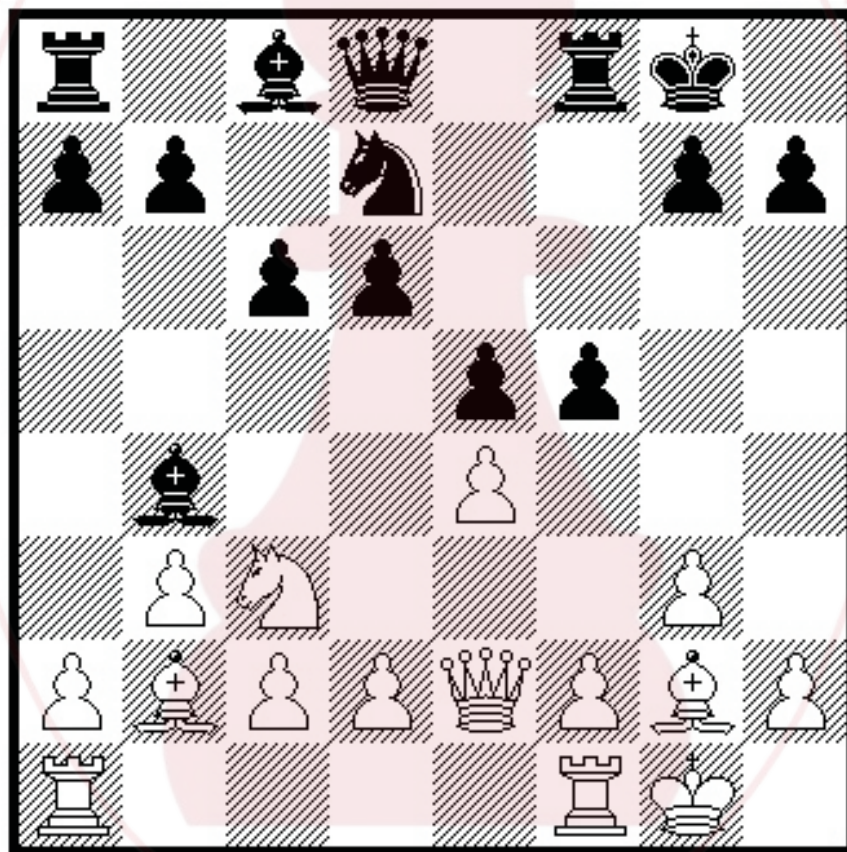


Ajedrez en la escuela

Un recurso pedagógico para desarrollar el pensamiento creador

Dobletes /1

Dobletes con distintas piezas - Casos de dobles ganadores
Series de dobles sucesivos - Defensas contra los dobles



Contiene 20 ejemplos analizados y 49 problemas de ejercitación recopilados por

Juan Luis Jaureguiberry

:e(m)r; EDITORIAL MUNICIPAL DE ROSARIO

LOS ATAQUES DOBLES o DOBLETES

Los ataques dobles, también llamados dobles, consisten en mover una pieza a una casilla desde la que ataca **DOS OBJETIVOS AL MISMO TIEMPO**. Las piezas más eficaces para dar dobles son el Caballo y la Dama, pero todas las piezas pueden realizar dobles, según la forma en que se mueven (ejemplos 1 al 6).

Para poder **GANAR MATERIAL** el objetivo del ataque doble debe ser la **CAPTURA DE DOS PIEZAS CONTRARIAS** que tengan **MÁS VALOR** que la pieza que realiza el doblete, que **NO ESTÉN DEFENDIDAS** o que tengan una **DEFENSA INSUFICIENTE** (ejemplos 7 al 10).

En otros casos, los dobles ganadores combinan **EL ATAQUE A UNA PIEZA CONTRARIA** de mayor valor, sin defensa o con defensa insuficiente, con un **JAQUE AL REY** o con una **AMENAZA DE MATE** en una o más jugadas (ejemplos 11 al 14).

Hay casos en que se pueden realizar dos dobles consecutivos. El primer doblete es un sacrificio, pero modifica la posición para ganar material con el segundo doblete (ejemplos 15 y 16). Otras veces, se pueden salvar las piezas atacadas, ganando un tiempo con algunos recursos defensivos (ejemplos 17 al 20).

Luego de estudiar los ejemplos resuelve los problemas mirando los tableros impresos. Si necesitás armar la posición en un tablero real, no toques las piezas. Debes acostumbrarte a "ver" las posiciones cambiantes con tu imaginación, porque cuando estés compitiendo no podés probar distintas jugadas hasta encontrar la correcta.

DOBLETES DE CABALLO

Los Caballos son muy útiles para dar dobles porque sus movimientos son más difíciles de anticipar. No necesitan filas, columnas ni diagonales abiertas para atacar: saltan sobre las demás piezas, aumentando el efecto sorpresa.

Además, los Caballos atacan a las demás piezas sin peligro de ser capturados por ellas.

Los Caballos dan dobles a piezas que estén en 2 casillas del mismo color, especialmente las Torres y a la Dama, combinados a veces con Jaques al Rey, pero también pueden atacar a cualquier pieza sin defensa.

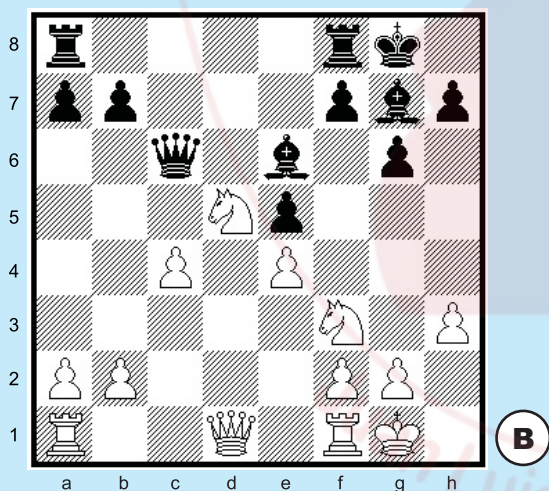
DOBLETES DE DAMA

La eficacia de la Dama para dar dobles se debe a su gran movilidad y a su capacidad de atacar a gran distancia en las cuatro direcciones al mismo tiempo.

Es más peligrosa en los finales, cuando hay menos piezas en el tablero y tiene más libertad para mover por filas, columnas y diagonales.

La Dama es muy valiosa y no debe comer piezas defendidas. Por eso el objetivo de sus dobles son las piezas colgadas o mal defendidas, combinado a veces con Jaques o amenazas de mate.

Ejemplo 1: Doblete de Caballo

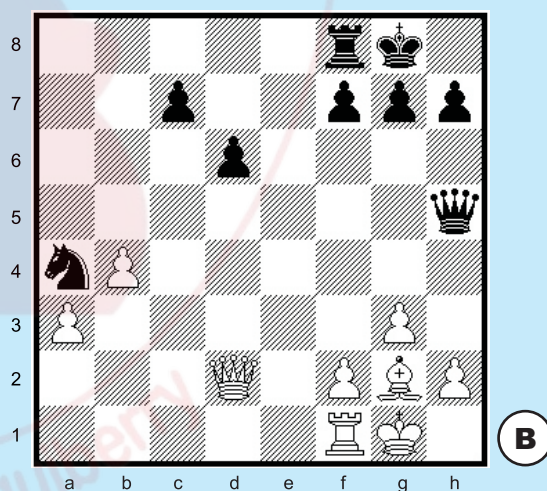


1. Ce7+

El Caballo da jaque y al mismo tiempo ataca a la Dama negra. Las negras tienen que mover el Rey y el Caballo podrá comerse la Dama.

1. ..., Rh8; 2. Cxc6, b7xc6

Ejemplo 2: Doblete de Dama



1. Dc2

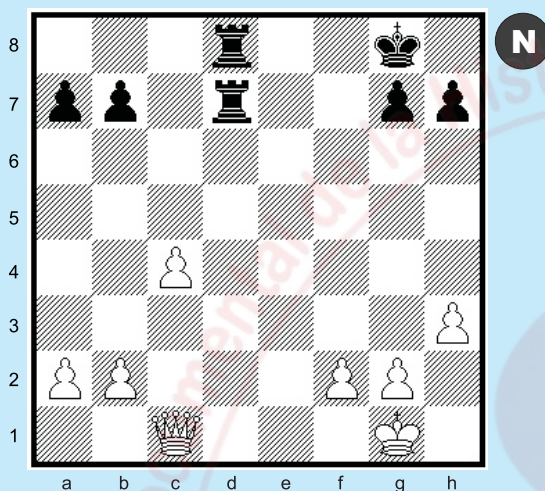
Desde c2, la Dama blanca ataca al Caballo y al peón c7. Para salvar el Caballo, las negras tienen que abandonar su peón, jugando:

1. ..., Cb6; 2. Dxc7

DOBLETES DE TORRE

Las Torres necesitan columnas abiertas para atacar. Por eso tienen más posibilidades en los finales.

Ejemplo 3: **Doblete de Torre**



1. ..., Td1+

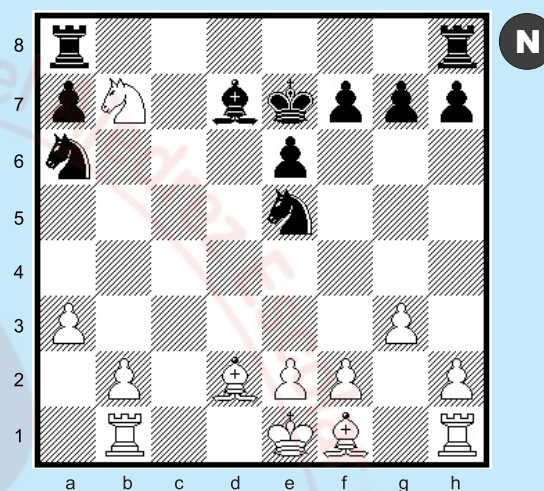
Defendida por su compañera (Td8), la Torre da jaque y al mismo tiempo ataca la Dama. Las blancas sólo pueden entregar Dama por Torre.

2. Dxd1, Txd1+; 3. Rh2

DOBLETES DE ALFIL

Los Alfiles dan dobles por diagonales en posiciones más cerradas y con más sorpresa que las Torres.

Ejemplo 4: **Doblete de Alfil**



1. ..., Ac6

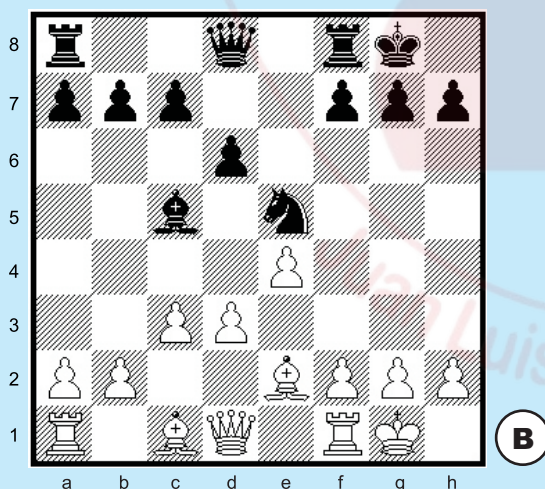
Ataca al Caballo y la Torre que están "colgadas" en la diagonal mayor. A las blancas les conviene salvar su Torre que es más valiosa que el Caballo:

2. Tg1 (ó f3), Axb7

DOBLETES DE PEÓN

El doblote de peón, llamado también **Fourchette**, casi siempre permite ganar material por el escaso valor del peón respecto a las demás piezas.

Ejemplo 5: **Doblete de peón**



1. d4

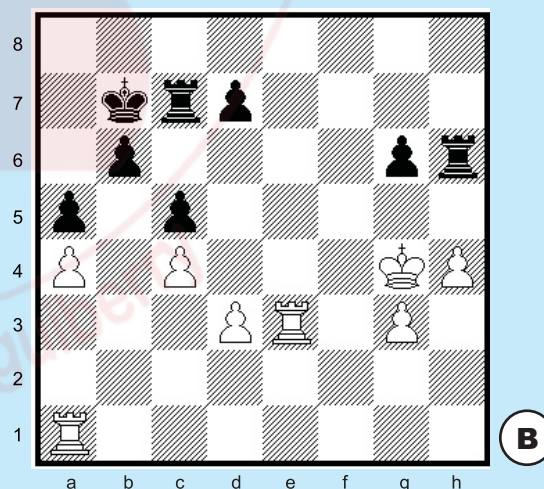
Las negras no pueden evitar perder el Alfil o el Caballo a cambio del peón d. Lo mejor es:

1. ..., Cd7; 2. dxc5, Cxc5

DOBLETES DE REY

El doblote de Rey no es muy frecuente por su escasa movilidad y el corto alcance de su ataque (una casilla). La mayoría de los casos ocurren en los finales.

Ejemplo 6: **Doblete de Rey**



1. Rg5

El ataque del Rey obliga a la Torre a mover por la columna h, dejando al peón g6 sin defensa:

1. ..., Th8; 2. Rxc6

Ejemplo 7: Doblete de Caballo



1. ..., Tad8; 2. Cxe8, Txe8

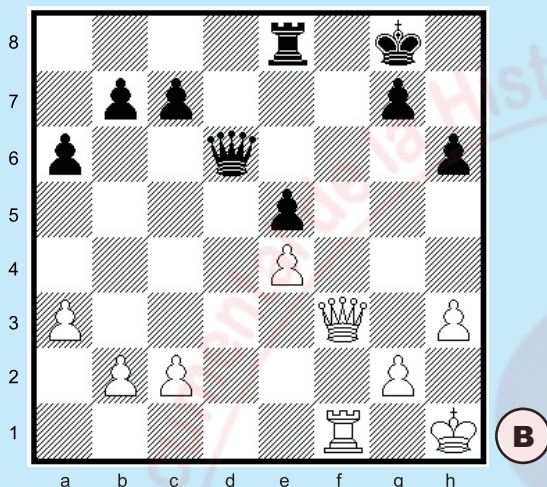
2. Db4, Axa1; 3. Txa1

Ejemplo 9: Doble de Torre

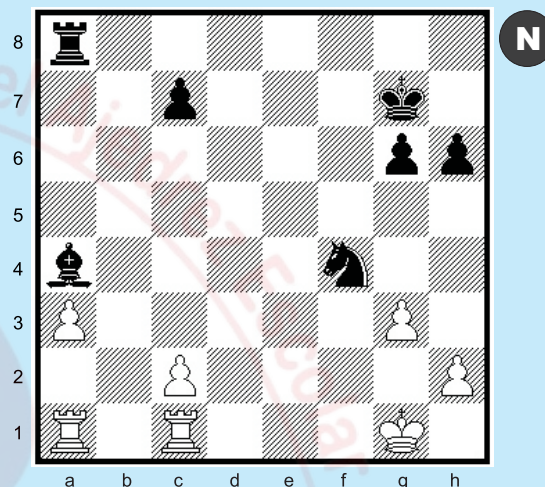


1. ..., Cxd3; 2. Axd3, Ag6

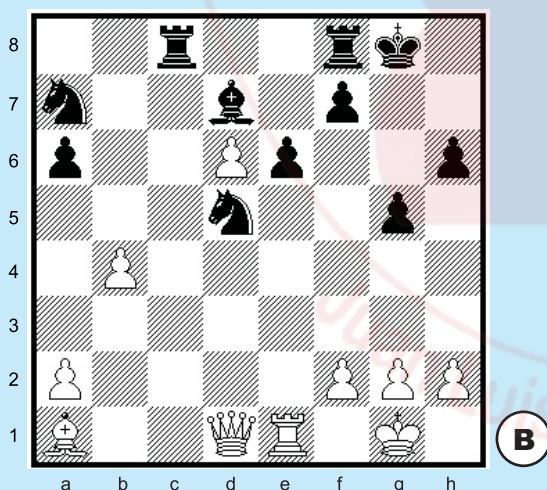
2. Df3, Axb4 ó 2. Td1, Axb4

3º Caso: Un jaque en combinación con un ataque ganador a una pieza.**Ejemplo 11: Doblete de Dama****1. Df7+**

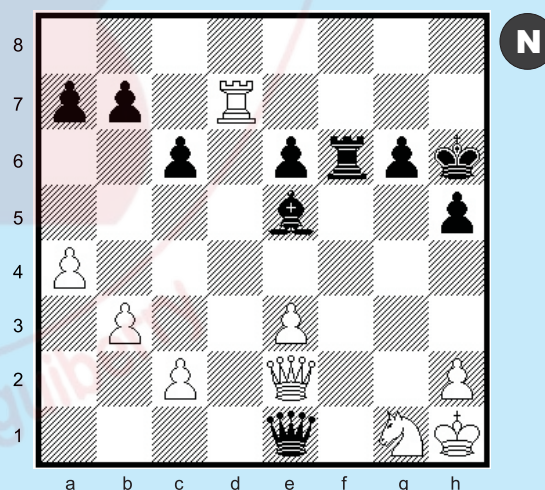
La Dama blanca da jaque, defendida por su Torre desde f1, y al mismo tiempo, ataca a la Torre negra que no tiene defensa. Después que el Rey negro mueva, la Dama se comerá la Torre.

1. ..., Rh7; 2. Dxe8**Ejemplo 12: Doblete de Caballo****1. ..., Ce2+**

Las blancas cometieron un grave error: atacaron al Caballo avanzando el peón a g3, en vez de proteger la casilla e2. Ahora las blancas tienen que mover su Rey y las negras ganan calidad:

2. Rf2, Cxc1; 3. Txc1**4º Caso: Una amenaza de mate combinada con un ataque ganador a una pieza.****Ejemplo 13: Doblete de Dama****1. Dd4**

La Dama, apoyada por su Alfil en a1, amenaza mate en g7 o h8 y al mismo tiempo, ataca al Caballo indefenso en a7. Para evitar el mate las negras tienen que abandonar su Caballo.

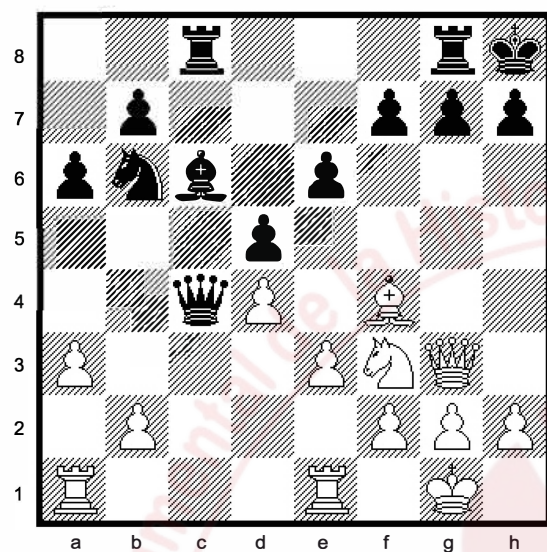
1. ..., f6; 2. Dxa7**Ejemplo 14: Doblete de Torre****1. ..., Tf2**

La Torre ataca la Dama pero si las blancas la sacan, reciben mate en h2. Para evitar el mate tienen que traer su Torre a d2 y aceptar el desfavorable cambio de Dama por Torre:

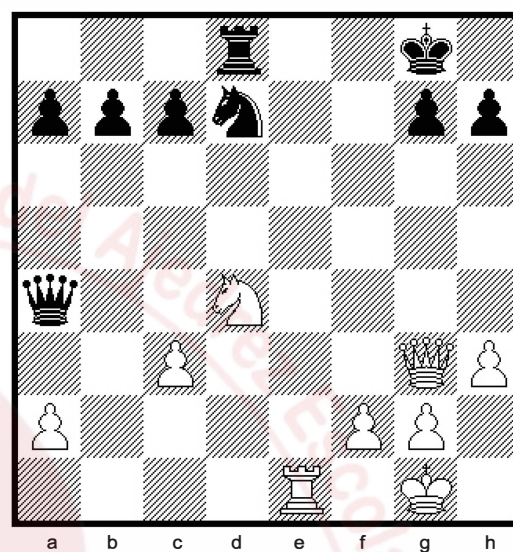
2. Td2, Txe2; 3. Txe2

1º Serie de Problemas: en estos seis problemas juegan primero las blancas y dan un doblete de Caballo

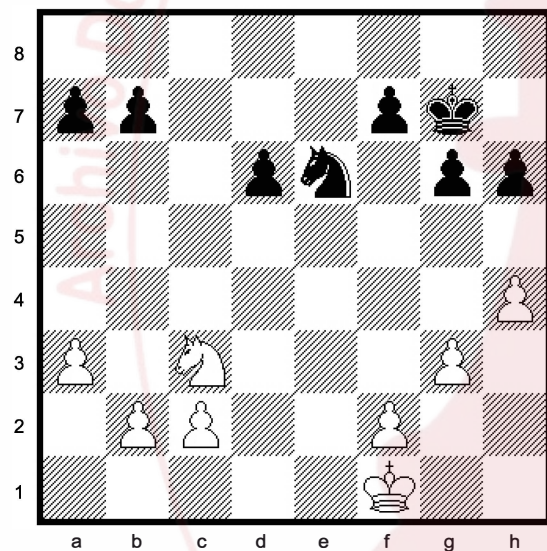
1º jugada: doblete ganador, mejor respuesta negra; **2º jugada:** captura que realiza la ventaja



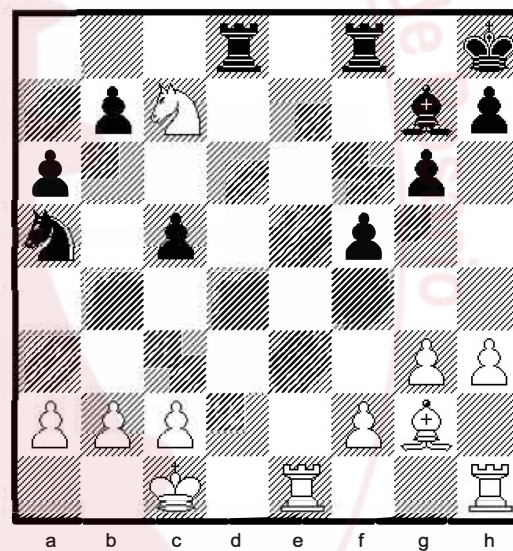
1.; 2.;



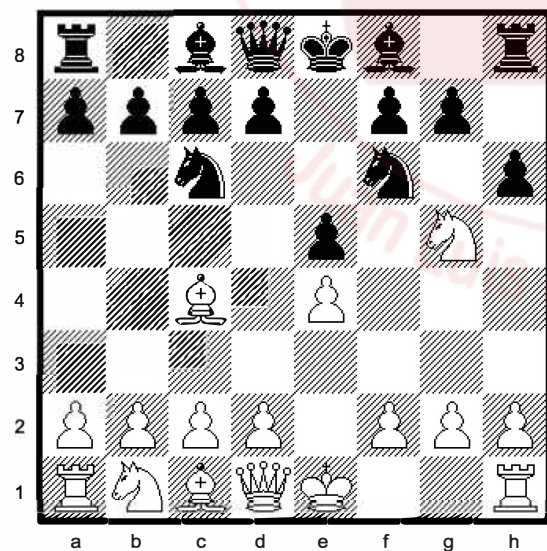
1.; 2.;



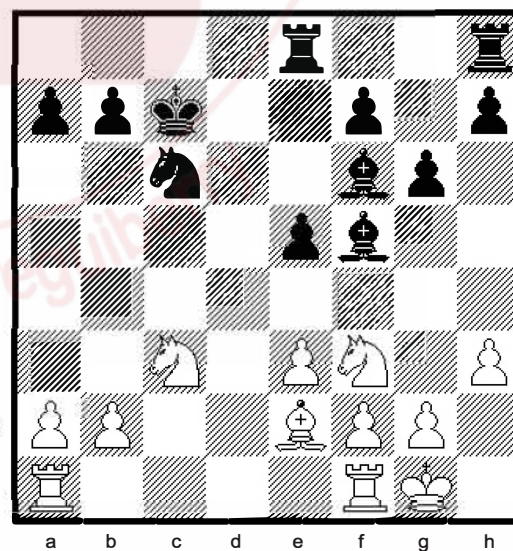
1.; 2.;



1.; 2.;



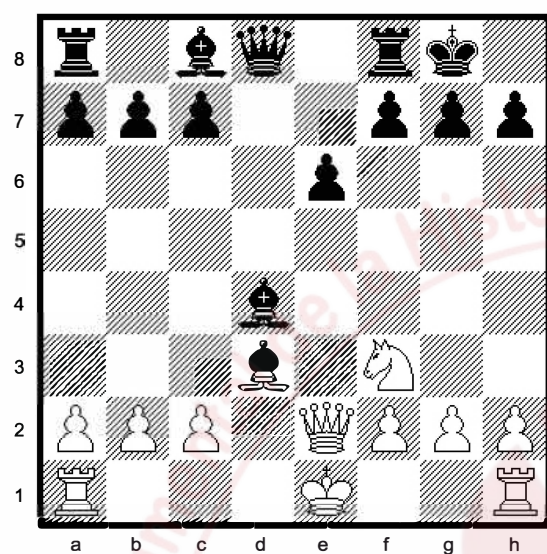
1.; 2.;



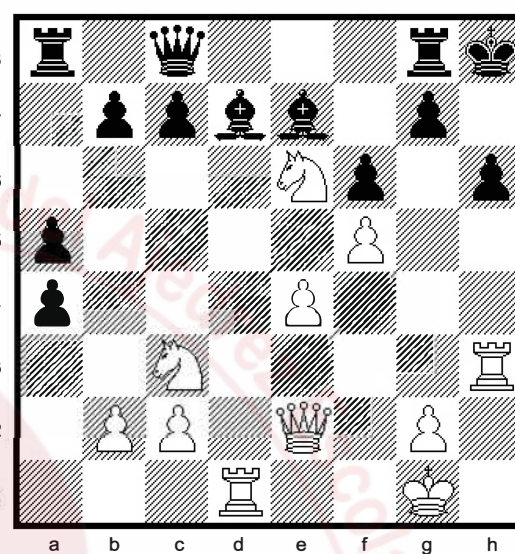
1.; 2.;

2º Serie de Problemas: en estos seis problemas juegan primero las blancas y dan un doblete de Dama

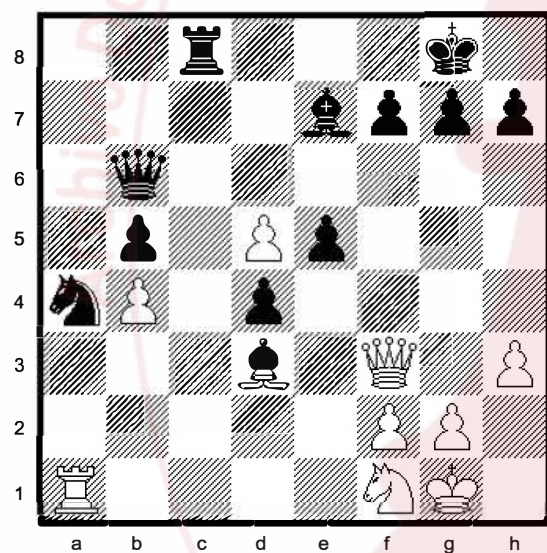
1º jugada: doblete ganador, mejor respuesta negra; **2º jugada:** captura que realiza la ventaja



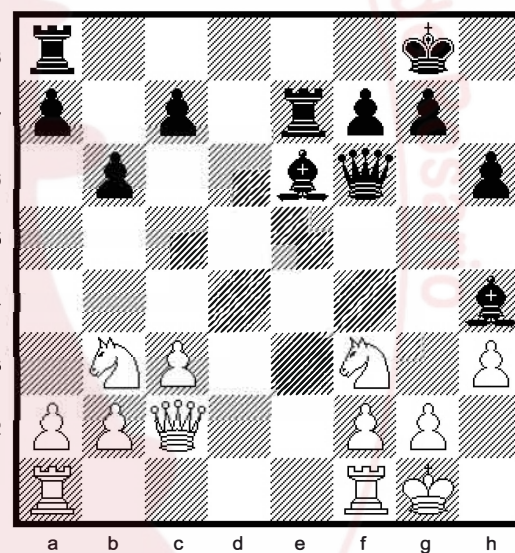
1.; 2.;



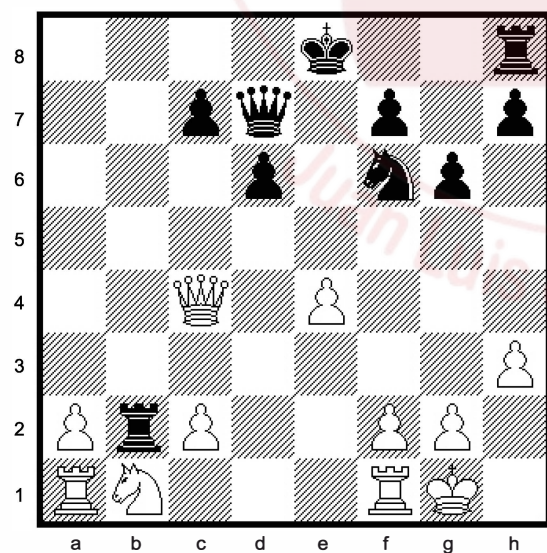
1.; 2.;



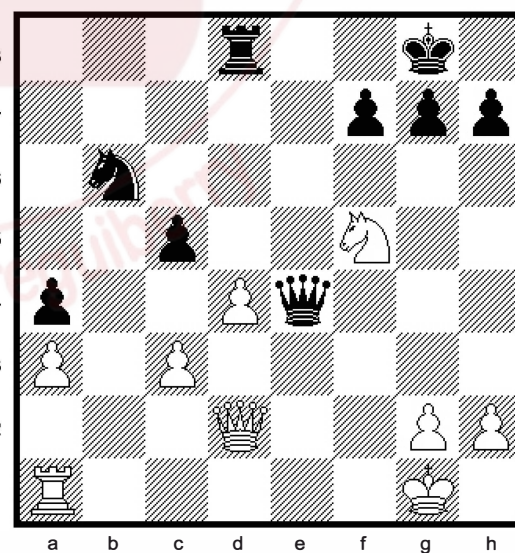
1.; 2.;



1.; 2.;

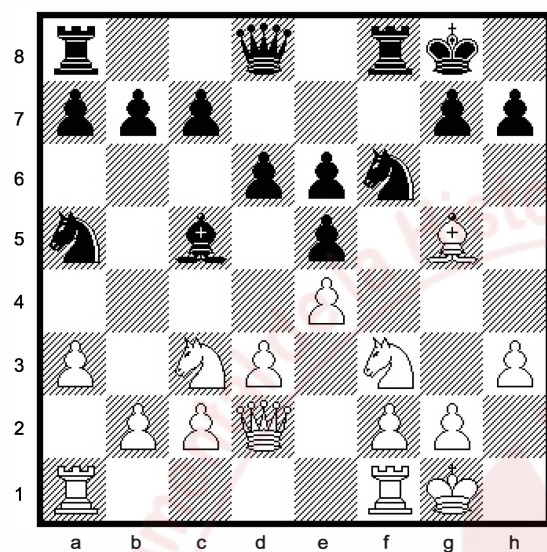


1.; 2.;

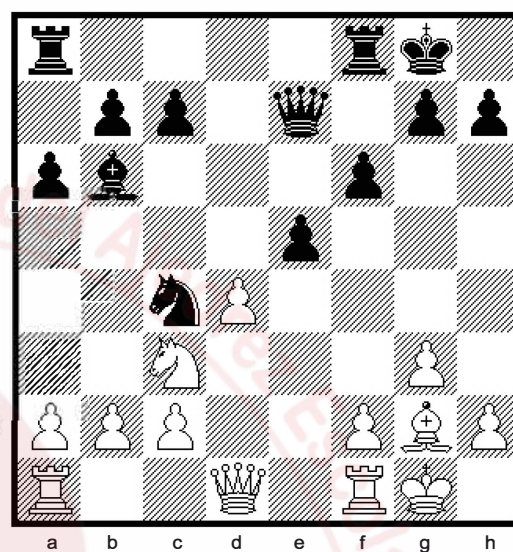


1.; 2.;

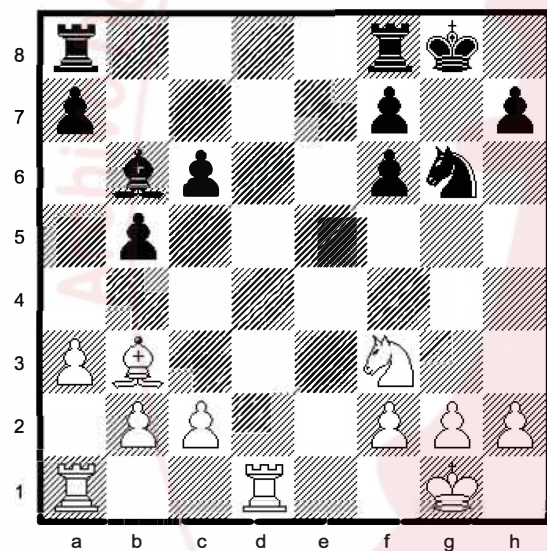
3° Serie de Problemas: en estos seis problemas juegan primero las blancas y dan un doblete de Torre, Alfil, Rey o peón. **1° jugada:** doblete ganador, mejor respuesta negra; **2° jugada:** captura que realiza la ventaja



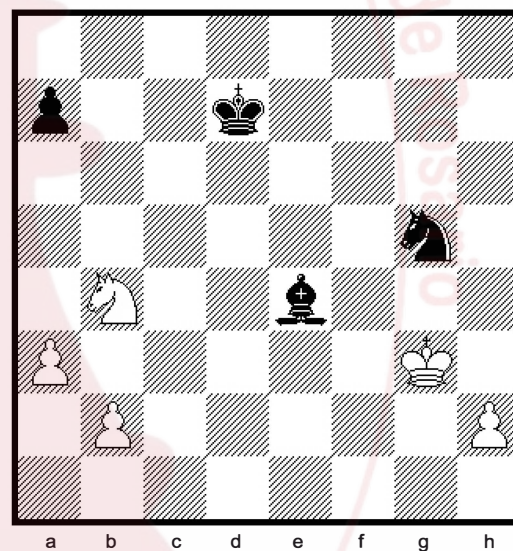
1.; 2.;



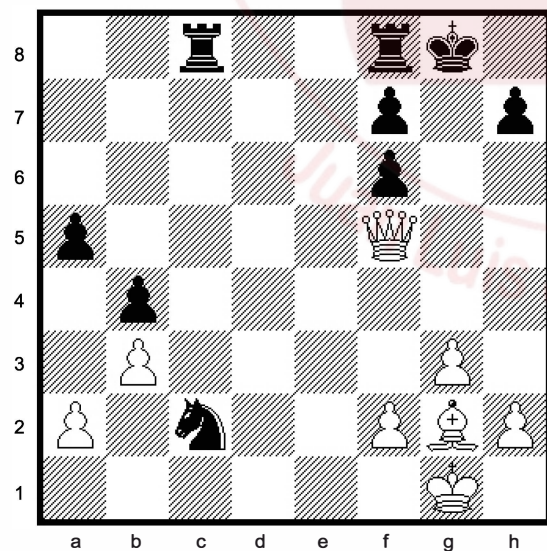
1.; 2.;



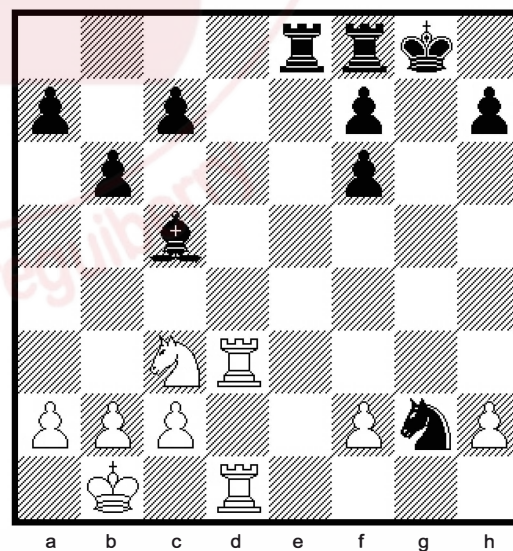
1.; 2.;



1.; 2.;



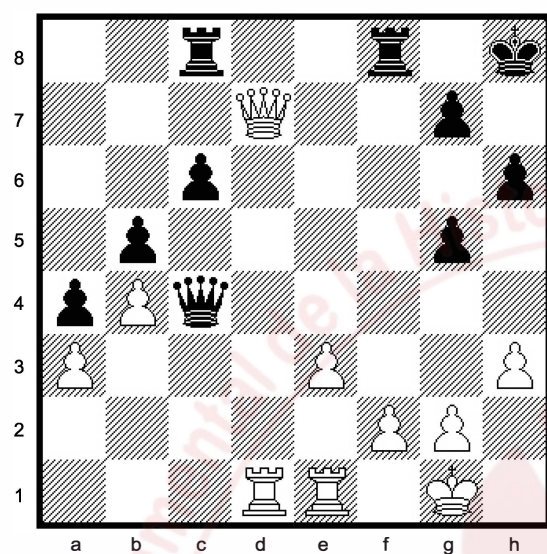
1.; 2.;



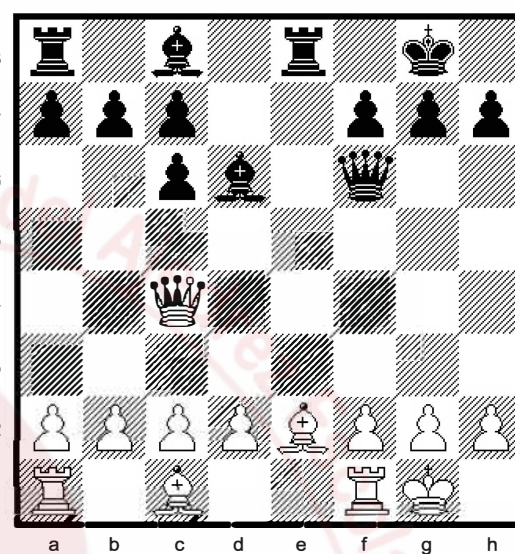
1.; 2.;

4º Serie de Problemas: en estos seis problemas juegan primero las negras, que realizan un doblete

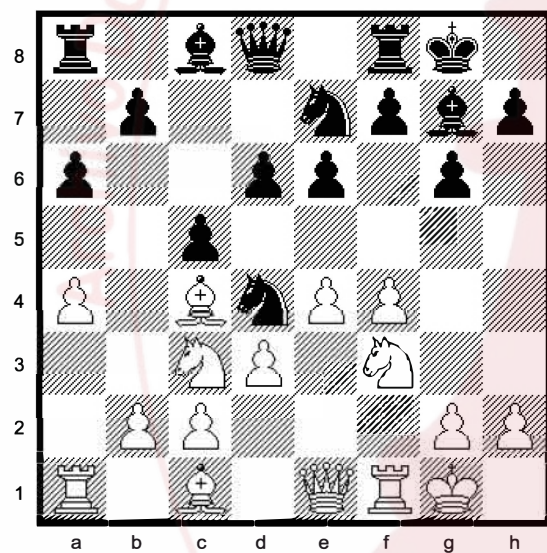
1º jugada: doblete ganador; **2º jugada:** mejor respuesta blanca, captura que realiza la ventaja



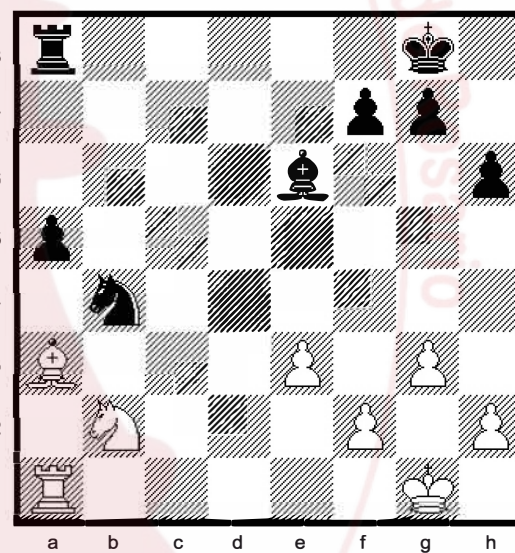
1. ...; 2.;



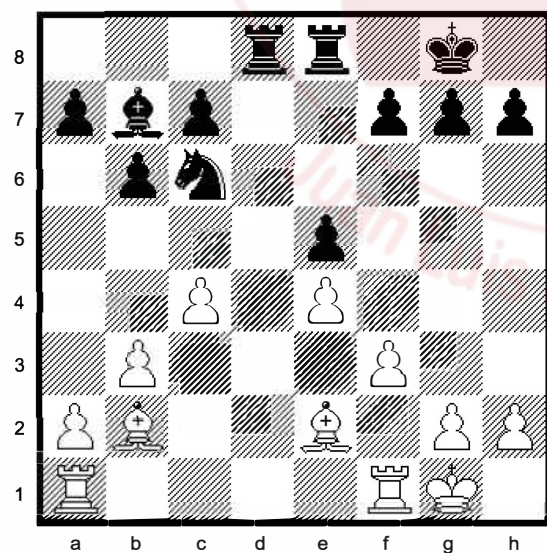
1. ...; 2.;



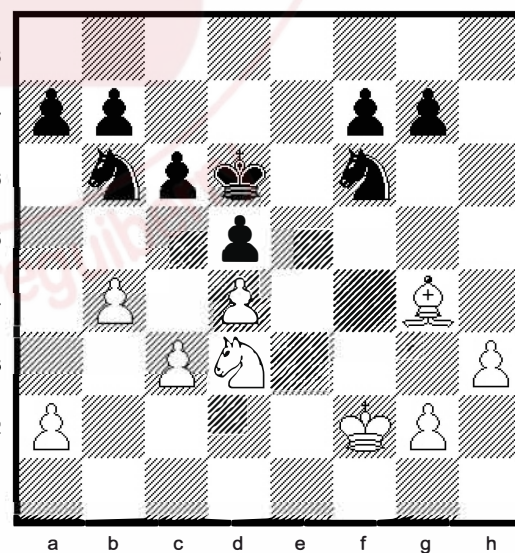
1. ...; 2.;



1. ...; 2.;



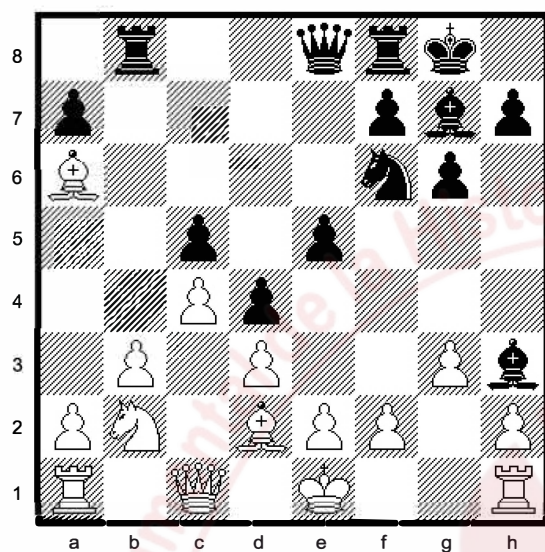
1. ...; 2.;



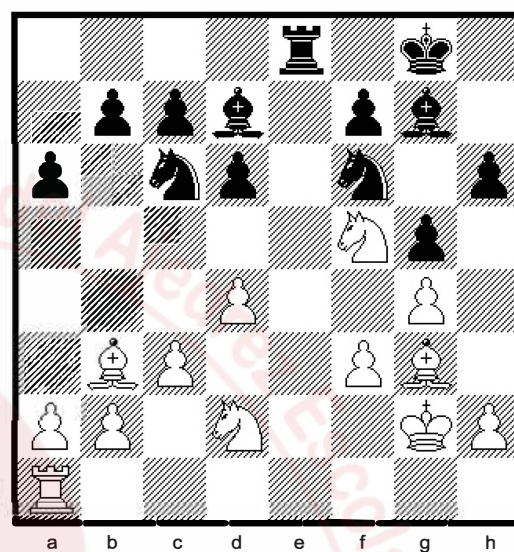
1. ...; 2.;

5° Serie de Problemas: en estos seis problemas juegan primero las negras, que realizan un doblete

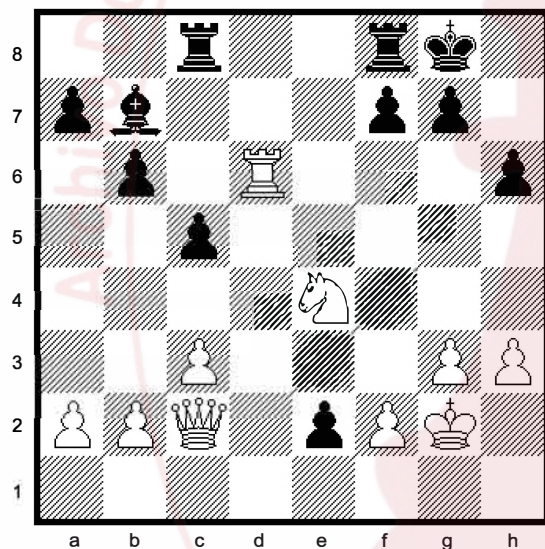
1° jugada: doblete ganador; **2° jugada:** mejor respuesta blanca, captura que realiza la ventaja



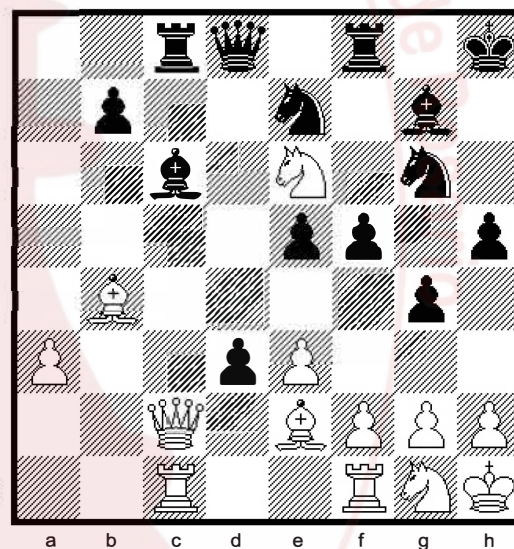
1. ...; 2.;



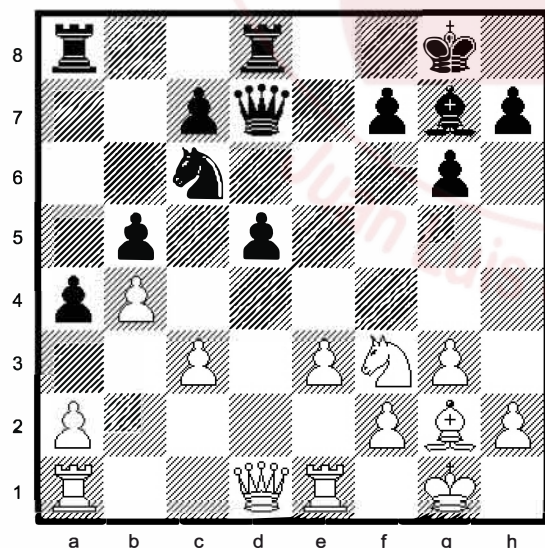
1. ...; 2.;



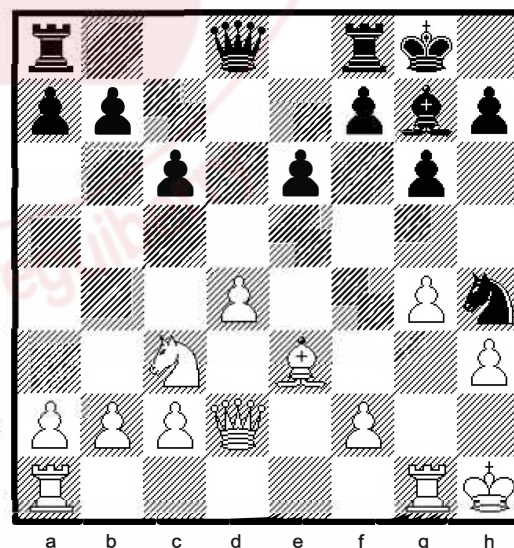
1. ...; 2.;



1. ...; 2.;



1. ...; 2.; 3., 1. ...; 2.; 3.,

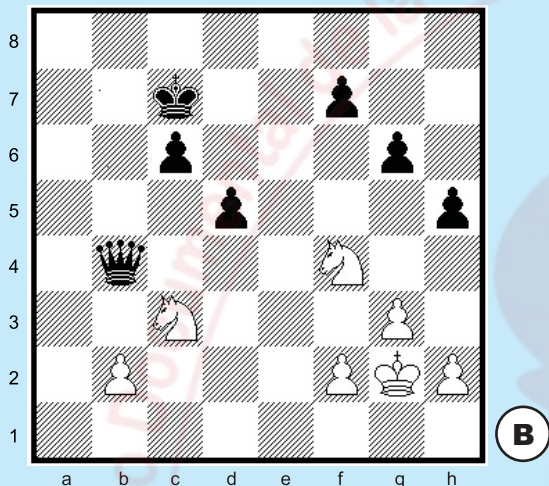


SERIES DE DOS DOBLETES SUCESIVOS

A veces, la posición permite realizar un ataque mediante una serie de 2 dobles en jugadas sucesivas. En estos casos, el primer doblete es un sacrificio, porque la pieza que da este primer doblete es capturada por el rival.

Pero cuando el rival come la pieza que da el primer doblete se modifica la posición (desaparece un defensor, se mueve una pieza a una casilla vulnerable o se abre una línea para atacar) y es posible realizar otro doblete con el que el atacante no sólo recupera el material entregado en el sacrificio, sino que obtiene una ventaja mayor.

Ejemplo 15: El primer doblete es un sacrificio que permite dar otro doblete a las mismas piezas

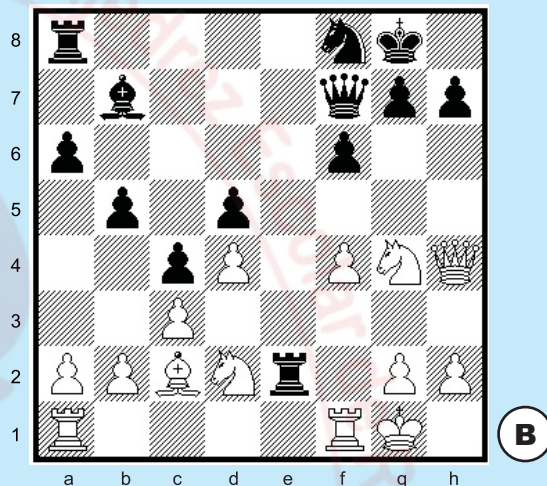


1. Cc3xd5+ (o 1. Cf4xd5+)

El doblete al Rey y la Dama puede darse con cualquiera de los dos Caballos. Las negras comen el primer Caballo, pero el otro Caballo repite el doblete y las blancas capturan la Dama y los dos peones.

1. ..., Cxd5; 2. Cf4xc7+, Rd6; 3. Cxb4

Ejemplo 16: El primer doblete es un sacrificio que permite dar otro doblete a piezas de menor valor



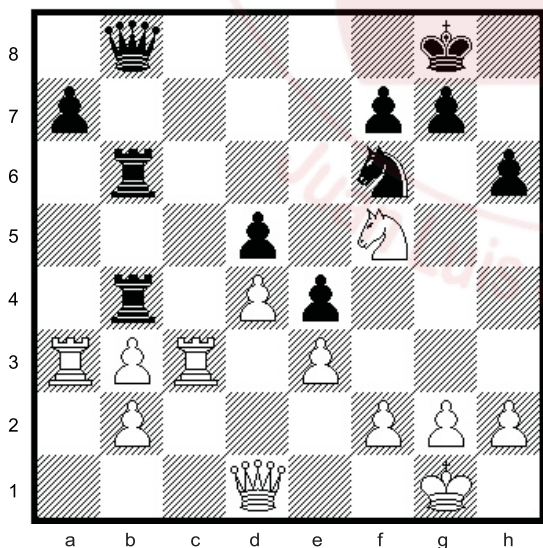
1. Ch6+

El doblete al Rey y la Dama obliga a comer el Caballo. Pero la captura abre la columna g, permitiendo el segundo doblete. Ahora la Dama da jaque y ataca la Torre que será capturada: las blancas ganan calidad.

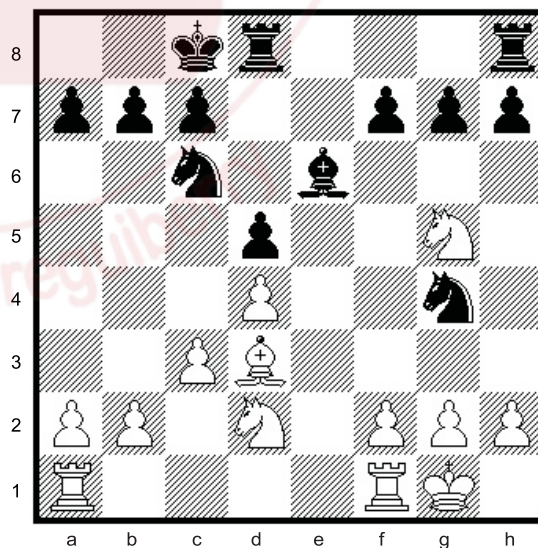
1. ..., gxh6; 2. Dg4+, Rh8; 3. Dxe2

6° Serie de Problemas: juegan primero las blancas y ganan con una serie de dos dobles.

El primer doblete es un sacrificio, pero después del segundo doblete se gana material.

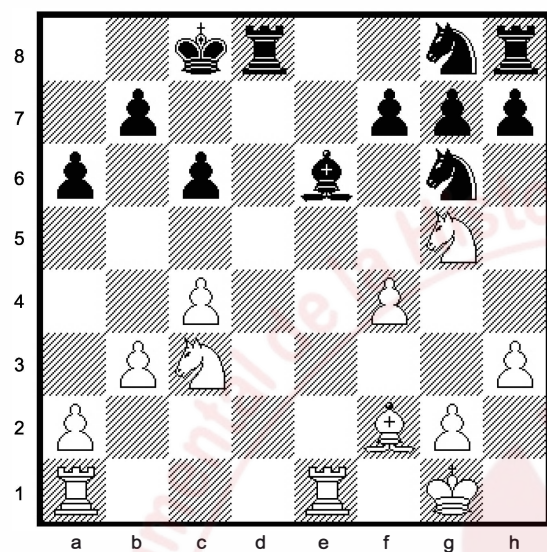


1.; 2.; 3.

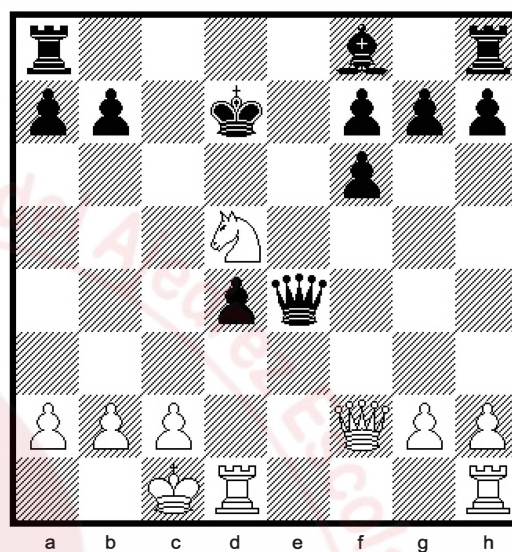


1.; 2.; 3.

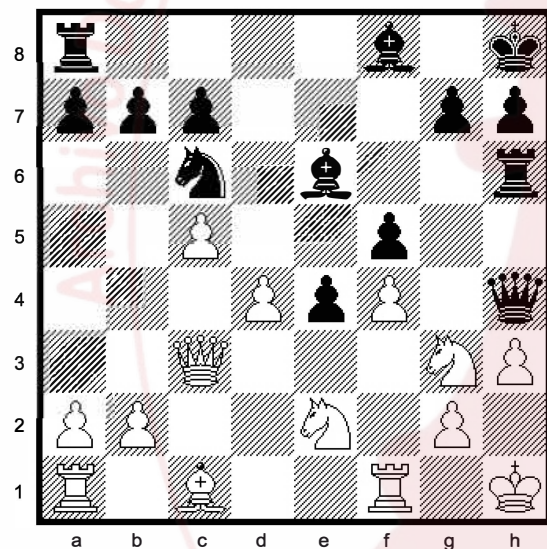
6° Serie de Problemas (continuación): juegan primero las blancas y ganan con una serie de dos dobles
El primer doblete es un sacrificio, pero después del segundo doblete se gana material



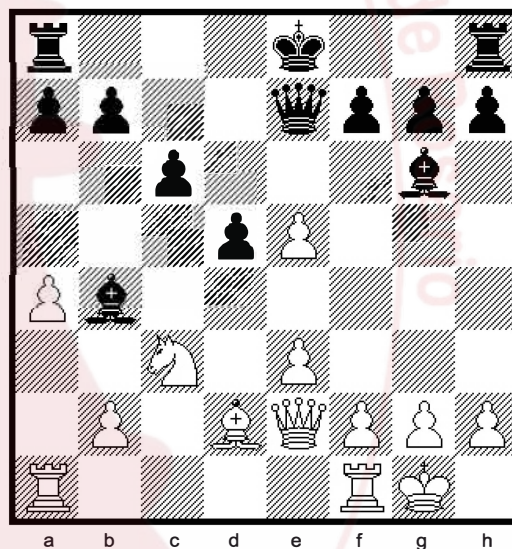
1.; 2.; 3.



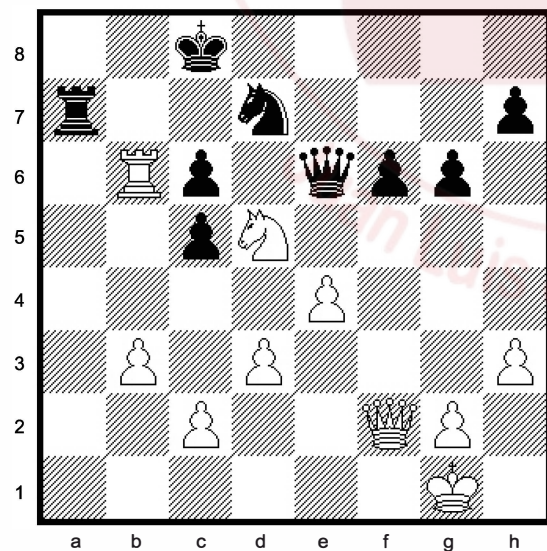
1.; 2.; 3.



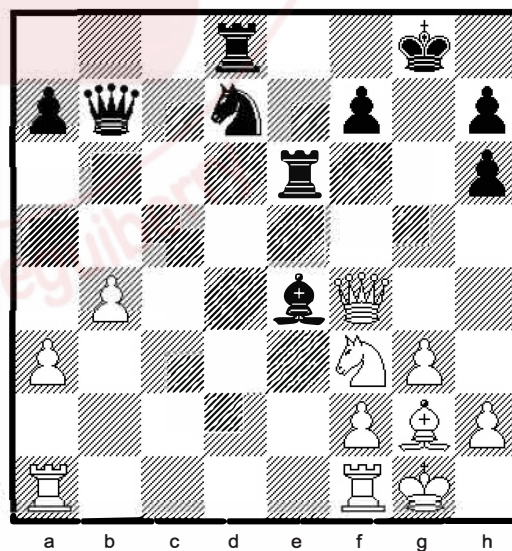
1.; 2.; 3.



1.; 2.; 3.



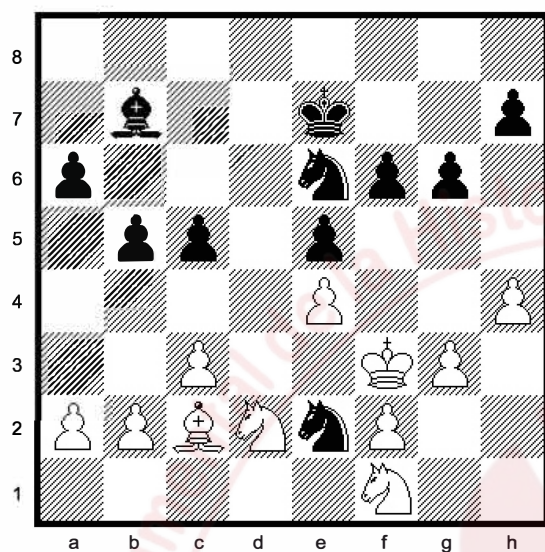
1.; 2.; 3.



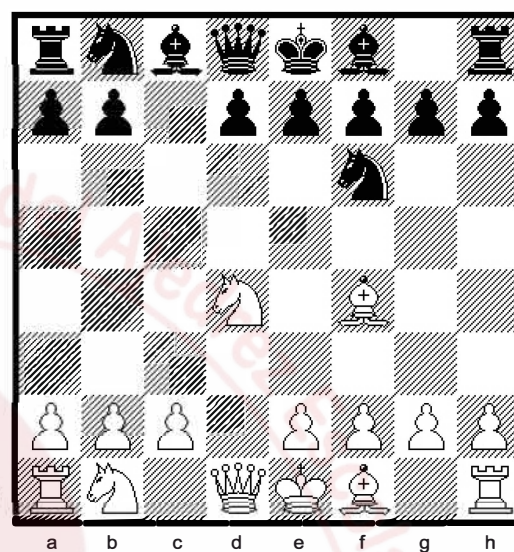
1.; 2.; 3.

7º Serie de Problemas: juegan primero las negras y ganan con una serie de dos dobles

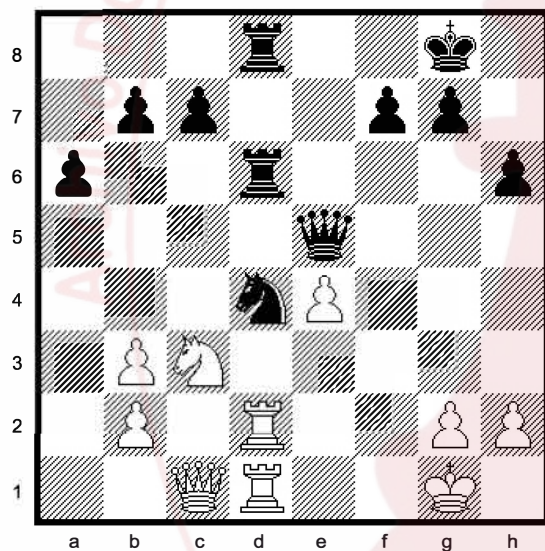
El primer doblete es un sacrificio, pero después del segundo doblete se gana material



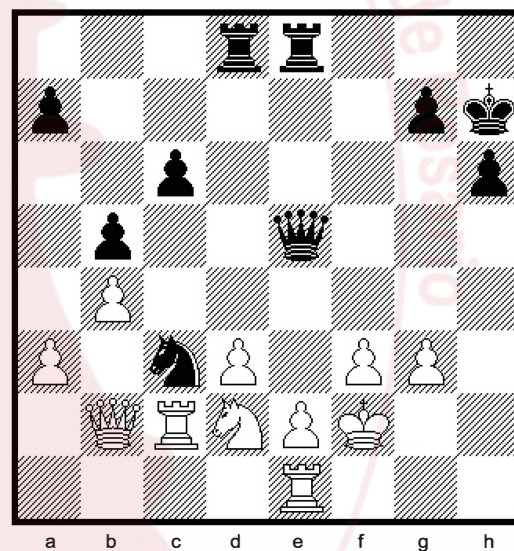
1.; 2.; 3.



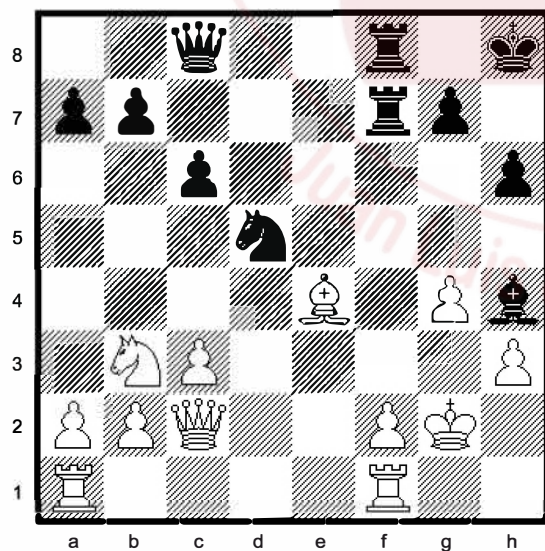
1.; 2.; 3.



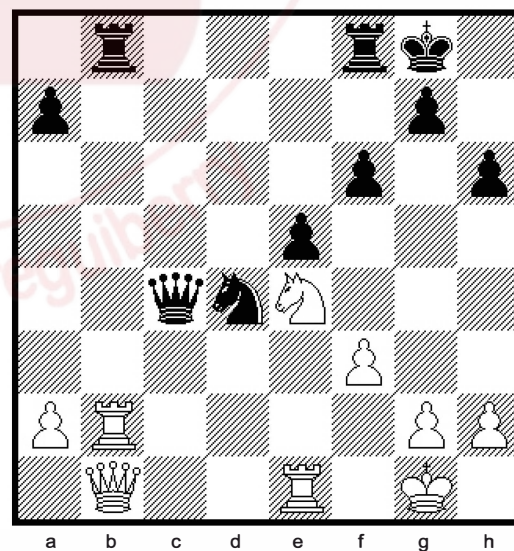
1.; 2.; 3.



1.; 2.; 3.



1.; 2.; 3.



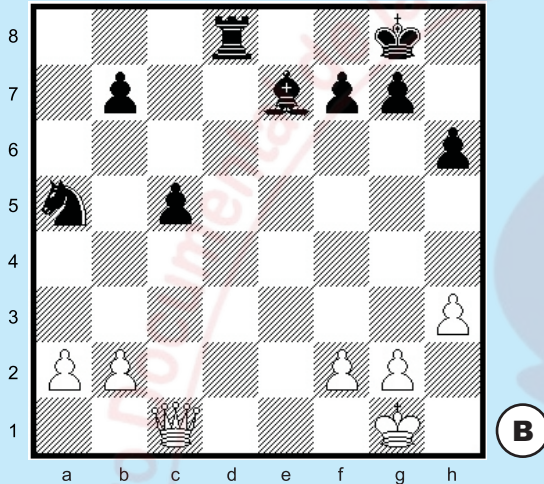
1.; 2.; 3.

RECURSOS DEFENSIVOS CONTRA LOS DOBLETES

A veces se pueden salvar las dos piezas que nuestro rival nos amenaza con un doblete ganando un tiempo con alguno de los siguientes recursos defensivos:

1. Defender con una de las piezas atacadas a la otra pieza atacada, si vale menos que la pieza atacante (ejemplo 17).
2. Cambiar una de las piezas atacadas y luego salvar la otra (ejemplo 18).
3. Dar jaque con una de las piezas atacadas y luego salvar la otra (ejemplo 19).
4. Amenazar mate o a una pieza más valiosa con una de las piezas atacadas y luego salvar la otra (ejemplo 20).

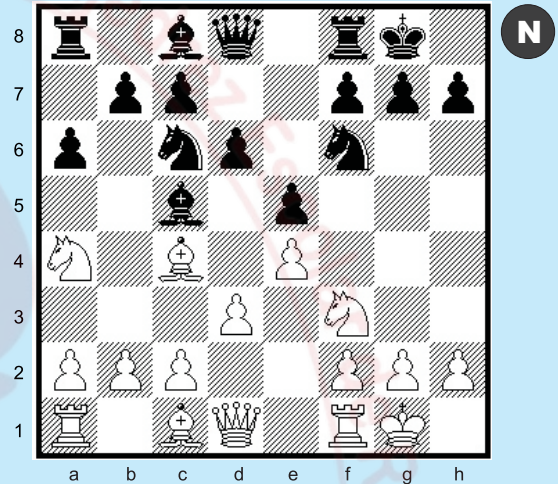
Ejemplo 17: Una pieza atacada defiende a la otra



1. **De1** (doblete al Alfil y al Caballo)

Defensa: proteger el Alfil con el Caballo: **2. Cc6 !**
Este recurso defensivo sólo sirve cuando la pieza atacante tiene más valor que la pieza defendida.

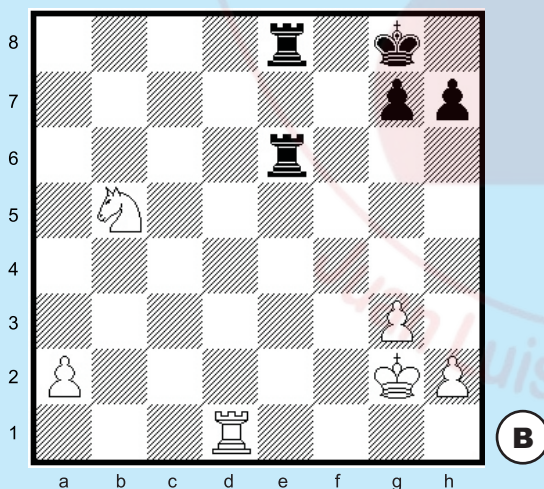
Ejemplo 18: El cambio de una pieza atacada evita perder material



1. ..., **b5** (doblete al Caballo y al Alfil)

Defensa: comer el Alfil con el Caballo: **2. Cxc5 !**
Las negras sólo puede comer una de las piezas blancas (**2. ..., dxc5** o **bxc4**) y la otra escapa.

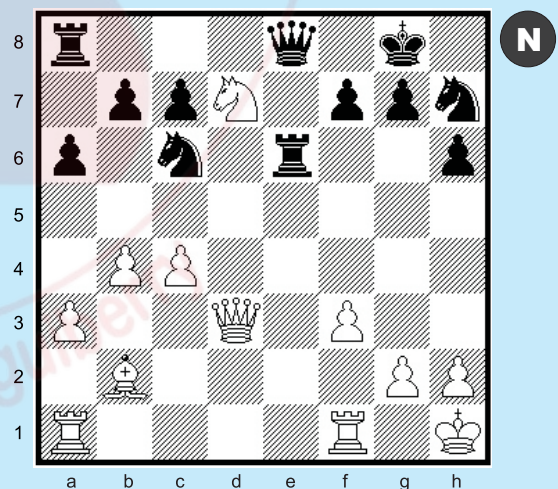
Ejemplo 19: Un jaque salva del doblete



1. **Cc7** (ataca a las dos Torres)

Defensa: dar jaque con una Torre: **1. ..., Te2+**
Después que las blancas muevan su Rey, las negras pueden salvar la otra Torre: **2. Rh3, Tc8**

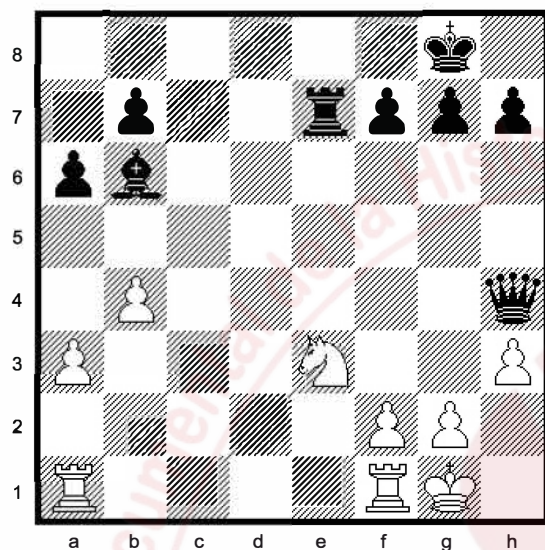
Ejemplo 20: Una amenaza de mate salva del doblete



1. ..., **Td6** (ataca a la Dama y al Caballo)

Defensa: amenazar mate con la Dama: **2. Dc3 !**
Después que las negras se defiendan de Dxc7++, las blancas salvan su Caballo: **2. ..., f6; 3. Cc5**

8° Serie de Problemas: en los cuatro problemas juegan primero las blancas, que pueden realizar dos dobles. Uno de los dobles permite ganar material, pero el otro doblete puede ser defendido por las negras, sin perder material. Debajo de cada tablero anota las jugadas correspondientes a ambos casos.



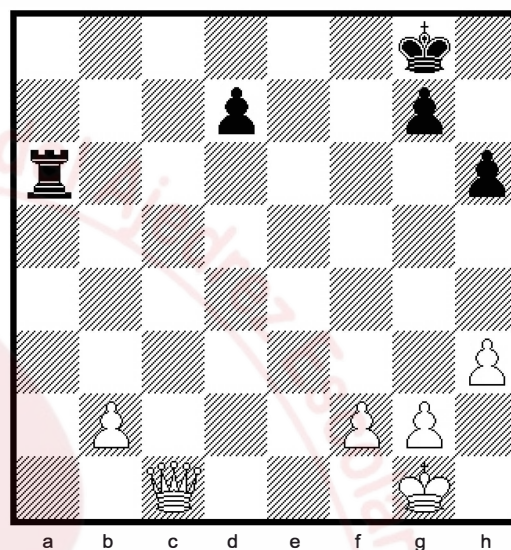
Doblete ganador

1.;

2.;

Doblete defendible por las negras

1.;



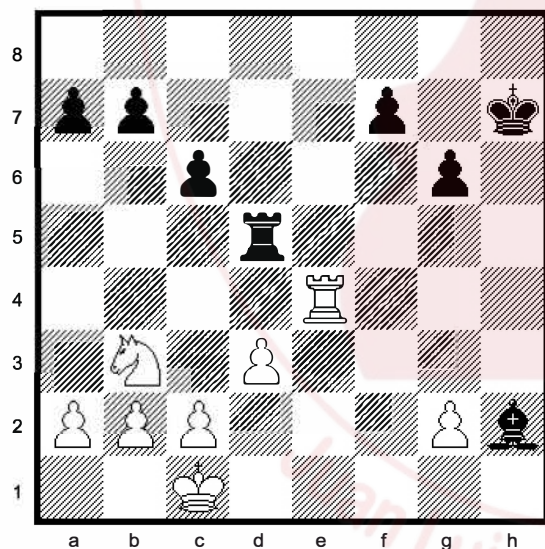
Doblete ganador

1.;

2.;

Doblete defendible por las negras

1.;



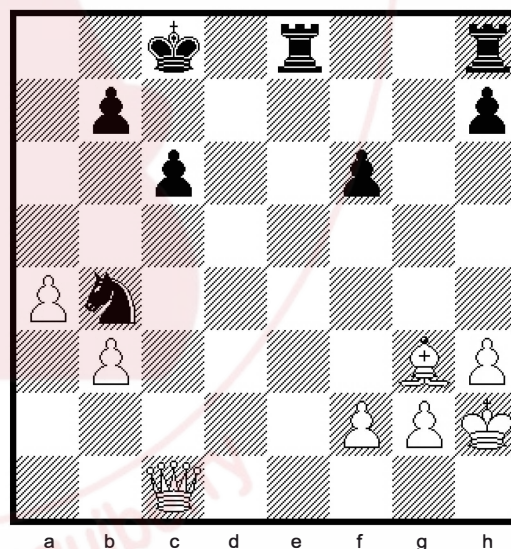
Doblete ganador

1.;

2.;

Doblete defendible por las negras

1.;



Doblete ganador

1.;

2.;

Doblete defendible por las negras

1.;

Soluciones - Dobletes / 1

1° Serie de Problemas (pág. 6)

1. Ce5 (amenaza Cxf8++), Tgf8; 2. Cxc4, Cxc4
1. Cb5 (ataca dos peones), a6; 2. Cxd6
1. Cxf7 (ataca Dama y Torre), De7; 2. Cxh8

1. Ce6 (amenaza Dxc7++), g6; 2. Cxd8
1. Ce6 (ataca dos Torres), b5 (u otra jugada); 2. Cxf8, Txf8
1. Cd5+ (ataca Rey y Alfil), Rc8; 2. Cxf6

2° Serie de Problemas (pág. 7)

1. De4 (amenaza Dxh7++), Axf2+; 2. Rxf2, f5
1. Df5 (amenaza Dxh7+ y luego Dh8++), g6; 2. Dxc8+
1. Dc3 (ataca Torre y Caballo), Txb1; 2. Taxb1, Dd8

1. Dd2 (amenaza Txxh6+ y luego Dxh6++), Rh7; 2. Dxd7
1. De4 (ataca Alfil y Torre), Te8; 2. Dxh4
1. Dg5 (amenaza Dxc7++ y Dxd8++), Rf8; 2. Dxd8+, De8

3° Serie de Problemas (pág. 8)

1. b4 (ataca Caballo y Alfil), Ab6; 2. bxa5, Axa5
1. Td6 (ataca dos peones), c5; 2. Txf6
1. Ae4 (amenaza Dxh7++), Te8; 2. Axc2

1. Ad5+ (ataca Rey y Caballo), Rh8; 2. Axc4
1. Rf4 (ataca Alfil y Caballo), Cf3; 2. Rxe4, Cxh2
1. Tg3+ (ataca Rey y Caballo), Rh8; 2. Txxg2

4° Serie de Problemas (pág. 9)

1. ..., Da2 (ataca dos peones); 2. Td2, Dxa3
1. ..., Cxc2 (ataca Dama y Torre); 2. Dd1, Cxa1
1. ..., Td2 (ataca los 2 Alfils); 2. Axe5, Txe5

1. ..., De5 (amenaza Dxh2++); 2. g3, Dxe2
1. ..., Cc2 (ataca Torre y Alfil); 2. Tc1, Cxa3
1. ..., Ce4+ (ataca Rey y peón); 2. Re3 ó Rf3, Cxc3

5° Serie de Problemas (pág. 10)

1. ..., Dc6 (ataca Alfil y Torre); 2. f3, Dxa6
1. ..., e1=C+ (ataca Dama y Rey); 2. Rf1, Cxc2
1. ..., Axc3 (ataca las 2 Torres); 2. Tc1, Axe1; 3. Dxe1

1. ..., Te2+ (ataca Rey y Caballo); 2. Rf1, Txd2
1. ..., Dd5 (amenaza Dxc2++); 2. f3, Dxe6
1. ..., Cf3 (ataca Dama y Torre); 2. De2, Cxg1; 3. Txxg1

6° Serie de Problemas (pág. 11)

1. Tc8+, Dxc8; 2. Ce7+, Rf8; 3. Cxc8

1. Cxf7+, Axf7; 2. Af5+, Rb8; 3. Axxg4

6° Serie de Problemas (continuación) (pág. 12)

1. f5, Axf5; 2. Cxf7, Cf6; 3. Cxh8, Txxh8
1. d5, Axd5; 2. Cxf5, Df6; 3. Cxh6, Dxh6
1. Txc6+, Dxc6; 2. Ce7+, Rc7; 3. Cxc6, Rxc6

1. Cxf6+, gxf6; 2. Txd4+, Dxd4; 3. Dxd4+
1. Cxd5, cxd5; 2. Db5+, Rd8; 3. Axb4
1. Cg5 (amenaza mate en 2), hxxg5; 2. Dxxg5+, Tg6; 3. Dxd8+

7° Serie de Problemas (pág. 13)

1. ..., Ce2d4+; 2. cxd4, Cxd4+; 3. Rg2, Cxc2
1. ..., Cf3+; 2. gxf3, Dg5+; 3. Rh1, Txd2
1. ..., Txf2+; 2. Txf2, Ce3+; 3. Rg1, Cxc2

1. ..., e5; 2. Axe5, Da5+; 3. Cc3, Dxe5
1. ..., Cd1+; 2. Txd1, Dxe2+; 3. Rg1, Dxd1+
1. ..., Cxf3; 2. gxf3, Dd4+; 3. Rh1, Txb2

8° Serie de Problemas (pág. 15)

Doblete ganador: 1. Cf5, Df6; 2. Cxe7, Dxe7
Doblete defendible: 1. Cd5, Te6
Doblete ganador: 1. Te7, Rg7; 2. Txb7
Doblete defendible: 1. Th4+, Th5

Doblete ganador: 1. Dc8+, Rh7; 2. Dxa6
Doblete defendible: 1. Dc4+, Te6
Doblete ganador: 1. Df4, Ca6 (no Cd5 por Db8+); 2. Dxf6
Doblete defendible: 1. Dc3, Cd5

Problema de Tapa: 1. Dc4+, d5; 2. Dxb4, fxe4



MUNICIPALIDAD DE ROSARIO
Secretaría de Cultura y Educación

© Editorial Municipal de Rosario y Juan Luis Jaureguiberry / Av. Aristóbulo del Valle y Callao
2000 Rosario (Santa Fe) / 4804511 int. 220 / CUIT 30-99900315-6 / emr@rosario.gov.ar
ISBN 978-987-9267-36-3 / Queda hecho del depósito que marca la Ley 11723
Impreso en Argentina, en Imprenta Municipal de Rosario
www.rosario.gov.ar/emr