 está clavado por el de b4, y e2 también la controla el de g4.

Cómo se comprobó: chess.js: de las cuatro, solo O-O es legal

42 ★★★★★ reg_75_jugadas

Se juegan 75 jugadas seguidas de cada bando sin ninguna captura ni movimiento de peón, y la última no es mate. Según las Leyes de la FIDE, ¿qué pasa?

- a) El árbitro declara tablas aunque nadie lo pida ✓
- b) Tablas, pero solo si quedan menos de 7 piezas
- c) Gana quien tenga más material en el tablero
- d) Nada: solo son tablas si un jugador las reclama

Por qué. Con 50 jugadas, las tablas hay que reclamarlas; con 75 son automáticas (Leyes, art. 9.6.2), igual que la quintuple repetición. La confusión típica es aplicar a las 75 lo que vale para las 50.

Escalón 4 ★★★★★ 2 preguntas

43 ★★★★★ reg_repeticion

Para reclamar tablas por repetición, ¿qué es exactamente lo que tiene que repetirse tres veces?

- a) El mismo jaque, tres veces seguidas en la partida.
- b) La posición, sin importar a quién le toque mover.
- c) La posición, con el mismo turno y los mismos derechos. ✓
- d) Las mismas tres jugadas de cada bando, en el mismo orden.

Por qué. Son posiciones, no jugadas, y tienen que ser idénticas en todo: mismo turno, mismos enroques posibles y misma posibilidad de captura al paso. Por eso a veces "la misma posición" no cuenta.

Quedan rey y dos caballos contra rey solo. Según el reglamento de la FIDE, ¿qué pasa con la partida?

- a) Gana el de los caballos si da mate en 50 jugadas
- b) Tablas solo si el rey débil está en el centro
- c) Tablas en el acto por material insuficiente
- d) Sigue: el mate no se fuerza, pero es posible ✓**

Por qué. La partida termina en tablas solo si NINGUNA serie de jugadas legales puede llevar al mate (Leyes, art. 5.2.2). Con dos caballos hay posiciones de mate —si el defensor se equivoca—, así que la partida sigue. Lo que no se puede es forzarlo: con buena defensa, es tablas por las 50 jugadas o por acuerdo.





Valor del material 84 preguntas

Qué mide. El valor de las piezas, las capturas seguras y cuándo un cambio conviene.

Cuando está flojo. Regala o deja de cobrar material. Es lo que más rápido cambia un resultado: una pieza colgada decide la partida sola.

Qué entrenar. Antes de cada jugada, recorrer las piezas rivales sin defensa y las propias: treinta segundos, siempre.

Escalón 1 ★★★★★ 37 preguntas

45 ★★★★★ mat_valores

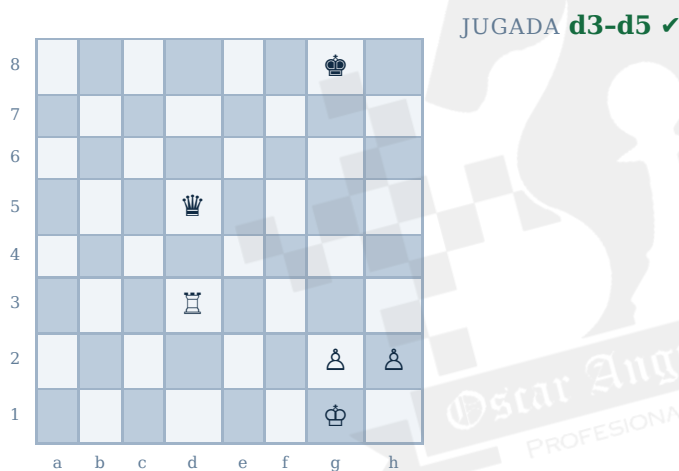
Sin contar al rey, ¿cuál es el orden correcto de menor a mayor valor?

- a) Peón, torre, caballo y alfil, dama.
- b) Peón, alfil, dama, torre y caballo.
- c) **Peón, caballo y alfil, torre, dama. ✓**
- d) Caballo, peón, torre, alfil, dama.

Por qué. La escala de siempre: peón 1, caballo y alfil 3, torre 5, dama 9. Son guías, no leyes: la posición manda.

46 ★★★★★ mat_dama_gratis

Las negras dejaron algo sin defender. Cóbralo.



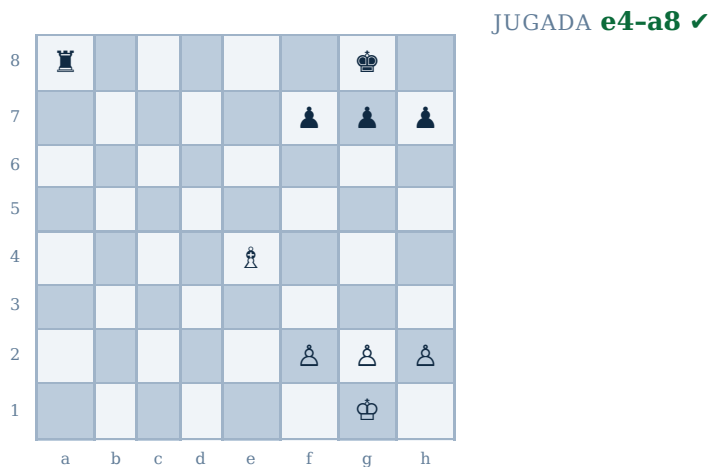
Juegan las blancas

Por qué. Antes de cada jugada, mira qué piezas rivales están sin defensa: es el error más común y el más barato de castigar.

Cómo se comprobó: captura una pieza de 3 puntos o más y después no existe ninguna recaptura legal

47 ★☆☆☆☆ mat_torre_gratis

Gana material con una sola jugada.



Por qué. Un alfil en una diagonal larga y abierta vigila el tablero de esquina a esquina.

Cómo se comprobó: captura una pieza de 3 puntos o más y después no existe ninguna recaptura legal

48 ★☆☆☆☆ mat_cambio

Puedes cambiar tu alfil por una torre rival. ¿Qué es eso y conviene?

- a) Es perder la calidad, así que conviene evitarlo.
- b) Es un cambio que el reglamento no permite hacer.
- c) Es ganar la calidad, dos puntos de ventaja: suele convenir. ✓**
- d) Es un cambio parejo en valor: da exactamente igual hacerlo.

Por qué. Torre (5) por alfil o caballo (3) se llama "ganar la calidad". Conviene salvo que la posición diga lo contrario.

49 ★☆☆☆☆ mat_dama_valor

¿Cuál es el valor aproximado de la dama?

- a) 7
- b) 5
- c) 9 ✓**
- d) 13

Por qué. La dama vale aproximadamente 9 peones: es la pieza más poderosa del tablero.

50 ★☆☆☆☆ mat_pareja_alfiles

¿Por qué se considera valiosa la "pareja de alfiles" en posiciones abiertas?

- a) Porque son las únicas piezas que atacan al rey de lejos.
- b) Porque los alfiles no se pueden cambiar por piezas menores.
- c) Porque un alfil vale más que un caballo en cualquier posición.
- d) Porque entre los dos cubren casillas de los dos colores. ✓**

Por qué. Un solo alfil solo controla casillas de un color; con los dos, un jugador puede dominar todo el tablero, sobre todo con pocos peones que bloqueen las diagonales.

51 ★★★★★ mat_valor_peon

¿Cuál es el valor aproximado de un peón?

- a) 5
- b) 3
- c) 9
- d) 1 ✓**

Por qué. El peón es la unidad con la que se mide todo lo demás: vale 1 punto.

52 ★★★★★ mat_valor_caballo

¿Cuál es el valor aproximado de un caballo?

- a) 5
- b) 3 ✓**
- c) 1
- d) 9

Por qué. Caballo y alfil valen unos 3 peones cada uno. Son las llamadas piezas menores.

53 ★★★★★ mat_valor_torre

¿Cuál es el valor aproximado de una torre?

- a) 1
- b) 3
- c) 5 ✓**
- d) 9

Por qué. La torre vale unos 5 peones: dos peones más que una pieza menor, y esa diferencia es lo que se llama «la calidad».

54 ★★★★★ mat_valor_alfil

¿Cuál es el valor aproximado de un alfil?

- a) 3 ✓**
- b) 1
- c) 5
- d) 9

Por qué. El alfil vale unos 3 peones, igual que el caballo, aunque su fuerza real depende mucho de si la posición está abierta o cerrada.

55 ★★★★★ mat_calidad_cambio

Si cambias tu torre (5 puntos) por el alfil (3 puntos) del rival, ¿qué acabas de hacer?

- a) Un buen cambio, que te deja mejor
- b) Una jugada que gana la partida ya
- c) Un cambio exactamente igualado
- d) Un mal cambio: perdiste la calidad ✓**

Por qué. Cambiar una torre por una pieza menor se llama «perder la calidad»: cediste unos 2 puntos de material. A veces compensa —si a cambio consigues una posición mucho mejor—, pero por sí solo es una pérdida.

56 ★☆☆☆☆ mat_valor_rey

¿Qué valor en puntos se le asigna al rey en las tablas de valores de material?

- a) El mismo que la torre, que son 5 puntos
- b) Ninguno: no se puede capturar ni cambiar ✓**
- c) Cero puntos, porque no sirve para atacar
- d) El mismo que la dama, que son 9 puntos

Por qué. Al rey no se le da valor de cambio porque nunca puede capturarse ni entregarse: la partida termina antes. Eso no quiere decir que sea débil — en los finales es una pieza atacante de primera.

57 ★☆☆☆☆ mat_piezas_menores

¿Cómo se llama, en conjunto, a los alfiles y los caballos?

- a) Piezas pesadas
- b) Piezas centrales
- c) Piezas mayores
- d) Piezas menores ✓**

Por qué. Se agrupan como piezas menores por su valor parecido, unos 3 puntos. Torres y dama son las piezas mayores o pesadas.

58 ★☆☆☆☆ mat_piezas_mayores

¿Cómo se llama, en conjunto, a las torres y la dama?

- a) Piezas menores del tablero
- b) Piezas pasivas de la partida
- c) Piezas mayores, o pesadas ✓**
- d) Piezas centrales del tablero

Por qué. Torres y dama son las piezas mayores —también llamadas pesadas—: tienen más valor y mucho más alcance que alfiles y caballos.

59 ★☆☆☆☆ mat_sacrificio

¿Qué es un «sacrificio» en ajedrez?

- a) Entregar material a cambio de otra ventaja ✓**
- b) Cambiar dos piezas que valen exactamente igual
- c) Perder una pieza por un descuido al calcular
- d) Abandonar la partida antes de que termine

Por qué. Lo que define al sacrificio es que es deliberado: se entrega material porque lo que se recibe a cambio —un ataque, la iniciativa, un mate forzado— vale más que los puntos cedidos. Perder una pieza por descuido no es sacrificar.

60 ★☆☆☆☆ mat_peon_de_mas

En un final con el resto del material igualado, ¿qué suele significar tener un peón de más?

- a) Que la partida se declara tablas de inmediato
- b) Una ventaja real, pero hay que saber jugarla ✓**
- c) La derrota segura del que tiene menos peones
- d) Nada: un peón suelto no cambia el resultado

Por qué. Un peón de más es una ventaja genuina, sobre todo en finales, pero no gana sola: convertirla en punto entero exige técnica. Por eso los finales se estudian.

61 ★★★★★ mat_ganando_cambiar

Si vas ganando en material, ¿qué principio práctico suele convenir?

- a) Evitar todo cambio de piezas a cualquier precio
- b) Cambiar piezas para simplificar hacia el final ✓**
- c) Entregar la ventaja para complicar la posición
- d) Cambiar cuanto antes todos los peones que haya

Por qué. Con material de más conviene cambiar piezas y conservar peones: menos piezas rivales significan menos contrajuego, y los peones son los que coronan. La regla corta es «cambia piezas, no peones».

62 ★★★★★ mat_perdiendo_complicar

Si vas perdiendo en material, ¿qué principio práctico suele convenir?

- a) Ofrecer tablas en todas y cada una de las jugadas
- b) Cambiar cuanto antes todas las piezas que haya
- c) Abandonar apenas se pierde el primer peón
- d) Evitar los cambios y buscar complicaciones ✓**

Por qué. Con material de menos, simplificar es entregarse: cuantas más piezas queden, más posibilidades hay de que el rival se equivoque. Es el reverso exacto del principio anterior.

63 ★★★★★ mat_torre_y_peon

En puntos, ¿a qué equivale aproximadamente una torre junto con un peón?

- a) A dos piezas menores: 5+1 contra 3+3 ✓**
- b) A un solo caballo, ni más ni menos
- c) A una dama entera, con sus 9 puntos
- d) A nada: el peón no suma al lado de una torre

Por qué. Torre más peón son 6 puntos, y dos piezas menores también. Es un desequilibrio clásico y ninguno de los dos lados está objetivamente mejor: depende de si la posición es abierta (mejor la torre) o cerrada (mejores las menores).

64 ★★★★★ mat_pieza_colgada

¿A qué se le llama que una pieza esté «colgada»?

- a) A que está a punto de coronar en dama
- b) A que está sin defensa y se puede tomar ✓**
- c) A que se quedó sola en la última fila
- d) A que acaba de enrocar junto a su rey

Por qué. Una pieza colgada está desprotegida: si el rival la toma, no hay recaptura y el material se pierde gratis. Revisar las piezas colgadas —las propias y las del rival— antes de cada jugada evita la mitad de las derrotas.

65 ★★★★★ mat_contar_material

Para saber rápido quién va ganando en material durante una partida, ¿qué conviene hacer?

- a) Dejar los peones fuera de la cuenta
- b) Contar las piezas, sin mirar de cuáles son
- c) Mirar solo el tiempo que queda en el reloj
- d) Sumar los valores de cada bando y comparar ✓**

Por qué. Sumar los valores aproximados de cada bando —peón 1, menor 3, torre 5, dama 9— y comparar los dos totales da una idea rápida y confiable de quién está mejor.

66 ★★★★★ mat_caballo_vs_peon

En la inmensa mayoría de posiciones, ¿qué vale más: un caballo o un peón?

- a) El peón, siempre y en toda posición
- b) El caballo, con claridad: 3 contra 1 ✓**
- c) Los dos valen exactamente lo mismo
- d) Depende solo del color de las piezas

Por qué. El caballo vale unos 3 puntos y el peón 1. Por eso entregar un caballo para ganar «solo» un peón casi nunca compensa, salvo que a cambio se consiga algo grande.

67 ★★★★★ mat_alcance_mayores

¿Por qué torres y dama se consideran especialmente peligrosas al atacar al rey rival?

- a) Por su alcance: atacan desde lejos ✓**
- b) Porque valen menos que las piezas menores
- c) Porque solo ellas pueden dar jaque mate
- d) Porque no se las puede capturar nunca

Por qué. Las piezas mayores atacan filas y columnas enteras —y la dama además las diagonales—, así que amenazan al rey desde el otro lado del tablero, sin tener que acercarse casilla a casilla como el caballo.

68 ★★★★★ mat_lx_0G3dE_op

Las negras acaban de jugar ...Tc2. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?

8				♖		♔		
7		♟				♟	♟	
6	♟							♟
5				♘		♙		
4					♞	♙		
3	♙						♙	♙
2		♙	♖				♙	
1				♖	♖		♔	
	a	b	c	d	e	f	g	h

- a) Txe4
- b) Dxf7+
- c) De6
- d) Dxe4 ✓**

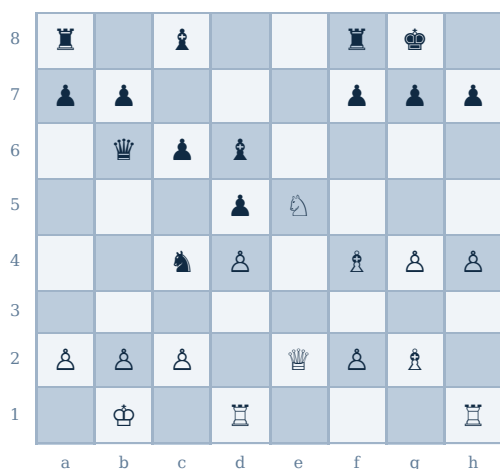
Juegan las blancas

Por qué. Hay algo sin defender, y hay que verlo antes que el rival. La línea: 32.Dxe4 Txc2+ 33.Dxc2. Las otras tientan, pero fallan: Dxf7+? se contesta con 32...Rxf7 y las blancas reciben mate; Txe4? se contesta con 32...Dxc2# y las blancas reciben mate; De6? se contesta con 32...Dxc2# y las blancas reciben mate.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0G3dE de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1515. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxe4 es la mejor (+5,5) y la segunda queda en -5,3; las otras tres opciones quedan en recibe mate en 9, recibe mate en 1, recibe mate en 1 (profundidad 14).

69 ★☆☆☆☆ mat_lx_1Aqtu_op

Las negras acaban de jugar ...Db6. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) Dxc4
- b) Cxc4 ✓
- c) Cxf7
- d) Cxc6

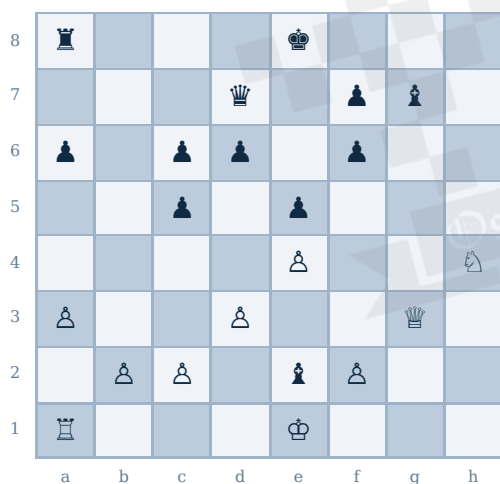
Juegan las blancas

Por qué. Es un ataque a la descubierta: al moverse una pieza, se destapa otra. La línea: 16.Cxc4 dxc4 17.Axd6. Las otras timentan, pero fallan: Dxc4? se contesta con 16...Axe5 y las negras quedan mejor; Cxc6? se contesta con 16...Dxb2# y las blancas reciben mate; Cxf7? se contesta con 16...Dxb2# y las blancas reciben mate.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1Aqtu de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1472. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxc4 es la mejor (+4,7) y la segunda queda en -0,7; las otras tres opciones quedan en -4,4, recibe mate en 1, recibe mate en 1 (profundidad 14).

70 ★☆☆☆☆ mat_lx_1IhQd

Las negras acaban de jugar ...Axe2. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA g3-g7 ✓

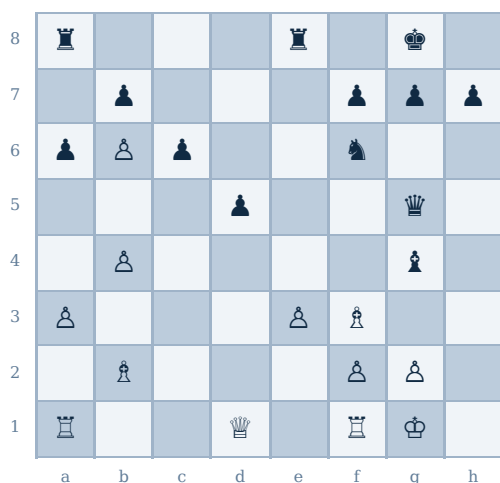
Juegan las blancas

Por qué. Hay una jugada intermedia: antes de lo obvio, algo más fuerte. La línea: 18.Dxg7 O-O-O 19.Rxe2.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1IhQd de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1328. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxg7 es la mejor (+4,0) y la segunda queda en +0,4.

71 ★☆☆☆☆ mat_lx_1NHsB_op

Las negras acaban de jugar ...Ag4. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) Axd5
- b) Axf6 ✓
- c) Ac3
- d) Axc4

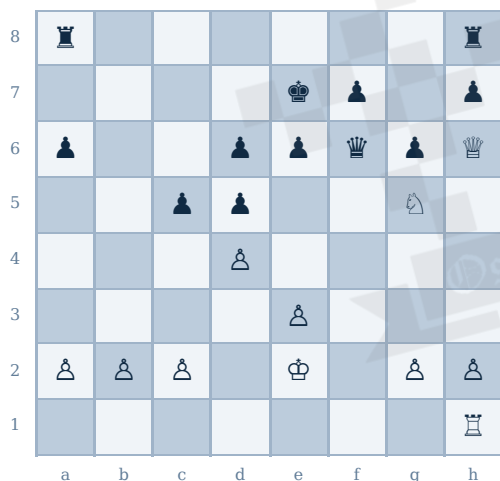
Juegan las blancas

Por qué. Se captura al defensor y lo que defendía queda colgado. La línea: 19.Axf6 Dxf6 20.Axc4. Las otras timentan, pero fallan: Axc4? se contesta con 19...Cxc4 y las negras quedan mejor; Axd5? se contesta con 19...Cxd5 y las negras quedan mejor; Ac3? se contesta con 19...Axf3 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1NHsB de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1383. Stockfish 16 a profundidad 18: Axf6 es la mejor (+3,4) y la segunda queda en -1,7; las otras tres opciones quedan en -1,9, -5,5, -2,9 (profundidad 14).

72 ★☆☆☆☆ mat_lx_1a4Su

Las negras acaban de jugar ...c5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA h1-f1 ✓

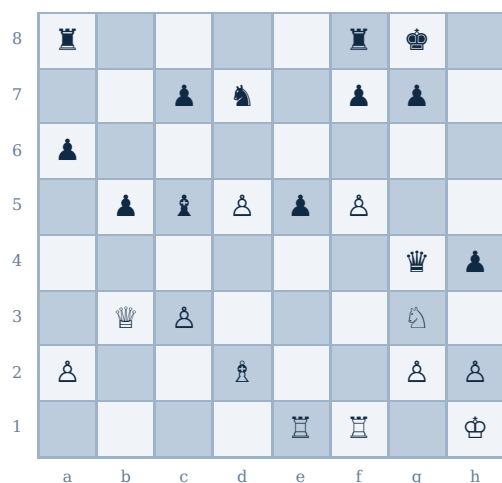
Juegan las blancas

Por qué. Una pieza rival queda atrapada, sin casilla adonde ir. La línea: 18.Tf1 Dxf1+ 19.Rxf1.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1a4Su de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1345. Stockfish 16 a profundidad 18: Tf1 es la mejor (+4,4) y la segunda queda en -1,5.

73 ★☆☆☆☆ mat_lx_1cZ0z_op

Las negras acaban de jugar ...h4. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



a) Te4 ✓

b) Ce4

c) Txe5

d) Dxb5

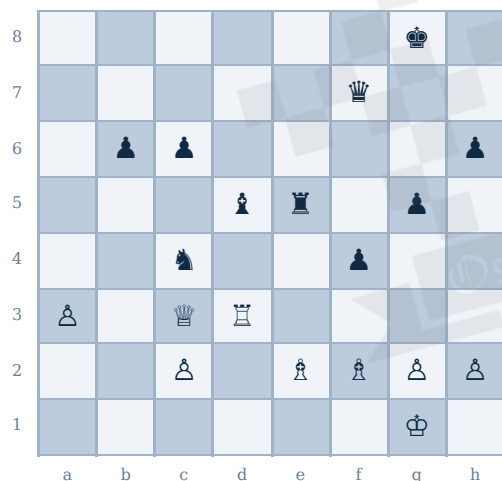
Juegan las blancas

Por qué. Una pieza rival queda atrapada, sin casilla adonde ir. La línea: 21.Te4 Cf6 22.Txg4. Las otras tientan, pero fallan: Txe5? se contesta con 21...Cxe5 y las negras quedan mejor; Ce4? se contesta con 21...Ae7 y la ventaja se esfuma; Dxb5? se contesta con 21...axb5 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1cZ0z de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1557. Stockfish 16 a profundidad 18: Te4 es la mejor (+4,5) y la segunda queda en +0,8; las otras tres opciones quedan en -5,7, +0,8, -6,3 (profundidad 14).

74 ★☆☆☆☆ mat_lx_2QcC0

Las negras acaban de jugar ...Txe5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA d3-d5 ✓

Juegan las blancas

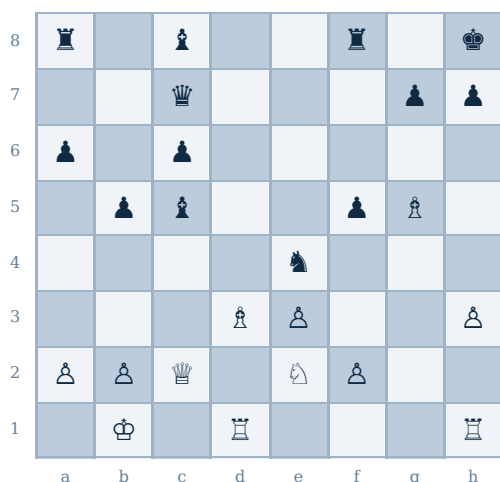
Por qué. Es un ataque a la descubierta: al moverse una pieza, se destapa otra. La línea: 31.Txd5 Txd5 32.Axc4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2QcC0 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1453. Stockfish 16 a profundidad 18: Txd5 es la mejor (+3,3) y la segunda queda en -1,0.

75 ★☆☆☆☆ mat_lx_2Td3q

Las negras acaban de jugar ...Ce4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **d3-e4** ✓



Juegan las blancas

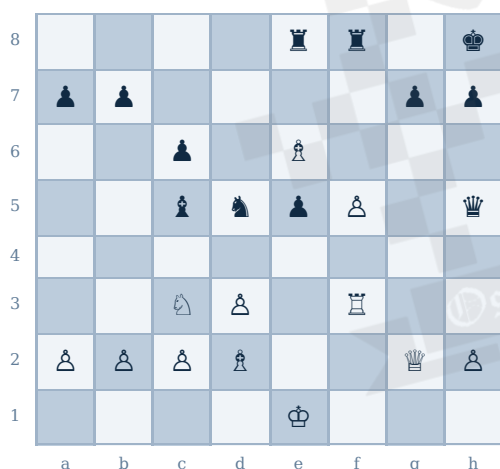
Por qué. Se captura al defensor y lo que defendía queda colgado. La línea: 19.Axe4 fxe4 20.Dxc5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2Td3q de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1415. Stockfish 16 a profundidad 18: Axe4 es la mejor (+4,3) y la segunda queda en -0,0.

76 ★☆☆☆☆ mat_lx_01sqq

Las negras acaban de jugar ...Cd5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **f3-h3** ✓



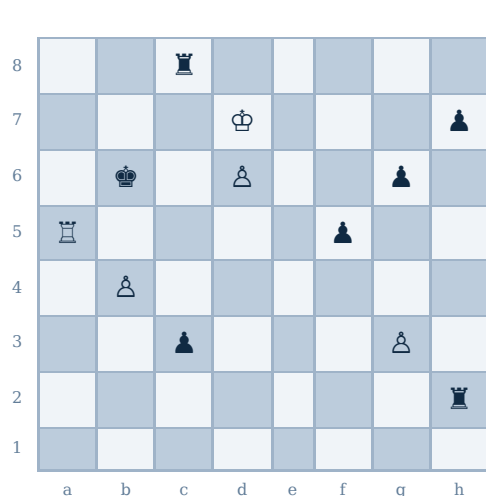
Juegan las blancas

Por qué. Una pieza rival queda atrapada, sin casilla adonde ir. La línea: 21.Th3 Af2+ 22.Rxf2 Dxb3 23.Dxb3.

Cómo se comprobó: Ejercicio 01sqq de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1590. Stockfish 16 a profundidad 18: Th3 es la mejor (+4,1) y la segunda queda en -1,1.

77 ★★★★★ mat_lx_07CGX

Las negras acaban de jugar ...Rb6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **d7-c8** ✓

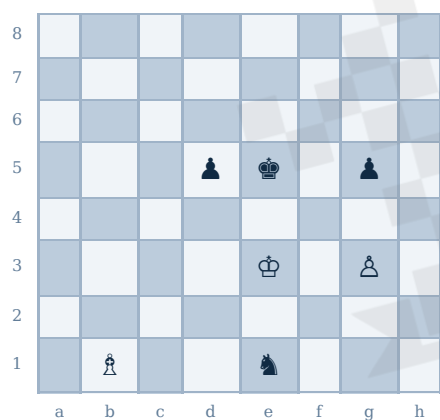
Juegan las blancas

Por qué. Hay algo sin defender, y hay que verlo antes que el rival. La línea: 37.Rxc8 c2 38.Tc5 c1=A 39.Txc1.

Cómo se comprobó: Ejercicio 07CGX de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1646. Stockfish 16 a profundidad 18: Rxc8 es la mejor (+4,3) y la segunda queda en -6,7.

78 ★★★★★ mat_lx_0ZgWo

Las negras acaban de jugar ...Re5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **e3-f2** ✓

Juegan las blancas

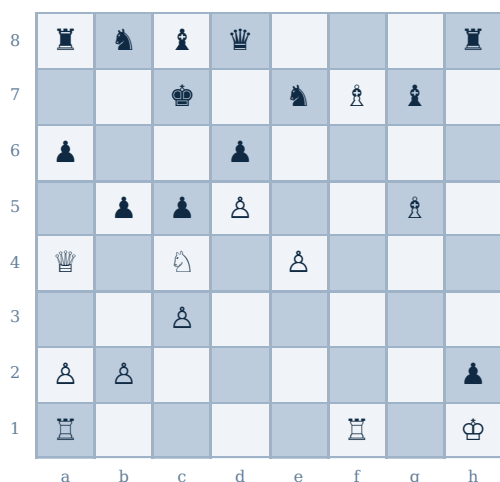
Por qué. Una pieza rival queda atrapada, sin casilla adonde ir. La línea: 51.Rf2 Cf3 52.Rxf3.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0ZgWo de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1545. Stockfish 16 a profundidad 18: Rf2 es la mejor (+4,2) y la segunda queda en -0,1.

79 ★☆☆☆☆ mat_lx_0c1Kn

Las negras acaban de jugar ...b5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **a4-a5** ✓



Juegan las blancas

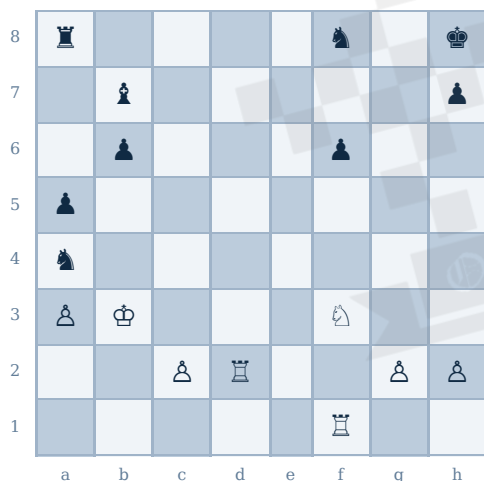
Por qué. Es una desviación: se aleja al defensor de lo que defendía. La línea: 17.Da5+ Rb7 18.Dxd8 Txd8 19.Axe7.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0c1Kn de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1769. Stockfish 16 a profundidad 18: Da5+ es la mejor (+3,9) y la segunda queda en -2,1.

80 ★☆☆☆☆ mat_lx_2Eocm

Las negras acaban de jugar ...gxf6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **b3-a4** ✓



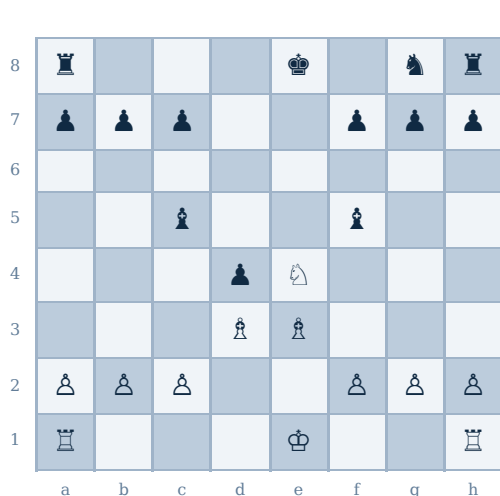
Juegan las blancas

Por qué. Hay algo sin defender, y hay que verlo antes que el rival. La línea: 33.Rxa4 b5+ 34.Rb3.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2Eocm de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1894. Stockfish 16 a profundidad 18: Rxa4 es la mejor (+3,4) y la segunda queda en -1,1.

81 ★★★★★ mat_lx_2YUQN

Las negras acaban de jugar ...exd4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **e4-c5** ✓

Juegan las blancas

Por qué. Hay una jugada intermedia: antes de lo obvio, algo más fuerte. La línea: 10.Cxc5 Axd3 11.Axd4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2YUQN de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1872. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxc5 es la mejor (+4,4) y la segunda queda en +0,2.

Escalón 2 ★★★★★ 13 preguntas

82 ★★★★★ mat_dos_torres_vs_dama

¿Qué suele valer más: dos torres o una dama?

- a) Da igual: diez y nueve puntos son casi lo mismo.
- b) Dos torres, diez puntos contra nueve, según la posición. ✓**
- c) La dama, siempre y en cualquier posición que se presente.
- d) Dos torres nunca le ganan a una dama bien colocada.

Por qué. Como referencia de valores, dos torres superan ligeramente a una dama, pero la coordinación de las piezas pesa tanto como la suma de puntos.

83 ★★★★★ mat_cambiar_ganando

Vas ganando una pieza. ¿Qué criterio de cambios te conviene?

- a) No cambiar nada: cada cambio le da una chance.
- b) Cambiar piezas, no peones: la ventaja pesa más. ✓**
- c) Cambiar peones, no piezas: así se abren líneas.
- d) Cambiar damas solo si el rival lo propone.

Por qué. Es la regla práctica que convierte ventajas en puntos: con pieza de más, cada cambio de piezas acerca el final ganado; los peones, en cambio, hacen falta para coronar.

84 ★★★★★ mat_calidad_sacrificio

Sacrificar la calidad (dar torre por alfil o caballo). ¿Cuándo suele valer la pena?

- a) Nunca: cinco puntos contra tres siempre es perder material.
- b) Solo en los finales de torres, donde no se aprovecha.
- c) Cuando a cambio queda algo permanente: casillas o estructura. ✓**
- d) Siempre que se recupere al menos un peón en el camino.

Por qué. La calidad se entrega por ventajas que no se van: casillas, estructura, seguridad del rey. Si lo que se obtiene se puede deshacer en tres jugadas, el sacrificio no era.

85 ★★☆☆☆ mat_dos_menores_vs_torre

Dos piezas menores contra torre y peón, con damas y varias piezas todavía en el tablero. ¿Qué prefieres?

- a) Las dos menores: con el tablero lleno coordinan mejor. ✓**
- b) Da exactamente lo mismo: el conteo no engaña.
- c) La torre y el peón: seis puntos contra seis, y es mayor.
- d) La torre, salvo que una menor sea un alfil malo.

Por qué. La tabla de valores es una guía de principiante: en el medio juego dos menores activas valen más que torre y peón, y la relación se da vuelta cuando se cambian piezas y se abren columnas.

86 ★★☆☆☆ mat_caballo_cerrada

¿En qué tipo de posición suelen rendir mejor los caballos que los alfiles?

- a) En posiciones cerradas, con los peones trabados ✓**
- b) En posiciones abiertas, sin ningún peón en medio
- c) En ninguna: el caballo nunca supera al alfil
- d) Solo en el momento justo de enrocar

Por qué. El caballo salta por encima de los peones, así que una posición trabada no lo estorba. El alfil necesita diagonales despejadas: encerrado detrás de sus propios peones vale mucho menos de lo que dice la tabla.

87 ★★☆☆☆ mat_tres_menores

En valor aproximado, ¿a qué suelen equivaler tres piezas menores?

- a) Al doble exacto de lo que vale la dama
- b) A bastante menos que media dama
- c) A todavía menos que una sola torre
- d) A una dama, más o menos: 3+3+3 son 9 ✓**

Por qué. Tres menores suman unos 9 puntos, el valor de una dama. En la práctica suelen ser mejores que la dama si tienen casillas donde apoyarse: tres piezas coordinadas atacan más cosas a la vez que una sola.

88 ★★☆☆☆ mat_un_peon_decide

Entre jugadores de nivel parecido, ¿qué ventaja de material suele bastar para ganar con buena técnica?

- a) Un solo peón, bien jugado, ya puede decidir ✓**
- b) Hace falta capturar la dama del rival
- c) Hace falta ganar una torre entera, como mínimo
- d) El material nunca decide: solo el ataque directo

Por qué. Entre jugadores fuertes, un peón de ventaja bien manejado suele alcanzar. Por eso en el ajedrez de alto nivel se pelea cada peón como si fuera una pieza.

89 ★★☆☆☆ mat_pieza_atrapada

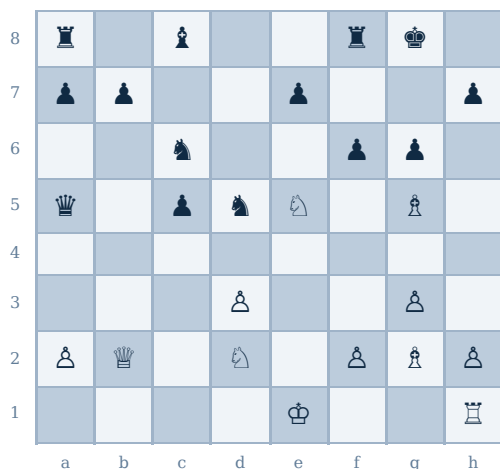
¿Qué significa que una pieza esté «atrapada»?

- a) Que está clavada contra su propio rey
- b) Que no tiene casilla segura y va a caer ✓**
- c) Que acaba de coronar en la última fila
- d) Que se quedó encerrada por el enroque

Por qué. Una pieza atrapada todavía se puede mover, pero todas sus casillas de salida están controladas: se pierde igual. Cazar una pieza atrapada es una de las formas más limpias de ganar material.

90 ★★☆☆☆ mat_lx_1jxRo_op

Las negras acaban de jugar ...f6. Juegan las blancas y están en apuros. Solo una de estas jugadas salva la partida: ¿cuál?



- a) Axf6
- b) Cxg6
- c) Cxc6
- d) Axd5+ ✓

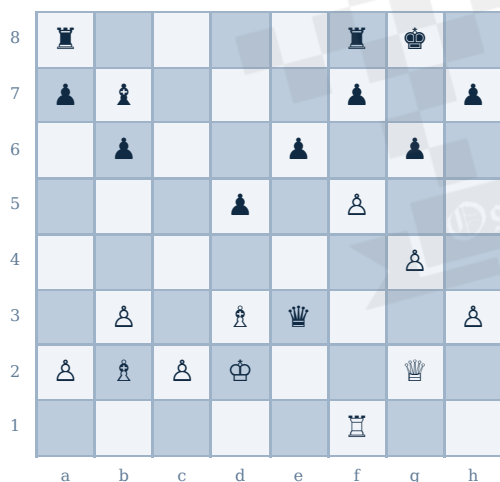
Juegan las blancas

Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 15.Axd5+ Rg7 16.Cxc6. Las otras tientan, pero fallan: Cxc6? se contesta con 15...bxc6 y las negras quedan mejor; Axf6? se contesta con 15...Cxf6 y las negras quedan mejor; Cxg6? se contesta con 15...Cdb4 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1jxRo de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1937. Stockfish 16 a profundidad 18: Axd5+ es la mejor (+1,7) y la segunda queda en -3,3; las otras tres opciones quedan en -3,2, -5,4, -4,7 (profundidad 14).

91 ★★☆☆☆ mat_lx_04crN

Las negras acaban de jugar ...Dxe3+. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA d2-e3 ✓

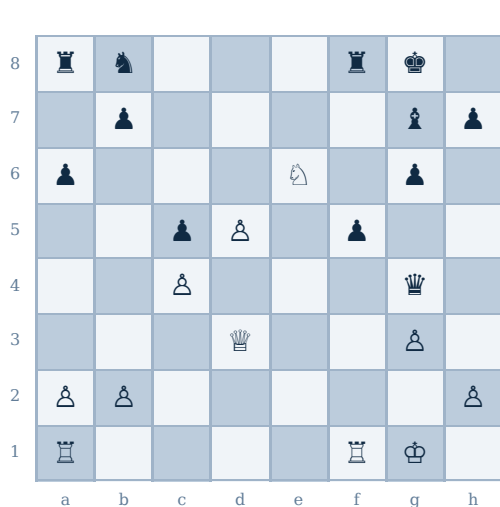
Juegan las blancas

Por qué. Hay algo sin defender, y hay que verlo antes que el rival. La línea: 23.Rxe3 d4+ 24.Rf2 Axc2 25.Rxc2.

Cómo se comprobó: Ejercicio 04crN de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1918. Stockfish 16 a profundidad 18: Rxe3 es la mejor (+4,0) y la segunda queda en -1,4.

92 ★★☆☆☆ mat_lx_2BEXB

Las negras acaban de jugar ...Dxg4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **f1-f4** ✓

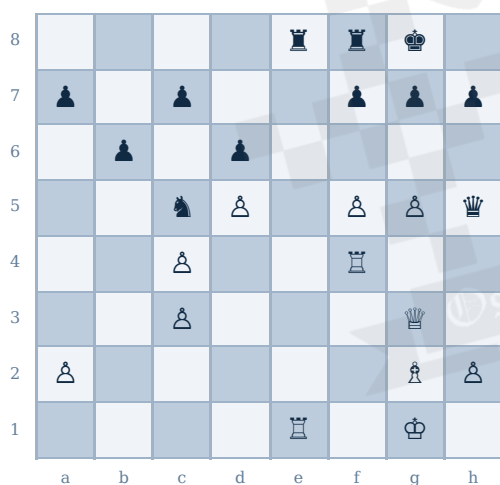
Juegan las blancas

Por qué. Una pieza rival queda atrapada, sin casilla adonde ir. La línea: 20.Tf4 Dh5 21.Th4 Dxh4 22.gxh4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2BEXB de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1857. Stockfish 16 a profundidad 18: Tf4 es la mejor (+3,4) y la segunda queda en -0,5.

93 ★★☆☆☆ mat_lx_0PdD5

Las negras acaban de jugar ...Tae8. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **e1-e8** ✓

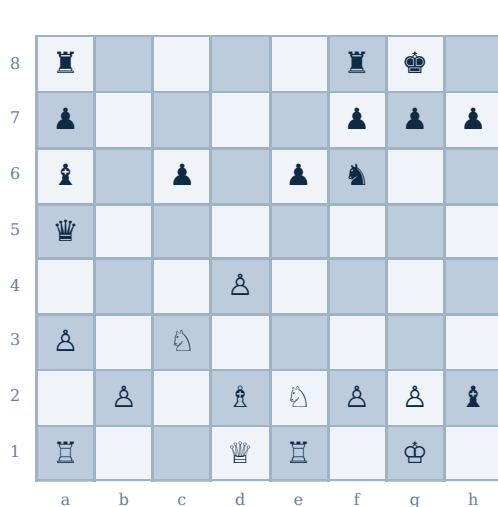
Juegan las blancas

Por qué. Una pieza rival queda atrapada, sin casilla adonde ir. La línea: 24.Txe8 Txe8 25.Af3 Te3 26.Axh5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0PdD5 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2211. Stockfish 16 a profundidad 18: Txe8 es la mejor (+4,7) y la segunda queda en -1,4.

94 ★★☆☆☆ mat_lx_3HtEb

Las negras acaban de jugar ...Axh2+. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **g1-h2** ✓

Juegan las blancas

Por qué. Hay algo sin defender, y hay que verlo antes que el rival. La línea: 15.Rxh2 Dh5+ 16.Rg1 Cg4 17.Af4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3HtEb de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2120. Stockfish 16 a profundidad 18: Rxh2 es la mejor (+3,4) y la segunda queda en -4,7.

Escalón 3 ★★★★★ 16 preguntas

95 ★★☆☆☆ mat_pareja_alfiles_contra

Tu rival tiene la pareja de alfiles y tú alfil y caballo. ¿Cuál es el plan correcto?

- a) Avanzar los peones donde él tiene el alfil bueno.
- b) Abrir la posición para que el caballo tenga casillas.
- c) Cerrar la posición y cambiar uno de los dos alfiles. ✓**
- d) Cambiar damas: sin damas la pareja ya no cuenta.

Por qué. La pareja vale por el trabajo conjunto en posiciones abiertas. Trabar los peones y cambiar uno de los dos la desarma: es la receta de Steinitz para el lado que no la tiene.

96 ★★☆☆☆ mat_dos_torres_vs_dama_fuerte

Dos torres contra dama, con peones en los dos flancos. ¿Cuándo pelea mejor la dama?

- a) Nunca: dos torres coordinadas ganan en toda posición.
- b) Siempre: se mueve mucho más que las dos torres juntas.
- c) Cuando hay peones sueltos que cobrar y el rey al aire. ✓**
- d) Solo si quedan menos de cuatro peones en el tablero.

Por qué. Es la relación de material que menos se decide por la tabla: dos torres bien puestas y con el rey seguro valen más, pero la dama se come las posiciones con debilidades sueltas y reyes al aire.

★★★★☆ mat calidad definicion

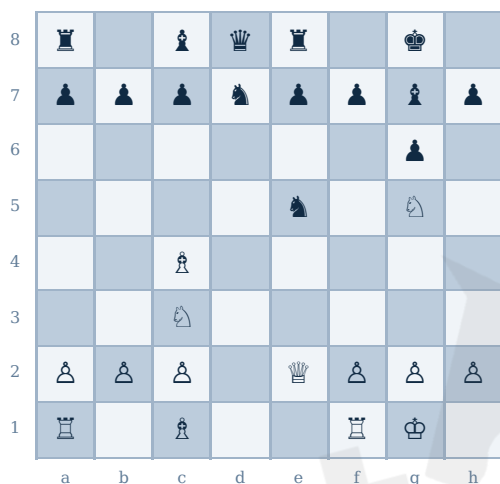
En ajedrez, ¿a qué se le llama exactamente «la calidad»?

- a) Al valor de todas las piezas que quedan
- b) Al número de peones que le queda a cada uno
- c) A la diferencia entre torre y pieza menor ✓**
- d) A lo bien que juega alguien, sin el material

Por qué. «La calidad» es concretamente la diferencia de valor entre una torre (5) y una pieza menor (3). Ganar la calidad es cambiar tu pieza menor por una torre rival; perderla es lo contrario.

98 ★★☆☆☆ mat 1x 3De0k op

Las negras acaban de jugar ...Cgxe5. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) Axf7+ ✓
b) Ae6
c) Dxe5
d) Cxf7

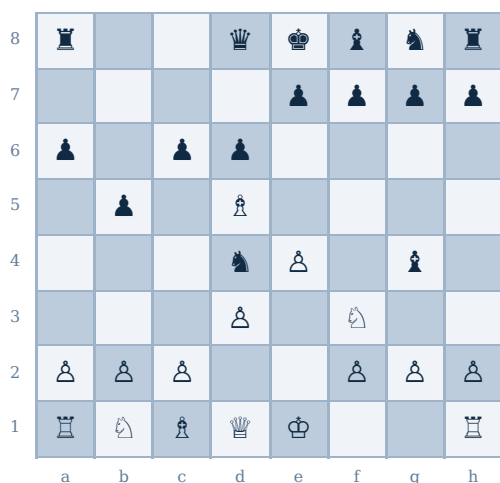
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 11.Axf7+ Cxf7 12.Ce6 Cf8 13.Cxd8. Las otras tientan, pero fallan: Cxf7? se contesta con 11...Cxf7 y las negras quedan mejor; Dxe5? se contesta con 11...Cxe5 y las negras quedan mejor; Ae6? se contesta con 11...Cc5 y la ventaja se esfuma.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3DeOk de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1925. Stockfish 16 a profundidad 18: Axf7+ es la mejor (+3,8) y la segunda queda en +0,3; las otras tres opciones quedan en -2,5, -5,8, +0,1 (profundidad 14).

99 ★★★★★ mat_lx_0Ryjs_op

Las negras acaban de jugar ...c6. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



a) Cxd4 ✓

b) Axc6+

c) Axf7+

d) Ce5

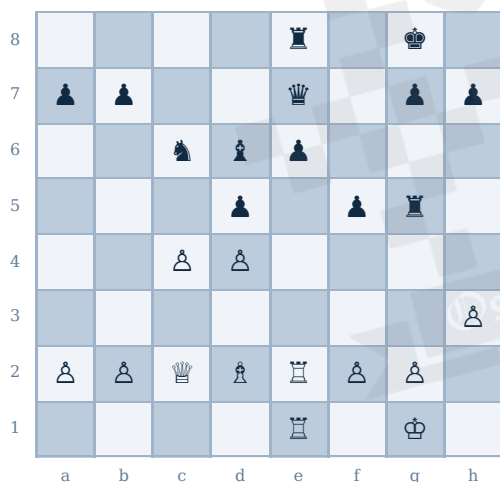
Juegan las blancas

Por qué. Es un ataque a la descubierta: al moverse una pieza, se destapa otra. La línea: 8.Cxd4 cxd5 9.Dxg4. Las otras tientan, pero fallan: Axc6+? se contesta con 8...Cxc6 y las negras quedan mejor; Axf7+? se contesta con 8...Rxf7 y las negras quedan mejor; Ce5? se contesta con 8...dxe5 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0Ryjs de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2153. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxd4 es la mejor (+5,0) y la segunda queda en -0,2; las otras tres opciones quedan en -4,1, -2,1, -4,7 (profundidad 14).

100 ★★★★★ mat_lx_0LZhu_op

Las negras acaban de jugar ...Txg5. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



a) Axg5

b) cxd5

c) Txe6 ✓

d) Dxf5

Juegan las blancas

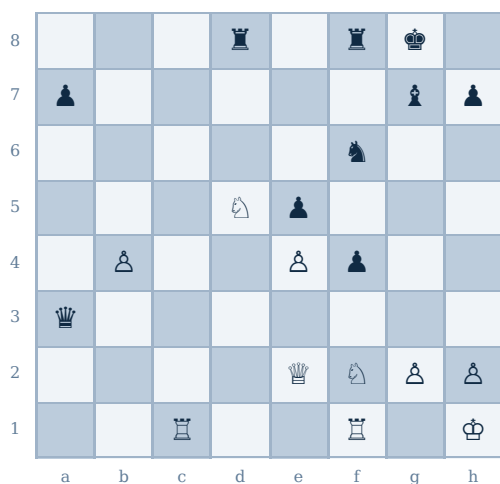
Por qué. Se captura al defensor y lo que defendía queda colgado. La línea: 21.Txe6 Dxe6 22.Txe6 Txe6 23.cxd5. Las otras tientan, pero fallan: Axg5? se contesta con 21...Dxg5 y las negras quedan mejor; cxd5? se contesta con 21...Cxd4 y las negras quedan mejor; Dxf5? se contesta con 21...Txf5 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0LZhu de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2438. Stockfish 16 a profundidad 18: Txe6 es la mejor (+4,4) y la segunda queda en -2,3; las otras tres opciones quedan en -2,1, -4,4, -8,2 (profundidad 14).

101 ★★☆☆☆ mat_lx_lokom

Las negras acaban de jugar ...Da3. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **c1-a1** ✓



Juegan las blancas

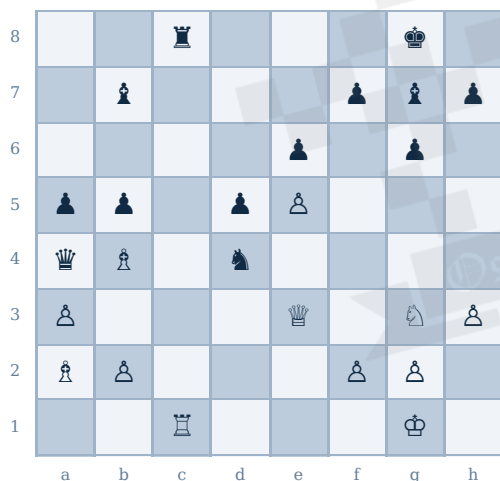
Por qué. Es un despeje: la pieza se aparta para abrirle la línea o la casilla a otra. La línea: 30.Ta1 Db3 31.Tfb1 Dxb1+ 32.Txb1.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1okom de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2217. Stockfish 16 a profundidad 18: Ta1 es la mejor (+5,0) y la segunda queda en +0,9.

102 ★★☆☆☆ mat_lx_2z50D

Las negras acaban de jugar ...a5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **c1-c8** ✓



Juegan las blancas

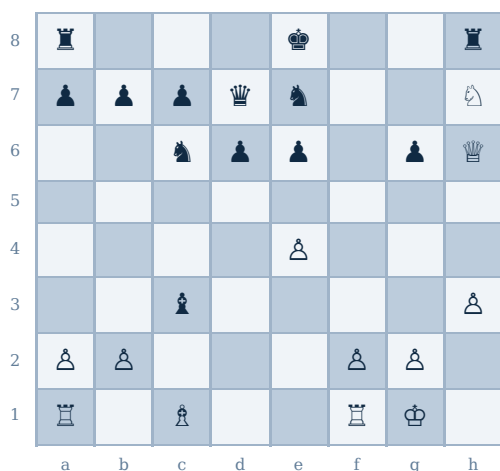
Por qué. Una pieza rival queda atrapada, sin casilla adonde ir. La línea: 25.Txc8+ Axc8 26.b3 Cxb3 27.Axb3.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2z50D de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2172. Stockfish 16 a profundidad 18: Txc8+ es la mejor (+4,6) y la segunda queda en -0,5.

103 ★★★★★ mat_lx_1J6tA

Las negras acaban de jugar ...Axc3. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **b2-c3** ✓



Juegan las blancas

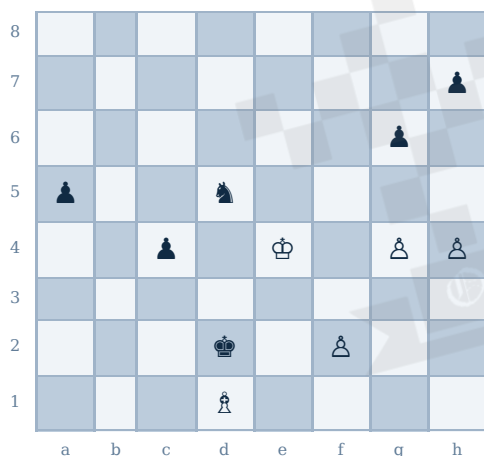
Por qué. Una pieza rival queda atrapada, sin casilla adonde ir. La línea: 15.bxc3 O-O-O 16.Cf6 Txb6 17.Axh6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1J6tA de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2443. Stockfish 16 a profundidad 18: bxc3 es la mejor (+2,6) y la segunda queda en -4,0.

104 ★★★★★ mat_lx_1YUgt

Las negras acaban de jugar ...Rd2. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **e4-d5** ✓



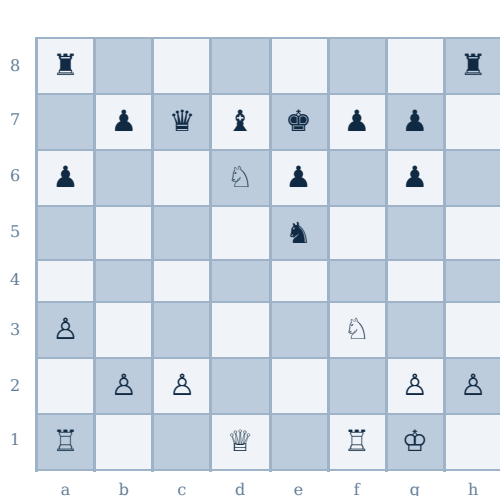
Juegan las blancas

Por qué. Hay algo sin defender, y hay que verlo antes que el rival. La línea: 52.Rxd5 c3 53.Rc4 Rxd1 54.Rxc3.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1YUgt de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2485. Stockfish 16 a profundidad 18: Rxd5 es la mejor (+3,6) y la segunda queda en -6,0.

105 ★★★★★ mat_lx_26wFx

Las negras acaban de jugar ...Re7. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **f3-e5** ✓

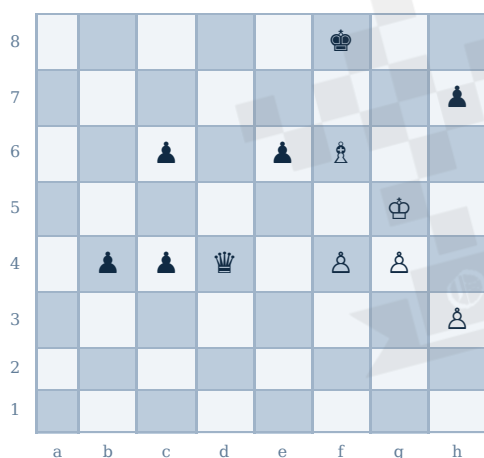
Juegan las blancas

Por qué. Hay algo sin defender, y hay que verlo antes que el rival. La línea: 17.Cxe5 Dc5+ 18.Tf2 Dxe5 19.Txf7+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 26wFx de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2459. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxe5 es la mejor (+5,4) y la segunda queda en -1,9.

106 ★★★★★ mat_lx_29HMP

Las negras acaban de jugar ...Dxd4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **f6-d4** ✓

Juegan las blancas

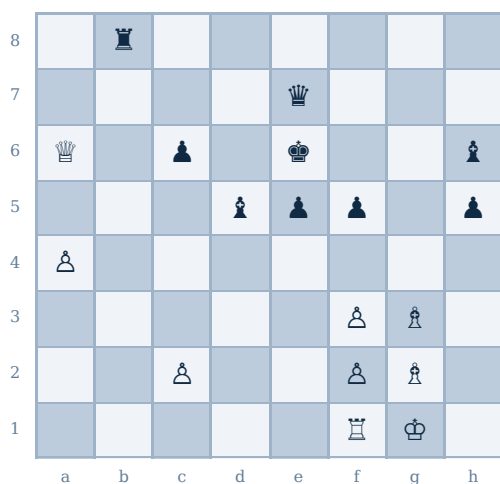
Por qué. Hay algo sin defender, y hay que verlo antes que el rival. La línea: 36.Axd4 Rf7 37.Ac5 b3 38.Ad4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 29HMP de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2494. Stockfish 16 a profundidad 18: Axd4 es la mejor (+4,0) y la segunda queda en -11,5.

107 ★★★★★ mat_lx_29VNo

Las negras acaban de jugar ...f5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **c2-c4** ✓



Juegan las blancas

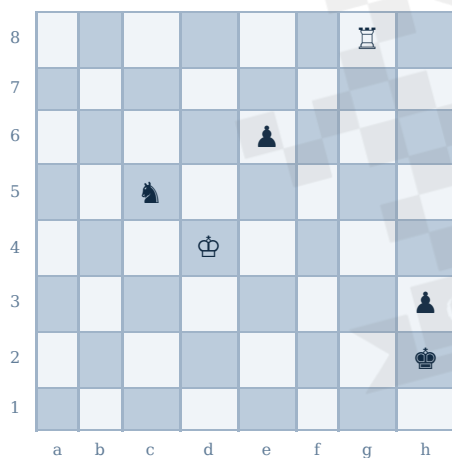
Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 31.c4 Axf3 32.Axf3.

Cómo se comprobó: Ejercicio 29VNo de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2406. Stockfish 16 a profundidad 18: c4 es la mejor (+4,5) y la segunda queda en +1,1.

108 ★★★★★ mat_lx_2GFce

Las negras acaban de jugar ...Rh2. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **d4-c5** ✓



Juegan las blancas

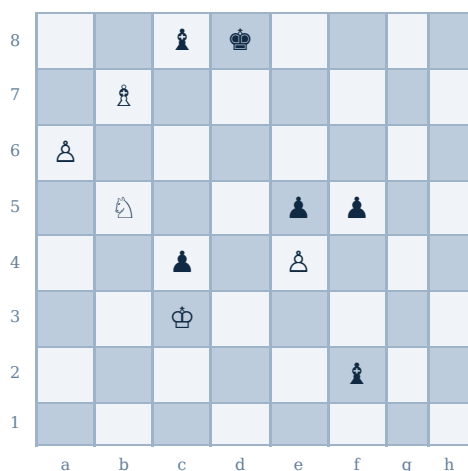
Por qué. Es un ataque a la descubierta: al moverse una pieza, se destapa otra. La línea: 46.Rxc5 e5 47.Rd5 Rh1 48.Re4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2GFce de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2495. Stockfish 16 a profundidad 18: Rxc5 es la mejor (+4,9) y la segunda queda en +0,1.

109 ★★★★★ mat_lx_2lhs2

Las negras acaban de jugar ...f5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **b7-c8** ✓



Juegan las blancas

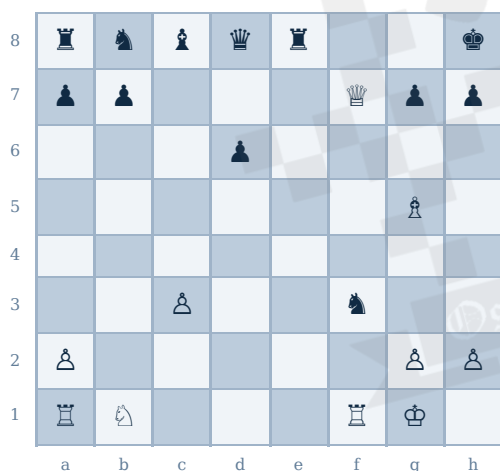
Por qué. Se captura al defensor y lo que defendía queda colgado. La línea: 48.Axc8 Rxc8 49.exf5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2lhs2 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2402. Stockfish 16 a profundidad 18: Axc8 es la mejor (+3,1) y la segunda queda en +0,0.

110 ★★★★★ mat_lx_35Hma

Las negras acaban de jugar ...Cf3+. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **f1-f3** ✓



Juegan las blancas

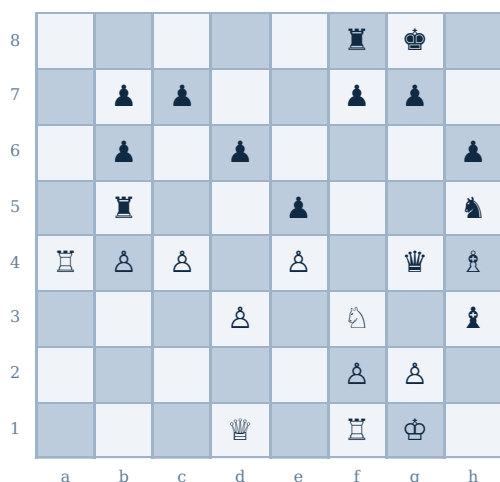
Por qué. Hay algo sin defender, y hay que verlo antes que el rival. La línea: 19.Txf3 Ae6 20.Dxe6 Txe6 21.Axd8.

Cómo se comprobó: Ejercicio 35Hma de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2415. Stockfish 16 a profundidad 18: Txf3 es la mejor (+4,0) y la segunda queda en 0,0.

Escalón 4 ★★★★★ 3 preguntas

111 ★★★★★ mat_lx_0I0b0_op

Las negras acaban de jugar ...Dg4. Juegan las blancas y están en apuros. Solo una de estas jugadas salva la partida: ¿cuál?



- a) g3
- b) Ag5
- c) cxb5
- d) Ag3 ✓

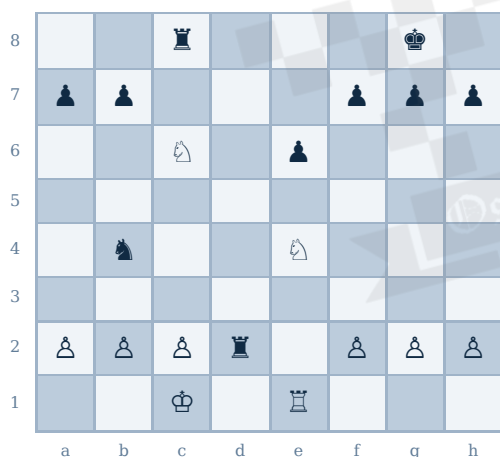
Juegan las blancas

Por qué. Una pieza rival queda atrapada, sin casilla adonde ir. La línea: 19.Ag3 Cxg3 20.fxg3 Txb4 21.Txb4. Las otras tintentan, pero fallan: cxb5? se contesta con 19...Dxg2# y las blancas reciben mate; g3? se contesta con 19...Axf1 y las negras quedan mejor; Ag5? se contesta con 19...Dxg2# y las blancas reciben mate.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0I0b0 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2314. Stockfish 16 a profundidad 18: Ag3 es la mejor (+2,2) y la segunda queda en -3,6; las otras tres opciones quedan en recibe mate en 1, -2,6, recibe mate en 1 (profundidad 14).

112 ★★★★★ mat_lx_1mUlv_op

Las negras acaban de jugar ...Txd2. Juegan las blancas y están en apuros. Solo una de estas jugadas salva la partida: ¿cuál?



- a) Rxd2
- b) Cxd2
- c) Cxb4 ✓
- d) Ce7+

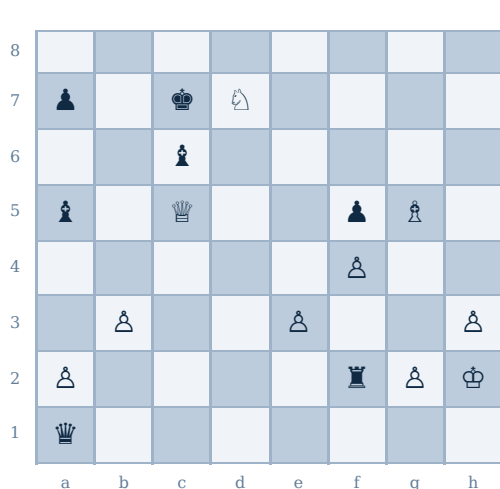
Juegan las blancas

Por qué. Hay algo sin defender, y hay que verlo antes que el rival. La línea: 18.Cxb4 Td4 19.a3. Las otras tintentan, pero fallan: Cxd2? se contesta con 18...Txc6 y las negras quedan mejor; Rxd2? se contesta con 18...Txc6 y la ventaja se esfuma; Ce7+? se contesta con 18...Rf8 y la ventaja se esfuma.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1mUlv de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2525. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxb4 es la mejor (+2,9) y la segunda queda en +0,0; las otras tres opciones quedan en -1,6, +0,1, -1,3 (profundidad 14).

113 ★★★★★ mat_lx_1XTVT

Las negras acaban de jugar ...Ac6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **c5-a5** ✓

Juegan las blancas

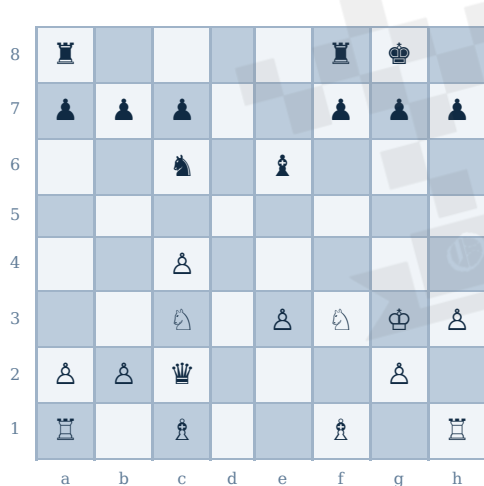
Por qué. Hay algo sin defender, y hay que verlo antes que el rival. La línea: 46.Dxa5+ Rd6 47.e4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1XTVT de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2777. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxa5+ es la mejor (+3,4) y la segunda queda en -5,3.

Escalón 5 ★★★★★ 15 preguntas

114 ★★★★★ mat_lx_0CAq9

Las negras acaban de jugar ...Ae6. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA **e3-e4** ✓

Juegan las blancas

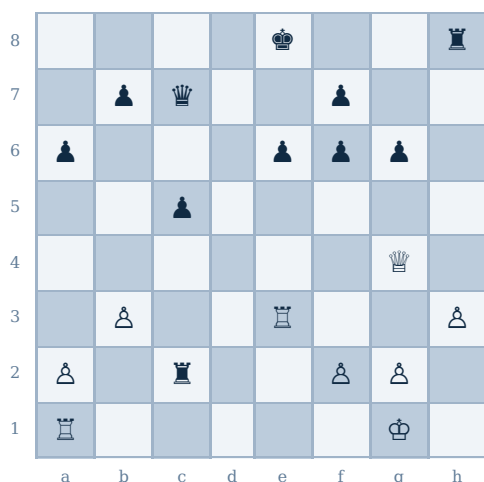
Por qué. Una pieza rival queda atrapada, sin casilla adonde ir. La línea: 13.e4 f5 14.Ae2 fxe4 15.Ce1.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0CAq9 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2795. Stockfish 16 a profundidad 18: e4 es la mejor (+1,1) y la segunda queda en -4,1.

115 ★★★★★ mat_lx_0DdVI

Las negras acaban de jugar ...Txc2. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **g4-d1** ✓



Juegan las blancas

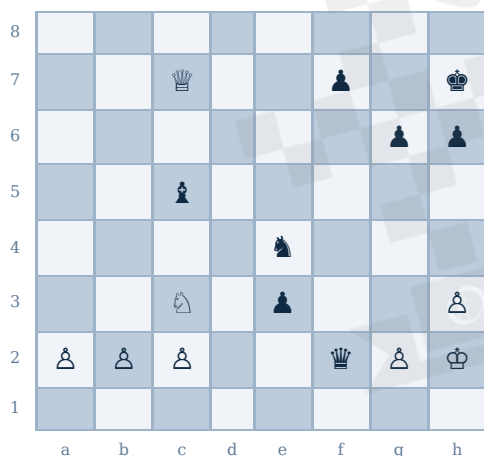
Por qué. Una pieza rival queda atrapada, sin casilla adonde ir. La línea: 21.Dd1 Tb2 22.Dc1 Txf2 23.Rxf2.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0DdVI de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2844. Stockfish 16 a profundidad 18: Dd1 es la mejor (+3,5) y la segunda queda en -0,1.

116 ★★★★★ mat_lx_0HFQs

Las negras acaban de jugar ...Ce4. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **c3-e4** ✓



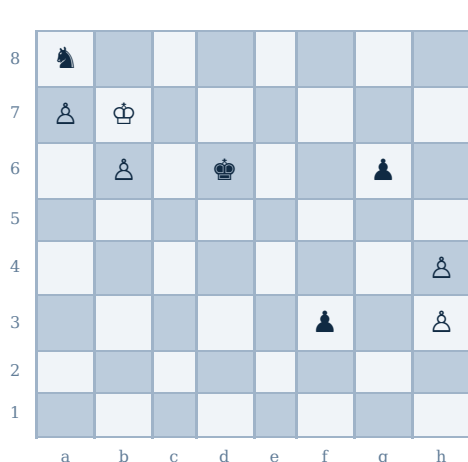
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 33.Cxe4 Ab6 34.De5 Df5 35.Dxf5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0HFQs de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2873. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxe4 es la mejor (+2,8) y la segunda queda en -37,8.

117 ★★★★★ mat_lx_0eJLn

Las negras acaban de jugar ...Ca8. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **b7-a8** ✓

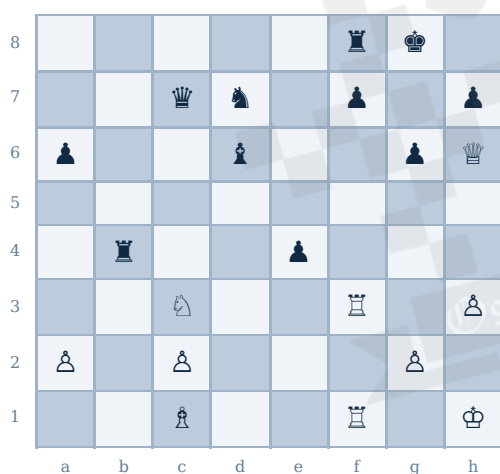
Juegan las blancas

Por qué. Es un despeje: la pieza se aparta para abrirle la línea o la casilla a otra. La línea: 57.Rxa8 f2 58.Rb8 f1=D 59.a8=D.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0eJLn de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2796. Stockfish 16 a profundidad 18: Rxa8 es la mejor (+3,4) y la segunda queda en -7,1.

118 ★★★★★ mat_lx_0kWjL

Las negras acaban de jugar ...e4. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA **f3-f7** ✓

Juegan las blancas

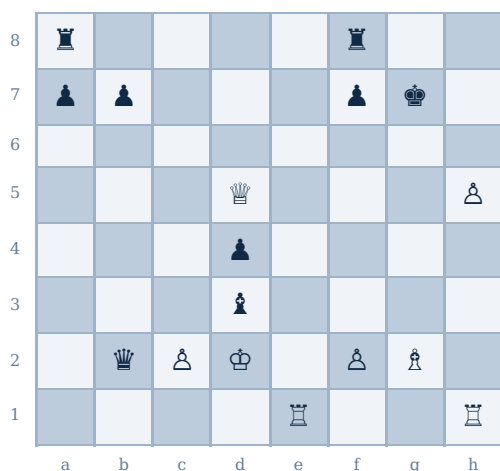
Por qué. Es una atracción: se arrastra a una pieza (a menudo el rey) a una casilla fatal. La línea: 30.Txf7 Txf7 31.Txf7 Rxf7 32.Dxh7+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0kWjL de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2909. Stockfish 16 a profundidad 18: Txf7 es la mejor (+2,3) y la segunda queda en -1,8.

119 ★★★★★ mat_lx_0lzwh

Las negras acaban de jugar ...Axd3. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **d2-d3** ✓



Juegan las blancas

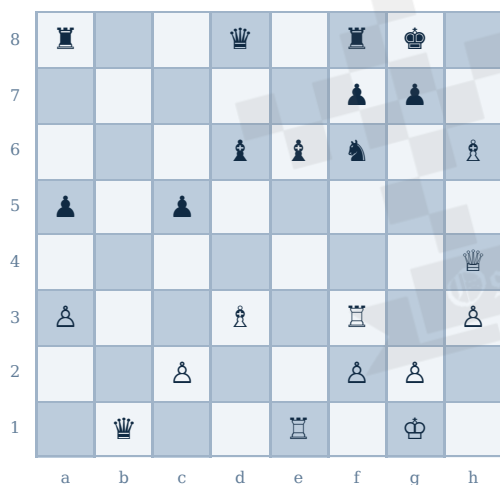
Por qué. Hay algo sin defender, y hay que verlo antes que el rival. La línea: 24.Rxd3 Dc3+ 25.Re2 Tae8+ 26.Ae4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0lzwh de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2955. Stockfish 16 a profundidad 18: Rxd3 es la mejor (+2,6) y la segunda queda en +0,0.

120 ★★★★★ mat_lx_1jW09

Las negras acaban de jugar ...b1=D. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **e1-b1** ✓



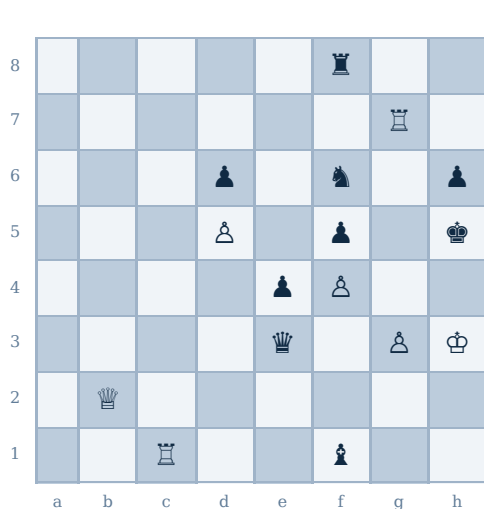
Juegan las blancas

Por qué. Hay algo sin defender, y hay que verlo antes que el rival. La línea: 24.Txb1 Ah2+ 25.Rh1 Dd4 26.Dxd4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1jW09 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2783. Stockfish 16 a profundidad 18: Txb1 es la mejor (+1,9) y la segunda queda en -5,5.

121 ★★★★★ mat_lx_2TEEX

Las negras acaban de jugar ...Af1+. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **c1-f1** ✓

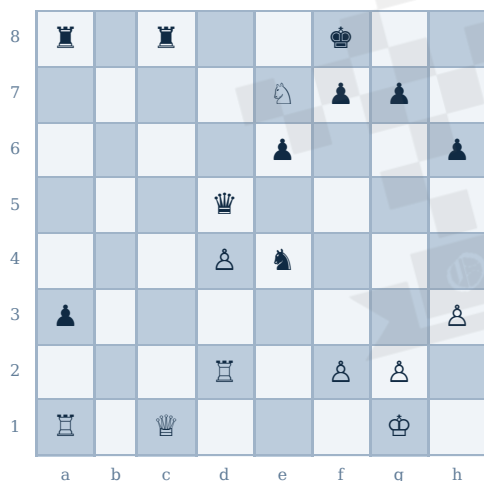
Juegan las blancas

Por qué. Hay algo sin defender, y hay que verlo antes que el rival. La línea: 50.Txf1 Ce8 51.Rg2 Cxg7 52.Dxg7.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2TEEX de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2824. Stockfish 16 a profundidad 18: Txf1 es la mejor (+4,4) y la segunda queda en -11,0.

122 ★★★★★ mat_lx_2YspS

Las negras acaban de jugar ...Rf8. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA **e7-c8** ✓

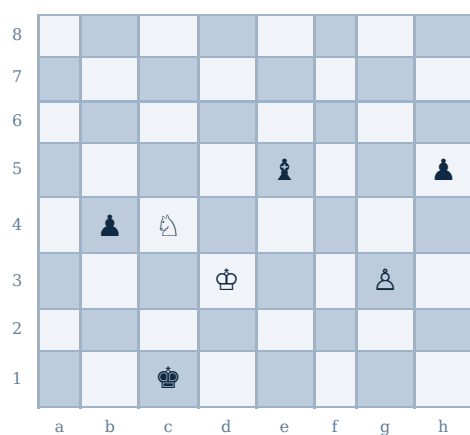
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 30.Cxc8 Cxd2 31.Cb6 Cb3 32.Dc3.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2YspS de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2831. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxc8 es la mejor (+2,5) y la segunda queda en -3,1.

123 ★★★★★ mat_lx_2f8ee

Las negras acaban de jugar ...Rxc1. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **c4-e5** ✓

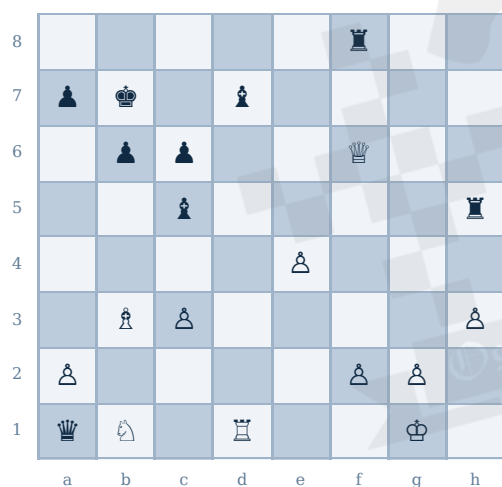
Juegan las blancas

Por qué. Hay algo sin defender, y hay que verlo antes que el rival. La línea: 50.Cxe5 b3 51.Re2 Rc2 52.Cd3.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2f8ee de la base abierta de Lichess (CC0), rating 3036. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxe5 es la mejor (+3,6) y la segunda queda en -4,3.

124 ★★★★★ mat_lx_2hB51

Las negras acaban de jugar ...Tf8. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **d1-d7** ✓

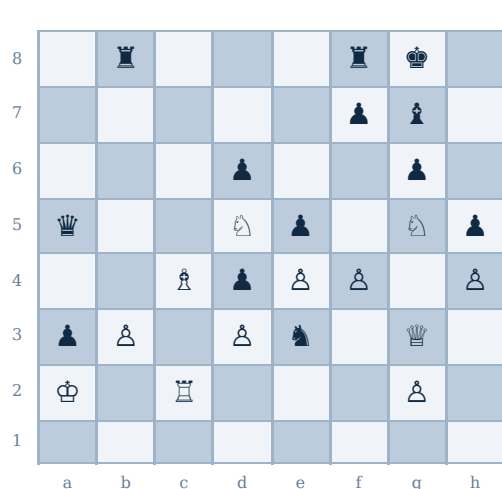
Juegan las blancas

Por qué. Es una desviación: se aleja al defensor de lo que defendía. La línea: 27.Txd7+ Ra6 28.Dxc6 Dxb1+ 29.Rh2.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2hB51 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2880. Stockfish 16 a profundidad 18: Txd7+ es la mejor (+5,1) y la segunda queda en 0,0.

125 ★★★★★ mat_lx_2s80E

Las negras acaban de jugar ...Ce3. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA **d5-e7** ✓

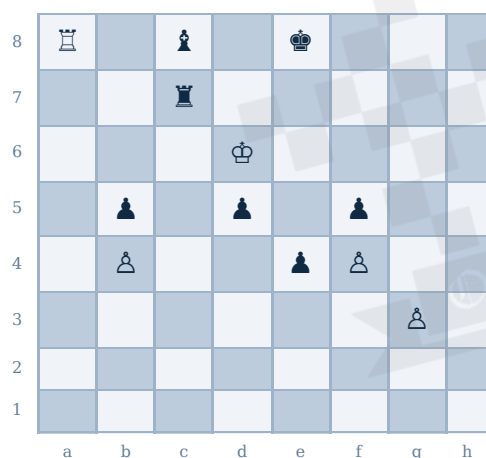
Juegan las blancas

Por qué. Es un ataque a la descubierta: al moverse una pieza, se destapa otra. La línea: 25.Ce7+ Rh8 26.Axf7 Ah6 27.Cxg6+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2s80E de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2896. Stockfish 16 a profundidad 18: Ce7+ es la mejor (+1,1) y la segunda queda en -1,6.

126 ★★★★★ mat_lx_2xexq

Las negras acaban de jugar ...Txc7. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA **d6-c7** ✓

Juegan las blancas

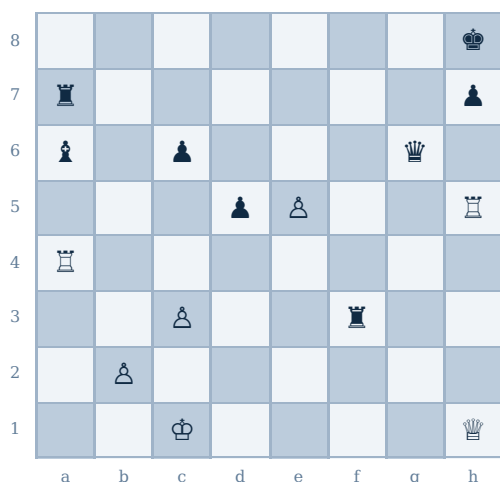
Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 61.Rxc7 d4 62.Txc8+ Rf7 63.Rd8.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2xexq de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2843. Stockfish 16 a profundidad 18: Rxc7 es la mejor (0,0) y la segunda queda en -5,0.

127 ★★★★★ mat_lx_38bCl

Las negras acaban de jugar ...Txf3. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **h1-f3** ✓



Juegan las blancas

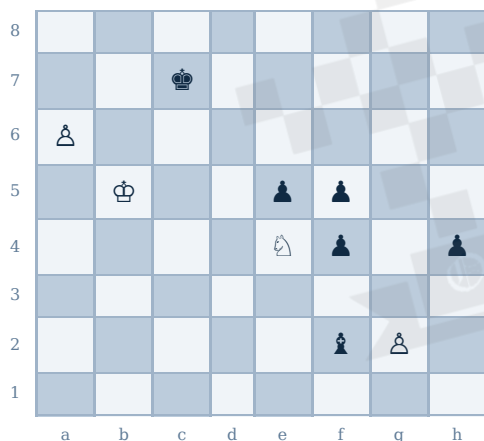
Por qué. Es un ataque a la descubierta: al moverse una pieza, se destapa otra. La línea: 29.Dxf3 Tf7 30.Tg4 Dxh5 31.Tg8+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 38bCl de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2812. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxf3 es la mejor (+3,4) y la segunda queda en -3,3.

128 ★★★★★ mat_lx_3E687

Las negras acaban de jugar ...f5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **e4-f2** ✓



Juegan las blancas

Por qué. Hay algo sin defender, y hay que verlo antes que el rival. La línea: 39.Cxf2 f3 40.gxf3 e4 41.Ch3.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3E687 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2966. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxf2 es la mejor (+3,7) y la segunda queda en -4,5.

Principios de apertura 82 preguntas

Qué mide. Centro, desarrollo, seguridad del rey y los errores típicos de las primeras jugadas.

Cuando está flojo. Sale de la apertura con desventaja o con el rey en el centro: después hay que defender toda la partida.

Qué entrenar. Jugar cinco partidas siguiendo solo tres reglas: centro, desarrollo, enroque antes de la jugada 10.

Escalón 1 ★★★★★ 19 preguntas

129 ★★★★★ ap_prioridad

En las primeras jugadas, ¿cuál es el orden de prioridades?

- a) Cambiar todas las piezas que se pueda, para ir simplificando.
- b) Avanzar los peones de las columnas de las torres.
- c) Ocupar el centro, desarrollar las piezas menores y enrocar. ✓**
- d) Sacar la dama temprano para atacar lo antes posible.

Por qué. Centro, desarrollo y rey seguro: con eso solo, una apertura ya está bien jugada.

130 ★★★★★ ap_dama_temprano

¿Por qué no conviene sacar la dama en las primeras jugadas?

- a) Porque el rival gana tiempo atacándola mientras desarrolla. ✓**
- b) Porque en la apertura la dama vale menos que en el final.
- c) Porque una vez que sale ya no puede volver a su casilla.
- d) Porque el reglamento no permite moverla antes de la jugada 10.

Por qué. Cada jaque o ataque a tu dama es una jugada de desarrollo gratis para el rival.

131 ★★★★★ ap_pieza_repetida

En la apertura, mover varias veces la misma pieza sin necesidad...

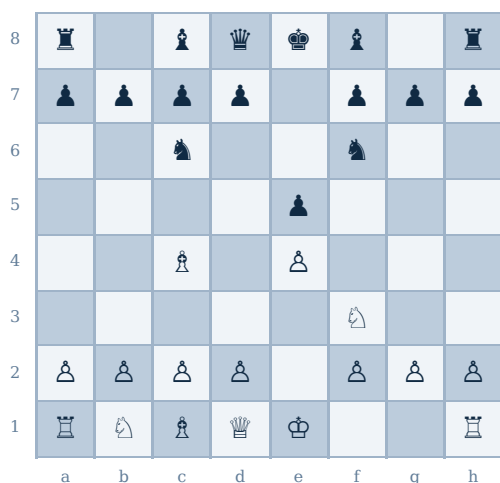
- a) Es bueno, porque esa pieza termina muy bien colocada.
- b) Pierde tiempo: el rival saca piezas nuevas mientras repites. ✓**
- c) Solo es un problema si la pieza que se repite es un peón suelto.
- d) Da igual: en la apertura lo que importa es el material.

Por qué. La apertura es una carrera por sacar piezas: cada repetición te deja una pieza menos en juego.

132 ★☆☆☆☆ ap_desarrollo

Tu rey sigue en el centro con la posición abierta. Pon el rey a salvo.

JUGADA e1-g1 ✓



Juegan las blancas

Por qué. Con las piezas menores del flanco de rey ya fuera, enrocar es casi siempre la mejor jugada disponible.

Cómo se comprobó: la jugada es legal y su bandera incluye el enroque corto (k)

133 ★☆☆☆☆ ap_principios

En la apertura, ¿cuál de estos es un principio básico recomendado?

- a) Mover primero los peones de las dos torres
- b) Enrocar en la primera jugada, sin excepción
- c) Sacar la dama lo antes posible al tablero
- d) Controlar el centro y desarrollar las menores ✓**

Por qué. Los tres principios clásicos son: controlar el centro, desarrollar rápido las piezas menores y poner el rey a salvo con el enroque. Casi todo lo demás de la apertura sale de ahí.

134 ★☆☆☆☆ ap_gambito_dama

1.d4 d5 2.c4 es el...

- a) Sistema Londres
- b) Gambito de Dama ✓**
- c) Gambito de Rey
- d) Ataque Colle

Por qué. Las blancas ofrecen el peón de c4 para desviar el peón de d5 y quedarse con el centro. Se llama gambito aunque el peón casi siempre se recupera.

135 ★☆☆☆☆ ap_italiana

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 corresponde a la apertura...

- a) Italiana (Giuoco Piano) ✓**
- b) Escocesa abierta
- c) Siciliana cerrada
- d) Española (la Ruy López)

Por qué. Cuando el alfil va a c4 en vez de b5, es la Italiana: el alfil apunta directo a f7, que es la casilla más débil del bando negro al empezar la partida.

136 ★☆☆☆☆ ap_enrocar_antes

¿Por qué suele convenir enrocar antes de abrir demasiado el centro?

- a) Porque el reglamento lo exige antes de la jugada 10
- b) Porque el enroque suma puntos de material
- c) Para sacar al rey antes de que se abran líneas ✓**
- d) Porque así el rival no puede desarrollar sus piezas

Por qué. Un centro abierto son columnas y diagonales por las que llegan las piezas rivales, y el rey en el centro está justo en medio de todas. Enrocar primero lo pone fuera de esa zona.

137 ★☆☆☆☆ ap_dos_veces_misma

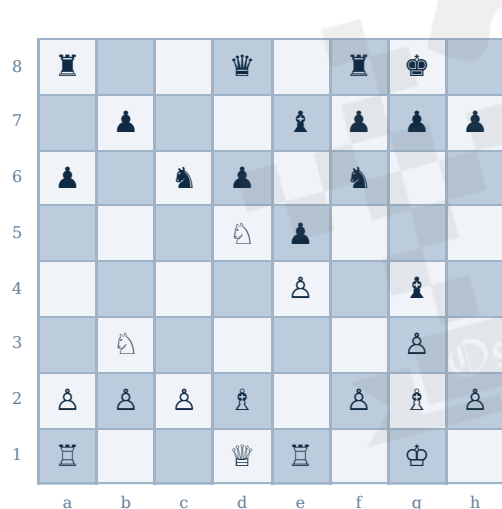
En la apertura, ¿por qué se recomienda no mover dos veces la misma pieza sin una buena razón?

- a) Porque las reglas del ajedrez no lo permiten
- b) Porque cada jugada repetida es un tiempo regalado ✓**
- c) Porque al hacerlo se pierde el derecho al enroque
- d) Porque esa pieza queda inmóvil el resto de la partida

Por qué. Cada jugada de apertura que no saca una pieza nueva es un «tiempo» que el rival usa para adelantarse en desarrollo. Con dos o tres tiempos de ventaja ya se puede empezar un ataque.

138 ★☆☆☆☆ ap_lx_04j0M

Las negras acaban de jugar ...Ag4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



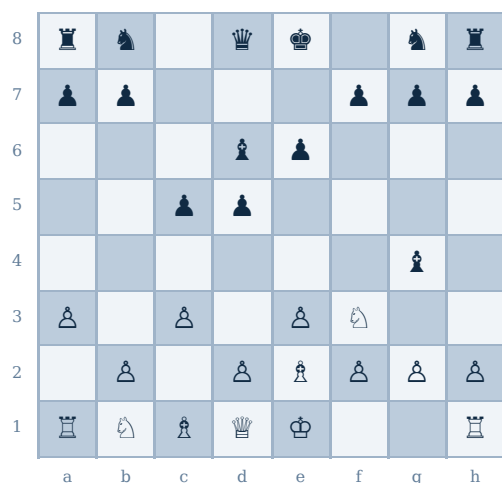
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 13.Cxf6+ Axf6 14.Dxg4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 04j0M de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1165. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxf6+ es la mejor (+5,6) y la segunda queda en +0,3.

139 ★☆☆☆☆ ap_lx_0NtVg_op

Las negras acaban de jugar ...Ad6. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) Ab5+
- b) Dc2
- c) a4
- d) **Da4+ ✓**

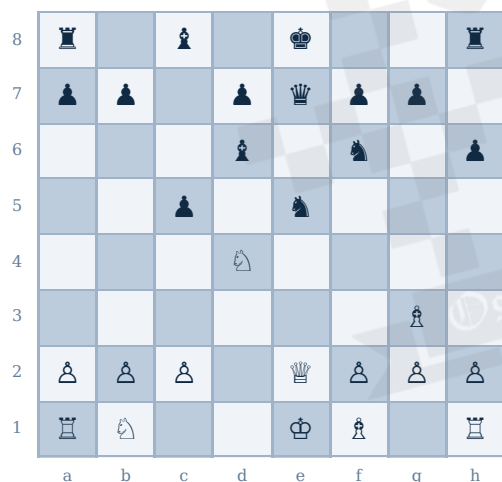
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 6.Da4+ Cc6 7.Dxg4. Las otras tientan, pero fallan: Ab5+? se contesta con 6...Cd7 y la ventaja se esfuma; a4? se contesta con 6...e5 y la ventaja se esfuma; Dc2? se contesta con 6...Cc6 y la ventaja se esfuma.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0NtVg de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1433. Stockfish 16 a profundidad 18: Da4+ es la mejor (+4,0) y la segunda queda en -0,1; las otras tres opciones quedan en -0,9, -0,5, -0,5 (profundidad 14).

140 ★☆☆☆☆ ap_lx_1HuJS_op

Las negras acaban de jugar ...c5. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) **Cf5 ✓**
- b) Dxe5
- c) Cb3
- d) Axe5

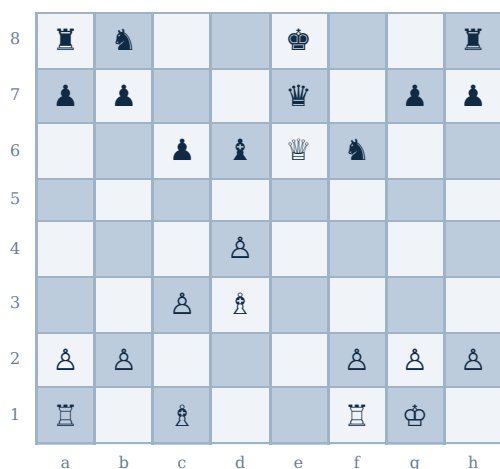
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 10.Cf5 Cd3+ 11.cxd3. Las otras tientan, pero fallan: Axe5? se contesta con 10...Dxe5 y las negras quedan mejor; Dxe5? se contesta con 10...Axe5 y las negras quedan mejor; Cb3? se contesta con 10...O-O y la ventaja se esfuma.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1HuJS de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1462. Stockfish 16 a profundidad 18: Cf5 es la mejor (+4,4) y la segunda queda en -1,1; las otras tres opciones quedan en -2,2, -7,7, -1,2 (profundidad 14).

141 ★☆☆☆☆ ap_lx_1QqfL_op

Las negras acaban de jugar ...De7. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) Dxd6
- b) Dxf6
- c) Dc8+ ✓
- d) Dxe7+

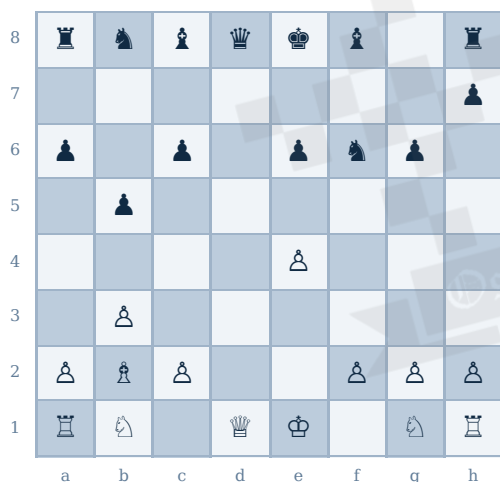
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 15.Dc8+ Dd8 16.Te1+. Las otras tintentan, pero fallan: Dxe7+? se contesta con 15...Axe7 y la ventaja se esfuma; Dxf6? se contesta con 15...Dxf6 y las negras quedan mejor; Dxd6? se contesta con 15...

Cómo se comprobó: Ejercicio 1QqfL de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1645. Stockfish 16 a profundidad 18: Dc8+ es la mejor (+3,9) y la segunda queda en 0,0; las otras tres opciones quedan en -1,2, -5,1, -4,4 (profundidad 14).

142 ★☆☆☆☆ ap_lx_1cKbE

Las negras acaban de jugar ...dxe6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA d1-d8 ✓

Juegan las blancas

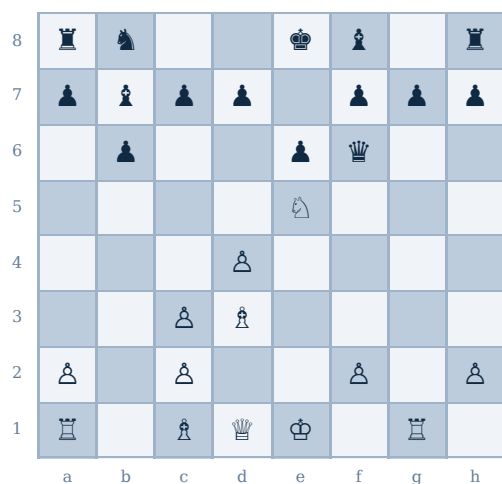
Por qué. Es una atracción: se arrastra a una pieza (a menudo el rey) a una casilla fatal. La línea: 9.Dxd8+ Rxd8 10.Axf6+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1cKbE de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1081. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxd8+ es la mejor (+6,3) y la segunda queda en -2,6.

143 ★☆☆☆☆ ap_lx_2D56V

Las negras acaban de jugar ...Df6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **c1-g5** ✓



Juegan las blancas

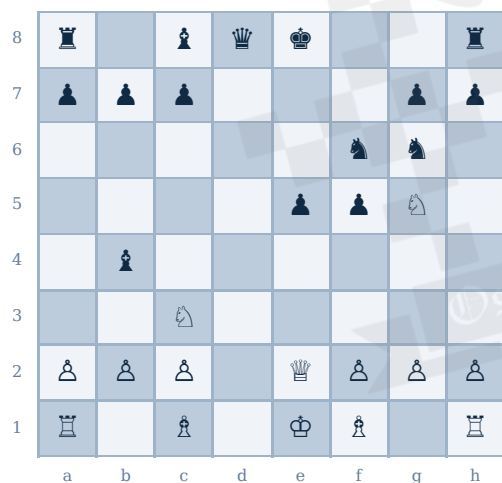
Por qué. Una pieza rival queda atrapada, sin casilla adonde ir. La línea: 10.Ag5 Dxg5 11.Txg5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2D56V de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1425. Stockfish 16 a profundidad 18: Ag5 es la mejor (+4,5) y la segunda queda en -0,3.

144 ★☆☆☆☆ ap_lx_2TU5M

Las negras acaban de jugar ...Ab4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **e2-b5** ✓



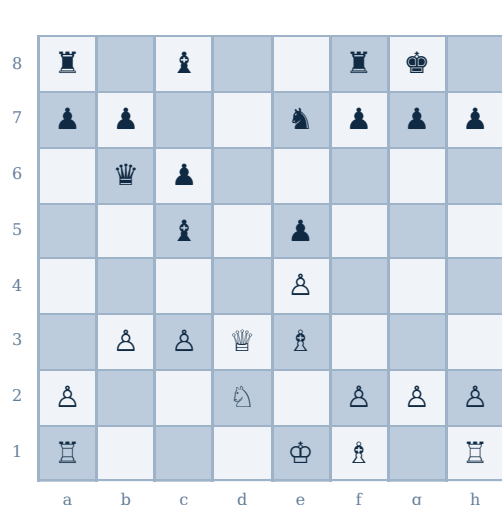
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 10.Db5+ Ad7 11.Dxb4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2TU5M de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1075. Stockfish 16 a profundidad 18: Db5+ es la mejor (+3,3) y la segunda queda en -1,6.

145 ★☆☆☆☆ ap_lx_0u6Bb

Las negras acaban de jugar ...dxc6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **d2-c4** ✓

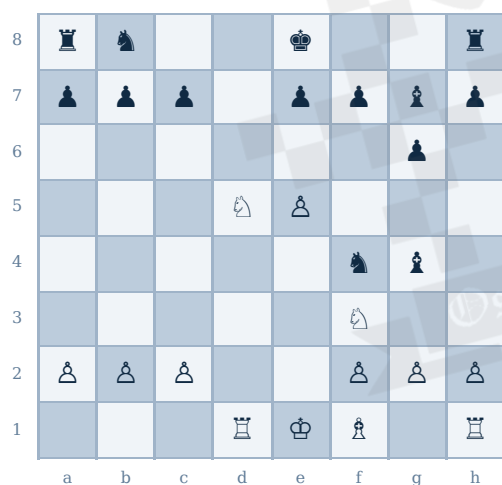
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 11.Cc4 Axe3 12.Cxb6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0u6Bb de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1630. Stockfish 16 a profundidad 18: Cc4 es la mejor (+3,0) y la segunda queda en +0,1.

146 ★☆☆☆☆ ap_lx_334ib

Las negras acaban de jugar ...Cxf4. Juegan las blancas y dan mate en dos. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)



JUGADA **d5-c7** ✓

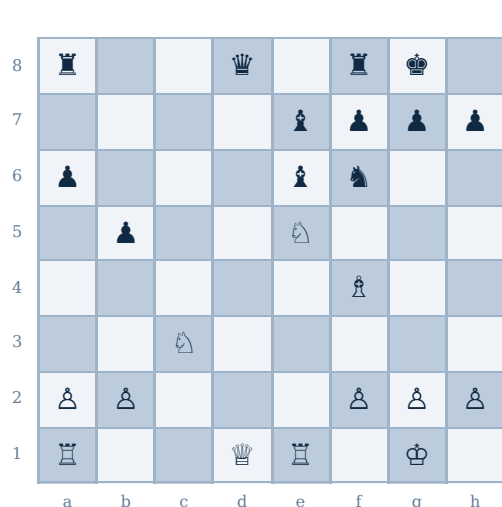
Juegan las blancas

Por qué. El golpe va a la última fila, donde el rey no tiene salida. La línea: 10.Cxc7+ Rf8 11.Td8#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 334ib de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1567. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxc7+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en -0,7.

147 ★★☆☆☆ ap_lx_017u3

Las negras acaban de jugar ...O-O. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA e5-c6 ✓

Juegan las blancas

Por qué. Es una enfilada: la pieza de adelante se va y cae la de atrás. La línea: 20.Cc6 De8 21.Cxe7+ Dxe7 22.Ad6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 017u3 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1889. Stockfish 16 a profundidad 18: Cc6 es la mejor (+3,9) y la segunda queda en +0,2.

Escalón 2 ★★☆☆☆ 20 preguntas

148 ★★☆☆☆ ap_espanola

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 corresponde a la apertura...

- a) Escocesa
- b) Siciliana
- c) Española ✓
- d) Francesa

Por qué. Esa secuencia es la Apertura Española o Ruy López, una de las más antiguas y estudiadas del ajedrez.

149 ★★☆☆☆ ap_siciliana

1.e4 c5 corresponde a la Defensa...

- a) Siciliana ✓
- b) Francesa
- c) Caro-Kann
- d) Pirc

Por qué. 1.e4 c5 es la Defensa Siciliana: la respuesta más popular y combativa contra 1.e4.

150 ★★☆☆☆ ap_gambito

¿Cuál es la idea principal detrás de un gambito?

- a) **Sacrificar material a cambio de desarrollo o de iniciativa. ✓**
- b) Ganar una pieza gratis, sin dar absolutamente nada a cambio.
- c) Evitar el desarrollo de piezas hasta llegar al final.
- d) Forzar las tablas lo antes posible a fuerza de jaques.

Por qué. En un gambito se entrega material (normalmente un peón) a cambio de más desarrollo, control del centro o iniciativa.

151 ★★☆☆☆ ap_orden_jugadas

¿Por qué los jugadores fuertes cuidan tanto el orden de jugadas en la apertura?

- a) Porque así se gana tiempo en el reloj del rival.
- b) Porque el reglamento obliga a sacar primero los caballos.
- c) Porque cambiar el orden hace perder el enroque.
- d) **Porque transponiendo se elige a qué variante entrar. ✓**

Por qué. La misma posición se llega por caminos distintos, y en el camino cada bando tiene desvíos. Elegir el orden es elegir qué desvíos le dejas al rival.

152 ★★☆☆☆ ap_francesa

1.e4 e6 corresponde a la Defensa...

- a) **Francesa ✓**
- b) Alekhine
- c) Escandinava
- d) Siciliana

Por qué. Prepara ...d5 con una estructura sólida y contrajuego típico en el flanco de dama. Su punto flojo conocido es el alfil de casillas claras, que queda encerrado detrás de los peones.

153 ★★☆☆☆ ap_escandinava

1.e4 d5 corresponde a la Defensa...

- a) Francesa
- b) **Escandinava ✓**
- c) Alekhine
- d) Caro-Kann

Por qué. Las negras cambian el peón central de inmediato y suelen recapturar con la dama. El precio es que esa dama queda expuesta a Cc3, que gana un tiempo.

154 ★★☆☆☆ ap_india_rey

1.d4 Cf6 2.c4 g6, con la idea de seguir ...Ag7, corresponde a la Defensa...

- a) Escandinava
- b) Nimzoindia
- c) **India de Rey ✓**
- d) Holandesa

Por qué. Deja que las blancas ocupen el centro y lo contraataca después con ...e5 o ...c5, con el alfil de g7 apuntando a la diagonal larga. Es una defensa de contraataque, no de igualar rápido.

155 ★★☆☆☆ ap_sistema_londres

El «Sistema Londres» se caracteriza porque las blancas...

- a) Solo lo pueden jugar contra la Defensa Siciliana, y no contra otra
- b) Tienen que memorizar decenas de variantes forzadas de memoria
- c) Arman siempre la misma estructura, juegue lo que juegue el rival ✓**
- d) Entregan un peón en la primera jugada para abrir líneas

Por qué. Es un «sistema» y no una apertura teórica: el peón a d4, el alfil a f4 y el resto casi siempre en las mismas casillas. Por eso es tan popular entre quienes no quieren estudiar teoría, aunque a cambio pide menos ventaja.

156 ★★☆☆☆ ap_fianchetto

¿Qué es un «fianchetto»?

- a) Entregar un peón a cambio de tomar la iniciativa
- b) Poner el alfil en la diagonal larga, tras su peón ✓**
- c) Otro nombre que se le da a la clavada de una pieza
- d) Un tipo especial de enroque que se hace con el alfil

Por qué. Se avanza el peón de b o de g una casilla y el alfil se pone detrás, en b2/g2 o en b7/g7, mirando toda la diagonal larga. Es la jugada típica de las defensas hipermodernas.

157 ★★☆☆☆ ap_gambito_rey

1.e4 e5 2.f4 es el...

- a) Sistema Londres
- b) Gambito de Dama
- c) Ataque Colle
- d) Gambito de Rey ✓**

Por qué. Las blancas ofrecen el peón de f para abrir esa columna y atacar rápido. Fue la apertura de moda del siglo XIX y hoy casi no se ve en alto nivel: debilita demasiado al propio rey.

158 ★★☆☆☆ ap_ideas_vs_memoria

Para un jugador principiante o intermedio, ¿qué suele ser más útil que memorizar largas variantes de apertura?

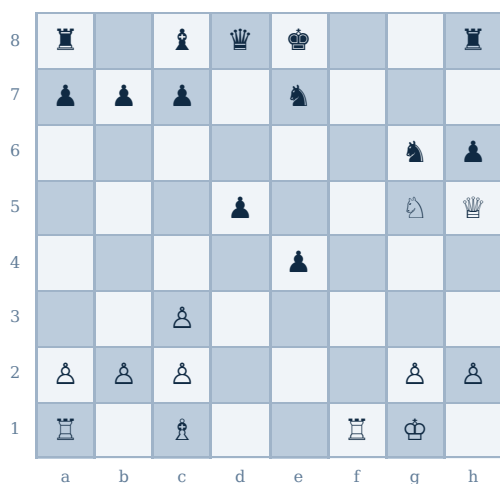
- a) No estudiar aperturas en absoluto, nunca
- b) Memorizar veinte jugadas exactas sin entenderlas
- c) Cambiar de apertura en cada partida que juega
- d) Entender las ideas y los planes de su apertura ✓**

Por qué. Entender qué casillas hay que controlar y qué plan sigue la apertura sirve también cuando el rival se sale de la teoría — que en estos niveles pasa en la jugada 4. La memoria pura se cae ahí mismo.

159 ★★☆☆☆ ap_lx_1bfbG

Las negras acaban de jugar ...d5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **g5-f7** ✓



Juegan las blancas

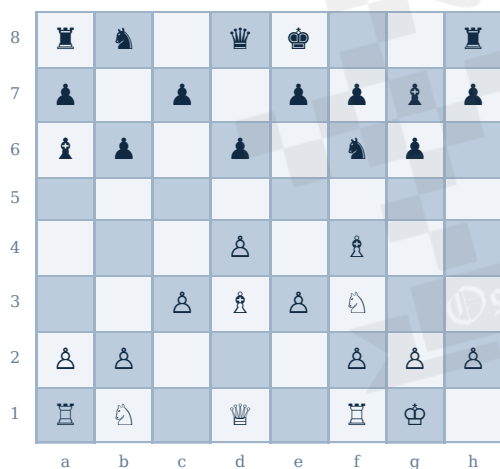
Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 13.Cf7 Ag4 14.Dxg4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1bfbG de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1738. Stockfish 16 a profundidad 18: Cf7 es la mejor (+3,1) y la segunda queda en -3,8.

160 ★★☆☆☆ ap_lx_2oK2z

Las negras acaban de jugar ...Aa6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **d3-a6** ✓



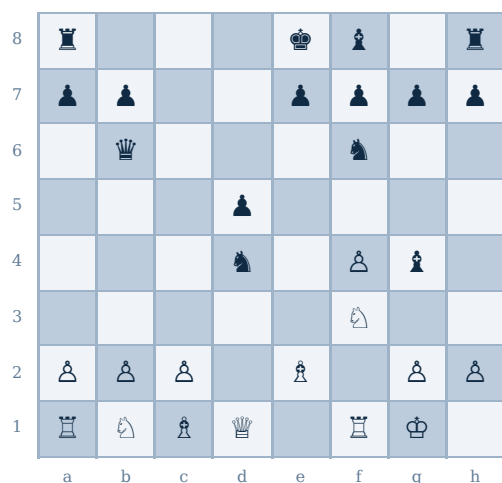
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 8.Axa6 Cxa6 9.Da4+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2oK2z de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1682. Stockfish 16 a profundidad 18: Axa6 es la mejor (+5,1) y la segunda queda en +0,7.

161 ★★☆☆☆ ap_lx_31wDu_op

Las negras acaban de jugar ...Db6. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



a) Dxd4 ✓

b) Cxd4

c) Dd2

d) Ab5+

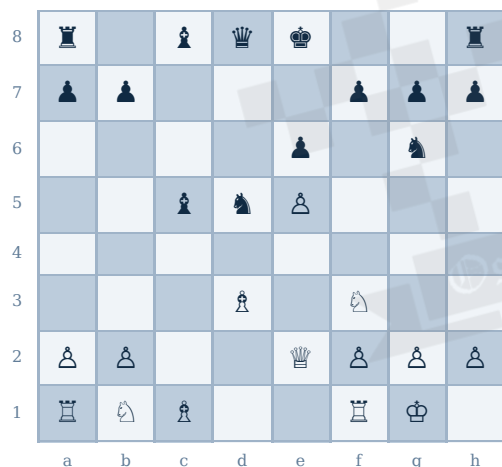
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 9.Dxd4 Dxd4+ 10.Cxd4 Axe2 11.Cxe2. Las otras tientan, pero fallan: Cxd4? se contesta con 9...Axe2 y la ventaja se esfuma; Ab5+? se contesta con 9...Cxb5+ y las negras quedan mejor; Dd2? se contesta con 9...Cxf3+ y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 31wDu de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1949. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxd4 es la mejor (+3,7) y la segunda queda en -0,5; las otras tres opciones quedan en -0,9, -6,4, -10,1 (profundidad 14).

162 ★★☆☆☆ ap_lx_01xmi

Las negras acaban de jugar ...Cg6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA d3-g6 ✓

Juegan las blancas

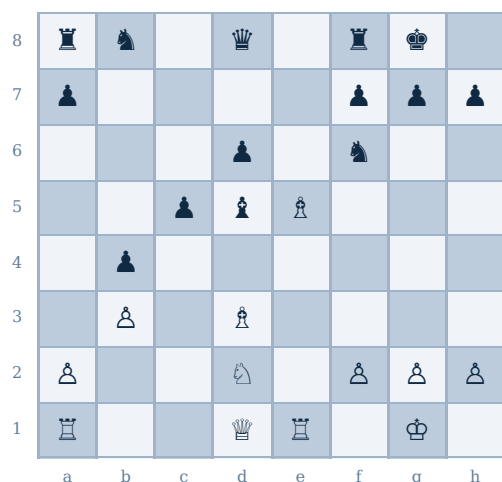
Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 11.Axg6 fxg6 12.Db5+ Ad7 13.Dxc5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 01xmi de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1958. Stockfish 16 a profundidad 18: Axg6 es la mejor (+4,3) y la segunda queda en +0,6.

163 ★★☆☆☆ ap_lx_14SMV

Las negras acaban de jugar ...d6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA e5-f6 ✓



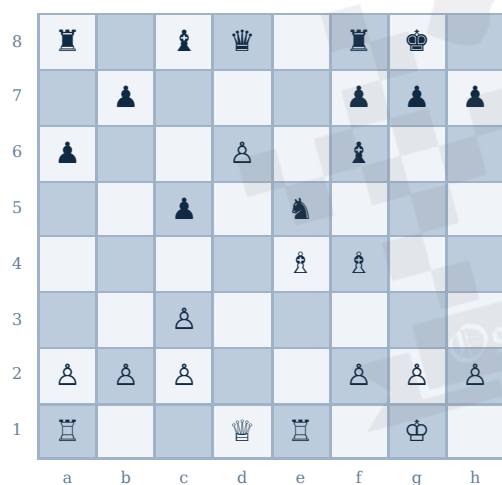
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 15.Axf6 Dxf6 16.Dh5 Dh6 17.Dxd5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 14SMV de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1938. Stockfish 16 a profundidad 18: Axf6 es la mejor (+4,1) y la segunda queda en -0,5.

164 ★★☆☆☆ ap_lx_2QEpc_op

Las negras acaban de jugar ...Cxe5. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



Juegan las blancas

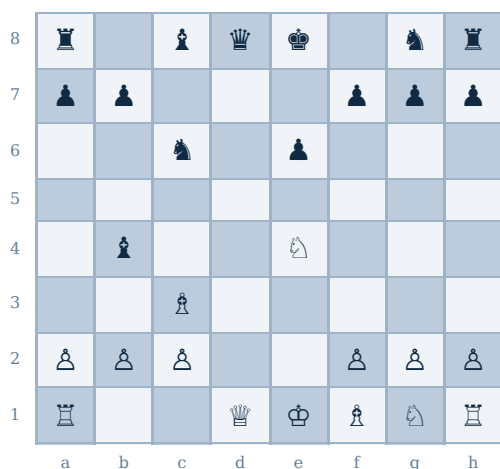
- a) Axb7
- b) Ag3
- c) Axh7+
- d) Axe5 ✓

Por qué. La línea: 14.Axe5 Axe5 15.Dh5 f5 16.Ad5+. Las otras tientan, pero fallan: Axh7+? se contesta con 14...Rxh7 y la ventaja se esfuma; Axb7? se contesta con 14...Axb7 y las negras quedan mejor; Ag3? se contesta con 14...g6 y la ventaja se esfuma.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2QEpc de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2106. Stockfish 16 a profundidad 18: Axe5 es la mejor (+3,2) y la segunda queda en -1,3; las otras tres opciones quedan en -1,4, -2,5, -1,4 (profundidad 14).

165 ★★☆☆☆ ap_lx_2u2hC_op

Las negras acaban de jugar ...Ab4. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) Axb4
- b) Dd7+
- c) Dxd8+ ✓
- d) Cd6+

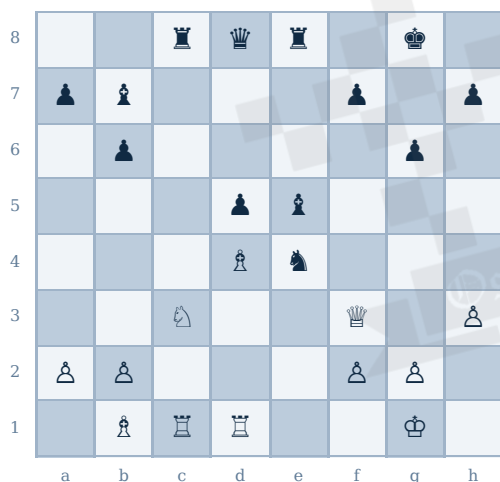
Juegan las blancas

Por qué. Es un ataque a la descubierta: al moverse una pieza, se destapa otra. La línea: 8.Dxd8+ Rxd8 9.O-O-O+. Las otras tientan, pero fallan: Dd7+? se contesta con 8...Axd7 y las negras quedan mejor; Axb4? se contesta con 8...Dxd1+ y la ventaja se esfuma; Cd6+? se contesta con 8...Dxd6 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2u2hC de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2010. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxd8+ es la mejor (+5,3) y la segunda queda en +0,6; las otras tres opciones quedan en -7,1, +0,2, -2,4 (profundidad 14).

166 ★★☆☆☆ ap_lx_2UMX6

Las negras acaban de jugar ...Axe5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **d4-e5** ✓

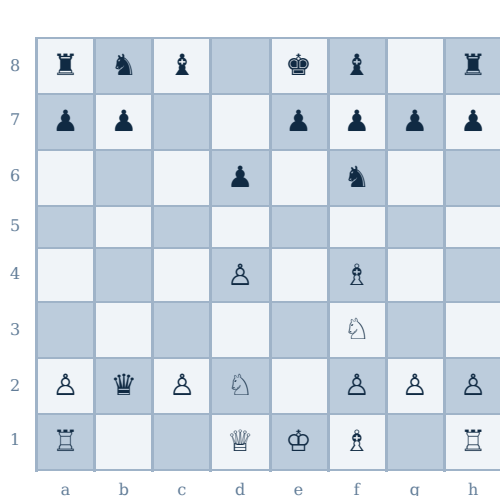
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 19.Axe5 Txe5 20.Axe4 Txe4 21.Cxe4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2UMX6 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2339. Stockfish 16 a profundidad 18: Axe5 es la mejor (+3,6) y la segunda queda en -0,5.

167 ★★☆☆☆ ap_lx_0QiQF

Las negras acaban de jugar ...d6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **d2-c4** ✓

Juegan las blancas

Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 7.Cc4 Db4+ 8.c3 Dxc3+ 9.Ad2.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0QiQF de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2486. Stockfish 16 a profundidad 18: Cc4 es la mejor (+5,0) y la segunda queda en +0,5.

Escalón 3 ★★☆☆☆ 18 preguntas

168 ★★☆☆☆ ap_peon_aislado

Juegas contra un peón dama aislado del rival (su peón en d4, sin peones en c ni e). ¿Cuál es la estrategia correcta?

a) Cambiar piezas y bloquear la casilla de adelante. ✓

b) Capturarlo cuanto antes, cueste lo que cueste.

c) Evitar los cambios y jugar en el flanco de dama.

d) Cambiar peones y dejar las piezas para atacarlo.

Por qué. El peón aislado da actividad en el medio juego y es una debilidad en el final: quien lo sufre cambia piezas y bloquea; quien lo tiene evita los cambios y busca la ruptura d4-d5.

169 ★★☆☆☆ ap_najdorf_a6

Siciliana Najdorf (1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6). ¿Para qué juegan las negras ...a6?

a) Evita que las blancas jueguen el gambito.

b) Ataca el peón de b2 con la torre de a8.

c) Prepara el enroque largo de las negras.

d) Le quita b5 a las blancas y prepara ...e5. ✓

Por qué. Es una jugada de profilaxis pura: no desarrolla nada, pero le quita una casilla clave al rival y habilita el plan que las negras quieren (...e5 y ...b5).

170 ★★☆☆☆ ap_escocesa

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 corresponde a la apertura...

- a) Italiana
- b) Francesa
- c) Escocesa ✓**
- d) Española

Por qué. Abrir el centro con d4 en la tercera jugada es la seña de la Escocesa: cambia el centro enseguida y lleva a posiciones abiertas, con menos teoría que la Española.

171 ★★☆☆☆ ap_caro_kann

1.e4 c6 corresponde a la Defensa...

- a) Pirc
- b) Francesa
- c) Siciliana
- d) Caro-Kann ✓**

Por qué. Prepara ...d5 igual que la Francesa, pero sin encerrar el alfil de casillas claras: por eso tiene fama de sólida. Ese alfil suele salir a f5 antes de cerrar la cadena de peones.

172 ★★☆☆☆ ap_pirc

1.e4 d6, seguido normalmente de ...Cf6, ...g6 y ...Ag7, corresponde a la Defensa...

- a) Nimzoindia
- b) Caro-Kann
- c) Escandinava
- d) Pirc ✓**

Por qué. Es una defensa hipermoderna: deja que las blancas ocupen el centro con peones y lo contraataca después con las piezas, apoyándose en el alfil fianchettato en g7.

173 ★★☆☆☆ ap_alekhine

1.e4 Cf6 corresponde a la Defensa...

- a) India de Rey
- b) Pirc
- c) Escandinava
- d) Alekhine ✓**

Por qué. El caballo se ofrece de blanco a propósito: provoca que los peones blancos avancen y después ataca esa cadena adelantada. Es la defensa hipermoderna más provocadora.

174 ★★☆☆☆ ap_reti

1.Cf3, sin definir todavía el destino de los peones centrales, suele llamarse Apertura...

- a) Escocesa
- b) Española
- c) Réti ✓**
- d) Inglesa

Por qué. Deja para más adelante qué van a hacer los peones centrales y a menudo fianchettoa un alfil. Es de las que más transponen: puede terminar en una Inglesa, en un Gambito de Dama o en un sistema propio.

175 ★★★★★ ap_inglesa

1.c4 corresponde a la Apertura...

- a) Holandesa
- b) Nimzoindia
- c) Inglesa ✓**
- d) India de Rey

Por qué. Ataca el centro desde el flanco de dama sin ocuparlo con un peón central. Es la tercera primera jugada más jugada, detrás de 1.e4 y 1.d4.

176 ★★★★★ ap_nimzoindia

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4 corresponde a la Defensa...

- a) Nimzoindia ✓**
- b) Holandesa
- c) Gambito de Dama
- d) India de Rey

Por qué. Clavar el caballo de c3 con el alfil en b4, en vez de jugar ...d5, es su señal de identidad. La idea es cambiar ese alfil por el caballo y dejarle a las blancas los peones doblados.

177 ★★★★★ ap_holandesa

1.d4 f5 corresponde a la Defensa...

- a) Nimzoindia
- b) India de Rey
- c) Holandesa ✓**
- d) Benoni

Por qué. Las negras pelean por e4 desde el flanco de rey. El costo está a la vista: el peón de f ya no cubre al rey, así que es una defensa de doble filo.

178 ★★★★★ ap_transposicion

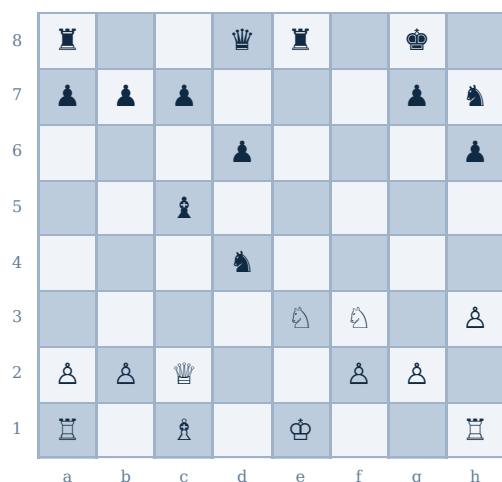
¿Qué es una «transposición» de aperturas?

- a) Llegar a la misma posición por otro orden de jugadas ✓**
- b) Un tipo de gambito que casi nadie juega hoy
- c) Cambiarse de bando cuando la partida va por la mitad
- d) Repetir tres veces seguidas la misma jugada exacta

Por qué. Dos partidas que empezaron distinto pueden terminar en la misma posición. Por eso el orden de jugadas importa: se usa para entrar a una apertura evitando la variante que el rival prefiere.

179 ★★★★★ ap_lx_2LaX0_op

Las negras acaban de jugar ...Cxd4. Juegan las blancas y están en apuros. Solo una de estas jugadas salva la partida: ¿cuál?



- a) Dxc5
- b) Dxb7+
- c) Cxd4 ✓
- d) Dc4+

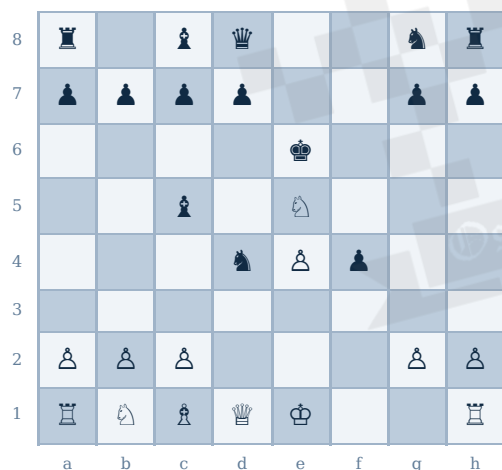
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 16.Cxd4 Axd4 17.Dc4+ d5 18.Dxd4. Las otras tientan, pero fallan: Dxb7+? se contesta con 16...Rxb7 y las negras quedan mejor; Dxc5? se contesta con 16...dxc5 y las negras quedan mejor; Dc4+? se contesta con 16...Ce6 y la ventaja se esfuma.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2LaX0 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1786. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxd4 es la mejor (+2,6) y la segunda queda en -1,4; las otras tres opciones quedan en -6,3, -7,0, -1,4 (profundidad 14).

180 ★★★★★ ap_lx_0542a

Las negras acaban de jugar ...Re6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA d1-g4 ✓

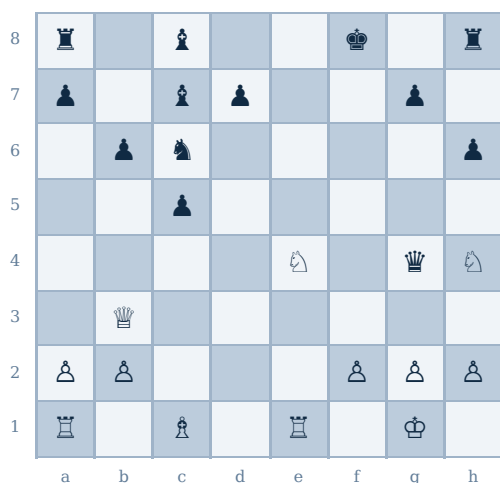
Juegan las blancas

Por qué. Hay un sacrificio: se entrega material para ganar más. La línea: 8.Dg4+ Rxe5 9.Axf4+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0542a de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2009. Stockfish 16 a profundidad 18: Dg4+ es la mejor (+4,1) y la segunda queda en -1,5.

181 ★★★★★ ap_lx_03Idr_op

Las negras acaban de jugar ...Dg4. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) Cxc5
- b) Df7+
- c) **Cg5 ✓**
- d) Cg6+

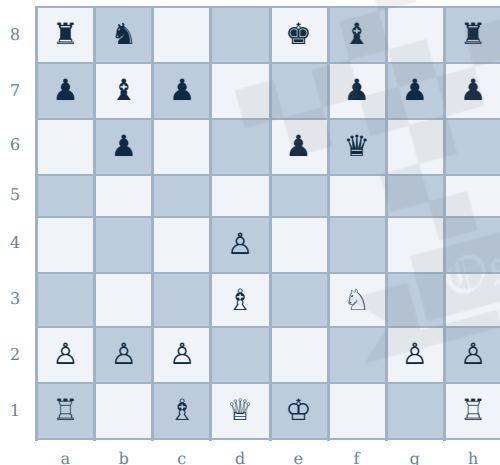
Juegan las blancas

Por qué. La clave es una jugada tranquila: sin jaque ni captura, pero sin defensa. La línea: 16.Cg5 Axh2+ 17.Rh1. Las otras tientan, pero fallan: Cxc5? se contesta con 16...bxc5 y las negras quedan mejor; Cg6+? se contesta con 16...Dxg6 y las negras quedan mejor; Df7+? se contesta con 16...Rxf7 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 03Idr de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2482. Stockfish 16 a profundidad 18: Cg5 es la mejor (+6,8) y la segunda queda en +1,1; las otras tres opciones quedan en -1,6, -4,4, -8,3 (profundidad 14).

182 ★★★★★ ap_lx_2Knif_op

Las negras acaban de jugar ...Dxf6. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) Axh7
- b) Cg5
- c) **Ag5 ✓**
- d) Ab5+

Juegan las blancas

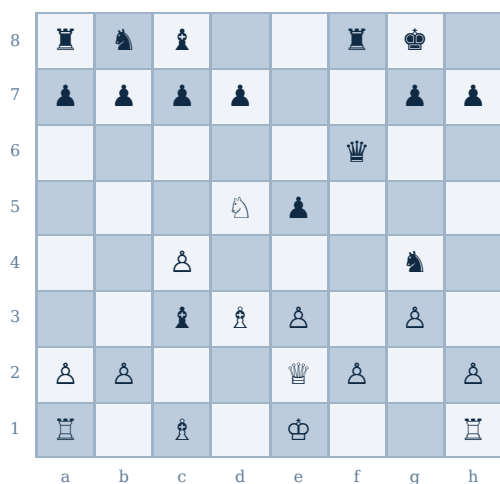
Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 9.Ag5 Axf3 10.Dd2. Las otras tientan, pero fallan: Ab5+? se contesta con 9...Ac6 y la ventaja se esfuma; Axh7? se contesta con 9...Axf3 y las negras quedan mejor; Cg5? se contesta con 9...Cd7 y la ventaja se esfuma.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2Knif de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2423. Stockfish 16 a profundidad 18: Ag5 es la mejor (+3,8) y la segunda queda en +0,4; las otras tres opciones quedan en -0,3, -5,8, -0,5 (profundidad 14).

183 ★★★★★ ap_lx_07wvy

Las negras acaban de jugar ...Axc3+. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **b2-c3** ✓



Juegan las blancas

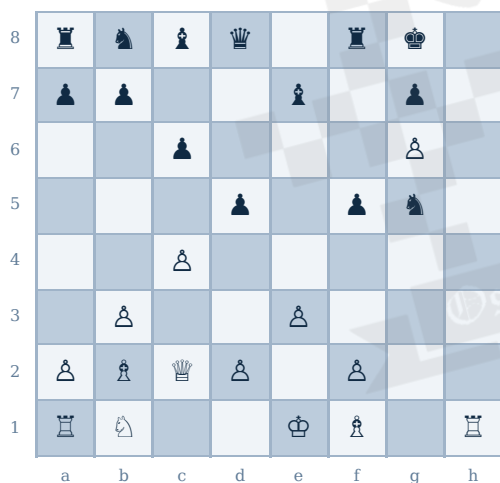
Por qué. La línea: 13.bxc3 Dxf2+ 14.Dxf2 Cxf2 15.O-O.

Cómo se comprobó: Ejercicio 07wvy de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2450. Stockfish 16 a profundidad 18: bxc3 es la mejor (+2,6) y la segunda queda en -1,8.

184 ★★★★★ ap_lx_1PwuR

Las negras acaban de jugar ...exf5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **c2-d1** ✓



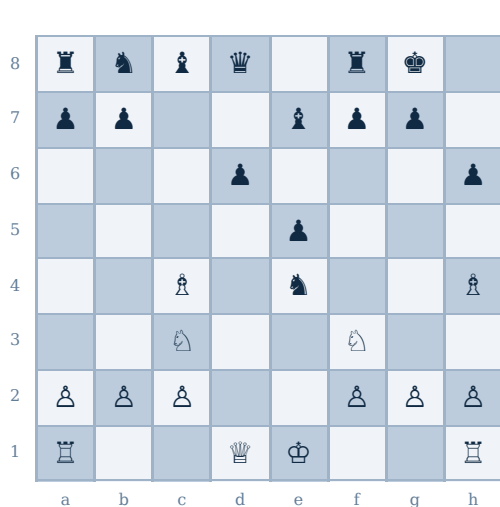
Juegan las blancas

Por qué. La clave es una jugada tranquila: sin jaque ni captura, pero sin defensa. La línea: 13.Dd1 Tf6 14.Dh5 Txg6 15.Dxg6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1PwuR de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2408. Stockfish 16 a profundidad 18: Dd1 es la mejor (+3,8) y la segunda queda en -0,6.

185 ★★★★★ ap_lx_230Kr

Las negras acaban de jugar ...Cxe4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **h4-e7** ✓

Juegan las blancas

Por qué. La línea: 10.Axe7 Cxc3 11.Dxd6 Dxd6 12.Axd6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 230Kr de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2606. Stockfish 16 a profundidad 18: Axe7 es la mejor (+4,0) y la segunda queda en +0,2.

Escalón 4 ★★★★★ 20 preguntas

186 ★★★★★ ap_carlsbad

Estructura Carlsbad (peones blancos en c3, d4, e3 y negros en c6, d5, e6, con el cambio ya hecho en d5). ¿Cuál es el plan clásico de las blancas?

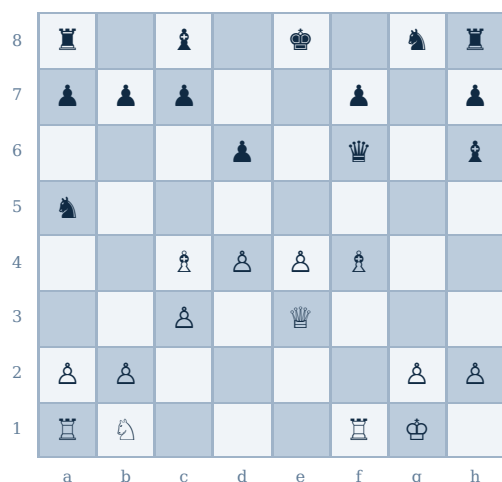
- a) Avanzar e3-e4 ya mismo, aunque quede un aislado.
- b) Enrocar largo y tirar los peones del flanco de rey.
- c) Cambiar todo para llegar a un final de peones.

d) El ataque de minorías: b4-b5 y cambio en c6. ✓

Por qué. Dos peones atacando a tres: el cambio en c6 deja un peón atrasado en columna semiabierto. Es el plan más enseñado del Gambito de Dama y se juega igual en 1900 y hoy.

187 ★★★★★ ap_lx_1QRiD_op

Las negras acaban de jugar ...Ca5. Juegan las blancas y están en apuros. Solo una de estas jugadas salva la partida: ¿cuál?



- a) Ab5+
- b) Axb6
- c) Axd6
- d) Axf7+ ✓

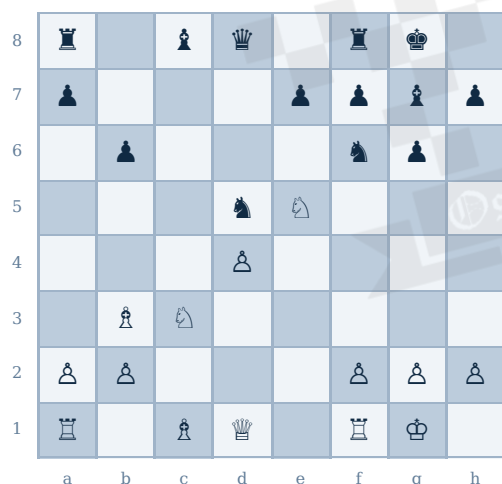
Juegan las blancas

Por qué. Es un ataque a la descubierta: al moverse una pieza, se destapa otra. La línea: 11.Axf7+ Dxf7 12.Axb6 Cxb6 13.Txf7. Las otras tintentan, pero fallan: Ab5+? se contesta con 11...Cc6 y la ventaja se esfuma; Axb6? se contesta con 11...Cxc4 y las negras quedan mejor; Axd6? se contesta con 11...Axe3+ y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1QRiD de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2288. Stockfish 16 a profundidad 18: Axf7+ es la mejor (+2,5) y la segunda queda en -0,8; las otras tres opciones quedan en -1,0, -2,5, -9,3 (profundidad 14).

188 ★★★★★ ap_lx_1ee4K

Las negras acaban de jugar ...b6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA c3-d5 ✓

Juegan las blancas

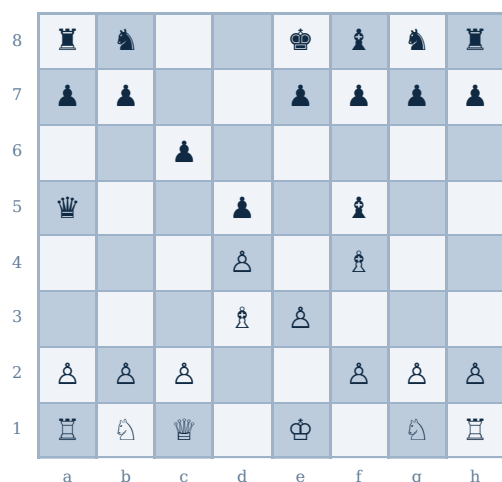
Por qué. La línea: 12.Cxd5 Cxd5 13.Cc6 Dd7 14.Axd5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1ee4K de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2256. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxd5 es la mejor (+4,2) y la segunda queda en +0,4.

189 ★★★★★ ap_lx_2DeLB

Las negras acaban de jugar ...Da5+. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **b2-b4** ✓



Juegan las blancas

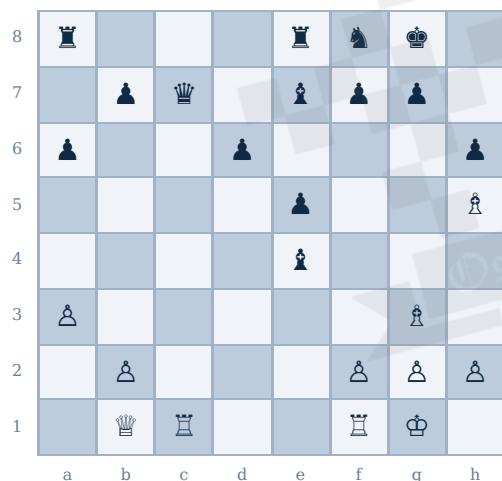
Por qué. Es una atracción: se arrastra a una pieza (a menudo el rey) a una casilla fatal. La línea: 6.b4 Dxb4+ 7.c3 Da5 8.Axf5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2DeLB de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2150. Stockfish 16 a profundidad 18: b4 es la mejor (+4,5) y la segunda queda en +0,1.

190 ★★★★★ ap_lx_3Q032

Las negras acaban de jugar ...Axe4. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **h5-f7** ✓



Juegan las blancas

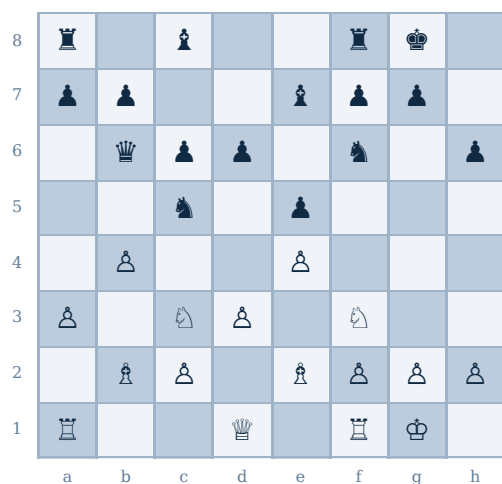
Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 21.Axf7+ Rxf7 22.Da2+ Ce6 23.Txc7.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3Q032 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2348. Stockfish 16 a profundidad 18: Axf7+ es la mejor (+2,8) y la segunda queda en -0,9.

191 ★★★★★ ap_lx_01pVq

Las negras acaban de jugar ...Cc5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **b4-c5** ✓



Juegan las blancas

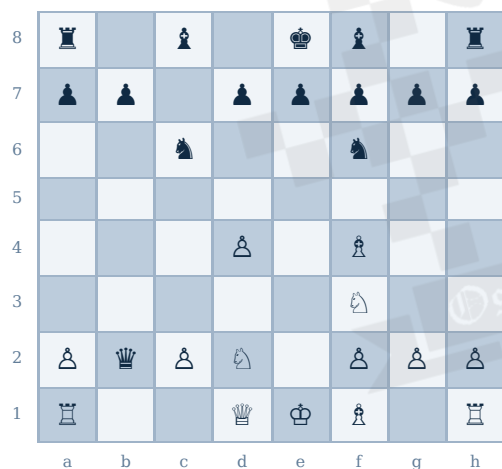
Por qué. La línea: 12.bxc5 Dxb2 13.Dd2.

Cómo se comprobó: Ejercicio 01pVq de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2507. Stockfish 16 a profundidad 18: bxc5 es la mejor (+3,8) y la segunda queda en +0,1.

192 ★★★★★ ap_lx_03q1Y

Las negras acaban de jugar ...Dxb2. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **d2-c4** ✓



Juegan las blancas

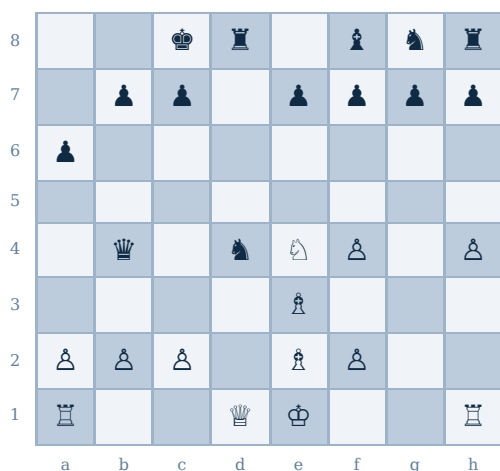
Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 7.Cc4 Db4+ 8.c3 Dxc3+ 9.Ad2.

Cómo se comprobó: Ejercicio 03q1Y de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2570. Stockfish 16 a profundidad 18: Cc4 es la mejor (+4,7) y la segunda queda en +0,4.

193 ★★★★★☆ ap_lx_0axmS

Las negras acaban de jugar ...Db4+. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **c2-c3** ✓



Juegan las blancas

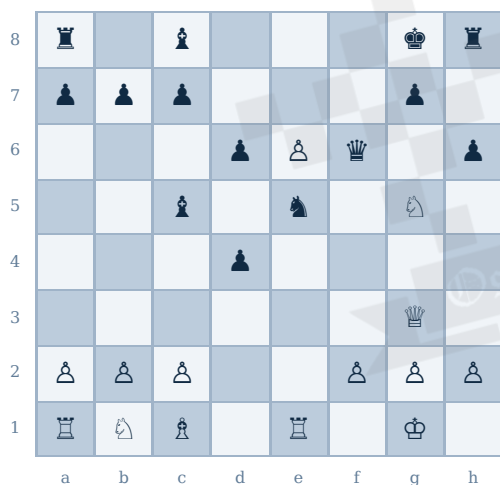
Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 12.c3 Cf3+ 13.Axf3 Txd1+ 14.Txd1.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0axmS de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2677. Stockfish 16 a profundidad 18: c3 es la mejor (+1,1) y la segunda queda en -2,1.

194 ★★★★★☆ ap_lx_0j15I

Las negras acaban de jugar ...Df6. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **g5-e4** ✓



Juegan las blancas

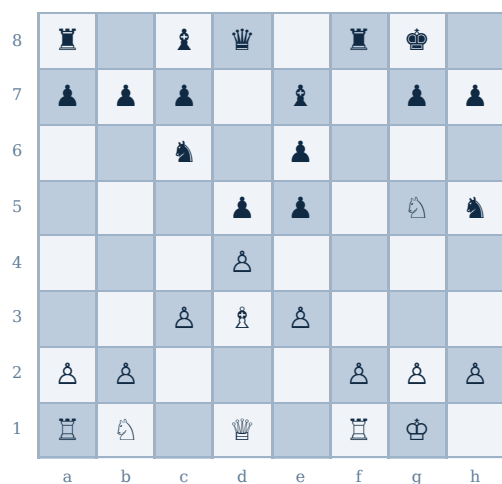
Por qué. La línea: 13.Ce4 Dxe6 14.f4 Cg6 15.Cxc5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0j15I de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2762. Stockfish 16 a profundidad 18: Ce4 es la mejor (+2,8) y la segunda queda en -1,0.

195 ★★★★★ ap_lx_0z2R5

Las negras acaban de jugar ...fxe5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **d3-h7** ✓



Juegan las blancas

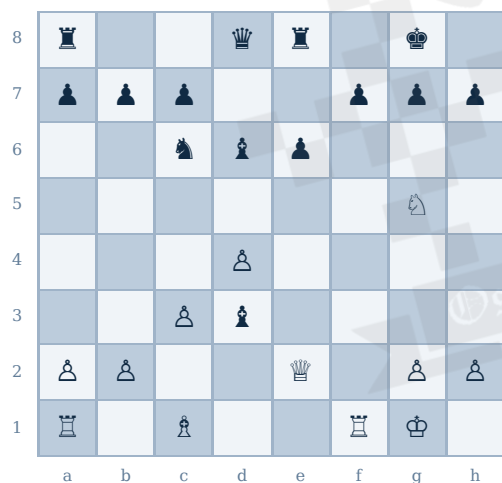
Por qué. La línea: 10.Axh7+ Rh8 11.Cf7+ Txf7 12.Dxh5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0z2R5 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2707. Stockfish 16 a profundidad 18: Axh7+ es la mejor (+3,7) y la segunda queda en +0,3.

196 ★★★★★ ap_lx_17LyV

Las negras acaban de jugar ...Axd3. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **e2-d3** ✓



Juegan las blancas

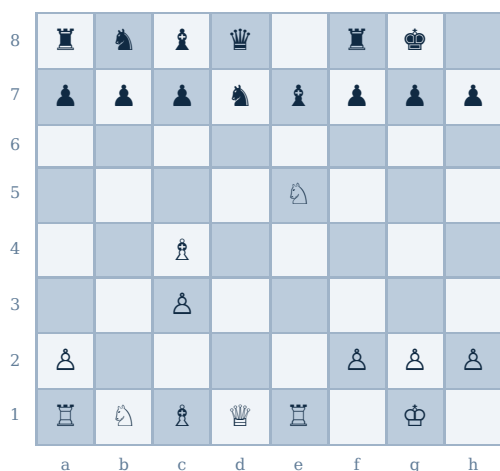
Por qué. Es un despeje: la pieza se aparta para abrirle la línea o la casilla a otra. La línea: 14.Dxd3 f5 15.Txf5 h6 16.Tf7.

Cómo se comprobó: Ejercicio 17LyV de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2747. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxd3 es la mejor (+2,6) y la segunda queda en -5,4.

197 ★★★★★ ap_lx_1PMw0

Las negras acaban de jugar ...O-O. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA e5-f7 ✓



Juegan las blancas

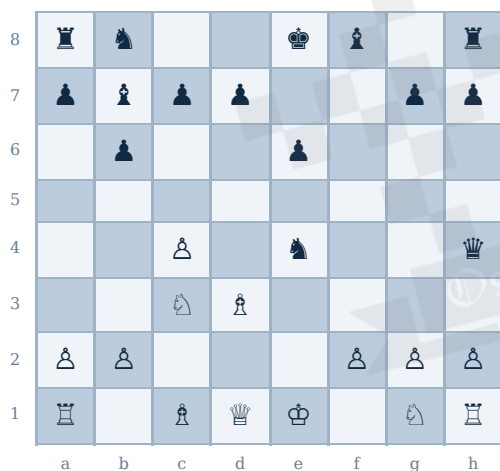
Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 11.Cxf7 Txf7 12.Db3.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1PMw0 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2729. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxf7 es la mejor (+2,7) y la segunda queda en -0,3.

198 ★★★★★ ap_lx_1TlKN

Las negras acaban de jugar ...Dh4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA d3-e4 ✓



Juegan las blancas

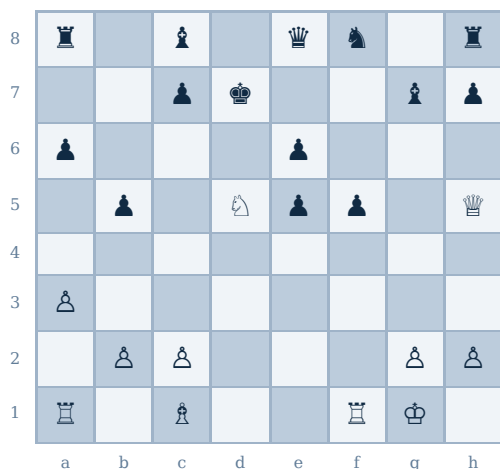
Por qué. La línea: 8.Axe4 Axe4 9.g3.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1TlKN de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2558. Stockfish 16 a profundidad 18: Axe4 es la mejor (+3,0) y la segunda queda en -0,6.

199 ★★★★★ ap_lx_1sJ7K

Las negras acaban de jugar ...dxe5. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **d5-b6** ✓



Juegan las blancas

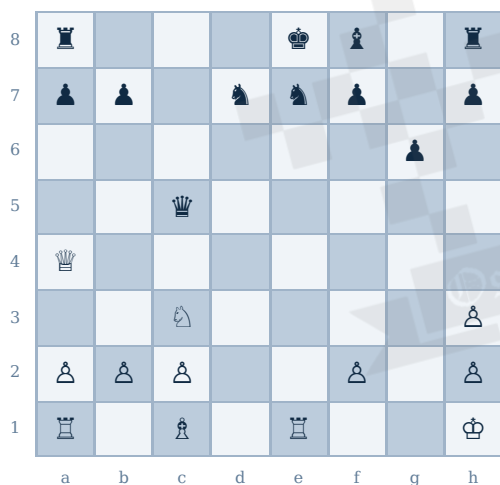
Por qué. Hay un sacrificio: se entrega material para ganar más. La línea: 19.Cb6+ cxb6 20.Td1+ Re7 21.Ag5+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1sJ7K de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2477. Stockfish 16 a profundidad 18: Cb6+ es la mejor (+2,3) y la segunda queda en -1,0.

200 ★★★★★ ap_lx_21vfw

Las negras acaban de jugar ...Dxc5. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **c3-e4** ✓



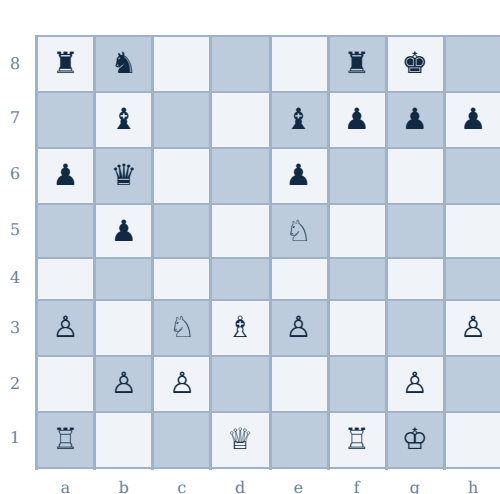
Juegan las blancas

Por qué. Es una desviación: se aleja al defensor de lo que defendía. La línea: 15.Ce4 Db6 16.Af4 Ag7 17.Cd6+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 21vfw de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2716. Stockfish 16 a profundidad 18: Ce4 es la mejor (+1,9) y la segunda queda en -1,5.

201 ★★★★★☆ ap_lx_29IBn

Las negras acaban de jugar ...Db6. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA **d3-h7** ✓

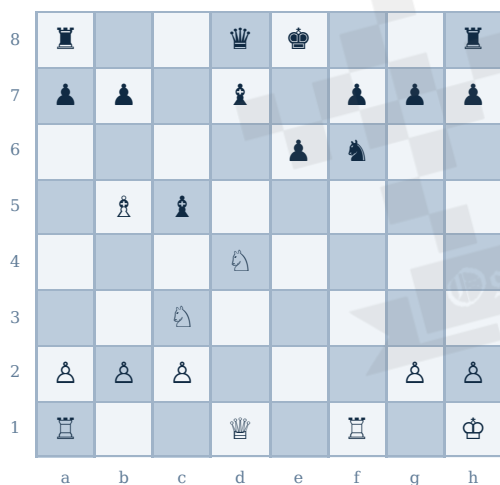
Juegan las blancas

Por qué. Es una atracción: se arrastra a una pieza (a menudo el rey) a una casilla fatal. La línea: 15.Axh7+ Rxh7 16.Dh5+ Rg8 17.Cxf7.

Cómo se comprobó: Ejercicio 29IBn de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2779. Stockfish 16 a profundidad 18: Axh7+ es la mejor (+2,4) y la segunda queda en -1,5.

202 ★★★★★☆ ap_lx_2BGV6

Las negras acaban de jugar ...Cf6. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA **d4-e6** ✓

Juegan las blancas

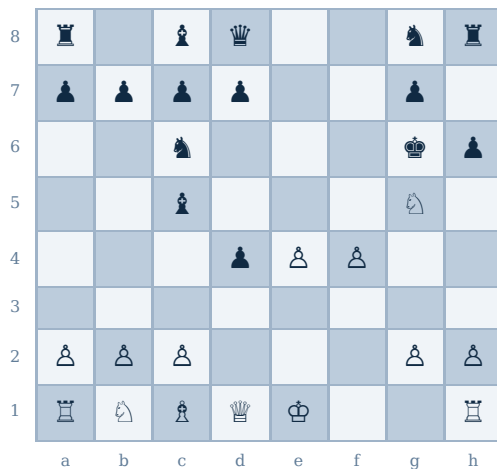
Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 12.Cxe6 fxe6 13.Txf6 gxf6 14.Dh5+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2BGV6 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2693. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxe6 es la mejor (+2,5) y la segunda queda en -1,3.

203 ★★★★★☆ ap_lx_20Sdu

Las negras acaban de jugar ...h6. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **d1-g4** ✓



Juegan las blancas

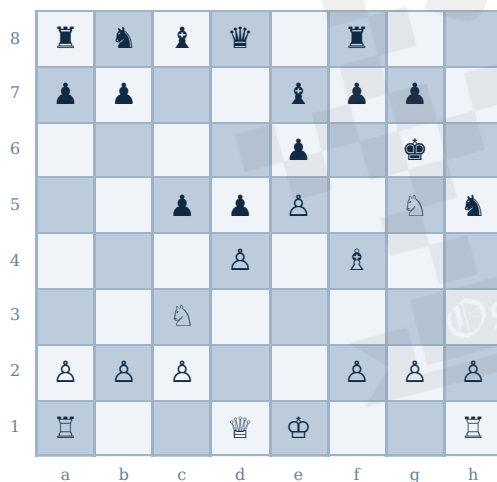
Por qué. La línea: 8.Dg4 Dxcg5 9.fxg5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 20Sdu de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2770. Stockfish 16 a profundidad 18: Dg4 es la mejor (+2,7) y la segunda queda en -1,2.

204 ★★★★★☆ ap_lx_2bok3

Las negras acaban de jugar ...Rg6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **d1-d3** ✓



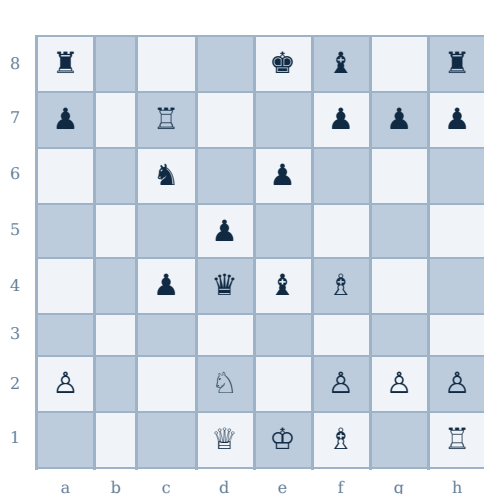
Juegan las blancas

Por qué. Es un ataque a la descubierta: al moverse una pieza, se destapa otra. La línea: 10.Dd3+ f5 11.exf6+ Rxf6 12.Ae5+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2bok3 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2711. Stockfish 16 a profundidad 18: Dd3+ es la mejor (+6,5) y la segunda queda en -2,1.

205 ★★★★★ ap_lx_3ALJP

Las negras acaban de jugar ...Axe4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **d1-a4** ✓

Juegan las blancas

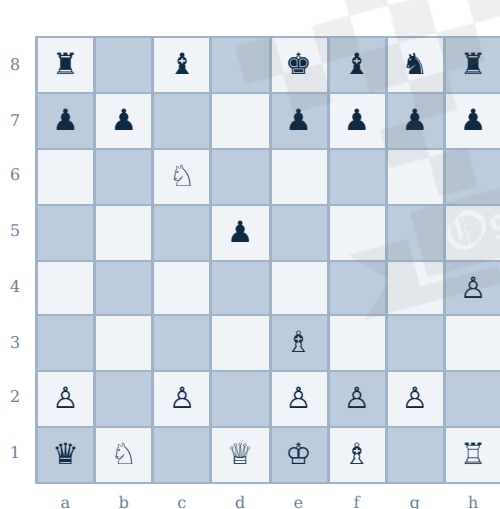
Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 15.Da4 Da1+ 16.Re2 Ad3+ 17.Rf3.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3ALJP de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2692. Stockfish 16 a profundidad 18: Da4 es la mejor (+5,9) y la segunda queda en -1,3.

Escalón 5 ★★★★★ 5 preguntas

206 ★★★★★ ap_lx_0xyZA

Las negras acaban de jugar ...Dxa1. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA **e3-d4** ✓

Juegan las blancas

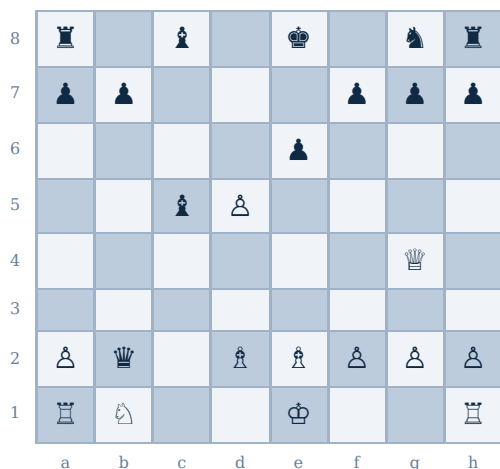
Por qué. La línea: 8.Ad4 Dxa2 9.Cc3 Da3 10.Cxd5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0xyZA de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2877. Stockfish 16 a profundidad 18: Ad4 es la mejor (+2,1) y la segunda queda en -3,1.

207 ★★★★★ ap_lx_1qQ24

Las negras acaban de jugar ...Dxb2. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **d2-c3** ✓



Juegan las blancas

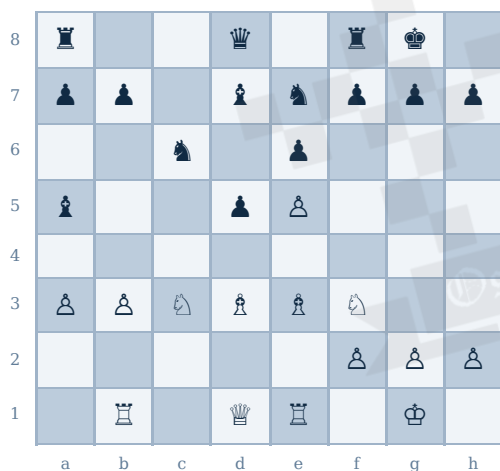
Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 12.Ac3 Dc1+ 13.Ad1 Ch6 14.Dc4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1qQ24 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2851. Stockfish 16 a profundidad 18: Ac3 es la mejor (+2,8) y la segunda queda en -0,8.

208 ★★★★★ ap_lx_2gsYA

Las negras acaban de jugar ...O-O. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **d3-h7** ✓



Juegan las blancas

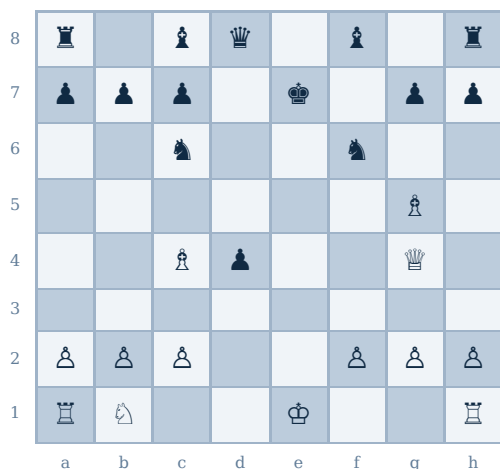
Por qué. Es una atracción: se arrastra a una pieza (a menudo el rey) a una casilla fatal. La línea: 14.Axh7+ Rxh7 15.Cg5+ Rg6 16.Ce2.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2gsYA de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2836. Stockfish 16 a profundidad 18: Axh7+ es la mejor (+2,4) y la segunda queda en -0,1.

209 ★★★★★ ap_lx_39HnD

Las negras acaban de jugar ...Cf6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **g4-e2** ✓



Juegan las blancas

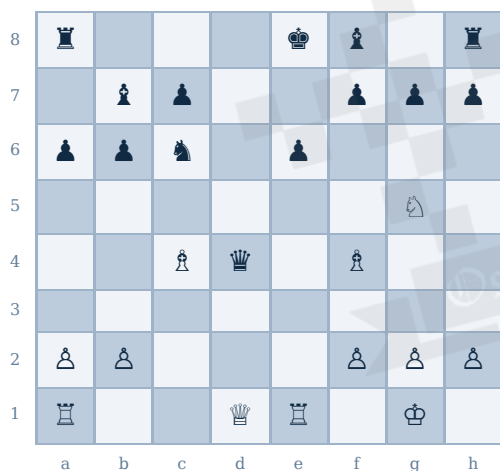
Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 11.De2+ Rd6 12.Af4+ Rc5 13.Cc3.

Cómo se comprobó: Ejercicio 39HnD de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2844. Stockfish 16 a profundidad 18: De2+ es la mejor (+3,1) y la segunda queda en -1,3.

210 ★★★★★ ap_lx_3IxxJ

Las negras acaban de jugar ...Dxd4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **c4-e6** ✓



Juegan las blancas

Por qué. La línea: 14.Axe6 fxe6 15.Txe6+ Ae7 16.Txe7+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3IxxJ de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2792. Stockfish 16 a profundidad 18: Axe6 es la mejor (+5,1) y la segunda queda en +0,1.

Qué mide. Horquillas, clavadas, ataques dobles y descubiertos, y la rutina de revisar las amenazas del rival.

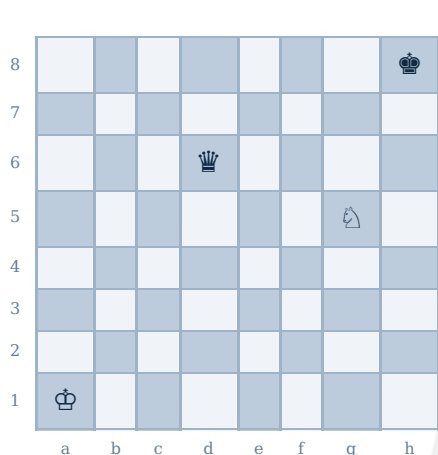
Cuando está flojo. No ve los golpes tácticos —ni los suyos ni los del rival—. En estas edades y niveles, la táctica decide la mayoría de las partidas.

Qué entrenar. Quince ejercicios de táctica diarios, siempre por tema (primero horquilla, después clavada, después doble).

Escalón 1 ★★★★★ 40 preguntas

211 ★★★★★ tac_horquilla

Encuentra la horquilla de caballo que ataca al rey y a la dama a la vez.



JUGADA **g5-f7** ✓

Juegan las blancas

Por qué. La horquilla de caballo es el recurso táctico que más partidas decide entre principiantes: revisa siempre los saltos con jaque.

Cómo se comprobó: tras la jugada el caballo ataca a la vez al rey y a la dama negros

212 ★★★★★ tac_clavada

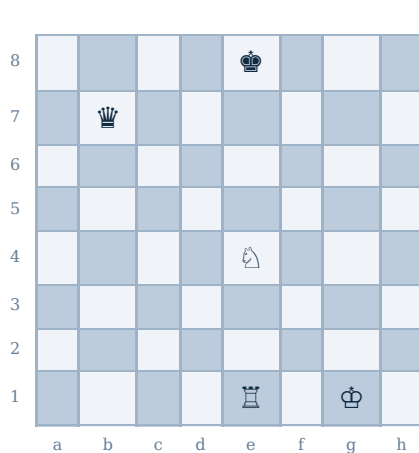
¿Qué es una clavada?

- a) Una pieza queda encerrada por sus propios peones y no sale.
- b) Dos piezas rivales quedan atacadas a la vez por una sola.
- c) Un peón llega a la última fila y se convierte en dama.
- d) Una pieza no se puede mover sin dejar expuesta a otra mejor. ✓**

Por qué. Contra una pieza clavada, la receta es atacarla otra vez: no se puede mover para escapar.

213 ★★★★★ tac_descubierto

Mueve el caballo de manera que descubras jaque y de paso ataques la dama negra.



JUGADA **e4-c5** o **e4-d6** ✓

Juegan las blancas

Por qué. En el ataque descubierto la pieza que se aparta puede ir a robar donde quiera: el rival está obligado a atender el jaque. Aquí el caballo tiene dos saltos que sirven: Cc5+ y Cd6+ atacan la dama por igual (los otros seis saltos también dan jaque, pero no amenazan la dama).

Cómo se comprobó: las 8 jugadas legales del caballo descubren jaque de la torre (cualquier salto lo hace); de esas 8, se comprobó cuáles además atacan la casilla b7: solo Cc5+ y Cd6+ lo hacen (las otras seis — Cc3+, Cd2+, Cf2+, Cg3+, Cg5+, Cf6+ — dan jaque pero no atacan la dama). Verificado contra las 19 jugadas legales totales de la posición (también las de la torre y el rey), no solo las del caballo.

214 ★★★★★ tac_revisar

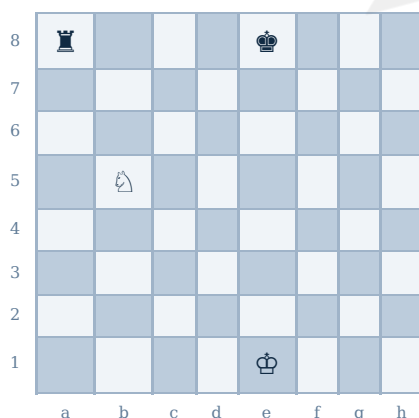
Tu rival acaba de mover. ¿Qué es lo primero que hay que mirar?

- Cuánto tiempo te queda a ti y cuánto le queda a él.
- Si puedes cambiar alguna pieza para simplificar la posición.
- Qué amenaza esa jugada: jaques, capturas y ataques dobles.** ✓
- Cuál es tu plan a largo plazo, aunque él amenace algo.

Por qué. Jaques, capturas y amenazas — en ese orden, primero las del rival y luego las tuyas. Es la rutina que evita casi todos los descuidos.

215 ★★★★★ tac_horquilla2

Da jaque con el caballo de manera que además ataques la torre negra.



JUGADA **b5-c7** ✓

Juegan las blancas

Por qué. Cc7+ es una horquilla familiar clásica: jaque al rey y ataque simultáneo a la torre de a8. Las negras tienen que atender el jaque moviendo el rey, y las blancas cobran la torre en la jugada siguiente.

Cómo se comprobó: de las 11 jugadas legales de la posición (6 del caballo — Ca7, Cc7, Cd6, Cd4, Cc3, Ca3 — y 5 del rey), solo Cc7 y Cd6 dan jaque; de esas dos, solo Cc7 ataca además la torre de a8.

216 ★★★★★ tac_rayosx

¿Qué es un "rayo X" (o clavada relativa) en ajedrez?

- a) Cuando un peón defiende a otro peón en la misma diagonal larga.
- b) Cuando la dama y la torre atacan la misma casilla.
- c) Cuando dos alfiles propios se cruzan en el centro.
- d) Cuando una pieza ataca a través de otra a lo que hay detrás. ✓**

Por qué. El rayo X es una línea de ataque que atraviesa una pieza para llegar a otra detrás, parecido a la clavada pero visto desde el otro lado.

217 ★★★★★ tac_doble_ataque

¿Cómo se llama la jugada que ataca dos piezas rivales al mismo tiempo?

- a) Jugada de espera, para ganar un tiempo entero.
- b) Ataque doble, u horquilla si es de caballo. ✓**
- c) Clavada, que deja inmóvil a una pieza.
- d) Enroque largo por el flanco de dama.

Por qué. El ataque doble gana material porque el rival alcanza a salvar una sola de las dos piezas. Es la táctica más común de todas: vale la pena buscarla en cada jugada.

218 ★★★★★ tac_colgada

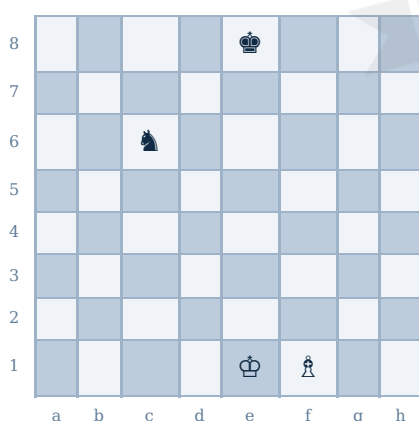
En el ajedrez de club se dice que una pieza está "colgada". ¿Qué quiere decir?

- a) Que está en la última fila del tablero.
- b) Que está clavada contra su propio rey.
- c) Que no se ha movido en toda la partida.
- d) Que está sin defensa: nadie la recaptura. ✓**

Por qué. Antes de cada jugada conviene revisar las piezas colgadas —las tuyas y las del rival—: la mitad de las tácticas de una partida de club salen de ahí.

219 ★★★★★ tac_clavada_tablero

Clava el caballo negro contra su rey: juega la jugada de alfil tras la cual ese caballo no se puede mover.



JUGADA **f1-b5** ✓

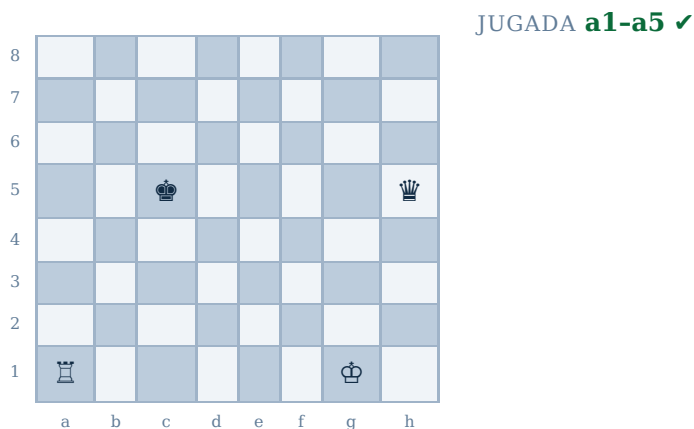
Juegan las blancas

Por qué. Con el alfil en b5 el caballo de c6 queda entre el alfil y su propio rey: moverlo sería dejar al rey en jaque, así que no puede. Una pieza clavada contra el rey no defiende nada.

Cómo se comprobó: tras Ab5 el caballo negro no tiene ninguna jugada legal (clavada absoluta) y es la única jugada del alfil que lo consigue

220 ★★★★★ tac_enfilada_tablero

Gana la dama negra con una enfilada: da jaque de manera que, al moverse el rey, la torre se coma la dama.



Juegan las blancas

Por qué. Con Ta5+ el rey y la dama quedan en la misma fila: el rey tapa la única casilla por donde la dama podría interponerse, así que tiene que salirse de la fila 5 y ahí cae la dama.

Cómo se comprobó: Ta5+ da jaque, las negras solo tienen jugadas de rey (la dama no puede interponerse) y tras cualquiera de ellas Txb5 es legal y la torre no queda al alcance del rey

221 ★★★★★ tac_jaque_doble

El rey recibe jaque de dos piezas a la vez (jaque doble). ¿Qué puede hacer el rival?

a) Solo mover el rey: no hay forma de tapar los dos. ✓

b) Capturar una de las dos piezas que dan jaque.

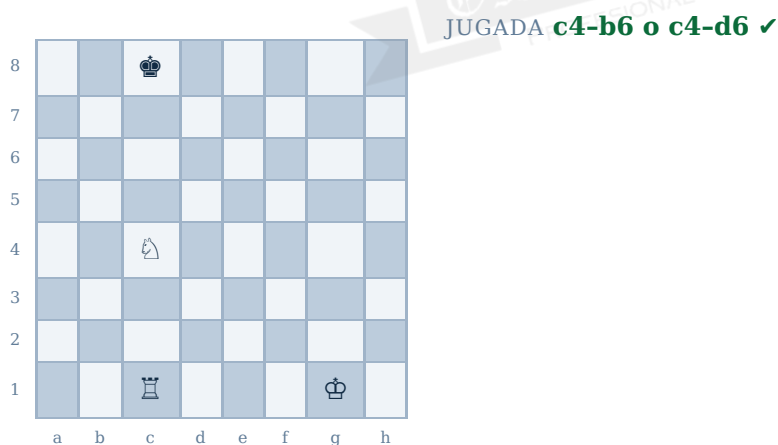
c) Interponer una pieza en las dos líneas a la vez.

d) Nada: el jaque doble siempre termina en mate.

Por qué. Por eso el jaque doble es tan fuerte: como el rey está obligado a moverse, la pieza que lo da puede quedar atacada sin que importe.

222 ★★★★★ tac_doble_jaque_tablero

Da jaque doble: mueve el caballo de modo que el rey negro quede en jaque del caballo y de la torre al mismo tiempo.



Juegan las blancas

Por qué. El caballo se corre de la columna c (con lo que la torre da jaque) y desde b6 o d6 ataca él mismo al rey. Dos jaques a la vez: el rey no tiene más remedio que moverse.

Cómo se comprobó: tras Cb6+ y tras Cd6+ el rey negro queda atacado por dos piezas (caballo y torre); las demás jugadas del caballo dan un solo jaque

223 ★★★★★ tac_atraccion

¿En qué consiste la táctica de atracción (o señuelo)?

- a) Cambiar todas las piezas para llegar rápido al final.
- b) Mover el mismo caballo varias veces para ganar tiempo.
- c) Retirar las piezas propias a la primera fila y esperar.
- d) Sacrificar algo para atraer una pieza a una casilla mala. ✓**

Por qué. Atracción y desviación son primas: una arrastra a la pieza adonde te conviene, la otra la saca de donde estorbaba. En las dos, el sacrificio se paga con la táctica que viene después.

224 ★★★★★ tac_pieza_atrapada

Tu rival metió la dama a comer un peón lejos de sus piezas. ¿Qué idea vale la pena buscar?

- a) Avanzar todos los peones del flanco de rey.
- b) Cambiar damas cuanto antes, antes de que ella vuelva.
- c) Dar jaques hasta que regrese sola a su campo.
- d) Atraparla: quitarle una por una las casillas de salida. ✓**

Por qué. Una pieza atrapada es material ganado aunque la captura llegue tres jugadas después: primero se le cierran las salidas y al final se cobra.

225 ★★★★★ tac_perpetuo

Vas perdiendo por una pieza, pero puedes dar jaque una y otra vez sin que el rey rival se escape. ¿Qué resultado buscas?

- a) Ganar por tiempo en el reloj.
- b) Mate en tres jugadas.
- c) Tablas por jaque perpetuo. ✓**
- d) Que el rival quede ahogado.

Por qué. El jaque perpetuo es el salvavidas de las posiciones perdidas: si el rey rival no puede salir de la red de jaques, la partida termina en tablas por repetición.

226 ★★★★★ tac_socavar

Una pieza rival bien puesta está sostenida por un peón. ¿Qué significa "socavar" esa posición?

- a) Cambiar las damas para llegar al final.
- b) Atacar la pieza con otra de más valor.
- c) Poner un peón propio justo delante de ella.
- d) Atacar o cambiar el peón que la sostiene. ✓**

Por qué. Contra una pieza bien plantada casi nunca sirve atacarla de frente: se le quita el piso, que suele ser un peón.

227 ★★★★★ tac_desesperada

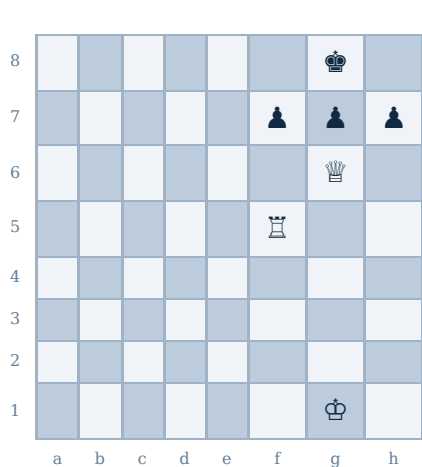
Tu alfil está perdido, no hay forma de salvarlo. ¿Qué conviene hacer con él?

- a) Retirarlo a la primera fila y dejarlo ahí.
- b) Venderlo caro: que se lleve algo antes de caer. ✓**
- c) Cambiarlo por un peón cualquiera, el que sea.
- d) Dejarlo donde está y jugar con las demás.

Por qué. Una pieza que igual se va a perder no tiene nada que cuidar: que capture lo más caro que alcance, o que se meta donde obligue al rival a gastar una jugada.

228 ★★★★★ tac_sacrificio_f7

Encuentra el golpe que fuerza el mate en dos. Juega solo ese golpe.



JUGADA g6-f7 ✓

Juegan las blancas

Por qué. Dxf7+ arrastra al rey (o tapa con la torre) y el mate llega en la siguiente. El sacrificio en f7 es el punto flojo del enroque corto desde la primera partida que uno juega.

Cómo se comprobó: Dxf7+ fuerza mate en 2 y es la única jugada que lo hace (búsqueda exhaustiva sobre todas las respuestas negras)

229 ★★★★★ tac_orden_amenazas

Tu rival amenaza mate en una jugada y tú puedes ganar una torre. ¿Qué manda?

- a) Ganar la torre: con material de más se defiende mejor.
- b) Cambiar damas para simplificar la posición y respirar.
- c) Dar jaque con cualquier pieza para ganar un tiempo.
- d) Parar el mate, salvo que ganar la torre lo pare también. ✓**

Por qué. Lo forzado va antes que lo bueno. La excepción vale la pena buscarla siempre: una jugada que gana material Y para el mate es la que hay que encontrar.

230 ★★★★★ tac_horquilla_nombre

¿Cómo se llama la táctica en la que una pieza ataca a dos piezas rivales a la vez?

- a) Clavada de una pieza
- b) Rayos X sobre la fila
- c) Enroque por el centro
- d) Horquilla (o tenedor) ✓**

Por qué. Es un ataque doble hecho por una sola pieza. El caballo es el rey de la horquilla porque ataca casillas que ninguna otra pieza defiende de la misma forma.

231 ★★★★★ tac_clavada_nombre

¿Cómo se llama la táctica en la que una pieza no puede moverse porque detrás de ella, en la misma línea, está su rey u otra pieza más valiosa?

- a) Ahogado
- b) Clavada ✓**
- c) Horquilla
- d) Descubierta

Por qué. La pieza clavada queda inmovilizada —o castigada si se mueve— porque al apartarse deja expuesto lo que tenía detrás. Solo clavan las piezas de línea: alfil, torre y dama.

232 ★☆☆☆☆ tac_descubierto_que_es

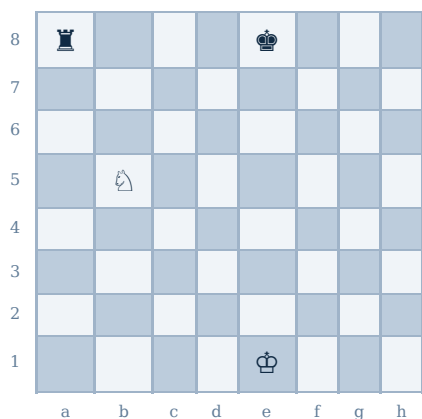
En un «ataque descubierto», ¿qué ocurre?

- a) Dos piezas propias se mueven en la misma jugada
- b) Una pieza se aparta y descubre el ataque de otra ✓**
- c) El rey queda expuesto y pierde el enroque
- d) Aparece un peón pasado que estaba escondido

Por qué. La pieza que se mueve abre la línea de otra que estaba detrás, y esa segunda ataca sin haberse movido. Es doblemente peligroso porque la pieza que se aparta puede ir a hacer daño por su cuenta.

233 ★☆☆☆☆ tac_horquilla_familiar

Juegan las blancas. ¿Cuál de estas jugadas del caballo gana material con una horquilla?



Juegan las blancas

Por qué. Cc7+ da jaque al rey de e8 y ataca la torre de a8 al mismo tiempo: la clásica «horquilla familiar». Las negras tienen que atender el jaque y las blancas se llevan la torre. Cd6+ también da jaque, pero no amenaza nada; Ca7 y Cc3 ni siquiera dan jaque.

Cómo se comprobó: Cc7 es legal, da jaque y desde c7 el caballo ataca a8

a) Cc7+ ✓

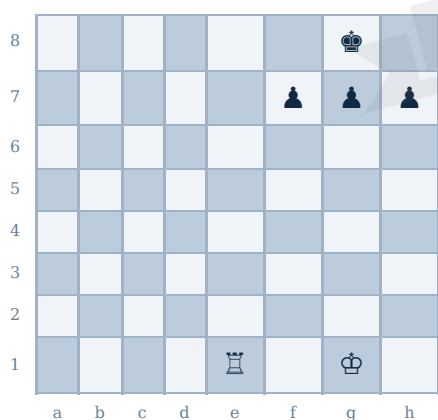
b) Cd6+

c) Ca7

d) Cc3

234 ★☆☆☆☆ tac_pasillo_tablero

Juegan las blancas. ¿Cuál de estas jugadas de la torre da jaque mate?



Juegan las blancas

Por qué. Te8 es mate del pasillo: el rey negro está encerrado por sus propios peones de f7, g7 y h7, y nadie puede capturar la torre ni meterse en la fila 8. Es la razón por la que conviene hacerle un respiradero al rey.

Cómo se comprobó: Te8 es legal y es jaque mate

a) Rg2

b) Te8# ✓

c) Td1

d) Te7

235 ★☆☆☆☆ tac_ataque_doble

¿Cómo se le llama, en general, a cualquier jugada que amenaza dos objetivos rivales al mismo tiempo?

- a) **Ataque doble ✓**
- b) Zugzwang mutuo
- c) Jaque perpetuo
- d) Enroque doble

Por qué. La horquilla es el caso más conocido, pero el término general abarca cualquier jugada que cree dos amenazas a la vez, sea con una sola pieza o mediante una descubierta. El rival solo puede parar una.

236 ★☆☆☆☆ tac_jaque_descubierto

Cuando un ataque descubierto además da jaque al rey rival, ¿cómo se llama esa jugada?

- a) Jaque de molino
- b) Jaque intermedio
- c) **Jaque descubierto ✓**
- d) Jaque perpetuo

Por qué. Es el caso particular en que la pieza de atrás apunta al rey. Lo temible es que la pieza que se aparta puede irse a capturar donde quiera: el rival está obligado a atender el jaque.

237 ★☆☆☆☆ tac_mate_pastor

¿Cómo se llama el intento de mate rápido que ataca f7 combinando la dama y el alfil desde la apertura?

- a) **Mate pastor ✓**
- b) Mate sofocado
- c) Mate de escalera
- d) Mate del pasillo

Por qué. Aprovecha que f7 está poco defendida al principio. Se para fácil —basta con defender f7 y desarrollar—, y quien lo intenta y falla queda con la dama fuera de juego.

238 ★☆☆☆☆ tac_trampa_apertura

¿Qué es una «trampa de apertura»?

- a) Una regla especial que solo se aplica en torneos
- b) Una jugada ilegal disfrazada de jugada normal
- c) Un gambito que nunca se puede aceptar sin perder material
- d) **Jugadas que castigan una respuesta natural pero mala ✓**

Por qué. Aprovechan que ciertas jugadas parecen lógicas y esconden un error táctico. Sirven para ganar rápido, pero apoyarse solo en ellas no enseña a jugar: el rival que no cae deja una posición normal.

239 ★☆☆☆☆ tac_atacar_clavada

Si el rival tiene una pieza clavada que no es el rey, ¿qué principio táctico conviene seguir?

- a) **Atacarla más veces de las que la puede defender ✓**
- b) Cambiarla de inmediato, pieza por pieza
- c) Retirar las piezas propias de esa zona
- d) Ignorarla: una pieza clavada no se gana nunca

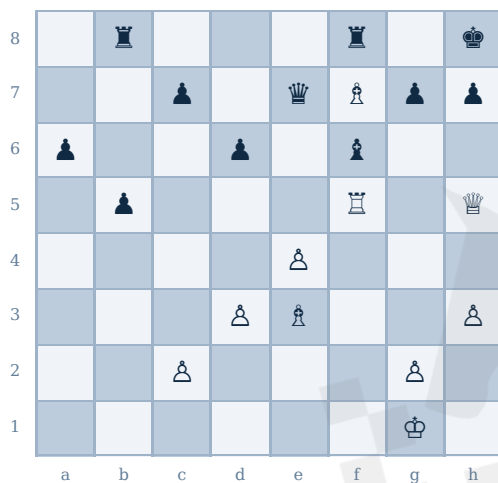
Por qué. La pieza clavada no puede huir sin exponer lo que tiene detrás, así que es un blanco quieto: se le suman atacantes hasta que el defensor no da abasto. Un peón que la ataque suele ser lo más eficaz.

¿Qué es una «táctica» en ajedrez, a diferencia de la «estrategia»?

- a) **Jugadas forzadas y cortas para ganar algo concreto ✓**
- b) Otro nombre con el que se llama a la apertura
- c) Un plan de largo plazo, sin ninguna jugada forzada
- d) Un tipo particular de final de peones

Por qué. La táctica es corto plazo y forzada: capturas, jaques, amenazas que el rival tiene que atender. La estrategia es el plan de fondo — qué casillas ocupar, qué estructura buscar. Las dos hacen falta, pero en estos niveles la táctica decide casi todas las partidas.

Las negras acaban de jugar ...De7. Juegan las blancas. ¿Cuál de estas jugadas fuerza el mate en dos?



Juegan las blancas

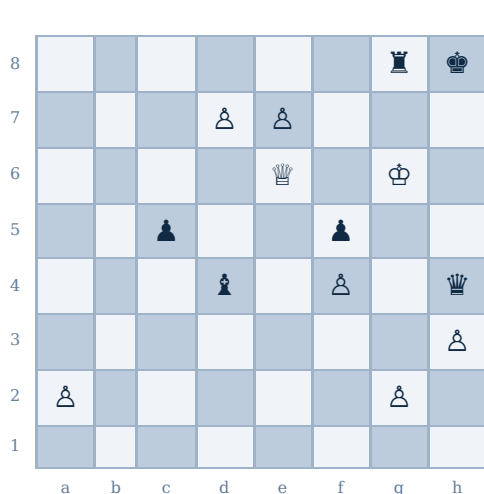
- a) Txb5
- b) **Dxh7+ ✓**
- c) Dg6
- d) Txf6

Por qué. Es una atracción: se arrastra a una pieza (a menudo el rey) a una casilla fatal. La línea: 31.Dxh7+ Rxh7 32.Th5#. Las otras tintentan, pero fallan: Txf6? se contesta con 31...Dxf6 y las negras quedan mejor; Txb5? se contesta con 31...Txb5 y las negras quedan mejor; Dg6? se contesta con 31...hxg6 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0dqXx de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1315. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxh7+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en -0,4; las otras tres opciones quedan en -5,1, -6,7, -7,5 (profundidad 14).

242 ★★★★★ tac_lx_0fTYd

Las negras acaban de jugar ...Tg8+. Juegan las blancas y dan mate en dos. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)



JUGADA e6-g8 ✓

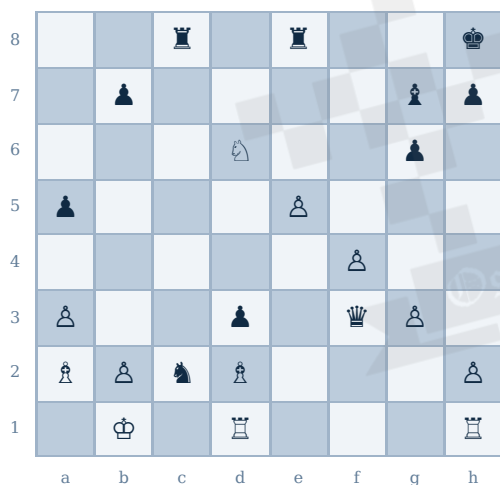
Juegan las blancas

Por qué. Es una atracción: se arrastra a una pieza (a menudo el rey) a una casilla fatal. La línea: 42.Dxg8+ Rxcg8 43.e8=D#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0fTYd de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1452. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxg8+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en recibe mate en 2.

243 ★★★★★ tac_lx_2EuT5

Las negras acaban de jugar ...Cc2. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA d6-f7 ✓

Juegan las blancas

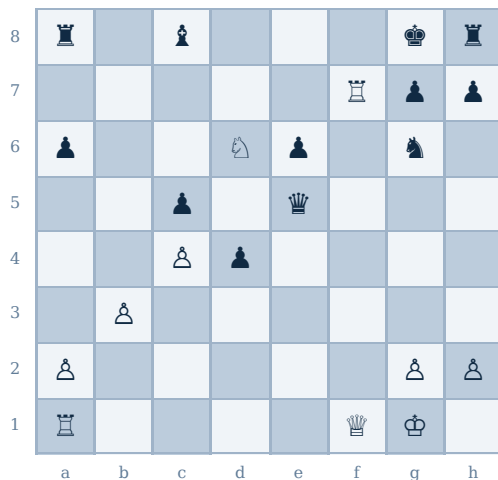
Por qué. Es un ataque a la descubierta: al moverse una pieza, se destapa otra. La línea: 30.Cf7+ Rg8 31.Cg5+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2EuT5 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1474. Stockfish 16 a profundidad 18: Cf7+ es la mejor (+5,7) y la segunda queda en -2,4.

244 ★☆☆☆☆ tac_lx_2HPFh

Las negras acaban de jugar ...Dxe5. Juegan las blancas y dan mate en dos. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA **f7-f8** ✓



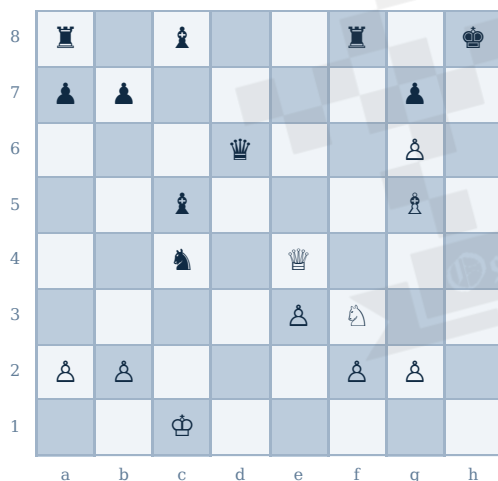
Juegan las blancas

Por qué. Es un despeje: la pieza se aparta para abrirle la línea o la casilla a otra. La línea: 20.Tf8+ Cxf8 21.Df7#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2HPFh de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1281. Stockfish 16 a profundidad 18: Tf8+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en +0,4.

245 ★☆☆☆☆ tac_lx_2ga5J_op

Las negras acaban de jugar ...Rxh8. Juegan las blancas. ¿Cuál de estas jugadas fuerza el mate en dos?



- a) **Dh4+** ✓
- b) Dxc4
- c) Dxb7
- d) Ah4

Juegan las blancas

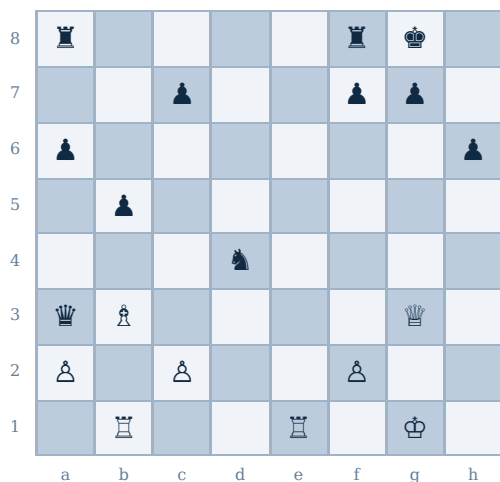
Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 22.Dh4+ Rg8 23.Dh7#. Las otras tientan, pero fallan: Dxc4? se contesta con 22...Dxg6 y las negras quedan mejor; Dxb7? se contesta con 22...Axb7 y las negras quedan mejor; Ah4? se contesta con 22...Txf3 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2ga5J de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1127. Stockfish 16 a profundidad 18: Dh4+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en -5,3; las otras tres opciones quedan en -6,6, -13,4, -9,1 (profundidad 14).

246 ★☆☆☆☆ tac_lx_3EYzt

Las negras acaban de jugar ...Da3. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **b3-f7** ✓



Juegan las blancas

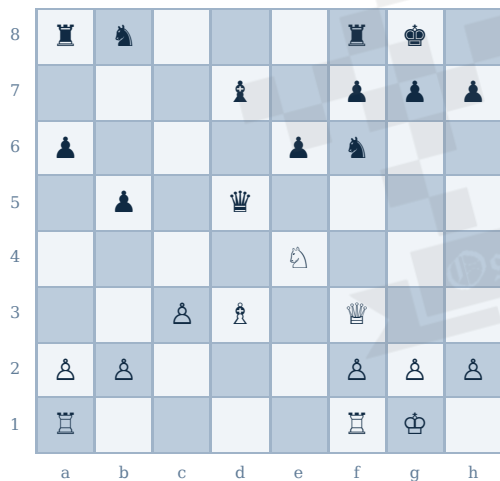
Por qué. Es un ataque a la descubierta: al moverse una pieza, se destapa otra. La línea: 27.Axf7+ Txf7 28.Dxa3.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3EYzt de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1374. Stockfish 16 a profundidad 18: Axf7+ es la mejor (+3,1) y la segunda queda en -4,3.

247 ★☆☆☆☆ tac_lx_1qsIY

Las negras acaban de jugar ...O-O. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **e4-f6** ✓



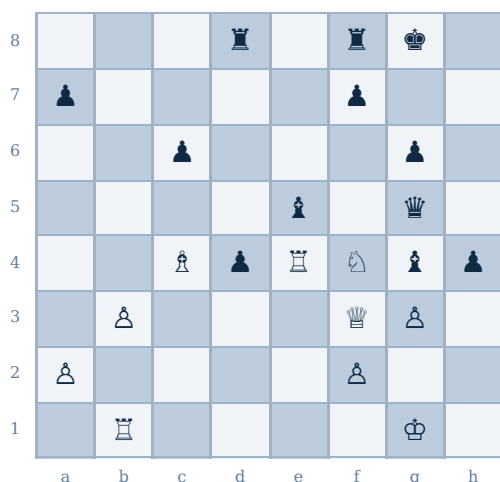
Juegan las blancas

Por qué. Es un despeje: la pieza se aparta para abrirle la línea o la casilla a otra. La línea: 16.Cxf6+ gxf6 17.Ae4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1qsIY de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1759. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxf6+ es la mejor (+3,6) y la segunda queda en 0,0.

248 ★☆☆☆☆ tac_lx_22dD9_op

Las negras acaban de jugar ...Ag4. Juegan las blancas y están en apuros. Solo una de estas jugadas salva la partida: ¿cuál?



- a) Txd4
- b) Dxd4
- c) Txe5 ✓
- d) Axf7+

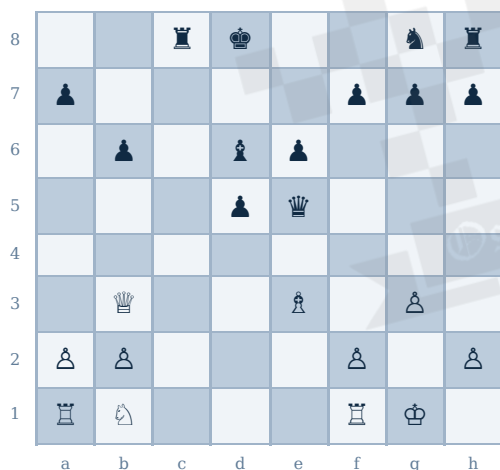
Juegan las blancas

Por qué. Es una desviación: se aleja al defensor de lo que defendía. La línea: 28.Txe5 Dxe5 29.Dxd4. Las otras tientan, pero fallan: Axf7+? se contesta con 28...Txf7 y las negras quedan mejor; Txd4? se contesta con 28...Axf3 y las negras quedan mejor; Dxd4? se contesta con 28...Dxd4 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 22dD9 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1674. Stockfish 16 a profundidad 18: Txe5 es la mejor (+2,5) y la segunda queda en -3,0; las otras tres opciones quedan en -4,8, -8,6, -6,4 (profundidad 14).

249 ★☆☆☆☆ tac_lx_2cbP6

Las negras acaban de jugar ...b6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA e3-f4 ✓

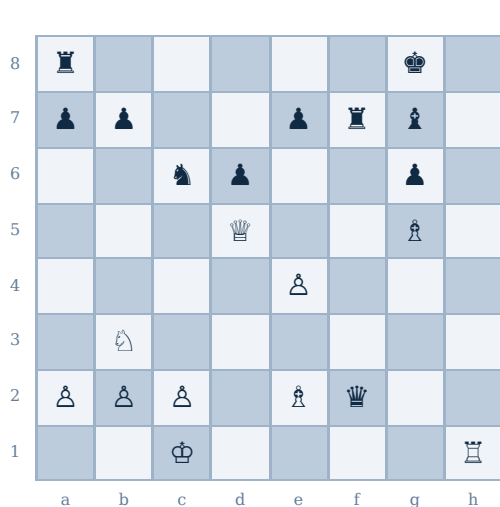
Juegan las blancas

Por qué. Es una enfilada: la pieza de adelante se va y cae la de atrás. La línea: 16.Af4 Df6 17.Axd6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2cbP6 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1612. Stockfish 16 a profundidad 18: Af4 es la mejor (+3,5) y la segunda queda en +0,0.

250 ★★★★★ tac_lx_08gCM

Las negras acaban de jugar ...Tf7. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **h1-f1** ✓

Juegan las blancas

Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 20.Tf1 Dxf1+ 21.Axf1.

Cómo se comprobó: Ejercicio 08gCM de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1825. Stockfish 16 a profundidad 18: Tf1 es la mejor (+3,3) y la segunda queda en -2,0.

Escalón 2 ★★★★★ 23 preguntas

251 ★★★★★ tac_desviacion

¿Cómo se llama la táctica que obliga a una pieza defensora a abandonar la casilla que protegía?

- a) Clavada sobre la pieza defensora.
- b) Ahogado del rey en la esquina.
- c) Promoción de un peón al llegar a la octava.
- d) Desviación, o eliminación del defensor. ✓**

Por qué. La desviación ataca o atrae a la pieza que defiende algo importante para forzarla a moverse, dejando esa casilla o pieza sin protección.

252 ★★★★★ tac_descubierta

Mueves una pieza y, al quitarse de en medio, la que estaba detrás ataca algo importante. ¿Cómo se llama eso?

- a) Clavada, porque la pieza de atrás queda fija.
- b) Ataque a la descubierta: atacan dos piezas. ✓**
- c) Ahogado del rey que no puede mover.
- d) Captura al paso con el peón que pasa.

Por qué. En la descubierta la pieza que se mueve queda libre para hacer cualquier cosa (incluso ponerse donde la pueden capturar), porque el rival tiene que atender el ataque de la pieza de atrás.

253 ★★☆☆☆ tac_enfilada

¿Qué es una enfilada (en inglés, skewer)?

- a) **Como una clavada al revés: la valiosa está adelante. ✓**
- b) Una torre que llega a la séptima y come peones.
- c) Dos peones propios que se defienden en la misma diagonal.
- d) Un jaque que se repite tres veces y hace tablas.

Por qué. Clavada y enfilada son la misma línea de ataque, cambiando el orden: en la clavada la pieza valiosa está atrás; en la enfilada, adelante, y se gana lo que queda detrás.

254 ★★☆☆☆ tac_sobrecarga

Una torre rival es la única que defiende dos cosas a la vez. ¿Cómo se llama esa debilidad y cómo se aprovecha?

- a) Enfilada: la torre cae por estar en línea.
- b) Zugzwang: la torre está obligada a mover.
- c) **Sobrecarga: se ataca una cosa y suelta la otra. ✓**
- d) Clavada: la torre no se puede mover de esa casilla.

Por qué. La pregunta que la descubre es siempre la misma: "¿qué defiende esta pieza?". Si la respuesta son dos cosas, hay táctica.

255 ★★☆☆☆ tac_despeje

Tu propia pieza está tapando la línea por la que tu dama daría mate. ¿Cuál es la idea?

- a) **Despejar la línea: mover esa pieza con amenaza. ✓**
- b) Dejarla ahí: nunca conviene abrir líneas propias.
- c) Cambiarla por la pieza rival que tenga más cerca.
- d) Retirarla a la primera fila y volver a empezar.

Por qué. El despeje de línea (o de casilla) gana tiempo: la pieza que estorba se va haciendo daño, y detrás de ella ya viene la amenaza de verdad.

256 ★★☆☆☆ tac_molino

¿Qué es el "molino", una de las tácticas más vistosas del ajedrez?

- a) Mover el caballo en círculo alrededor del rey rival.
- b) Repetir la misma jugada tres veces seguidas, y quedan tablas.
- c) Girar el tablero para ver la posición del otro lado.
- d) **Jaques a la descubierta con torre y alfil, uno tras otro. ✓**

Por qué. Funciona porque el rival nunca puede hacer nada: entre jaque y jaque descubierto solo alcanza a mover el rey, mientras la torre cobra todo lo que hay en su camino.

257 ★★☆☆☆ tac_defensa_activa

Estás bajo ataque y aguantando. ¿Cuál es el criterio de defensa que más partidas salva?

- a) Devolver material de inmediato para calmar el juego.
- b) **Buscar el contragolpe o cambiar la pieza atacante. ✓**
- c) Dar jaques hasta que el rival se equivoque solo.
- d) Retirar todas las piezas a la primera fila y esperar.

Por qué. Defender sumando piezas pasivas pierde por acumulación: el atacante sigue trayendo gente. Cambiar a la pieza atacante clave o abrir un frente propio da vuelta muchas más partidas.

258 ★★☆☆☆ tac_clavada_absoluta

¿Cómo se llama la clavada en la que la pieza clavada NO se puede mover de ninguna manera, porque detrás está el propio rey?

- a) Clavada relativa
- b) Clavada absoluta ✓**
- c) Horquilla de rey
- d) Rayos X directo

Por qué. Mover esa pieza dejaría al rey en jaque, y eso es ilegal: la pieza queda completamente quieta. Una pieza en clavada absoluta tampoco defiende de verdad, aunque parezca que sí.

259 ★★☆☆☆ tac_clavada_relativa

¿Cómo se llama la clavada en la que sí es legal mover la pieza clavada, pero conviene no hacerlo porque detrás hay algo más valioso que no es el rey?

- a) Clavada relativa ✓**
- b) Ataque descubierto
- c) Clavada absoluta
- d) Desviación forzada

Por qué. Acá mover es legal, solo que sale caro: se expone la pieza de atrás. A veces vale la pena romper la clavada igual, si lo que se gana supera lo que se entrega.

260 ★★☆☆☆ tac_combinacion

En ajedrez, ¿qué es una «combinación»?

- a) Una serie forzada de jugadas con un fin concreto ✓**
- b) Cualquier jugada que desarrolla una pieza nueva
- c) Un tipo de apertura que casi nadie juega hoy
- d) Exactamente lo mismo que se llama estrategia

Por qué. Lo que la define es que es forzada: el rival casi no tiene alternativas. Suele incluir un sacrificio y termina en ganancia clara de material o en mate.

261 ★★☆☆☆ tac_f7_debil

En las primeras jugadas, ¿por qué la casilla f7 (f2 para las blancas) suele ser objetivo de ataques tempranos?

- a) Porque ningún alfil puede llegar ahí
- b) Porque al empezar solo la defiende el rey ✓**
- c) Porque es la única casilla de enroque
- d) Porque ahí siempre aparece un peón pasado

Por qué. Antes de enrocar, f7 tiene un solo defensor: el propio rey. Por eso tantas combinaciones de apertura apuntan ahí, desde el mate pastor hasta el sacrificio de caballo en f7.

262 ★★☆☆☆ tac_sacrificio_griego

¿Cómo se conoce el clásico sacrificio de alfil en h7 (o h2), capturando el peón que cubre al rey enrocado?

- a) El sacrificio griego ✓
- b) El gambito de rey
- c) El mate de la coxa
- d) La regla de Tarrasch

Por qué. El alfil se entrega en h7 para sacar al rey de su refugio; después suele venir Cg5+ y la dama entra al ataque. No siempre funciona: hay que comprobar antes que las piezas del ataque lleguen a tiempo.

263 ★★☆☆☆ tac_ahogado_recurso

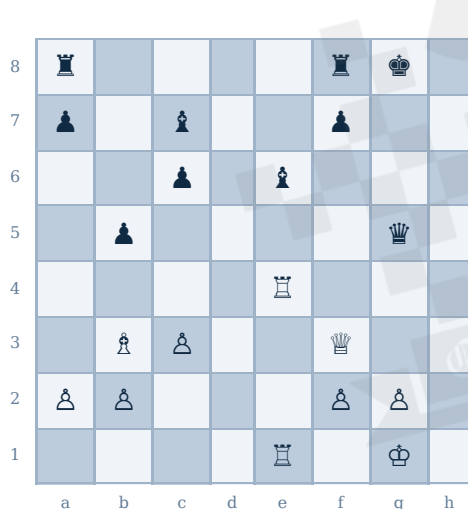
Si vas claramente perdiendo, ¿qué recurso táctico defensivo puede salvar la partida?

- a) Capturar la dama rival al precio que sea
- b) Enrocar en el último momento posible
- c) Buscar el ahogado del rey rival, que da tablas ✓
- d) Ofrecer tablas una y otra vez hasta que acepte

Por qué. Aun en posiciones perdidas se puede maniobrar hacia una trampa de ahogado: dejar al rey rival sin ninguna jugada legal y sin estar en jaque. Medio punto de la nada.

264 ★★☆☆☆ tac_lx_13NMM

Las negras acaban de jugar ...Ac7. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



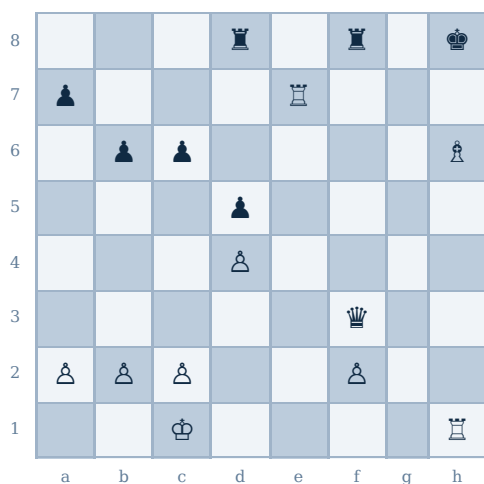
Juegan las blancas

Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 28.Axe6 fxe6 29.Tg4 Txf3 30.Txg5+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 13NMM de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1671. Stockfish 16 a profundidad 18: Axe6 es la mejor (+4,0) y la segunda queda en -1,6.

265 ★★☆☆☆ tac_lx_1tTpW_op

Las negras acaban de jugar ...Df3. Juegan las blancas. ¿Cuál de estas jugadas fuerza el mate en dos?



- a) Ag5+
- b) Ag7+ ✓**
- c) Af4+
- d) Axf8+

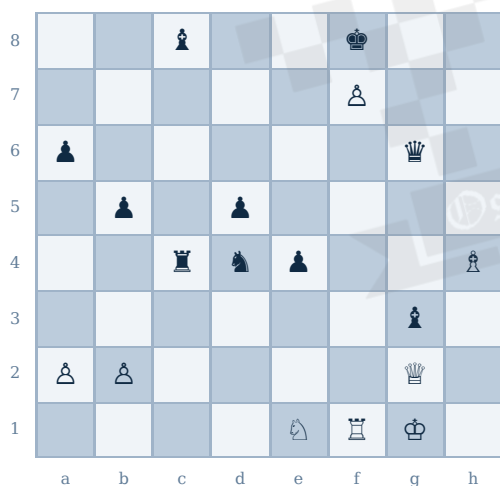
Juegan las blancas

Por qué. Es un jaque doble: el rey tiene que moverse y no alcanza a tapar nada. La línea: 28.Ag7+ Rg8 29.Th8#. Las otras tientan, pero fallan: Axf8+? se contesta con 28...Dxh1+ y las negras quedan mejor; Ag5+? se contesta con 28...Dxh1+ y las negras quedan mejor; Af4+? se contesta con 28...Dxh1+ y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1tTpW de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1756. Stockfish 16 a profundidad 18: Ag7+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en -1,5; las otras tres opciones quedan en -5,1, -6,9, -7,6 (profundidad 14).

266 ★★☆☆☆ tac_lx_28HAG

Las negras acaban de jugar ...Axc3. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **h4-e7 ✓**

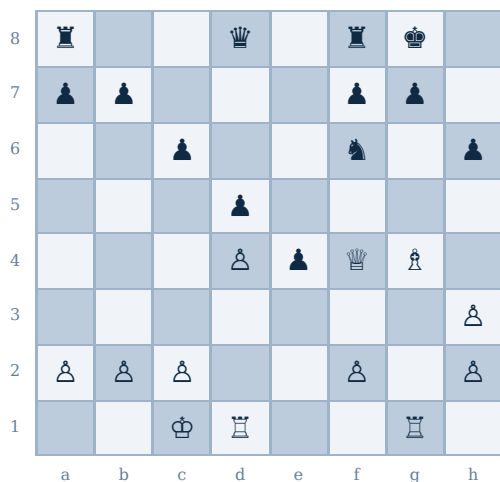
Juegan las blancas

Por qué. Es una atracción: se arrastra a una pieza (a menudo el rey) a una casilla fatal. La línea: 37.Ae7+ Rxe7 38.f8=D+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 28HAG de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1707. Stockfish 16 a profundidad 18: Ae7+ es la mejor (+5,5) y la segunda queda en -3,2.

267 ★★☆☆☆ tac_lx_2vJeB_op

Las negras acaban de jugar ...Cf6. Juegan las blancas y están en apuros. Solo una de estas jugadas salva la partida: ¿cuál?



- a) Dxf6
- b) Df5
- c) Ac8
- d) Af5 ✓

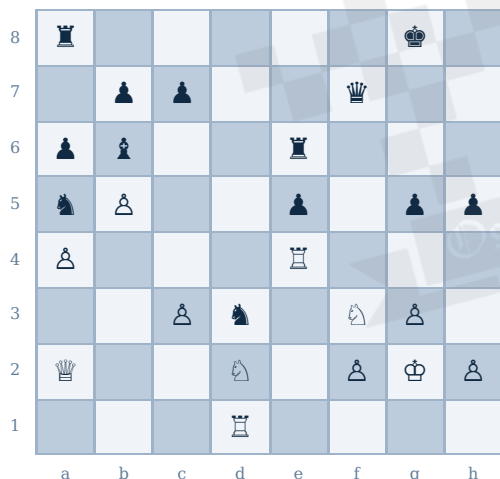
Juegan las blancas

Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 17.Af5 Te8 18.Dxh6. Las otras tientan, pero fallan: Dxf6? se contesta con 17...Dxf6 y las negras quedan mejor; Ac8? se contesta con 17...Txc8 y las negras quedan mejor; Df5? se contesta con 17...Dd6 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2vJeB de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1911. Stockfish 16 a profundidad 18: Af5 es la mejor (+2,1) y la segunda queda en -2,0; las otras tres opciones quedan en -6,5, -2,4, -3,1 (profundidad 14).

268 ★★☆☆☆ tac_lx_05mps

Las negras acaban de jugar ...fxg5. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA f3-g5 ✓

Juegan las blancas

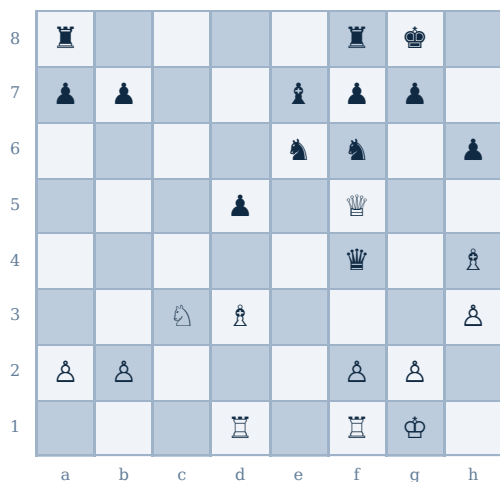
Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 24.Cxg5 Dxf2+ 25.Rh1.

Cómo se comprobó: Ejercicio 05mps de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1975. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxg5 es la mejor (+2,5) y la segunda queda en -2,3.

269 ★★☆☆☆ tac_lx_0qA4z

Las negras acaban de jugar ...Df4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **c3-d5** ✓



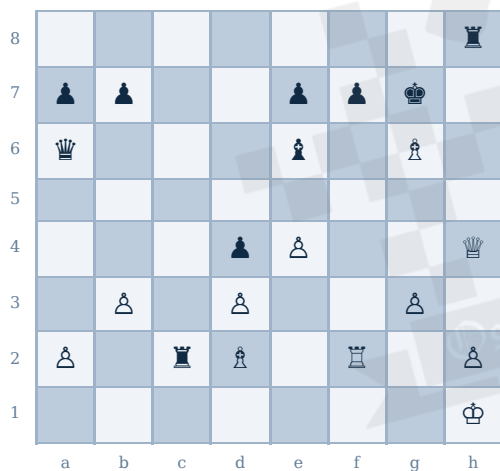
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 18.Cxd5 Dxf5 19.Cxe7+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0qA4z de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2076. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxd5 es la mejor (+5,8) y la segunda queda en +0,0.

270 ★★☆☆☆ tac_lx_3BYv5_op

Las negras acaban de jugar ...Th8. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



Juegan las blancas

- a) Df6+
- b) Dh6+
- c) Dxe7** ✓
- d) Dxe8+

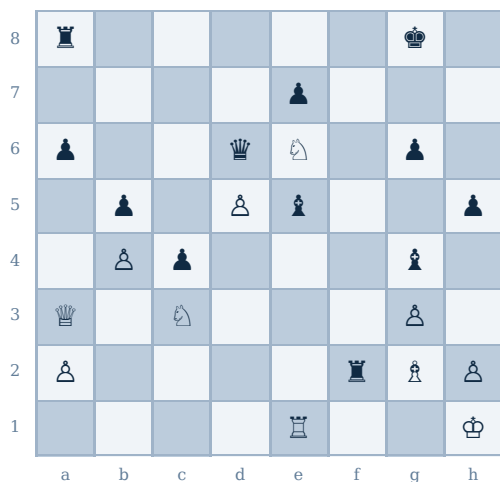
Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 27.Dxe7 Txd2 28.Df6+. Las otras tientan, pero fallan: Dxe8+? se contesta con 27...Rxe8 y las negras quedan mejor; Df6+? se contesta con 27...exf6 y las negras quedan mejor; Dh6+? se contesta con 27...Txh6 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3BYv5 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2186. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxe7 es la mejor (+5,8) y la segunda queda en -1,8; las otras tres opciones quedan en -6,5, -9,2, -7,2 (profundidad 14).

271 ★★☆☆☆ tac_lx_01jRL

Las negras acaban de jugar ...Ae5. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA c3-e4 ✓



Juegan las blancas

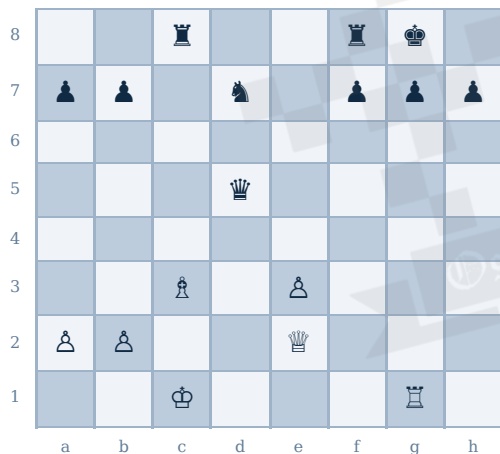
Por qué. Es un ataque a la descubierta: al moverse una pieza, se destapa otra. La línea: 31.Ce4 Db6 32.Cxf2 Dxf2 33.Txe5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 01jRL de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2241. Stockfish 16 a profundidad 18: Ce4 es la mejor (+2,4) y la segunda queda en -3,5.

272 ★★☆☆☆ tac_lx_2SWaz

Las negras acaban de jugar ...Dxd5. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA g1-g7 ✓



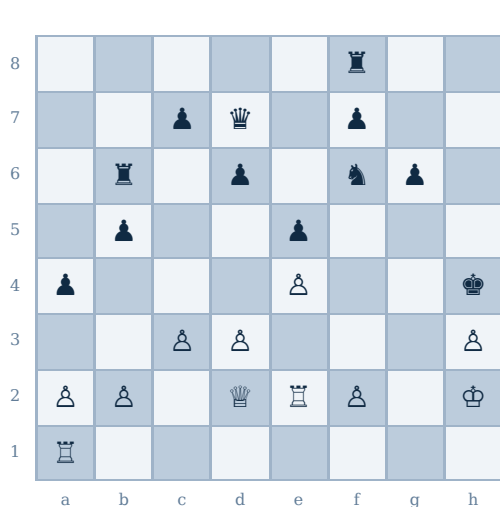
Juegan las blancas

Por qué. Es un jaque doble: el rey tiene que moverse y no alcanza a tapar nada. La línea: 24.Txg7+ Rh8 25.Tg8+ Rxg8 26.Dg4+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2SWaz de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2188. Stockfish 16 a profundidad 18: Txg7+ es la mejor (mate en 4) y la segunda queda en -6,1.

273 ★★☆☆☆ tac_lx_3Tlmp

Las negras acaban de jugar ...Rh4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA d2-h6 ✓

Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 26.Dh6+ Ch5 27.Te3 Th8 28.Dxh8.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3Tlmp de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2511. Stockfish 16 a profundidad 18: Dh6+ es la mejor (+4,4) y la segunda queda en -0,1.

Escalón 3 ★★☆☆☆ 10 preguntas

274 ★★☆☆☆ tac_interferencia

¿Qué es una interferencia (obstrucción)?

- a) Poner dos peones en la misma columna, uno delante del otro.
- b) Cambiar la dama por las dos torres del rival.
- c) Bloquear un peón pasado poniendo el caballo delante.
- d) Cortar con una pieza la línea por la que el rival defiende. ✓**

Por qué. La defensa no siempre se puede mover ni desviar: a veces basta con cortar la línea. Por eso la interferencia suele venir con un sacrificio en la casilla justa.

275 ★★☆☆☆ tac_senales_combinacion

¿Qué señales avisan de que en una posición probablemente HAY una combinación?

- a) Tener más material que el rival en ese momento justo.
- b) Que queden menos de veinte piezas en el tablero.
- c) Que el rival haya movido dos veces la misma pieza.
- d) Rey con pocas casillas, piezas sin defensa o clavadas. ✓**

Por qué. Las combinaciones no aparecen de la nada: viven de elementos concretos. Cuando hay dos o tres de esos elementos juntos, vale la pena gastar tiempo buscando; cuando no hay ninguno, casi nunca hay nada.

276 ★★★★★ tac_zwischenzug

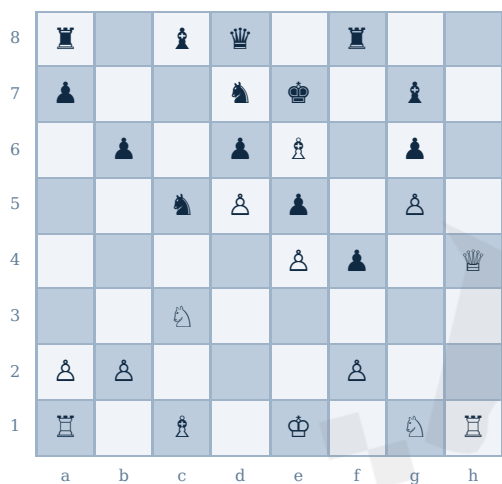
¿Qué es una «jugada intermedia» (zwischenzug)?

- a) Una jugada que no cambia nada de la posición
- b) La primera jugada de cualquier apertura conocida
- c) Una jugada fuerte metida antes de la esperada ✓**
- d) Una jugada ilegal que hay que volver atrás

Por qué. En vez de recapturar en el acto, como el rival da por hecho, se intercala otra jugada más fuerte — normalmente un jaque o una amenaza mayor— y recién después se completa el cambio. Es de lo que más se pasa por alto al calcular.

277 ★★★★★ tac_lx_0DjI8_op

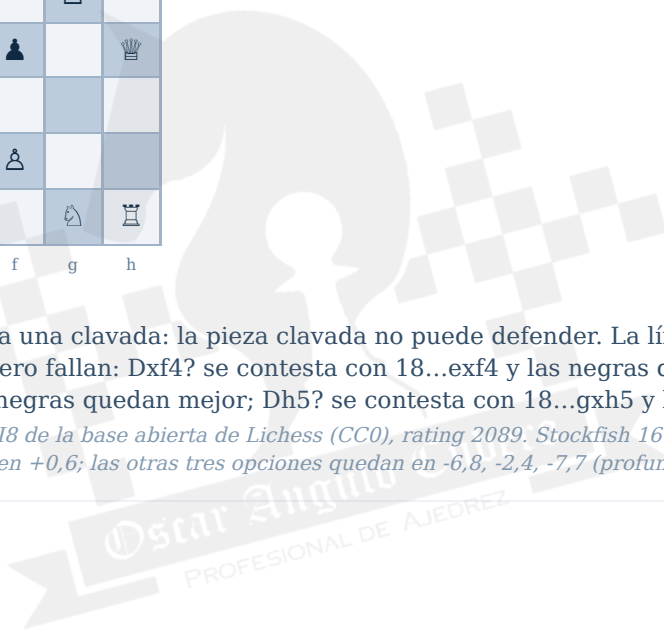
Las negras acaban de jugar ...Re7. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) Dxf4
- b) Dh7 ✓**
- c) Axd7
- d) Dh5

Juegan las blancas

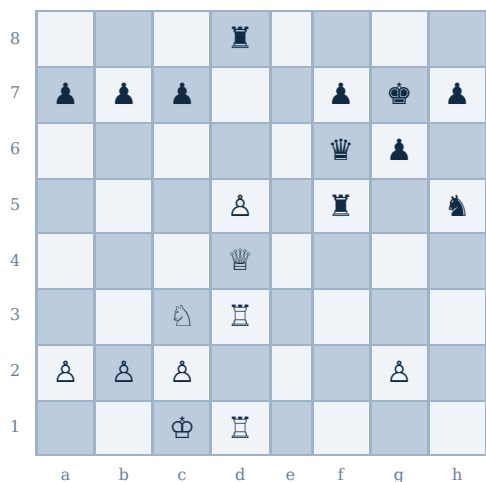
Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 18.Dh7 Tf7 19.Dxg6. Las otras tientan, pero fallan: Dxf4? se contesta con 18...exf4 y las negras quedan mejor; Axd7? se contesta con 18...Axd7 y las negras quedan mejor; Dh5? se contesta con 18...gxh5 y las negras quedan mejor. *Cómo se comprobó:* Ejercicio 0DjI8 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2089. Stockfish 16 a profundidad 18: Dh7 es la mejor (+3,4) y la segunda queda en +0,6; las otras tres opciones quedan en -6,8, -2,4, -7,7 (profundidad 14).



278 ★★★★★ tac_lx_2Bpop

Las negras acaban de jugar ...Df6. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA g2-g4 ✓



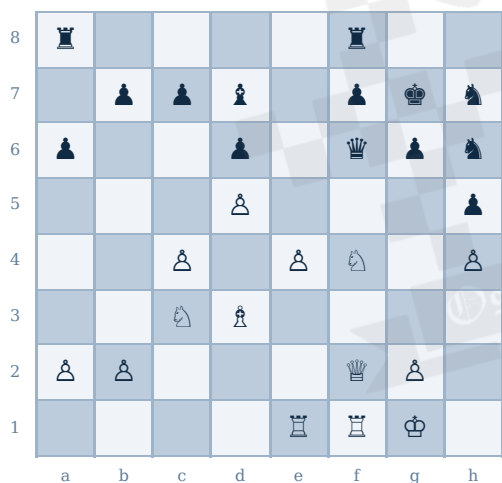
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 23.g4 Dxd4 24.Txd4 Te5 25.gxh5. *Cómo se comprobó:* Ejercicio 2Bpop de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1919. Stockfish 16 a profundidad 18: g4 es la mejor (+1,8) y la segunda queda en -0,8.

279 ★★★★★ tac_lx_10tYs

Las negras acaban de jugar ...Ch6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA e4-e5 ✓



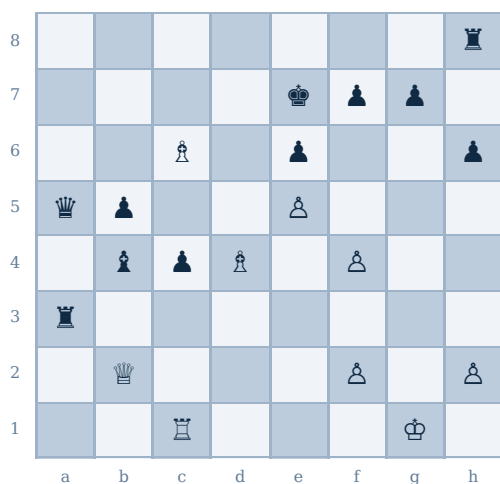
Juegan las blancas

Por qué. Es un ataque a la descubierta: al moverse una pieza, se destapa otra. La línea: 19.e5 dxe5 20.Cxh5+ gxh5 21.Dg3+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 10tYs de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2383. Stockfish 16 a profundidad 18: e5 es la mejor (+3,3) y la segunda queda en -0,1.

280 ★★★★★ tac_lx_1PXGg_op

Las negras acaban de jugar ...Re7. Juegan las blancas y están en apuros. Solo una de estas jugadas salva la partida: ¿cuál?



- a) Dxa3
- b) Dxb4+
- c) Ab6 ✓
- d) Ac5+

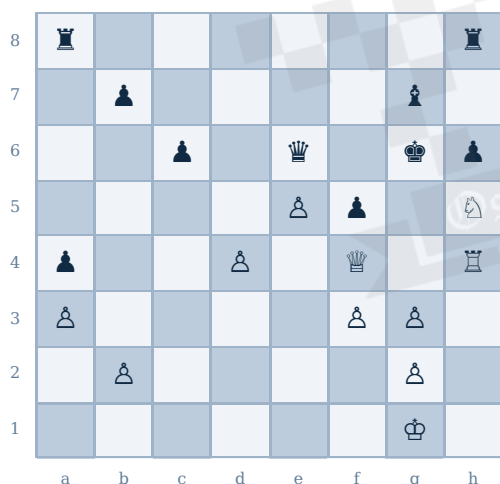
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 27.Ab6 c3 28.Axa5 cxb2 29.Axb4+. Las otras tientan, pero fallan: Dxb4+? se contesta con 27...Dxb4 y las negras quedan mejor; Ac5+? se contesta con 27...Axc5 y las negras quedan mejor; Dxa3? se contesta con 27...Axa3 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1PXGg de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2459. Stockfish 16 a profundidad 18: Ab6 es la mejor (+1,3) y la segunda queda en -2,4; las otras tres opciones quedan en -7,1, -5,7, -6,2 (profundidad 14).

281 ★★★★★ tac_lx_1PboK

Las negras acaban de jugar ...Th8. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA g3-g4 ✓

Juegan las blancas

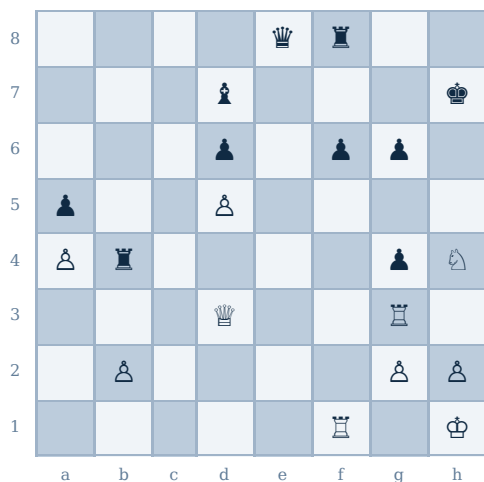
Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 32.g4 Taf8 33.gxf5+ Dxf5 34.Tg4+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1PboK de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2190. Stockfish 16 a profundidad 18: g4 es la mejor (+4,0) y la segunda queda en -0,3.

282 ★★★★★ tac_lx_1Jl6y

Las negras acaban de jugar ...De8. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA g3-e3 ✓



Juegan las blancas

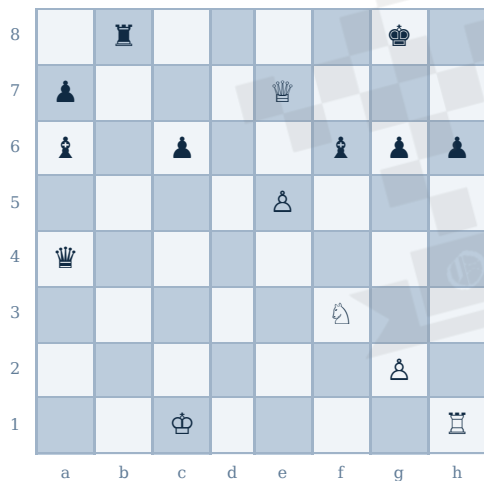
Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 31.Te3 Df7 32.Te7 Dxe7 33.Cxg6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1Jl6y de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2548. Stockfish 16 a profundidad 18: Te3 es la mejor (+2,6) y la segunda queda en -0,9.

283 ★★★★★ tac_lx_30YlI

Las negras acaban de jugar ...Axf6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA e7-e6 ✓



Juegan las blancas

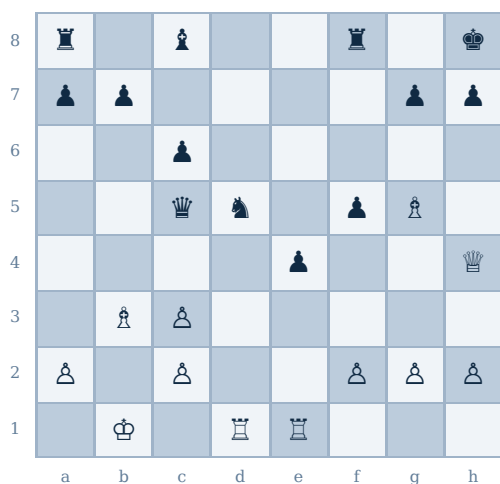
Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 27.De6+ Rf8 28.Dxf6+ Re8 29.Dh8+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 30YlI de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2453. Stockfish 16 a profundidad 18: De6+ es la mejor (+4,1) y la segunda queda en recibe mate en 9.

Escalón 4 ★★★★★ 7 preguntas

284 ★★★★★ tac_lx_10Ksv_op

Las negras acaban de jugar ...Cd5. Juegan las blancas y están en apuros. Solo una de estas jugadas salva la partida: ¿cuál?



- a) Txe4
- b) Axd5
- c) Dxh7+
- d) Txd5 ✓

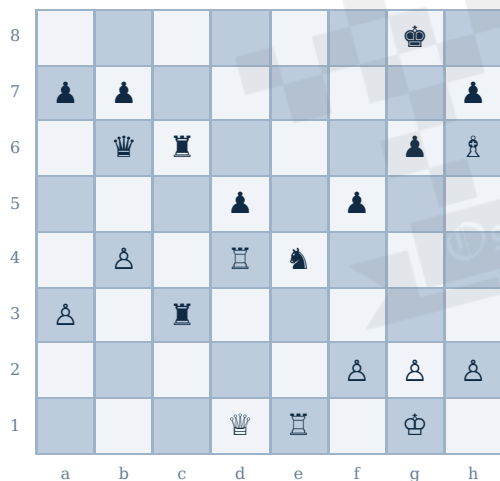
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 20.Txd5 cxd5 21.Ae7 Dxc3 22.Te3. Las otras tientan, pero fallan: Axd5? se contesta con 20...cxd5 y la ventaja se esfuma; Dxh7+? se contesta con 20...Rxh7 y las negras quedan mejor; Txe4? se contesta con 20...fxe4 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 10Ksv de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2188. Stockfish 16 a profundidad 18: Txd5 es la mejor (+3,0) y la segunda queda en -0,5; las otras tres opciones quedan en -0,6, -7,5, -4,9 (profundidad 14).

285 ★★★★★ tac_lx_11VgR_op

Las negras acaban de jugar ...Tec6. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) Texe4
- b) Txd5
- c) Tdxe4 ✓
- d) Td3

Juegan las blancas

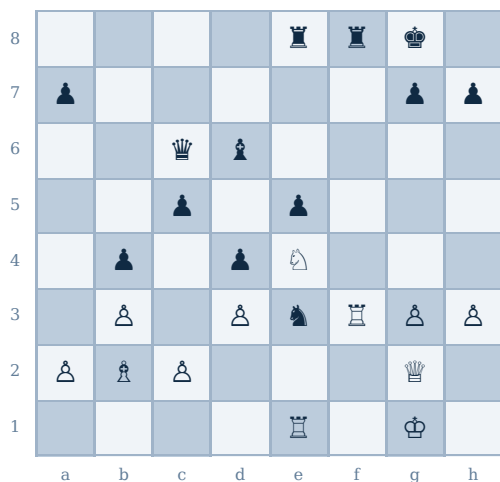
Por qué. Es un ataque a la descubierta: al moverse una pieza, se destapa otra. La línea: 30.Tdxe4 fxe4 31.Dxd5+. Las otras tientan, pero fallan: Texe4? se contesta con 30...fxe4 y la ventaja se esfuma; Txd5? se contesta con 30...Dxf2+ y la ventaja se esfuma; Td3? se contesta con 30...Dxf2+ y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 11VgR de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2410. Stockfish 16 a profundidad 18: Tdxe4 es la mejor (+6,7) y la segunda queda en +1,0; las otras tres opciones quedan en -0,4, -0,3, -6,9 (profundidad 14).

286 ★★★★★ tac_lx_0hdec

Las negras acaban de jugar ...Ce3. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **f3-e3** ✓



Juegan las blancas

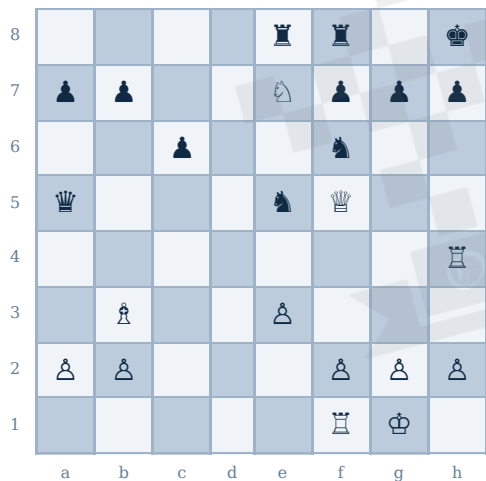
Por qué. Es un ataque a la descubierta: al moverse una pieza, se destapa otra. La línea: 25.Tfxe3 dxe3 26.Cf6+ Txf6 27.Dxc6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0hdec de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2404. Stockfish 16 a profundidad 18: Tfxe3 es la mejor (+4,4) y la segunda queda en -0,7.

287 ★★★★★ tac_lx_16v61

Las negras acaban de jugar ...Tae8. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **b3-c2** ✓



Juegan las blancas

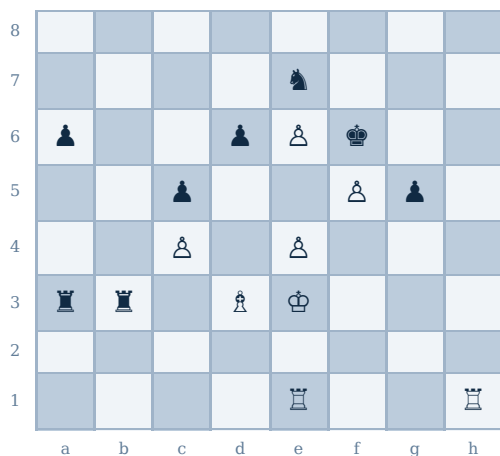
Por qué. Es una atracción: se arrastra a una pieza (a menudo el rey) a una casilla fatal. La línea: 21.Ac2 Txe7 22.Txh7+ Rg8 23.Txg7+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 16v61 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2587. Stockfish 16 a profundidad 18: Ac2 es la mejor (+4,9) y la segunda queda en -1,5.

288 ★★★★★ tac_lx_1CwSd

Las negras acaban de jugar ...Taa3. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA e4-e5 ✓



Juegan las blancas

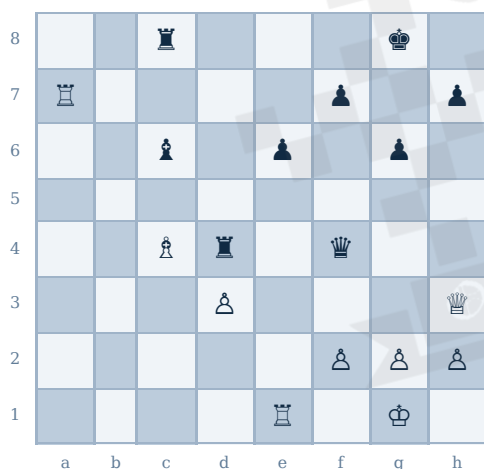
Por qué. Es un ataque a la descubierta: al moverse una pieza, se destapa otra. La línea: 39.e5+ Rxe5 40.Rd2+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1CwSd de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2473. Stockfish 16 a profundidad 18: e5+ es la mejor (+4,3) y la segunda queda en +0,6.

289 ★★★★★ tac_lx_1roH4

Las negras acaban de jugar ...Td4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA a7-f7 ✓



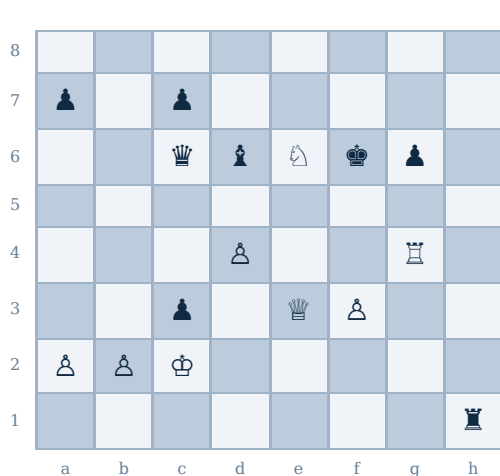
Juegan las blancas

Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 31.Txf7 Dxf7 32.Axe6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1roH4 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2484. Stockfish 16 a profundidad 18: Txf7 es la mejor (+4,6) y la segunda queda en +0,3.

290 ★★★★★ tac_lx_2zs00

Las negras acaban de jugar ...Rf6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **g4-g6** ✓

Juegan las blancas

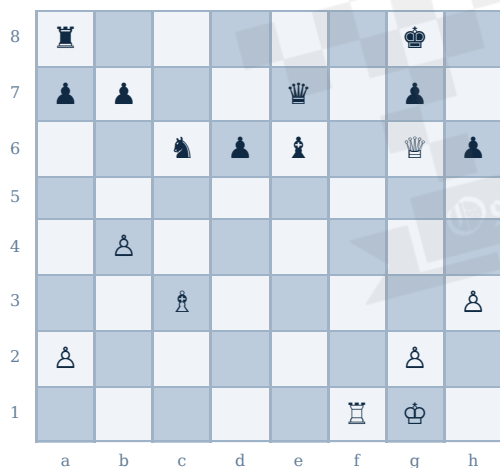
Por qué. Es una atracción: se arrastra a una pieza (a menudo el rey) a una casilla fatal. La línea: 41.Txg6+ Rxg6 42.Dg5+ Rf7 43.Cd8+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2zs00 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2440. Stockfish 16 a profundidad 18: Txg6+ es la mejor (+5,4) y la segunda queda en +0,3.

Escalón 5 ★★★★★ 16 preguntas

291 ★★★★★ tac_lx_0Ntod

Las negras acaban de jugar ...De7. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA **c3-g7** ✓

Juegan las blancas

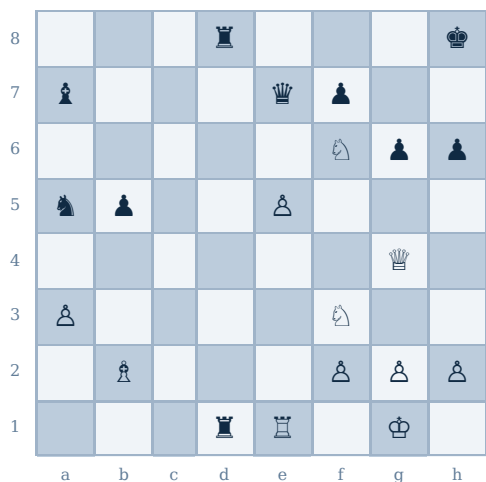
Por qué. Es una desviación: se aleja al defensor de lo que defendía. La línea: 25.Axg7 Dxd7 26.Dxe6+ Rh8 27.Tf6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0Ntod de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2800. Stockfish 16 a profundidad 18: Axg7 es la mejor (+1,1) y la segunda queda en -4,7.

292 ★★★★★ tac_lx_0004M

Las negras acaban de jugar ...Rh8. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **g4-f4** ✓



Juegan las blancas

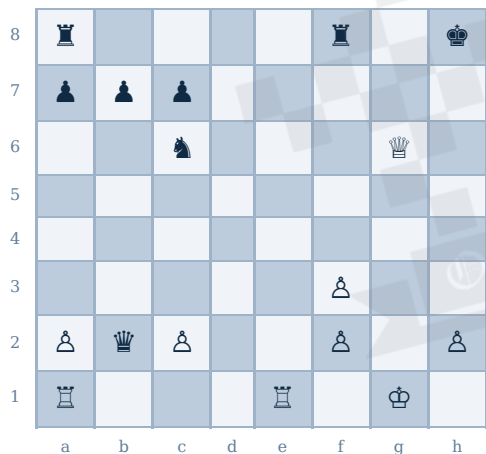
Por qué. Es un ataque a la descubierta: al moverse una pieza, se destapa otra. La línea: 28.Df4 Rg7 29.Cg4 g5 30.e6+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0004M de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2854. Stockfish 16 a profundidad 18: Df4 es la mejor (+2,9) y la segunda queda en +0,1.

293 ★★★★★ tac_lx_0btrY

Las negras acaban de jugar ...Cc6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **g6-h5** ✓



Juegan las blancas

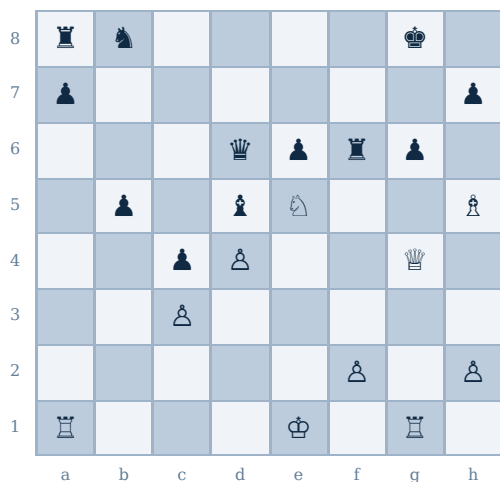
Por qué. Es un despeje: la pieza se aparta para abrirle la línea o la casilla a otra. La línea: 19.Dh5+ Rg8 20.Rh1 Tf7 21.Tg1+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0btrY de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2835. Stockfish 16 a profundidad 18: Dh5+ es la mejor (+4,8) y la segunda queda en +0,7.

294 ★★★★★ tac_lx_0hXpC

Las negras acaban de jugar ...g6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **h5-g6** ✓



Juegan las blancas

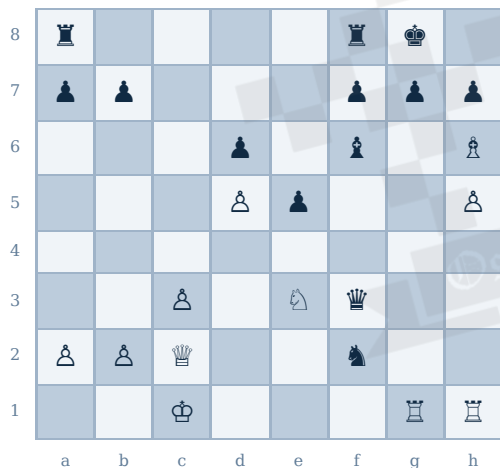
Por qué. Es un ataque a la descubierta: al moverse una pieza, se destapa otra. La línea: 18.Axg6 Dxe5+ 19.Ae4+ Tg6 20.dxe5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0hXpC de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2793. Stockfish 16 a profundidad 18: Axc6 es la mejor (+3,1) y la segunda queda en +0,7.

295 ★★★★★ tac_lx_0pfIi

Las negras acaban de jugar ...Cxf2. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **h1-h2** ✓



Juegan las blancas

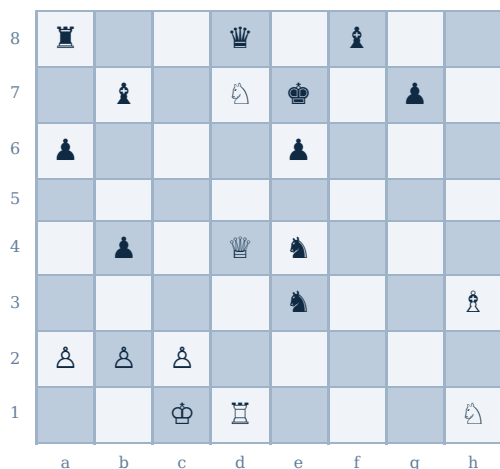
Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 24.Th2 Ce4 25.Tf1 Dxf1+ 26.Cxf1.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0pfIi de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2830. Stockfish 16 a profundidad 18: Th2 es la mejor (+3,6) y la segunda queda en -1,6.

296 ★★★★★ tac_lx_1A28S

Las negras acaban de jugar ...Re7. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **d4-b4** ✓



Juegan las blancas

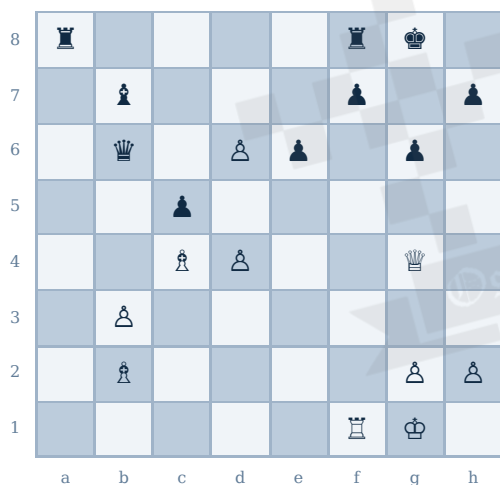
Por qué. Es un jaque doble: el rey tiene que moverse y no alcanza a tapar nada. La línea: 24.Dxb4+ Rf7 25.Dxb7 Cxd1 26.Ce5+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1A28S de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2805. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxb4+ es la mejor (+3,1) y la segunda queda en 0,0.

297 ★★★★★ tac_lx_1UyWP

Las negras acaban de jugar ...g6. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **f1-f7** ✓



Juegan las blancas

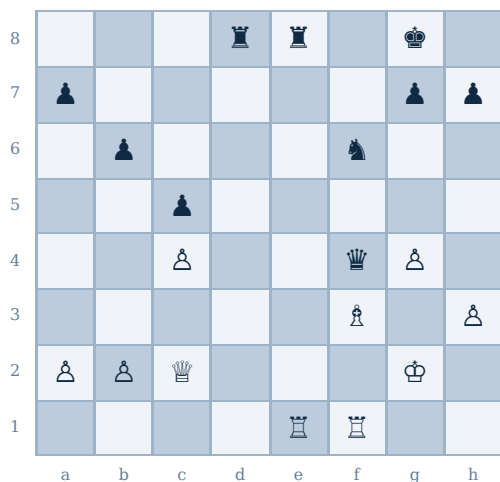
Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 26.Txf7 Txf7 27.Dxe6 Tf8 28.De5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1UyWP de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2927. Stockfish 16 a profundidad 18: Txf7 es la mejor (+2,6) y la segunda queda en 0,0.

298 ★★★★★ tac_lx_1nHC8

Las negras acaban de jugar ...Tad8. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA e1-e8 ✓



Juegan las blancas

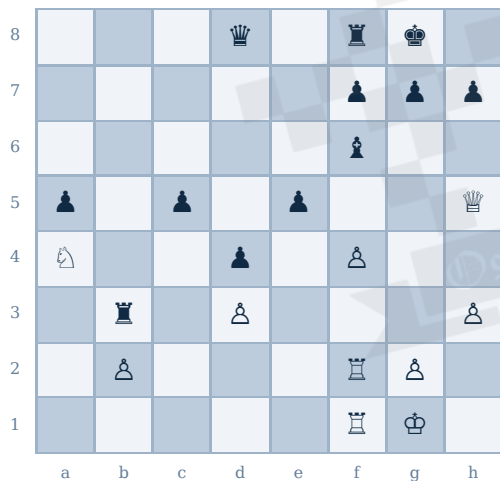
Por qué. Es una atracción: se arrastra a una pieza (a menudo el rey) a una casilla fatal. La línea: 25.Txe8+ Txe8 26.Ac6 De5 27.Axe8.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1nHC8 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2908. Stockfish 16 a profundidad 18: Txe8+ es la mejor (+4,2) y la segunda queda en -0,1.

299 ★★★★★ tac_lx_1twYj

Las negras acaban de jugar ...dxe5. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA f4-e5 ✓



Juegan las blancas

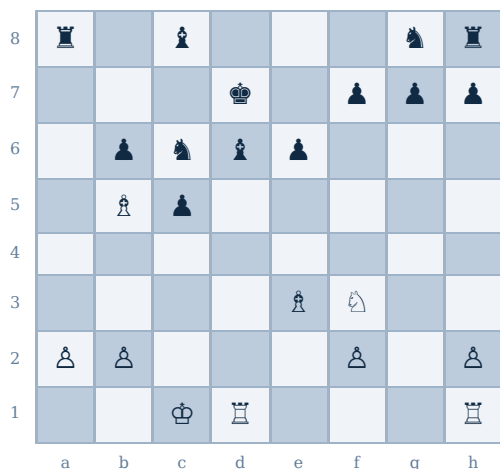
Por qué. Es un ataque a la descubierta: al moverse una pieza, se destapa otra. La línea: 23.fxe5 Dd5 24.Txf6 gxf6 25.Tf5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1twYj de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2852. Stockfish 16 a profundidad 18: fxe5 es la mejor (+1,8) y la segunda queda en -0,8.

300 ★★★★★ tac_lx_1xy2

Las negras acaban de jugar ...b6. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA e3-f4 ✓



Juegan las blancas

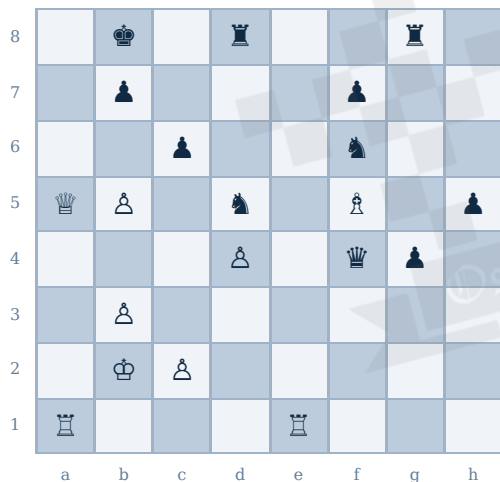
Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 16.Af4 e5 17.Axe5 Rc7 18.Axd6+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1xy2 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2795. Stockfish 16 a profundidad 18: Af4 es la mejor (+2,5) y la segunda queda en -0,3.

301 ★★★★★ tac_lx_2KqRr

Las negras acaban de jugar ...c6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA a5-a7 ✓



Juegan las blancas

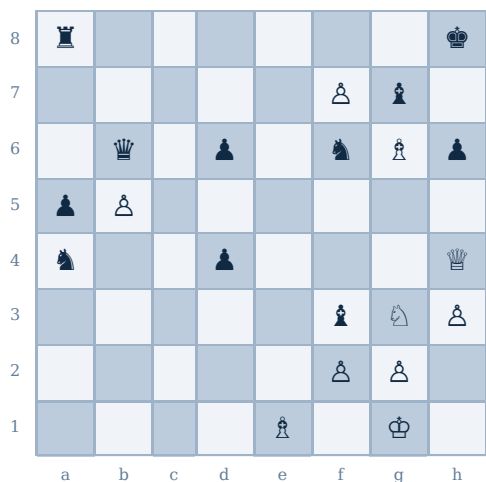
Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 27.Da7+ Rc7 28.Ta6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2KqRr de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2973. Stockfish 16 a profundidad 18: Da7+ es la mejor (+5,0) y la segunda queda en 0,0.

302 ★★★★★ tac_lx_2UzQz

Las negras acaban de jugar ...Axf3. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **e1-d2** ✓



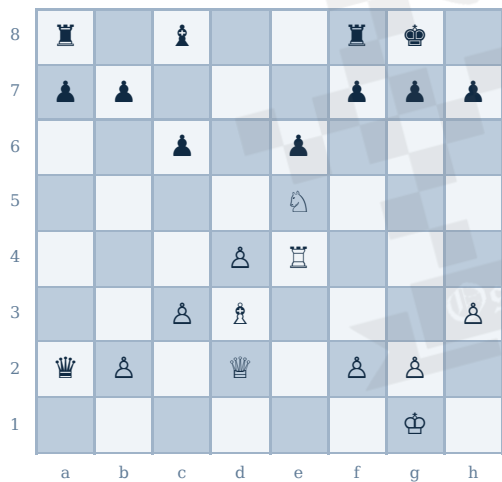
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 29.Ad2 d5 30.Axh6 Ch5 31.Cxh5. *Cómo se comprobó:* Ejercicio 2UzQz de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2822. Stockfish 16 a profundidad 18: Ad2 es la mejor (+2,7) y la segunda queda en -2,6.

303 ★★★★★ tac_lx_2tgIP

Las negras acaban de jugar ...Dxa2. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **e4-g4** ✓



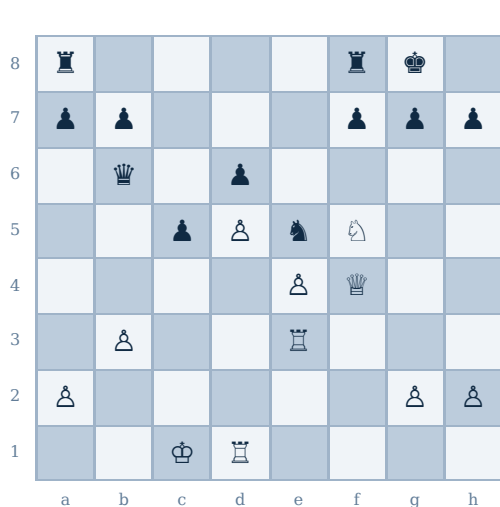
Juegan las blancas

Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 19.Tg4 f5 20.Dh6 Da1+ 21.Rh2.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2tgIP de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2837. Stockfish 16 a profundidad 18: Tg4 es la mejor (+5,3) y la segunda queda en +0,8.

304 ★★★★★ tac_lx_2wAYb

Las negras acaban de jugar ...Db6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **f5-e7** ✓

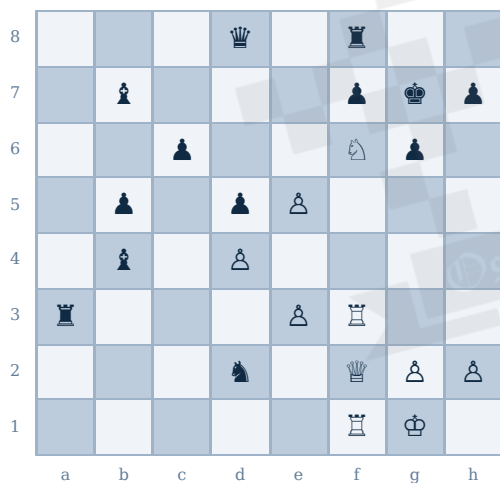
Juegan las blancas

Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 20.Ce7+ Rh8 21.Th3 Cg6 22.Txh7+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2wAYb de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2807. Stockfish 16 a profundidad 18: Ce7+ es la mejor (+5,5) y la segunda queda en +0,7.

305 ★★★★★ tac_lx_2zQEQ

Las negras acaban de jugar ...Cd2. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA **f3-h3** ✓

Juegan las blancas

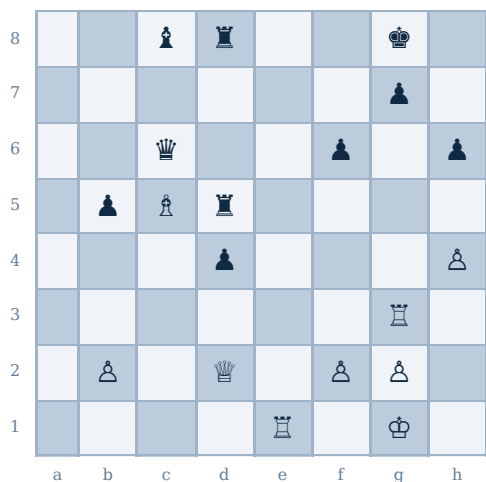
Por qué. Es un despeje: la pieza se aparta para abrirle la línea o la casilla a otra. La línea: 28.Th3 h6 29.Df4 Cf3+ 30.Tfxf3.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2zQEQ de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2899. Stockfish 16 a profundidad 18: Th3 es la mejor (+0,7) y la segunda queda en -6,9.

306 ★★★★★ tac_lx_2zuGT

Las negras acaban de jugar ...exd4. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **c5-e7** ✓



Juegan las blancas

Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 31.Ae7 Te8 32.Dxh6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2zuGT de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2866. Stockfish 16 a profundidad 18: Ae7 es la mejor (+2,9) y la segunda queda en 0,0.



♔ Mates y seguridad del rey 80 preguntas

Qué mide. Patrones de mate en 1 y 2, el mate del pasillo y el cuidado del propio rey.

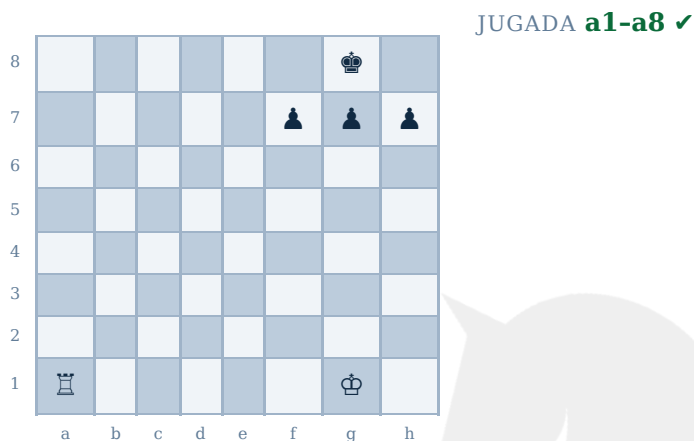
Cuando está flojo. Llega a posiciones ganadas y no las remata, o cae en mates conocidos. Es el arreglo más rentable que existe.

Qué entrenar. Veinte mates en 1 al día durante una semana; después, mates en 2.

Escalón 1 ★★★★★ 37 preguntas

307 ★★★★★ mate_pasillo

Da jaque mate en una jugada.



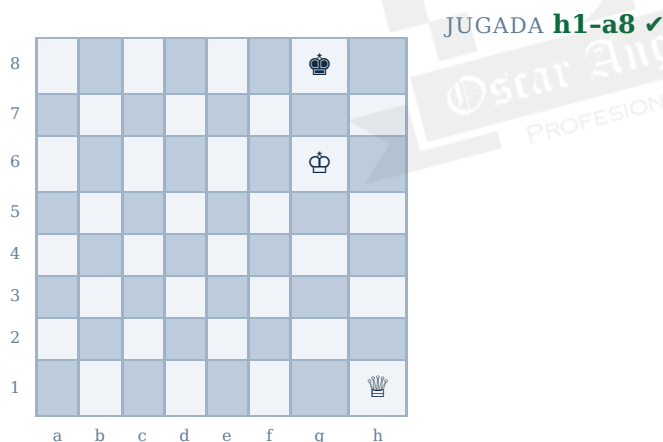
Juegan las blancas

Por qué. El mate del pasillo: el rey se ahoga detrás de sus propios peones. Por eso conviene abrir una ventanita a tiempo.

Cómo se comprobó: es mate y es el único mate en 1 de la posición

308 ★★★★★ mate_dama

Da jaque mate en una jugada con la dama.



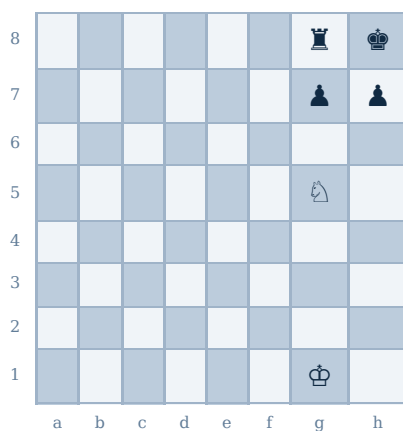
Juegan las blancas

Por qué. Con dama y rey, el mate llega cuando el rey propio le quita al rival las casillas de escape. La dama sola no mata.

Cómo se comprobó: es mate y es el único mate en 1 de la posición

309 ★☆☆☆☆ mate_caballo

Da jaque mate en una jugada.



JUGADA **g5-f7** ✓

Juegan las blancas

Por qué. El rey encerrado por sus propias piezas cae ante un solo caballo: es el patrón del "mate de la coz".

Cómo se comprobó: es mate y es el único mate en 1 de la posición

310 ★☆☆☆☆ mate_ventana

Tu rey está enrocado corto y tus peones f, g y h siguen en su casilla. ¿Qué medida de seguridad conviene tomar con tiempo?

- a) Sacar el rey hacia el centro lo antes posible.
- b) Avanzar los tres peones del enroque para atacar de una vez.
- c) Cambiar la dama en cuanto haya oportunidad de hacerlo.
- d) Hacer una ventanita, por ejemplo h2-h3, contra el pasillo. ✓**

Por qué. Una casilla de escape cuesta un tiempo y evita el mate del pasillo, que es de los finales más frecuentes en torneos escolares.

311 ★☆☆☆☆ mate_definicion

¿Qué significa exactamente "jaque mate"?

- a) El rey fue capturado y sacado físicamente del tablero.
- b) Se acabó el tiempo en el reloj y se pierde la partida.
- c) El rey está en jaque y no hay jugada legal que lo libre. ✓**
- d) El rey está en jaque pero todavía puede llegar a escapar.

Por qué. El rey nunca llega a ser capturado: la partida termina en el instante en que un jaque no tiene ninguna respuesta legal.

312 ★☆☆☆☆ mate_escalera

¿Cómo se llama la técnica de dar jaque mate con dos torres (o dama y torre), empujando al rey rival fila a fila hacia el borde del tablero?

- a) Mate del pasillo largo.
- b) Mate de la escalera. ✓**
- c) Mate de Boden.
- d) Mate de la coz.

Por qué. Dos piezas de largo alcance se turnan para dar jaque, empujando al rey fila a fila hasta acorralarlo en el borde.

313 ★☆☆☆☆ mate_jaque_no_es_mate

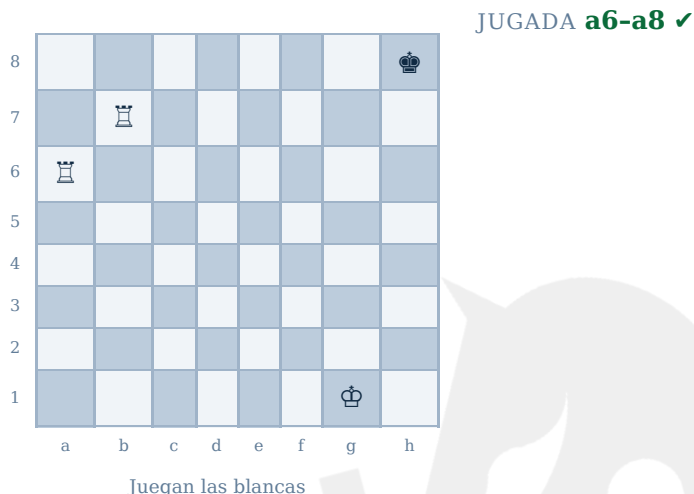
Le das jaque al rey rival. ¿Qué tres formas tiene de salir del jaque?

- a) Solo mover el rey: no hay ninguna otra salida.
- b) Enrocar, capturar la pieza o pedir tablas.
- c) Mover el rey, capturar a quien da jaque o tapar. ✓**
- d) Ninguna: el jaque siempre termina en mate.

Por qué. Mate es justo cuando ninguna de esas tres salidas existe. Repasarlas en orden —mover, capturar, tapar— es la forma de no cantar mate donde no lo hay.

314 ★☆☆☆☆ mate_escalera_tablero

Da jaque mate en una jugada con las dos torres.



Por qué. Es el mate de la escalera: una torre le quita la fila 7 al rey y la otra da el jaque en la fila 8. Sin la torre de b7 el rey se escaparía a h7.

Cómo se comprobó: Ta8 es mate y es el único mate en 1 de la posición

315 ★☆☆☆☆ mate_tecnica_torre

Te queda rey y torre contra rey solo. ¿Cuál es el plan para dar mate?

- a) Empujar al rey al borde con la torre y acercar el propio. ✓**
- b) Cambiar la torre por el peón rival más avanzado.
- c) Dar jaques con la torre lo más rápido que se pueda, sin parar.
- d) Dejar la torre en el centro y esperar al rey rival.

Por qué. La torre sola no da mate: hace falta el rey propio para quitarle las casillas de escape. Sin plan, la partida se va a tablas por las 50 jugadas.

316 ★☆☆☆☆ mate_ahogado_cuidado

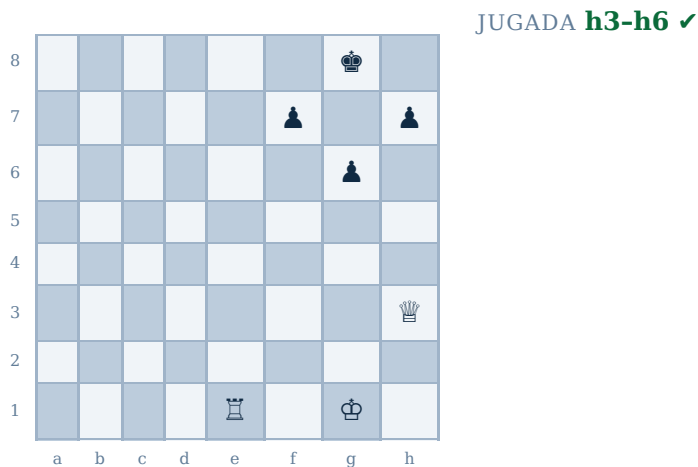
Vas ganando con dama de más contra rey solo. ¿Cuál es el descuido más común?

- a) Dejarlo sin jaque y sin jugada legal: es ahogado. ✓**
- b) Acercar demasiado el propio rey al del rival.
- c) Coronar otra dama más sin ninguna necesidad.
- d) Dar tantos jaques que se acaba el tiempo propio.

Por qué. Con dama de ventaja, antes de cada jugada hay que preguntarse: "¿le queda alguna jugada legal?". Si no le queda y no está en jaque, la partida se acabó en tablas.

317 ★☆☆☆☆ mate_tres_jugadas

Mate en tres jugadas: juega solo la primera. Tampoco es jaque.



Por qué. Dh6 mete la dama en la casilla desde donde amenaza mate y le quita al rey la salida por g7. Contra cualquier defensa, la torre entra por la columna e y el mate llega en tres.

Cómo se comprobó: Dh6 fuerza mate en 3, no hay mate en 1 ni en 2 en la posición y ninguna otra jugada fuerza mate en 3

318 ★☆☆☆☆ mate_rey_captura_defendida

¿Puede un rey capturar una pieza rival que está defendida por otra pieza?

- a) Sí, mientras la defendida no sea la dama
- b) Sí, sin ninguna excepción posible
- c) Solo en la primera jugada de la partida
- d) No: quedaría en jaque tras la captura ✓**

Por qué. El rey nunca puede ir a una casilla atacada, así que capturar una pieza defendida sería ilegal. De ahí sale media técnica de mate: basta con que la pieza que da jaque esté defendida.

319 ★☆☆☆☆ mate_pasillo_cuando

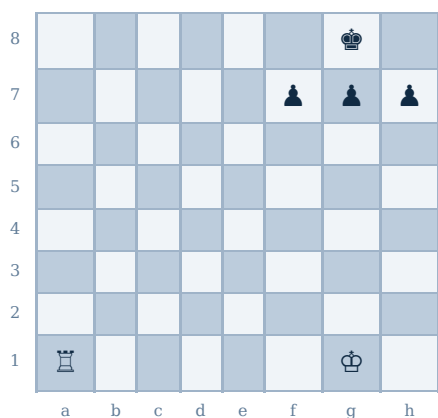
El «mate del pasillo» ocurre típicamente cuando...

- a) El rey está en el centro del tablero, sin peones cerca
- b) Se acaba de hacer el enroque largo por el flanco
- c) Al rival no le queda ningún peón en el tablero
- d) Sus propios peones encierran al rey en la última fila ✓**

Por qué. El rey enrocado queda atrapado detrás de sus tres peones, y una torre o la dama entran a la última fila con jaque. No hay dónde ir, ni quién capture o bloquee.

320 ★☆☆☆☆ mate_pasillo_torre_a

Juegan las blancas. ¿Cuál de estas jugadas de la torre da jaque mate?



- a) Tf1
- b) Rg2
- c) Ta8# ✓
- d) Ta7

Juegan las blancas

Por qué. Ta8 es mate: el rey negro, encerrado por sus peones de f7, g7 y h7, no tiene casilla libre y nadie puede capturar la torre ni meterse en medio.

Cómo se comprobó: Ta8 es legal y es jaque mate

321 ★☆☆☆☆ mate_tecnica_torre_franja

En el final de rey y torre contra rey solo, ¿cuál es la técnica básica para forzar el mate?

- a) Dar jaques sin parar hasta que salga el mate solo
- b) Avanzar los peones propios lo más rápido posible
- c) **Encerrarlo en una franja cada vez más chica** ✓
- d) Cambiar la torre por el rey rival y después coronar

Por qué. La torre le corta una fila o una columna y el propio rey se acerca a empujarlo; la franja se achica hasta el borde. Sin el rey propio, la torre sola no da mate nunca.

322 ★☆☆☆☆ mate_dama_ahogado

En el final de rey y dama contra rey solo, ¿qué error hay que evitar con más cuidado?

- a) Capturar el rey rival en vez de dar mate
- b) Alejar demasiado la dama del propio rey negro
- c) **Ahogar al rey rival sin querer, y dar tablas** ✓
- d) Enrocar antes de haber dado el mate final

Por qué. Con dama de sobra, el único peligro real es apretar tanto que el rey rival quede sin jaque y sin jugada legal. La regla práctica: antes de cada jugada, comprobar que le queda al menos una casilla.

323 ★☆☆☆☆ mate_objetivo_final

¿Cuál es el objetivo final de cualquier partida de ajedrez?

- a) Capturar todas las piezas del rival
- b) **Dar jaque mate al rey rival** ✓
- c) Coronar la mayor cantidad de peones
- d) Terminar con más tiempo en el reloj

Por qué. Muchas partidas terminan por abandono, por tablas o por tiempo, pero el objetivo formal sigue siendo uno solo: el jaque mate. Todo lo demás son caminos hacia eso.

324 ★☆☆☆☆ mate_patrones_memoria

¿Por qué conviene memorizar los patrones de mate típicos?

- a) Porque sin conocerlos no se puede enrocar
- b) Para reconocerlos rápido en vez de calcular de cero ✓**
- c) Porque son las únicas formas legales de dar un mate
- d) Porque el reglamento exige saberlos de memoria

Por qué. Quien ya vio el patrón no calcula: lo reconoce y va directo a la jugada que lo completa. Es la diferencia entre encontrar el mate en dos segundos o no encontrarlo.

325 ★☆☆☆☆ mate_rey_al_borde

En casi todos los mates con poco material, ¿dónde suele terminar acorralado el rey rival?

- a) En cualquier lado: da igual dónde esté
- b) Justo en el centro exacto del tablero
- c) Siempre de vuelta en su casilla inicial
- d) En el borde o una esquina del tablero ✓**

Por qué. En el centro el rey tiene ocho casillas; en el borde, cinco; en una esquina, tres. Por eso toda la técnica de mate consiste en empujarlo hacia afuera.

326 ★☆☆☆☆ mate_evitar_ahogado

Al dar mate con mucho material de ventaja, ¿qué error común hay que evitar con cuidado?

- a) Dar demasiados jaques seguidos, uno tras otro
- b) Coronar un peón más de los que hacen falta
- c) Dejarlo sin jaque y sin jugadas: es ahogado ✓**
- d) Mover el propio rey con demasiada frecuencia

Por qué. Con ventaja aplastante es fácil encerrar al rey rival por descuido, y el ahogado convierte una victoria segura en medio punto. Es la forma más dolorosa de no ganar una partida ganada.

327 ★☆☆☆☆ mate_dos_torres_cuidado

Al dar mate con dos torres contra el rey solo, ¿qué cuidado hay que tener con la torre que da el jaque final?

- a) Ponerla siempre en la primera fila del tablero
- b) Entregarla justo antes de dar el mate final
- c) Que quede fuera del alcance del rey rival ✓**
- d) Tenerla lo más lejos posible del rey propio

Por qué. Si la torre que da jaque queda pegada al rey y sin defensa, el rey la captura y no hay mate. Con dos torres alcanza con darle jaque desde lejos, alternando filas.

328 ★☆☆☆☆ mate_rey_participa

En los finales de mate con poco material, ¿qué pieza propia hay que acercar para completar el mate?

- a) La dama, que siempre alcanza ella sola
- b) Ninguna: las piezas mayores alcanzan
- c) El propio rey, que tiene que participar ✓**
- d) Los peones que queden en el tablero

Por qué. Salvo con dama o con dos torres, casi todos los mates básicos necesitan al rey propio empujando. Es el cambio de mentalidad del final: el rey deja de esconderse y sale a trabajar.

329 ★☆☆☆☆ mate_antes_que_material

¿Por qué dar jaque mate es preferible a seguir ganando material, cuando las dos cosas están disponibles?

- a) Porque ganar más material está prohibido
- b) Porque el mate termina la partida ahí mismo ✓**
- c) Porque el material no vale nada en ajedrez
- d) Porque dar mate suma puntos extra al resultado

Por qué. El resultado no depende de cuánto material se junte sino de si hay mate. Quedarse acumulando piezas con el mate a la vista es la forma más común de dejar escapar una partida ganada.

330 ★☆☆☆☆ mate_luft

¿Cómo se puede prevenir un futuro mate del pasillo antes de que sea un problema?

- a) Cambiando todas las piezas mayores que uno tiene
- b) Haciendo un respiradero: adelantar un peón del rey ✓**
- c) Retrasando el desarrollo de todas las piezas
- d) Evitando enrocar durante toda la partida entera

Por qué. Se llama «luft» —aire, en alemán—: se adelanta h3 o g3 para que el rey tenga por dónde salir. Cuesta un tiempo y evita perder la partida de un jaque.

331 ★☆☆☆☆ mate_basicos_cuales

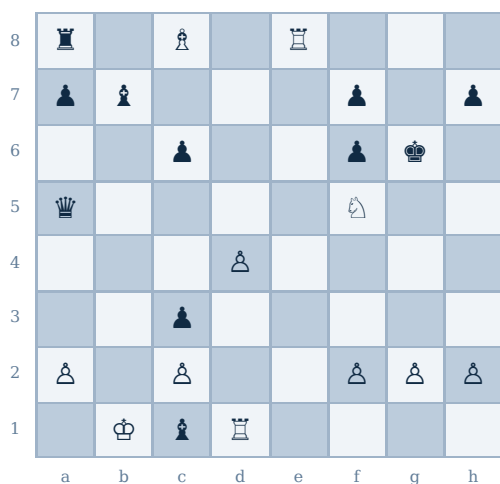
¿Cuáles son los finales de mate «básicos» que conviene dominar de memoria desde el principio?

- a) Únicamente los finales con más de dos torres
- b) Solamente el final de rey y peón contra el rey
- c) Ninguno: todos los mates se improvisan jugando
- d) Dama contra rey, torre contra rey y dos alfiles ✓**

Por qué. Son los tres que aparecen de verdad y que se pueden forzar siempre. Saberlos de memoria ahorra tiempo de reloj y, sobre todo, evita el ahogado por nervios.

332 ★☆☆☆☆ mate_lx_0cV0h_op

Las negras acaban de jugar ...Rg6. Juegan las blancas. ¿Cuál de estas jugadas fuerza el mate en dos?



- a) Axb7
- b) Tg8+ ✓**
- c) Rxc1
- d) Txc1

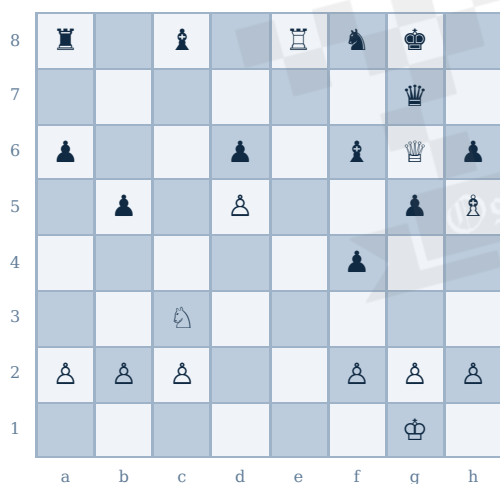
Juegan las blancas

Por qué. Es mate en dos: la primera jugada no deja defensa. La línea: 26.Tg8+ Rh5 27.g4#. Las otras tientan, pero fallan: Txc1? se contesta con 26...Db4+ y las blancas reciben mate; Axb7? se contesta con 26...Db4+ y las blancas reciben mate; Rxc1? se contesta con 26...Da3+ y las blancas reciben mate.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0cVOh de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1571. Stockfish 16 a profundidad 18: Tg8+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en -5,3; las otras tres opciones quedan en recibe mate en 2, recibe mate en 2, recibe mate en 2 (profundidad 14).

333 ★☆☆☆☆ mate_lx_14sLk

Las negras acaban de jugar ...Dg7. Juegan las blancas y dan mate en dos. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)



JUGADA **e8-f8 ✓**

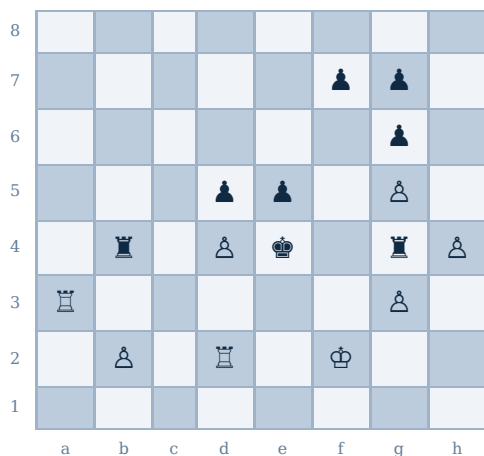
Juegan las blancas

Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 25.Txf8+ Rxf8 26.De8#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 14sLk de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1160. Stockfish 16 a profundidad 18: Txf8+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en -3,2.

334 ★☆☆☆☆ mate_lx_1f8IX_op

Las negras acaban de jugar ...e5. Juegan las blancas. ¿Cuál de estas jugadas fuerza el mate en dos?



Juegan las blancas

a) Te3+ ✓

b) Te2+

c) dxe5

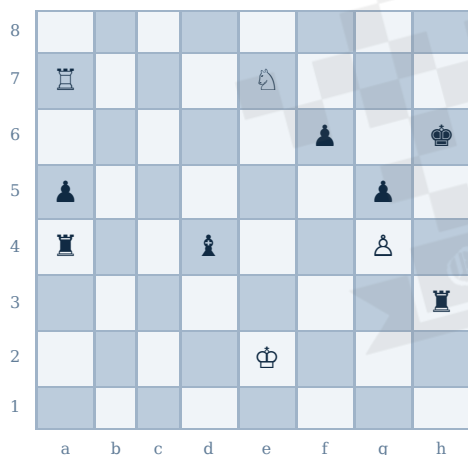
d) Ta7

Por qué. Es mate en dos: la primera jugada no deja defensa. La línea: 43.Te3+ Rf5 44.Txe5#. Las otras tientan, pero fallan: Te2+? se contesta con 43...Rxd4 y la ventaja se esfuma; Ta7? se contesta con 43...Txd4 y la ventaja se esfuma; dxe5? se contesta con 43...Rxe5 y la ventaja se esfuma.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1f8IX de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1510. Stockfish 16 a profundidad 18: Te3+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en +0,5; las otras tres opciones quedan en +0,0, +0,3, 0,0 (profundidad 14).

335 ★☆☆☆☆ mate_lx_1tnvH_op

Las negras acaban de jugar ...Rh6. Juegan las blancas. ¿Cuál de estas jugadas fuerza el mate en dos?



Juegan las blancas

a) Cg8+

b) Txa5

c) Cf5+ ✓

d) Cc8

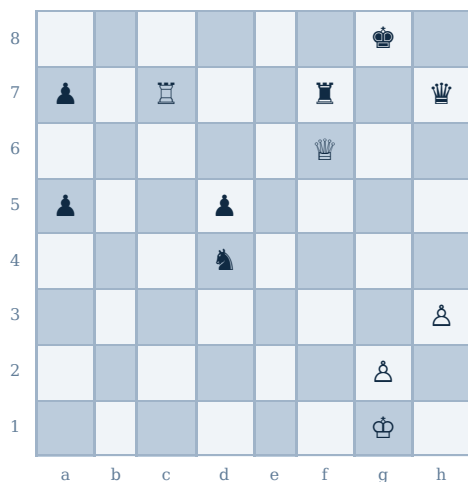
Por qué. Es mate en dos: la primera jugada no deja defensa. La línea: 52.Cf5+ Rg6 53.Tg7#. Las otras tientan, pero fallan: Cg8+? se contesta con 52...Rg6 y las negras quedan mejor; Txa5? se contesta con 52...Txa5 y las negras quedan mejor; Cc8? se contesta con 52...Ta2+ y las blancas reciben mate.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1tnvH de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1409. Stockfish 16 a profundidad 18: Cf5+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en -35,8; las otras tres opciones quedan en -11,3, -39,2, recibe mate en 2 (profundidad 14).

336 ★☆☆☆☆ mate_lx_2MKgQ

Las negras acaban de jugar ...Txf7. Juegan las blancas y dan mate en dos. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA **c7-c8** ✓



Juegan las blancas

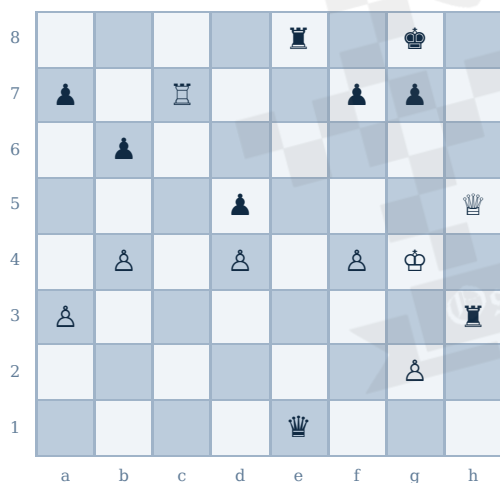
Por qué. Es mate en dos: la primera jugada no deja defensa. La línea: 41.Tc8+ Tf8 42.Txf8#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2MKgQ de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1424. Stockfish 16 a profundidad 18: Tc8+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en +0,1.

337 ★☆☆☆☆ mate_lx_2MZiP

Las negras acaban de jugar ...Txb3. Juegan las blancas y dan mate en dos. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA **h5-f7** ✓



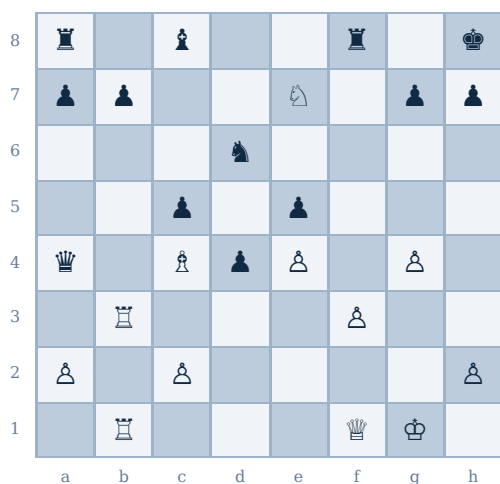
Juegan las blancas

Por qué. Es mate en dos: la primera jugada no deja defensa. La línea: 42.Dxf7+ Rh8 43.Dxg7#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2MZiP de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1170. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxf7+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en -1,4.

338 ★☆☆☆☆ mate_lx_2P74l_op

Las negras acaban de jugar ...Cd6. Juegan las blancas. ¿Cuál de estas jugadas fuerza el mate en dos?



Juegan las blancas

a) Cg6+ ✓

b) Cf5

c) Cg8

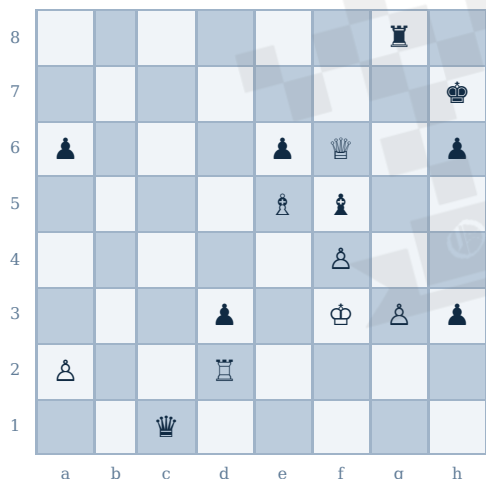
d) Cxc8

Por qué. Hay un sacrificio: se entrega material para ganar más. La línea: 27.Cg6+ hxg6 28.Dh3#. Las otras tientan, pero fallan: Cxc8? se contesta con 27...Taxc8 y las negras quedan mejor; Cg8? se contesta con 27...Dxc4 y las negras quedan mejor; Cf5? se contesta con 27...Cxc4 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2P74l de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1049. Stockfish 16 a profundidad 18: Cg6+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en -1,1; las otras tres opciones quedan en -3,3, -5,6, -5,1 (profundidad 14).

339 ★☆☆☆☆ mate_lx_2lXP4

Las negras acaban de jugar ...Tg8. Juegan las blancas y dan mate en dos. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)



JUGADA f6-f7 ✓

Juegan las blancas

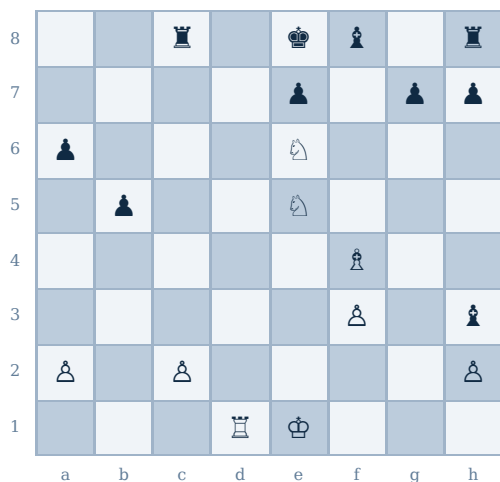
Por qué. Es mate en dos: la primera jugada no deja defensa. La línea: 43.Df7+ Tg7 44.Dxg7#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2lXP4 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1118. Stockfish 16 a profundidad 18: Df7+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en 0,0.

340 ★☆☆☆☆ mate_lx_0yMvZ

Las negras acaban de jugar ...Ah3. Juegan las blancas y dan mate en dos. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA **d1-d8** ✓



Juegan las blancas

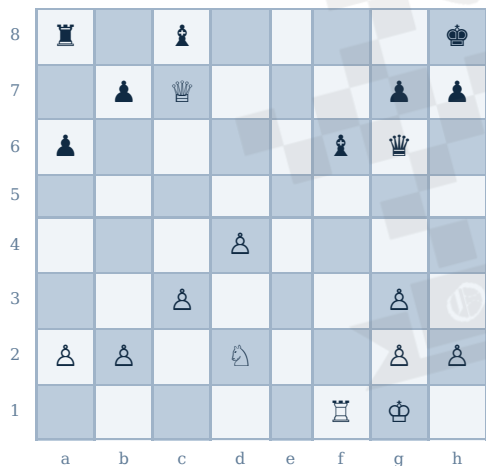
Por qué. Hay un sacrificio: se entrega material para ganar más. La línea: 22.Td8+ Txd8 23.Cc7#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0yMvZ de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1661. Stockfish 16 a profundidad 18: Td8+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en -4,1.

341 ★☆☆☆☆ mate_lx_1Dx9L

Las negras acaban de jugar ...Af6. Juegan las blancas y dan mate en dos. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA **c7-d8** ✓



Juegan las blancas

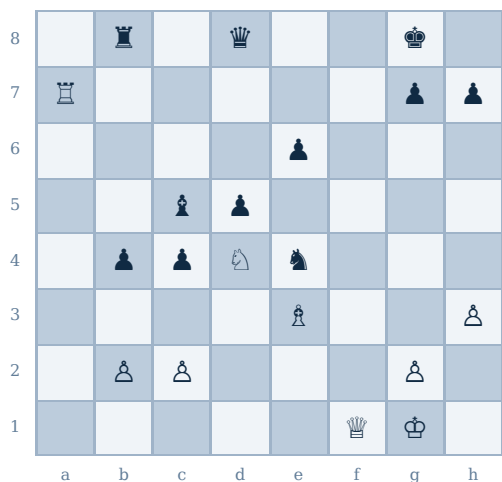
Por qué. El golpe va a la última fila, donde el rey no tiene salida. La línea: 25.Dd8+ Axd8 26.Tf8#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1Dx9L de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1721. Stockfish 16 a profundidad 18: Dd8+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en +0,1.

342 ★☆☆☆☆ mate_lx_1RuLR

Las negras acaban de jugar ...Ac5. Juegan las blancas y dan mate en dos. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA **f1-f7** ✓



Juegan las blancas

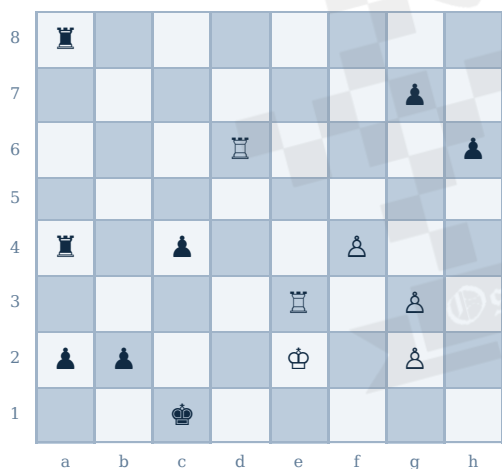
Por qué. Es mate en dos: la primera jugada no deja defensa. La línea: 25.Df7+ Rh8 26.Dxg7#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1RuLR de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1594. Stockfish 16 a profundidad 18: Df7+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en -1,7.

343 ★☆☆☆☆ mate_lx_2Qrb9

Las negras acaban de jugar ...b2. Juegan las blancas y dan mate en dos. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA **e3-c3** ✓



Juegan las blancas

Por qué. Es mate en dos: la primera jugada no deja defensa. La línea: 53.Tc3+ Rb1 54.Td1#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2Qrb9 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1602. Stockfish 16 a profundidad 18: Tc3+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en 0,0.

Escalón 2 ★★☆☆☆ 18 preguntas

344 ★★☆☆☆ mate_sofocado

¿Cómo se llama el mate en el que el rey está completamente rodeado por sus propias piezas y un caballo da el jaque final?

- a) Mate ahogado en la esquina.
- b) Mate de la coz (smothered mate). ✓**
- c) Mate del pasillo o última fila.
- d) Mate de la escalera con dos torres.

Por qué. En el mate de la coz el rey queda bloqueado por sus propias piezas y un caballo rival —que no se puede capturar ni bloquear— le da el jaque final.

345 ★★☆☆☆ mate_arabe

¿Qué piezas trabajan juntas en el llamado mate árabe?

- a) Dos peones ligados que llegan juntos.
- b) Los dos alfiles, en diagonales que se cruzan.
- c) Dama y peón, con el peón dando apoyo.
- d) Torre y caballo, contra el rey en la esquina. ✓**

Por qué. Torre y caballo se entienden muy bien alrededor del rey enrocado: vale la pena reconocer el patrón, porque aparece en cientos de finales de ataque.

346 ★★☆☆☆ mate_coz_cuando

El «mate de la coz» suele darse cuando...

- a) Un caballo da jaque de cerca y nadie puede huir. ✓**
- b) El rey rival se quedó totalmente solo en el tablero
- c) Un peón corona a dama y da mate de inmediato
- d) Intervienen solamente los dos alfiles del bando

Por qué. El caballo da el jaque final desde muy cerca, y el rey no lo puede capturar porque está defendido o porque sus propias piezas le tapan todas las salidas. Es el mate más vistoso del ajedrez.

347 ★★☆☆☆ mate_legal

El «mate de Légal» es una trampa clásica de apertura en la que las blancas...

- a) Ganan la dama rival sin dar nada a cambio
- b) Obligan al rival a enrocar cuando no le conviene
- c) Entregan la dama porque ya tienen el mate listo. ✓**
- d) Evitan cualquier sacrificio durante la apertura

Por qué. Se entrega la dama a propósito porque unas jugadas después hay mate forzado con caballo y alfil. Es la trampa que enseña que el material no manda cuando hay mate.

348 ★★☆☆☆ mate_dos_alfiles_esquina

Al forzar mate con rey y dos alfiles contra rey solo, ¿en qué esquina se puede completar el mate?

- a) En cualquiera: cubren casillas de los dos colores. ✓**
- b) Solo si además queda algún peón en el tablero
- c) Solo en la del color de uno de los dos alfiles
- d) En ninguna: ese final siempre termina en tablas

Por qué. Entre los dos alfiles controlan casillas claras y oscuras, así que ninguna esquina es segura para el rey. Es más fácil de lo que parece: hay que llevarlo al borde con el rey propio y cerrar las diagonales.

349 ★★☆☆☆ mate_alfil_caballo_esquina

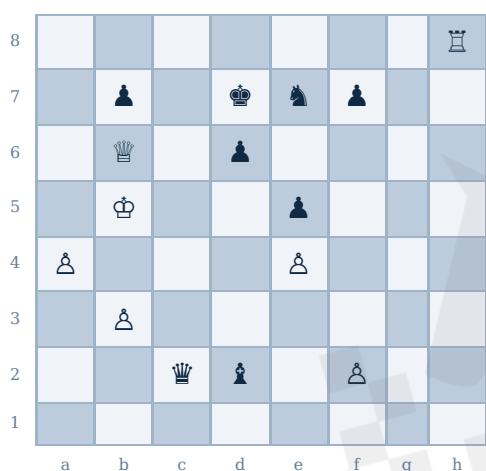
El final de rey, alfil y caballo contra rey solo tiene una particularidad conocida: el mate solo se puede forzar...

- a) En la esquina del color de casillas del alfil ✓
- b) Solo si el rival comete algún error grave
- c) Únicamente en el centro mismo del tablero
- d) En cualquier esquina, sin ninguna restricción

Por qué. El alfil solo controla un color; así que en la esquina del color contrario el rey defensor se escapa. Hay que empujarlo hasta la esquina correcta, y eso puede llevar más de treinta jugadas: es el mate básico más difícil.

350 ★★☆☆☆ mate_lx_1lwcs_op

Las negras acaban de jugar ...Rd7. Juegan las blancas. ¿Cuál de estas jugadas fuerza el mate en dos?



Juegan las blancas

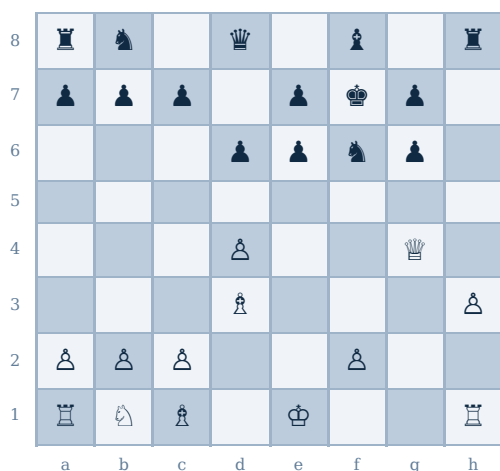
- a) Dxb7+
- b) Dxd6+
- c) Dd8+
- d) Td8+ ✓

Por qué. Es mate en dos: la primera jugada no deja defensa. La línea: 36.Td8+ Re6 37.Dxd6#. Las otras timentan, pero fallan: Dxb7+? se contesta con 36...Re6 y la ventaja se esfuma; Dd8+? se contesta con 36...Re6 y las negras quedan mejor; Dxd6+? se contesta con 36...Rxd6 y las blancas reciben mate.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1lwcs de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1925. Stockfish 16 a profundidad 18: Td8+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en 0,0; las otras tres opciones quedan en -0,0, -7,9, recibe mate en 6 (profundidad 14).

351 ★★☆☆☆ mate_lx_2K5bx_op

Las negras acaban de jugar ...Cf6. Juegan las blancas. ¿Cuál de estas jugadas fuerza el mate en dos?



Juegan las blancas

Por qué. Es una desviación: se aleja al defensor de lo que defendía. La línea: 14.Axg6+ Rg8 15.Dxe6#. Las otras tientan, pero fallan: Dxd6+? se contesta con 14...Rg8 y la ventaja se esfuma; Dxe6+? se contesta con 14...Rxe6 y las negras quedan mejor; Ac4? se contesta con 14...Cxd4 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2K5bx de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1801. Stockfish 16 a profundidad 18: Axg6+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en +1,3; las otras tres opciones quedan en +1,1, -6,6, -7,3 (profundidad 14).

a) Axg6+ ✓

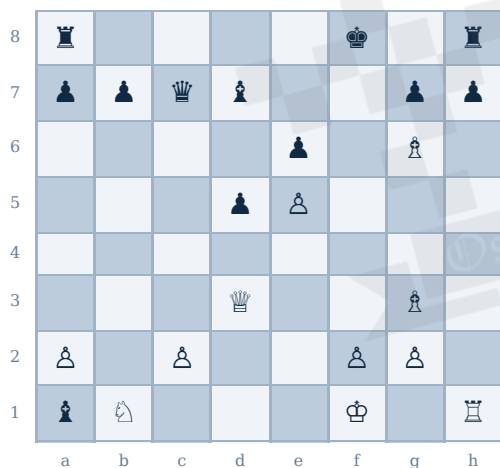
b) Dxe6+

c) Ac4

d) Dxd6+

352 ★★☆☆☆ mate_lx_055jM_op

Las negras acaban de jugar ...Axa1. Juegan las blancas. ¿Cuál de estas jugadas fuerza el mate en dos?



Juegan las blancas

Por qué. Es mate en dos: la primera jugada no deja defensa. La línea: 18.Df3+ Re7 19.Ah4#. Las otras tientan, pero fallan: Df5+? se contesta con 18...exf5 y las negras quedan mejor; Da3+? se contesta con 18...Rg8 y las negras quedan mejor; Dxd5? se contesta con 18...exd5 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 055jM de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2135. Stockfish 16 a profundidad 18: Df3+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en -1,6; las otras tres opciones quedan en -9,5, -2,8, -8,1 (profundidad 14).

a) Df3+ ✓

b) Dxd5

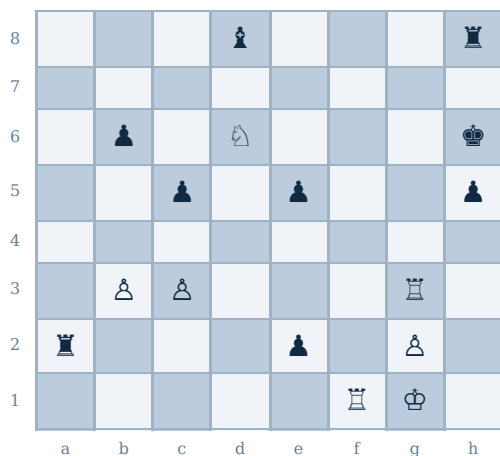
c) Da3+

d) Df5+

353 ★★☆☆☆ mate_lx_1m6zN

Las negras acaban de jugar ...Rh6. Juegan las blancas y dan mate en dos. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA **d6-f5** ✓



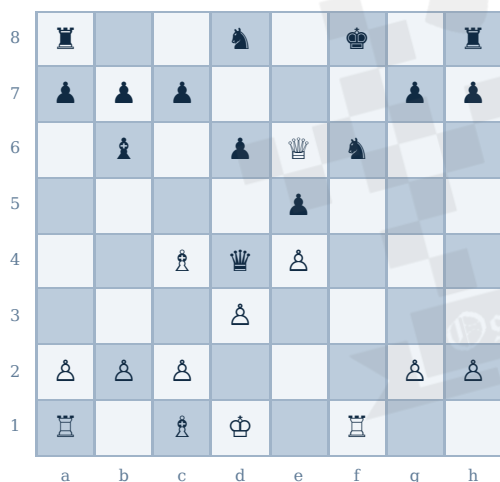
Juegan las blancas

Por qué. Es mate en dos: la primera jugada no deja defensa. La línea: 39.Cf5+ Rh7 40.Tg7#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1m6zN de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2034. Stockfish 16 a profundidad 18: Cf5+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en -0,6.

354 ★★☆☆☆ mate_lx_2Euae_op

Las negras acaban de jugar ...Cd8. Juegan las blancas. ¿Cuál de estas jugadas fuerza el mate en dos?



Juegan las blancas

- a) De7+
- b) Txf6+ ✓**
- c) Dxd6+
- d) Dxf6+

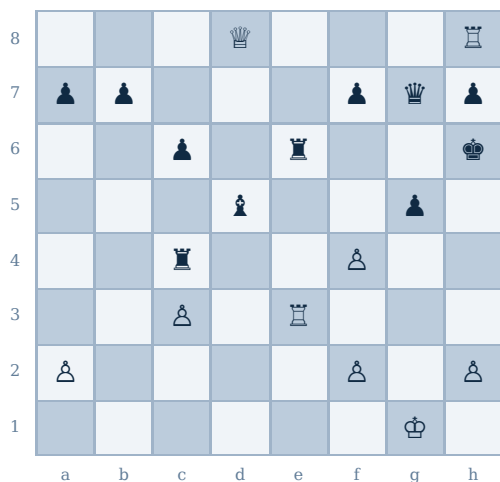
Por qué. Hay un sacrificio: se entrega material para ganar más. La línea: 14.Txf6+ gxf6 15.Ah6#. Las otras tientan, pero fallan: Dxf6+? se contesta con 14...gxf6 y las negras quedan mejor; Dxd6+? se contesta con 14...Dxd6 y las negras quedan mejor; De7+? se contesta con 14...Rxe7 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2Euae de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2199. Stockfish 16 a profundidad 18: Txf6+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en +0,9; las otras tres opciones quedan en -5,2, -7,8, -8,7 (profundidad 14).

355 ★★☆☆☆ mate_lx_2MajI

Las negras acaban de jugar ...g5. Juegan las blancas y dan mate en dos. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA e3-h3 ✓



Juegan las blancas

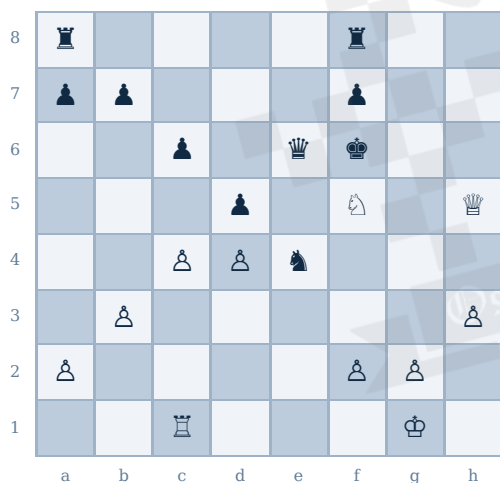
Por qué. Es mate en dos: la primera jugada no deja defensa. La línea: 30.Th3+ Rg6 31.Dxg5#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2MajI de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1998. Stockfish 16 a profundidad 18: Th3+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en -3,9.

356 ★★☆☆☆ mate_lx_2mdbI

Las negras acaban de jugar ...Rf6. Juegan las blancas y dan mate en dos. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA h5-h6 ✓



Juegan las blancas

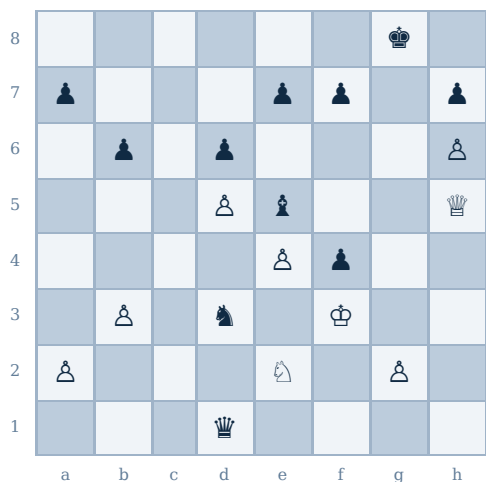
Por qué. Hay un sacrificio: se entrega material para ganar más. La línea: 27.Dh6+ Rxf5 28.g4#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2mdbI de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2049. Stockfish 16 a profundidad 18: Dh6+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en -2,5.

357 ★★☆☆☆ mate_lx_34HJc

Las negras acaban de jugar ...Dd1. Juegan las blancas y dan mate en dos. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA **h5-g4** ✓



Juegan las blancas

Por qué. Es mate en dos: la primera jugada no deja defensa. La línea: 35.Dg4+ Ag7 36.Dxg7#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 34HJc de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1847. Stockfish 16 a profundidad 18: Dg4+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en -11,2.

358 ★★☆☆☆ mate_lx_1ELAm_op

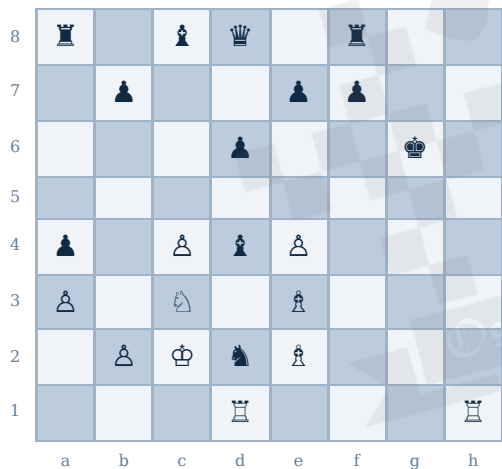
Las negras acaban de jugar ...Rxg6. Juegan las blancas. ¿Cuál de estas jugadas fuerza el mate?

a) **Th6+** ✓

b) Txd2

c) Tdg1+

d) Thg1+



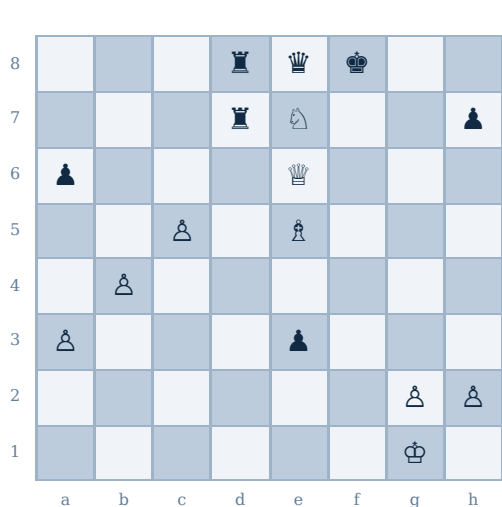
Juegan las blancas

Por qué. Fuerza el mate: la primera jugada no deja defensa. La línea: 20.Th6+ Rg7 21.Tg1+ Ag4 22.Txg4#. Las otras tientan, pero fallan: Txd2? se contesta con 20...Axe3 y las negras quedan mejor; Thg1+? se contesta con 20...Rf6 y la ventaja se esfuma; Tdg1+? se contesta con 20...Rf6 y la ventaja se esfuma.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1ELAm de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2426. Stockfish 16 a profundidad 18: Th6+ es la mejor (mate en 3) y la segunda queda en +0,7; las otras tres opciones quedan en -4,5, +0,1, +0,2 (profundidad 14).

359 ★★☆☆☆ mate_lx_1UXGB

Las negras acaban de jugar ...Rf8. Juegan las blancas y dan mate en dos. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)



JUGADA **e6-h6** ✓

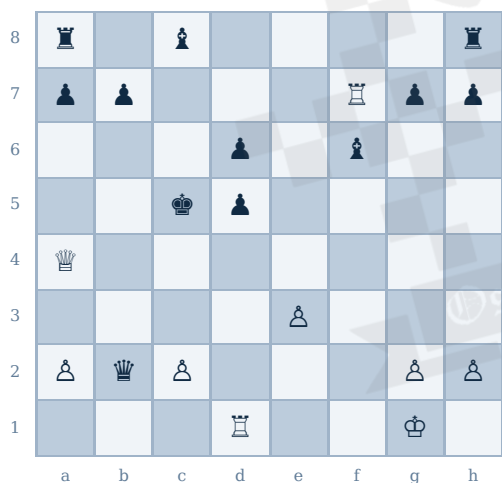
Juegan las blancas

Por qué. Hay un sacrificio: se entrega material para ganar más. La línea: 32.Dh6+ Rxe7 33.Df6#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1UXGB de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2271. Stockfish 16 a profundidad 18: Dh6+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en -3,4.

360 ★★☆☆☆ mate_lx_1iHp2

Las negras acaban de jugar ...Af6. Juegan las blancas y dan mate en dos. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)



JUGADA **a4-a5** ✓

Juegan las blancas

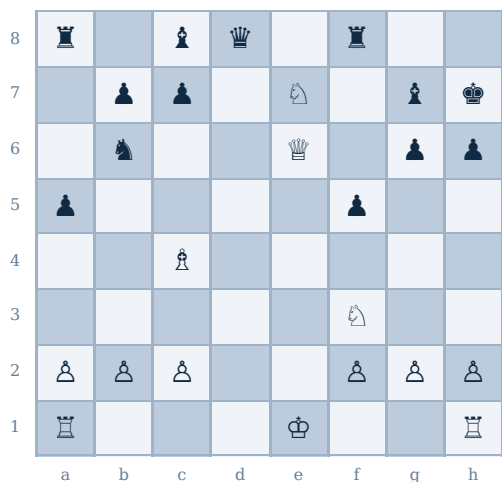
Por qué. Es mate en dos: la primera jugada no deja defensa. La línea: 19.Da5+ Db5 20.Tc7#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1iHp2 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2165. Stockfish 16 a profundidad 18: Da5+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en 0,0.

361 ★★☆☆☆ mate_lx_25AB3

Las negras acaban de jugar ...Cb6. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA **f3-g5** ✓



Juegan las blancas

Por qué. Hay un sacrificio: se entrega material para ganar más. La línea: 17.Cg5+ hxg5 18.Dxg6+ Rh8 19.Dh5+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 25AB3 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2446. Stockfish 16 a profundidad 18: Cg5+ es la mejor (mate en 4) y la segunda queda en -1,8.

Escalón 3 ★★☆☆☆ 14 preguntas

362 ★★☆☆☆ mate_anastasia

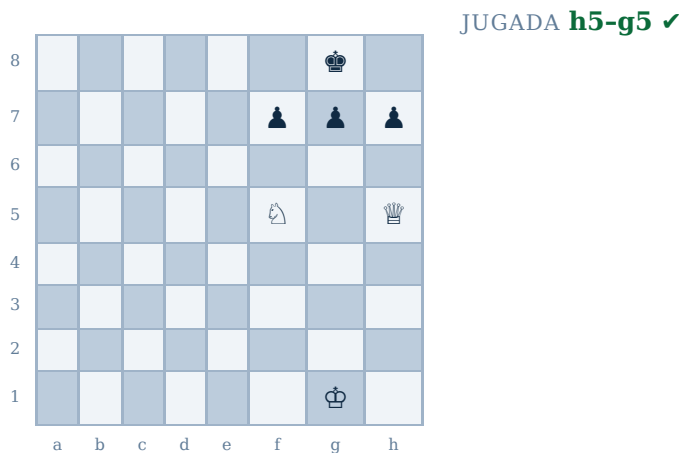
En el mate de Anastasia, ¿qué hace el caballo?

- a) Bloquea el peón pasado que corre del otro lado.
- b) Da él mismo el jaque final desde f7, como en la coz.
- c) Se planta en e7 y le quita al rey las casillas de g. ✓**
- d) Se cambia por el alfil que defiende al rey.

Por qué. Es un patrón de ataque al enroque: caballo en e7, sacrificio de dama en h7 si hace falta y torre a la columna h. Conocerlo hace que la combinación aparezca sola.

363 ★★☆☆☆ mate_dos_jugadas

Mate en dos jugadas: juega solo la primera, la que lo fuerza. Aviso: no es jaque.



Por qué. Dg5 es una jugada callada: amenaza Dxg7 mate y las negras no tienen forma de cubrirlo todo, porque el caballo de f5 controla las casillas de escape.

Cómo se comprobó: Dg5 fuerza mate en 2, no hay mate en 1 en la posición y ninguna otra jugada fuerza mate en 2

364 ★★☆☆☆ mate_enroques_opuestos

Partida con enroques opuestos (uno enrocó corto y el otro largo). ¿Qué decide el ataque?

- a) Quién deja su estructura de peones intacta.
- b) La velocidad: gana quien abre una línea primero. ✓**
- c) Quién consigue cambiar las damas antes que el otro.
- d) Quién tiene más piezas menores en el ataque.

Por qué. Con enroques opuestos los peones propios ya no defienden al rey: son la artillería. Contar tiempos —cuántas jugadas me faltan a mí y cuántas a él— es literalmente la evaluación de la posición.

365 ★★☆☆☆ mate_boden

¿Qué piezas dan el mate de Boden y contra qué rey?

- a) Dama y caballo, contra un rey que quedó en el centro.
- b) Dos torres en columnas contiguas, contra el rey al borde.
- c) Torre y peón, contra un rey tapado por sus piezas.
- d) Dos alfiles cruzados, contra un rey que enrocó largo. ✓**

Por qué. Aparece después de sacrificar en c3/c6 o a6/a3 para abrir las diagonales. Reconocer el patrón es lo que permite ver el sacrificio tres jugadas antes.

366 ★★☆☆☆ mate_opera

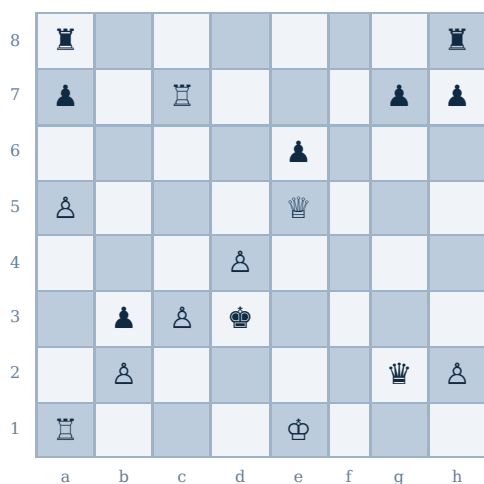
El «mate de la Ópera», famoso por una partida de Paul Morphy, combina típicamente...

- a) Dama y otra pieza rematando por la última fila ✓**
- b) Un final de peones puros, sin ninguna pieza
- c) Un sacrificio de calidad en el flanco de dama
- d) Solamente los dos caballos del bando atacante

Por qué. Morphy remató con dama y torre mientras el rival tenía las piezas sin desarrollar, estorbando su propia defensa. Es la partida que mejor enseña para qué sirve desarrollar.

367 ★★☆☆☆ mate_lx_12lYH_op

Las negras acaban de jugar ...Rd3. Juegan las blancas. ¿Cuál de estas jugadas fuerza el mate en dos?



- a) Df5+
- b) Td1+
- c) Dg3+
- d) O-O-O+ ✓**

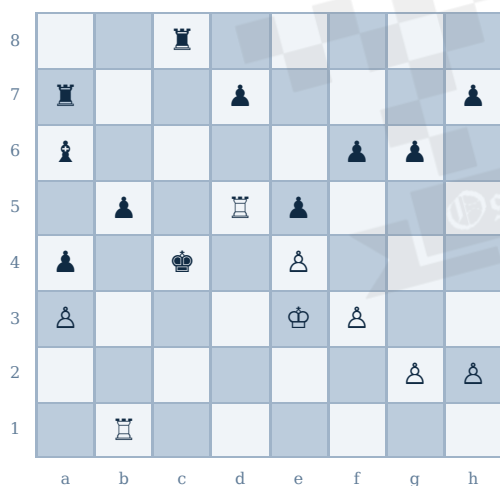
Juegan las blancas

Por qué. Es un ataque a la descubierta: al moverse una pieza, se destapa otra. La línea: 25.O-O-O+ Dd2+ 26.Txd2#. Las otras tintentan, pero fallan: Td1+? se contesta con 25...Rc2 y las negras quedan mejor; Df5+? se contesta con 25...exf5 y las negras quedan mejor; Dg3+? se contesta con 25...Dxg3+ y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 12lYH de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2448. Stockfish 16 a profundidad 18: O-O-O+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en -0,1; las otras tres opciones quedan en -3,3, -6,2, -2,5 (profundidad 14).

368 ★★☆☆☆ mate_lx_2Hjze

Las negras acaban de jugar ...Ta7. Juegan las blancas y dan mate en dos. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)



JUGADA **e3-d2 ✓**

Juegan las blancas

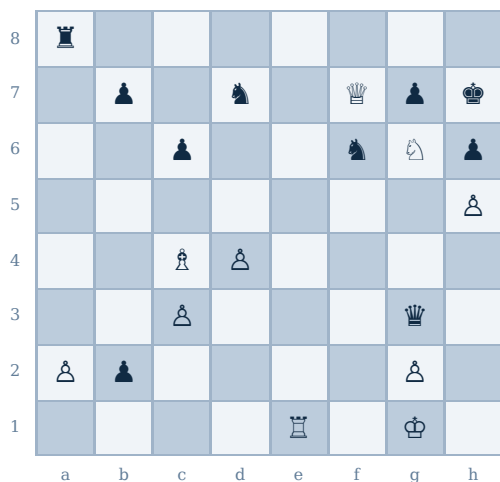
Por qué. Es mate en dos: la primera jugada no deja defensa. La línea: 29.Rd2 b4 30.Txb4#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2Hjze de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2348. Stockfish 16 a profundidad 18: Rd2 es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en 0,0.

369 ★★★★★ mate_lx_3SR7J

Las negras acaban de jugar ...Dg3. Juegan las blancas y dan mate en dos. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA f7-g7 ✓



Juegan las blancas

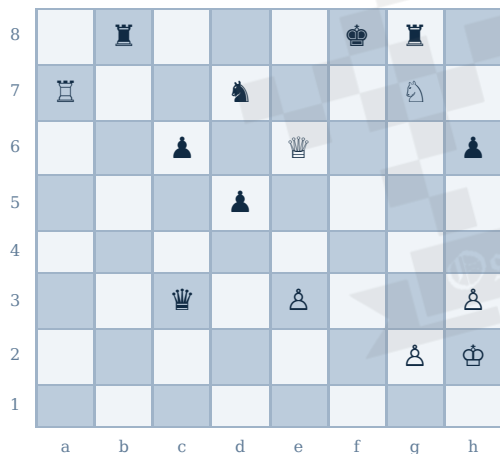
Por qué. Es una atracción: se arrastra a una pieza (a menudo el rey) a una casilla fatal. La línea: 27.Dxg7+ Rxc7 28.Te7#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3SR7J de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2226. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxg7+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en -3,7.

370 ★★★★★ mate_lx_16JJ0

Las negras acaban de jugar ...Rf8. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA e6-d6 ✓



Juegan las blancas

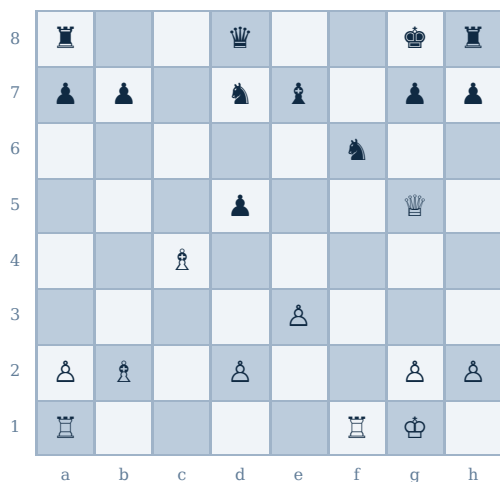
Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 30.Dd6+ Rxc7 31.Txd7+ Rh8 32.Dxh6#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 16JJ0 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2404. Stockfish 16 a profundidad 18: Dd6+ es la mejor (mate en 3) y la segunda queda en +0,1.

371 ★★★★★ mate_lx_1jile

Las negras acaban de jugar ...d5. Juegan las blancas y dan mate en dos. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA **g5-d5** ✓



Juegan las blancas

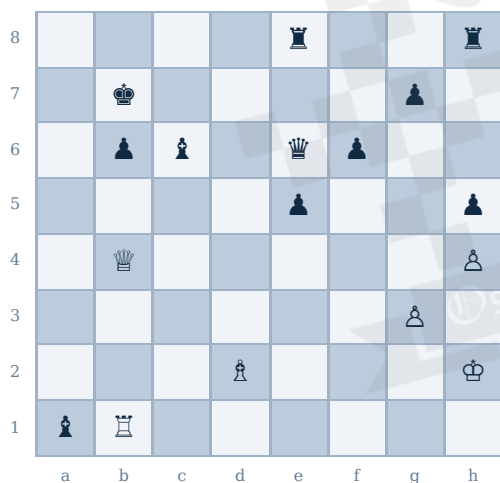
Por qué. Hay un sacrificio: se entrega material para ganar más. La línea: 18.Dxd5+ Cxd5 19.Axd5#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1jile de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2414. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxd5+ es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en +1,2.

372 ★★★★★ mate_lx_1WbmU

Las negras acaban de jugar ...Axa1. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA **b4-b6** ✓



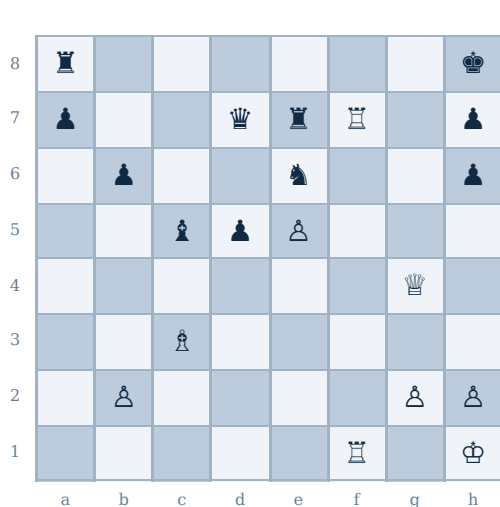
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 37.Dxb6+ Rc8 38.Db8+ Rd7 39.Tb7+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1WbmU de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2531. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxb6+ es la mejor (mate en 6) y la segunda queda en -10,3.

373 ★★☆☆☆ mate_lx_2GWtd

Las negras acaban de jugar ...gxh6. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)



JUGADA **g4-g7** ✓

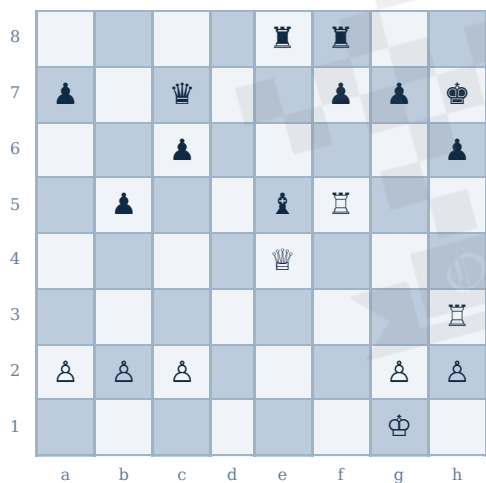
Juegan las blancas

Por qué. El golpe va a la última fila, donde el rey no tiene salida. La línea: 29.Dg7+ Cxg7 30.Tf8+ Txf8 31.Txf8#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2GWtd de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2437. Stockfish 16 a profundidad 18: Dg7+ es la mejor (mate en 3) y la segunda queda en -3,3.

374 ★★☆☆☆ mate_lx_2VR9J

Las negras acaban de jugar ...Tae8. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)



JUGADA **h3-h6** ✓

Juegan las blancas

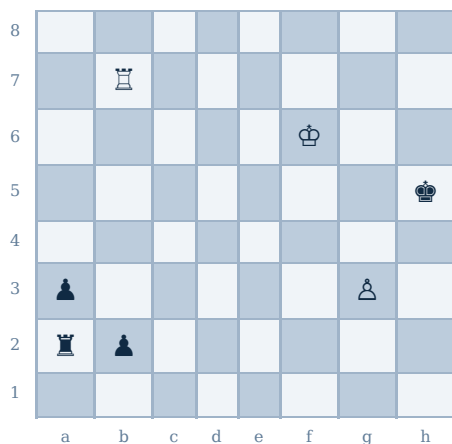
Por qué. Es una atracción: se arrastra a una pieza (a menudo el rey) a una casilla fatal. La línea: 24.Txh6+ Rg8 25.Th8+ Rxh8 26.Th5+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2VR9J de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2493. Stockfish 16 a profundidad 18: Txh6+ es la mejor (mate en 4) y la segunda queda en -3,1.

375 ★★★★★ mate_lx_2e5hC

Las negras acaban de jugar ...Rh5. Juegan las blancas y dan mate en dos. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA **b7-b4** ✓



Juegan las blancas

Por qué. Es mate en dos: la primera jugada no deja defensa. La línea: 62.Tb4 b1=D 63.Th4#.

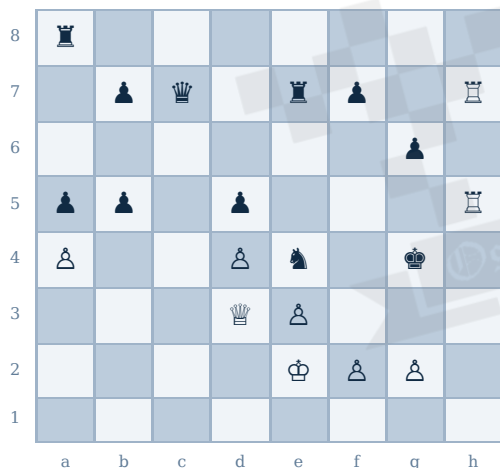
Cómo se comprobó: Ejercicio 2e5hC de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2420. Stockfish 16 a profundidad 18: Tb4 es la mejor (mate en 2) y la segunda queda en -0,0.

Escalón 4 ★★★★★ 9 preguntas

376 ★★★★★ mate_lx_0BebU

Las negras acaban de jugar ...Rxc4. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA **d3-e4** ✓



Juegan las blancas

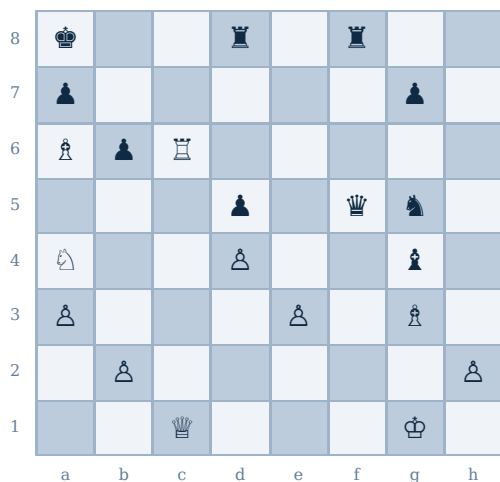
Por qué. Hay un sacrificio: se entrega material para ganar más. La línea: 29.Dxe4+ dxe4 30.f3+ exf3+ 31.gxf3+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0BebU de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2713. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxe4+ es la mejor (mate en 4) y la segunda queda en +1,0.

377 ★★★★★ mate_lx_0KfyN

Las negras acaban de jugar ...Cg5. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA a6-b7 ✓



Juegan las blancas

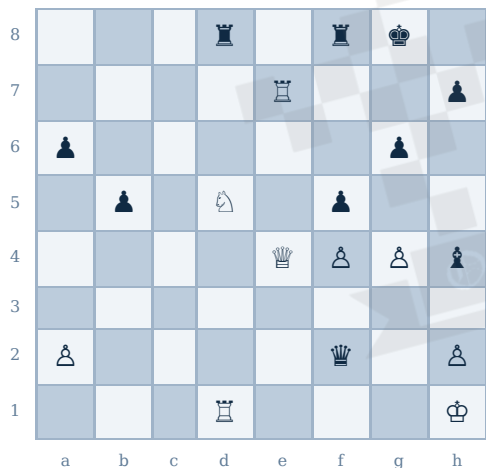
Por qué. Es una atracción: se arrastra a una pieza (a menudo el rey) a una casilla fatal. La línea: 30.Ab7+ Rxb7 31.Txb6+ axb6 32.Dc7+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0KfyN de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2719. Stockfish 16 a profundidad 18: Ab7+ es la mejor (mate en 4) y la segunda queda en +0,3.

378 ★★★★★ mate_lx_0PhbW

Las negras acaban de jugar ...f5. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA d5-f6 ✓



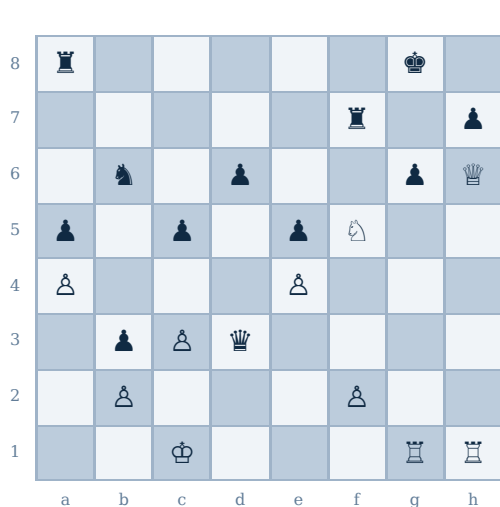
Juegan las blancas

Por qué. Es una desviación: se aleja al defensor de lo que defendía. La línea: 28.Cf6+ Axf6 29.De6+ Rh8 30.Dxf6+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0PhbW de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2685. Stockfish 16 a profundidad 18: Cf6+ es la mejor (mate en 5) y la segunda queda en -1,4.

379 ★★★★★ mate_lx_0YZ0j

Las negras acaban de jugar ...Dxd3. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)



JUGADA **h6-g6** ✓

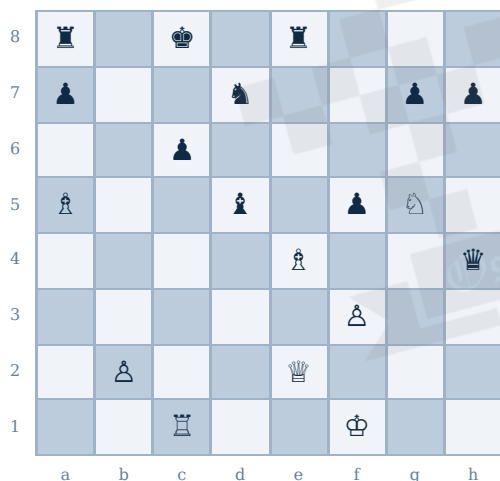
Juegan las blancas

Por qué. Hay un sacrificio: se entrega material para ganar más. La línea: 27.Dxg6+ hxg6 28.Txg6+ Tg7 29.Txg7+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0YZ0j de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2693. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxg6+ es la mejor (mate en 4) y la segunda queda en -2,7.

380 ★★★★★ mate_lx_0g5p7

Las negras acaban de jugar ...bxc6. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)



JUGADA **c1-c6** ✓

Juegan las blancas

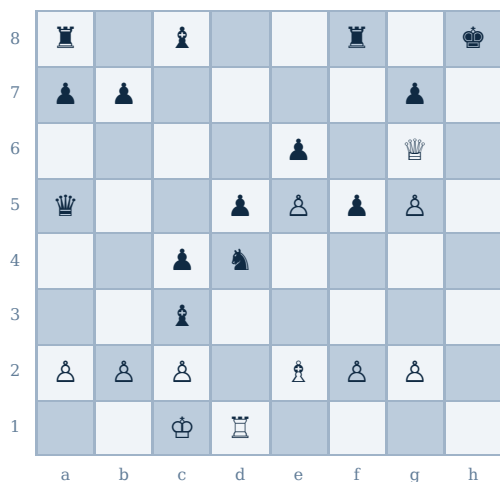
Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 27.Txc6+ Axc6 28.Da6+ Rb8 29.Ac7+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0g5p7 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2661. Stockfish 16 a profundidad 18: Txc6+ es la mejor (mate en 9) y la segunda queda en -1,1.

381 ★★★★★ mate_lx_0qhPZ

Las negras acaban de jugar ...Rxf8. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA **d1-h1** ✓



Juegan las blancas

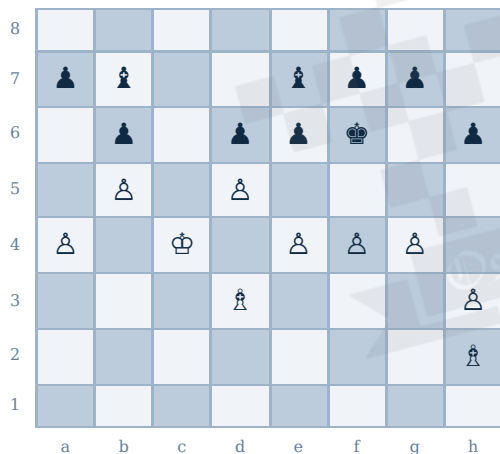
Por qué. Es una desviación: se aleja al defensor de lo que defendía. La línea: 20.Th1+ Rg8 21.Dh7+ Rf7 22.Ah5+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0qhPZ de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2669. Stockfish 16 a profundidad 18: Th1+ es la mejor (mate en 7) y la segunda queda en -7,3.

382 ★★★★★ mate_lx_1DI0S

Las negras acaban de jugar ...Ae7. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA **e4-e5** ✓



Juegan las blancas

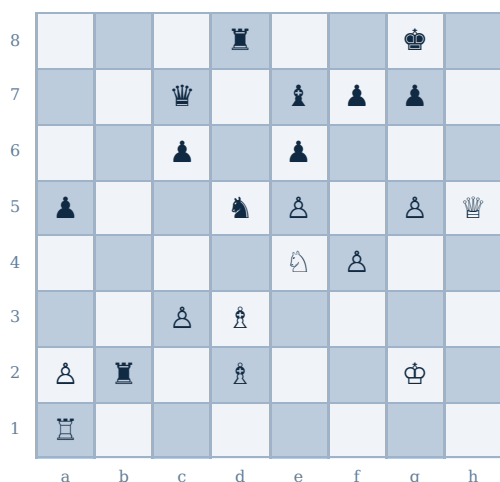
Por qué. Fuerza el mate: la primera jugada no deja defensa. La línea: 38.e5+ dxe5 39.g5+ hxg5 40.fxe5#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1DI0S de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2731. Stockfish 16 a profundidad 18: e5+ es la mejor (mate en 3) y la segunda queda en +0,3.

383 ★★★★★ mate_lx_2afa4

Las negras acaban de jugar ...Tb2. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA **h5-h7** ✓



Juegan las blancas

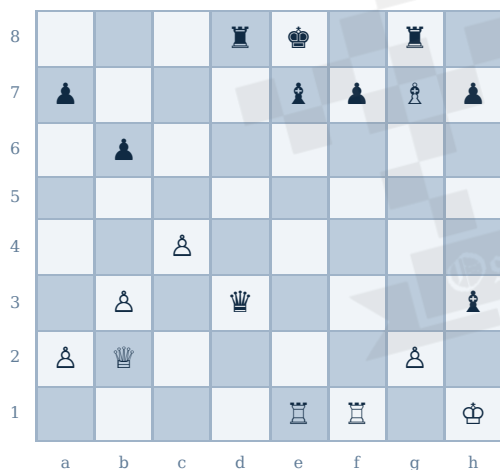
Por qué. Es un jaque doble: el rey tiene que moverse y no alcanza a tapar nada. La línea: 26.Dh7+ Rxh7 27.Cf6+ Rh8 28.Th1#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2afa4 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2497. Stockfish 16 a profundidad 18: Dh7+ es la mejor (mate en 3) y la segunda queda en 0,0.

384 ★★★★★ mate_lx_2mY5W

Las negras acaban de jugar ...Axh3. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA **e1-e7** ✓



Juegan las blancas

Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 28.Txe7+ Rxe7 29.De5+ Ae6 30.Txf7+.

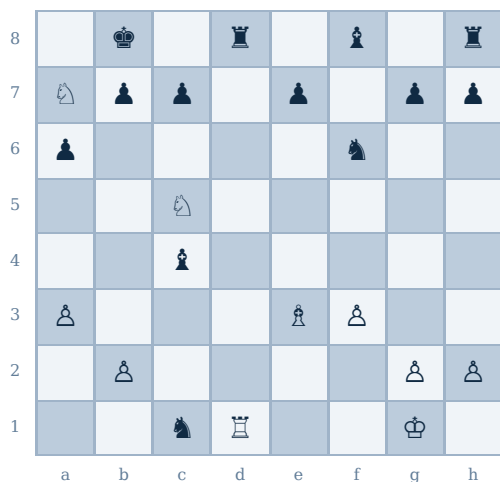
Cómo se comprobó: Ejercicio 2mY5W de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2687. Stockfish 16 a profundidad 18: Txe7+ es la mejor (mate en 5) y la segunda queda en -3,2.

Escalón 5 ★★★★★ 2 preguntas

385 ★★★★★ mate_lx_1R8Q0

Las negras acaban de jugar ...Cxc1. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA a7-c6 ✓



Juegan las blancas

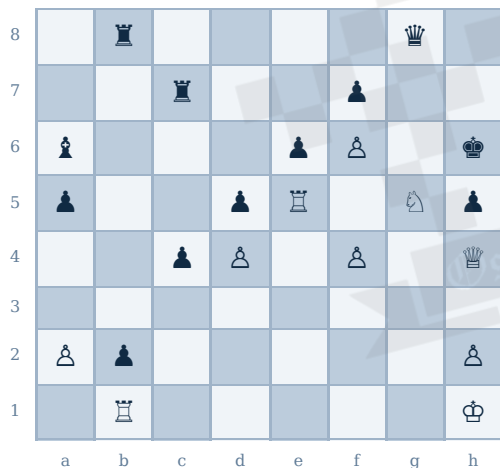
Por qué. Es un ataque a la descubierta: al moverse una pieza, se destapa otra. La línea: 22.Cc6+ bxc6 23.Txd8+ Ra7 24.Cb3+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1R8Q0 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2836. Stockfish 16 a profundidad 18: Cc6+ es la mejor (mate en 5) y la segunda queda en -4,3.

386 ★★★★★ mate_lx_1wMMb

Las negras acaban de jugar ...gxh5. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA b1-g1 ✓



Juegan las blancas

Por qué. Es una desviación: se aleja al defensor de lo que defendía. La línea: 31.Tg1 c3 32.Cxf7+ Dxf7 33.Dg5+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1wMMb de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2905. Stockfish 16 a profundidad 18: Tg1 es la mejor (mate en 5) y la segunda queda en +1,5.

Qué mide. Oposición, regla del cuadrado, coronación y las posiciones de torre que hay que saber.

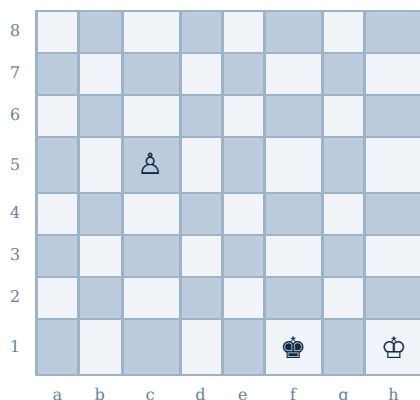
Cuando está flojo. Los finales se le van: empata ganados y pierde empatados. Es donde más puntos se recuperan con menos horas.

Qué entrenar. Rey y peón contra rey: oposición y regla del cuadrado, hasta hacerlo sin pensar.

Escalón 1 ★★★★★ 18 preguntas

387 ★★★★★ fin_cuadrado

Juegan las negras. Según la regla del cuadrado, ¿alcanza el rey negro al peón blanco?



Juegan las negras

Por qué. Dibuja el cuadrado desde el peón hasta la casilla de coronación: si el rey no entra en él jugando, no llega.

Cómo se comprobó: regla del cuadrado calculada sobre la FEN (distancia del rey a la casilla de coronación contra la del peón)

a) No: el peón corona antes. ✓

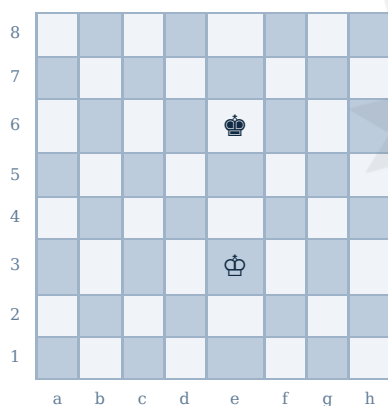
b) Solo si el peón avanza de a una casilla.

c) Sí: lo alcanza justo a tiempo.

d) Depende de dónde esté el rey blanco.

388 ★★★★★ fin_oposicion

Haz clic en la casilla a la que debe ir el rey blanco para tomar la oposición.



Juegan las blancas

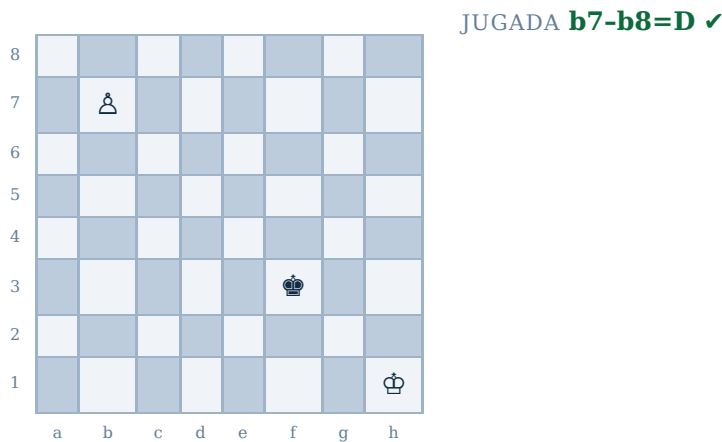
Por qué. Oposición: los reyes enfrentados con una casilla de por medio y el turno del rival. Es la llave de los finales de peones.

Cómo se comprobó: la jugada Re4 es legal y deja los reyes enfrentados a dos casillas en la misma columna, con las negras en turno

CASILLA **e4** ✓

389 ★☆☆☆☆ fin_promocion

Corona el peón.



Por qué. Coronar en dama es lo normal; solo se elige otra pieza para evitar un ahogado o para dar un mate de caballo.

Cómo se comprobó: la jugada es legal, corona (bandera p) y la pieza nueva es dama

390 ★☆☆☆☆ fin_cuadrado_para_que

La «regla del cuadrado» sirve para saber rápidamente si...

- a) Un caballo llega a una casilla concreta
- b) Un enroque todavía es legal o ya no
- c) El rey alcanza a tiempo a un peón pasado ✓**
- d) Una posición es tablas por repetición

Por qué. Se dibuja mentalmente el cuadrado que va del peón a su casilla de coronación: si el rey defensor puede entrar en él, lo alcanza. Ahorra calcular la carrera jugada por jugada.

391 ★☆☆☆☆ fin_rey_lejos

Si el rey defensor queda muy lejos del flanco donde el rival tiene un peón pasado, ¿qué puede pasar?

- a) Que el peón corone sin que el rey llegue a tiempo ✓**
- b) Que se declaren tablas por fortaleza posicional
- c) Que solo el alfil pueda frenarlo, nunca el rey
- d) Que el peón deje de ser peligroso automáticamente

Por qué. Si el rey no entra en el cuadrado del peón, no lo alcanza y no hay nada que hacer. Por eso en los finales la posición del rey importa más que casi cualquier otra cosa.

392 ★☆☆☆☆ fin_tiempo_vale_mas

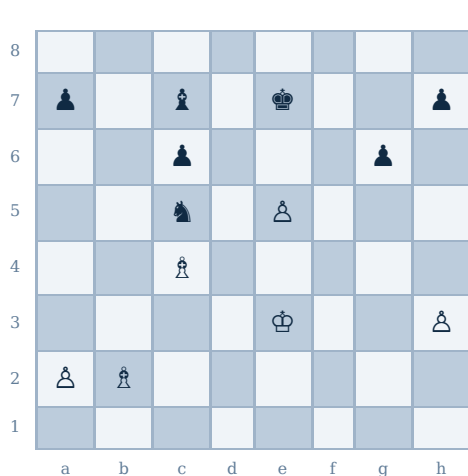
En un final ajustado, ¿por qué cada jugada suele valer mucho más que en la apertura?

- a) Porque en los finales el reloj corre más rápido por regla
- b) Porque hay menos piezas y casi ningún margen de error ✓**
- c) Porque a esa altura ya no importa el orden de jugadas
- d) Porque las piezas valen menos puntos en esta fase

Por qué. Con pocas piezas no hay con qué compensar una jugada perdida: un solo tiempo decide entre ganar, empatar o perder. En la apertura un tiempo se recupera; en el final, no.

393 ★☆☆☆☆ fin_lx_0MoLE

Las negras acaban de jugar ...Re7. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **b2-a3** ✓

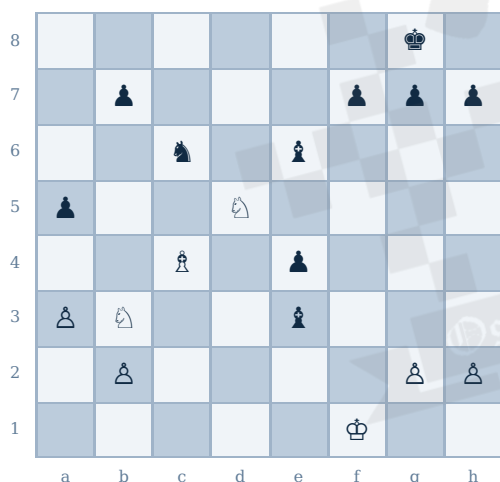
Juegan las blancas

Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 37.Aa3 Axe5 38.Axc5+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0MoLE de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1137. Stockfish 16 a profundidad 18: Aa3 es la mejor (+4,7) y la segunda queda en +0,1.

394 ★☆☆☆☆ fin_lx_0NyDh_op

Las negras acaban de jugar ...Ae6. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) Cf6+
- b) Cxe3** ✓
- c) Cxa5
- d) Ce7+

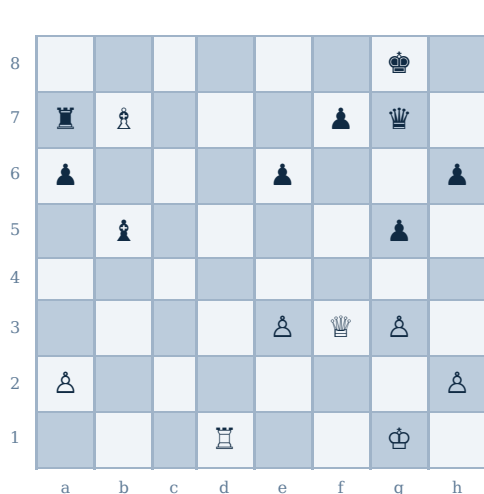
Juegan las blancas

Por qué. Hay algo sin defender, y hay que verlo antes que el rival. La línea: 28.Cxe3 Axc4+ 29.Cxc4. Las otras tientan, pero fallan: Ce7+? se contesta con 28...Cxe7 y las negras quedan mejor; Cf6+? se contesta con 28...gxf6 y las negras quedan mejor; Cxa5? se contesta con 28...Cxa5 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0NyDh de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1385. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxe3 es la mejor (+4,6) y la segunda queda en -3,1; las otras tres opciones quedan en -5,3, -6,1, -5,2 (profundidad 14).

395 ★★★★★ fin_lx_0RquG

Las negras acaban de jugar ...Ab5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **d1-d8** ✓

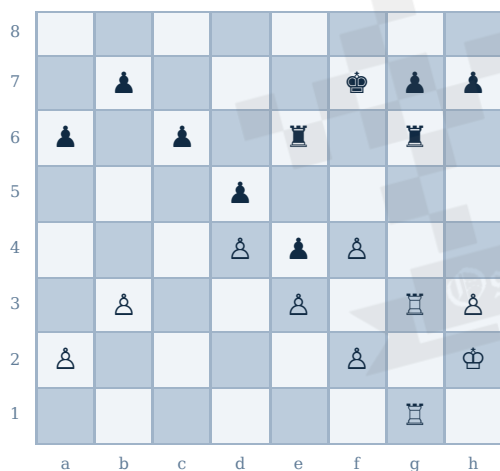
Juegan las blancas

Por qué. Es una desviación: se aleja al defensor de lo que defendía. La línea: 33.Td8+ Rh7 34.Ae4+ f5 35.Axf5+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0RquG de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1486. Stockfish 16 a profundidad 18: Td8+ es la mejor (+4,4) y la segunda queda en -1,6.

396 ★★★★★ fin_lx_1Gm3s

Las negras acaban de jugar ...Rf7. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **f4-f5** ✓

Juegan las blancas

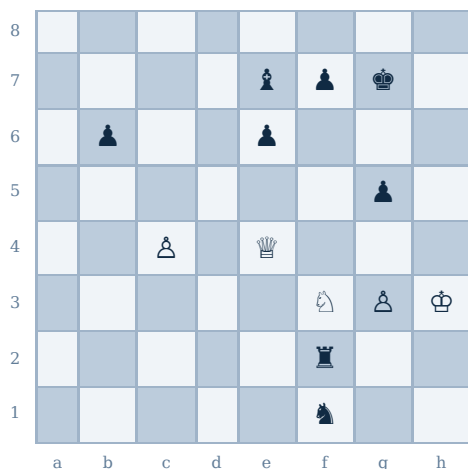
Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 29.f5 Td6 30.fxg6+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1Gm3s de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1149. Stockfish 16 a profundidad 18: f5 es la mejor (+5,6) y la segunda queda en +0,5.

397 ★★★★★ fin_lx_2gqYH

Las negras acaban de jugar ...Ae7. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **e4-d4** ✓



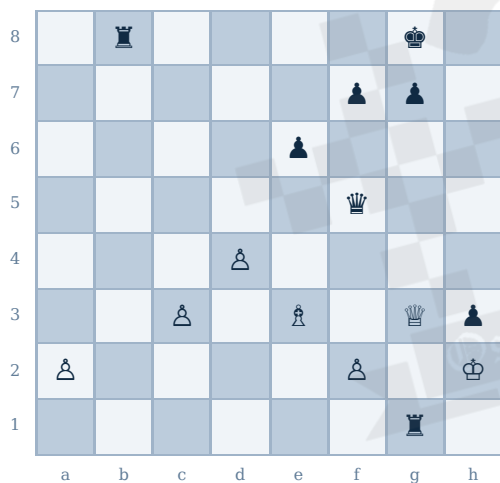
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 46.Dd4+ f6 47.Dxf2.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2gqYH de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1451. Stockfish 16 a profundidad 18: Dd4+ es la mejor (+4,8) y la segunda queda en -0,9.

398 ★★★★★ fin_lx_2pNHZ_op

Las negras acaban de jugar ...Txxg1. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



Juegan las blancas

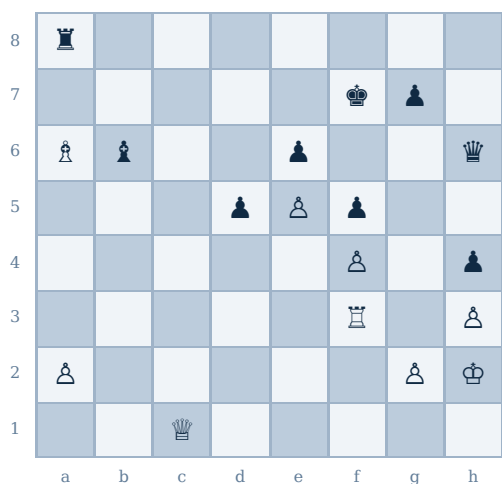
- a) Dxxg1
- b) Rxxg1
- c) **Dxb8+** ✓
- d) Dxxg7+

Por qué. Hay una jugada intermedia: antes de lo obvio, algo más fuerte. La línea: 33.Dxb8+ Rh7 34.Rxxg1. Las otras tientan, pero fallan: Dxxg1? se contesta con 33...Tb1 y las negras quedan mejor; Dxxg7+? se contesta con 33...Txxg7 y las blancas reciben mate; Rxxg1? se contesta con 33...Tb1+ y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2pNHZ de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1494. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxb8+ es la mejor (+3,9) y la segunda queda en -5,6; las otras tres opciones quedan en -5,2, recibe mate en 4, -7,2 (profundidad 14).

399 ★☆☆☆☆ fin_lx_1fSjx_op

Las negras acaban de jugar ...Ta8. Juegan las blancas y están en apuros. Solo una de estas jugadas salva la partida: ¿cuál?



- a) Da3
- b) Dc7+
- c) **Dc6 ✓**
- d) Db2

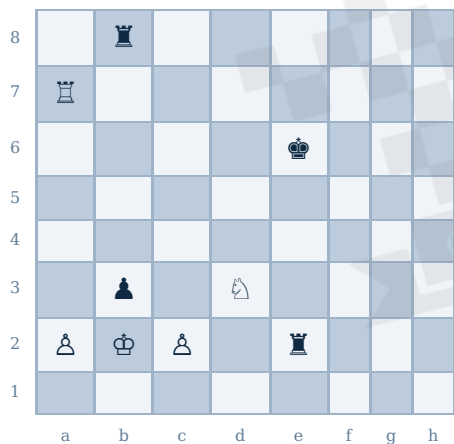
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 32.Dc6 Txa6 33.Db7+. Las otras tientan, pero fallan: Dc7+? se contesta con 32...Axc7 y las negras quedan mejor; Db2? se contesta con 32...Txa6 y las negras quedan mejor; Da3? se contesta con 32...Ta7 y la ventaja se esfuma.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1fSjx de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1814. Stockfish 16 a profundidad 18: Dc6 es la mejor (+2,7) y la segunda queda en +0,1; las otras tres opciones quedan en -7,1, -2,7, -0,5 (profundidad 14).

400 ★☆☆☆☆ fin_lx_1m5dh

Las negras acaban de jugar ...b3. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **d3-f4 ✓**

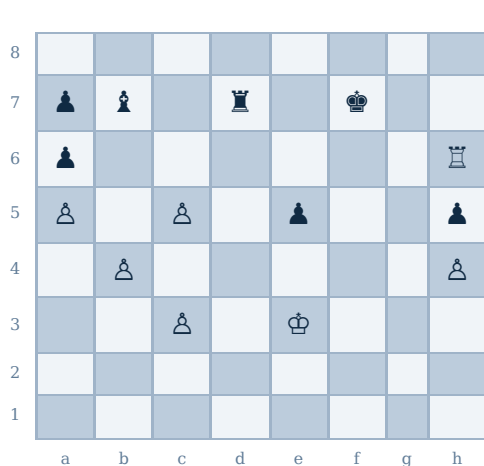
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 53.Cf4+ Re5 54.Cxe2.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1m5dh de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1615. Stockfish 16 a profundidad 18: Cf4+ es la mejor (+3,8) y la segunda queda en +0,1.

401 ★☆☆☆☆ fin_lx_26M9C

Las negras acaban de jugar ...fxe5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **c5-c6** ✓

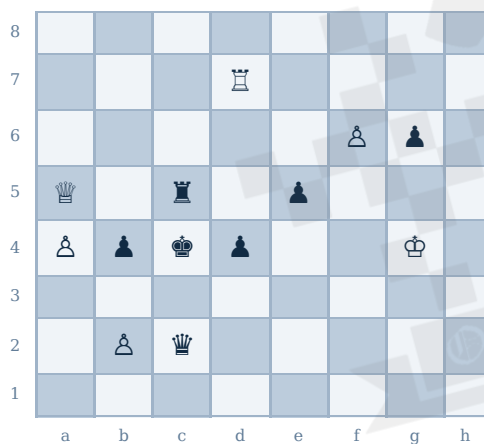
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 36.c6 Axc6 37.Txc6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 26M9C de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1690. Stockfish 16 a profundidad 18: c6 es la mejor (+4,4) y la segunda queda en 0,0.

402 ★☆☆☆☆ fin_lx_2k8PU

Las negras acaban de jugar ...Rc4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **a5-c5** ✓

Juegan las blancas

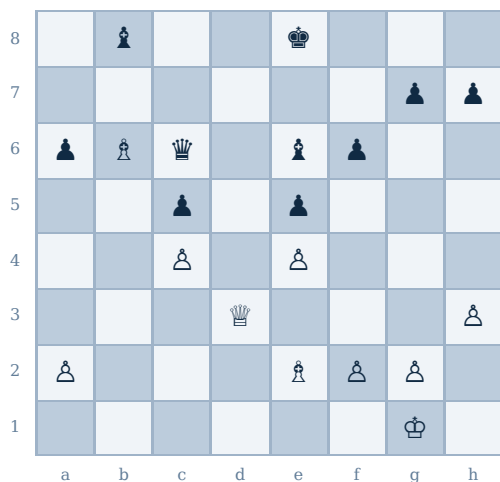
Por qué. Es una enfilada: la pieza de adelante se va y cae la de atrás. La línea: 40.Dxc5+ Rxc5 41.Tc7+ Rd6 42.Txc2.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2k8PU de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1787. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxc5+ es la mejor (+6,2) y la segunda queda en -1,9.

403 ★☆☆☆☆ fin_lx_3ATUi

Las negras acaban de jugar ...Dc6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **d3-d8** ✓



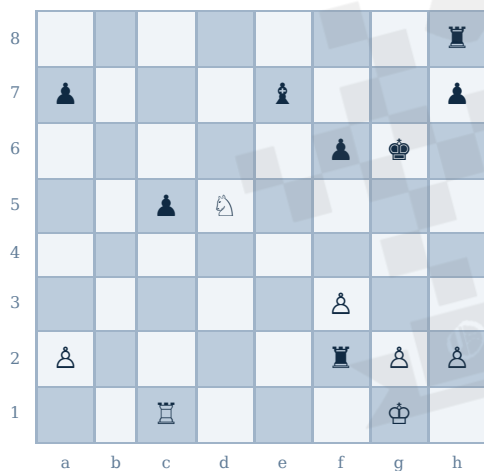
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 35.Dd8+ Rf7 36.Dxb8.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3ATUi de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1595. Stockfish 16 a profundidad 18: Dd8+ es la mejor (+4,6) y la segunda queda en +0,3.

404 ★☆☆☆☆ fin_lx_3BUDK_op

Las negras acaban de jugar ...Txf2. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



Juegan las blancas

- a) Cxf6
- b) Cf4+
- c) Cxe7+ ✓**
- d) Rxf2

Por qué. Hay una jugada intermedia: antes de lo obvio, algo más fuerte. La línea: 27.Cxe7+ Rf7 28.Rxf2 Rxe7 29.Txc5. Las otras tientan, pero fallan: Rxf2? se contesta con 27...Ad6 y la ventaja se esfuma; Cf4+? se contesta con 27...Rf5 y las negras quedan mejor; Cxf6? se contesta con 27...Txa2 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3BUDK de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1658. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxe7+ es la mejor (+3,1) y la segunda queda en +0,2; las otras tres opciones quedan en +0,1, -4,0, -5,0 (profundidad 14).

Escalón 2 ★★☆☆☆ 20 preguntas

405 ★★☆☆☆ fin_rey_activo

En los finales, ¿qué suele ser más importante que en la apertura?

- a) Enrocar lo antes posible para ponerlo a salvo.
- b) Adelantar cuanto antes los peones de las dos torres.
- c) Sacar la dama cuanto antes para dar jaques.
- d) La actividad del rey, que ya puede salir al centro. ✓**

Por qué. Con menos piezas en el tablero, el rey deja de estar en peligro constante y se convierte en pieza activa clave, sobre todo en finales de peones.

406 ★★☆☆☆ fin_alfiles_distinto_color

¿Qué hace especialmente difícil de ganar un final de alfiles de distinto color, incluso con material de más?

- a) Que el alfil rival bloquea las casillas clave y nadie lo echa. ✓**
- b) Que los alfiles no pueden defender peones de otro color.
- c) Que con material de más las tablas son imposibles.
- d) Que en ese final los alfiles valen menos que un peón suelto.

Por qué. Estos finales son famosos por sus tablas "de manual": el alfil defensor puede bloquear para siempre las casillas de su color, aunque el rival tenga varios peones de más.

407 ★★☆☆☆ fin_lucena

Posición de Lucena: tienes rey, torre y un peón en séptima; tu rey está delante del peón y el rey rival está cortado a dos columnas. ¿Cómo se gana?

- a) Construyendo el puente: la torre a la cuarta fila. ✓**
- b) Cambiando las torres y ganando el final de peones.
- c) Adelantando el rey por la columna del peón, sin más.
- d) Dando jaques con la torre hasta que el rey se aleje.

Por qué. Es la técnica de torres que más puntos vale: sin el puente, el mismo final es tablas. La torre en cuarta fila es la jugada que se aprende y ya no se olvida.

408 ★★☆☆☆ fin_oposicion_concepto

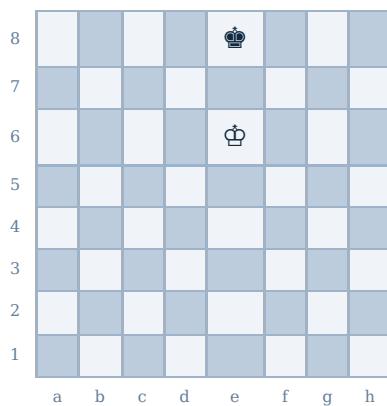
En un final de rey y peón contra rey, el concepto de «oposición» significa que...

- a) El rey puede atacar al rey rival, solo en finales
- b) Los peones se oponen en una misma columna
- c) Con una casilla de por medio, gana quien NO mueve ✓**
- d) Es otro nombre para la regla del cuadrado

Por qué. Cuando los reyes quedan frente a frente con una casilla vacía en medio, el que tiene que mover es el que pierde terreno: está obligado a apartarse. Por eso en los finales de peones vale más el turno que la posición.

409 ★★☆☆☆ fin_oposicion_tablero

Juegan las blancas, con los reyes enfrentados y una casilla de por medio. ¿Quién tiene la oposición?



- a) Depende de qué peón quede en el tablero
- b) Nadie: acá el concepto no se aplica
- c) Las blancas, que llevan la iniciativa
- d) Las negras: las blancas tienen que ceder ✓**

Juegan las blancas

Por qué. Tiene la oposición quien NO está obligado a mover. Como juegan las blancas, cualquier jugada de su rey le cede terreno al negro.

Cómo se comprobó: posición legal, reyes en e6 y e8 con turno de las blancas

410 ★★☆☆☆ fin_zugzwang

¿Qué es el «zugzwang» en ajedrez?

- a) Una apertura poco frecuente del flanco de dama
- b) Otra forma de nombrar al jaque mate forzado
- c) Un tipo de sacrificio de dama en el medio juego
- d) Estar obligado a mover y que toda jugada empeore ✓**

Por qué. Lo ideal sería pasar el turno, pero las reglas obligan a jugar y cualquier jugada estropea la posición. Es la idea que sostiene casi todos los finales de peones.

411 ★★☆☆☆ fin_pasado_protegido

¿Por qué un «peón pasado protegido», defendido por otro peón propio, es especialmente fuerte?

- a) Porque no existe forma alguna de bloquearlo
- b) Porque el rey no lo puede tomar, y avanza apoyado ✓**
- c) Porque corona solo, sin necesidad de más jugadas
- d) Porque pasa a valer el doble que un peón normal

Por qué. El rey rival no puede capturarlo sin perder algo a cambio, así que queda clavado vigilándolo. En un final de peones, un pasado protegido suele valer la partida.

412 ★★☆☆☆ fin_pasados_conectados

¿Por qué dos peones pasados y conectados son especialmente peligrosos en un final?

- a) Porque obligan al rival a enrocar de inmediato
- b) Porque pasan a valer el doble que un peón normal suelto
- c) Porque no se los puede capturar de ninguna manera
- d) Porque se cubren entre ellos y no se frena a los dos ✓**

Por qué. Uno defiende al otro mientras avanzan, así que el rey rival no puede pararlos solo: si se ocupa de uno, el otro sigue. Dos peones conectados en la sexta fila valen más que una torre.

413 ★★☆☆☆ fin_rey_delante_peon

Como principio general en finales de rey y peón, ¿dónde conviene tener al propio rey respecto a su peón pasado?

- a) **Delante, abriéndole el camino a la coronación ✓**
- b) Detrás del peón, empujándolo siempre desde atrás
- c) Da igual: el rey no influye en este final
- d) Siempre en el flanco contrario del tablero

Por qué. El rey va adelante despejando el camino y ganando la oposición; el peón lo sigue. Un peón que avanza solo, con el rey detrás, casi siempre se frena.

414 ★★☆☆☆ fin_teoricos_por_que

¿Por qué conviene estudiar los «finales teóricos», las posiciones ya analizadas al detalle?

- a) Porque estudiarlos reemplaza aprender táctica
- b) **Porque tienen técnica exacta y resultado conocido ✓**
- c) Porque solo aparecen en partidas de altísimo nivel
- d) Porque son las únicas posiciones legales del juego

Por qué. Su resultado ya está establecido y la técnica es conocida: se reconocen y se ejecutan, sin calcular bajo presión. Son pocas posiciones y aparecen una y otra vez.

415 ★★☆☆☆ fin_torres_frecuentes

¿Por qué se dice que los finales de torres son los más frecuentes en la práctica?

- a) Porque el reglamento obliga a conservarlas al final
- b) Porque las torres no coronan y por eso sobreviven
- c) Porque alfiles y caballos se cambian por obligación
- d) **Porque las torres suelen ser las últimas en cambiarse ✓**

Por qué. Las torres entran en juego más tarde y se cambian después que las piezas menores, así que una parte enorme de las partidas llega a un final con torres. Es el final que más rinde estudiar.

416 ★★☆☆☆ fin_rey_pasivo_error

¿Cuál es un error común de jugadores principiantes en los finales?

- a) Avanzar los peones con excesiva rapidez
- b) Activar demasiado pronto al propio rey
- c) Cambiar demasiadas piezas antes de tiempo
- d) **Dejar el rey escondido en vez de activarlo ✓**

Por qué. Después de toda una partida cuidando al rey, cuesta cambiar el chip: en el final ya casi no hay con qué atacarlo y tiene que salir a pelear como una pieza más. Un rey pasivo en un final es como jugar con una pieza menos.

417 ★★☆☆☆ fin_convertir_ventaja

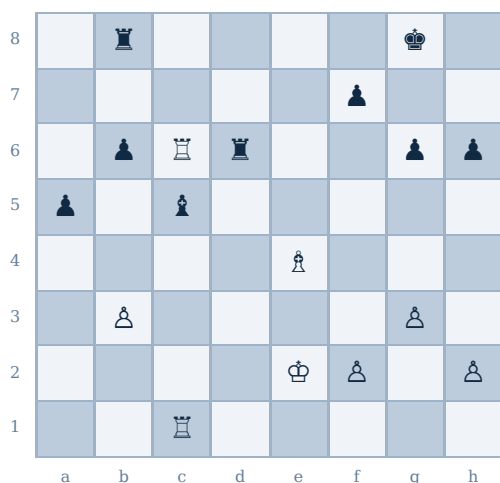
¿Qué significa «convertir una ventaja» en un final?

- a) Ofrecer tablas apenas se consigue alguna ventaja
- b) Cambiar un tipo de ventaja por otra distinta
- c) Entregar la ventaja para complicar la posición
- d) **Llevar esa ventaja hasta la victoria, con técnica ✓**

Por qué. Tener ventaja no gana solo: hay que jugar el final con la técnica correcta para que el rival no se escape a tablas. La mayoría de los puntos que se pierden con ventaja se pierden acá.

418 ★★☆☆☆ fin_lx_3U9GH_op

Las negras acaban de jugar ...Td6. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) T6xc5
- b) Txd6
- c) **T1xc5 ✓**
- d) Tc8+

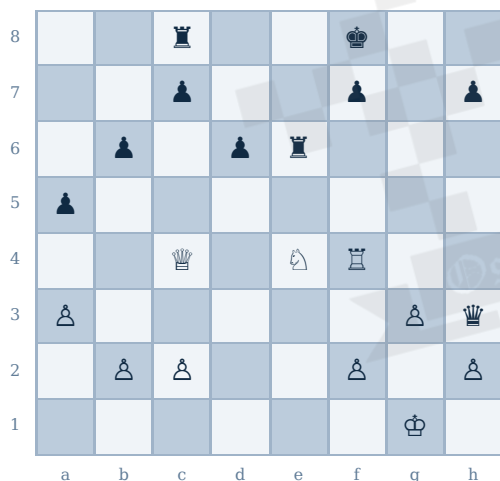
Juegan las blancas

Por qué. Se captura al defensor y lo que defendía queda colgado. La línea: 33.T1xc5 bxc5 34.Txd6. Las otras tientan, pero fallan: T6xc5? se contesta con 33...bxc5 y las negras quedan mejor; Txd6? se contesta con 33...Axd6 y la ventaja se esfuma; Tc8+? se contesta con 33...Txc8 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3U9GH de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1627. Stockfish 16 a profundidad 18: T1xc5 es la mejor (+4,2) y la segunda queda en -0,2; las otras tres opciones quedan en -5,0, -0,4, -6,5 (profundidad 14).

419 ★★☆☆☆ fin_lx_0uDCQ

Las negras acaban de jugar ...Dh3. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **f4-f7 ✓**

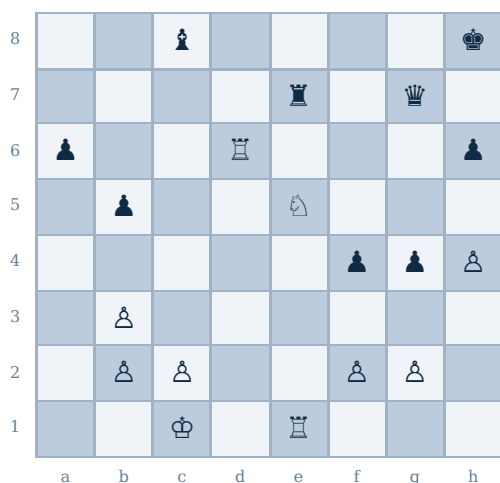
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 26.Txf7+ Rxf7 27.Cg5+ Re7 28.Cxh3.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0uDCQ de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1811. Stockfish 16 a profundidad 18: Txf7+ es la mejor (+5,6) y la segunda queda en 0,0.

420 ★★☆☆☆ fin_lx_16pA1_op

Las negras acaban de jugar ...Txe7. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) Txb6+
- b) Cf7+
- c) **Cg6+ ✓**
- d) Cxg4

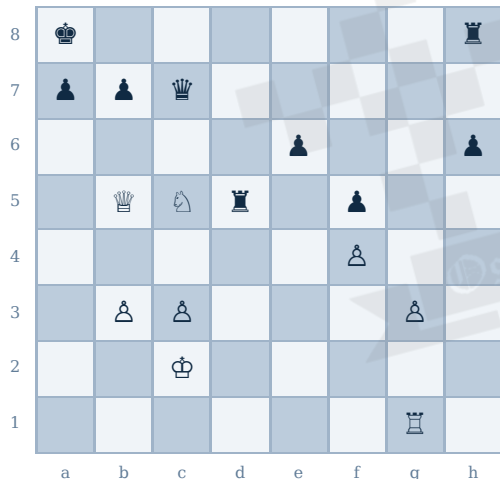
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 27.Cg6+ Dxc6 28.Td8+ Rg7 29.Txe7+. Las otras tientan, pero fallan: Txb6+? se contesta con 27...Dxb6 y las negras quedan mejor; Cf7+? se contesta con 27...Dxf7 y las negras quedan mejor; Cxg4? se contesta con 27...Txe1+ y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 16pA1 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2091. Stockfish 16 a profundidad 18: Cg6+ es la mejor (+5,0) y la segunda queda en -4,3; las otras tres opciones quedan en -5,4, -5,6, -5,9 (profundidad 14).

421 ★★☆☆☆ fin_lx_1Hu70_op

Las negras acaban de jugar ...Td5. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) Cxb7
- b) Dxb7+
- c) De8+
- d) **Cxe6 ✓**

Juegan las blancas

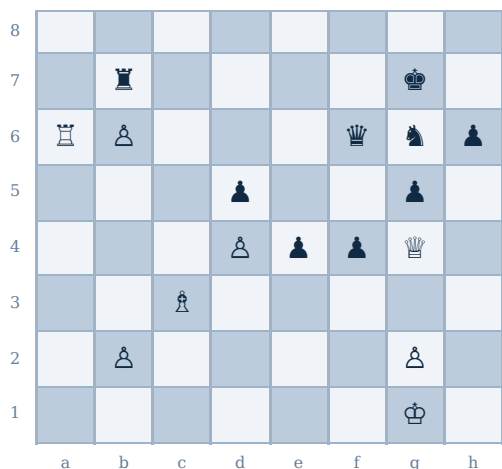
Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 34.Cxe6 Dxf4 35.gxf4 Txb5 36.Cc7+. Las otras tientan, pero fallan: Dxb7+? se contesta con 34...Dxb7 y las negras quedan mejor; Cxb7? se contesta con 34...Txb5 y las negras quedan mejor; De8+? se contesta con 34...Txe8 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1Hu70 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2145. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxe6 es la mejor (+4,1) y la segunda queda en -4,2; las otras tres opciones quedan en -5,3, -7,3, -7,7 (profundidad 14).

422 ★★☆☆☆ fin_lx_36NtG

Las negras acaban de jugar ...Df6. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **g4-c8** ✓



Juegan las blancas

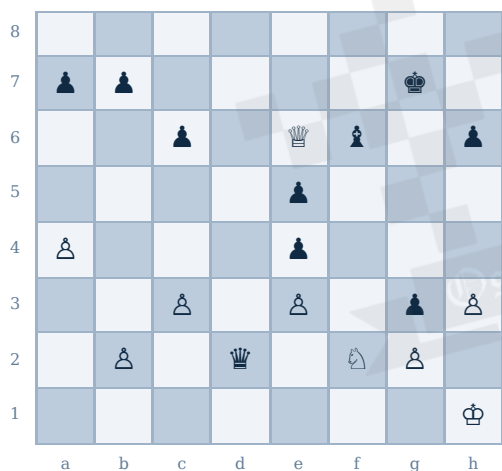
Por qué. El peón avanzado decide: hay que empujarlo o aprovecharlo a tiempo. La línea: 41.Dc8 Tf7 42.b7 Dxa6 43.b8=D.

Cómo se comprobó: Ejercicio 36NtG de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2095. Stockfish 16 a profundidad 18: Dc8 es la mejor (+2,6) y la segunda queda en -1,6.

423 ★★☆☆☆ fin_lx_3NkU1

Las negras acaban de jugar ...fxg3. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **e6-f6** ✓



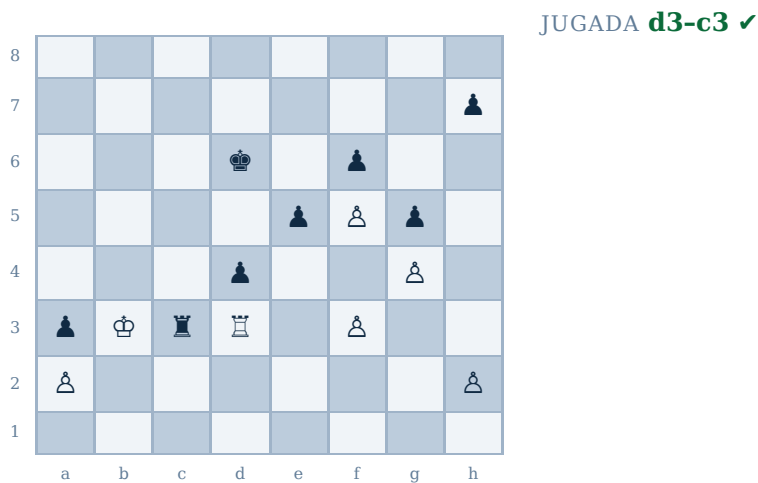
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 31.Dxf6+ Rxf6 32.Cxe4+ Rg6 33.Cxd2.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3NkU1 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2029. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxf6+ es la mejor (+5,0) y la segunda queda en +0,5.

424 ★★☆☆☆ fin_lx_0DFJR

Las negras acaban de jugar ...Txc3+. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



Por qué. La línea: 38.Txc3 dxc3 39.Rxa3 c2 40.Rb2.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0DFJR de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2422. Stockfish 16 a profundidad 18: Txc3 es la mejor (0,0) y la segunda queda en -8,3.

Escalón 3 ★★☆☆☆ 22 preguntas

425 ★★☆☆☆ fin_torre_peon

En un final de torre y peón contra torre, ¿qué es la posición de Philidor?

- a) El ataque: el rey se tapa de los jaques con su torre.
- b) La regla que dice que dos torres le ganan a una sola.
- c) La defensa: torre en la tercera fila y jaques por detrás. ✓**
- d) Una posición en la que siempre gana el bando que tiene el peón.

Por qué. Philidor defiende (tablas) y Lucena gana (el puente). Saber cuál es cuál salva y gana muchos medios puntos.

426 ★★☆☆☆ fin_peon_pasado

Un "peón pasado" es aquel que...

- a) El que quedó clavado por un alfil enemigo.
- b) El que no tiene peones rivales delante ni al lado. ✓**
- c) El que avanzó dos casillas en su primer movimiento.
- d) El que ya cruzó la mitad del tablero en su avance.

Por qué. Un peón pasado no puede ser detenido por ningún peón rival en su camino a coronar, lo que lo hace muy valioso en los finales.

427 ★★☆☆☆ fin_torre_detras_pasado

Final de torres con un peón pasado. ¿Dónde va la torre, según la regla de Tarrasch?

- a) Al costado del peón, en su misma fila, vigilándolo.
- b) Detrás del peón pasado, la del que empuja y la que frena. ✓**
- c) En la columna del rey rival, sin importar el peón.
- d) Delante del peón pasado, para bloquearlo con la propia torre.

Por qué. Detrás, la torre que apoya gana casillas a medida que el peón avanza, y la que frena no pierde ninguna. Delante, el bloqueo condena a la torre a mirar la partida desde ahí.

428 ★★★★★ fin_philidor

Defiendes con rey y torre contra rey, torre y un peón que todavía no llegó a tu tercera fila. ¿Cuál es la defensa de Philidor?

- a) Poner la torre delante del peón y dejarla quieta.
- b) Cambiar las torres a la primera oportunidad que haya.
- c) Dar jaques desde el costado sin parar, desde el principio.
- d) Torre en la tercera fila y después jaques por detrás. ✓**

Por qué. Son dos etapas y en ese orden: la tercera fila frena al rey, y cuando el peón avanza pierde el escudo, por eso los jaques desde atrás ya no se pueden tapar. Es la defensa que salva medio punto en cada torneo.

429 ★★★★★ fin_triangulacion

En un final de reyes y peones, ¿para qué sirve triangular con el rey?

- a) Para perder un tiempo y devolverle el turno al rival. ✓**
- b) Para atacar el peón rival desde el otro lado.
- c) Para llegar antes a la casilla de coronación del peón.
- d) Para evitar el ahogado del rey contrario.

Por qué. Es zugzwang fabricado: la posición no cambia, cambia de quién es el turno. Solo funciona si tu rey tiene tres casillas útiles y el del rival no.

430 ★★★★★ fin_casillas_correspondientes

En finales de rey y peones más complejos, ¿qué son las «casillas correspondientes»?

- a) Las casillas del mismo color a lo largo del tablero
- b) Pares de casillas que los reyes deben ocuparse mutuamente ✓**
- c) Las casillas en las que un peón puede llegar a coronar
- d) Las casillas desde las que el rey todavía puede enrocar

Por qué. Es la oposición llevada más lejos: a cada casilla del rey atacante le corresponde una del defensor, y quien no llega a la suya cae en zugzwang. Se usa cuando la oposición directa no alcanza para decidir.

431 ★★★★★ fin_peon_torre_alfil_malo

Con un peón de la columna «a» o «h» y un alfil del color contrario a la casilla de coronación, ¿qué suele pasar?

- a) El alfil frena el peón sin ayuda de su rey
- b) Gana siempre quien tiene el peón, sin excepción
- c) Tablas solo si quedan menos de tres peones
- d) Tablas si el rey defensor llega a esa esquina ✓**

Por qué. El alfil no controla la casilla de coronación y el rey defensor se mete en la esquina: no hay forma de sacarlo. Es tablas aunque el atacante tenga varios peones de más, y por eso conviene saberlo antes de cambiar hacia ese final.

432 ★★★★★ fin_pasado_alejado

¿Por qué un «peón pasado alejado» suele ser una ventaja decisiva en finales de peones?

- a) Porque la regla del cuadrado no se le aplica
- b) Porque distrae al rey rival lejos de lo importante ✓**
- c) Porque siempre está protegido por otro peón
- d) Porque corona más rápido que cualquier otro peón

Por qué. El rey defensor tiene que ir a buscarlo, y mientras tanto el otro flanco queda solo: el rey atacante se come todo lo que quedó sin defensa. Se gana ahí, no con el peón alejado.

433 ★★★★★ fin_cuadrado_excepcion

La «regla del cuadrado» tiene una excepción importante: hay que agrandar el cuadrado si...

- a) El peón está en una de las columnas centrales
- b) El peón no se movió y puede avanzar dos casillas ✓**
- c) Le toca mover al bando de las piezas blancas
- d) El rey defensor conserva más de un peón propio

Por qué. Un peón en su casilla inicial recorre dos casillas de un salto, así que el cuadrado se cuenta desde la casilla a la que puede llegar, no desde donde está. Olvidarlo hace perder carreras que parecían ganadas.

434 ★★★★★ fin_alfiles_mismo_color

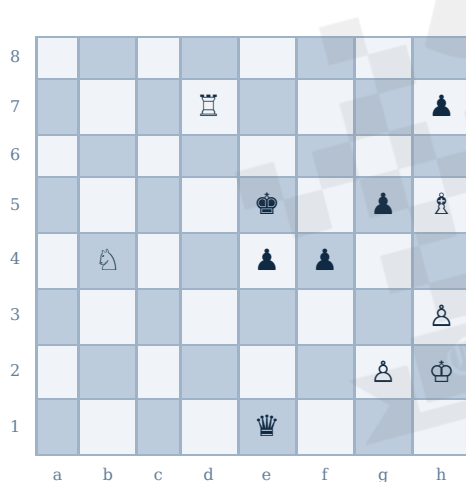
A diferencia del final de alfiles de distinto color, en un final de alfiles del MISMO color con un peón de ventaja...

- a) Suele ser bastante más fácil convertir la ventaja ✓**
- b) También suelen terminar en tablas casi siempre igual
- c) Es tablas si quedan menos de cuatro peones
- d) Los alfiles no se pueden capturar entre ellos

Por qué. Los dos alfiles controlan las mismas casillas, así que no existe el bloqueo permanente que salva los finales de distinto color. Un peón de más suele alcanzar para ganar.

435 ★★★★★ fin_lx_0TPv5

Las negras acaban de jugar ...De1. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



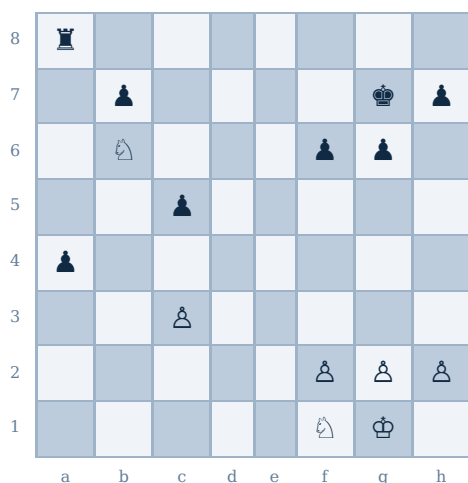
Juegan las blancas

Por qué. Es una enfilada: la pieza de adelante se va y cae la de atrás. La línea: 43.Cd3+ exd3 44.Te7+ Rd6 45.Txe1.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0TPv5 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1824. Stockfish 16 a profundidad 18: Cd3+ es la mejor (+5,4) y la segunda queda en 0,0.

436 ★★★★★ fin_lx_05n2Y_op

Las negras acaban de jugar ...a4. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) Cxa4
- b) Cd7
- c) Cxa8 ✓
- d) Cc8

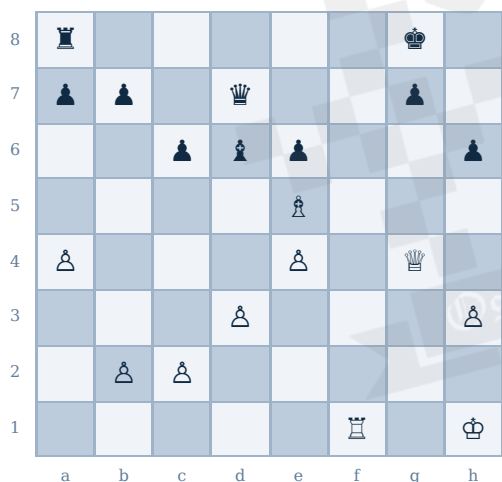
Juegan las blancas

Por qué. Hay algo sin defender, y hay que verlo antes que el rival. La línea: 30.Cxa8 a3 31.Ce3 a2 32.Cc2. Las otras tientan, pero fallan: Cxa4? se contesta con 30...Txa4 y las negras quedan mejor; Cc8? se contesta con 30...Txc8 y las negras quedan mejor; Cd7? se contesta con 30...a3 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 05n2Y de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2402. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxa8 es la mejor (+4,6) y la segunda queda en -4,7; las otras tres opciones quedan en -5,5, -6,4, -5,3 (profundidad 14).

437 ★★★★★ fin_lx_2ofuz_op

Las negras acaban de jugar ...Ad6. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) Axc7 ✓
- b) Axd6
- c) Dxe6+
- d) Dxc7+

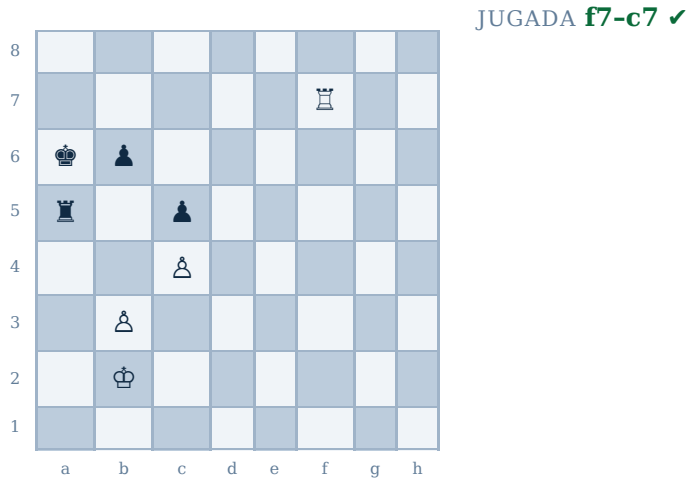
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 22.Axc7 Dxc7 23.Dxe6+ Rh8 24.Dxd6. Las otras tientan, pero fallan: Dxc7+? se contesta con 22...Dxc7 y las negras quedan mejor; Axd6? se contesta con 22...Dxd6 y la ventaja se esfuma; Dxe6+? se contesta con 22...Dxe6 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2ofuz de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2394. Stockfish 16 a profundidad 18: Axc7 es la mejor (+4,2) y la segunda queda en +0,1; las otras tres opciones quedan en -3,9, +0,0, -6,0 (profundidad 14).

438 ★★★★★ fin_lx_2rvJA

Las negras acaban de jugar ...Ta5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



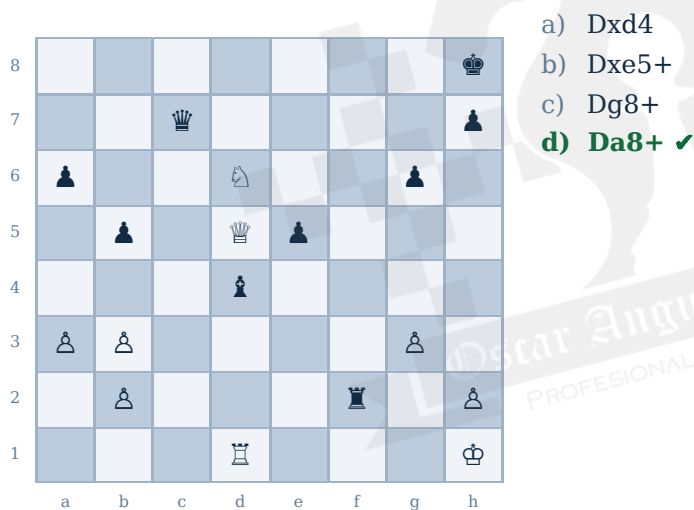
Juegan las blancas

Por qué. Es un zugzwang: al rival le toca mover y cualquier jugada lo empeora. La línea: 71.Tc7 b5 72.Tc6+ Rb7 73.Txc5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2rvJA de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2351. Stockfish 16 a profundidad 18: Tc7 es la mejor (+5,1) y la segunda queda en +0,1.

439 ★★★★★ fin_lx_3DSzB_op

Las negras acaban de jugar ...Ad4. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



Juegan las blancas

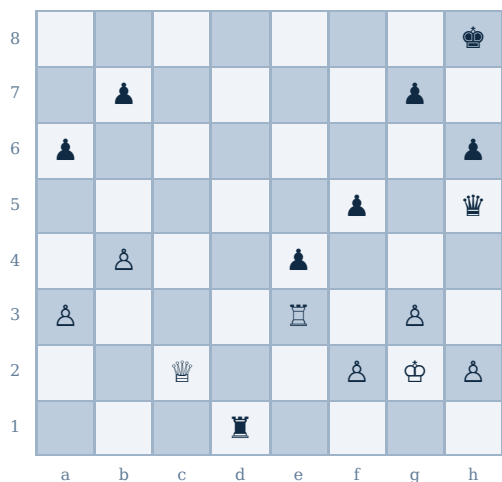
Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 31.Da8+ Rg7 32.Ce8+ Rf7 33.Cxc7. Las otras tientan, pero fallan: Dxe5+? se contesta con 31...Axe5 y las negras quedan mejor; Dxd4? se contesta con 31...exd4 y las negras quedan mejor; Dg8+? se contesta con 31...Rxg8 y las blancas reciben mate.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3DSzB de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2416. Stockfish 16 a profundidad 18: Da8+ es la mejor (+6,7) y la segunda queda en 0,0; las otras tres opciones quedan en -7,6, -6,5, recibe mate en 8 (profundidad 14).

440 ★★★★★ fin_lx_3F07m

Las negras acaban de jugar ...Txd1. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **g3-g4** ✓



Juegan las blancas

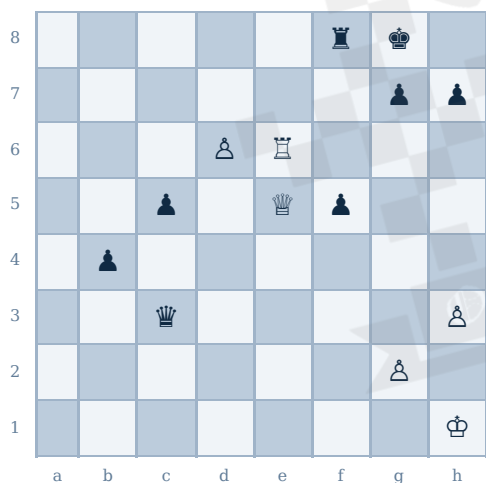
Por qué. La línea: 43.g4 Dxd4 44.Tg3 Dh5 45.Dc8+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3F07m de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2320. Stockfish 16 a profundidad 18: g4 es la mejor (+3,0) y la segunda queda en 0,0.

441 ★★★★★ fin_lx_3QLw3

Las negras acaban de jugar ...Dc3. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **d6-d7** ✓



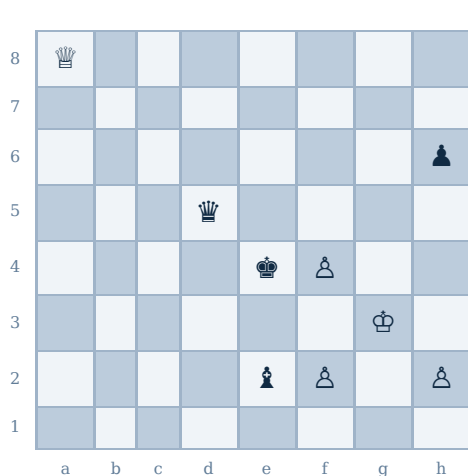
Juegan las blancas

Por qué. Es una interferencia: una pieza se mete entre la defensora y lo que defiende. La línea: 40.d7 Dxe5 41.Txe5 Rf7 42.Txf5+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3QLw3 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2168. Stockfish 16 a profundidad 18: d7 es la mejor (+3,8) y la segunda queda en -0,0.

442 ★★★★★ fin_lx_3SLR7

Las negras acaban de jugar ...Dd5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA a8-e8 ✓

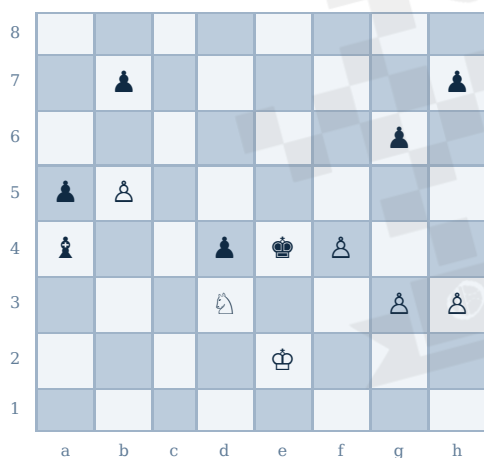
Juegan las blancas

Por qué. Es una desviación: se aleja al defensor de lo que defendía. La línea: 46.De8+ Rd3 47.De3+ Rc2 48.Dxe2+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3SLR7 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2310. Stockfish 16 a profundidad 18: De8+ es la mejor (+4,1) y la segunda queda en 0,0.

443 ★★★★★ fin_lx_0Ajqd

Las negras acaban de jugar ...Axa4. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA d3-c5 ✓

Juegan las blancas

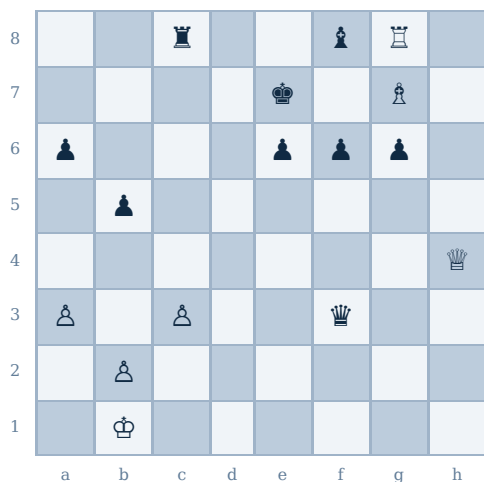
Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 45.Cc5+ Rd5 46.Cxa4 Rc4 47.g4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0Ajqd de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2446. Stockfish 16 a profundidad 18: Cc5+ es la mejor (+2,6) y la segunda queda en -5,0.

444 ★★★★★ fin_lx_0suZN

Las negras acaban de jugar ...f6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **g7-f8** ✓



Juegan las blancas

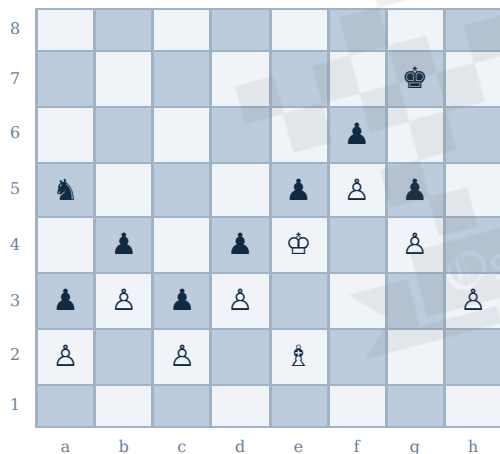
Por qué. Es una desviación: se aleja al defensor de lo que defendía. La línea: 32.Axf8+ Txf8 33.Db4+ Rd7 34.Txf8.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0suZN de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2460. Stockfish 16 a profundidad 18: Axf8+ es la mejor (+4,5) y la segunda queda en +0,5.

445 ★★★★★ fin_lx_1QK7T

Las negras acaban de jugar ...Ca5. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **e2-d1** ✓



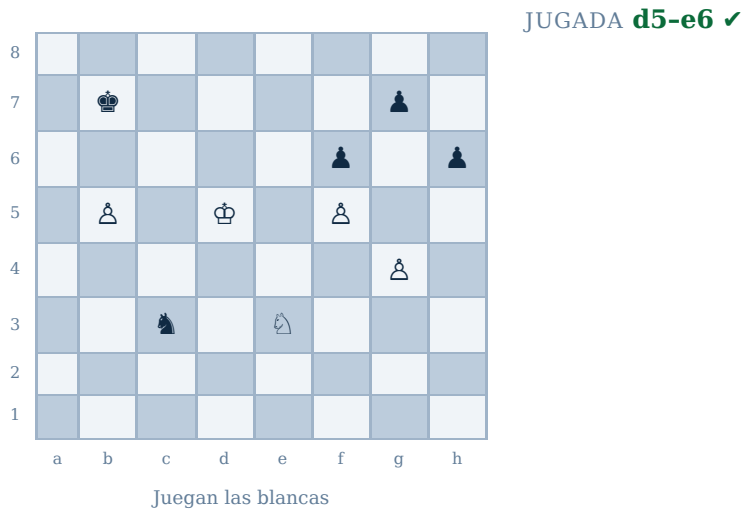
Juegan las blancas

Por qué. La clave es una jugada tranquila: sin jaque ni captura, pero sin defensa. La línea: 37.Ad1 Rf7 38.Rd5 Re7 39.Rc5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1QK7T de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2486. Stockfish 16 a profundidad 18: Ad1 es la mejor (+2,3) y la segunda queda en -4,5.

446 ★★★★★ fin_lx_2l12a

Las negras acaban de jugar ...Cc3+. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 60.Re6 Ce2 61.Rf7 h5 62.gxh5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2112a de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2425. Stockfish 16 a profundidad 18: Re6 es la mejor (+3,0) y la segunda queda en +0,1.

Escalón 4 ★★★★★ 9 preguntas

447 ★★★★★ fin_alfil_caballo_33

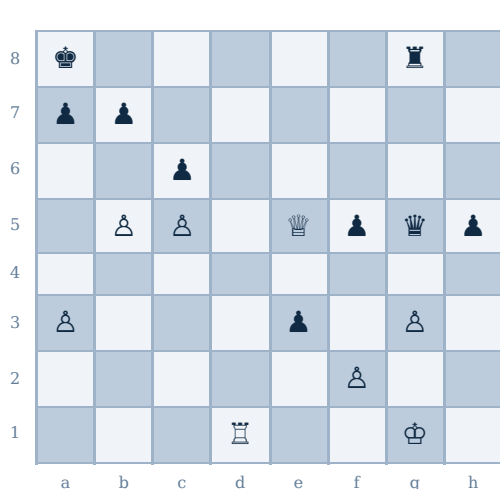
Rey, alfil y caballo contra rey solo, con la mejor defensa. ¿Alcanza la regla de las 50 jugadas para dar mate?

- a) Solo si el rey débil ya está en una esquina
- b) No: en el peor caso hacen falta unas 60 jugadas
- c) No: con buena defensa es tablas teórico
- d) Sí: desde cualquier posición bastan 33 jugadas ✓**

Por qué. Las bases de finales lo zanjaron: el mate más largo, desde la peor posición, es en 33 jugadas. Lo que confunde es la esquina: el mate se da en una esquina del color del alfil, y llevar al rey de la otra esquina a esa (con la maniobra en W del caballo) es lo que hay que saber hacer.

448 ★★★★★ fin_lx_0MvTf

Las negras acaban de jugar ...e3. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **b5-c6** ✓

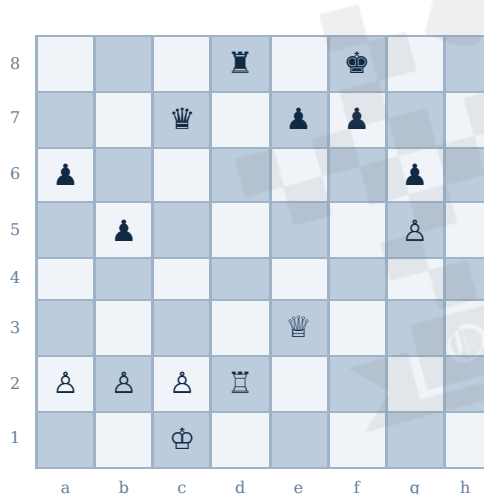
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 34.bxc6 bxc6 35.Dc7 Dg7 36.Td7.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0MvTf de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2746. Stockfish 16 a profundidad 18: bxc6 es la mejor (+3,9) y la segunda queda en +0,1.

449 ★★★★★ fin_lx_0u2n2

Las negras acaban de jugar ...Td8. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **e3-c3** ✓

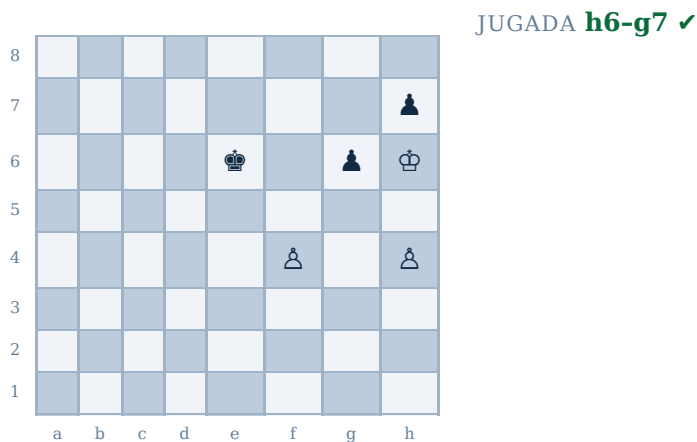
Juegan las blancas

Por qué. Es una desviación: se aleja al defensor de lo que defendía. La línea: 29.Dc3 Dxc3 30.Txd8+ Rg7 31.bxc3.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0u2n2 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2439. Stockfish 16 a profundidad 18: Dc3 es la mejor (+4,8) y la segunda queda en -1,3.

450 ★★★★★ fin_lx_lJwib

Las negras acaban de jugar ...Re6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



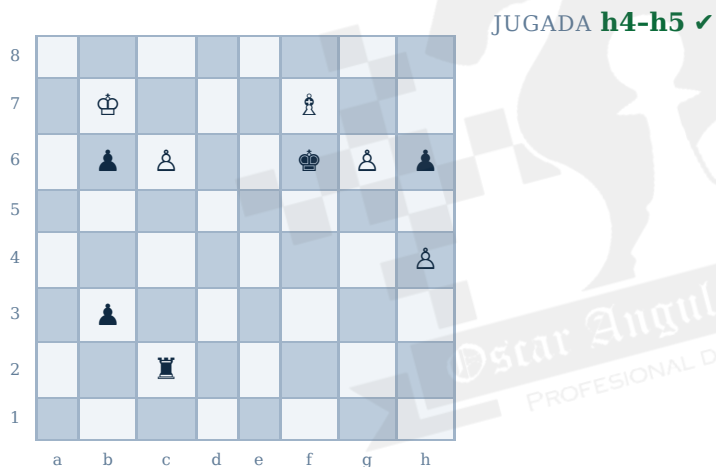
Juegan las blancas

Por qué. Es un zugzwang: al rival le toca mover y cualquier jugada lo empeora. La línea: 49.Rg7 Re7 50.h5 gxh5 51.f5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1Jwib de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2751. Stockfish 16 a profundidad 18: Rg7 es la mejor (+6,9) y la segunda queda en 0,0.

451 ★★★★★ fin_lx_1RsRr

Las negras acaban de jugar ...b3. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



Juegan las blancas

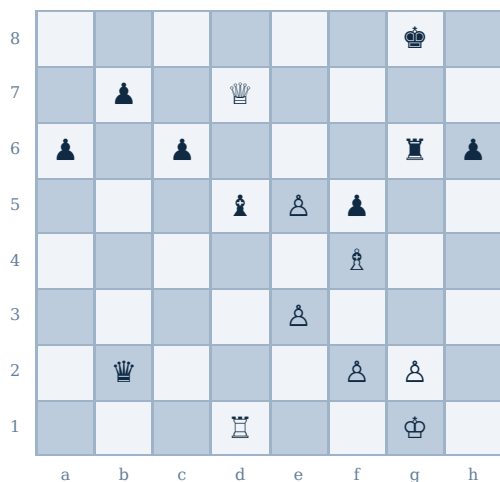
Por qué. La clave es una jugada tranquila: sin jaque ni captura, pero sin defensa. La línea: 45.h5 b2 46.Aa2 Re7 47.g7.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1RsRr de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2724. Stockfish 16 a profundidad 18: h5 es la mejor (+5,0) y la segunda queda en +0,0.

452 ★★★★★ fin_lx_1cna1

Las negras acaban de jugar ...Rg8. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **d1-d5** ✓



Juegan las blancas

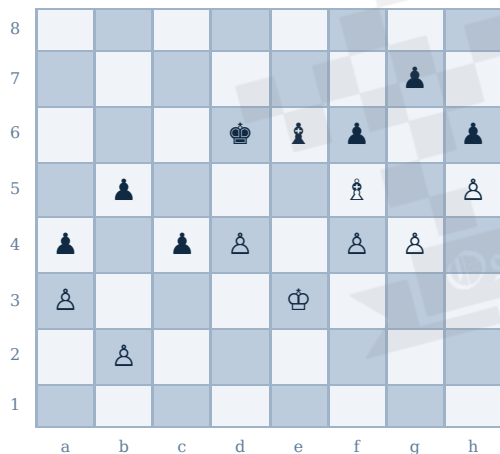
Por qué. La clave es una jugada tranquila: sin jaque ni captura, pero sin defensa. La línea: 35.Txd5 cxd5 36.e6 Da1+ 37.Rh2.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1cna1 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2736. Stockfish 16 a profundidad 18: Txd5 es la mejor (+4,7) y la segunda queda en 0,0.

453 ★★★★★ fin_lx_2MgGo

Las negras acaban de jugar ...Ae6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **f5-e6** ✓



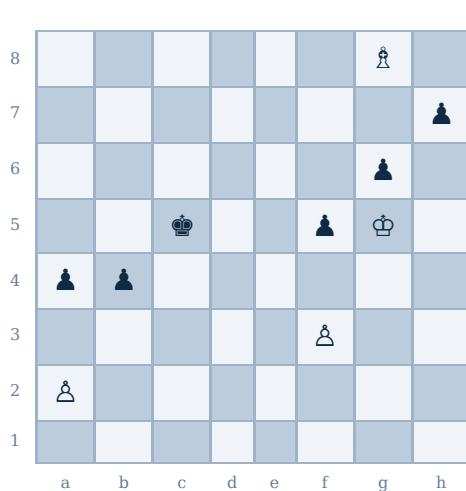
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 41.Axe6 Rxe6 42.Rd2 f5 43.gxf5+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2MgGo de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2751. Stockfish 16 a profundidad 18: Axe6 es la mejor (+3,3) y la segunda queda en 0,0.

454 ★★★★★ fin_lx_2UKsJ

Las negras acaban de jugar ...a4. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA **g8-h7** ✓

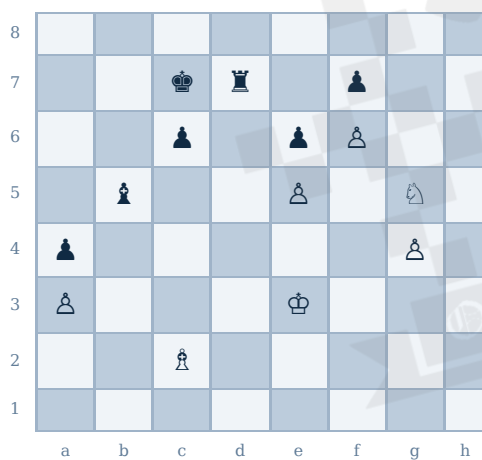
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 42.Axh7 b3 43.axb3 axb3 44.Axg6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2UKsJ de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2458. Stockfish 16 a profundidad 18: Axh7 es la mejor (+2,4) y la segunda queda en -0,4.

455 ★★★★★ fin_lx_2iDvb

Las negras acaban de jugar ...Td7. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **g5-f7** ✓

Juegan las blancas

Por qué. La clave es una jugada tranquila: sin jaque ni captura, pero sin defensa. La línea: 44.Cxf7 Txf7 45.g5 c5 46.g6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2iDvb de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2540. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxf7 es la mejor (+4,6) y la segunda queda en 0,0.

Escalón 5 ★★★★★ 12 preguntas

456 ★★★★★ fin_dos_caballos_peon

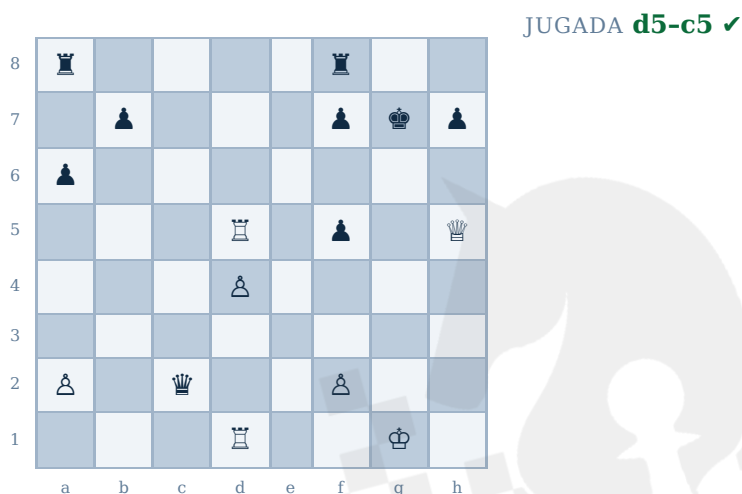
Rey y dos caballos contra rey y un peón negro bloqueado lejos. ¿Por qué ESTE final a veces se gana y el de dos caballos contra rey solo no?

- a) No es cierto: los dos finales son siempre tablas
- b) El peón le da jugadas al negro: ya no hay ahogado ✓**
- c) Porque el peón negro se puede capturar y coronar
- d) Porque con peón ya no hay material insuficiente

Por qué. Con rey solo, el defensor se salva porque al acorralarlo aparece el ahogado. Con un peón que todavía puede mover, el negro tiene jugadas de sobra, no hay ahogado y un caballo puede ir a dar el mate mientras el otro sujeta el peón (la línea de Troitzky dice hasta dónde puede estar avanzado).

457 ★★★★★ fin_lx_000VW

Las negras acaban de jugar ...gxf5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



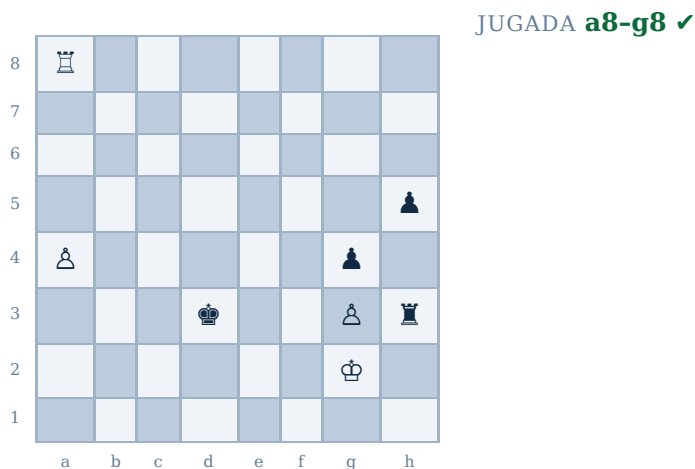
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 26.Tc5 De4 27.Dg5+ Rh8 28.Df6+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 000VW de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2869. Stockfish 16 a profundidad 18: Tc5 es la mejor (+4,8) y la segunda queda en 0,0.

458 ★★★★★ fin_lx_067eG

Las negras acaban de jugar ...Rd3. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



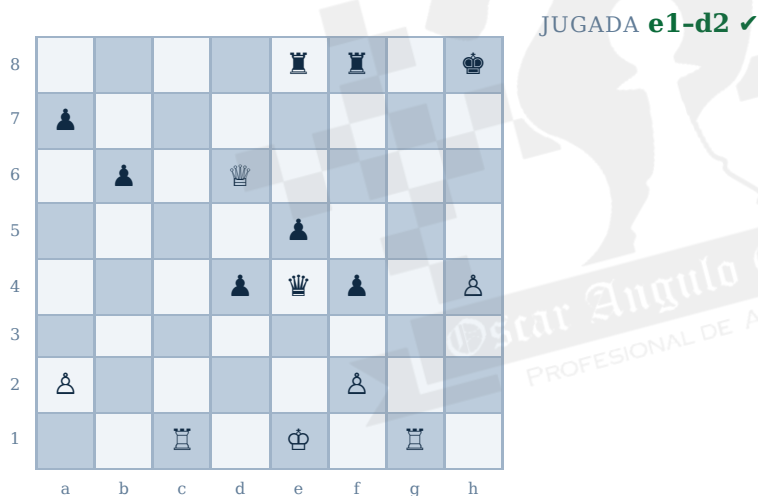
Juegan las blancas

Por qué. La clave es una jugada tranquila: sin jaque ni captura, pero sin defensa. La línea: 51.Tg8 Rc4 52.Tg5 Rb4 53.a5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 067eG de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2791. Stockfish 16 a profundidad 18: Tg8 es la mejor (+5,4) y la segunda queda en +0,0.

459 ★★★★★ fin_lx_0AJ4e

Las negras acaban de jugar ...De4+. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



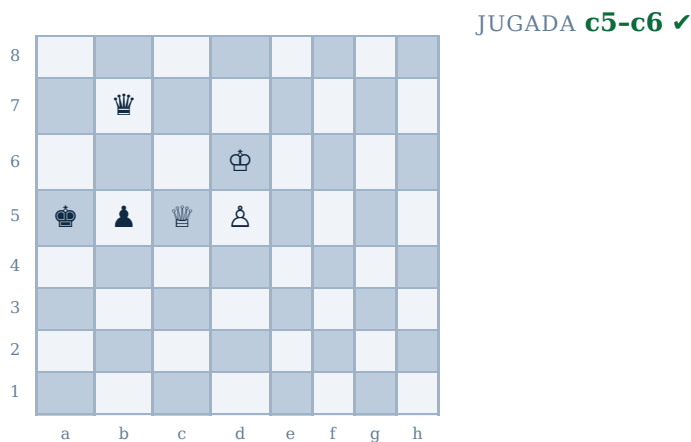
Juegan las blancas

Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 30.Rd2 f3 31.Tc7 Tf7 32.Dh6+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0AJ4e de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2893. Stockfish 16 a profundidad 18: Rd2 es la mejor (+2,7) y la segunda queda en 0,0.

460 ★★★★★ fin_lx_0PP4V

Las negras acaban de jugar ...Ra5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



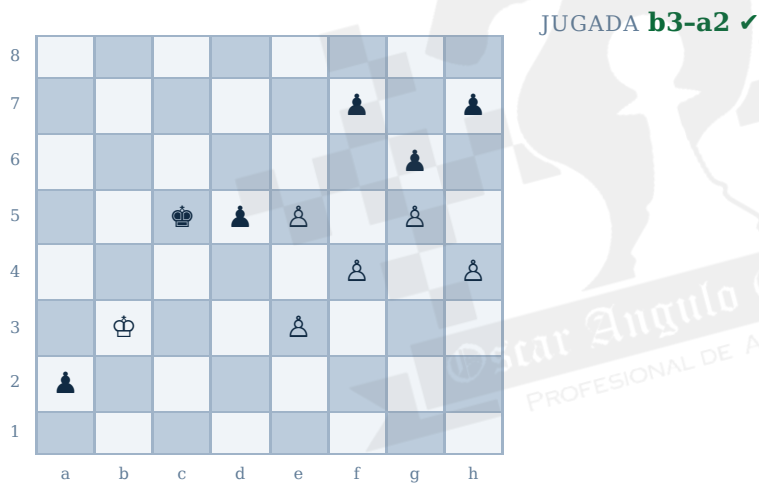
Juegan las blancas

Por qué. El peón avanzado decide: hay que empujarlo o aprovecharlo a tiempo. La línea: 68.Dc6 Db8+ 69.Dc7+ Dxc7+ 70.Rxc7.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0PP4V de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2834. Stockfish 16 a profundidad 18: Dc6 es la mejor (+7,0) y la segunda queda en +0,4.

461 ★★★★★ fin_lx_0ZCTl

Las negras acaban de jugar ...a2. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



Juegan las blancas

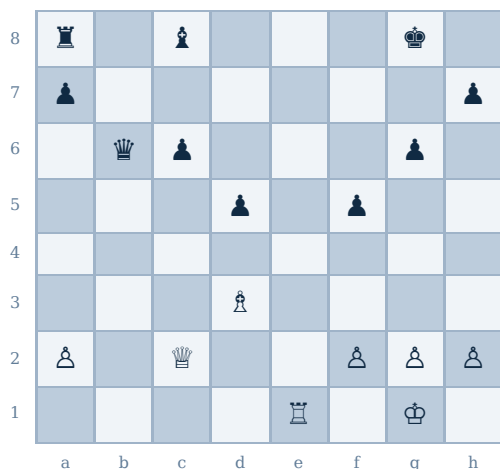
Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 53.Rxa2 Rc4 54.Rb2 d4 55.exd4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0ZCTl de la base abierta de Lichess (CC0), rating 3062. Stockfish 16 a profundidad 18: Rxa2 es la mejor (+2,2) y la segunda queda en -5,3.

462 ★★★★★ fin_lx_0aUt9

Las negras acaban de jugar ...g6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA c2-c3 ✓



Juegan las blancas

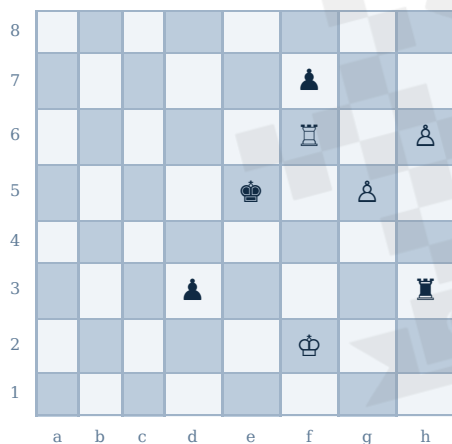
Por qué. La línea: 26.Dc3 Dd8 27.Dxc6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0aUt9 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2789. Stockfish 16 a profundidad 18: Dc3 es la mejor (+3,7) y la segunda queda en +0,1.

463 ★★★★★ fin_lx_0b3Z3

Las negras acaban de jugar ...cxd3. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA f6-f7 ✓



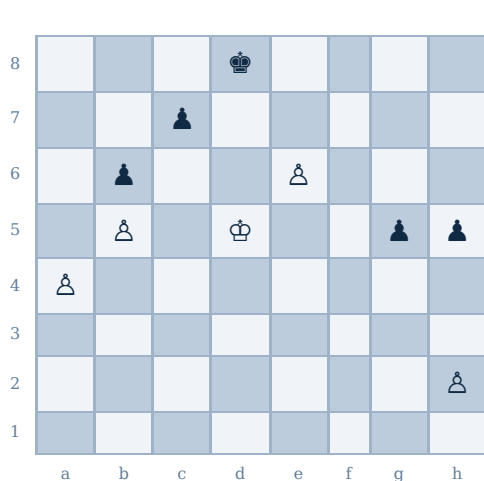
Juegan las blancas

Por qué. El peón avanzado decide: hay que empujarlo o aprovecharlo a tiempo. La línea: 41.Txf7 Th2+ 42.Re1 Rd4 43.h7.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0b3Z3 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2798. Stockfish 16 a profundidad 18: Txf7 es la mejor (+3,0) y la segunda queda en +0,0.

464 ★★★★★ fin_lx_17sQw

Las negras acaban de jugar ...h5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **d5-e4** ✓

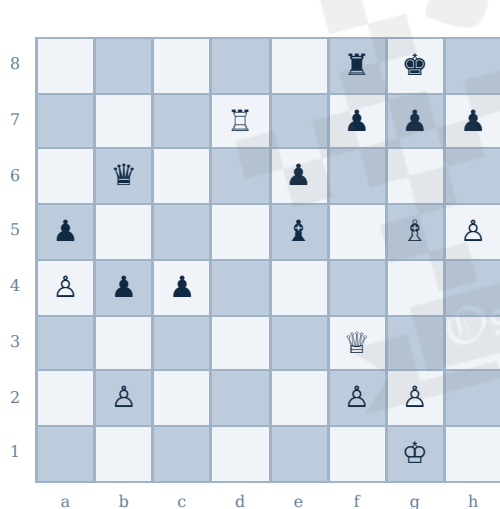
Juegan las blancas

Por qué. Es un zugzwang: al rival le toca mover y cualquier jugada lo empeora. La línea: 55.Re4 g4 56.Rf4 Re7 57.Rf5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 17sQw de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2823. Stockfish 16 a profundidad 18: Re4 es la mejor (+4,6) y la segunda queda en 0,0.

465 ★★★★★ fin_lx_17weZ

Las negras acaban de jugar ...Axe5. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA **g5-e7** ✓

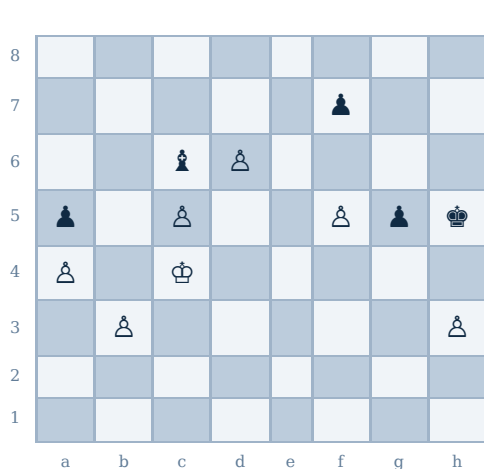
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 28.Ae7 Tc8 29.h6 f5 30.De2.

Cómo se comprobó: Ejercicio 17weZ de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2867. Stockfish 16 a profundidad 18: Ae7 es la mejor (+1,8) y la segunda queda en -1,4.

466 ★★★★★ fin_lx_1W7Ds

Las negras acaban de jugar ...Rh5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **b3-b4** ✓

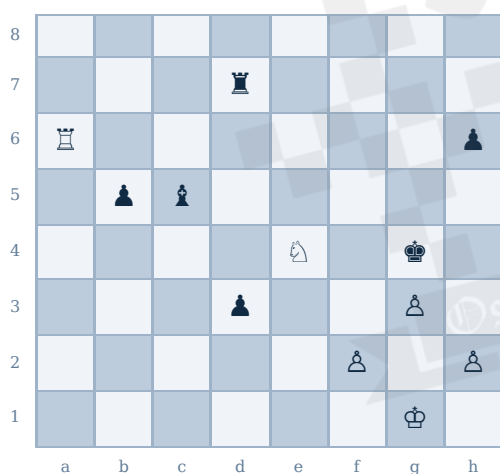
Juegan las blancas

Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 60.b4 axb4 61.Rxb4 Rh4 62.Ra5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1W7Ds de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2816. Stockfish 16 a profundidad 18: b4 es la mejor (+3,9) y la segunda queda en -0,1.

467 ★★★★★ fin_lx_2LHJi

Las negras acaban de jugar ...Rg4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **a6-f6** ✓

Juegan las blancas

Por qué. La línea: 45.Tf6 d2 46.Rg2 d1=D 47.h3+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2LHJi de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2891. Stockfish 16 a profundidad 18: Tf6 es la mejor (+3,4) y la segunda queda en +0,3.

Qué mide. Centro, columnas abiertas, peones pasados, puestos avanzados: qué hacer cuando no hay táctica.

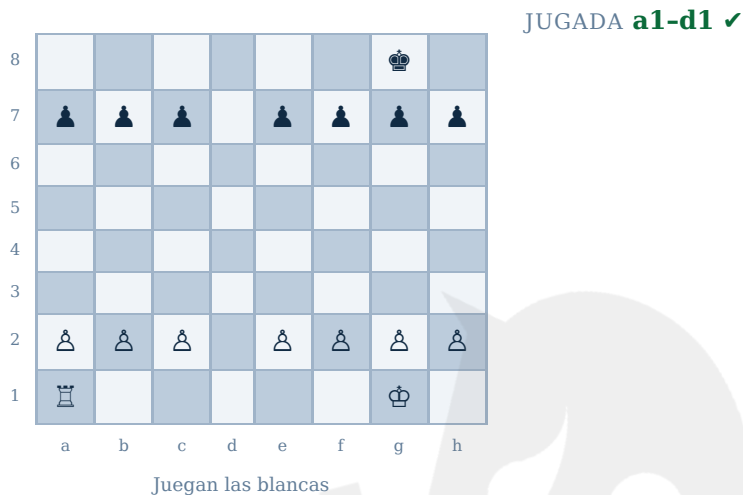
Cuando está flojo. Juega jugada a jugada, sin plan. Se le nota en posiciones tranquilas, donde no sabe qué mejorar.

Qué entrenar. En cada partida, escribir el plan en una frase antes de la jugada 15 y revisarlo al final.

Escalón 1 ★★★★★ 26 preguntas

468 ★★★★★ est_columna

Coloca la torre en la única columna abierta del tablero.



Por qué. Las torres quieren columnas abiertas: es la puerta por donde entran al campo rival.

Cómo se comprobó: tras la jugada la torre está en una columna sin ningún peón de ninguno de los dos bandos

469 ★★★★★ est_centro

¿Por qué importa tanto el centro del tablero?

- a) Porque el reglamento da puntos extra por ocuparlo.
- b) Porque en el centro del tablero las piezas no se capturan.
- c) Porque desde ahí las piezas llegan a muchas más casillas. ✓**
- d) Porque el rey debe quedarse siempre en el centro.

Por qué. Un caballo en el centro domina 8 casillas; en una esquina, solo 2.

470 ★★★★★ est_alfil_malo

¿Por qué se dice que un alfil es "malo" en ciertas estructuras de peones?

- a) Porque sus propios peones le tapan las diagonales. ✓**
- b) Porque en esa estructura vale menos que un peón.
- c) Porque el alfil no puede capturar piezas rivales.
- d) Porque no puede salir de su casilla de origen.

Por qué. Un "alfil malo" queda encerrado por sus propios peones, colocados en casillas del mismo color que el alfil, lo que reduce mucho su actividad.

471 ★☆☆☆☆ est_rey_final

En el final, ¿qué pasa con el rey?

- a) Conviene dejarlo atrás para que no lo ataquen.
- b) Solo sirve para dar el mate, nada más.
- c) Se vuelve una pieza fuerte: hay que activarlo. ✓**
- d) Sigue escondido en el enroque hasta el final.

Por qué. Con pocas piezas ya no hay quien lo ataque: el rey pasa de ser el que se esconde a ser la pieza que decide, y quien lo activa primero suele ganar el final.

472 ★☆☆☆☆ est_controlar_centro

¿Qué significa «controlar el centro» en ajedrez?

- a) Poner el propio rey en el centro del tablero
- b) Cambiar todas las piezas lo antes posible
- c) Mover primero los peones de las dos torres
- d) Dominar d4, d5, e4 y e5 con piezas y peones ✓**

Por qué. Desde el centro las piezas llegan a los dos flancos, así que quien lo domina mueve sus piezas de un lado al otro más rápido que el rival. Controlar no siempre es ocupar: también se controla a distancia.

473 ★☆☆☆☆ est_columna_abierta

Una «columna abierta» es una columna...

- a) Con peones de los dos colores trabados entre sí
- b) Aquella en la que está enrocado el propio rey
- c) Sin peones de ningún color, ideal para las torres ✓**
- d) Que en realidad no existe en el reglamento

Por qué. Sin peones que la tapen, la torre ve la columna entera y se vuelve una pieza de verdad. Pelear por la columna abierta —y doblar torres en ella— es uno de los planes más comunes del medio juego.

474 ★☆☆☆☆ est_peones_doblados

¿Qué son los «peones doblados»?

- a) Dos peones que avanzaron dos casillas a la vez
- b) Dos peones rivales capturados en una jugada
- c) Dos peones propios en la misma columna ✓**
- d) Dos peones que están en casillas del mismo color

Por qué. Quedan uno delante del otro y no se pueden defender entre ellos, además de controlar menos casillas que si estuvieran separados. No siempre son malos: a cambio suelen abrir una columna para la torre.

475 ★☆☆☆☆ est_base_cadena

En una cadena de peones, ¿cuál es el punto más débil para atacar?

- a) Siempre el peón que esté en una columna central
- b) El peón que está en la columna del propio rey
- c) La base: el de más atrás, que nadie defiende ✓**
- d) La punta de la cadena, que es la más avanzada

Por qué. Todos los peones de la cadena están defendidos por el de atrás, menos el último: ese es el único que hay que atacar con piezas. Es el principio que ordena media estrategia de la Defensa Francesa.

476 ★☆☆☆☆ est_ventaja_espacio

¿Qué significa tener «ventaja de espacio» en una posición?

- a) Tener el propio rey más cerca del centro
- b) Tener más piezas en el tablero que el rival
- c) Haber jugado más rápido que el rival hasta ahí
- d) Controlar más casillas y dejar al rival apretado ✓**

Por qué. Más casillas controladas es más lugar donde poner las piezas propias, y menos para las del rival, que empiezan a estorbarse entre ellas. Quien tiene menos espacio busca cambios; quien tiene más, los evita.

477 ★☆☆☆☆ est_peones_alma

La frase clásica «los peones son el alma del ajedrez», de Philidor, quiere decir que...

- a) Los peones son las piezas más valiosas que hay
- b) Sin peones en el tablero no se puede enrocar
- c) La estructura de peones decide qué planes hay ✓**
- d) Los peones deciden quién mueve primero

Por qué. Los peones casi no retroceden, así que la forma que toman es casi permanente y define el resto de la partida: dónde atacar, qué pieza sirve y cuál estorba. Por eso un avance de peón se piensa dos veces.

478 ★☆☆☆☆ est_tiempo

En términos de apertura y estrategia, ¿qué es un «tiempo» (tempo)?

- a) Otra forma de nombrar el jaque al rey
- b) El tiempo total que dura la partida en el reloj
- c) Un tipo de sacrificio que se hace en la apertura
- d) Cada jugada aprovechada para mejorar algo ✓**

Por qué. Cada jugada cuesta un tiempo: si desarrolla o mejora la posición, está bien gastada; si repite o deshace, se perdió. Ganar tiempos atacando algo mientras uno se desarrolla es la forma más barata de sacar ventaja.

479 ★☆☆☆☆ est_pareja_alfiles_abierta

Si tienes la pareja de alfiles contra alfil y caballo, ¿qué tipo de posición te conviene buscar?

- a) Abierta, con las diagonales largas despejadas ✓**
- b) Una donde no se abra ninguna línea nunca
- c) Cerrada del todo, con los peones bien trabados
- d) Una en la que puedas cambiar tus alfiles rápido

Por qué. Los dos alfiles cubren casillas de los dos colores y barren el tablero cuando hay diagonales libres. Con la posición cerrada, en cambio, el caballo salta y ellos miran una pared de peones.

480 ★☆☆☆☆ est_evaluar_posicion

Al evaluar una posición en el medio juego, ¿qué conviene mirar además del material?

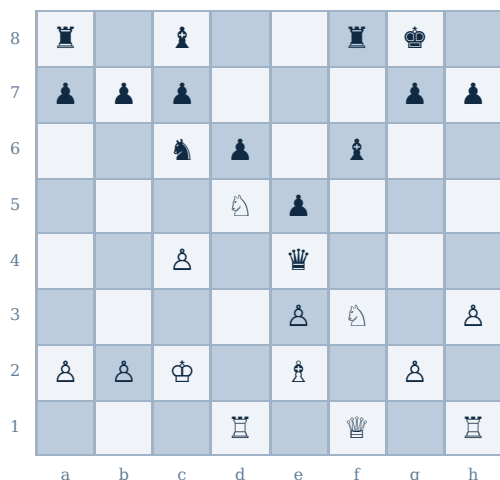
- a) Únicamente cuántas piezas quedan en el tablero
- b) Solamente el tiempo que queda en el reloj
- c) Rey, actividad de las piezas, peones y espacio ✓**
- d) Nada más: solo si ya se enrocó o todavía no

Por qué. El material es un factor entre varios. Un peón de menos con las piezas activas y el rey rival expuesto suele ser mejor negocio que un peón de más con todo dormido.

481 ★☆☆☆☆ est_lx_07Wi0

Las negras acaban de jugar ...Dxe4+. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA e2-d3 ✓



Juegan las blancas

Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 16.Ad3 Cb4+ 17.Cxb4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 07Wi0 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1357. Stockfish 16 a profundidad 18: Ad3 es la mejor (+3,9) y la segunda queda en -1,2.

482 ★☆☆☆☆ est_lx_09IR3_op

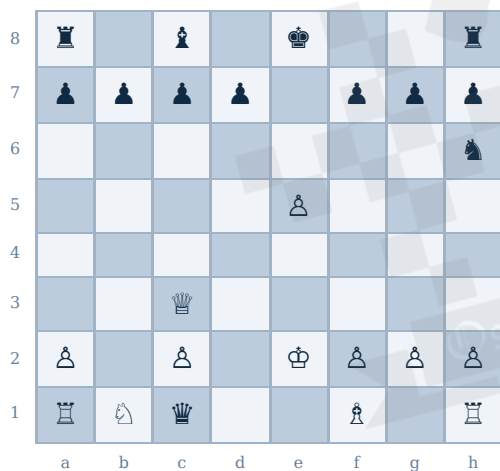
Las negras acaban de jugar ...Ch6. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?

a) Cd2 ✓

b) Dd2

c) Ca3

d) Dxc7



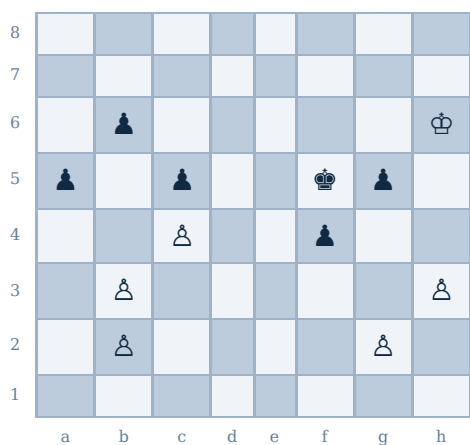
Juegan las blancas

Por qué. Una pieza rival queda atrapada, sin casilla adonde ir. La línea: 12.Cd2 Dxa1 13.Dxa1. Las otras tientan, pero fallan: Ca3? se contesta con 12...Df4 y la ventaja se esfuma; Dxc7? se contesta con 12...b6 y las negras quedan mejor; Dd2? se contesta con 12...Db2 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 09IR3 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1622. Stockfish 16 a profundidad 18: Cd2 es la mejor (+5,1) y la segunda queda en -0,6; las otras tres opciones quedan en -0,9, -2,5, -1,8 (profundidad 14).

483 ★☆☆☆☆ est_lx_0H6RT_op

Las negras acaban de jugar ...Rf5. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) Rg7
- b) Rh5 ✓**
- c) g4+
- d) Rh7

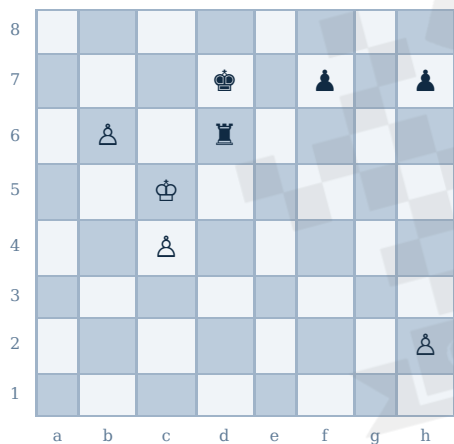
Juegan las blancas

Por qué. Es un zugzwang: al rival le toca mover y cualquier jugada lo empeora. La línea: 48.Rh5 f3 49.gxf3. Las otras tintentan, pero fallan: g4+? se contesta con 48...fxg3 y las negras quedan mejor; Rg7? se contesta con 48...g4 y la ventaja se esfuma; Rh7? se contesta con 48...g4 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0H6RT de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1445. Stockfish 16 a profundidad 18: Rh5 es la mejor (+3,9) y la segunda queda en 0,0; las otras tres opciones quedan en -6,2, 0,0, -4,6 (profundidad 14).

484 ★☆☆☆☆ est_lx_23t1E_op

Las negras acaban de jugar ...Rd7. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) b7 ✓**
- b) h4
- c) Rb5
- d) h3

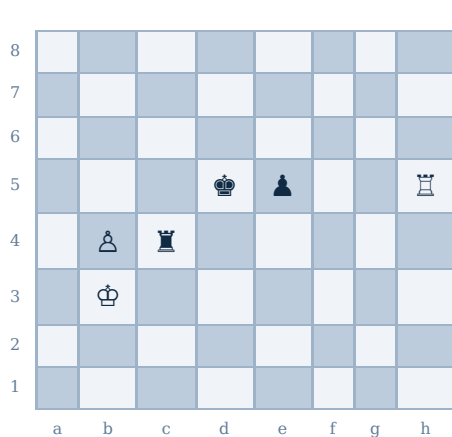
Juegan las blancas

Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 47.b7 Tc6+ 48.Rb5 Txc4 49.b8=D. Las otras tintentan, pero fallan: h3? se contesta con 47...Td3 y las negras quedan mejor; h4? se contesta con 47...Td1 y las negras quedan mejor; Rb5? se contesta con 47...Td2 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 23t1E de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1449. Stockfish 16 a profundidad 18: b7 es la mejor (+3,6) y la segunda queda en -6,5; las otras tres opciones quedan en -6,0, -6,0, -5,8 (profundidad 14).

485 ★☆☆☆☆ est_lx_2LfVH

Las negras acaban de jugar ...Tc4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **h5-e5** ✓

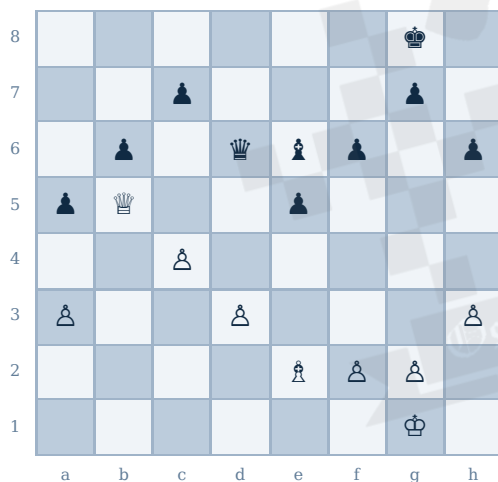
Juegan las blancas

Por qué. Es una desviación: se aleja al defensor de lo que defendía. La línea: 61.Txe5+ Rxe5 62.Rxc4 Rd6 63.Rb5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2LfVH de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1445. Stockfish 16 a profundidad 18: Txe5+ es la mejor (+35,7) y la segunda queda en +0,1.

486 ★☆☆☆☆ est_lx_2i6ps_op

Las negras acaban de jugar ...a5. Juegan las blancas y están en apuros. Solo una de estas jugadas salva la partida: ¿cuál?



a) Dxa5

b) Dxb6

c) De8+ ✓

d) Dxe5

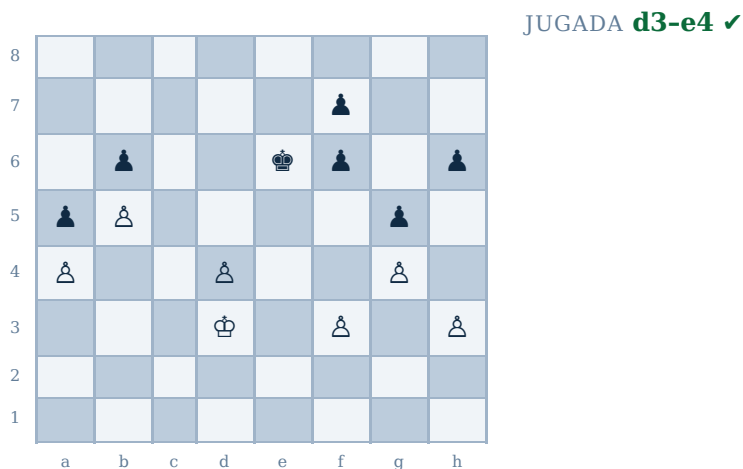
Juegan las blancas

Por qué. La clave es una jugada tranquila: sin jaque ni captura, pero sin defensa. La línea: 26.De8+ Rh7 27.Ah5 Dxd3 28.Dxe6. Las otras tientan, pero fallan: Dxb6? se contesta con 26...Dxb6 y las negras quedan mejor; Dxe5? se contesta con 26...Dxe5 y las negras quedan mejor; Dxa5? se contesta con 26...bxa5 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2i6ps de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1566. Stockfish 16 a profundidad 18: De8+ es la mejor (+1,4) y la segunda queda en -1,6; las otras tres opciones quedan en -5,7, -5,9, -5,9 (profundidad 14).

487 ★☆☆☆☆ est_lx_2toXG

Las negras acaban de jugar ...Re6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



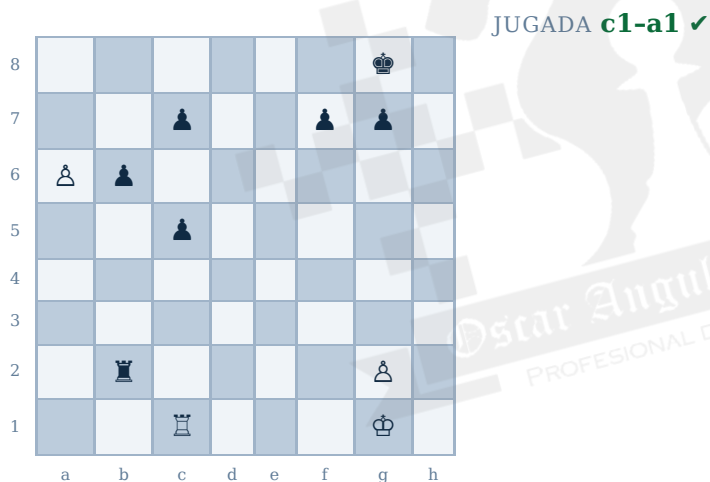
Juegan las blancas

Por qué. Es un zugzwang: al rival le toca mover y cualquier jugada lo empeora. La línea: 32.Re4 f5+ 33.gxf5+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2toXG de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1276. Stockfish 16 a profundidad 18: Re4 es la mejor (+3,3) y la segunda queda en +0,7.

488 ★☆☆☆☆ est_lx_3JFKd

Las negras acaban de jugar ...Txb2. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



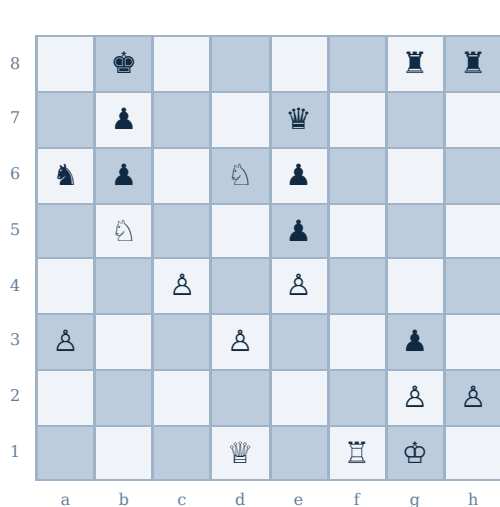
Juegan las blancas

Por qué. La clave es una jugada tranquila: sin jaque ni captura, pero sin defensa. La línea: 35.Ta1 Te2 36.a7.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3JFKd de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1387. Stockfish 16 a profundidad 18: Ta1 es la mejor (+5,1) y la segunda queda en -5,0.

489 ★☆☆☆☆ est_lx_0Bfdf

Las negras acaban de jugar ...hxg3. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA f1-f7 ✓

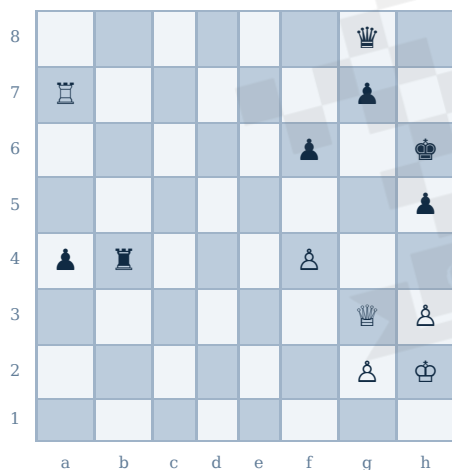
Juegan las blancas

Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 28.Tf7 gxh2+ 29.Rh1 Dxf7 30.Cxf7.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0Bfdf de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1639. Stockfish 16 a profundidad 18: Tf7 es la mejor (+2,9) y la segunda queda en -1,3.

490 ★☆☆☆☆ est_lx_1k4Ah

Las negras acaban de jugar ...Rh6. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA f4-f5 ✓

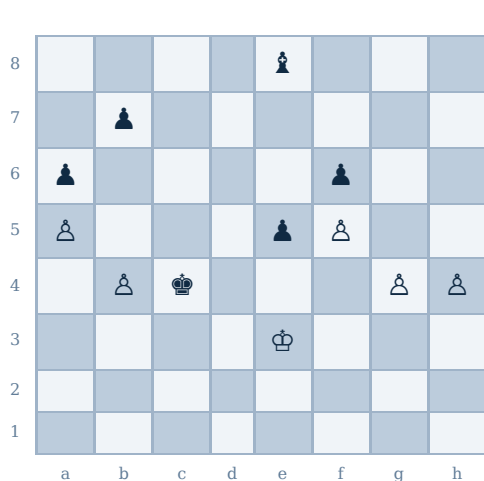
Juegan las blancas

Por qué. La clave es una jugada tranquila: sin jaque ni captura, pero sin defensa. La línea: 47.f5 Db8 48.Tc7 Dxc7 49.Dxc7.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1k4Ah de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1792. Stockfish 16 a profundidad 18: f5 es la mejor (+2,4) y la segunda queda en -0,4.

491 ★☆☆☆☆ est_lx_1o1T9

Las negras acaban de jugar ...Rc4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **h4-h5** ✓

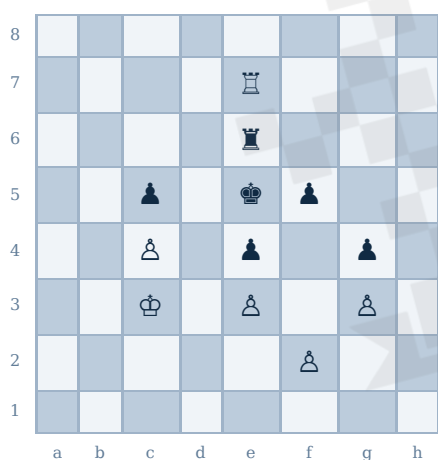
Juegan las blancas

Por qué. La clave es una jugada tranquila: sin jaque ni captura, pero sin defensa. La línea: 43.h5 Af7 44.h6 Ag8 45.g5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1o1T9 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1786. Stockfish 16 a profundidad 18: h5 es la mejor (+4,1) y la segunda queda en -0,9.

492 ★☆☆☆☆ est_lx_2gmjt

Las negras acaban de jugar ...Te6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **e7-e6** ✓

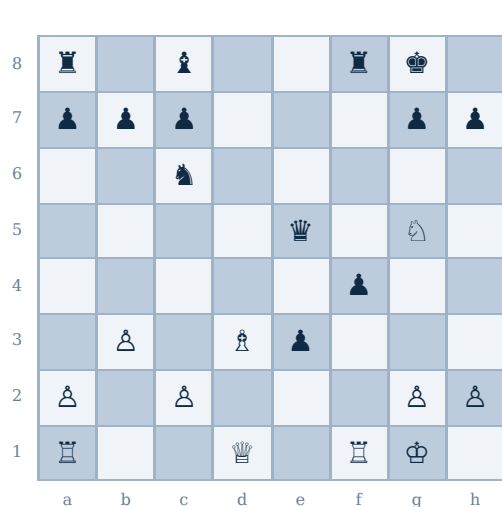
Juegan las blancas

Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 54.Txe6+ Rxe6 55.Rb3 Rd7 56.Ra4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2gmjt de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1651. Stockfish 16 a profundidad 18: Txe6+ es la mejor (+5,5) y la segunda queda en +0,1.

493 ★★☆☆☆ est_lx_2uvbN

Las negras acaban de jugar ...f4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **d3-h7** ✓

Juegan las blancas

Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 16.Axh7+ Rh8 17.Dh5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2uvbN de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1855. Stockfish 16 a profundidad 18: Axh7+ es la mejor (+4,3) y la segunda queda en -2,1.

Escalón 2 ★★☆☆☆ 20 preguntas

494 ★★☆☆☆ est_caballo_puesto

Un caballo llega a una casilla avanzada donde ningún peón rival puede echarlo. ¿Qué has conseguido?

- a) Nada especial: el caballo vale igual en cualquier casilla.
- b) Una clavada sobre el rey rival que gana material.
- c) Un puesto avanzado: pieza fuerte y estable en campo rival. ✓**
- d) Un caballo en peligro que conviene retirar enseguida.

Por qué. Un caballo bien puesto en la quinta o sexta fila, apoyado por un peón, puede valer más que una torre.

495 ★★☆☆☆ est_peon_aislado

¿Qué es un "peón aislado"?

- a) Un peón que quedó solo porque capturaron a los demás.
- b) Un peón que avanzó dos casillas en su primer salto.
- c) Un peón que ya está a punto de coronar en la octava.
- d) Un peón sin peones propios en las columnas vecinas. ✓**

Por qué. Al no tener peones vecinos que lo respalden, el peón aislado suele necesitar protección constante de las piezas, aunque también da movilidad a cambio.

496 ★★☆☆☆ est_mayoria_flanco

En estructuras de peones, ¿qué es una "mayoría de peones" en un flanco?

- a) **Tener más peones que el rival en ese sector. ✓**
- b) Tener menos peones que el rival en ese sector.
- c) Tener dos peones doblados en la misma columna.
- d) Tener todos los peones propios en una sola fila.

Por qué. Una mayoría de peones en un flanco es una ventaja a largo plazo: bien manejada, puede convertirse en un peón pasado que decida el final.

497 ★★☆☆☆ est_profilaxis

¿En qué consiste jugar con profilaxis?

- a) Repetir jugadas hasta que el rival se decida.
- b) Cambiar piezas para no correr ningún riesgo.
- c) Defender el rey antes de empezar cualquier plan.
- d) **Preguntarse qué quiere el rival y quitárselo. ✓**

Por qué. La pregunta de Petrosian: "si me tocara mover a mí dos veces, ¿qué haría él?". Quitarle esa jugada suele valer más que adelantar el propio plan una casilla.

498 ★★☆☆☆ est_espacio_cambios

Tienes menos espacio que tu rival. ¿Qué conviene hacer?

- a) **Cambiar piezas: las que quedan tienen más aire. ✓**
- b) Enrocar al lado contrario y salir a atacar.
- c) Evitar todos los cambios para no simplificar.
- d) Avanzar los peones donde tienes menos espacio.

Por qué. Con poco espacio el problema no son las piezas del rival: son las propias, que se estorban. El que tiene más espacio evita los cambios por la misma razón.

499 ★★☆☆☆ est_plan_desde_estructura

Llegas a una posición que no conoces y no sabes qué hacer. ¿De dónde sale el plan?

- a) De contar el material y elegir el flanco con más piezas.
- b) **De la estructura de peones: rupturas y casillas débiles. ✓**
- c) De la apertura jugada, aunque la estructura haya cambiado.
- d) De dar jaque para ver cómo responde el rival y decidir.

Por qué. Los peones son lo único que casi no vuelve atrás: definen el terreno. Leer la estructura antes de mover piezas es la diferencia entre tener un plan y hacer jugadas.

500 ★★☆☆☆ est_peon_retrasado

¿Qué es un «peón retrasado»?

- a) **Uno que quedó atrás y no puede avanzar seguro ✓**
- b) Uno que todavía no se movió en toda la partida
- c) Uno que acaba de ser capturado al paso
- d) Uno que va a coronar en la jugada siguiente

Por qué. Sus vecinos ya avanzaron y no lo pueden proteger, y la casilla de adelante la controla el rival: queda clavado y es un blanco fijo, sobre todo si está en una columna abierta.

501 ★★☆☆☆ est_jugar_con_plan

¿Por qué se dice que hay que «jugar con un plan», en vez de mover pieza por pieza sin conexión?

- a) Porque tener un plan garantiza ganar la partida
- b) Porque la posición misma sugiere qué hacer ✓**
- c) Porque el reglamento obliga a anunciar un plan
- d) Porque sin un plan no se puede mover legalmente

Por qué. La estructura de peones, el espacio y las piezas que quedan dicen qué se puede intentar. Un plan conecta varias jugadas hacia lo mismo; sin él, cada jugada deshace lo que hizo la anterior.

502 ★★☆☆☆ est_cambiar_alfil_malo

Si tienes un «alfil malo», encerrado por tus propios peones, ¿qué suele convenir?

- a) No cambiarlo nunca, bajo ninguna circunstancia
- b) Convertirlo en el centro del propio ataque
- c) Entregarlo de inmediato, sin pedir nada a cambio
- d) Cambiarlo por una pieza rival en cuanto se pueda ✓**

Por qué. Un alfil encerrado aporta poco y ocupa espacio propio. Cambiarlo por una pieza activa del rival — aunque sea «alfil por caballo» — suele mejorar la posición más que cualquier maniobra.

503 ★★☆☆☆ est_torre_septima

¿Por qué una torre en la séptima fila suele ser muy fuerte?

- a) Porque en esa fila está a salvo de todo ataque
- b) Porque estando ahí la torre pasa a valer el doble
- c) Porque ataca los peones que aún no avanzaron ✓**
- d) Porque le da jaque mate automático al rey

Por qué. Los peones del rival siguen en su fila inicial, así que la torre los ataca todos de un tirón y de paso encierra al rey contra el borde. Dos torres en la séptima suelen valer más que una pieza de ventaja.

504 ★★☆☆☆ est_peones_colgantes

¿Qué son los «peones colgantes»?

- a) Dos peones propios juntos, sin otros que los apoyen ✓**
- b) Peones que fueron capturados al paso por el rival
- c) Peones del jugador que se quedó sin tiempo
- d) Peones que están por coronar en la jugada siguiente

Por qué. Son fuerza y debilidad a la vez: dan espacio y movilidad mientras avanzan juntos, pero como ningún peón los defiende, son blanco fijo si se los logra frenar. Todo depende de si pueden avanzar o no.

505 ★★☆☆☆ est_iniciativa

¿Qué significa tener la «iniciativa» en una partida?

- a) Haber enrocado antes de que enrocara el rival
- b) Tener más piezas en el tablero que las del rival
- c) Haber hecho la primera jugada de toda la partida
- d) Amenazar sin parar y obligar al rival a responder ✓**

Por qué. Quien la tiene marca el ritmo: el rival gasta todas sus jugadas defendiéndose y nunca llega a su propio plan. La iniciativa se puede perder en una jugada, y por eso a veces se paga material por conservarla.

506 ★★☆☆☆ est_casillas_debiles

¿A qué se le llama un «complejo de casillas débiles»?

- a) **A un grupo de casillas de un color que ya nadie cubre ✓**
- b) A las casillas donde nunca puede haber ninguna pieza
- c) A las casillas donde un peón puede llegar a coronar
- d) A las cuatro casillas centrales del tablero de ajedrez

Por qué. Al cambiarse, por ejemplo, el alfil de casillas claras, todas las claras cerca del rey quedan sin quien las controle, y ahí se instalan las piezas rivales. Un alfil que se cambia no se recupera: esa debilidad es para toda la partida.

507 ★★☆☆☆ est_cambiar_bajo_presion

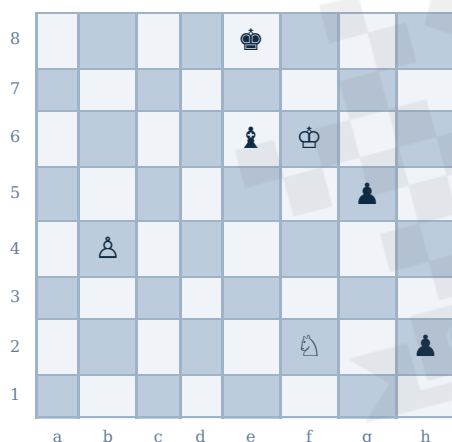
Si tu posición está bajo mucha presión, aunque el material siga igualado, ¿qué recurso suele aliviar la defensa?

- a) **Cambiar piezas para simplificar y bajar el peligro ✓**
- b) Sacar la dama a atacar ella sola por su cuenta
- c) Avanzar los peones que cubren al propio rey ya
- d) Evitar cualquier cambio de piezas a toda costa posible

Por qué. Un ataque necesita piezas: cada una que se cambia le quita fuerza, aunque no se gane material. Por eso quien defiende busca cambios y quien ataca los evita.

508 ★★☆☆☆ est_lx_lwipw_op

Las negras acaban de jugar ...Axe6. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) Rg7
- b) **Rxe6 ✓**
- c) Rg6
- d) Rxc5

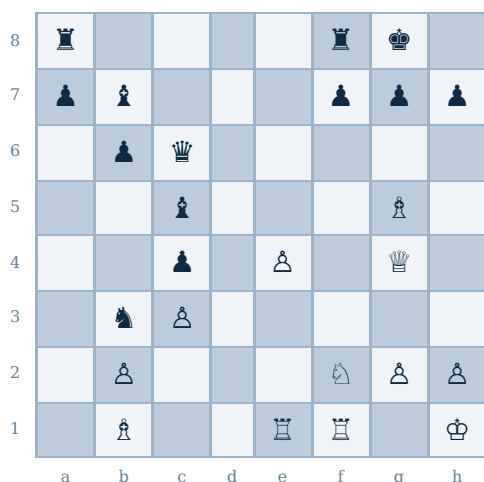
Juegan las blancas

Por qué. Hay algo sin defender, y hay que verlo antes que el rival. La línea: 82.Rxe6 g4 83.Ch1 g3 84.Cxg3. Las otras tintentan, pero fallan: Rxc5? se contesta con 82...h1=T y la ventaja se esfuma; Rg7? se contesta con 82...g4 y las negras quedan mejor; Rg6? se contesta con 82...g4 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1wipw de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1840. Stockfish 16 a profundidad 18: Rxe6 es la mejor (+4,9) y la segunda queda en -0,0; las otras tres opciones quedan en 0,0, -5,8, -5,4 (profundidad 14).

509 ★★☆☆☆ est_lx_27mU0_op

Las negras acaban de jugar ...Cb3. Juegan las blancas y están en apuros. Solo una de estas jugadas salva la partida: ¿cuál?



- a) h3
- b) e5 ✓**
- c) h4
- d) g3

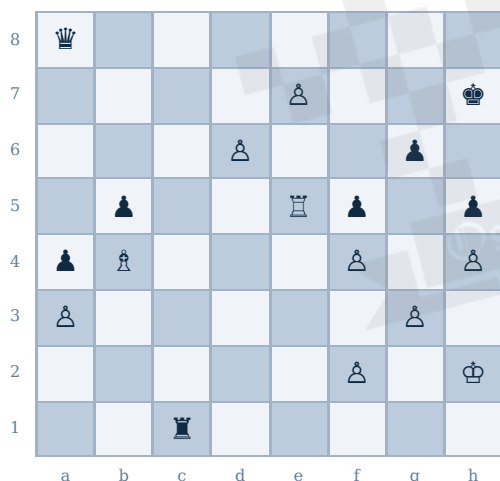
Juegan las blancas

Por qué. La clave es una jugada tranquila: sin jaque ni captura, pero sin defensa. La línea: 22.e5 Dxd2+ 23.Dxd2 Axd2+ 24.Rxd2. Las otras tientan, pero fallan: g3? se contesta con 22...f5 y las negras quedan mejor; h3? se contesta con 22...f6 y la ventaja se esfuma; h4? se contesta con 22...f6 y la ventaja se esfuma.

Cómo se comprobó: Ejercicio 27mU0 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1820. Stockfish 16 a profundidad 18: e5 es la mejor (+2,5) y la segunda queda en 0,0; las otras tres opciones quedan en -2,9, -1,2, -1,3 (profundidad 14).

510 ★★☆☆☆ est_lx_0CJYV

Las negras acaban de jugar ...Tc1. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **b4-e1 ✓**

Juegan las blancas

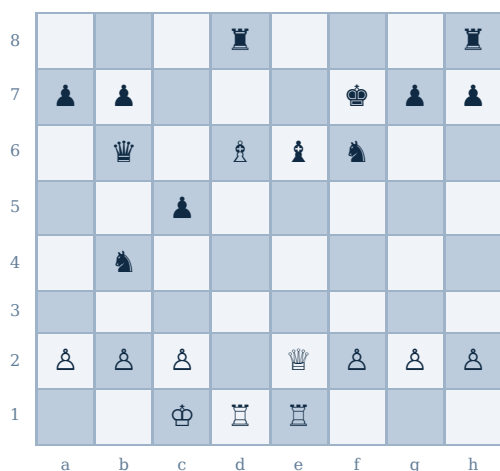
Por qué. La clave es una jugada tranquila: sin jaque ni captura, pero sin defensa. La línea: 43.Ae1 De8 44.d7 Dxd7 45.e8=D.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0CJYV de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2005. Stockfish 16 a profundidad 18: Ae1 es la mejor (+5,2) y la segunda queda en -3,9.

511 ★★☆☆☆ est_lx_1QUsQ

Las negras acaban de jugar ...Axe6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA e2-e6 ✓



Juegan las blancas

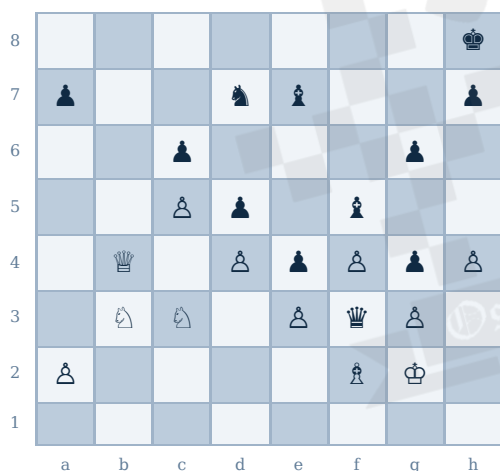
Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 18.Dxe6+ Rg6 19.Te3.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1QUsQ de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2023. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxe6+ es la mejor (+4,6) y la segunda queda en -6,0.

512 ★★☆☆☆ est_lx_1nT8v

Las negras acaban de jugar ...Df3+. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA g2-g1 ✓



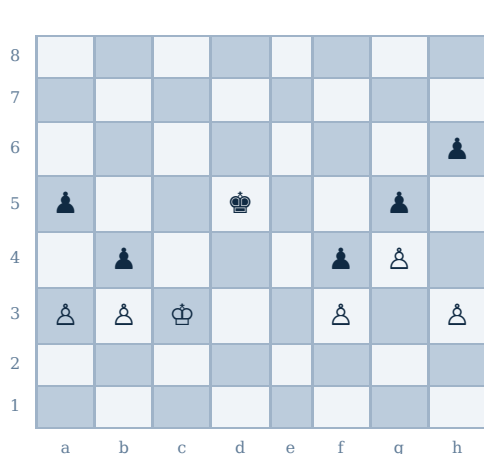
Juegan las blancas

Por qué. Una pieza rival queda atrapada, sin casilla adonde ir. La línea: 41.Rg1 Axh4 42.Cd2 Axc3 43.Cxf3.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1nT8v de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1982. Stockfish 16 a profundidad 18: Rg1 es la mejor (+4,3) y la segunda queda en -0,7.

513 ★★☆☆☆ est_lx_3HNAP

Las negras acaban de jugar ...b4+. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **a3-b4** ✓

Juegan las blancas

Por qué. Es un zugzwang: al rival le toca mover y cualquier jugada lo empeora. La línea: 43.axb4 axb4+ 44.Rd3 Rc5 45.Re4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3HNAP de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2195. Stockfish 16 a profundidad 18: axb4 es la mejor (+3,4) y la segunda queda en -6,3.

Escalón 3 ★★☆☆☆ 13 preguntas

514 ★★☆☆☆ est_pasado

¿Qué es un peón pasado y por qué es fuerte?

- a) Uno doblado en la misma columna que otro peón propio.
- b) Uno que capturó al paso y quedó en columna abierta.
- c) Uno que ya cruzó la mitad del tablero y sigue avanzando solo.
- d) Uno sin peones rivales delante ni al lado: cuesta frenarlo. ✓**

Por qué. En los finales, un peón pasado y lejano suele valer más que un peón de más en el mismo flanco.

515 ★★☆☆☆ est_desequilibrio_material

¿A qué se llama «desequilibrio material» cuando se busca a propósito?

- a) Perder material sin ninguna razón que lo justifique
- b) Jugar toda la partida entera sin usar la dama
- c) Cambiar piezas de distinto tipo pero valor parecido ✓**
- d) Evitar por completo cualquier cambio de piezas

Por qué. Por ejemplo, dos piezas menores contra torre y peón: los puntos dan casi igual, pero la posición que sale favorece a un estilo de juego o al otro. Se busca a propósito para llevar la partida al terreno que uno conoce.

516 ★★☆☆☆ est_ataque_minoria

¿En qué consiste el «ataque de minoría»?

- a) Jugar siempre con menos piezas en el tablero que el rival
- b) Entregar de una sola vez todos los peones de un mismo flanco
- c) Avanzar los pocos peones de un flanco para dejarle una debilidad ✓**
- d) Atacar únicamente con las piezas menores, jamás con las mayores

Por qué. Se avanzan dos peones contra tres, no para coronar sino para cambiarlos y que al rival le quede un peón aislado o retrasado en esa zona. Es el plan típico del Gambito de Dama con estructura Carlsbad.

517 ★★☆☆☆ est_enroques_opuestos

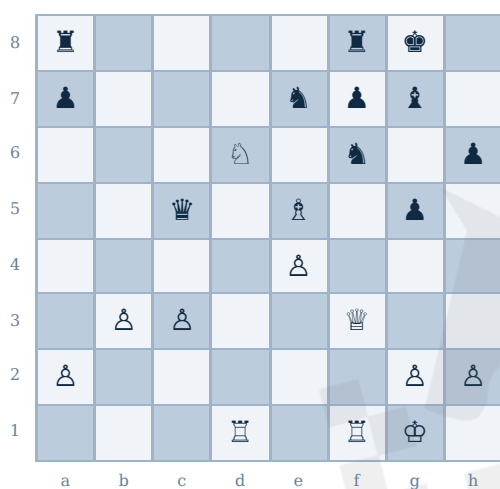
Si las blancas enrocan corto y las negras largo, ¿qué estrategia se vuelve muy fuerte para los dos bandos?

- a) Cambiar todas las piezas para llegar a un final
- b) Avanzar los peones contra el rey del rival ✓**
- c) No mover ningún peón por el resto de la partida
- d) Volver a enrocar hacia el flanco contrario

Por qué. Como el propio rey está en el otro flanco, avanzar esos peones no lo debilita: es ataque puro y sin costo. Se convierte en una carrera, y ahí cada tiempo vale una pieza.

518 ★★☆☆☆ est_lx_2wlcJ_op

Las negras acaban de jugar ...Dc5+. Juegan las blancas y están en apuros. Solo una de estas jugadas salva la partida: ¿cuál?



Juegan las blancas

a) Ad4 ✓

b) Td4

c) Df2

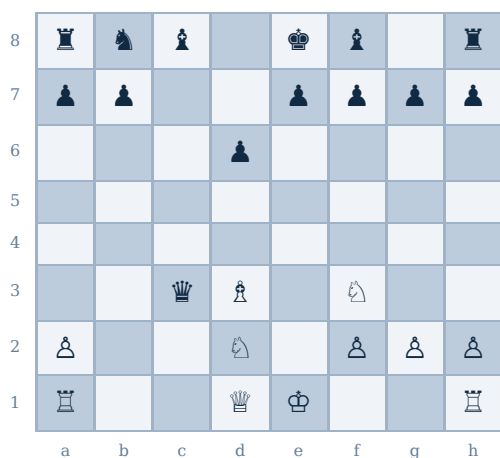
d) Rh1

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 24.Ad4 Dxd6 25.e5 Dc7 26.exf6. Las otras tintentan, pero fallan: Td4? se contesta con 24...Dxe5 y las negras quedan mejor; Rh1? se contesta con 24...Dxe5 y las negras quedan mejor; Df2? se contesta con 24...Dxe5 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2wlcJ de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2135. Stockfish 16 a profundidad 18: Ad4 es la mejor (+1,9) y la segunda queda en -5,6; las otras tres opciones quedan en -5,7, -5,9, -5,9 (profundidad 14).

519 ★★★★★ est_lx_0ASzV_op

Las negras acaban de jugar ...Dxc3. Juegan las blancas y están en apuros. Solo una de estas jugadas salva la partida: ¿cuál?



Juegan las blancas

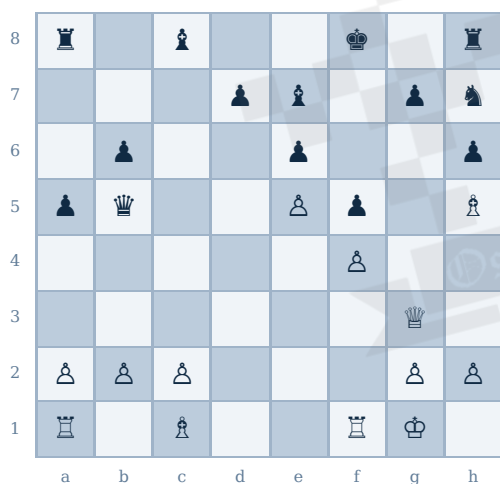
- a) Ab5+
- b) Da4+
- c) Axf7
- d) Tc1 ✓

Por qué. Es una enfilada: la pieza de adelante se va y cae la de atrás. La línea: 11.Tc1 Dxd3 12.Txc8+ Rd7 13.Dc1. Las otras tientan, pero fallan: Ab5+? se contesta con 11...Cc6 y la ventaja se esfuma; Da4+? se contesta con 11...Ad7 y las negras quedan mejor; Axf7? se contesta con 11...Cc6 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0ASzV de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2289. Stockfish 16 a profundidad 18: Tc1 es la mejor (+2,8) y la segunda queda en -1,7; las otras tres opciones quedan en -1,4, -5,0, -2,4 (profundidad 14).

520 ★★★★★ est_lx_0iPPK_op

Las negras acaban de jugar ...Dxb5. Juegan las blancas y están en apuros. Solo una de estas jugadas salva la partida: ¿cuál?



Juegan las blancas

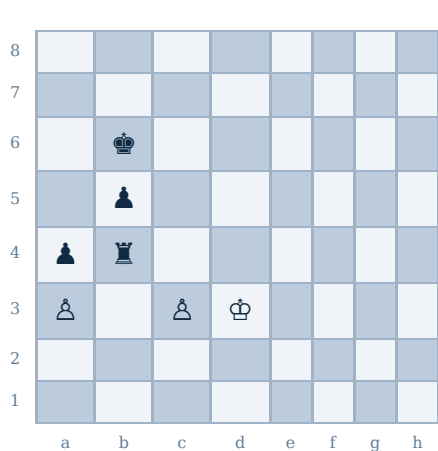
- a) Dxc7+
- b) Ag6
- c) Dg4
- d) Dg6 ✓

Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 17.Dg6 Ac5+ 18.Ae3 Axe3+ 19.Rh1. Las otras tientan, pero fallan: Dxc7+? se contesta con 17...Rxc7 y las negras quedan mejor; Ag6? se contesta con 17...Rg8 y las negras quedan mejor; Dg4? se contesta con 17...Ac5+ y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0iPPK de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2445. Stockfish 16 a profundidad 18: Dg6 es la mejor (+2,1) y la segunda queda en -1,5; las otras tres opciones quedan en -8,6, -3,8, -10,2 (profundidad 14).

521 ★★☆☆☆ est_lx_0tWIu

Las negras acaban de jugar ...Txb4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **c3-b4** ✓

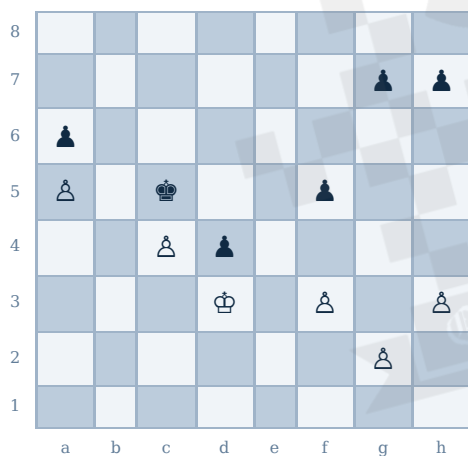
Juegan las blancas

Por qué. Es un zugzwang: al rival le toca mover y cualquier jugada lo empeora. La línea: 70.cxb4 Rc6 71.Re4 Rd6 72.Rd4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0tWIu de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2142. Stockfish 16 a profundidad 18: cxb4 es la mejor (+7,5) y la segunda queda en -6,4.

522 ★★☆☆☆ est_lx_0MHx0

Las negras acaban de jugar ...f5. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA **f3-f4** ✓

Juegan las blancas

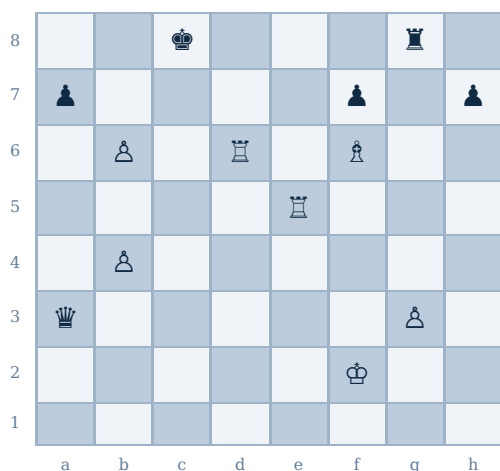
Por qué. La clave es una jugada tranquila: sin jaque ni captura, pero sin defensa. La línea: 35.f4 h6 36.g4 g6 37.g5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0MHx0 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2424. Stockfish 16 a profundidad 18: f4 es la mejor (+2,7) y la segunda queda en -4,5.

523 ★★★★★ est_lx_2Urcw

Las negras acaban de jugar ...Dxa3. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA e5-c5 ✓



Juegan las blancas

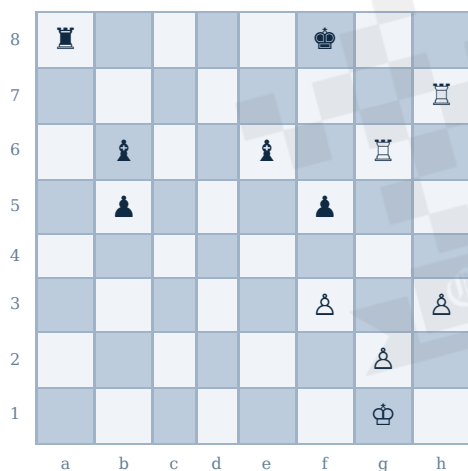
Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 36.Tc5+ Rb7 37.Tc7+ Rb8 38.Ae5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2Urcw de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2622. Stockfish 16 a profundidad 18: Tc5+ es la mejor (+3,9) y la segunda queda en -0,2.

524 ★★★★★ est_lx_2bbYX

Las negras acaban de jugar ...Ab6+. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA g1-h2 ✓



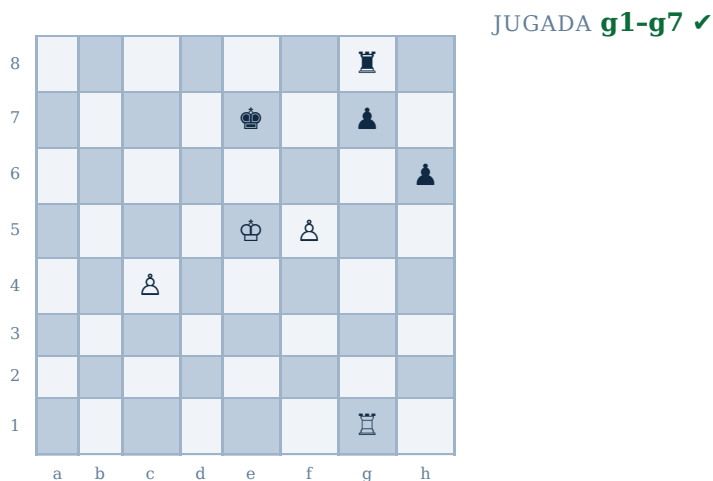
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 41.Rh2 Ag8 42.Tf6+ Re8 43.Tg7.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2bbYX de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2594. Stockfish 16 a profundidad 18: Rh2 es la mejor (+3,6) y la segunda queda en -1,7.

525 ★★★★★ est_lx_2kiPW

Las negras acaban de jugar ...h6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



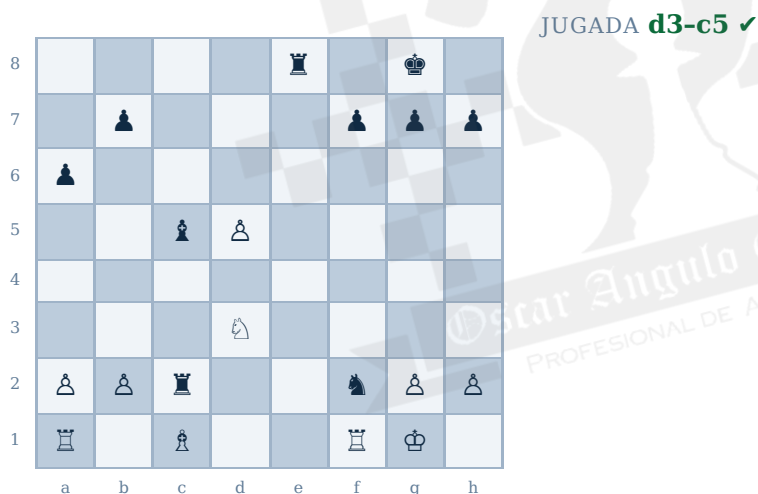
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 44.Txg7+ Txg7 45.f6+ Rf7 46.fxg7.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2kiPW de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2473. Stockfish 16 a profundidad 18: Txg7+ es la mejor (+7,0) y la segunda queda en +0,1.

526 ★★★★★ est_lx_31VMI

Las negras acaban de jugar ...Cxf2. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



Juegan las blancas

Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 23.Cxc5 Tee2 24.Af4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 31VMI de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2400. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxc5 es la mejor (+3,4) y la segunda queda en -4,1.

Escalón 4 ★★★★★ 12 preguntas

527 ★★★★★ est_dos_debilidades

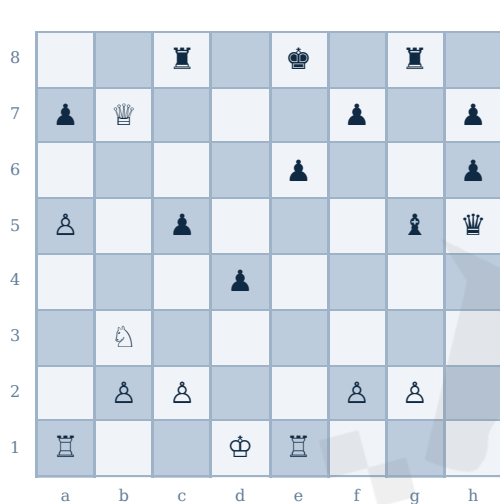
¿Qué dice el principio de las dos debilidades?

- a) Que nunca hay que dejarse dos peones débiles en el tablero.
- b) Que hace falta una segunda debilidad, en el otro flanco. ✓**
- c) Que hay que atacar primero la debilidad más grande.
- d) Que dos piezas mal puestas equivalen a un peón menos.

Por qué. Es cómo se convierte una ventaja chica en punto entero: se fija la primera debilidad, se lleva el juego al otro flanco y la defensa se parte. Sin la segunda, casi todo se aguanta.

528 ★★★★★ est_lx_1KoGF

Las negras acaban de jugar ...Dh5+. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **g2-g4** ✓

Juegan las blancas

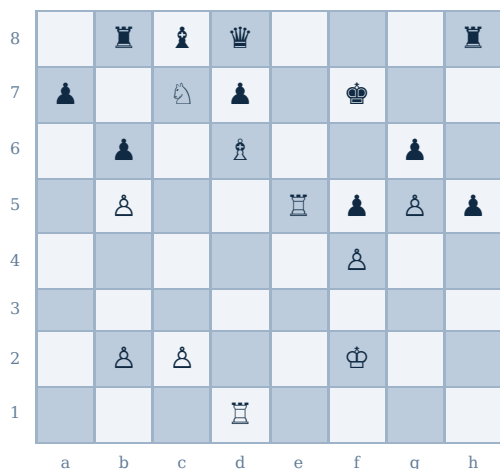
Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 24.g4 Dxc4+ 25.f3 Df5 26.Dxc8+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1KoGF de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2312. Stockfish 16 a profundidad 18: g4 es la mejor (+3,4) y la segunda queda en -0,2.

529 ★★★★★ est_lx_2Che7

Las negras acaban de jugar ...g6. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **d1-e1** ✓



Juegan las blancas

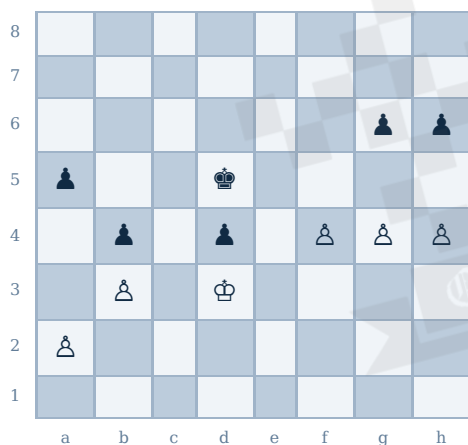
Por qué. La clave es una jugada tranquila: sin jaque ni captura, pero sin defensa. La línea: 24.Tde1 Ab7 25.Te7+ Dxe7 26.Txe7+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2Che7 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2357. Stockfish 16 a profundidad 18: Tde1 es la mejor (+2,2) y la segunda queda en -2,9.

530 ★★★★★ est_lx_0UBYZ

Las negras acaban de jugar ...a5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **h4-h5** ✓



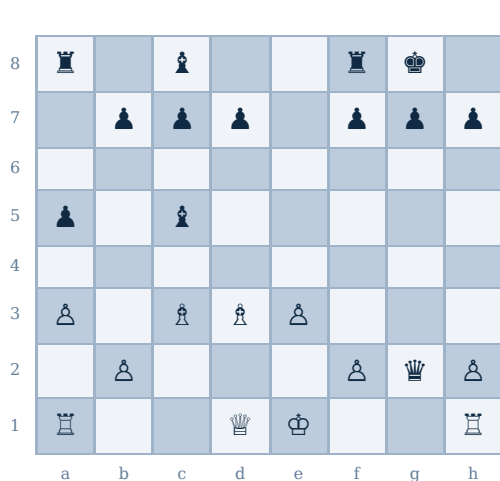
Juegan las blancas

Por qué. Es un zugzwang: al rival le toca mover y cualquier jugada lo empeora. La línea: 38.h5 gxh5 39.gxh5 Rc5 40.Re4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0UBYZ de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2464. Stockfish 16 a profundidad 18: h5 es la mejor (+4,5) y la segunda queda en 0,0.

531 ★★★★★ est_lx_0Vk7k

Las negras acaban de jugar ...Dxg2. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA **d1-h5** ✓

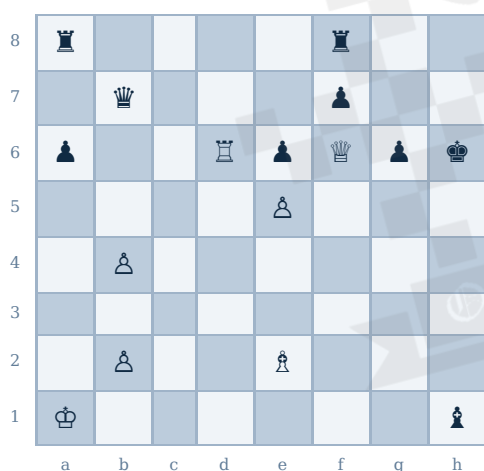
Juegan las blancas

Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 14.Dh5 g6 15.Dh6 f6 16.O-O-O.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0Vk7k de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2742. Stockfish 16 a profundidad 18: Dh5 es la mejor (+2,3) y la segunda queda en -0,4.

532 ★★★★★ est_lx_0dkq9

Las negras acaban de jugar ...Rxf6. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA **d6-d4** ✓

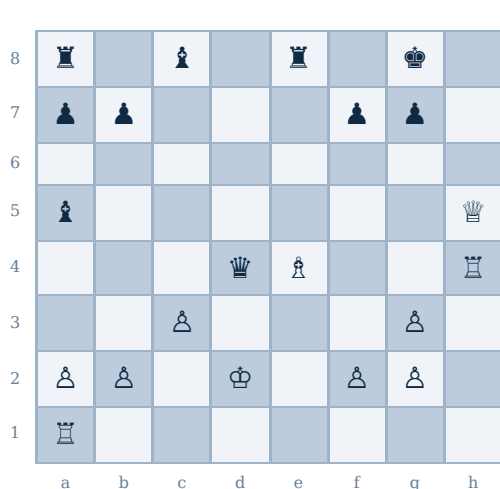
Juegan las blancas

Por qué. La clave es una jugada tranquila: sin jaque ni captura, pero sin defensa. La línea: 34.Td4 Ae4 35.Ad3 Ta7 36.Txe4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0dkq9 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2686. Stockfish 16 a profundidad 18: Td4 es la mejor (+2,4) y la segunda queda en -2,0.

533 ★★★★★☆ est_lx_16uUz

Las negras acaban de jugar ...Dxd4+. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **d2-c1** ✓

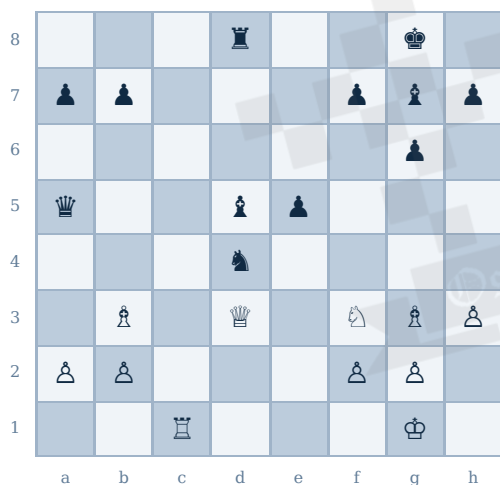
Juegan las blancas

Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 20.Rc1 g6 21.Dh7+ Rf8 22.cxd4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 16uUz de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2419. Stockfish 16 a profundidad 18: Rc1 es la mejor (+7,0) y la segunda queda en 0,0.

534 ★★★★★☆ est_lx_1Kchr

Las negras acaban de jugar ...Axd5. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA **f3-d4** ✓

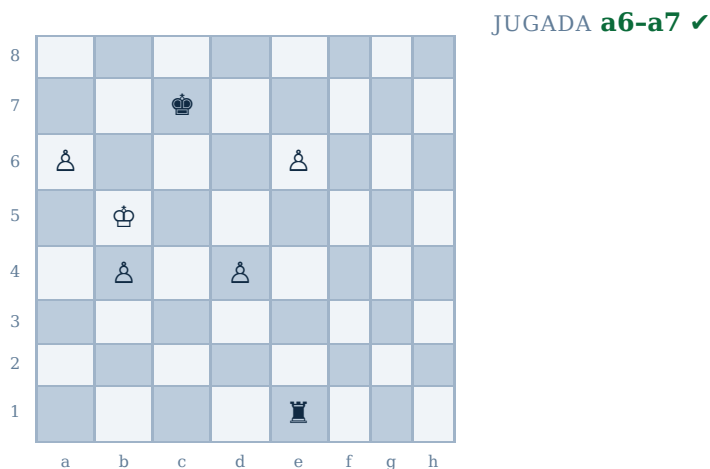
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 23.Cxd4 exd4 24.Ac7 Tc8 25.Axa5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1Kchr de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2431. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxd4 es la mejor (+2,1) y la segunda queda en -1,7.

535 ★★★★★ est_lx_2MKLT

Las negras acaban de jugar ...Te1. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



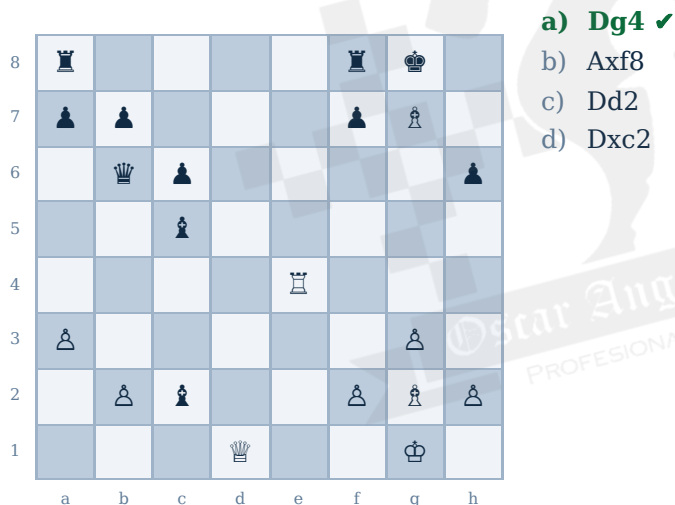
Juegan las blancas

Por qué. La clave es una jugada tranquila: sin jaque ni captura, pero sin defensa. La línea: 50.a7 Rb7 51.d5 Rxa7 52.Rc6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2MKLT de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2737. Stockfish 16 a profundidad 18: a7 es la mejor (+6,0) y la segunda queda en +0,0.

536 ★★★★★ est_lx_2fAAb_op

Las negras acaban de jugar ...Axc2. Juegan las blancas y están en apuros. Solo una de estas jugadas salva la partida: ¿cuál?



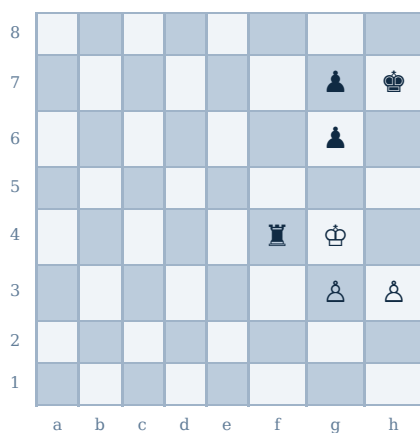
Juegan las blancas

Por qué. Es un ataque a la descubierta: al moverse una pieza, se destapa otra. La línea: 25.Dg4 Axe4 26.Axe4 f5 27.Dg6. Las otras tientan, pero fallan: Dxc2? se contesta con 25...Rxc2 y la ventaja se esfuma; Axf8? se contesta con 25...Axf2+ y las negras quedan mejor; Dd2? se contesta con 25...Axe4 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2fAAb de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2550. Stockfish 16 a profundidad 18: Dg4 es la mejor (+1,9) y la segunda queda en -2,3; las otras tres opciones quedan en -1,4, -7,4, -5,0 (profundidad 14).

537 ★★★★★ est_lx_2z3yK

Las negras acaban de jugar ...Txf4+. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **g4-f4** ✓

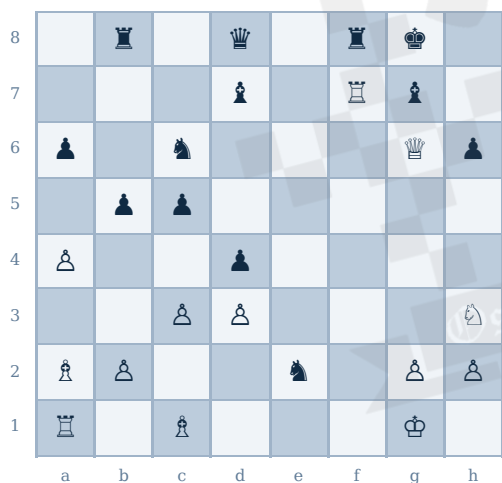
Juegan las blancas

Por qué. Es un zugzwang: al rival le toca mover y cualquier jugada lo empeora. La línea: 57.Rxf4 Rh6 58.g4 g5+ 59.Rf5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2z3yK de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2713. Stockfish 16 a profundidad 18: Rxf4 es la mejor (+7,8) y la segunda queda en +0,1.

538 ★★★★★ est_lx_34UfK

Las negras acaban de jugar ...Ce2+. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **g1-h1** ✓

Juegan las blancas

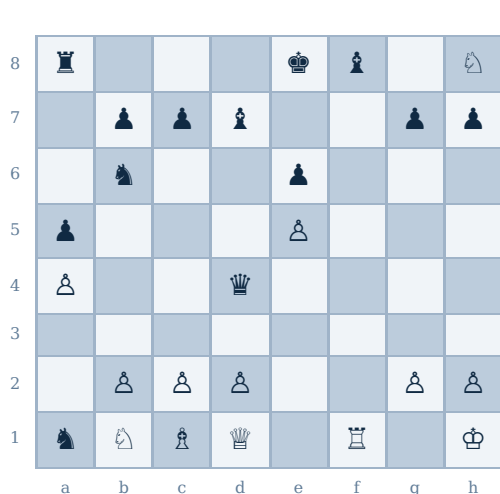
Por qué. La clave es una jugada tranquila: sin jaque ni captura, pero sin defensa. La línea: 20.Rh1 Txh7 21.Axf7+ Rh8 22.Cg5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 34UfK de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2678. Stockfish 16 a profundidad 18: Rh1 es la mejor (+4,8) y la segunda queda en -1,6.

Escalón 5 ★★★★★ 5 preguntas

539 ★★★★★ est_lx_0w2ha

Las negras acaban de jugar ...Ad7. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **d1-h5** ✓

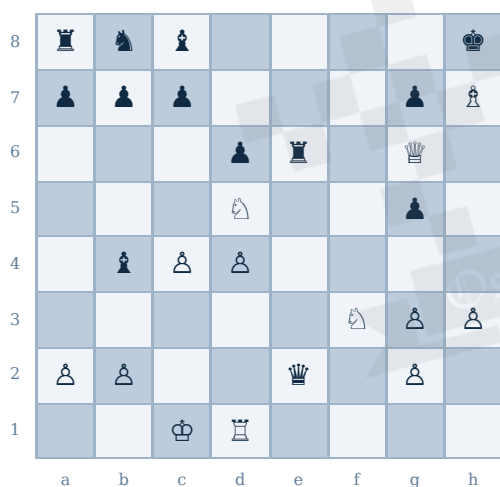
Juegan las blancas

Por qué. La clave es una jugada tranquila: sin jaque ni captura, pero sin defensa. La línea: 14.Dh5+ g6 15.Txf8+ Rxf8 16.Dxh7.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0w2ha de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2793. Stockfish 16 a profundidad 18: Dh5+ es la mejor (+7,1) y la segunda queda en -2,7.

540 ★★★★★ est_lx_1QdoL

Las negras acaban de jugar ...Te6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **g6-h5** ✓

Juegan las blancas

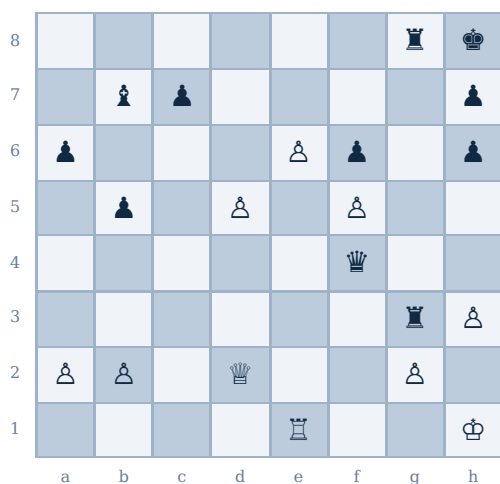
Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 18.Dh5 Th6 19.Df7 Dxc4+ 20.Rb1.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1QdoL de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2806. Stockfish 16 a profundidad 18: Dh5 es la mejor (+5,1) y la segunda queda en +0,4.

541 ★★★★★ est_lx_1vhYz

Las negras acaban de jugar ...Dxf4. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA d2-f4 ✓



Juegan las blancas

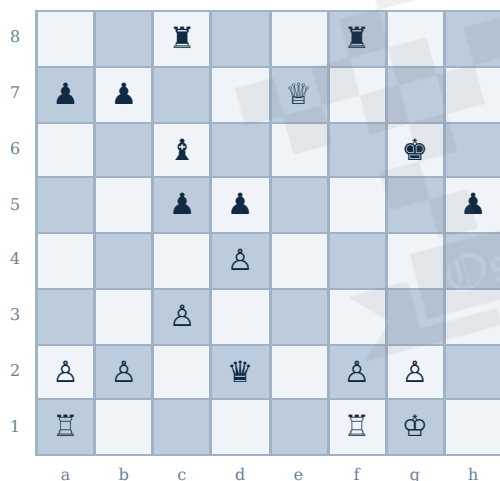
Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 31.Dxf4 Tg2 32.Dd4 T2g3 33.Te2.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1vhYz de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2881. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxf4 es la mejor (+2,7) y la segunda queda en recibe mate en 5.

542 ★★★★★ est_lx_3LHop

Las negras acaban de jugar ...Rg6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA f2-f4 ✓



Juegan las blancas

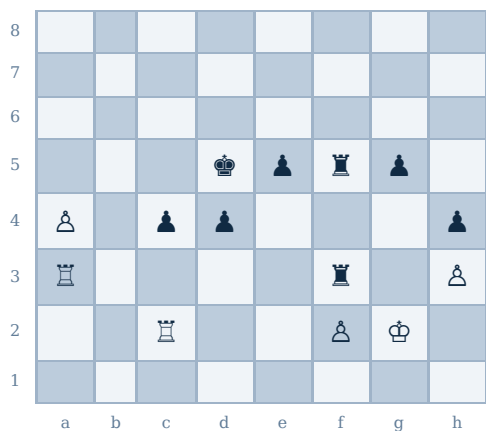
Por qué. La clave es una jugada tranquila: sin jaque ni captura, pero sin defensa. La línea: 27.f4 Tce8 28.f5+ Txf5 29.Dd6+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3LHop de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2827. Stockfish 16 a profundidad 18: f4 es la mejor (+3,3) y la segunda queda en -2,7.

543 ★★★★★ est_lx_3PJKB

Las negras acaban de jugar ...Txf3. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **a3-f3** ✓



Juegan las blancas

Por qué. La clave es una jugada tranquila: sin jaque ni captura, pero sin defensa. La línea: 37.Txf3 Txf3 38.Rxf3 e4+ 39.Rg2.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3PJKB de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2849. Stockfish 16 a profundidad 18: Txf3 es la mejor (+1,2) y la segunda queda en -4,8.



Qué mide. Ver jugadas sin mover las piezas, contar capturas en orden y encontrar jugadas intermedias.

Cuando está flojo. Calcula corto o se pierde a las dos jugadas: ve el primer golpe pero no la respuesta.

Qué entrenar. Resolver cinco ejercicios diarios sin mover las piezas, diciendo la variante completa en voz alta.

Escalón 1 ★★★★★ 28 preguntas

544 ★★★★★ cal_casilla_color

Sin mirar el tablero: ¿de qué color es la casilla f5?

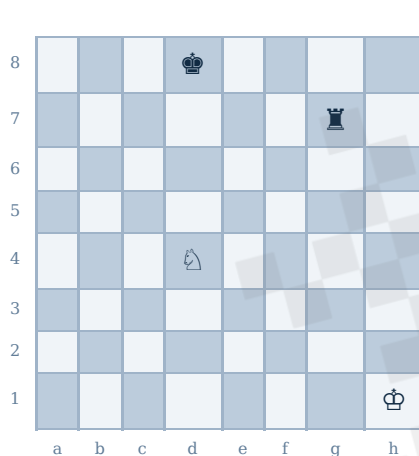
- a) Depende del lado.
- b) Es blanca. ✓**
- c) Es negra.
- d) No existe f5.

Por qué. Truco: si la letra y el número son "uno par y otro impar", la casilla es blanca. Saberlo ayuda en los finales de alfiles.

Cómo se comprobó: color de casilla calculado con la fórmula habitual (columna + fila)

545 ★★★★★ cal_jaque_doble

Haz clic en la casilla desde la que tu caballo daría jaque al rey negro y atacaría la torre a la vez.



CASILLA **e6** ✓

Juegan las blancas

Por qué. Antes de mover un caballo, mira sus 8 saltos: la horquilla casi siempre está en uno que no miraste.

Cómo se comprobó: el salto es legal y desde esa casilla el caballo ataca al rey y a la torre negros

546 ★★★★★ cal_torre_bloqueo

¿Puede una torre saltar por encima de otras piezas?

- a) Solo en su primera jugada de la partida.
- b) Sí, pero solo por encima de los peones.
- c) No: se detiene en la primera pieza del camino. ✓**
- d) Sí, siempre y por encima de cualquier pieza.

Por qué. Salvo el caballo, ninguna pieza salta por encima de otra: la torre se detiene en la primera pieza que encuentra en su línea de movimiento.

547 ★☆☆☆☆ cal_orden_capturas

Al calcular una serie de capturas en una misma casilla, ¿qué principio general conviene seguir?

- a) No capturar nunca con peones en esa casilla.
- b) Capturar siempre primero con la dama, que manda.
- c) Capturar primero con la pieza de menor valor. ✓**
- d) Capturar siempre con la pieza más valiosa.

Por qué. La regla práctica es "capturar de menor a mayor valor": si la secuencia de cambios se corta a mitad de camino, no arriesgaste tu pieza más valiosa de entrada.

548 ★☆☆☆☆ cal_diagonal

Sin mirar el tablero: ¿un alfil que está en e4 puede llegar en una jugada a a8 (si el camino está libre)?

- a) No: e4 y a8 son de colores distintos.
- b) No: un alfil no cruza tantas casillas.
- c) Solo si es el alfil de casillas negras.
- d) Sí: e4, d5, c6, b7 y a8 van en diagonal. ✓**

Por qué. Ver las diagonales sin mover las piezas es media batalla del cálculo. El truco: de e4 hacia arriba y a la izquierda, letra que baja y número que sube.

Cómo se comprobó: e4 y a8 están en la misma diagonal (misma suma de columna y fila)

549 ★☆☆☆☆ cal_candidatas

Antes de calcular a fondo, ¿qué conviene hacer primero?

- a) Elegir dos o tres jugadas candidatas y calcularlas. ✓**
- b) Cambiar piezas para simplificar la posición.
- c) Calcular hasta el final la primera que se ocurra.
- d) Mirar cuánto tiempo le queda al rival en el reloj.

Por qué. Sin lista de candidatas se calcula mucho y se elige mal: casi siempre la buena era la que nunca se miró.

550 ★☆☆☆☆ cal_que_es_calcular

En ajedrez, ¿qué significa exactamente «calcular»?

- a) Sumar el tiempo que queda en el propio reloj
- b) Contar cuántas piezas quedan sobre el tablero de juego
- c) Ver en la cabeza jugadas futuras y sus consecuencias ✓**
- d) Aprenderse de memoria variantes de apertura

Por qué. Es seguir una secuencia concreta —mi jugada, su respuesta, mi jugada— sin tocar las piezas, y saber cómo queda el tablero al final. No es adivinar: es verificar.

551 ★☆☆☆☆ cal_contar_atacantes

Antes de lanzar una serie de capturas en una casilla, ¿qué es fundamental contar primero?

- a) El tiempo que a cada uno le queda en el reloj
- b) El color de la casilla donde se cruzan las piezas
- c) Solo cuántas piezas propias quedan todavía en el tablero
- d) Cuántos atacan, cuántos defienden y qué vale cada uno ✓**

Por qué. No alcanza con contar cabezas: importa el orden de valor. Tres atacantes contra dos defensores puede ser mal negocio si los atacantes son la dama y las torres.

552 ★☆☆☆☆ cal_a_ciegas

¿Para qué sirve practicar cálculo «a ciegas», visualizando sin mover las piezas?

- a) Para no tener que aprender la regla del enroque
- b) Para memorizar aperturas mucho más rápido
- c) Para entrenar a ver el tablero futuro en la cabeza ✓**
- d) Para poder jugar torneos sin tablero delante de uno

Por qué. Obliga a construir la imagen de la posición futura sin apoyarse en lo que se ve. Es exactamente la habilidad que falla cuando una combinación «se veía bien» y no funcionaba.

553 ★☆☆☆☆ cal_amenaza_rival

Antes de decidir una jugada, ¿qué conviene revisar además de las propias ideas?

- a) Qué amenaza el rival con lo que acaba de jugar ✓**
- b) Cómo terminó la última partida que se jugó
- c) Solo cuántas piezas propias quedan en el tablero
- d) De qué color es la casilla del propio rey

Por qué. La pregunta que más partidas salva es «¿para qué jugó eso?». Ejecutar el propio plan sin mirar la amenaza del rival es la causa número uno de las derrotas por descuido.

554 ★☆☆☆☆ cal_amenaza_de_mate

Si el rival amenaza dar mate en su jugada siguiente, ¿qué prioridad tiene atender esa amenaza?

- a) Máxima: antes que cualquier plan propio ✓**
- b) Solo en los finales, nunca en la apertura
- c) Ninguna: se puede ignorar si uno gana material
- d) Solo importa si al rival le queda la dama

Por qué. El mate termina la partida, así que anula cualquier otra cuenta. Aunque estés ganando una torre del otro lado del tablero, primero se para el mate — aunque cueste material.

555 ★☆☆☆☆ cal_ver_vs_calcular

¿Cuál es la diferencia entre «ver» una idea táctica y «calcularla»?

- a) No se puede ver una idea sin calcularla antes
- b) Son exactamente lo mismo, no hay ninguna diferencia
- c) Calcular es más lento y además menos preciso
- d) Verla es notarla; calcularla es comprobar que sirve ✓**

Por qué. Reconocer el patrón es el chispazo; calcular es el trabajo de confirmar que en esta posición concreta funciona. Muchos errores vienen de jugar el chispazo sin hacer el trabajo.

556 ★☆☆☆☆ cal_entrenar_puzles

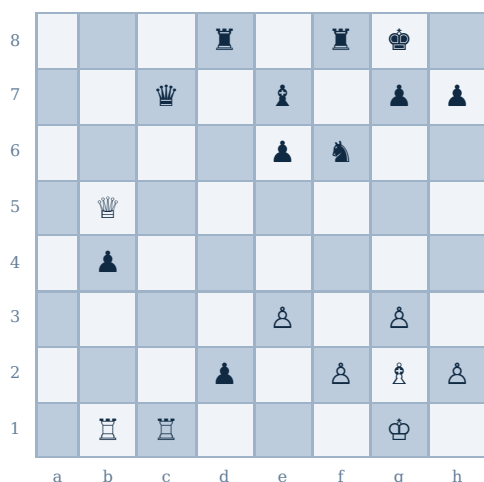
¿Cuál es una de las formas más efectivas de entrenar la capacidad de cálculo?

- a) Resolver ejercicios tácticos con regularidad ✓**
- b) No analizar nunca las propias partidas
- c) Memorizar únicamente variantes de apertura
- d) Jugar solo partidas rapidísimas, sin pensar

Por qué. Los puzles entrenan las dos mitades: reconocer el patrón y calcular hasta confirmarlo. Y conviene resolverlos sin mover las piezas, que es como hay que hacerlo en la partida.

557 ★☆☆☆☆ cal_lx_0IVo3_op

Las negras acaban de jugar ...cxd2. Juegan las blancas y están en apuros. Solo una de estas jugadas salva la partida: ¿cuál?



- a) Td1
- b) Txb4
- c) Txc7 ✓
- d) Tf1

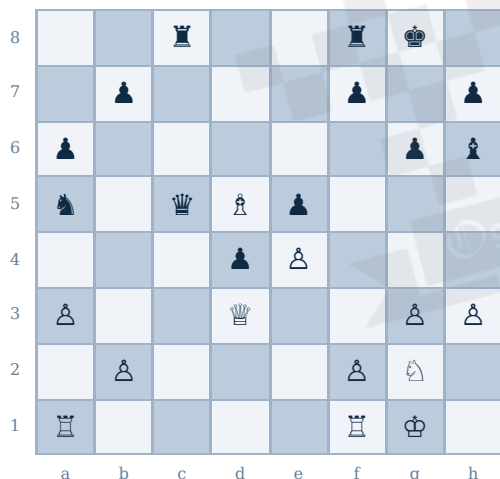
Juegan las blancas

Por qué. Hay algo sin defender, y hay que verlo antes que el rival. La línea: 28.Txc7 d1=T+ 29.Txd1 Txd1+ 30.Af1. Las otras tientan, pero fallan: Txb4? se contesta con 28...dxc1=D+ y las negras quedan mejor; Td1? se contesta con 28...Dc2 y las negras quedan mejor; Tf1? se contesta con 28...Rh8 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0IVo3 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 983. Stockfish 16 a profundidad 18: Txc7 es la mejor (+2,6) y la segunda queda en -5,8; las otras tres opciones quedan en -13,5, -6,1, -6,1 (profundidad 14).

558 ★☆☆☆☆ cal_lx_0JHet_op

Las negras acaban de jugar ...Dc5. Juegan las blancas y están en apuros. Solo una de estas jugadas salva la partida: ¿cuál?



- a) Axb7
- b) Dxa6
- c) Axf7+
- d) b4 ✓

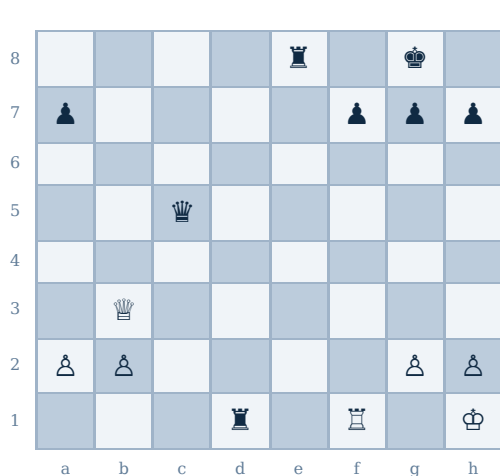
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 23.b4 Dc3 24.Dxc3 dxc3 25.bxa5. Las otras tientan, pero fallan: Axf7+? se contesta con 23...Txf7 y las negras quedan mejor; Axb7? se contesta con 23...Cxb7 y las negras quedan mejor; Dxa6? se contesta con 23...bxa6 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0JHet de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1630. Stockfish 16 a profundidad 18: b4 es la mejor (+2,0) y la segunda queda en -0,9; las otras tres opciones quedan en -4,9, -5,6, -7,1 (profundidad 14).

559 ★☆☆☆☆ cal_lx_1FlQw

Las negras acaban de jugar ...Txd1. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)



JUGADA **b3-f7** ✓

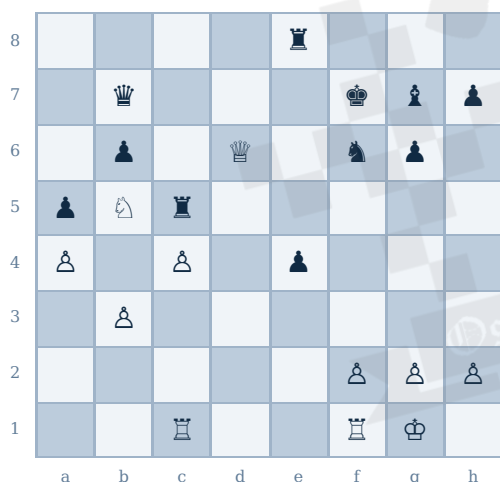
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 22.Dxf7+ Rh8 23.Dxe8+ Df8 24.Dxf8#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1FlQw de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1285. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxf7+ es la mejor (mate en 3) y la segunda queda en +0,1.

560 ★☆☆☆☆ cal_lx_1dUp_op

Las negras acaban de jugar ...Rxf7. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) Dc7+
- b) Dxc5** ✓
- c) Dd7+
- d) Dxf6+

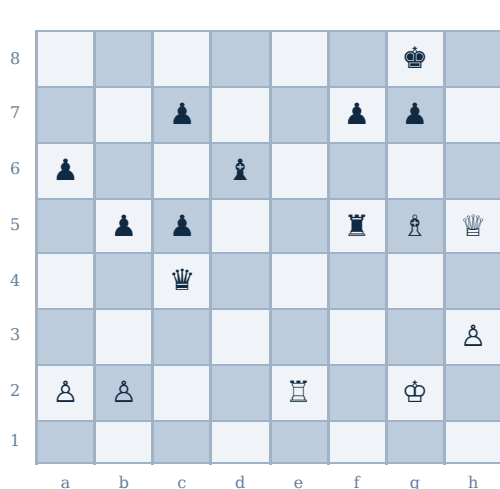
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 26.Dxc5 bxc5 27.Cd6+ Rg8 28.Cxb7. Las otras tientan, pero fallan: Dxf6+? se contesta con 26...Rxf6 y las negras quedan mejor; Dc7+? se contesta con 26...Dxc7 y las negras quedan mejor; Dd7+? se contesta con 26...Dxd7 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1dUp de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1366. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxc5 es la mejor (+3,6) y la segunda queda en -3,4; las otras tres opciones quedan en -5,1, -6,5, -6,4 (profundidad 14).

561 ★☆☆☆☆ cal_lx_lgc7t

Las negras acaban de jugar ...Txf5. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)



JUGADA e2-e8 ✓

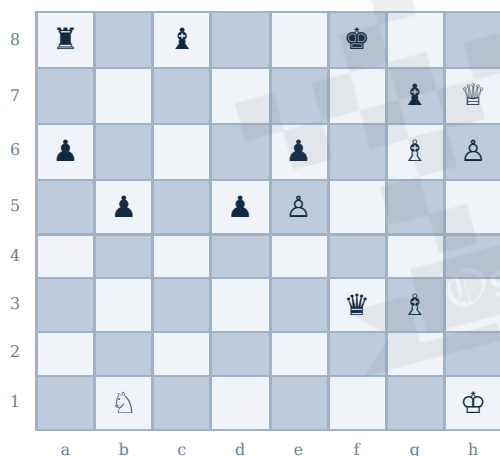
Juegan las blancas

Por qué. Es una atracción: se arrastra a una pieza (a menudo el rey) a una casilla fatal. La línea: 36.Te8+ Af8 37.Txf8+ Rxf8 38.Dh8#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1gc7t de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1292. Stockfish 16 a profundidad 18: Te8+ es la mejor (mate en 3) y la segunda queda en -6,2.

562 ★☆☆☆☆ cal_lx_2WCyn

Las negras acaban de jugar ...Df3+. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA h1-h2 ✓

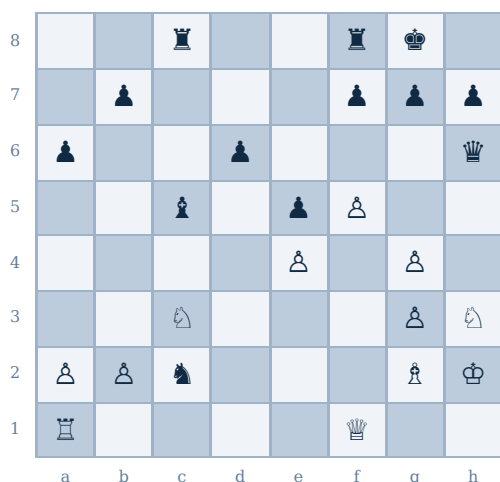
Juegan las blancas

Por qué. Una pieza rival queda atrapada, sin casilla adonde ir. La línea: 33.Rh2 Ta7 34.hxg7+ Txg7 35.Dh8+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2WCyn de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1443. Stockfish 16 a profundidad 18: Rh2 es la mejor (+2,4) y la segunda queda en -8,0.

563 ★☆☆☆☆ cal_lx_2WvX1_op

Las negras acaban de jugar ...Dh6. Juegan las blancas y están en apuros. Solo una de estas jugadas salva la partida: ¿cuál?



- a) Dxa6
- b) f6
- c) a3
- d) g5 ✓

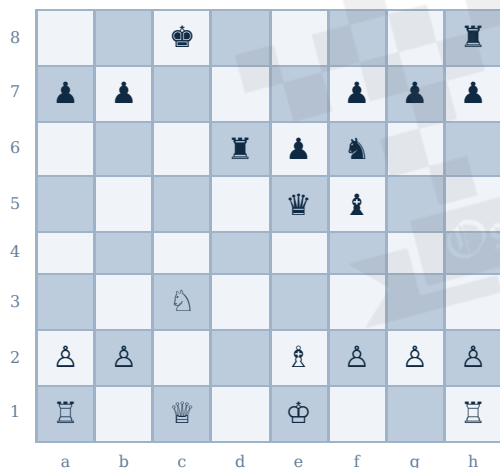
Juegan las blancas

Por qué. Una pieza rival queda atrapada, sin casilla adonde ir. La línea: 19.g5 Dh5 20.Af3 Dxf3 21.Dxf3. Las otras tientan, pero fallan: Dxa6? se contesta con 19...bxa6 y las negras quedan mejor; f6? se contesta con 19...Dxf6 y las negras quedan mejor; a3? se contesta con 19...f6 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2WvX1 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1519. Stockfish 16 a profundidad 18: g5 es la mejor (+2,8) y la segunda queda en -3,0; las otras tres opciones quedan en -10,0, -4,7, -3,9 (profundidad 14).

564 ★☆☆☆☆ cal_lx_2XstJ

Las negras acaban de jugar ...Cf6. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA c3-b5 ✓

Juegan las blancas

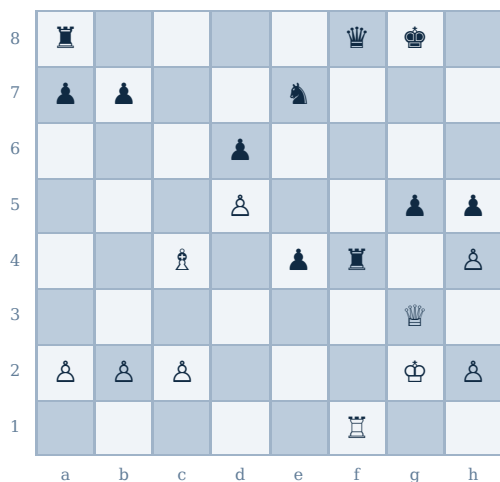
Por qué. Es un ataque a la descubierta: al moverse una pieza, se destapa otra. La línea: 15.Cb5+ Tc6 16.Cxa7+ Rd7 17.Cxc6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2XstJ de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1196. Stockfish 16 a profundidad 18: Cb5+ es la mejor (+2,6) y la segunda queda en -0,9.

565 ★☆☆☆☆ cal_lx_0alyP

Las negras acaban de jugar ...Txf4. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **g3-g5** ✓



Juegan las blancas

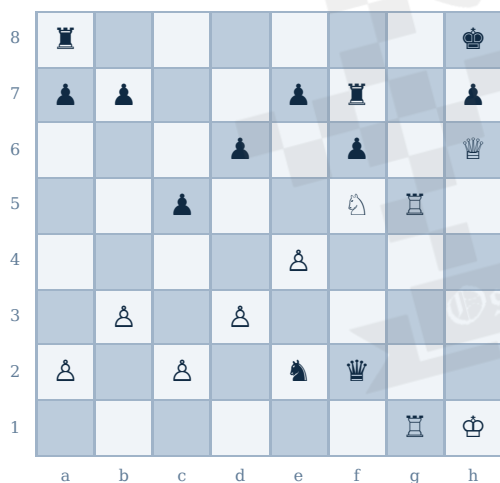
Por qué. La línea: 28.Dxg5+ Dg7 29.Dxg7+ Rxg7 30.Txf4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0a1yP de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1770. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxg5+ es la mejor (+2,1) y la segunda queda en -5,9.

566 ★☆☆☆☆ cal_lx_2BNXi

Las negras acaban de jugar ...Rh8. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **g5-g7** ✓



Juegan las blancas

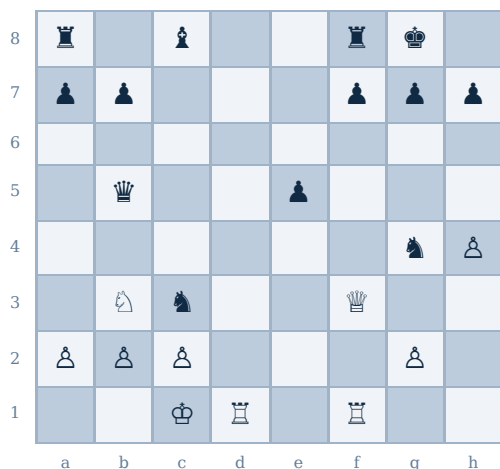
Por qué. La línea: 31.Tg7 Dxg1+ 32.Txg1 Cxg1 33.Rxg1.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2BNXi de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1702. Stockfish 16 a profundidad 18: Tg7 es la mejor (+3,7) y la segunda queda en +0,3.

567 ★☆☆☆☆ cal_lx_3F8sW

Las negras acaban de jugar ...Cxc3. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA **f3-f7** ✓



Juegan las blancas

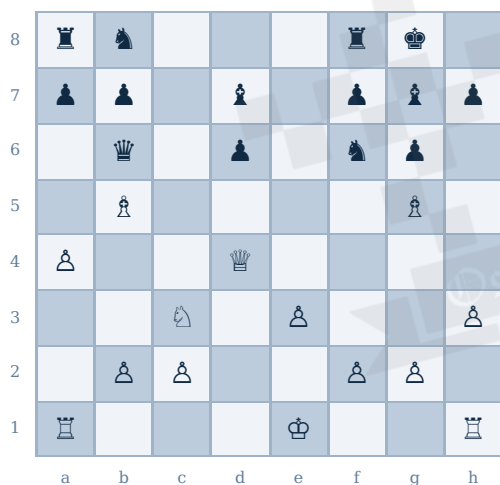
Por qué. Hay un sacrificio: se entrega material para ganar más. La línea: 20.Dxf7+ Txf7 21.Td8+ De8 22.Txe8+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3F8sW de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1780. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxf7+ es la mejor (mate en 4) y la segunda queda en -5,7.

568 ★☆☆☆☆ cal_lx_3UDPm

Las negras acaban de jugar ...Db6. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **g5-f6** ✓



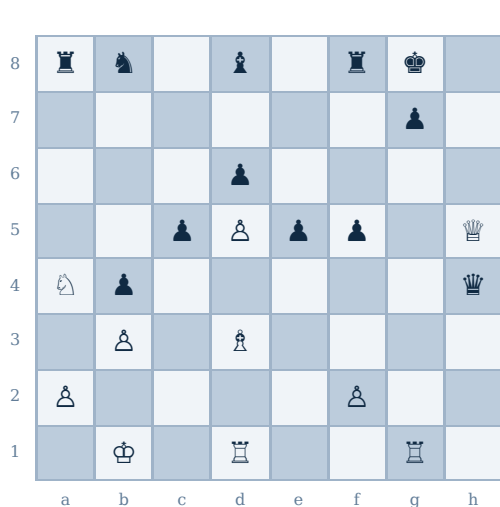
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 12.Axf6 Dxd4 13.Axd4 Axd4 14.exd4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3UDPm de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1654. Stockfish 16 a profundidad 18: Axf6 es la mejor (+2,6) y la segunda queda en -2,9.

569 ★☆☆☆☆ cal_lx_02JQH

Las negras acaban de jugar ...Dxh4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **g1-g7** ✓

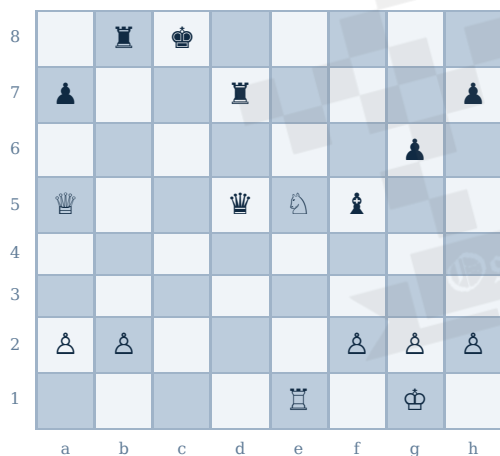
Juegan las blancas

Por qué. Es una atracción: se arrastra a una pieza (a menudo el rey) a una casilla fatal. La línea: 24.Txg7+ Rxg7 25.Tg1+ Dg5 26.Txg5+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 02JQH de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1820. Stockfish 16 a profundidad 18: Txg7+ es la mejor (+5,9) y la segunda queda en +0,8.

570 ★☆☆☆☆ cal_lx_1E5At

Las negras acaban de jugar ...Dd5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **e1-c1** ✓

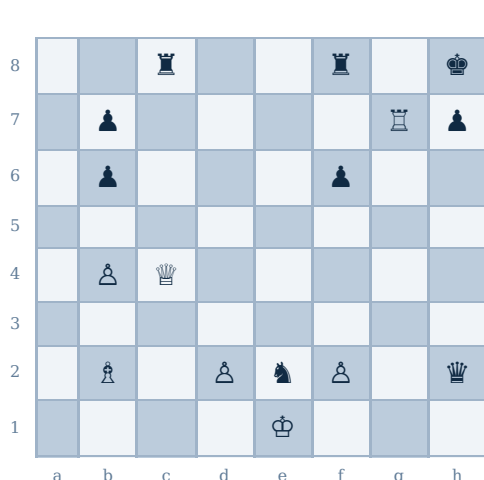
Juegan las blancas

Por qué. Es una desviación: se aleja al defensor de lo que defendía. La línea: 28.Tc1+ Rb7 29.Tc7+ Txc7 30.Dxd5+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1E5At de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1911. Stockfish 16 a profundidad 18: Tc1+ es la mejor (+4,1) y la segunda queda en -1,9.

571 ★☆☆☆☆ cal_lx_1zNWM

Las negras acaban de jugar ...Txc8. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)



JUGADA **g7-g8** ✓

Juegan las blancas

Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 29.Tg8+ Txc8 30.Axf6+ Tg7 31.Dxc8#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1zNWM de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1831. Stockfish 16 a profundidad 18: Tg8+ es la mejor (mate en 3) y la segunda queda en -5,7.

Escalón 2 ★★☆☆☆ 21 preguntas

572 ★☆☆☆☆ cal_conteo

Una casilla está defendida dos veces y atacada dos veces por ti. ¿Qué hay que contar antes de capturar ahí?

- a) Solo cuántos atacantes hay: si son dos, se gana.
- b) Si el rey rival está cerca de esa casilla o no.
- c) Nada en especial: capturar siempre conviene.
- d) El valor de las piezas que entran, en orden. ✓**

Por qué. Capturar de a poco y en orden equivocado regala material. Cuenta la secuencia completa antes de la primera captura.

573 ★☆☆☆☆ cal_intermedia

¿Qué es una jugada intermedia (zwischenzug)?

- a) Meter un jaque o una amenaza antes de recapturar. ✓**
- b) Una jugada de peón a mitad de la partida.
- c) La jugada número 20, cuando acaba la apertura.
- d) Repetir la posición dos veces para hacer tablas.

Por qué. Al calcular, pregúntate siempre: "¿puedo meter un jaque útil antes de recapturar?". Ahí aparecen medio punto y muchas piezas.

574 ★★☆☆☆ cal_jaques_primer

En el cálculo de variantes forzadas (jaques, capturas, amenazas), ¿por qué conviene analizar primero los jaques?

- a) Porque un jaque casi siempre gana la partida.
- b) Porque no se puede capturar estando en jaque.
- c) Porque limitan mucho las respuestas del rival. ✓**
- d) Porque el jaque solo obliga en los finales.

Por qué. Los jaques son la jugada más forzada posible: reducen mucho las respuestas legales del rival, lo que hace más fácil calcular esa rama con precisión.

575 ★★☆☆☆ cal_respuesta_rival

¿Cuál es el error más caro al calcular una variante?

- a) Contar el valor de las piezas antes de entrar en ella.
- b) Darle al rival la respuesta que a uno le conviene. ✓**
- c) Empezar el cálculo por los jaques posibles.
- d) Calcular sin tocar las piezas del tablero.

Por qué. En cada jugada del rival hay que buscar su mejor defensa, no la que deja lucir la combinación. Si la variante aguanta eso, sirve.

576 ★★☆☆☆ cal_posicion_tranquila

¿Hasta dónde hay que calcular una variante de capturas?

- a) Hasta que se acabe el tiempo de pensar la jugada.
- b) Hasta una posición tranquila, sin capturas pendientes. ✓**
- c) Exactamente tres jugadas, siempre, en cualquier caso.
- d) Hasta la primera captura, y ahí ya se decide.

Por qué. Cortar el cálculo a mitad de una serie de cambios es la trampa clásica: la posición parecía buena justo antes de la recaptura que lo cambiaba todo.

577 ★★☆☆☆ cal_posicion_critica

En una partida lenta, ¿dónde hay que gastar el tiempo de reflexión?

- a) En las posiciones críticas, donde la partida se define. ✓**
- b) En la apertura, para salir bien de las primeras quince.
- c) En el final, que es cuando se puede calcular todo.
- d) Repartido parejo entre todas las jugadas de la partida.

Por qué. Reconocer la posición crítica —una ruptura, un cambio que no vuelve atrás, el momento de atacar— y ahí pensar veinte minutos es lo que separa a quien administra bien el reloj.

578 ★★☆☆☆ cal_comparar_finales

Dos jugadas te parecen buenas y no llegas a calcularlas hasta el final. ¿Cómo decides?

- a) Eligiendo la que da jaque, que siempre es más fuerte.
- b) Eligiendo la que gana más material en la primera jugada.
- c) Comparando las posiciones a las que llevan las dos. ✓**
- d) Repitiendo la posición para decidir con más tiempo.

Por qué. El cálculo termina en una evaluación, no en un número: cuando no se ve el final de la variante, se compara la posición que queda. Calcular sin evaluar no sirve de nada.

579 ★★☆☆☆ cal_jugadas_silenciosas

¿Qué tipo de jugada es la que más se escapa cuando uno calcula?

- a) **Las silenciosas: ni jaque ni captura, y las del rival. ✓**
- b) Los jaques, porque en cada posición hay muchos.
- c) Las capturas de peón, que parecen todas iguales entre sí.
- d) Las jugadas de enroque, que cambian dos piezas.

Por qué. El cálculo se apoya en lo forzado, y ahí la vista funciona sola. Las combinaciones que uno no ve casi siempre terminan en una jugada callada — propia o del rival.

580 ★★☆☆☆ cal_cambio_igual

Si cambias tu alfil por el caballo del rival, y no hay ninguna otra captura, ¿qué pasó con el material?

- a) Quedó el rival con una pieza de ventaja clara
- b) Quedaste tú con una pieza de ventaja clara
- c) Se declaran tablas de manera automática
- d) **Sigue igualado: los dos perdieron una menor ✓**

Por qué. Alfil y caballo valen lo mismo en la tabla, así que el balance no se mueve. Lo que sí cambia es el tipo de posición que queda, y eso puede favorecer a uno de los dos.

581 ★★☆☆☆ cal_arbol_variantes

¿Qué es un «árbol de variantes» al calcular una posición?

- a) **Las líneas que se abren según responda el rival ✓**
- b) Un dibujo que se hace en papel antes de jugar
- c) Una apertura con muchísima teoría acumulada
- d) La planilla escrita de una partida ya terminada

Por qué. Cada jugada candidata abre ramas según lo que conteste el rival, y cada rama abre otras. Calcular bien es podar ese árbol: mirar pocas ramas, pero las que importan.

582 ★★☆☆☆ cal_precision_vs_profundidad

Sobre «cuántas jugadas hay que calcular por delante», ¿qué es más importante que ver muy lejos?

- a) No calcular nunca más de una sola jugada
- b) Nada: la cantidad de jugadas no importa
- c) **Ver con precisión hasta donde haga falta ✓**
- d) Calcular siempre al menos diez jugadas exactas

Por qué. Tres jugadas bien calculadas valen más que ocho a medias: un error a la segunda jugada invalida todo lo que viene después. Se calcula hasta que la posición se aquieta, no hasta un número fijo.

583 ★★☆☆☆ cal_recaptura_cual

Después de una captura, ¿qué conviene comprobar antes de dar por obvia la recaptura?

- a) Solamente si el rey sigue estando en jaque
- b) El valor total de las piezas que quedan
- c) Si el enroque ya se hizo o todavía no
- d) **Todas las piezas que pueden recapturar ahí ✓**

Por qué. Muchas veces hay dos o tres piezas que pueden recapturar, y la elección cambia todo: con cuál se recaptura decide si la columna queda abierta, si el peón queda doblado o si la pieza queda mal puesta.

584 ★★☆☆☆ cal_legalidad

Después de calcular una combinación prometedora, ¿qué último paso no hay que saltarse?

- a) Ofrecerle tablas al rival antes de empezarla
- b) Anotarla en la planilla antes de jugar nada
- c) Anunciar la combinación al rival en voz alta
- d) Comprobar que cada jugada de la línea es legal ✓**

Por qué. Es facilísimo calcular moviendo una pieza que en realidad está clavada, o dejando al propio rey en jaque. Antes de confiar en la combinación, se repasa que cada jugada exista de verdad.

585 ★★☆☆☆ cal_evaluar_final

Al terminar de calcular una secuencia larga, ¿qué es tan importante como ver las jugadas?

- a) Contar cuántos minutos se gastaron pensándola
- b) Preguntarle al árbitro si la secuencia está bien
- c) Anotar cada jugada en la planilla antes de jugar
- d) Ver cómo queda la posición final y si conviene ✓**

Por qué. Se puede calcular ocho jugadas sin un error y equivocarse igual, si la posición del final no era tan buena como parecía. Calcular y evaluar son dos habilidades distintas y las dos hacen falta.

586 ★★☆☆☆ cal_poco_tiempo

Con poco tiempo en el reloj, ¿qué conviene priorizar al calcular?

- a) Ofrecer tablas de inmediato, sin mirar nada
- b) No calcular nada y jugar lo primero que salga
- c) Calcular la partida entera hasta el final
- d) Las líneas forzadas y seguras, que se verifican ✓**

Por qué. Una combinación especulativa necesita tiempo para comprobarse, y con la bandera cerca no lo hay. Con apuro se juega lo que se puede verificar rápido, aunque sea menos ambicioso.

587 ★★☆☆☆ cal_precision_finales

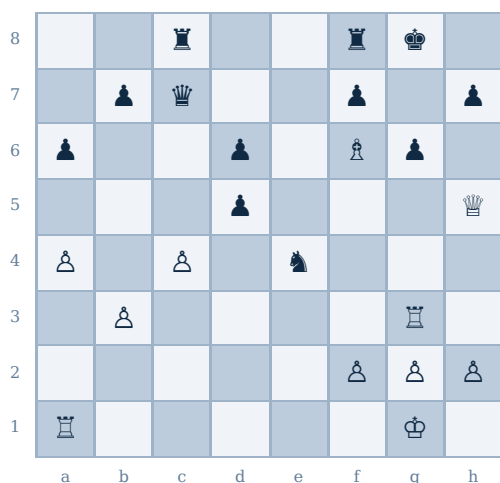
¿Por qué el cálculo en los finales suele pedir más precisión que en el medio juego?

- a) Porque en los finales no hay nada que calcular
- b) Porque un solo tiempo cambia el resultado ✓**
- c) Porque en los finales las piezas se mueven distinto
- d) Porque el reloj corre más rápido en los finales

Por qué. Con pocas piezas no hay con qué compensar un error: la diferencia entre ganar y empatar suele ser una casilla o un turno. En el medio juego un error se disimula; en el final, no.

588 ★★☆☆☆ cal_lx_3SbfG_op

Las negras acaban de jugar ...Cxe4. Juegan las blancas. ¿Cuál de estas jugadas fuerza el mate?



Juegan las blancas

Por qué. Es una atracción: se arrastra a una pieza (a menudo el rey) a una casilla fatal. La línea: 21.Dxh7+ Rxh7 22.Th3+ Rg8 23.Th8#. Las otras tintentan, pero fallan: Dxc6+? se contesta con 21...fxg6 y las negras quedan mejor; Txc6+? se contesta con 21...fxg6 y las negras quedan mejor; Dxd5? se contesta con 21...Cxf6 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3SbfG de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1871. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxh7+ es la mejor (mate en 3) y la segunda queda en -1,7; las otras tres opciones quedan en -7,2, -5,6, -4,8 (profundidad 14).

a) Dxh7+ ✓

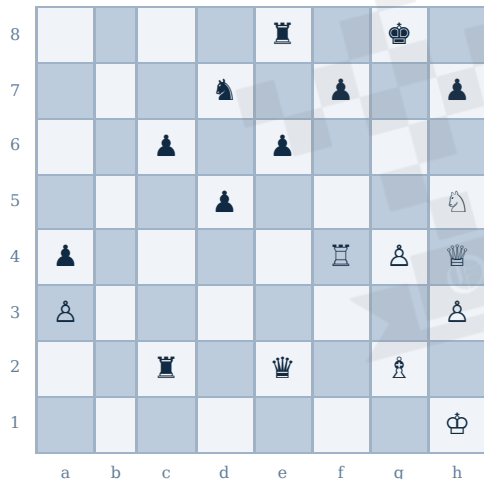
b) Txc6+

c) Dxd5

d) Dxc6+

589 ★★☆☆☆ cal_lx_1u2s7_op

Las negras acaban de jugar ...De2. Juegan las blancas. ¿Cuál de estas jugadas fuerza el mate?



Juegan las blancas

Por qué. Es una atracción: se arrastra a una pieza (a menudo el rey) a una casilla fatal. La línea: 31.Dg5+ Rf8 32.Txf7+ Rxf7 33.Dg7#. Las otras tintentan, pero fallan: Cf6+? se contesta con 31...Cxf6 y las negras quedan mejor; Dg3? se contesta con 31...Tb8 y las negras quedan mejor; Txf7? se contesta con 31...Dxc2# y las blancas reciben mate.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1u2s7 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2031. Stockfish 16 a profundidad 18: Dg5+ es la mejor (mate en 3) y la segunda queda en -5,5; las otras tres opciones quedan en -7,8, -5,8, recibe mate en 1 (profundidad 14).

a) Dg5+ ✓

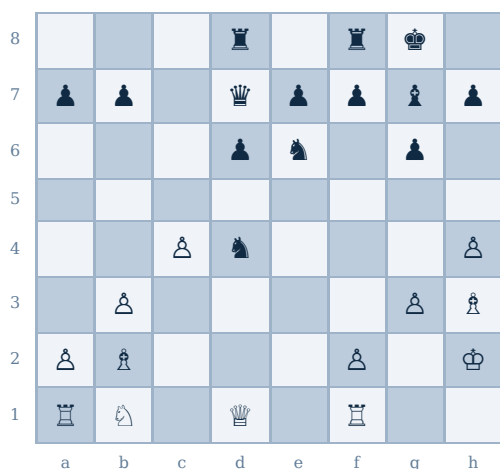
b) Txf7

c) Dg3

d) Cf6+

590 ★★☆☆☆ cal_lx_2tL7Q_op

Las negras acaban de jugar ...Ccx4. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



Juegan las blancas

a) Axd4 ✓

b) Axe6

c) Aa3

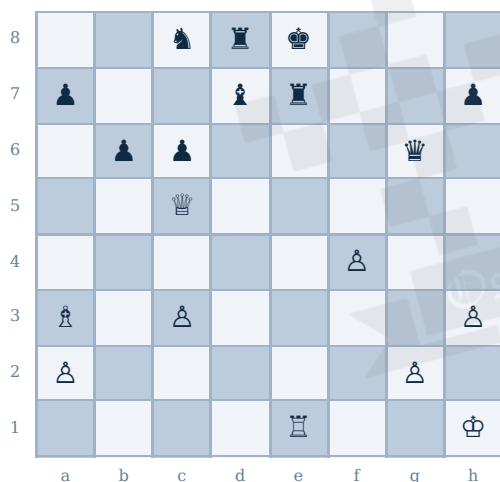
d) Dxd4

Por qué. Se captura al defensor y lo que defendía queda colgado. La línea: 17.Axd4 Axd4 18.Axe6 Dxe6 19.Dxd4. Las otras tintentan, pero fallan: Dxd4? se contesta con 17...Cxd4 y las negras quedan mejor; Axe6? se contesta con 17...Cxe6 y la ventaja se esfuma; Aa3? se contesta con 17...Cc6 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2tL7Q de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2105. Stockfish 16 a profundidad 18: Axd4 es la mejor (+3,6) y la segunda queda en -0,7; las otras tres opciones quedan en -4,7, -0,8, -3,0 (profundidad 14).

591 ★★☆☆☆ cal_lx_1Xj5T

Las negras acaban de jugar ...Txe7. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)



Juegan las blancas

JUGADA e1-e7 ✓

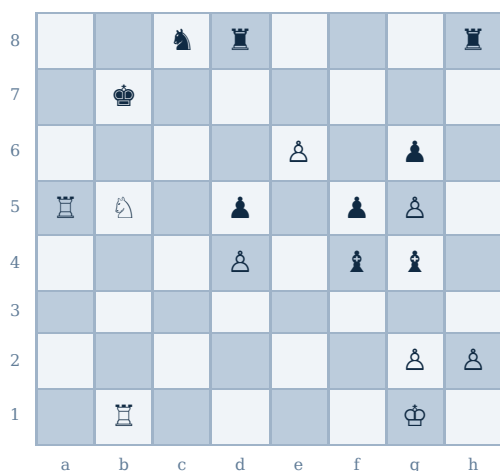
Por qué. Es un jaque doble: el rey tiene que moverse y no alcanza a tapar nada. La línea: 26.Txe7+ Rf8 27.Te8+ Rxe8 28.Df8#.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1Xj5T de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2215. Stockfish 16 a profundidad 18: Txe7+ es la mejor (mate en 3) y la segunda queda en -2,9.

592 ★★☆☆☆ cal_lx_3K5oC

Las negras acaban de jugar ...Axf4. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA **b5-d6** ✓



Juegan las blancas

Por qué. Es un jaque doble: el rey tiene que moverse y no alcanza a tapar nada. La línea: 36.Cd6+ Rc7 37.Tb7+ Rxd6 38.Ta6+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3K5oC de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2282. Stockfish 16 a profundidad 18: Cd6+ es la mejor (mate en 4) y la segunda queda en -2,1.

Escalón 3 ★★☆☆☆ 14 preguntas

593 ★★☆☆☆ cal_orden_del_arbol

Al calcular una variante larga, ¿qué hace un jugador fuerte para no perderse?

- a) Mira la primera jugada de cada variante y elige por intuición.
- b) Avanza siempre hacia adelante y nunca vuelve atrás.
- c) Calcula todas las variantes a la vez para no olvidar ninguna.
- d) Recorre una rama entera y vuelve a la posición inicial. ✓**

Por qué. Saltar de rama en rama es lo que produce esas alucinaciones donde una pieza queda en dos lados. Una rama, evaluación, vuelta al inicio: es lento al principio y después es la única forma de calcular limpio.

594 ★★☆☆☆ cal_espejismo

¿Qué es un «espejismo táctico» al calcular una combinación?

- a) Una línea que parece ganar hasta que aparece la defensa ✓**
- b) Un tipo de sacrificio que siempre resulta correcto
- c) Un patrón de mate que no llega a funcionar jamás
- d) Una jugada que en realidad es ilegal pero parece legal

Por qué. La combinación se ve preciosa y falla por una jugada que está una más adelante. Por eso hay que buscar activamente la mejor defensa del rival, no la que uno espera que juegue.

595 ★★☆☆☆ cal_forzadas_faciles

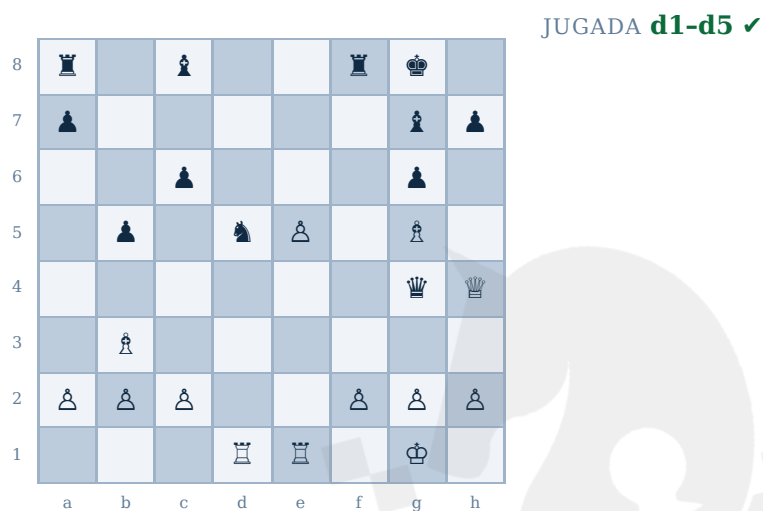
¿Por qué las líneas «forzadas» son más fáciles de calcular que las libres?

- a) Porque las líneas libres son siempre ilegales
- b) Porque las forzadas siempre terminan en mate
- c) **Porque hay menos ramas que revisar ✓**
- d) Porque en ellas no hace falta pensar nada

Por qué. Si el rival tiene una sola respuesta razonable, el árbol es una línea recta y se puede calcular muy profundo. Por eso conviene empezar mirando jaques y capturas: son lo más forzado que hay.

596 ★★☆☆☆ cal_lx_2EKNR

Las negras acaban de jugar ...Dg4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



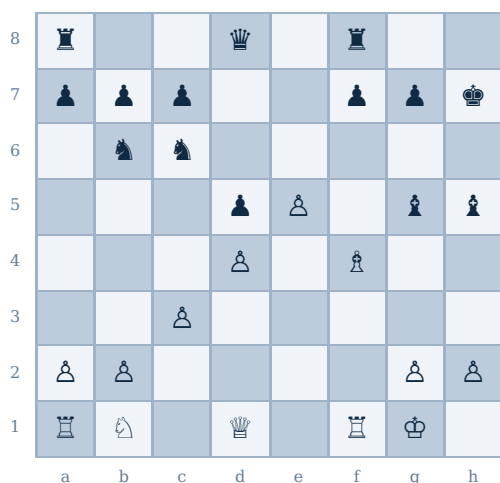
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 19.Txd5 cxd5 20.Axd5+ Rh8 21.Axa8.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2EKNR de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2037. Stockfish 16 a profundidad 18: Txd5 es la mejor (+4,0) y la segunda queda en -1,5.

597 ★★★★★ cal_lx_2qSxY_op

Las negras acaban de jugar ...Axc5. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) Axc5
- b) Dd3+
- c) Dc2+
- d) Dxc5+ ✓

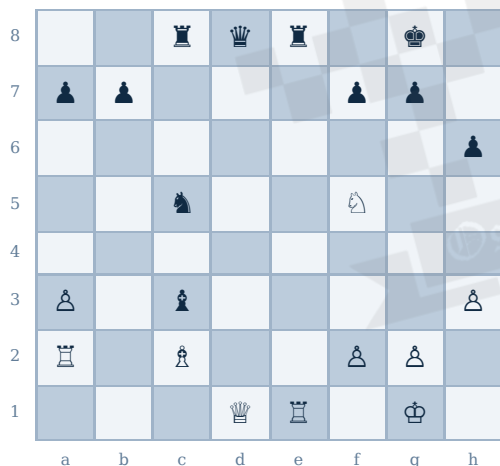
Juegan las blancas

Por qué. Es un despeje: la pieza se aparta para abrirle la línea o la casilla a otra. La línea: 14.Dxc5+ Ah6 15.Axh6 gxh6 16.Tf6. Las otras tientan, pero fallan: Dd3+? se contesta con 14...Rg8 y las negras quedan mejor; Dc2+? se contesta con 14...f5 y las negras quedan mejor; Axc5? se contesta con 14...Dxc5 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2qSxY de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2221. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxc5+ es la mejor (+4,6) y la segunda queda en -5,8; las otras tres opciones quedan en -5,4, -6,3, -6,5 (profundidad 14).

598 ★★★★★ cal_lx_1LzUH

Las negras acaban de jugar ...Ac3. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA e1-e8 ✓

Juegan las blancas

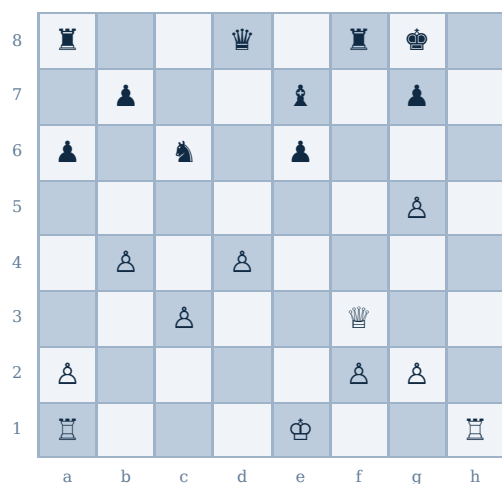
Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 26.Txe8+ Dxe8 27.Cd6 De6 28.Cxc8.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1LzUH de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2267. Stockfish 16 a profundidad 18: Txe8+ es la mejor (+2,6) y la segunda queda en -1,3.

599 ★★★★★ cal_lx_1v0jB

Las negras acaban de jugar ...fxe6. Juegan las blancas y fuerzan el mate. ¿Cuál es la primera jugada? (Se responde con una sola jugada.)

JUGADA **h1-h8** ✓



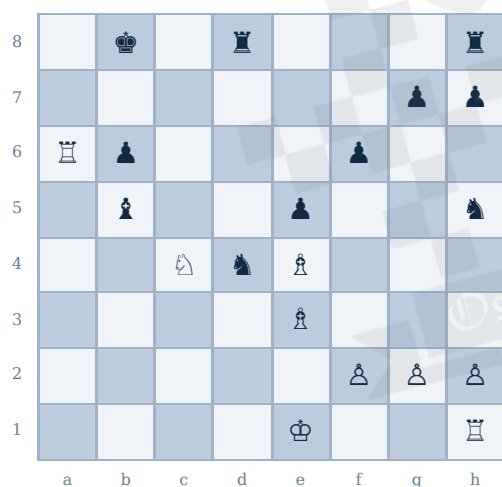
Juegan las blancas

Por qué. Es una atracción: se arrastra a una pieza (a menudo el rey) a una casilla fatal. La línea: 18.Th8+ Rxh8 19.Dh5+ Rg8 20.g6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1v0jB de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2123. Stockfish 16 a profundidad 18: Th8+ es la mejor (mate en 5) y la segunda queda en -4,7.

600 ★★★★★ cal_lx_2J2T7_op

Las negras acaban de jugar ...Axb5. Juegan las blancas. ¿Cuál de estas jugadas fuerza el mate?



Juegan las blancas

- a) **Ta8+** ✓
- b) Axd4
- c) Txb6+
- d) Ta1

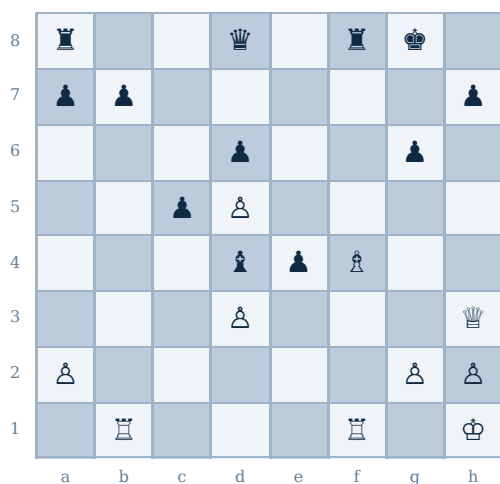
Por qué. Es una desviación: se aleja al defensor de lo que defendía. La línea: 25.Ta8+ Rc7 26.Ta7+ Rc8 27.Cxb6+. Las otras tientan, pero fallan: Txb6+? se contesta con 25...Rc8 y la ventaja se esfuma; Axd4? se contesta con 25...Axa6 y las negras quedan mejor; Ta1? se contesta con 25...Axc4 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2J2T7 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2404. Stockfish 16 a profundidad 18: Ta8+ es la mejor (mate en 4) y la segunda queda en +0,7; las otras tres opciones quedan en +1,0, -4,4, -4,8 (profundidad 14).

601 ★★★★★ cal_lx_0cfMM

Las negras acaban de jugar ...fxe4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **b1-b7** ✓



Juegan las blancas

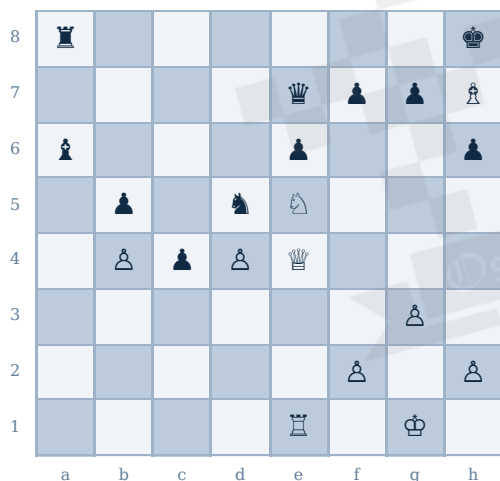
Por qué. Es una atracción: se arrastra a una pieza (a menudo el rey) a una casilla fatal. La línea: 18.Txb7 Ag7 19.Txg7+ Rxg7 20.Ah6+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0cfMM de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2441. Stockfish 16 a profundidad 18: Txb7 es la mejor (+4,5) y la segunda queda en -0,0.

602 ★★★★★ cal_lx_1TTC0

Las negras acaban de jugar ...De7. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **h7-g6** ✓



Juegan las blancas

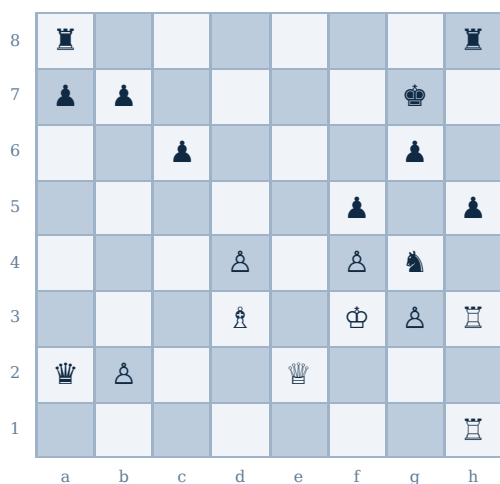
Por qué. Es una desviación: se aleja al defensor de lo que defendía. La línea: 26.Ag6 f5 27.Axf5 exf5 28.Dxd5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1TTC0 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2499. Stockfish 16 a profundidad 18: Ag6 es la mejor (+3,3) y la segunda queda en -2,6.

603 ★★★★★ cal_lx_1oEQg

Las negras acaban de jugar ...exf5. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **d3-c4** ✓



Juegan las blancas

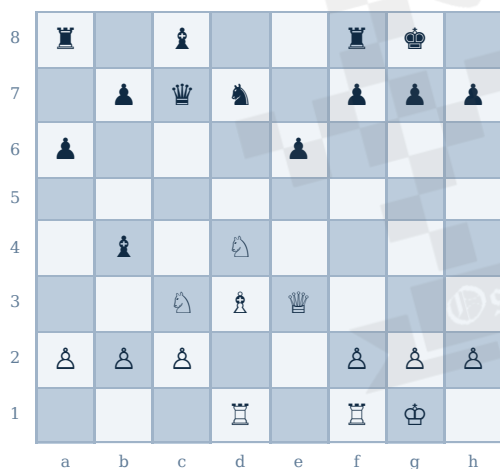
Por qué. La línea: 31.Ac4 The8 32.Axa2 Txe2 33.Rxe2.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1oEQg de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2404. Stockfish 16 a profundidad 18: Ac4 es la mejor (+2,4) y la segunda queda en -4,2.

604 ★★★★★ cal_lx_28aus

Las negras acaban de jugar ...Cd7. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **d4-e6** ✓



Juegan las blancas

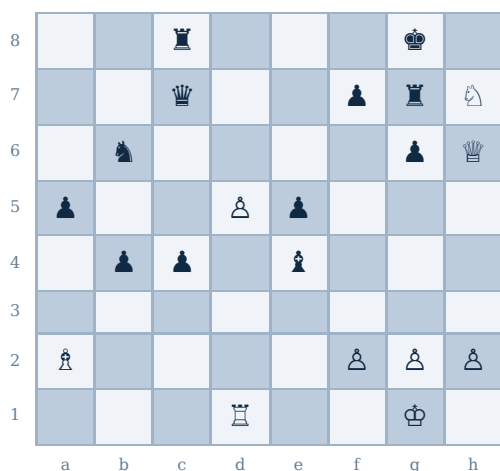
Por qué. La línea: 13.Cxe6 fxe6 14.Dxe6+ Rh8 15.De4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 28aus de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2500. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxe6 es la mejor (+3,5) y la segunda queda en -0,2.

605 ★★★★★ cal_lx_3620L

Las negras acaban de jugar ...Rg8. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **h7-f6** ✓



Juegan las blancas

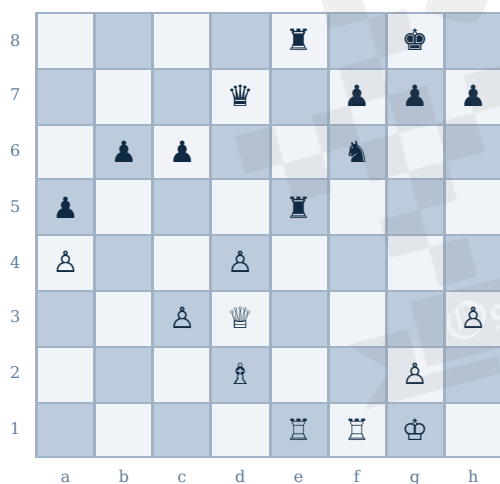
Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 33.Cf6+ Rf8 34.d6 Dxd6 35.Txd6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3620L de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2447. Stockfish 16 a profundidad 18: Cf6+ es la mejor (+4,9) y la segunda queda en -7,0.

606 ★★★★★ cal_lx_392QQ

Las negras acaban de jugar ...Txe5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **e1-e5** ✓



Juegan las blancas

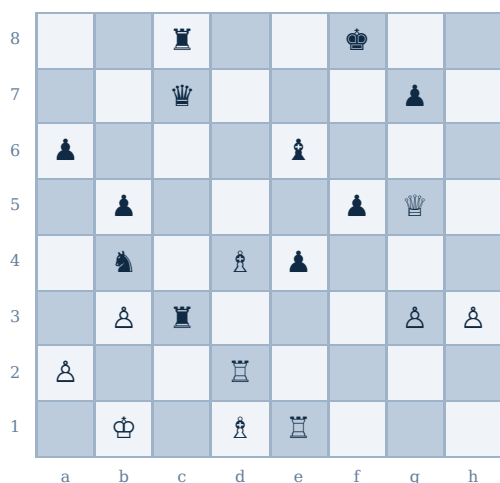
Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 25.Txe5 Txe5 26.Dg3 Te8 27.Txf6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 392QQ de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2501. Stockfish 16 a profundidad 18: Txe5 es la mejor (+4,2) y la segunda queda en -0,8.

Escalón 4 ★★★★★ 4 preguntas

607 ★★★★★ cal_lx_3FXGw_op

Las negras acaban de jugar ...Txc3. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) Dxc3
- b) **Axg7+ ✓**
- c) Dxf5+
- d) Axc3

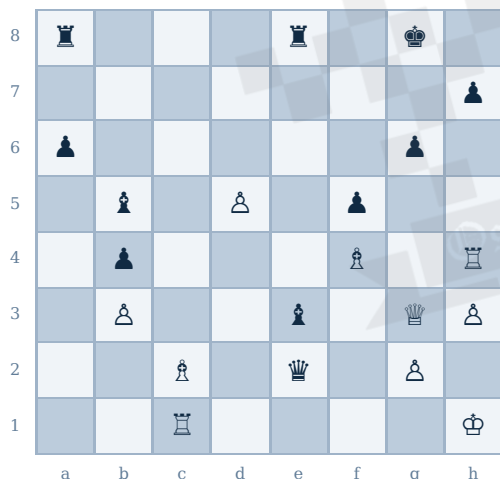
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 36.Axg7+ Dxc3 37.Td8+ Txd8 38.Dxd8+. Las otras tientan, pero fallan: Axc3? se contesta con 36...Dxc3 y la ventaja se esfuma; Dxc3? se contesta con 36...Dxc3 y las negras quedan mejor; Dxf5? se contesta con 36...Axf5 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3FXGw de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2448. Stockfish 16 a profundidad 18: Axg7+ es la mejor (+5,6) y la segunda queda en 0,0; las otras tres opciones quedan en +0,5, -5,4, -12,5 (profundidad 14).

608 ★★★★★ cal_lx_05G3v

Las negras acaban de jugar ...Ae3. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **h4-h7 ✓**

Juegan las blancas

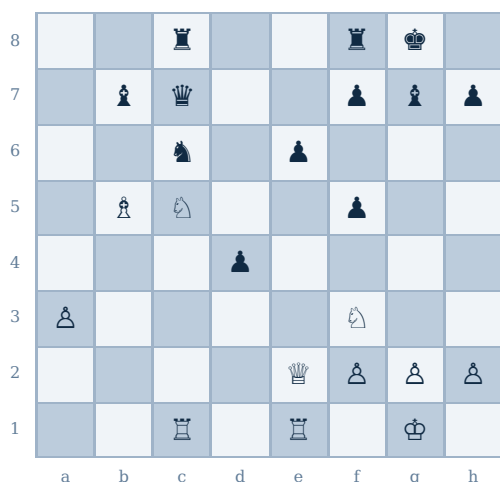
Por qué. Hay un sacrificio: se entrega material para ganar más. La línea: 32.Txh7 Rxh7 33.Axf5 Dd1+ 34.Txd1.

Cómo se comprobó: Ejercicio 05G3v de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2726. Stockfish 16 a profundidad 18: Txh7 es la mejor (+6,0) y la segunda queda en -1,1.

609 ★★★★★ cal_lx_0NG4f

Las negras acaban de jugar ...Tac8. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **c5-b7** ✓



Juegan las blancas

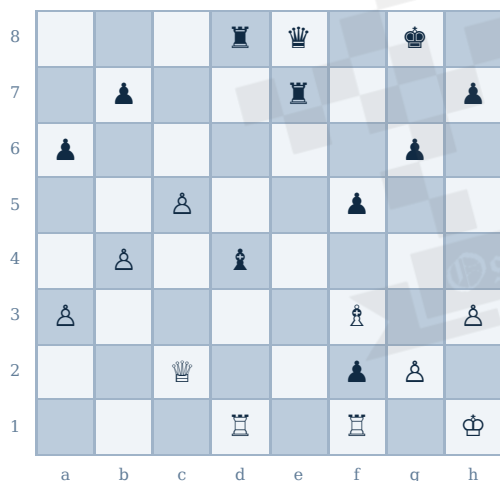
Por qué. Es una enfilada: la pieza de adelante se va y cae la de atrás. La línea: 27.Cxb7 Dxb7 28.Aa6 Da8 29.Axc8.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0NG4f de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2484. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxb7 es la mejor (+1,9) y la segunda queda en -0,9.

610 ★★★★★ cal_lx_2b4Ii

Las negras acaban de jugar ...Te7. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **c2-c4** ✓



Juegan las blancas

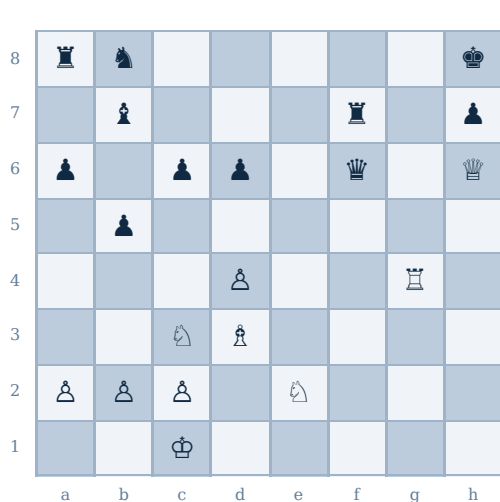
Por qué. La línea: 31.Dc4+ Df7 32.Txd4 Dxc4 33.Txc4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2b4Ii de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2724. Stockfish 16 a profundidad 18: Dc4+ es la mejor (+3,2) y la segunda queda en -0,0.

Escalón 5 ★★★★★ 11 preguntas

611 ★★★★★ cal_lx_0Lwxh

Las negras acaban de jugar ...Df6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **h6-h5** ✓

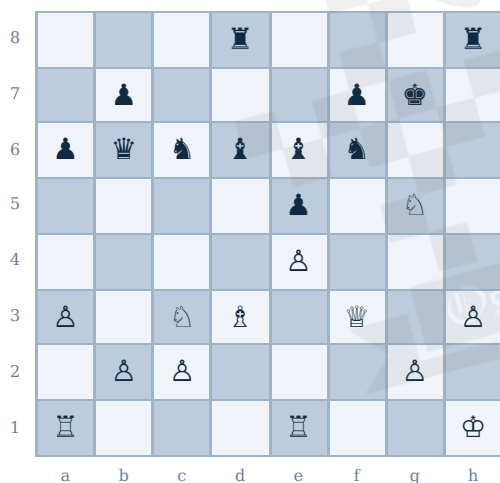
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 21.Dh5 Cd7 22.Tf4 Taf8 23.Txf6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0Lwxh de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2788. Stockfish 16 a profundidad 18: Dh5 es la mejor (+4,5) y la segunda queda en +0,4.

612 ★★★★★ cal_lx_0d8Go

Las negras acaban de jugar ...Th8. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **f3-g3** ✓

Juegan las blancas

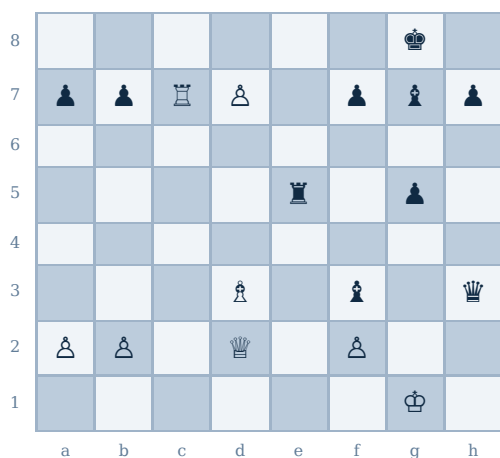
Por qué. La línea: 22.Dg3 Rh6 23.Cd5 Ch5 24.Dh4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0d8Go de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2836. Stockfish 16 a profundidad 18: Dg3 es la mejor (+3,0) y la segunda queda en -0,8.

613 ★★★★★ cal_lx_0hcxf

Las negras acaban de jugar ...Af3. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **d7-d8=D** ✓



Juegan las blancas

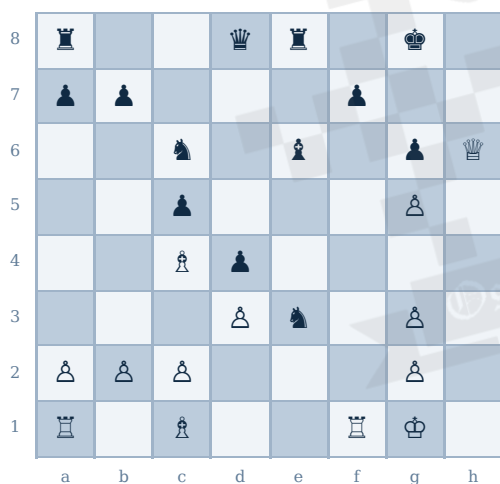
Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 30.d8=D+ Af8 31.Axh7+ Dxh7 32.Dxf8+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0hcxf de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2807. Stockfish 16 a profundidad 18: d8=D+ es la mejor (+4,9) y la segunda queda en -4,9.

614 ★★★★★ cal_lx_0mhDF

Las negras acaban de jugar ...Ce3. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **f1-f7** ✓



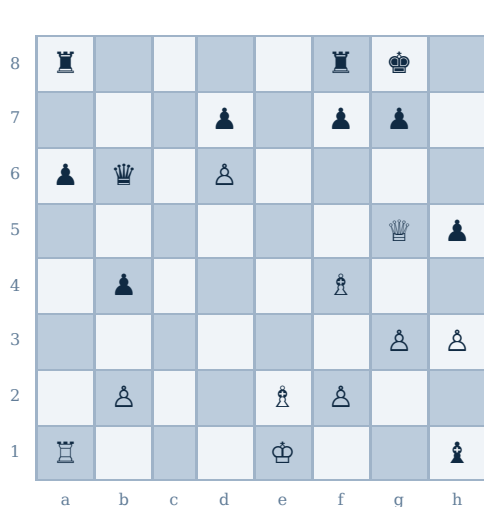
Juegan las blancas

Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 19.Txf7 Axh7 20.Dxg6+ Rh8 21.Dh6+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0mhDF de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2823. Stockfish 16 a profundidad 18: Txf7 es la mejor (+2,1) y la segunda queda en -0,6.

615 ★★★★★ cal_lx_1Fo1N

Las negras acaban de jugar ...Axf1. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **f4-e5** ✓

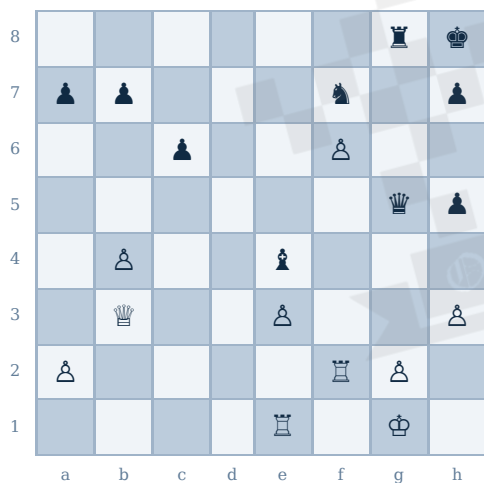
Juegan las blancas

Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 22.Ae5 f6 23.Ac4+ Tf7 24.Dg6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1Fo1N de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2928. Stockfish 16 a profundidad 18: Ae5 es la mejor (+5,4) y la segunda queda en -2,1.

616 ★★★★★ cal_lx_1H7K0

Las negras acaban de jugar ...Cxf7. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **b3-f7** ✓

Juegan las blancas

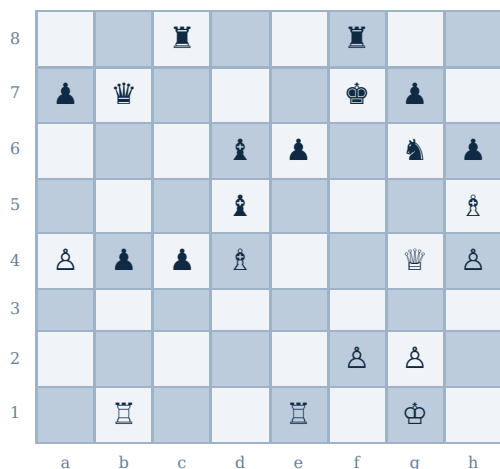
Por qué. La línea: 26.Dxf7 Ad5 27.Dc7 Axf2 28.Df4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1H7K0 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2797. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxf7 es la mejor (+3,9) y la segunda queda en -1,1.

617 ★★★★★ cal_lx_1egeX

Las negras acaban de jugar ...Thf8. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA e1-e6 ✓



Juegan las blancas

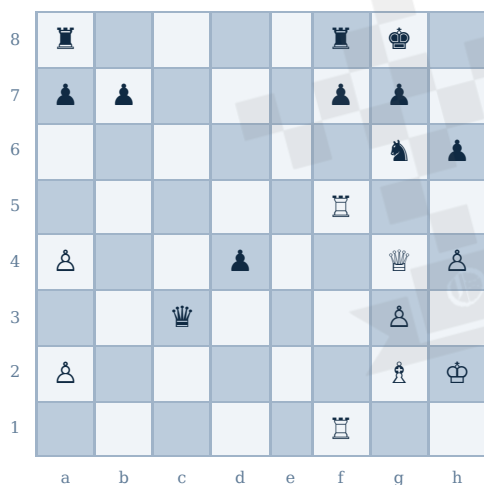
Por qué. Es una desviación: se aleja al defensor de lo que defendía. La línea: 27.Txe6 Axe6 28.Dxg6+ Re7 29.Dxg7+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1egeX de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2904. Stockfish 16 a profundidad 18: Txe6 es la mejor (+2,6) y la segunda queda en -1,6.

618 ★★★★★ cal_lx_1x4AL

Las negras acaban de jugar ...d4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA f5-f7 ✓



Juegan las blancas

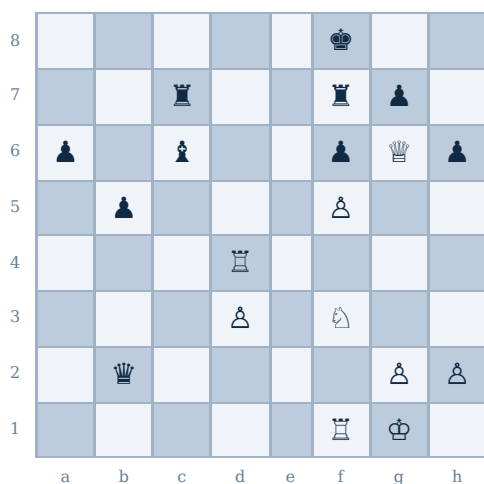
Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 27.Txf7 Txf7 28.Txf7 Rxf7 29.Ad5+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1x4AL de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2865. Stockfish 16 a profundidad 18: Txf7 es la mejor (+3,1) y la segunda queda en -0,5.

619 ★★★★★ cal_lx_1xPeT

Las negras acaban de jugar ...Dxb2. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **g6-h7** ✓



Juegan las blancas

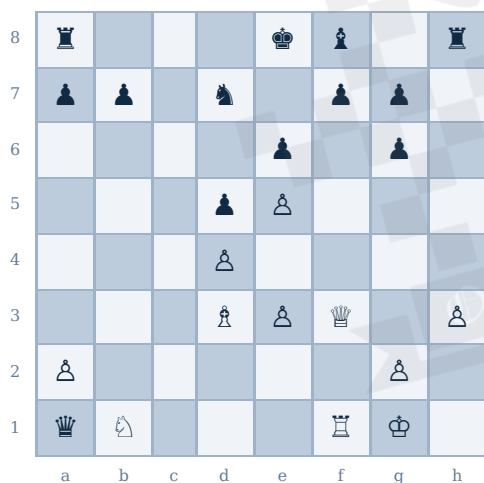
Por qué. La línea: 30.Dh7 Tfd7 31.Dh8+ Rf7 32.Tg4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1xPeT de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2785. Stockfish 16 a profundidad 18: Dh7 es la mejor (+4,5) y la segunda queda en 0,0.

620 ★★★★★ cal_lx_2jKZn

Las negras acaban de jugar ...Dxa1. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA **f3-f7** ✓



Juegan las blancas

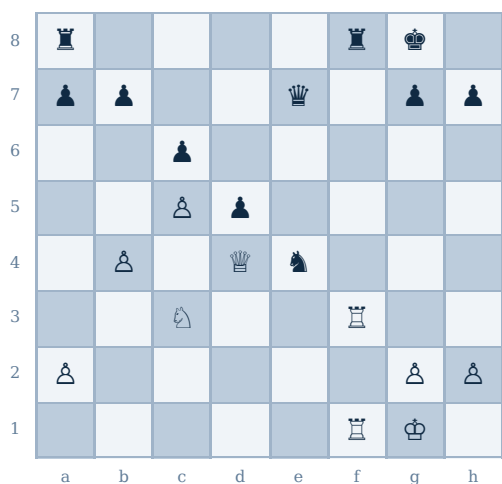
Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 16.Dxf7+ Rd8 17.Ab5 Ae7 18.Dxe6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2jKZn de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2830. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxf7+ es la mejor (0,0) y la segunda queda en -2,6.

621 ★★★★★ cal_lx_3RYyR

Las negras acaban de jugar ...Ce4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **c3-d5** ✓



Juegan las blancas

Por qué. Hay un sacrificio: se entrega material para ganar más. La línea: 20.Cxd5 Dd7 21.Ce7+ Dxe7 22.Dc4+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3RYyR de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2799. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxd5 es la mejor (+5,1) y la segunda queda en -0,2.



Qué mide. Lo que rodea al tablero: reglamento de torneo, Elo y títulos, motores y bases de datos, y las partidas que hay que conocer.

Cuando está flojo. Sabe jugar, pero le falta el mundo alrededor: cómo funciona un torneo, qué dice el Elo, qué hacen los motores. Eso se nota apenas sale a competir.

Qué entrenar. Leer el reglamento del próximo torneo antes de jugarlo: ritmo, incremento y criterios de desempate.

Escalón 1 ★★★★★ 19 preguntas

622 ★★★★★ mae_titulos_fide

Entre los títulos oficiales de la FIDE, ¿cuál es el de mayor jerarquía?

- a) Candidato a Maestro
- b) Gran Maestro (GM) ✓**
- c) Maestro FIDE (FM)
- d) Maestro Internacional

Por qué. De mayor a menor: Gran Maestro, Maestro Internacional, Maestro FIDE y Candidato a Maestro. Se consiguen con normas en torneos y un Elo mínimo, y una vez otorgados no se pierden.

623 ★★★★★ mae_pgn

¿Qué es el formato PGN, usado para guardar partidas de ajedrez?

- a) El nombre de uno de los motores más conocidos
- b) Un archivo de texto con las jugadas y los datos ✓**
- c) Un formato solo para imágenes de tableros
- d) Un tipo particular de reloj digital de torneo

Por qué. PGN quiere decir Portable Game Notation: texto plano con las jugadas más los datos de la partida (jugadores, fecha, resultado). Lo abre cualquier programa, y por eso es el formato en que se comparten partidas.

624 ★★★★★ mae_capablanca

El excampeón mundial cubano José Raúl Capablanca es especialmente recordado por...

- a) Ser el primero en usar relojes en el ajedrez
- b) No haber perdido jamás ni una sola partida
- c) Haber inventado la regla del enroque largo
- d) Su técnica clarísima y precisa en los finales ✓**

Por qué. Su juego parecía fácil: cambiaba a finales que sabía ganar y los ganaba sin aspavientos. Sus finales se siguen usando como material de enseñanza casi un siglo después.

625 ★★★★★ mae_incremento

En un reloj con «incremento» —por ejemplo 90 minutos + 30 segundos—, ¿qué significa ese segundo número?

- a) Se suman esos segundos después de cada jugada ✓**
- b) El reloj sube esa cantidad una sola vez, al inicio
- c) El rival pierde ese tiempo en cada jugada suya
- d) La partida dura como mucho esos segundos extra

Por qué. Cada vez que el jugador completa una jugada, el reloj le devuelve esos segundos. Existe para que nadie pierda una posición ganada por no tener tiempo material de mover las piezas.

626 ★☆☆☆☆ mae_evaluacion_motor

Cuando un motor de ajedrez muestra «+1.5» para las blancas, ¿qué quiere decir?

- a) Que están a 1.5 jugadas de dar jaque mate
- b) Que hay 1.5 piezas atacadas en el tablero
- c) Que a la partida le quedan 1.5 horas de juego
- d) Que llevan ventaja de algo más de un peón ✓**

Por qué. Los motores miden en «peones»: +1.5 es una ventaja de peón y medio. No garantiza ganar — con +1.5 se pierden partidas todos los días —, es una estimación de cuánto mejor está una posición.

627 ★☆☆☆☆ mae_elo_que_mide

¿Qué mide, en términos generales, el sistema de puntuación Elo?

- a) El tiempo total que dedicó una persona al ajedrez
- b) La fuerza estimada a partir de los resultados ✓**
- c) Cuántas partidas lleva jugadas alguien en su vida
- d) La edad mínima para poder competir en torneos

Por qué. Es un número que sale de contra quién se jugó y cómo terminó. Ganarle a alguien mucho más fuerte suma bastante; ganarle a alguien mucho más débil, casi nada.

628 ★☆☆☆☆ mae_jugada_ilegal

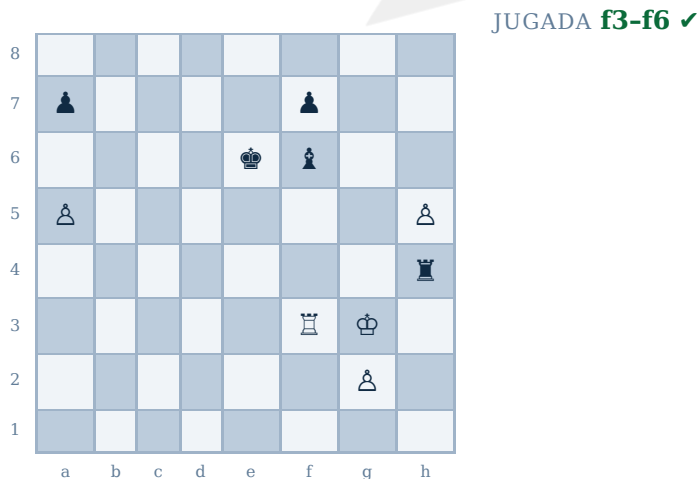
Según las reglas actuales de la FIDE, si alguien hace una jugada ilegal por primera vez en una partida con árbitro, ¿qué suele pasar?

- a) Pierde la partida de inmediato, sin excepción
- b) Se corrige la posición y el rival gana tiempo ✓**
- c) No pasa nada: la jugada se da por válida
- d) Se vuelve a empezar la partida desde cero

Por qué. Se restablece la posición y se le añade tiempo al rival. La derrota directa queda para la reincidencia, y en partidas rápidas la sanción es más dura: conviene leer el reglamento del torneo antes de jugarlo.

629 ★☆☆☆☆ mae_lx_06s9Z

Las negras acaban de jugar ...Re6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



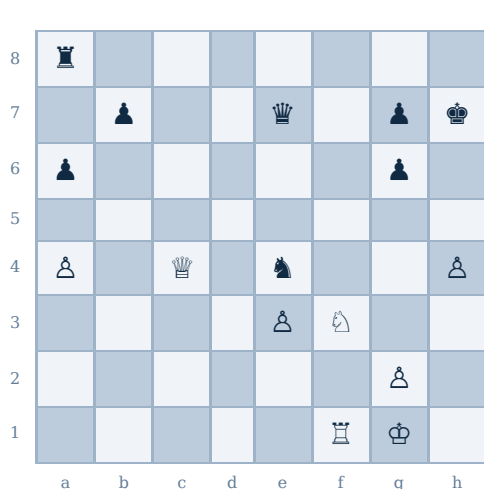
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 57.Txf6+ Rxf6 58.Rxh4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 06s9Z de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1241. Stockfish 16 a profundidad 18: Txf6+ es la mejor (+6,3) y la segunda queda en -2,7.

630 ★★★★★ mae_lx_0K5pu

Las negras acaban de jugar ...Ce4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **c4-e4** ✓

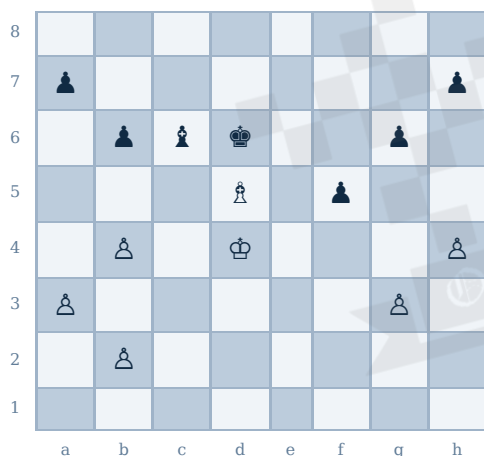
Juegan las blancas

Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 31.Dxe4 Dxe4 32.Cg5+ Rh6 33.Cxe4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0K5pu de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1497. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxe4 es la mejor (+4,6) y la segunda queda en +0,2.

631 ★★★★★ mae_lx_0Kgj5

Las negras acaban de jugar ...Ac6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **d5-c6** ✓

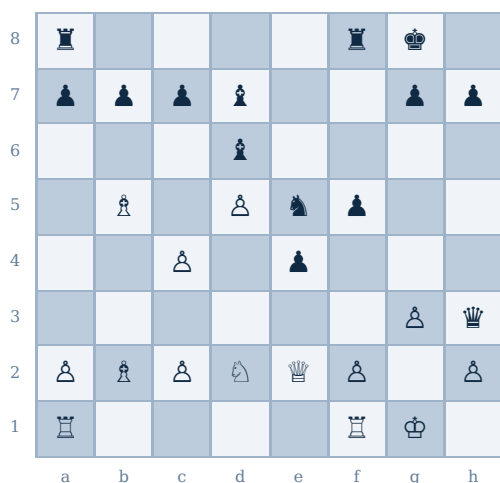
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 37.Axc6 Rxc6 38.Re5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0Kgj5 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1157. Stockfish 16 a profundidad 18: Axc6 es la mejor (+3,5) y la segunda queda en -0,2.

632 ★☆☆☆☆ mae_lx_0mwPX_op

Las negras acaban de jugar ...Ce5. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) Axd7
- b) Aa3
- c) **Axe5 ✓**
- d) Ac3

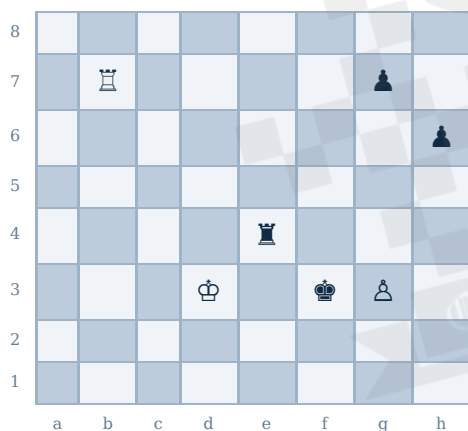
Juegan las blancas

Por qué. Se captura al defensor y lo que defendía queda colgado. La línea: 16.Axe5 Axe5 17.Axd7. Las otras tientan, pero fallan: Axd7? se contesta con 16...Cxd7 y la ventaja se esfuma; Aa3? se contesta con 16...Axa3 y las negras quedan mejor; Ac3? se contesta con 16...Axb5 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0mwPX de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1290. Stockfish 16 a profundidad 18: Axe5 es la mejor (+3,4) y la segunda queda en -0,9; las otras tres opciones quedan en -1,0, -5,4, -2,7 (profundidad 14).

633 ★☆☆☆☆ mae_lx_0vCBk_op

Las negras acaban de jugar ...Rf3. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) Tb8
- b) Txc7
- c) **Tf7+ ✓**
- d) Tb1

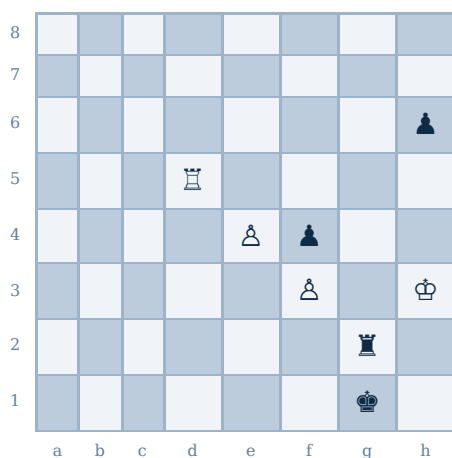
Juegan las blancas

Por qué. Es una desviación: se aleja al defensor de lo que defendía. La línea: 67.Tf7+ Rg4 68.Rxe4. Las otras tientan, pero fallan: Txc7? se contesta con 67...Te3+ y la ventaja se esfuma; Tb1? se contesta con 67...Tg4 y las negras quedan mejor; Tb8? se contesta con 67...Te6 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0vCBk de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1426. Stockfish 16 a profundidad 18: Tf7+ es la mejor (+5,1) y la segunda queda en 0,0; las otras tres opciones quedan en 0,0, -4,8, -4,9 (profundidad 14).

634 ★☆☆☆☆ mae_lx_19wrU_op

Las negras acaban de jugar ...Txd2. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



a) Td1+ ✓

b) Td6

c) Tf5

d) Td7

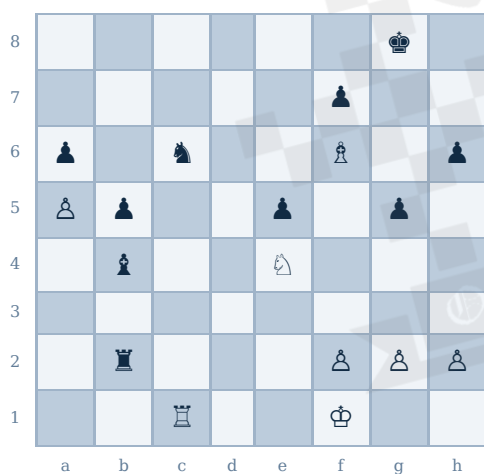
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 54.Td1+ Rf2 55.Td2+ Rxf3 56.Txd2. Las otras tientan, pero fallan: Tf5? se contesta con 54...Tg3+ y la ventaja se esfuma; Td6? se contesta con 54...Tg3+ y la ventaja se esfuma; Td7? se contesta con 54...Tg3+ y la ventaja se esfuma.

Cómo se comprobó: Ejercicio 19wrU de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1552. Stockfish 16 a profundidad 18: Td1+ es la mejor (+5,3) y la segunda queda en +0,3; las otras tres opciones quedan en +0,4, 0,0, 0,0 (profundidad 14).

635 ★☆☆☆☆ mae_lx_22L3m

Las negras acaban de jugar ...g5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA c1-c6 ✓

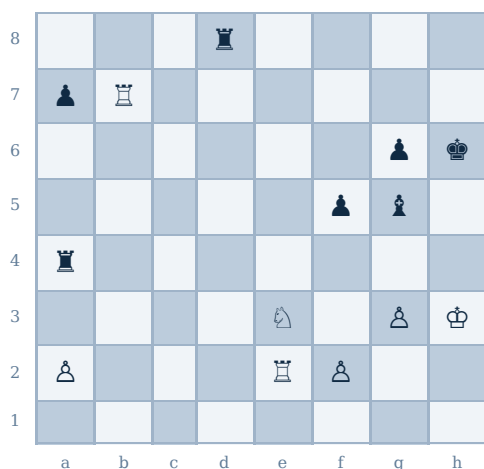
Juegan las blancas

Por qué. Hay algo sin defender, y hay que verlo antes que el rival. La línea: 38.Txc6 Tb1+ 39.Re2.

Cómo se comprobó: Ejercicio 22L3m de la base abierta de Lichess (CC0), rating 973. Stockfish 16 a profundidad 18: Txc6 es la mejor (+4,0) y la segunda queda en 0,0.

636 ★★★★★ mae_lx_2USLI_op

Las negras acaban de jugar ...Ag5. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) Cf1
- b) Th7+
- c) Cxf5+ ✓
- d) Cg4+

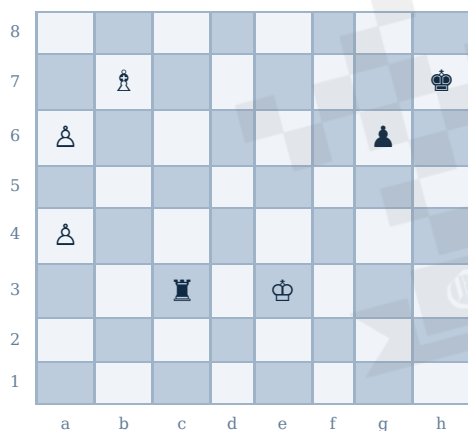
Juegan las blancas

Por qué. Es un despeje: la pieza se aparta para abrirle la línea o la casilla a otra. La línea: 36.Cxf5+ gxf5 37.Te6+. Las otras tientan, pero fallan: Cg4+? se contesta con 36...fxg4+ y las negras quedan mejor; Th7+? se contesta con 36...Rxh7 y las negras quedan mejor; Cf1? se contesta con 36...Tg8 y la ventaja se esfuma.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2USLI de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1628. Stockfish 16 a profundidad 18: Cxf5+ es la mejor (+3,1) y la segunda queda en +0,7; las otras tres opciones quedan en -4,5, -5,3, 0,0 (profundidad 14).

637 ★★★★★ mae_lx_1ujnN

Las negras acaban de jugar ...Tc3+. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA e3-d4 ✓

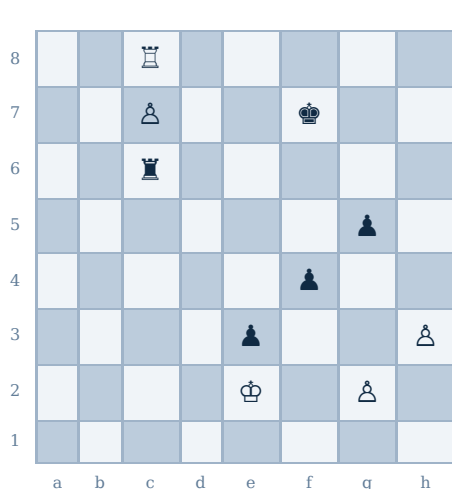
Juegan las blancas

Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 50.Rd4 Ta3 51.Ac6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1ujnN de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1752. Stockfish 16 a profundidad 18: Rd4 es la mejor (+4,7) y la segunda queda en 0,0.

638 ★☆☆☆☆ mae_lx_25SLb

Las negras acaban de jugar ...Rf7. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **c8-h8** ✓

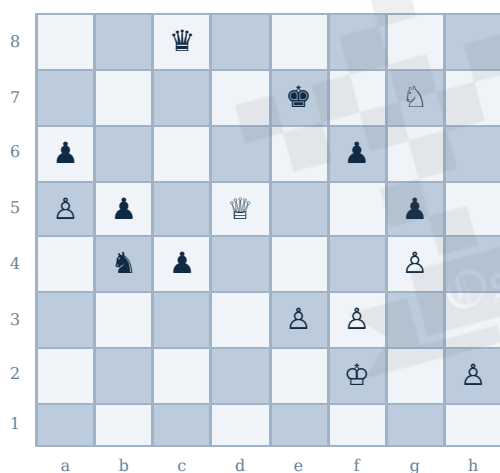
Juegan las blancas

Por qué. Es una enfilada: la pieza de adelante se va y cae la de atrás. La línea: 53.Th8 Txc7 54.Th7+ Rg6 55.Txc7.

Cómo se comprobó: Ejercicio 25SLb de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1653. Stockfish 16 a profundidad 18: Th8 es la mejor (+4,7) y la segunda queda en +0,1.

639 ★☆☆☆☆ mae_lx_3NG6R

Las negras acaban de jugar ...Cxb4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **g7-f5** ✓

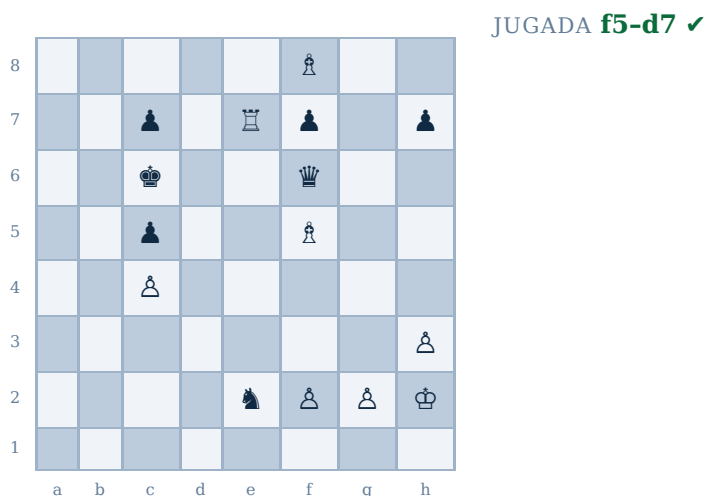
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 39.Cf5+ Dxf5 40.Dxf5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3NG6R de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1549. Stockfish 16 a profundidad 18: Cf5+ es la mejor (+5,2) y la segunda queda en 0,0.

640 ★☆☆☆☆ mae_lx_1Kjt0

Las negras acaban de jugar ...Df6. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



Juegan las blancas

Por qué. La línea: 31.Ad7+ Rb6 32.Txe2.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1Kjt0 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1834. Stockfish 16 a profundidad 18: Ad7+ es la mejor (+2,6) y la segunda queda en -2,0.

Escalón 2 ★★★★★ 18 preguntas

641 ★☆☆☆☆ mae_round_robin

¿Cómo se llama el formato de torneo en el que cada jugador enfrenta a todos los demás?

- a) Sistema Scheveningen por equipos
- b) Todos contra todos (round robin) ✓**
- c) Sistema suizo de emparejamiento
- d) Eliminación directa por rondas

Por qué. Cada participante juega contra cada uno de los demás, una o dos veces. Es el formato más justo, pero solo sirve para grupos chicos: con 30 jugadores harían falta 29 rondas.

642 ★☆☆☆☆ mae_deep_blue

¿Qué ocurrió en el famoso enfrentamiento entre Garry Kaspárov y la computadora Deep Blue en 1997?

- a) Ganó Deep Blue, y fue un hito histórico ✓**
- b) El match se suspendió sin ningún resultado
- c) Fue la primera vez que se usó reloj digital
- d) Kaspárov ganó sin perder ninguna partida

Por qué. La máquina de IBM venció al campeón del mundo en un match a seis partidas. Fue la primera vez que una computadora le ganaba un match al mejor jugador humano del momento.

643 ★★☆☆☆ mae_suizo

¿Cómo funciona el «sistema suizo» en un torneo?

- a) Se juega una única partida eliminatoria por ronda
- b) Empareja por puntaje parecido, sin eliminar a nadie ✓**
- c) Todos enfrentan a todos los demás, una sola vez
- d) Los que pierden quedan eliminados del torneo

Por qué. En cada ronda se enfrentan los que llevan puntaje parecido, y nadie queda fuera: todos juegan todas las rondas. Es lo que permite correr un torneo de 200 personas en nueve rondas.

644 ★★☆☆☆ mae_ajedrez960

¿En qué consiste el «Ajedrez960» (Fischer Random), inventado por Bobby Fischer?

- a) Se juega con 960 peones extra sobre el tablero
- b) La fila de piezas se sorteas antes de empezar ✓**
- c) El tablero tiene 960 casillas en lugar de 64
- d) Cada jugador tiene 9 minutos con 60 de incremento

Por qué. Las piezas de la primera fila se ordenan al azar entre 960 posiciones válidas —los peones no se mueven de sitio—, así que la teoría memorizada no sirve y hay que pensar desde la jugada 1. Era justo lo que a Fischer le molestaba del ajedrez de su época.

645 ★★☆☆☆ mae_libro_aperturas

¿Qué es el «libro de aperturas» que usan los motores y las bases de datos?

- a) Jugadas de apertura ya conocidas, guardadas aparte ✓**
- b) El manual de instrucciones del programa
- c) Un libro de papel obligatorio en los torneos
- d) La lista de jugadas prohibidas por el reglamento

Por qué. Son líneas ya analizadas que el motor consulta en vez de calcular: al principio de la partida hay demasiadas opciones y poco que decidir. Cuando se sale del libro, empieza a pensar.

646 ★★☆☆☆ mae_valores_relativos

Los valores de las piezas (peón 1, menor 3, torre 5, dama 9) son útiles, pero ¿qué hay que recordar en niveles avanzados?

- a) Que son una guía: la posición puede cambiarlo todo ✓**
- b) Que el valor de una pieza depende de su color
- c) Que son exactos y no cambian nunca con la posición
- d) Que solo valen en el medio juego, nunca en finales

Por qué. Un caballo instalado en una casilla fuerte puede valer más que una torre pasiva. Los números sirven para decidir rápido en un cambio, no para evaluar una posición.

647 ★★☆☆☆ mae_finales_torre_precision

¿Por qué hasta los grandes maestros cometen errores en finales de torre que parecen sencillos?

- a) Porque en ellos el reloj se detiene automáticamente
- b) Porque en esos finales rigen reglas distintas
- c) Porque los finales de torre no se estudian nunca
- d) Porque piden una precisión extrema: un tiempo decide ✓**

Por qué. Son los finales más frecuentes y de los más difíciles: una casilla de diferencia en la torre convierte una victoria en tablas. De ahí el dicho de que todos los finales de torre son tablas — que tampoco es cierto, pero explica la fama.

648 ★★☆☆☆ mae_motores_preparacion

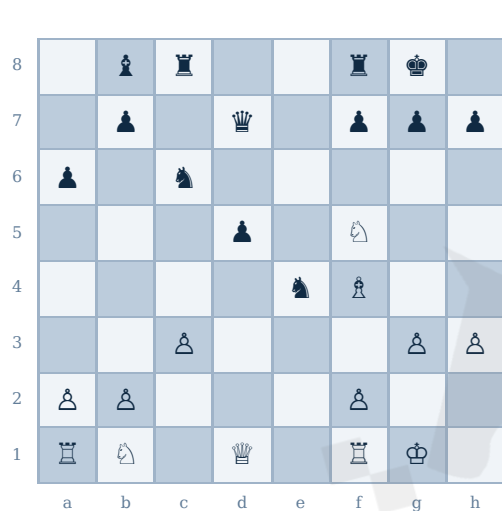
En el ajedrez de élite actual, ¿qué papel cumplen los motores en la preparación de aperturas?

- a) No influyen en cómo se prepara un profesional
- b) Están prohibidos en cualquier fase de preparación
- c) Solo se pueden usar durante la partida, nunca antes
- d) Sirven para analizar líneas larguísimas de antemano ✓**

Por qué. Se preparan variantes concretas hasta la jugada veinte o más, en casa y con el motor. Por eso en la élite hay partidas donde la primera jugada pensada de verdad llega pasada la jugada 20.

649 ★★☆☆☆ mae_lx_1kz0U

Las negras acaban de jugar ...Dd7. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **d1-g4 ✓**

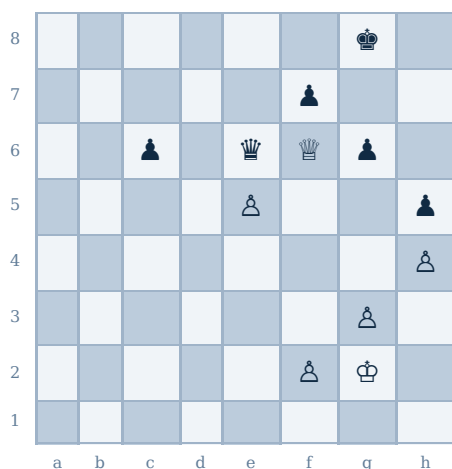
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 16.Dg4 Dxf5 17.Dxf5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1kz0U de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1592. Stockfish 16 a profundidad 18: Dg4 es la mejor (+4,7) y la segunda queda en -1,8.

650 ★★☆☆☆ mae_lx_1nPXn_op

Las negras acaban de jugar ...De6. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



Juegan las blancas

a) Dxe6 ✓

b) Dd8+

c) Dxf7+

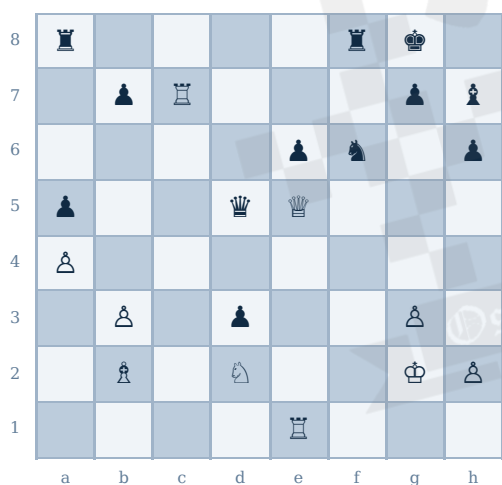
d) Dxc6+

Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 54.Dxe6 fxe6 55.Rf3. Las otras tintentan, pero fallan: Dxf7+? se contesta con 54...Rxf7 y las negras quedan mejor; Dxc6+? se contesta con 54...Dxc6 y las negras quedan mejor; Dd8+? se contesta con 54...Rh7 y la ventaja se esfuma.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1nPXn de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1881. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxe6 es la mejor (+4,7) y la segunda queda en 0,0; las otras tres opciones quedan en -5,9, -5,8, -0,1 (profundidad 14).

651 ★★☆☆☆ mae_lx_2Edlc_op

Las negras acaban de jugar ...Dd5+. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



Juegan las blancas

a) De4

b) Rh3

c) Dxd5 ✓

d) Rg1

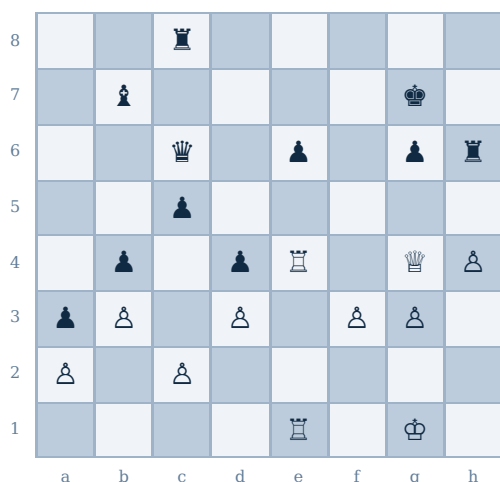
Por qué. Es un despeje: la pieza se aparta para abrirle la línea o la casilla a otra. La línea: 25.Dxd5 exd5 26.Tee7 Rh8 27.Txc7. Las otras tintentan, pero fallan: De4? se contesta con 25...Axe4+ y las negras quedan mejor; Rg1? se contesta con 25...Tac8 y las negras quedan mejor; Rh3? se contesta con 25...Af5+ y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2Edlc de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1943. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxd5 es la mejor (+3,9) y la segunda queda en -1,9; las otras tres opciones quedan en -7,6, -2,0, -3,7 (profundidad 14).

652 ★★☆☆☆ mae_lx_00p5I

Las negras acaban de jugar ...Th6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA e4-e6 ✓



Juegan las blancas

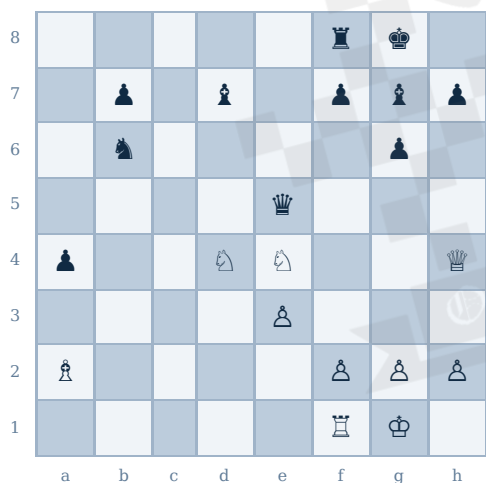
Por qué. Es una horquilla: una pieza ataca dos objetivos a la vez. La línea: 31.Txe6 Dxf3 32.Te7+ Rf8 33.Tf1.

Cómo se comprobó: Ejercicio 00p5I de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2008. Stockfish 16 a profundidad 18: Txe6 es la mejor (+3,6) y la segunda queda en -1,3.

653 ★★☆☆☆ mae_lx_2Vmi9

Las negras acaban de jugar ...De5. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.

JUGADA e4-g5 ✓



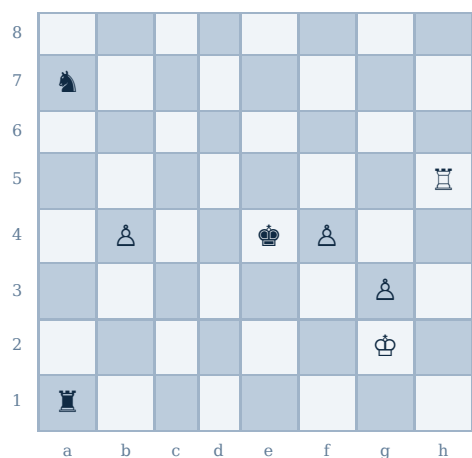
Juegan las blancas

Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 26.Cg5 h5 27.Cxf7 Txf7 28.Dd8+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2Vmi9 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1956. Stockfish 16 a profundidad 18: Cg5 es la mejor (+2,3) y la segunda queda en -0,2.

654 ★★☆☆☆ mae_lx_2Yerm_op

Las negras acaban de jugar ...Re4. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) Te5+
- b) Th1
- c) Ta5 ✓
- d) Th6

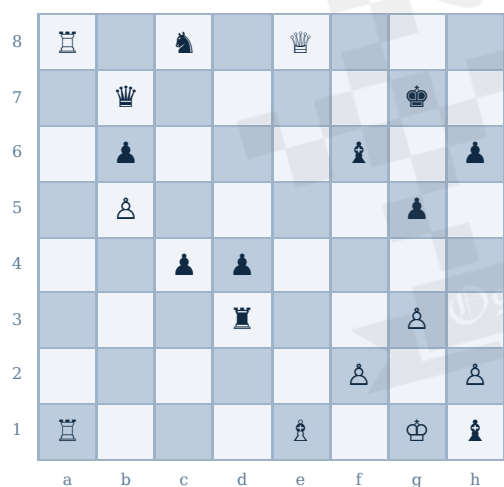
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 52.Ta5 Txa5 53.bxa5. Las otras tientan, pero fallan: Te5+? se contesta con 52...Rd4 y la ventaja se esfuma; Th1? se contesta con 52...Ta2+ y la ventaja se esfuma; Th6? se contesta con 52...Cb5 y la ventaja se esfuma.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2Yerm de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2142. Stockfish 16 a profundidad 18: Ta5 es la mejor (+4,6) y la segunda queda en +0,5; las otras tres opciones quedan en +0,8, +0,1, +0,1 (profundidad 14).

655 ★★☆☆☆ mae_lx_3U1Y7

Las negras acaban de jugar ...Ah1. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA a1-a7 ✓

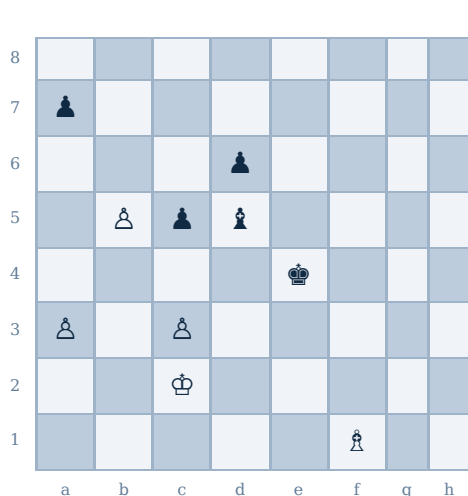
Juegan las blancas

Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 33.T1a7 Dxa7 34.Txa7+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3U1Y7 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 1931. Stockfish 16 a profundidad 18: T1a7 es la mejor (+1,9) y la segunda queda en -0,7.

656 ★★☆☆☆ mae_lx_0oD99

Las negras acaban de jugar ...Axd5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **f1-g2** ✓

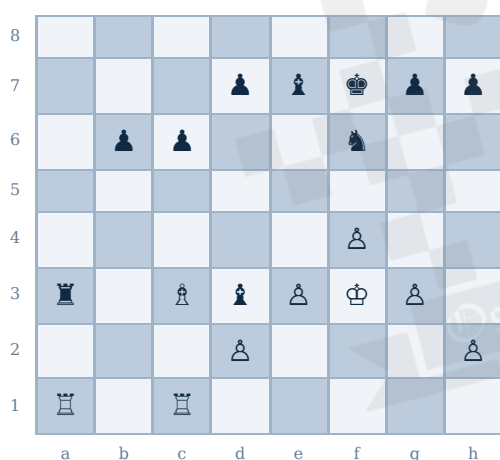
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 48.Ag2+ Re5 49.Axd5 Rxd5 50.Rb3.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0oD99 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2392. Stockfish 16 a profundidad 18: Ag2+ es la mejor (+3,8) y la segunda queda en +0,1.

657 ★★☆☆☆ mae_lx_0rr3Z

Las negras acaban de jugar ...Txa3. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA **c3-f6** ✓

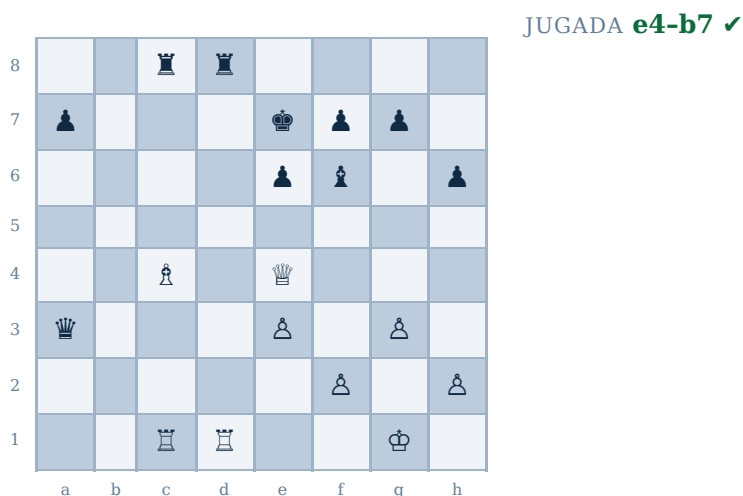
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 25.Axf6 Txa1 26.Axa1.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0rr3Z de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2241. Stockfish 16 a profundidad 18: Axf6 es la mejor (+2,5) y la segunda queda en -3,3.

658 ★★☆☆☆ mae_lx_1XmhE

Las negras acaban de jugar ...Af6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



Por qué. Es un ataque a la descubierta: al moverse una pieza, se destapa otra. La línea: 32.Db7+ Rf8 33.Axe6 fxe6 34.Txc8.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1XmhE de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2157. Stockfish 16 a profundidad 18: Db7+ es la mejor (+5,4) y la segunda queda en -0,2.

Escalón 3 ★★☆☆☆ 14 preguntas

659 ★★☆☆☆ mae_partida_del_siglo

¿Por qué se conoce como «la Partida del Siglo» a Donald Byrne contra Bobby Fischer, de 1956?

- a) Porque fue la partida más larga que se registró
- b) Porque se jugó entera sin reloj de ajedrez
- c) Porque terminó en tablas por ahogado del rey
- d) Porque Fischer, con 13 años, sacrificó la dama ✓**

Por qué. Fischer tenía trece años y entregó la dama contra un maestro adulto, con una combinación que se veía muchas jugadas más adelante. Es la partida con la que se le presentó al mundo.

660 ★★☆☆☆ mae_partida_inmortal

¿Por qué se conoce como «la Partida Inmortal» a Anderssen contra Kieseritzky, de 1851?

- a) Porque Anderssen dio mate tras entregar casi todo ✓**
- b) Porque fue la primera partida jugada con reloj
- c) Porque la partida pasó de las doscientas jugadas
- d) Porque terminó en tablas por triple repetición

Por qué. Anderssen sacrificó las dos torres, un alfil y la dama, y dio mate con las tres piezas menores que le quedaban. Es la partida romántica por excelencia: hoy se sabe que la defensa negra no fue la mejor, y no le quita nada.

661 ★★☆☆☆ mae_fortaleza

En finales con mucha diferencia de material, ¿qué es una «fortaleza»?

- a) Una regla que prohíbe sacrificar la dama en el final
- b) Una defensa que da tablas porque no hay cómo abrirla ✓**
- c) Un patrón de mate que se da con la torre y el alfil
- d) Una apertura especialmente sólida contra cualquier cosa

Por qué. El bando con menos material se encierra en una estructura que el rival no puede abrir, y por mucho que tenga de más no progresa. Es tablas con una pieza de menos, y por eso hay que reconocerla antes de entrar en ella — o antes de dejar que el rival la arme.

662 ★★☆☆☆ mae_gambito_evans

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.b4 es el...

- a) Gambito Letón
- b) Gambito de Rey
- c) Gambito de Dama
- d) Gambito Evans ✓**

Por qué. Dentro de la Italiana, las blancas ofrecen el peón de b para desviar al alfil y ganar tiempo para armar el centro con c3 y d4. Es una de las aperturas más agresivas del repertorio clásico.

663 ★★☆☆☆ mae_zugzwang_reciproco

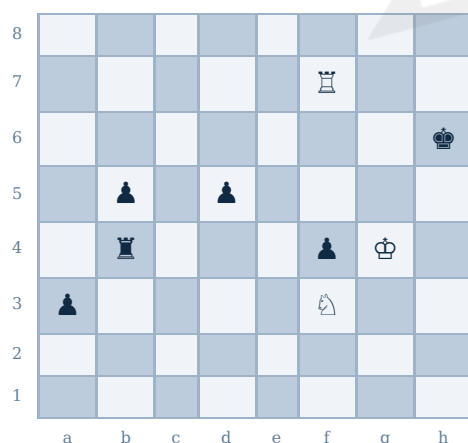
¿Qué es un «zugzwang recíproco» o mutuo?

- a) Un zugzwang que solo puede afectar a las blancas
- b) Una posición donde pierde el que tenga que mover ✓**
- c) Una posición en la que nadie puede caer en zugzwang
- d) Un tipo de tablas que se declaran de forma automática

Por qué. Está tan ajustada que el turno es una desgracia para quien lo tenga, sea quien sea. Es la base de las casillas correspondientes y de casi todos los estudios finos de finales de peones.

664 ★★☆☆☆ mae_lx_0Tbmu

Las negras acaban de jugar ...a3. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **g4-f5 ✓**

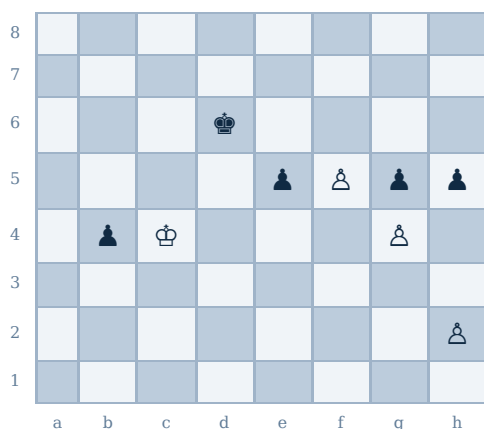
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 58.Rf5 Te4 59.Cg5 Te5+ 60.Rxe5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0Tbmu de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2232. Stockfish 16 a profundidad 18: Rf5 es la mejor (+4,8) y la segunda queda en -5,0.

665 ★★☆☆☆ mae_lx_0lLtd_op

Las negras acaban de jugar ...h5. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



- a) Rxb4
- b) f6
- c) gxf5 ✓
- d) h3

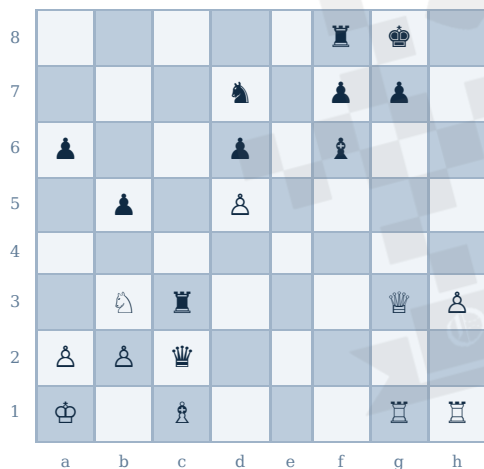
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 36.gxf5 e4 37.Rxb4. Las otras tientan, pero fallan: Rxb4? se contesta con 36...hxg4 y las negras quedan mejor; h3? se contesta con 36...hxg4 y la ventaja se esfuma; f6? se contesta con 36...hxg4 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0lLtd de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2397. Stockfish 16 a profundidad 18: gxf5 es la mejor (+4,8) y la segunda queda en +0,1; las otras tres opciones quedan en -2,9, +0,2, -6,5 (profundidad 14).

666 ★★☆☆☆ mae_lx_3HXeX_op

Las negras acaban de jugar ...Tc3. Juegan las blancas y están en apuros. Solo una de estas jugadas salva la partida: ¿cuál?



- a) Dxc3
- b) Dxc7+
- c) bxc3 ✓
- d) Dxd6

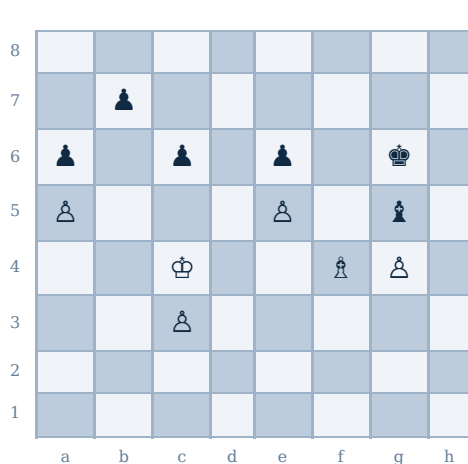
Juegan las blancas

Por qué. Hay un sacrificio: se entrega material para ganar más. La línea: 25.bxc3 Axc3+ 26.Dxc3 Dxc3+ 27.Ab2. Las otras tientan, pero fallan: Dxc3? se contesta con 25...Axc3 y las negras quedan mejor; Dxc7+? se contesta con 25...Axc7 y las negras quedan mejor; Dxd6? se contesta con 25...Tc7 y la ventaja se esfuma.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3HXeX de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2400. Stockfish 16 a profundidad 18: bxc3 es la mejor (+2,3) y la segunda queda en -1,1; las otras tres opciones quedan en -3,8, -5,6, -0,6 (profundidad 14).

667 ★★★★★ mae_lx_05MpP

Las negras acaban de jugar ...Ag5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **f4-g5** ✓

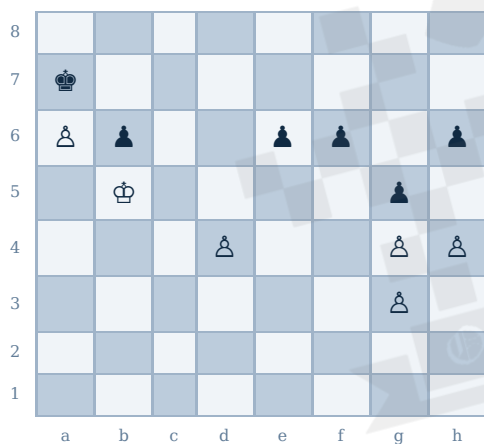
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 35.Axg5 Rxg5 36.Rc5 Rxg4 37.Rb6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 05MpP de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2414. Stockfish 16 a profundidad 18: Axg5 es la mejor (+4,3) y la segunda queda en -0,1.

668 ★★★★★ mae_lx_1S102

Las negras acaban de jugar ...g5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **h4-h5** ✓

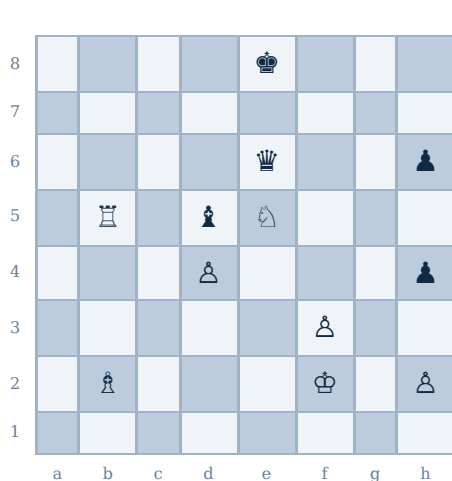
Juegan las blancas

Por qué. Es un zugzwang: al rival le toca mover y cualquier jugada lo empeora. La línea: 43.h5 f5 44.d5 f4 45.gxf4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1S102 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2601. Stockfish 16 a profundidad 18: h5 es la mejor (+3,5) y la segunda queda en -3,0.

669 ★★☆☆☆ mae_lx_2CPeH

Las negras acaban de jugar ...Re8. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **b5-b8** ✓

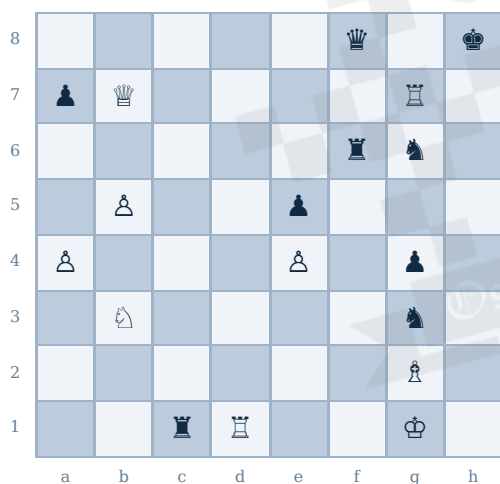
Juegan las blancas

Por qué. Todo gira en torno a una clavada: la pieza clavada no puede defender. La línea: 40.Tb8+ Re7 41.Aa3+ Rf6 42.Tb6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2CPeH de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2589. Stockfish 16 a profundidad 18: Tb8+ es la mejor (+5,6) y la segunda queda en 0,0.

670 ★★☆☆☆ mae_lx_2VqkE

Las negras acaban de jugar ...Txc1. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **g7-h7** ✓

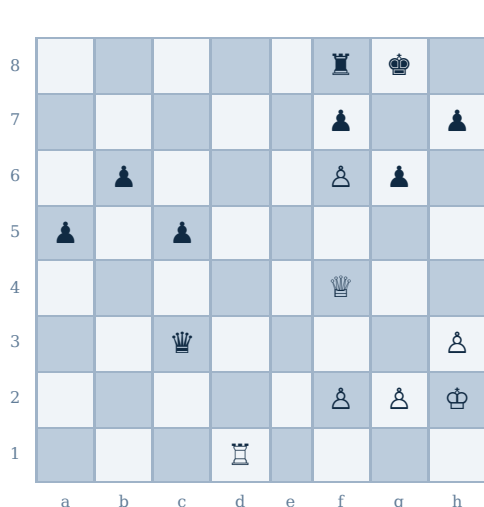
Juegan las blancas

Por qué. Hay una jugada intermedia: antes de lo obvio, algo más fuerte. La línea: 35.Th7+ Rg8 36.Cxc1.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2VqkE de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2406. Stockfish 16 a profundidad 18: Th7+ es la mejor (+6,1) y la segunda queda en +0,5.

671 ★★★★★ mae_lx_2XQ65

Las negras acaban de jugar ...a5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **f4-d6** ✓

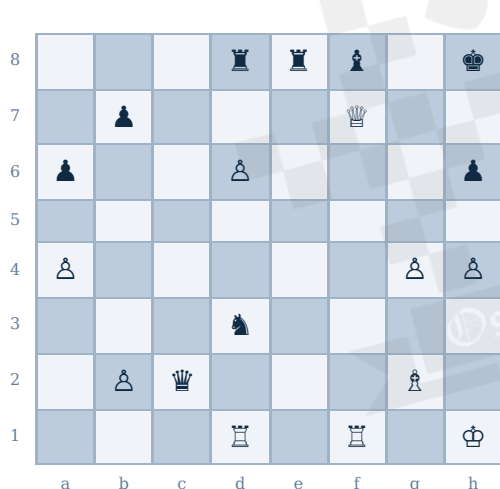
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 26.Dd6 Dxf6 27.Dxf6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2XQ65 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2502. Stockfish 16 a profundidad 18: Dd6 es la mejor (+4,9) y la segunda queda en 0,0.

672 ★★★★★ mae_lx_2lE9c

Las negras acaban de jugar ...Tcd8. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **d6-d7** ✓

Juegan las blancas

Por qué. El peón avanzado decide: hay que empujarlo o aprovecharlo a tiempo. La línea: 29.d7 Cf2+ 30.Dxf2 Dxf2 31.Txf2.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2lE9c de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2448. Stockfish 16 a profundidad 18: d7 es la mejor (+3,0) y la segunda queda en 0,0.

Escalón 4 ★★★★★ 15 preguntas

673 ★★★★★ mae_buchholz

En un torneo suizo, si dos jugadores empatan en puntos, ¿qué se suele usar para desempatarlos?

- a) Se reparte el primer lugar sin ningún criterio
- b) Un desempate como el Buchholz, por los rivales ✓**
- c) Siempre se juega una partida de desempate
- d) Queda primero el jugador de mayor edad

Por qué. El Buchholz suma los puntos que hicieron los rivales que uno enfrentó: premia a quien sacó los mismos puntos contra gente más fuerte. Se conocen antes de empezar y están en el reglamento del torneo.

674 ★★★★★ mae_tablebases

¿Qué son las «tablas de finales» (endgame tablebases) generadas por computadora?

- a) El resultado exacto de cada posición con pocas piezas ✓**
- b) Un manual impreso con los finales clásicos
- c) Un tope de jugadas tras el cual la partida es tablas
- d) Un tipo de reloj especial que se usa en los finales

Por qué. Para posiciones de hasta siete piezas, están todas calculadas: se sabe el resultado con juego perfecto y la mejor jugada. Descubrieron mates forzados de más de quinientas jugadas que ningún humano habría encontrado.

675 ★★★★★ mae_elo_200

En el sistema Elo, si alguien tiene unos 200 puntos más que su rival, ¿qué porcentaje de los puntos en juego suele sacarle a la larga?

- a) Cerca del 50%: es prácticamente igual
- b) Alrededor del 75% de los puntos ✓**
- c) El 100%: gana siempre, sin excepción
- d) Menos del 25% de los puntos en juego

Por qué. La fórmula predice un 75% con 200 puntos de diferencia: de cuatro partidas, tres. Cualquier partida suelta puede terminar como sea, y ahí está la gracia de jugar contra alguien más fuerte.

676 ★★★★★ mae_berlinesa

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 Cf6, dentro de la Española, corresponde a la Defensa...

- a) Marshall
- b) Arkhangelsk
- c) Berlinesa ✓**
- d) Schliemann

Por qué. Tiene fama de sólida hasta el aburrimiento. Kramnik la usó para sacarle el título a Kaspárov en 2000 sin perder una partida, y desde entonces no se fue más de la élite.

677 ★★★★★ mae_teoría_juegos

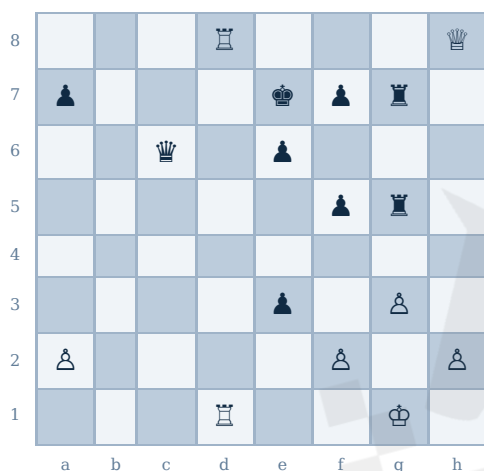
Desde la teoría de juegos, ¿qué se sabe sobre el resultado del ajedrez jugado a la perfección por los dos bandos?

- a) **Que tiene un resultado fijo, pero no se sabe cuál ✓**
- b) Que son tablas, y eso ya está también demostrado
- c) Que no hay resultado teórico: todo depende del azar
- d) Que ganan las blancas, y ya está bien demostrado

Por qué. Es un juego finito, sin azar y con información perfecta, así que el teorema de Zermelo garantiza que el resultado existe. Pero hay más posiciones que átomos en el universo observable, y por eso nadie sabe cuál es.

678 ★★★★★ mae_lx_0s8fY_op

Las negras acaban de jugar ...e3. Juegan las blancas. Solo una de estas jugadas gana: ¿cuál?



Juegan las blancas

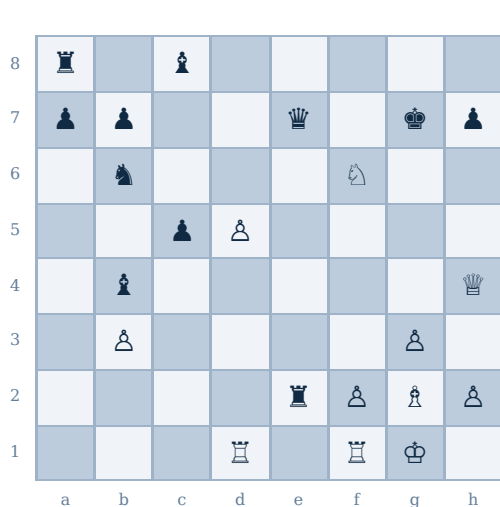
- a) T8d7+
- b) **T1d7+ ✓**
- c) Dxc7
- d) Te8+

Por qué. Hay un sacrificio: se entrega material para ganar más. La línea: 34.T1d7+ Dxd7 35.Df8+ Rf6 36.Txd7. Las otras tientan, pero fallan: T8d7+? se contesta con 34...Rf6 y la ventaja se esfuma; Dxc7? se contesta con 34...exf2+ y las negras quedan mejor; Te8+? se contesta con 34...Dxe8 y las negras quedan mejor.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0s8fY de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2429. Stockfish 16 a profundidad 18: T1d7+ es la mejor (+4,4) y la segunda queda en 0,0; las otras tres opciones quedan en 0,0, -5,5, -4,6 (profundidad 14).

679 ★★★★★ mae_lx_0XWE7

Las negras acaban de jugar ...Rg7. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **h4-g5** ✓

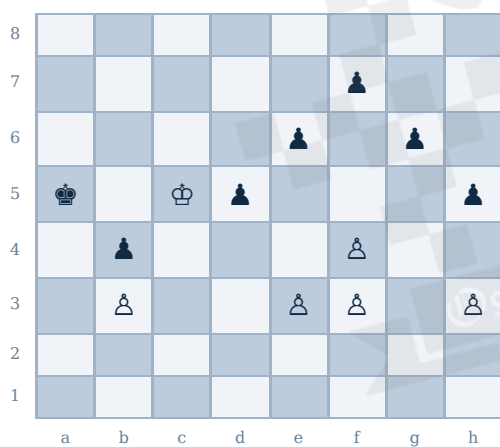
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 25.Dg5+ Rf7 26.Af3 Af5 27.Dxf5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0XWE7 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2743. Stockfish 16 a profundidad 18: Dg5+ es la mejor (+4,4) y la segunda queda en +0,3.

680 ★★★★★ mae_lx_0nM9E

Las negras acaban de jugar ...h5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **h3-h4** ✓

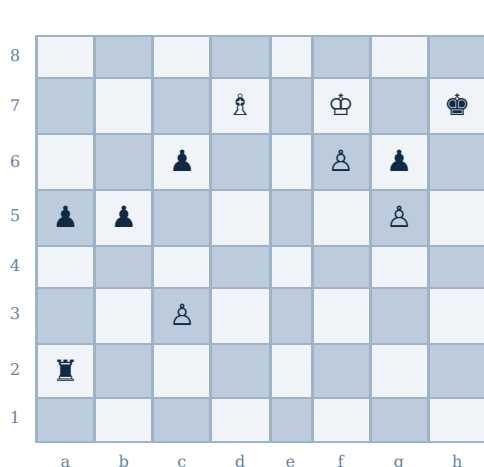
Juegan las blancas

Por qué. La clave es una jugada tranquila: sin jaque ni captura, pero sin defensa. La línea: 47.h4 Ra6 48.e4.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0nM9E de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2773. Stockfish 16 a profundidad 18: h4 es la mejor (+3,0) y la segunda queda en 0,0.

681 ★★★★★ mae_lx_0t79Z

Las negras acaban de jugar ...Txa2. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **d7-f5** ✓

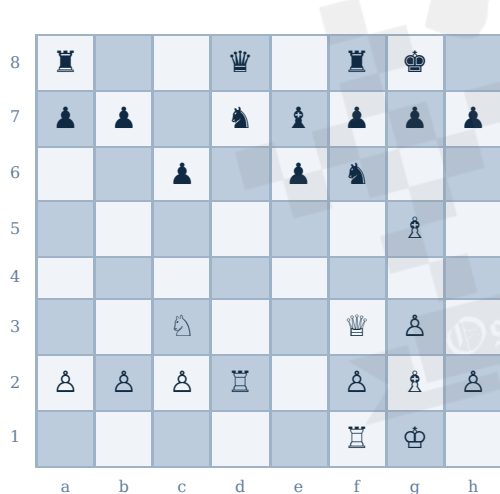
Juegan las blancas

Por qué. El peón avanzado decide: hay que empujarlo o aprovecharlo a tiempo. La línea: 50.Af5 Tg2 51.Axg6+ Rh8 52.Re7.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0t79Z de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2729. Stockfish 16 a profundidad 18: Af5 es la mejor (+3,1) y la segunda queda en +0,1.

682 ★★★★★ mae_lx_0wWpw

Las negras acaban de jugar ...O-O. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **g5-f6** ✓

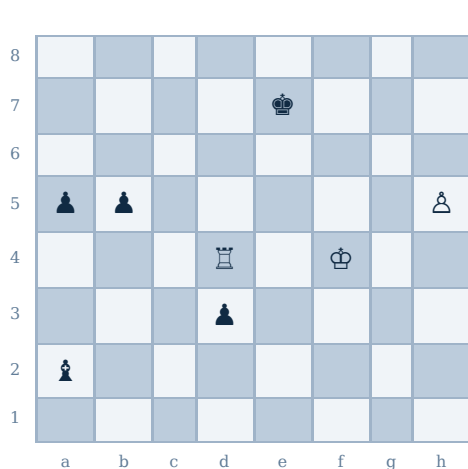
Juegan las blancas

Por qué. La clave es una jugada tranquila: sin jaque ni captura, pero sin defensa. La línea: 14.Axf6 Axf6 15.Dd1 Da5 16.Txd7.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0wWpw de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2727. Stockfish 16 a profundidad 18: Axf6 es la mejor (+3,5) y la segunda queda en -0,5.

683 ★★★★★ mae_lx_1B5LU

Las negras acaban de jugar ...a5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **h5-h6** ✓

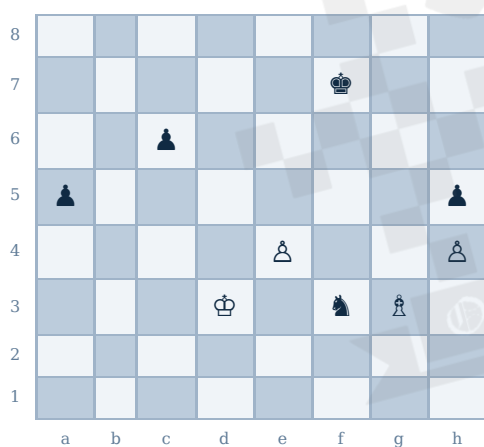
Juegan las blancas

Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 50.h6 Ag8 51.Txd3 Ah7 52.Tg3.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1B5LU de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2771. Stockfish 16 a profundidad 18: h6 es la mejor (+3,9) y la segunda queda en +0,9.

684 ★★★★★ mae_lx_1GtIU

Las negras acaban de jugar ...Cf3. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA **d3-e3** ✓

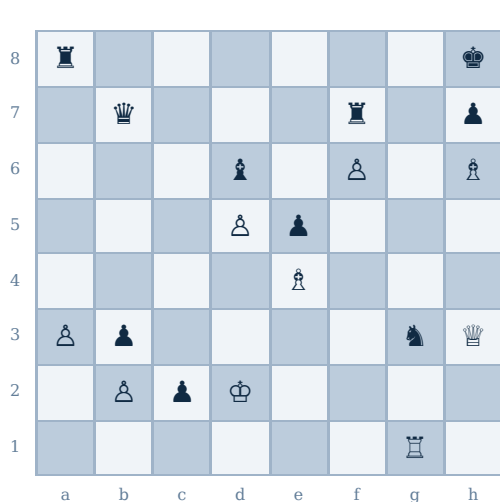
Juegan las blancas

Por qué. La clave es una jugada tranquila: sin jaque ni captura, pero sin defensa. La línea: 50.Re3 Cg1 51.Rf2 Re6 52.Rxg1.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1GtIU de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2766. Stockfish 16 a profundidad 18: Re3 es la mejor (+1,8) y la segunda queda en -1,5.

685 ★★★★★ mae_lx_2PhzE

Las negras acaban de jugar ...Cxd3. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **h3-g3** ✓

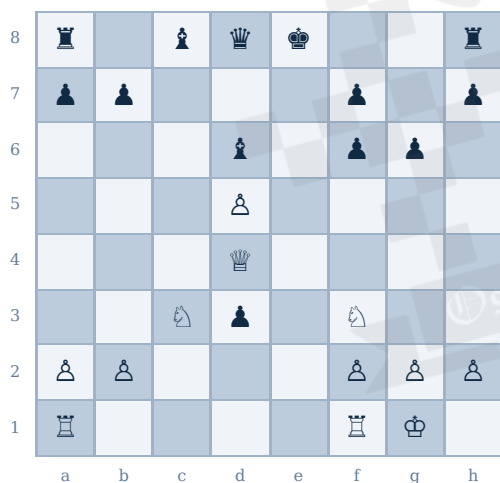
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 39.Dxg3 Ab4+ 40.Rc1.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2PhzE de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2584. Stockfish 16 a profundidad 18: Dxg3 es la mejor (+6,0) y la segunda queda en -0,1.

686 ★★★★★ mae_lx_3JCVt

Las negras acaban de jugar ...Ad6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **c3-e4** ✓

Juegan las blancas

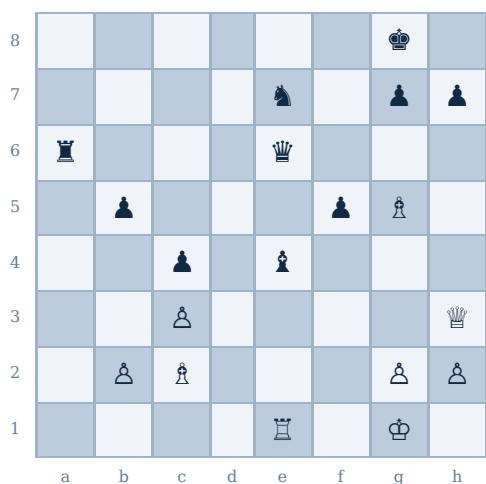
Por qué. La línea: 13.Ce4 O-O 14.Cxf6+.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3JCVt de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2439. Stockfish 16 a profundidad 18: Ce4 es la mejor (+3,1) y la segunda queda en +0,0.

687 ★★★★★ mae_lx_3NJ6C

Las negras acaban de jugar ...Ta6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **c2-e4** ✓



Juegan las blancas

Por qué. La línea: 26.Axe4 fxe4 27.Axe7 Dxb3 28.gxh3.

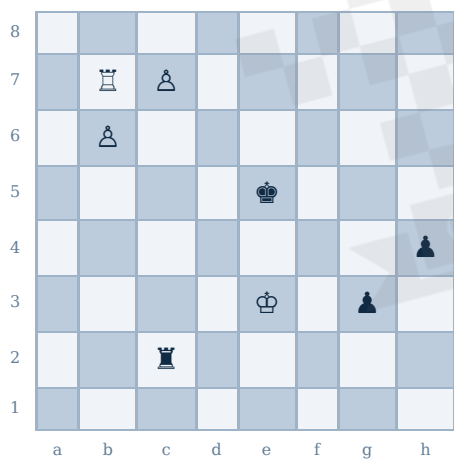
Cómo se comprobó: Ejercicio 3NJ6C de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2706. Stockfish 16 a profundidad 18: Axe4 es la mejor (+4,2) y la segunda queda en -0,4.

Escalón 5 ★★★★★ 9 preguntas

688 ★★★★★ mae_lx_0TCw6

Las negras acaban de jugar ...g3. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA **e3-d3** ✓



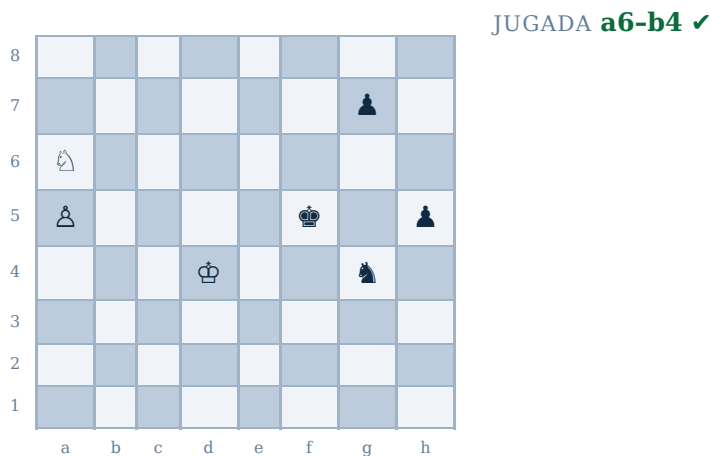
Juegan las blancas

Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 51.Rd3 Tc1 52.Tb8.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0TCw6 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2791. Stockfish 16 a profundidad 18: Rd3 es la mejor (+3,3) y la segunda queda en +0,1.

689 ★★★★★ mae_lx_0bJe6

Las negras acaban de jugar ...Rf5. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



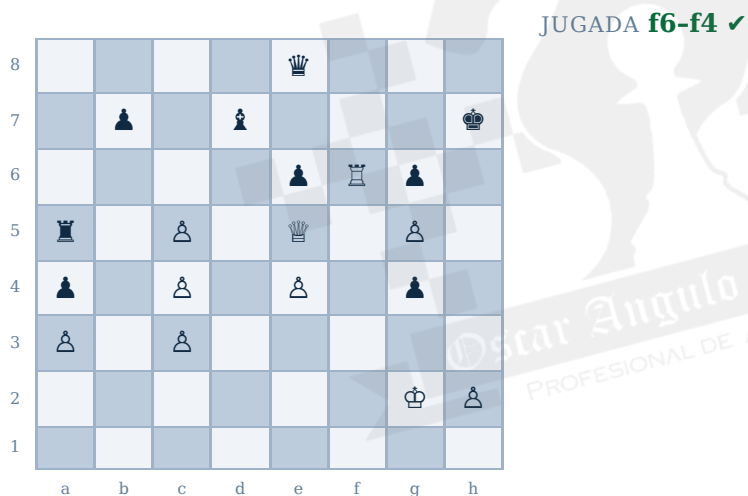
Juegan las blancas

Por qué. La clave es una jugada tranquila: sin jaque ni captura, pero sin defensa. La línea: 54.Cb4 Cf6 55.a6 Ce8 56.Cd5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 0bJe6 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2799. Stockfish 16 a profundidad 18: Cb4 es la mejor (+3,6) y la segunda queda en +0,0.

690 ★★★★★ mae_lx_1KUch

Las negras acaban de jugar ...Rh7. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



Juegan las blancas

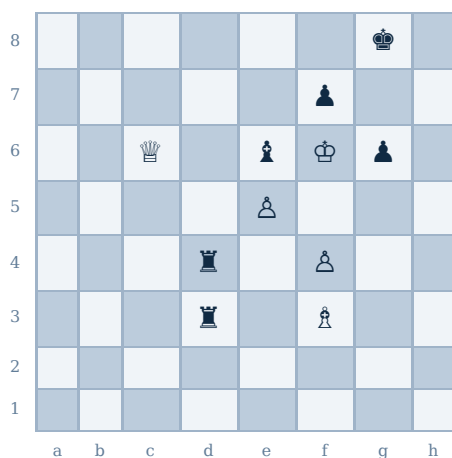
Por qué. La línea: 32.Tf4 Rg8 33.Txg4 Txc5 34.Dxc5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1KUch de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2806. Stockfish 16 a profundidad 18: Tf4 es la mejor (+3,8) y la segunda queda en 0,0.

691 ★★★★★ mae_lx_1P0h9

Las negras acaban de jugar ...Ae6. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA f3-e4 ✓



Juegan las blancas

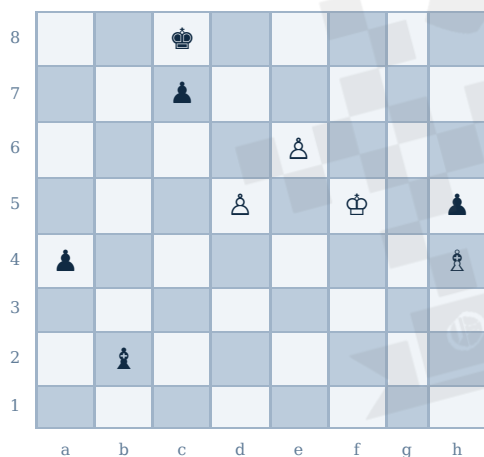
Por qué. La línea: 49.Ae4 Txe4 50.Dxe4 Ta3 51.Dc6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1P0h9 de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2833. Stockfish 16 a profundidad 18: Ae4 es la mejor (+3,2) y la segunda queda en 0,0.

692 ★★★★★ mae_lx_1dDbR

Las negras acaban de jugar ...a4. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA d5-d6 ✓



Juegan las blancas

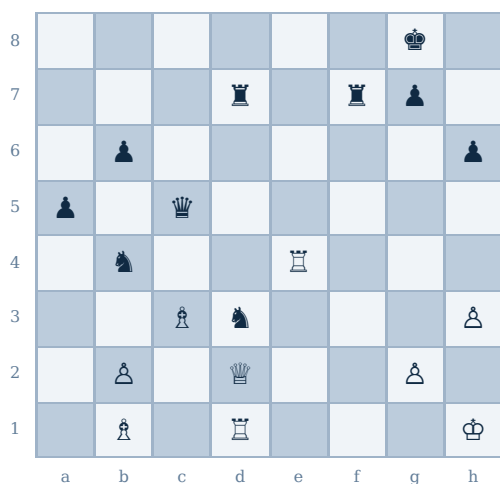
Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 47.d6 cxd6 48.Rg6 a3 49.e7.

Cómo se comprobó: Ejercicio 1dDbR de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2952. Stockfish 16 a profundidad 18: d6 es la mejor (+5,3) y la segunda queda en +0,2.

693 ★★★★★ mae_lx_2UDHi

Las negras acaban de jugar ...Rg8. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA e4-e8 ✓



Juegan las blancas

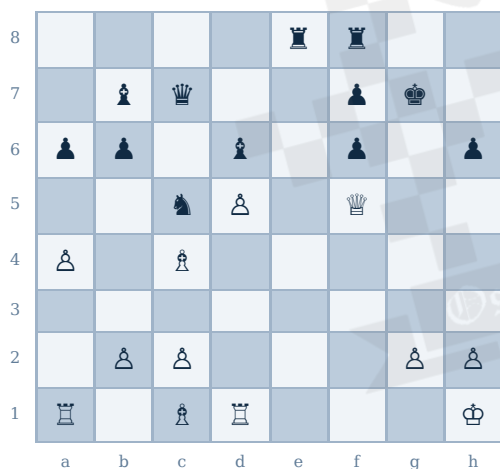
Por qué. La línea: 37.Te8+ Tf8 38.Axb4 Cf2+ 39.Rh2.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2UDHi de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2790. Stockfish 16 a profundidad 18: Te8+ es la mejor (+4,4) y la segunda queda en +0,1.

694 ★★★★★ mae_lx_2bmGs

Las negras acaban de jugar ...Rg7. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).

JUGADA c1-h6 ✓



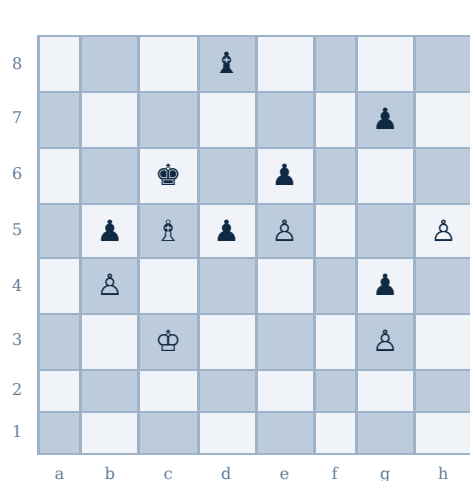
Juegan las blancas

Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 24.Axh6+ Rxh6 25.Ta3.

Cómo se comprobó: Ejercicio 2bmGs de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2798. Stockfish 16 a profundidad 18: Axh6+ es la mejor (+5,5) y la segunda queda en +0,3.

695 ★★★★★ mae_lx_3CjJv

Las negras acaban de jugar ...g4. Juegan las blancas y están en apuros: encuentra la única jugada que no pierde.



JUGADA **c5-f8** ✓

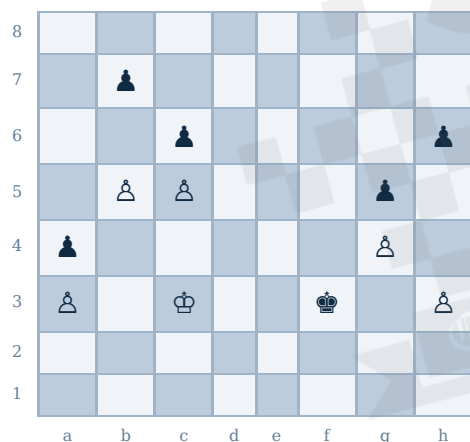
Juegan las blancas

Por qué. La línea: 42.Af8 Rd7 43.Axg7 Re8 44.Af6.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3CjJv de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2784. Stockfish 16 a profundidad 18: Af8 es la mejor (+2,6) y la segunda queda en -1,8.

696 ★★★★★ mae_lx_3SrTs

Las negras acaban de jugar ...Rf3. Juegan las blancas. Encuentra la jugada que gana (se responde con una sola jugada).



JUGADA **c3-b4** ✓

Juegan las blancas

Por qué. Es una jugada defensiva precisa: la única que sostiene la posición. La línea: 39.Rb4 Rg3 40.Rxa4 Rxh3 41.Ra5.

Cómo se comprobó: Ejercicio 3SrTs de la base abierta de Lichess (CC0), rating 2934. Stockfish 16 a profundidad 18: Rb4 es la mejor (+3,8) y la segunda queda en 0,0.

Hoja de respuestas

La respuesta de cada pregunta en el orden en que aparecen en este libro: la letra de la opción, o la jugada cuando se contesta sobre el tablero. En pantalla las opciones se barajan de nuevo en cada intento, así que estas letras valen para el papel. Donde dice «o» hay más de una respuesta válida para el mismo enunciado: cualquiera de ellas cuenta como buena.



1	b)	2	a)	3	e1-g1
4	e5-d6	5	d)	6	b)
7	c)	8	d)	9	a)
10	d)	11	b)	12	d)
13	b)	14	c)	15	d)
16	c)	17	b)	18	b)
19	b)	20	a)	21	c)
22	c)	23	b)	24	d)
25	d)	26	b)	27	c)
28	b)	29	a)	30	d)
31	c)	32	a)	33	d)
34	b)	35	a)	36	b)
37	a)	38	c)	39	a)
40	a)	41	c)	42	a)
43	c)	44	d)	45	c)
46	d3-d5	47	e4-a8	48	c)
49	c)	50	d)	51	d)
52	b)	53	c)	54	a)
55	d)	56	b)	57	d)
58	c)	59	a)	60	b)
61	b)	62	d)	63	a)
64	b)	65	d)	66	b)
67	a)	68	d)	69	b)
70	g3-g7	71	b)	72	h1-f1
73	a)	74	d3-d5	75	d3-e4
76	f3-h3	77	d7-c8	78	e3-f2
79	a4-a5	80	b3-a4	81	e4-c5
82	b)	83	b)	84	c)
85	a)	86	a)	87	d)
88	a)	89	b)	90	d)
91	d2-e3	92	f1-f4	93	e1-e8
94	g1-h2	95	c)	96	c)
97	c)	98	a)	99	a)
100	c)	101	c1-a1	102	c1-c8
103	b2-c3	104	e4-d5	105	f3-e5

106	f6–d4	107	c2–c4	108	d4–c5
109	b7–c8	110	f1–f3	111	d)
112	c)	113	c5–a5	114	e3–e4
115	g4–d1	116	c3–e4	117	b7–a8
118	f3–f7	119	d2–d3	120	e1–b1
121	c1–f1	122	e7–c8	123	c4–e5
124	d1–d7	125	d5–e7	126	d6–c7
127	h1–f3	128	e4–f2	129	c)
130	a)	131	b)	132	e1–g1
133	d)	134	b)	135	a)
136	c)	137	b)	138	d5–f6
139	d)	140	a)	141	c)
142	d1–d8	143	c1–g5	144	e2–b5
145	d2–c4	146	d5–c7	147	e5–c6
148	c)	149	a)	150	a)
151	d)	152	a)	153	b)
154	c)	155	c)	156	b)
157	d)	158	d)	159	g5–f7
160	d3–a6	161	a)	162	d3–g6
163	e5–f6	164	d)	165	c)
166	d4–e5	167	d2–c4	168	a)
169	d)	170	c)	171	d)
172	d)	173	d)	174	c)
175	c)	176	a)	177	c)
178	a)	179	c)	180	d1–g4
181	c)	182	c)	183	b2–c3
184	c2–d1	185	h4–e7	186	d)
187	d)	188	c3–d5	189	b2–b4
190	h5–f7	191	b4–c5	192	d2–c4
193	c2–c3	194	g5–e4	195	d3–h7
196	e2–d3	197	e5–f7	198	d3–e4
199	d5–b6	200	c3–e4	201	d3–h7
202	d4–e6	203	d1–g4	204	d1–d3
205	d1–a4	206	e3–d4	207	d2–c3
208	d3–h7	209	g4–e2	210	c4–e6

211	g5–f7	212	d)	213	e4–c5 o e4–d6
214	c)	215	b5–c7	216	d)
217	b)	218	d)	219	f1–b5
220	a1–a5	221	a)	222	c4–b6 o c4–d6
223	d)	224	d)	225	c)
226	d)	227	b)	228	g6–f7
229	d)	230	d)	231	b)
232	b)	233	a)	234	b)
235	a)	236	c)	237	a)
238	d)	239	a)	240	a)
241	b)	242	e6–g8	243	d6–f7
244	f7–f8	245	a)	246	b3–f7
247	e4–f6	248	c)	249	e3–f4
250	h1–f1	251	d)	252	b)
253	a)	254	c)	255	a)
256	d)	257	b)	258	b)
259	a)	260	a)	261	b)
262	a)	263	c)	264	b3–e6
265	b)	266	h4–e7	267	d)
268	f3–g5	269	c3–d5	270	c)
271	c3–e4	272	g1–g7	273	d2–h6
274	d)	275	d)	276	c)
277	b)	278	g2–g4	279	e4–e5
280	c)	281	g3–g4	282	g3–e3
283	e7–e6	284	d)	285	c)
286	f3–e3	287	b3–c2	288	e4–e5
289	a7–f7	290	g4–g6	291	c3–g7
292	g4–f4	293	g6–h5	294	h5–g6
295	h1–h2	296	d4–b4	297	f1–f7
298	e1–e8	299	f4–e5	300	e3–f4
301	a5–a7	302	e1–d2	303	e4–g4
304	f5–e7	305	f3–h3	306	c5–e7
307	a1–a8	308	h1–a8	309	g5–f7
310	d)	311	c)	312	b)
313	c)	314	a6–a8	315	a)

316	a)	317	h3-h6	318	d)
319	d)	320	c)	321	c)
322	c)	323	b)	324	b)
325	d)	326	c)	327	c)
328	c)	329	b)	330	b)
331	d)	332	b)	333	e8-f8
334	a)	335	c)	336	c7-c8
337	h5-f7	338	a)	339	f6-f7
340	d1-d8	341	c7-d8	342	f1-f7
343	e3-c3	344	b)	345	d)
346	a)	347	c)	348	a)
349	a)	350	d)	351	a)
352	a)	353	d6-f5	354	b)
355	e3-h3	356	h5-h6	357	h5-g4
358	a)	359	e6-h6	360	a4-a5
361	f3-g5	362	c)	363	h5-g5
364	b)	365	d)	366	a)
367	d)	368	e3-d2	369	f7-g7
370	e6-d6	371	g5-d5	372	b4-b6
373	g4-g7	374	h3-h6	375	b7-b4
376	d3-e4	377	a6-b7	378	d5-f6
379	h6-g6	380	c1-c6	381	d1-h1
382	e4-e5	383	h5-h7	384	e1-e7
385	a7-c6	386	b1-g1	387	a)
388	e4	389	b7-b8=D	390	c)
391	a)	392	b)	393	b2-a3
394	b)	395	d1-d8	396	f4-f5
397	e4-d4	398	c)	399	c)
400	d3-f4	401	c5-c6	402	a5-c5
403	d3-d8	404	c)	405	d)
406	a)	407	a)	408	c)
409	d)	410	d)	411	b)
412	d)	413	a)	414	b)
415	d)	416	d)	417	d)
418	c)	419	f4-f7	420	c)

421	d)	422	g4–c8	423	e6–f6
424	d3–c3	425	c)	426	b)
427	b)	428	d)	429	a)
430	b)	431	d)	432	b)
433	b)	434	a)	435	b4–d3
436	c)	437	a)	438	f7–c7
439	d)	440	g3–g4	441	d6–d7
442	a8–e8	443	d3–c5	444	g7–f8
445	e2–d1	446	d5–e6	447	d)
448	b5–c6	449	e3–c3	450	h6–g7
451	h4–h5	452	d1–d5	453	f5–e6
454	g8–h7	455	g5–f7	456	b)
457	d5–c5	458	a8–g8	459	e1–d2
460	c5–c6	461	b3–a2	462	c2–c3
463	f6–f7	464	d5–e4	465	g5–e7
466	b3–b4	467	a6–f6	468	a1–d1
469	c)	470	a)	471	c)
472	d)	473	c)	474	c)
475	c)	476	d)	477	c)
478	d)	479	a)	480	c)
481	e2–d3	482	a)	483	b)
484	a)	485	h5–e5	486	c)
487	d3–e4	488	c1–a1	489	f1–f7
490	f4–f5	491	h4–h5	492	e7–e6
493	d3–h7	494	c)	495	d)
496	a)	497	d)	498	a)
499	b)	500	a)	501	b)
502	d)	503	c)	504	a)
505	d)	506	a)	507	a)
508	b)	509	b)	510	b4–e1
511	e2–e6	512	g2–g1	513	a3–b4
514	d)	515	c)	516	c)
517	b)	518	a)	519	d)
520	d)	521	c3–b4	522	f3–f4
523	e5–c5	524	g1–h2	525	g1–g7

526	d3–c5	527	b)	528	g2–g4
529	d1–e1	530	h4–h5	531	d1–h5
532	d6–d4	533	d2–c1	534	f3–d4
535	a6–a7	536	a)	537	g4–f4
538	g1–h1	539	d1–h5	540	g6–h5
541	d2–f4	542	f2–f4	543	a3–f3
544	b)	545	e6	546	c)
547	c)	548	d)	549	a)
550	c)	551	d)	552	c)
553	a)	554	a)	555	d)
556	a)	557	c)	558	d)
559	b3–f7	560	b)	561	e2–e8
562	h1–h2	563	d)	564	c3–b5
565	g3–g5	566	g5–g7	567	f3–f7
568	g5–f6	569	g1–g7	570	e1–c1
571	g7–g8	572	d)	573	a)
574	c)	575	b)	576	b)
577	a)	578	c)	579	a)
580	d)	581	a)	582	c)
583	d)	584	d)	585	d)
586	d)	587	b)	588	a)
589	a)	590	a)	591	e1–e7
592	b5–d6	593	d)	594	a)
595	c)	596	d1–d5	597	d)
598	e1–e8	599	h1–h8	600	a)
601	b1–b7	602	h7–g6	603	d3–c4
604	d4–e6	605	h7–f6	606	e1–e5
607	b)	608	h4–h7	609	c5–b7
610	c2–c4	611	h6–h5	612	f3–g3
613	d7–d8=D	614	f1–f7	615	f4–e5
616	b3–f7	617	e1–e6	618	f5–f7
619	g6–h7	620	f3–f7	621	c3–d5
622	b)	623	b)	624	d)
625	a)	626	d)	627	b)
628	b)	629	f3–f6	630	c4–e4

631	d5–c6	632	c)	633	c)
634	a)	635	c1–c6	636	c)
637	e3–d4	638	c8–h8	639	g7–f5
640	f5–d7	641	b)	642	a)
643	b)	644	b)	645	a)
646	a)	647	d)	648	d)
649	d1–g4	650	a)	651	c)
652	e4–e6	653	e4–g5	654	c)
655	a1–a7	656	f1–g2	657	c3–f6
658	e4–b7	659	d)	660	a)
661	b)	662	d)	663	b)
664	g4–f5	665	c)	666	c)
667	f4–g5	668	h4–h5	669	b5–b8
670	g7–h7	671	f4–d6	672	d6–d7
673	b)	674	a)	675	b)
676	c)	677	a)	678	b)
679	h4–g5	680	h3–h4	681	d7–f5
682	g5–f6	683	h5–h6	684	d3–e3
685	h3–g3	686	c3–e4	687	c2–e4
688	e3–d3	689	a6–b4	690	f6–f4
691	f3–e4	692	d5–d6	693	e4–e8
694	c1–h6	695	c5–f8	696	c3–b4