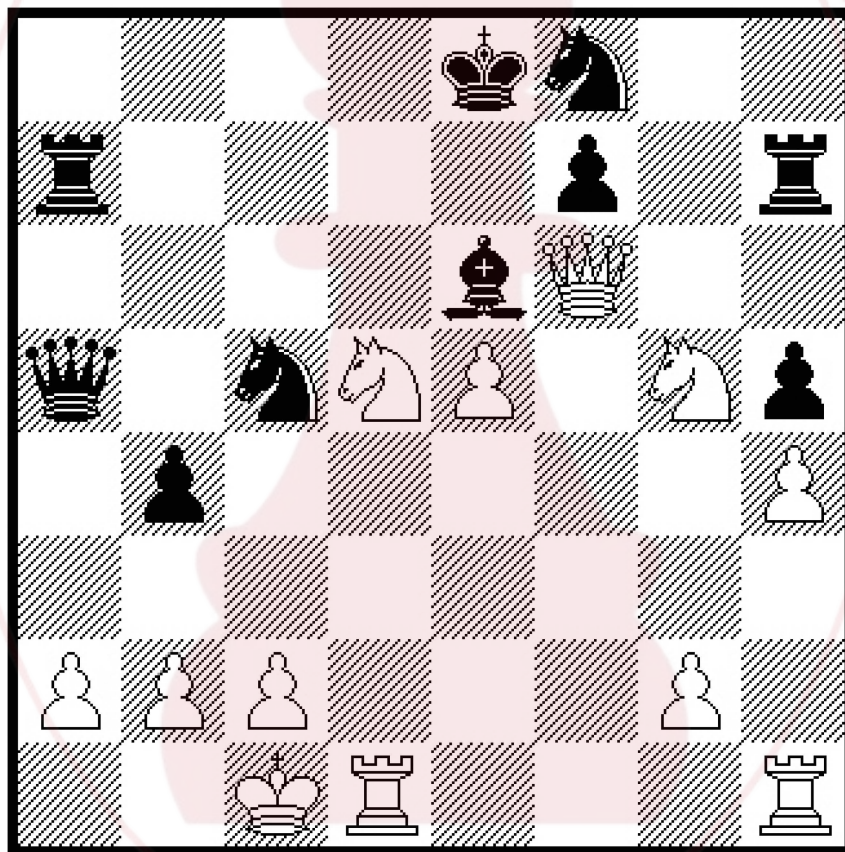


Ajedrez en la escuela

Un recurso pedagógico para desarrollar el pensamiento creador

Sacrificios de Dama /1

Problemas de jaque mate en dos jugadas



B

Contiene 8 ejemplos analizados y 67 problemas de ejercitación recopilados por

Juan Luis Jaureguiberry

:e(m)r; EDITORIAL MUNICIPAL DE ROSARIO

LOS SACRIFICIOS

En ajedrez hablamos de “sacrificio” cuando se entregan una o varias piezas para obtener, luego de algunas jugadas, ventaja de material o de posición.

El éxito del sacrificio depende de la exactitud del cálculo y por eso el sacrificio será más brillante cuanto mayor sea el material entregado, la cantidad de jugadas previstas y la magnitud de la ventaja lograda.

LOS SACRIFICIOS DE DAMA

En este apunte, vamos a empezar a ocuparnos del sacrificio de la pieza más valiosa: la Dama. Este sacrificio se realiza, casi siempre, como parte de un ataque que lleva rápidamente al Jaque Mate.

Para que el sacrificio de Dama tenga éxito es necesario:

- 1) que el sacrificio elimine la protección del Rey contrario y
- 2) que tengamos suficientes piezas en posición de ataque para dar Jaque Mate después de haber sacrificado la Dama.

Para adquirir destreza en el arte del sacrificio, en este apunte empezaremos con problemas de Jaque Mate en 2 jugadas. En próximos apuntes, veremos problemas de Jaque Mate en 3 o más jugadas.

EL JAQUE MATE EN 2 JUGADAS

En todos los problemas, la primera jugada es un sacrificio de Dama. El rival responde comiendo la Dama y la segunda jugada es Jaque Mate.

Pero ¿cómo estar seguro de que el rival va a aceptar el sacrificio? ¿cómo estar seguro de que se va a comer la Dama? Para eso el sacrificio de la Dama debe ser hecho de tal manera que OBLIGUE al rival a responder comiendo la Dama y poniéndose en posición de recibir Jaque Mate.

¿Y cuál es la jugada que OBLIGA a responder al rival con la jugada que habíamos previsto?: el Jaque.

En conclusión, en todos los problemas la primera jugada es un Jaque dado con la Dama que obliga al rival a comer la Dama y en la jugada siguiente se da Jaque Mate con otra pieza.

EL ENTRENAMIENTO

Uno de los atractivos que ha hecho perdurar al ajedrez durante siglos es la infinita variedad de posiciones. Sin embargo, en las partidas se producen muchas veces situaciones similares, llamados “temas”. El entrenamiento te permitirá aprender a reconocerlos para aprovecharlos en tu beneficio.

Al comienzo del cuaderno hay dos páginas de ejemplos que debes estudiar detenidamente. Cada ejemplo te muestra un “tema” de jaque mate con distintas piezas (de Torre en la última fila, de Torre en el borde, de Torre y Alfil, de Torre y Caballo, de Alfil, de Caballo o de peón).

Luego hay 7 series de problemas de jaque mate en los que juegan primero las blancas. Cada serie tiene seis problemas con un mismo “tema” de los ejemplos.

Después hay 4 series de problemas (8º a 11º) en los que juegan primero las negras. Aquí aparecen los mismos “temas” de jaque mate de la primera parte, pero mezclados.

Sigue el orden propuesto, porque la dificultad es creciente.

Esfuézate por resolver todos los problemas de cada página antes de pasar a la siguiente.

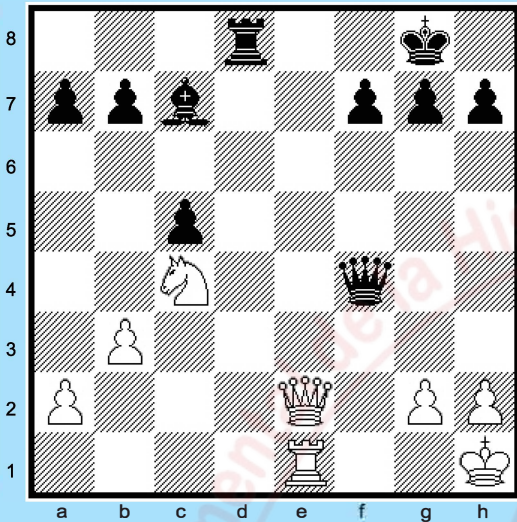
No mires las soluciones hasta completar todo el apunte y haber revisado varias veces las soluciones que tu mismo elaboraste.

Para obtener el mayor provecho de la ejercitación, trata de resolver los problemas mirando los tableros dibujados en el cuaderno, sin armar las posiciones en un tablero real y si lo haces, no toques las piezas. Debes acostumbrarte a “ver” las posiciones cambiantes con tu imaginación, porque cuando estés jugando de verdad, no podés probar distintas jugadas hasta encontrar la correcta.

Si realizas esta ejercitación de acuerdo a las instrucciones, notarás una importante mejora en tu seguridad para el ataque, en tu capacidad de cálculo y en tu habilidad para dar jaque mate con todas las piezas.

Y estarás en condiciones de resolver los problemas del próximo apunte.

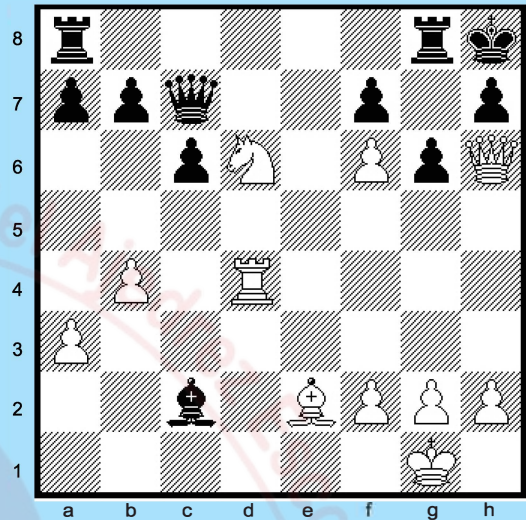
Este apunte pertenece a: Escuela:

Ejemplo 1: Mate de Torre en la última fila

El Rey negro, encerrado en la fila 8, puede recibir el "Mate del pasillo". La defensa de la Torre negra no alcanza porque las blancas "doblaron" la Dama y la Torre en la columna e.

1. De8 +, Txe8; 2. Txe8 ++

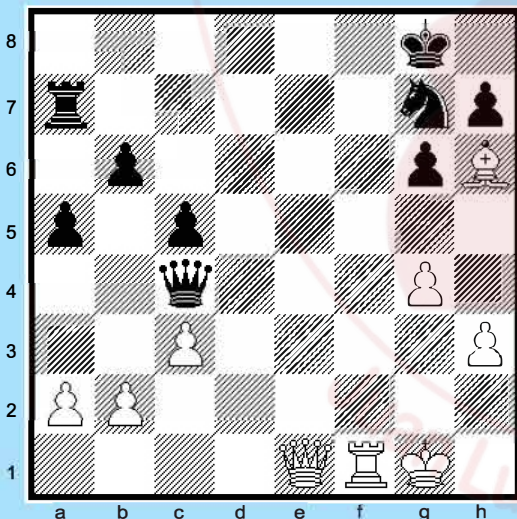
El primer jaque obliga a comer la Dama con la Torre. Pero en la segunda jugada, la Torre blanca se come a la Torre negra dando jaque mate.

Ejemplo 2: Mate de Torre en el borde

Las negras se defienden de la amenaza **Dg7 +** con su Torre y de la amenaza **Cxf7 +** con su Dama. Pero se puede aprovechar el encierro del Rey negro sacrificando la Dama en h7:

1. Dxh7 +, Rxh7; 2. Th4 ++

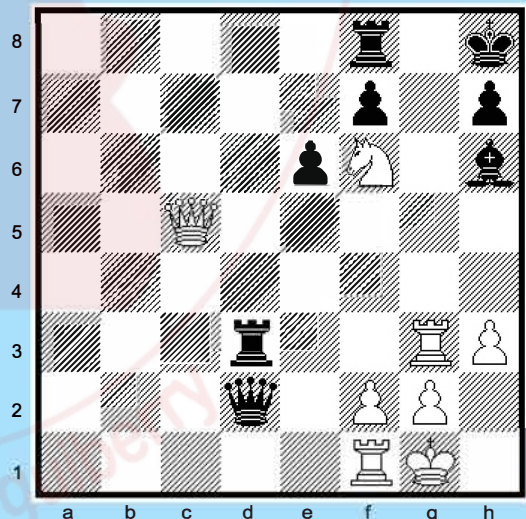
El primer jaque obliga a comer con el Rey. El segundo jaque con la Torre es mate porque el peón f6 no deja salir al Rey de la columna h.

Ejemplo 3: Mate de Torre y Alfil

El Caballo impide el mate de Dama en e8. Parece que gana **1. Axc7, Txc7; 2. De8++**. Pero si las negras comen el Alfil con su Rey, en vez de comerlo con su Torre, se salvan.

1. De8 +, Cxe8; 2. Tf8 ++

El primer jaque obliga a comer con Caballo. La diagonal se abre y el jaque de la Torre en f7 es mate porque está defendida por el Alfil.

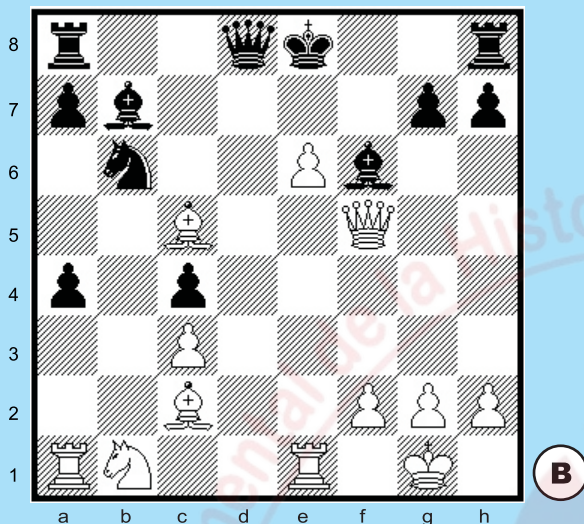
Ejemplo 4: Mate de Torre y Caballo

La Torre negra que está en f8 es la única defensa contra la amenaza de **Tg8+** de las blancas. Por eso el sacrificio de la Dama debe eliminar ese único defensor:

1. Dxf8 +, Axf8; 2. Tg8 ++

El jaque en f8 obliga a comer la Dama con el Alfil y ahora nada impide que el jaque de la Torre, defendida por el Caballo, sea mate.

Ejemplo 5: Mate de Alfil

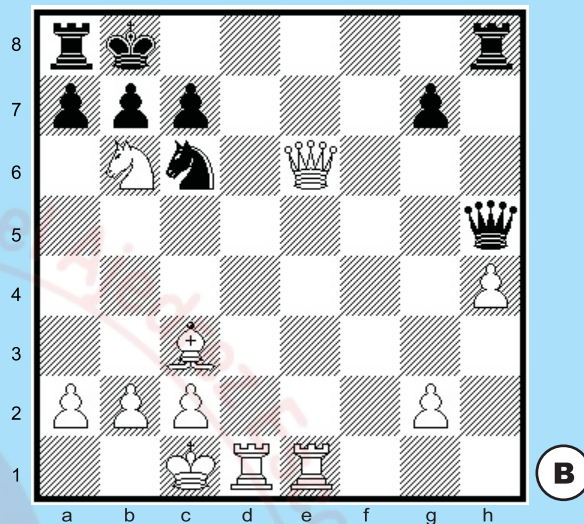


El Rey negro no se ha enrocado.
El peón **e6** y el Alfil **c5** lo tienen rodeado y la "diagonal de la muerte" (**h5-e8**) está abierta.

1. Dg6 +, h7xg6; 2. Axcg6 ++

Las blancas tienen su Dama y su Alfil **c2** en la misma diagonal, atacando **g6**. El primer jaque obliga a comer con el peón y en la segunda jugada, el Alfil se come al peón dando mate.

Ejemplo 6: Mate de Caballo

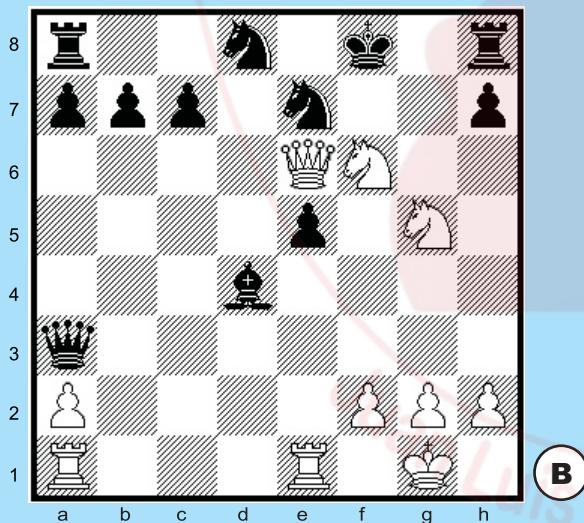


No se puede dar el "mate del pasillo" con **De8 +** porque hay 2 defensores: la Torre y la Dama. Pero podemos dar el "mate del Rey encerrado":

1. Dc8 +, Txc8; 2. Cd7 ++

El Rey negro no puede comer la Dama por el Caballo de **b6**. Pero después de comer con su Torre, el Rey queda encerrado por sus propias piezas y recibe el mate del Caballo en **d7**.

Ejemplo 7: Mate de Caballo liberando la casilla

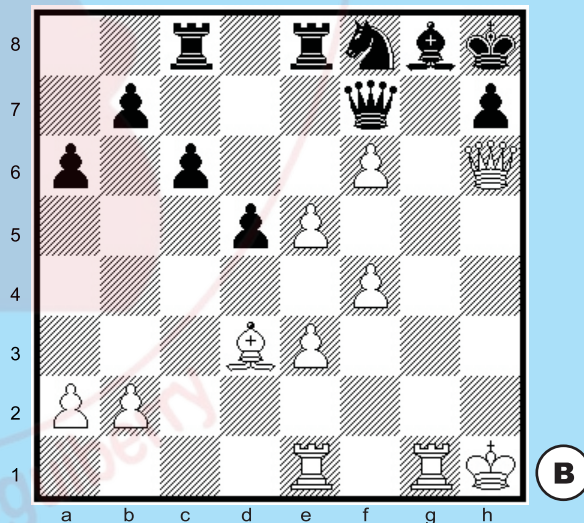


En estos casos, el Caballo da mate en la casilla que está ocupada por la pieza que se sacrifica:

1. Df7 +, Cxf7; 2. Ce6 ++

El jaque en **f7** obliga a comer la Dama con el Caballo de **d8**: la casilla **f7** queda ocupada impidiendo al Rey negro escapar por allí. Además, el sacrificio de la Dama libera la casilla **e6** para que el Caballo blanco dé mate.

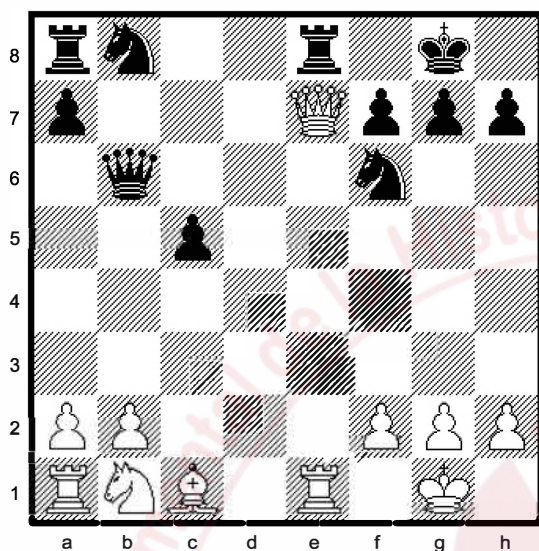
Ejemplo 8: Mate de peón



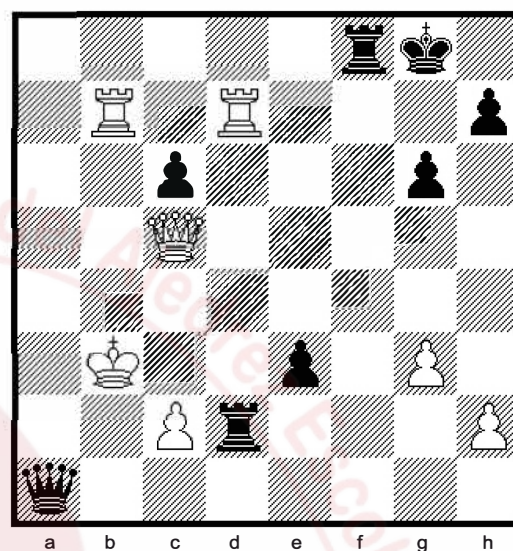
En este caso, el peón avanzado no sólo amenaza coronar. También sirve para dar mate:

1. Dg7 +, Dxg7; 2. f6xg7 ++

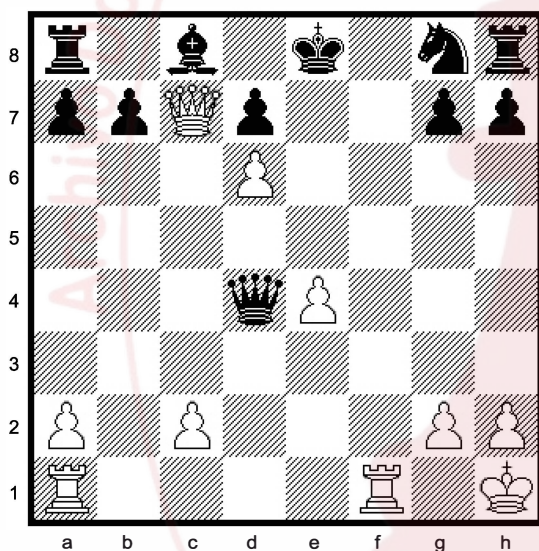
En **h7** hay 3 defensores y 2 atacantes. Pero en **g7** hay 2 defensores y 3 atacantes. Allí hay que atacar: el jaque de Dama blanca obliga a comer con la Dama negra. En la segunda jugada, el peón come la Dama negra y da mate al Rey encerrado.

1º Serie de Problemas: las blancas primero sacrifican su Dama y después dan mate de Torre en la última fila

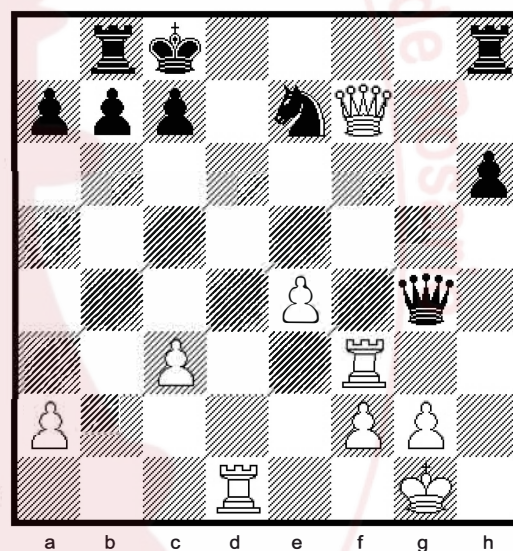
1.; 2.



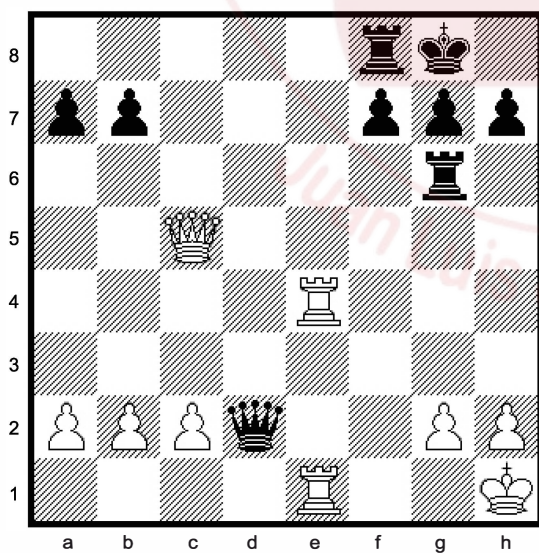
1.; 2.



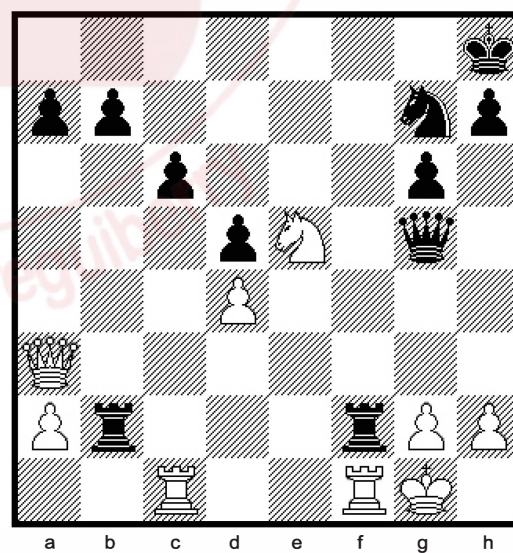
1.; 2.



1.; 2.

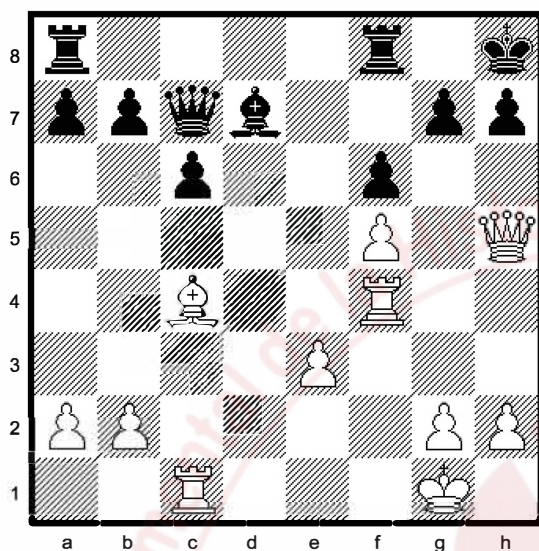


1.; 2.

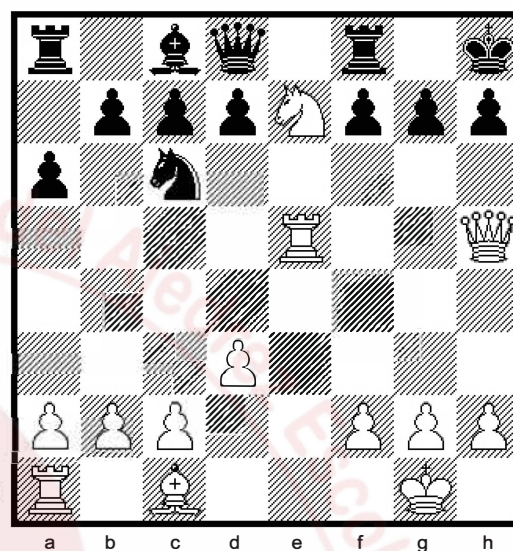


1.; 2.

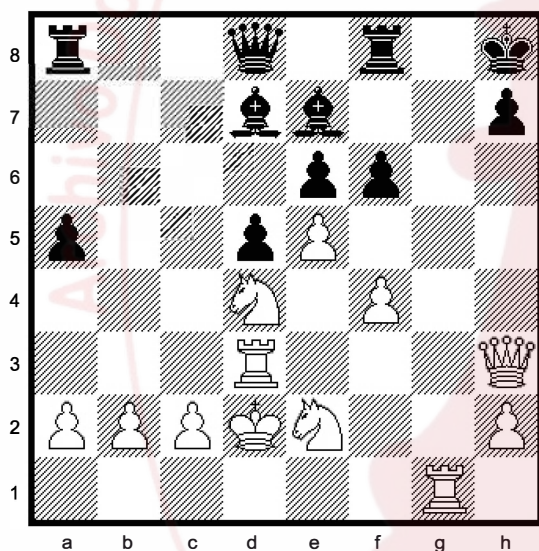
2º Serie de Problemas: las blancas primero sacrifican su Dama y después dan mate de Torre en un borde



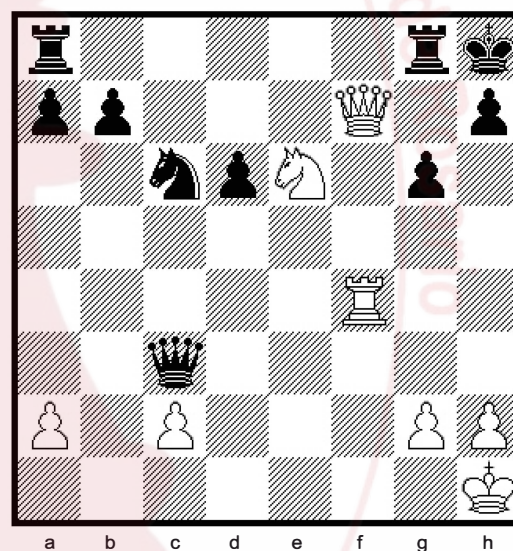
1.; 2.



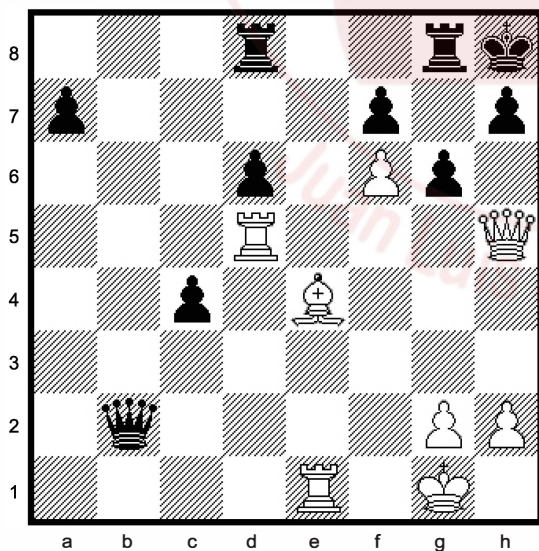
1.; 2.



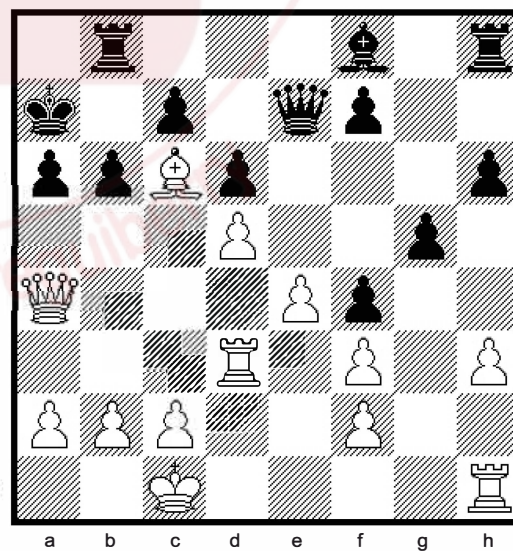
1.; 2.



1.; 2.

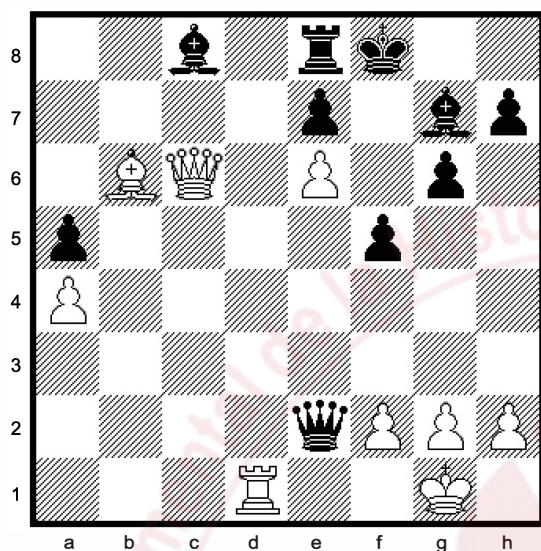


1.; 2.

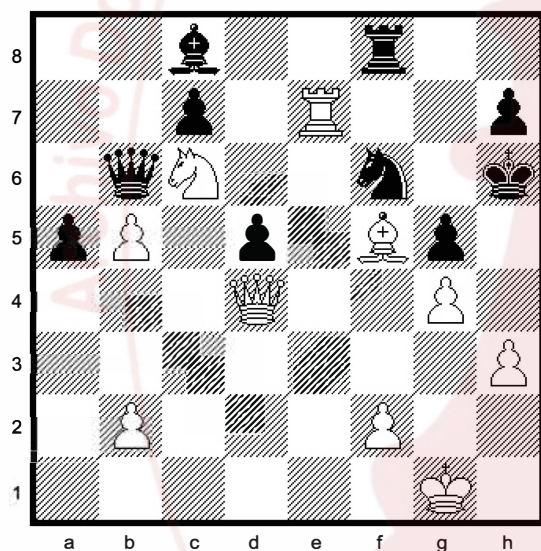


1.; 2.

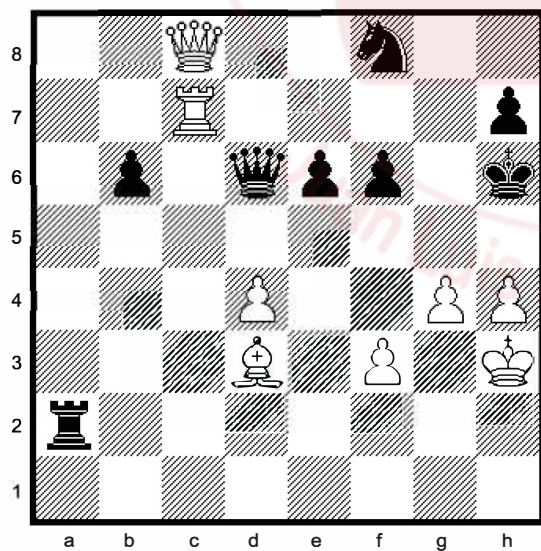
3 ° Serie de Problemas: las blancas primero sacrifican su Dama y después dan mate de Torre con Alfil



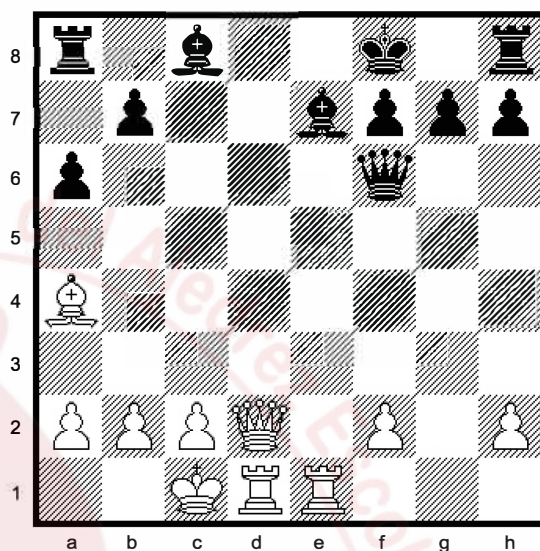
1.; 2.



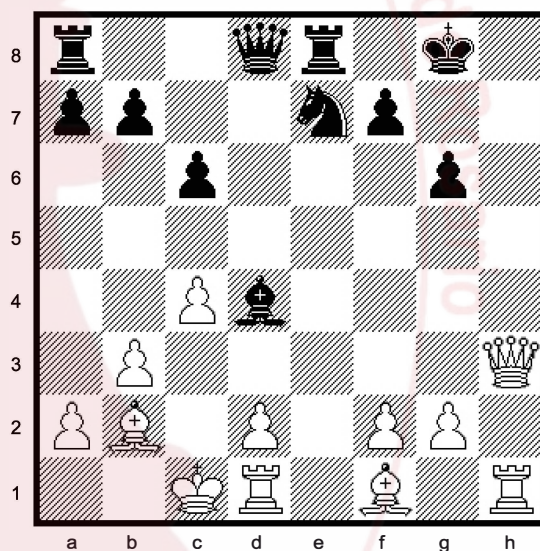
1.; 2.



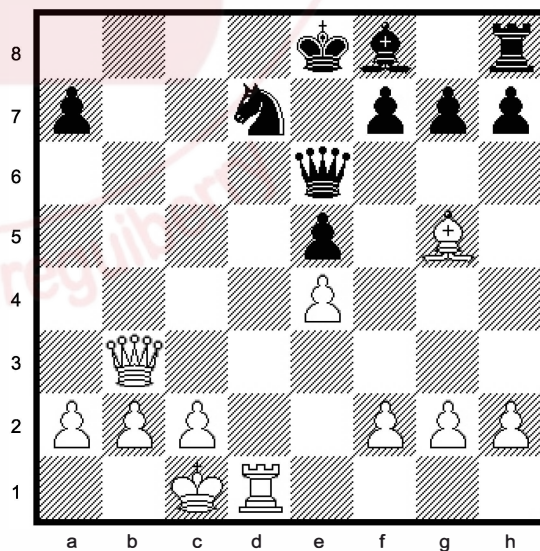
1.; 2.



1.; 2.

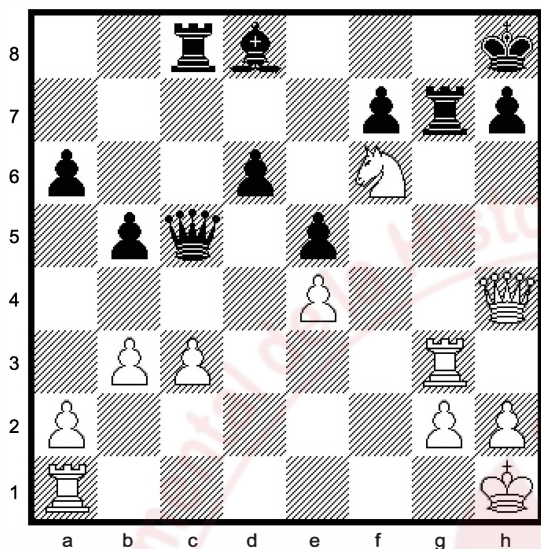


1.; 2.

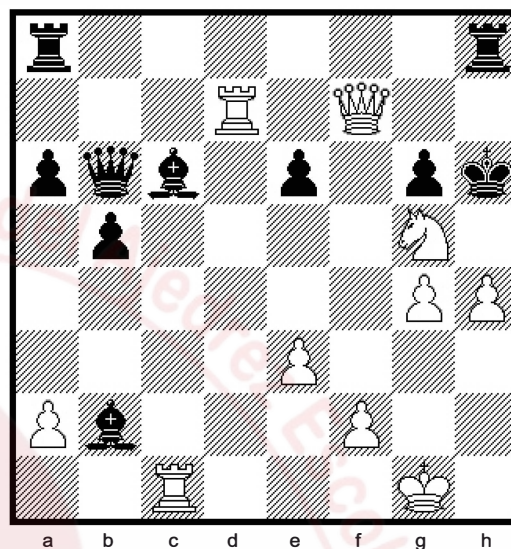


1.; 2.

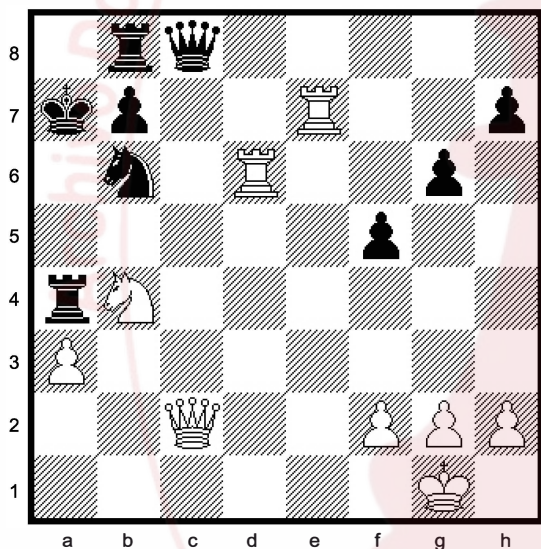
4º Serie de Problemas: las blancas primero sacrifican su Dama y después dan mate de Torre con Caballo



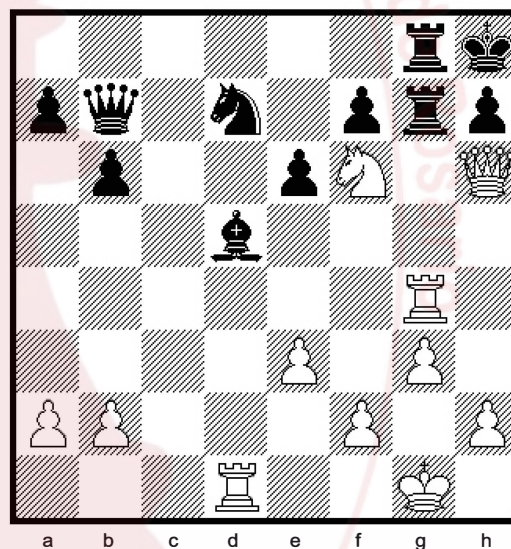
1.; 2.,



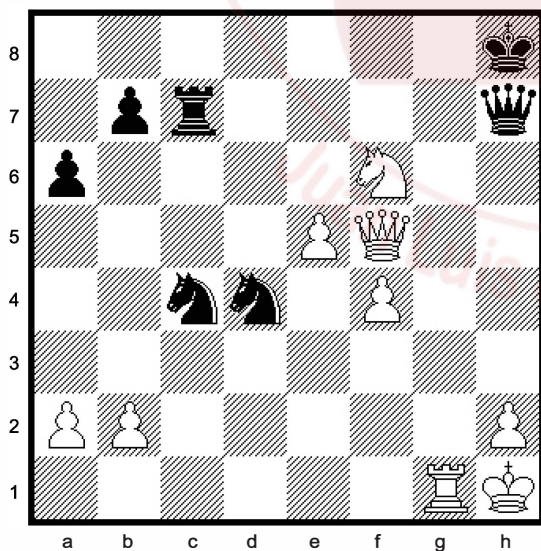
1.; 2.,



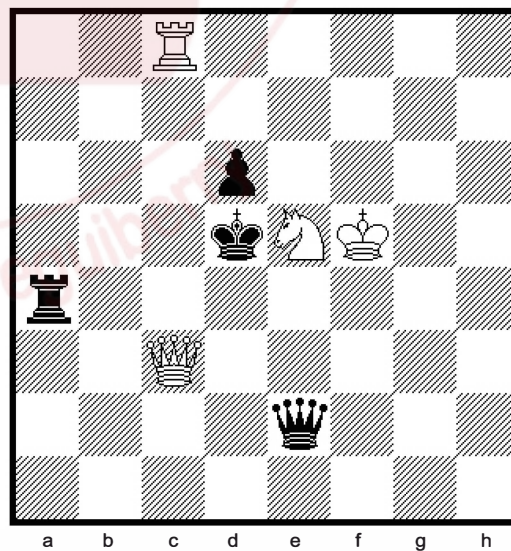
1.; 2.,



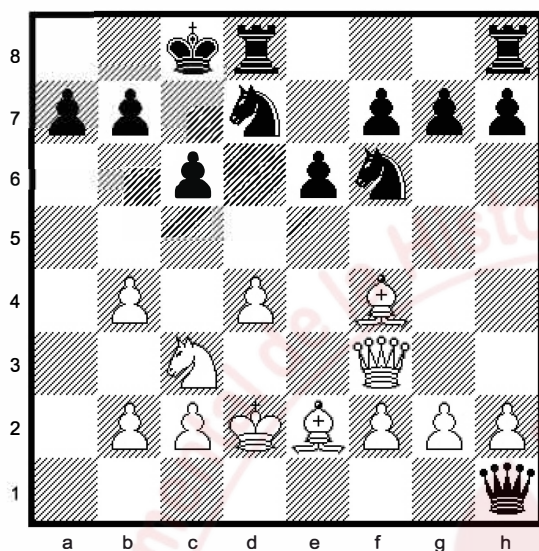
1.; 2.,



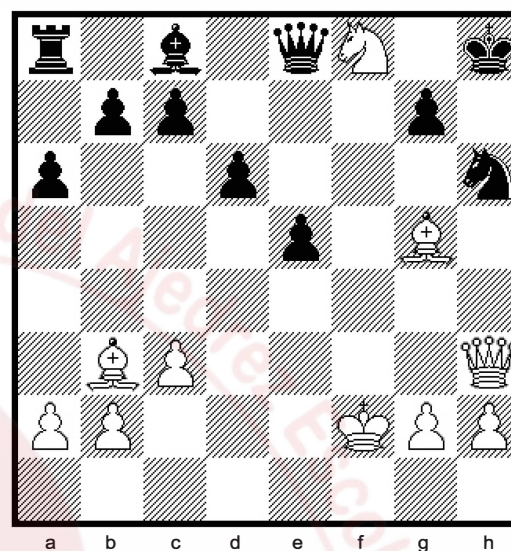
1.; 2.,



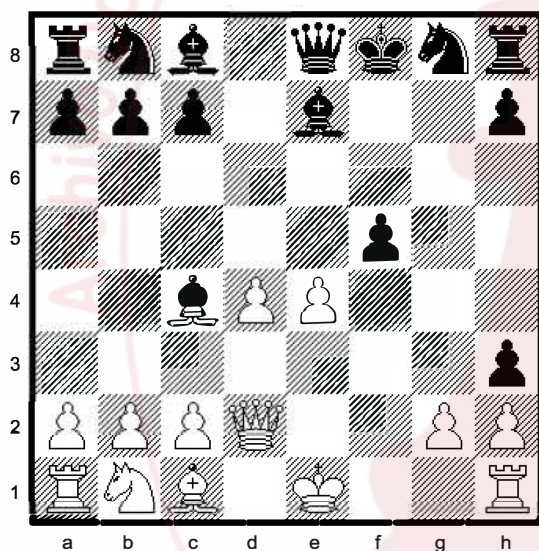
1.; 2.,

5º Serie de Problemas: las blancas primero sacrifican su Dama y después dan mate con Alfil

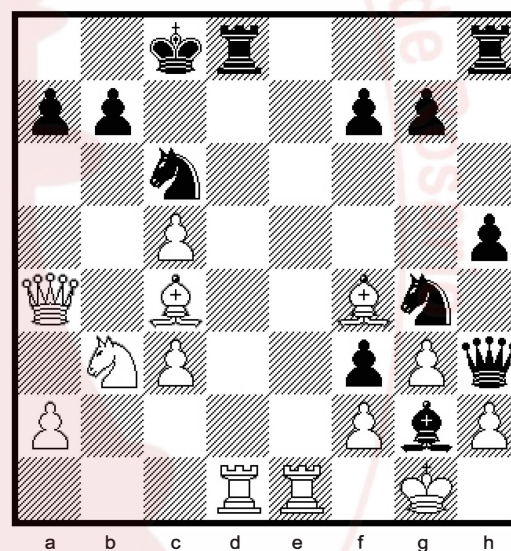
1.; 2.



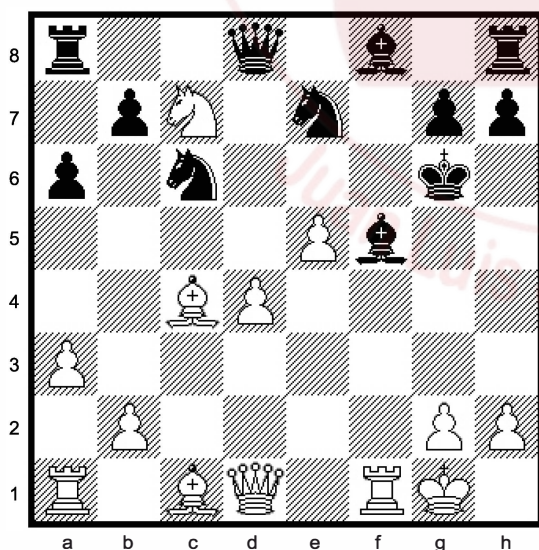
1.; 2.



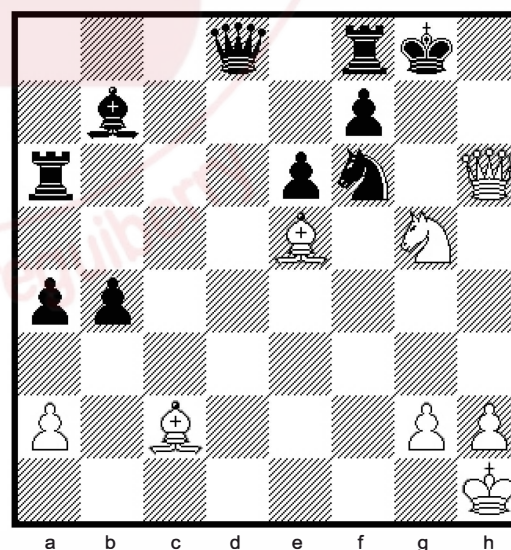
1.; 2.



1.; 2.

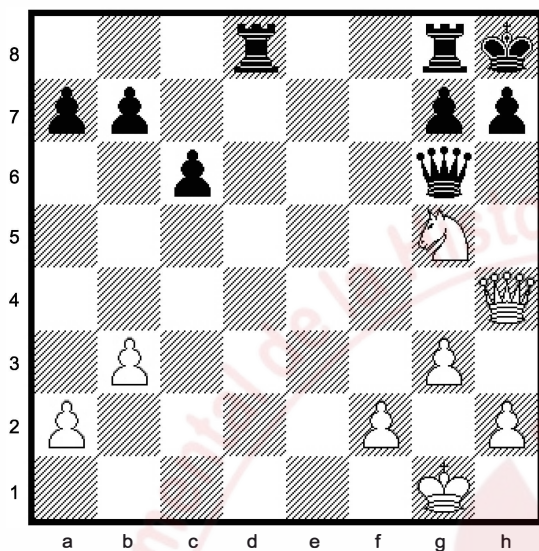


1.; 2.

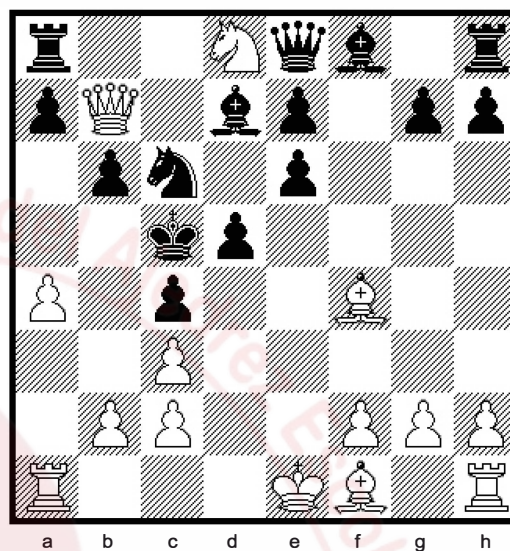


1.; 2.

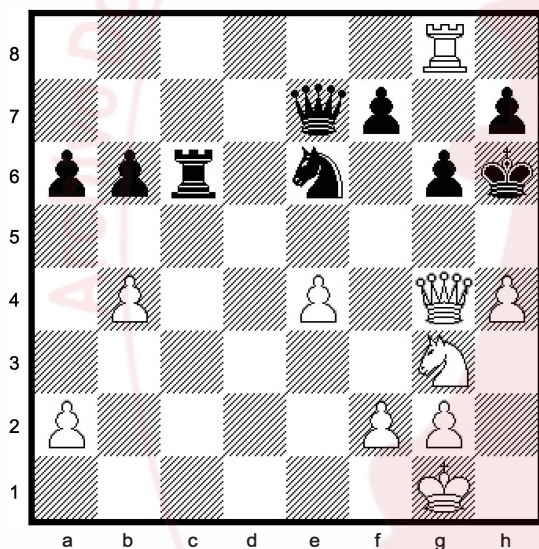
6° Serie de Problemas: las blancas primero sacrifican su Dama y después dan mate de Caballo



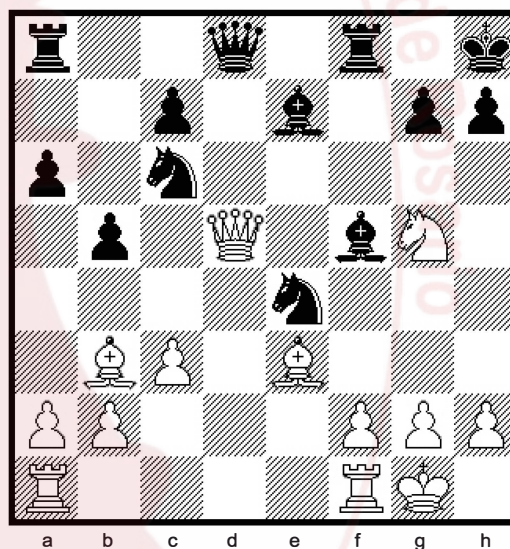
1.; 2.



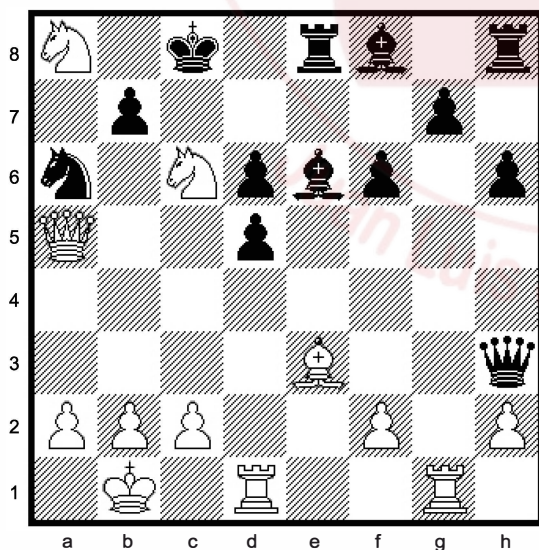
1.; 2.



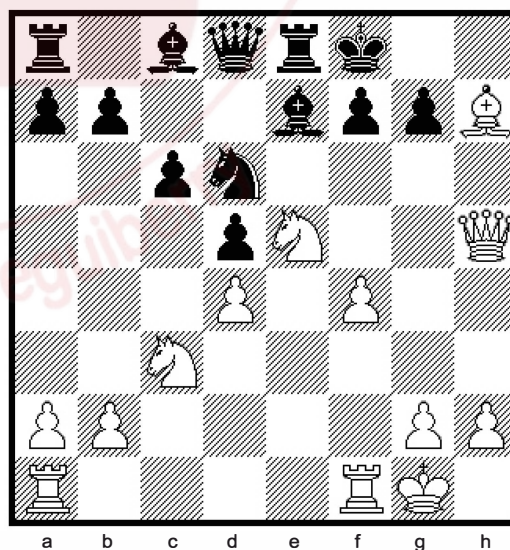
1.; 2.



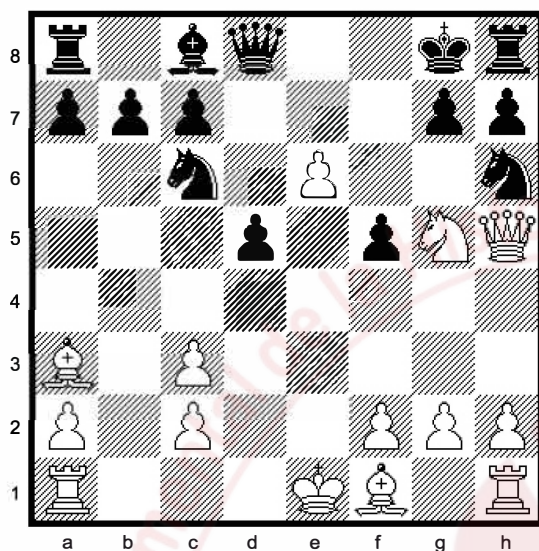
1.; 2.



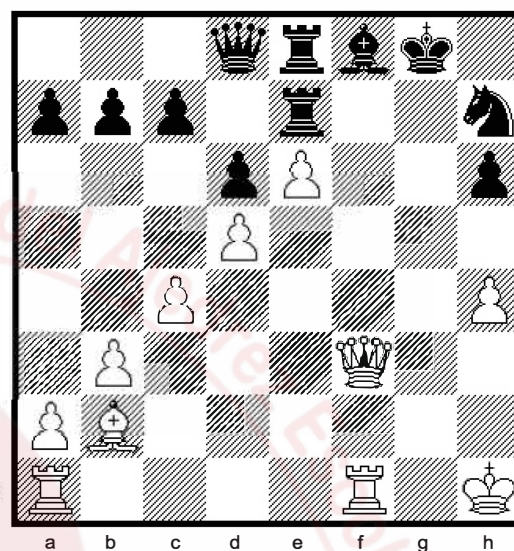
1.; 2.



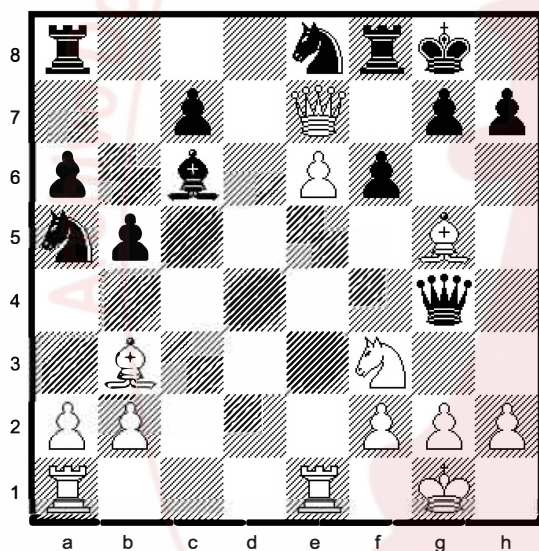
1.; 2.

7º Serie de Problemas: las blancas primero sacrifican su Dama y después dan mate de peón

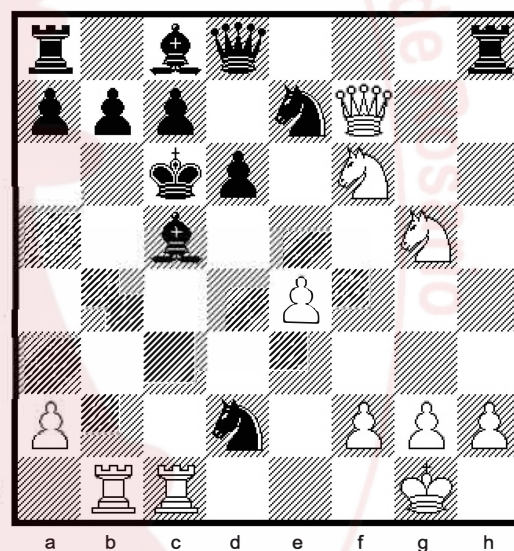
1.; 2.



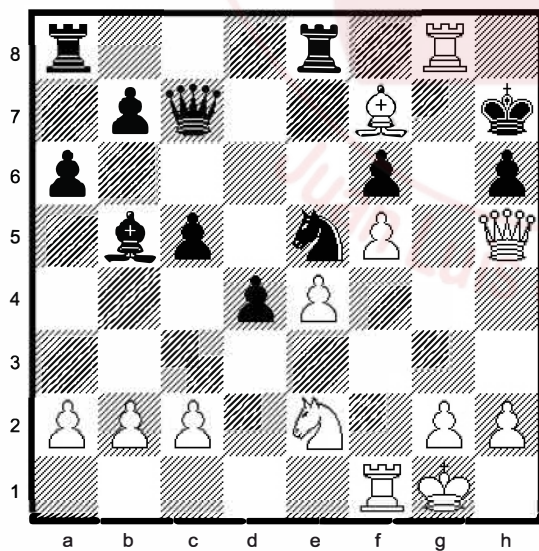
1.; 2.



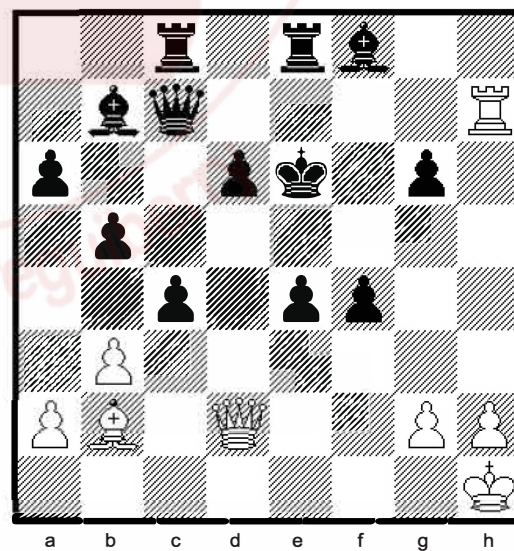
1.; 2.



1.; 2.

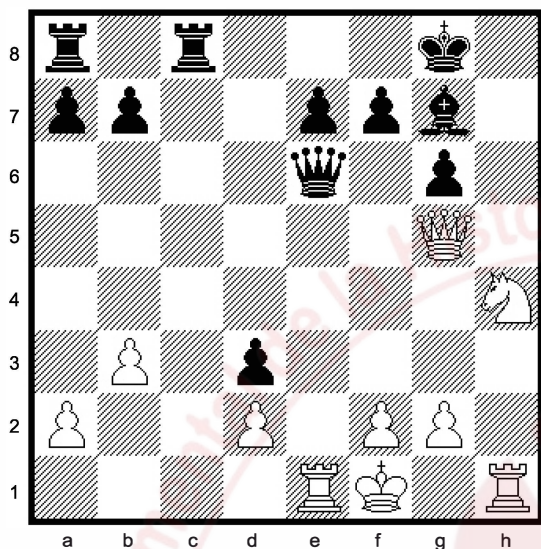


1.; 2.

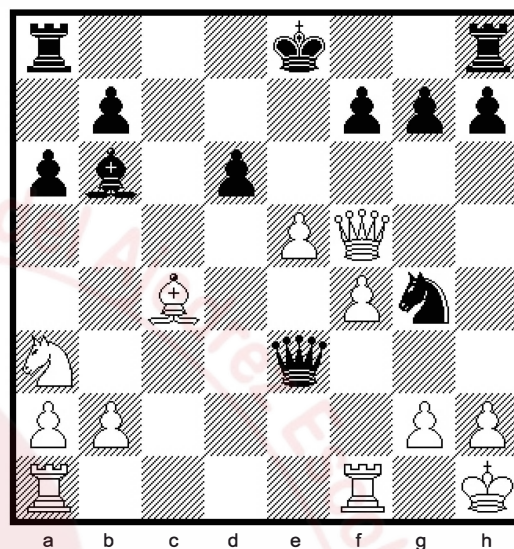


1.; 2.

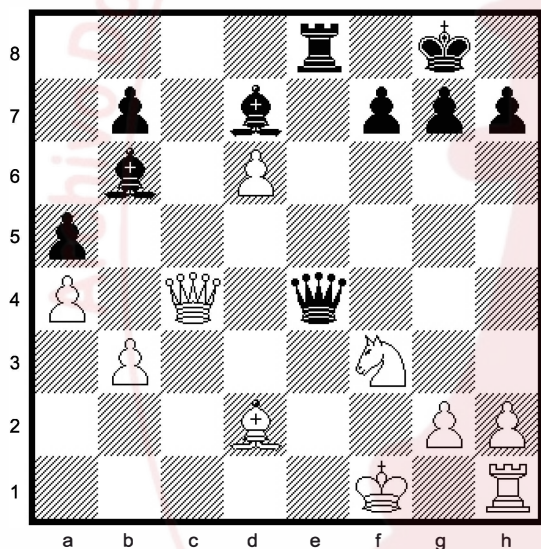
8° Serie de Problemas: las negras primero sacrifican su Dama y dan mate en la segunda jugada



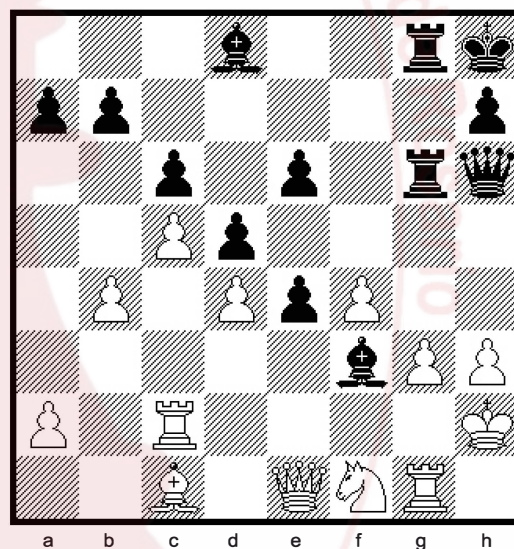
1.; 2.;



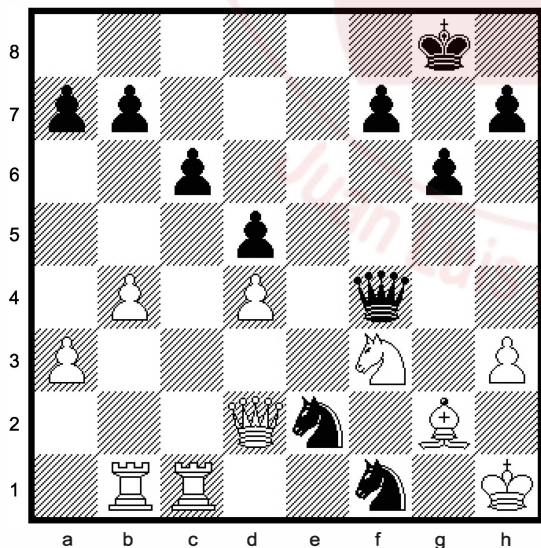
1.; 2.;



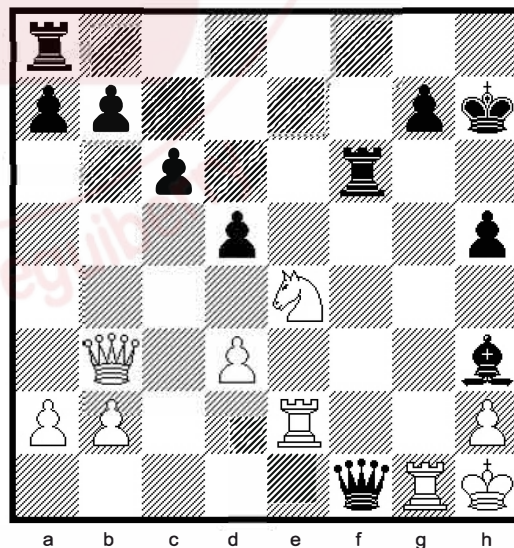
1.; 2.;



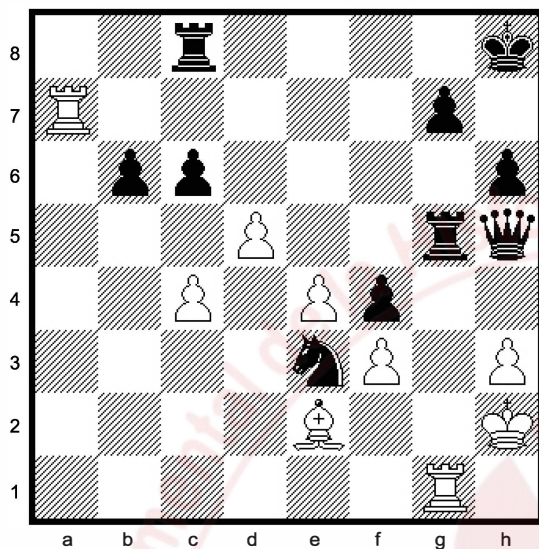
1.; 2.;



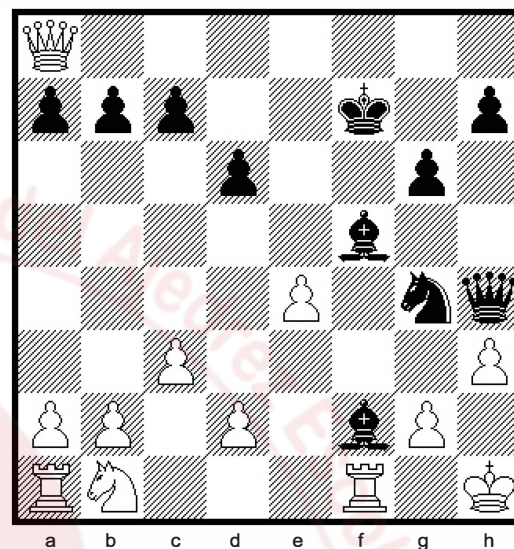
1.; 2.;



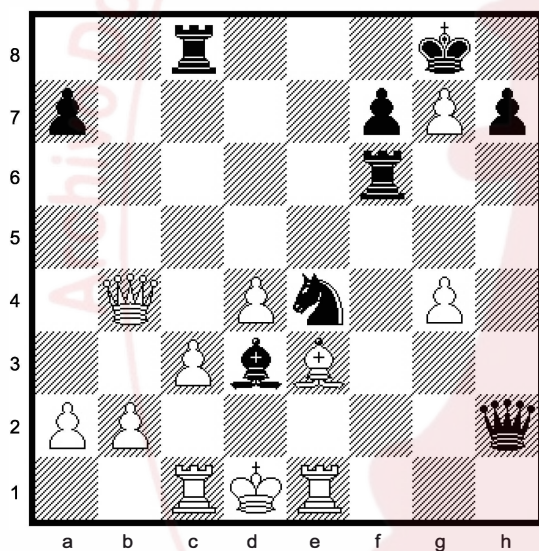
1.; 2.;

9º Serie de Problemas: las negras primero sacrifican su Dama y dan mate en la segunda jugada

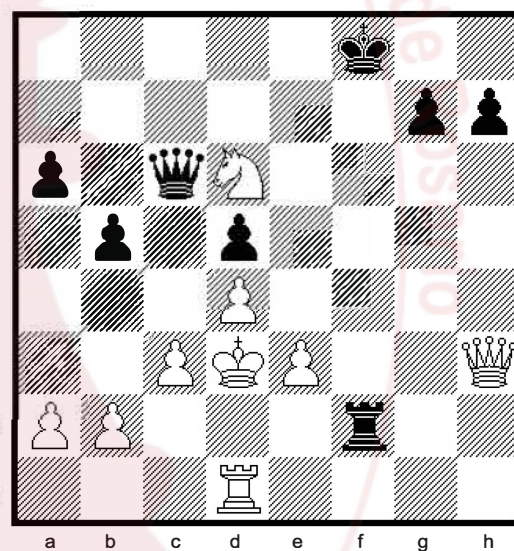
1.; 2.;



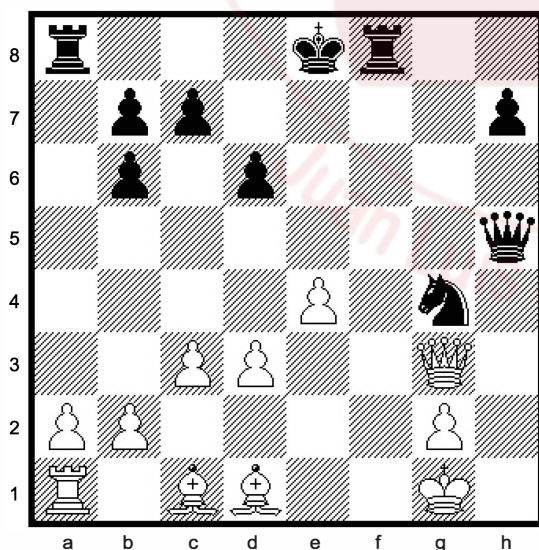
1.; 2.;



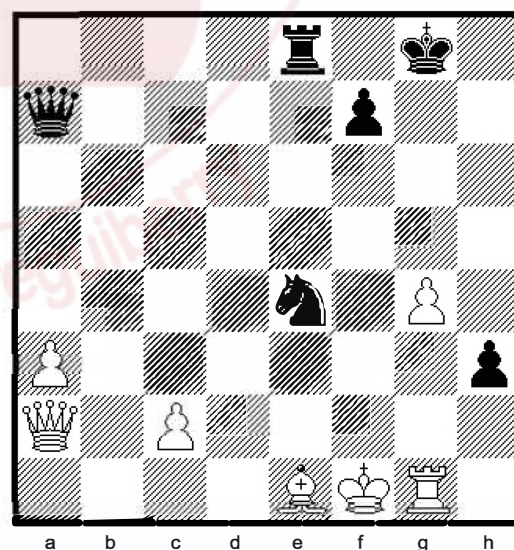
1.; 2.;



1.; 2.;

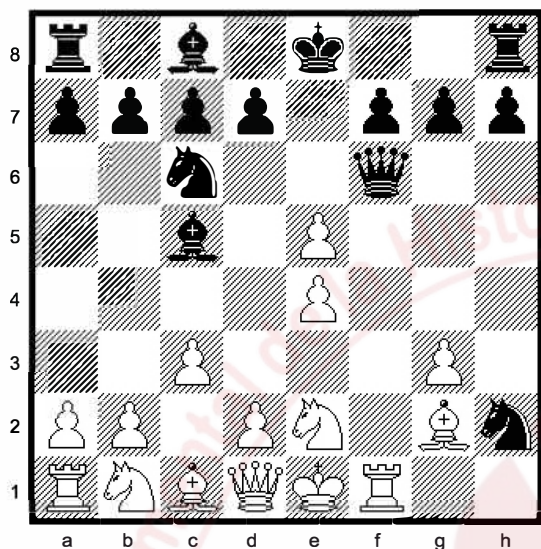


1.; 2.;

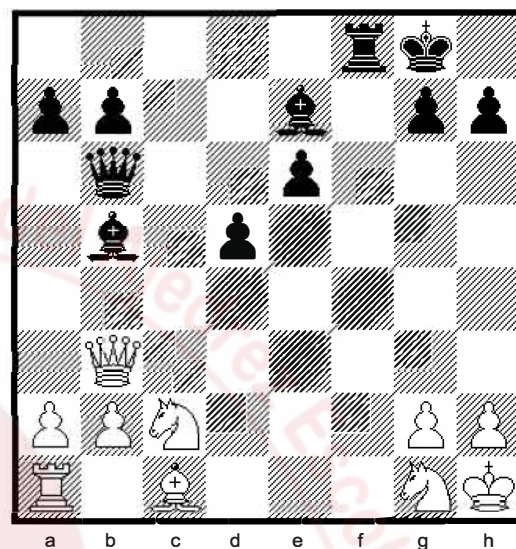


1.; 2.;

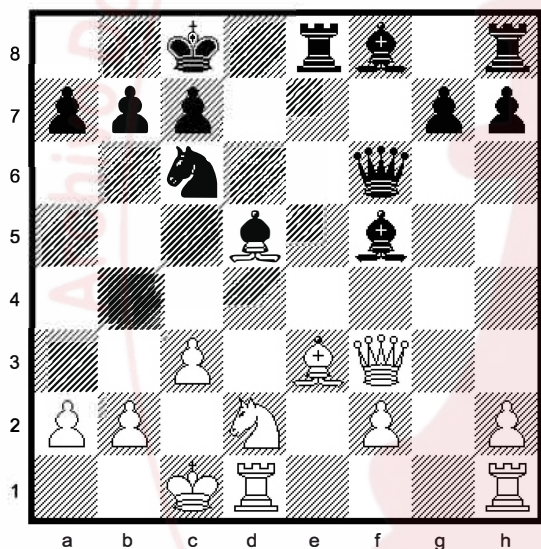
10° Serie de Problemas: las negras primero sacrifican su Dama y dan mate en la segunda jugada



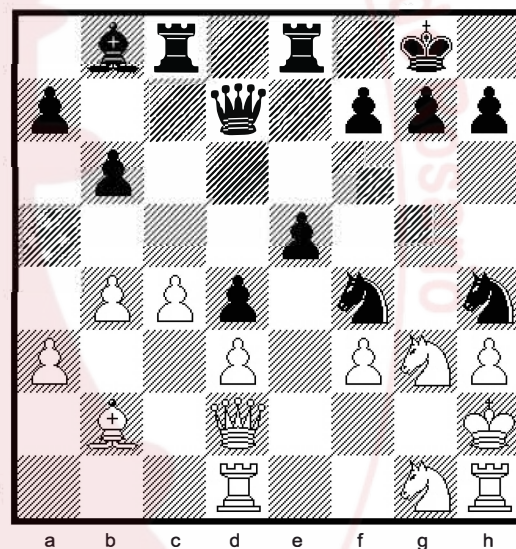
1.; 2.;



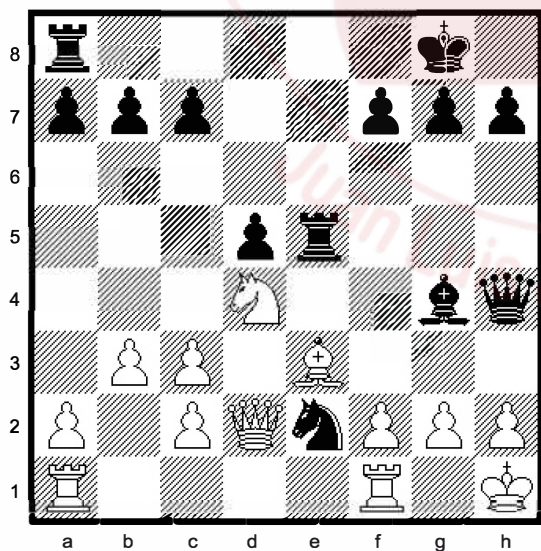
1.; 2.;



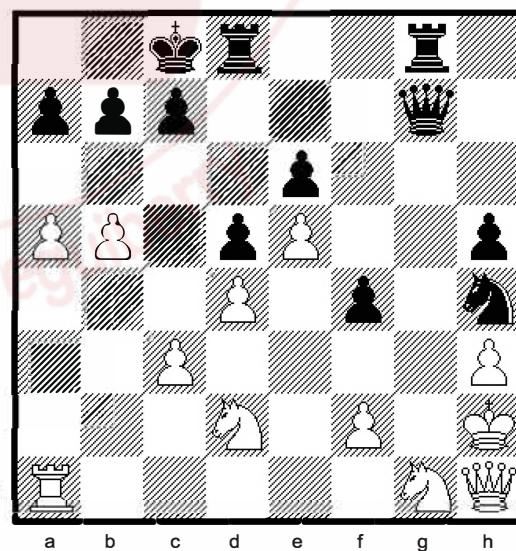
1.; 2.;



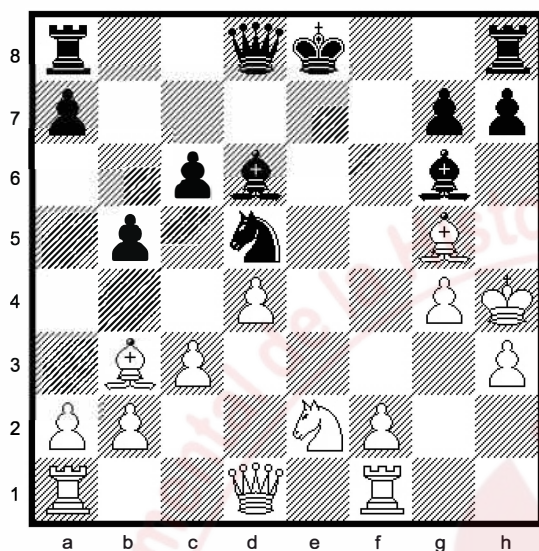
1.; 2.;



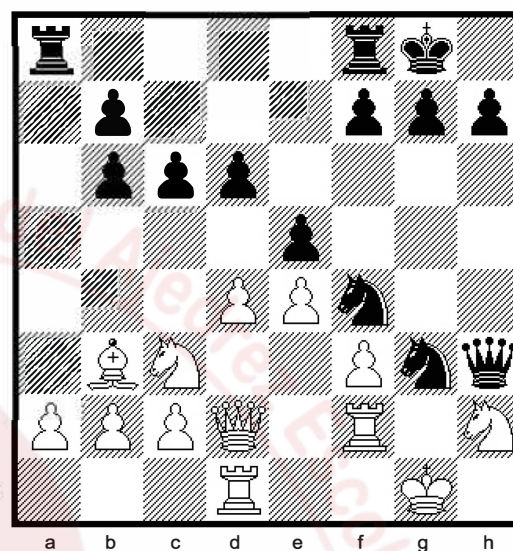
1.; 2.;



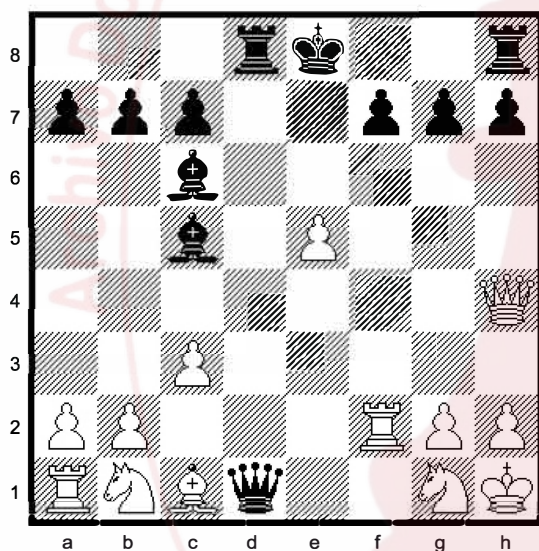
1.; 2.;

11° Serie de Problemas: las negras primero sacrifican su Dama y dan mate en la segunda jugada

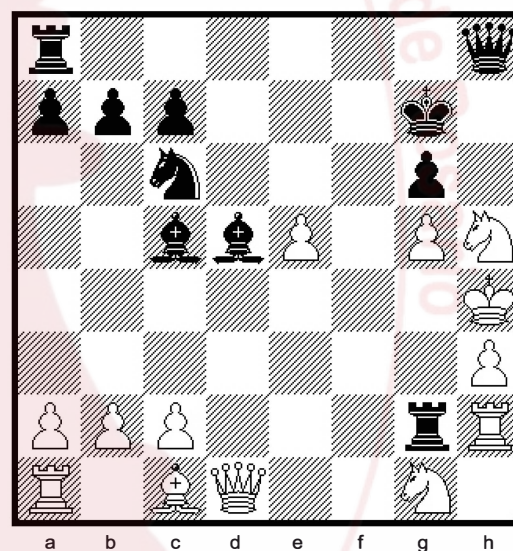
1.; 2.;



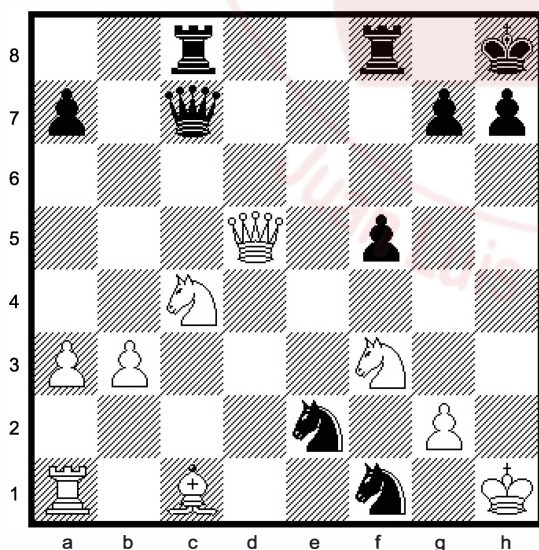
1.; 2.;



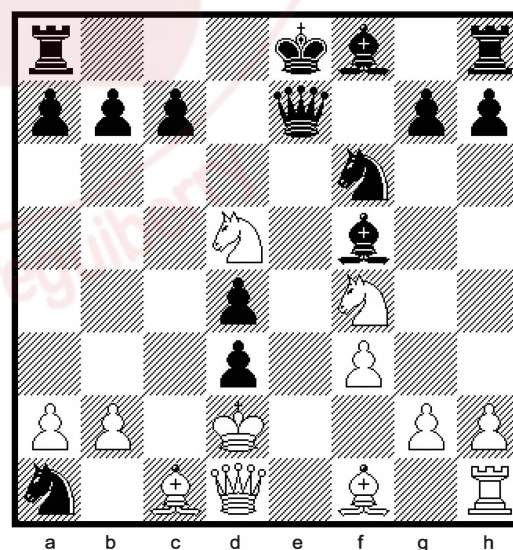
1.; 2.;



1.; 2.;



1.; 2.;



1.; 2.;

Soluciones - Sacrificios de Dama / 1

1° Serie de Problemas (pág. 5)

1. Dxe8+, Cxe8; 2. Txe8++
1. Dd8+, Rxd8; 2. Tf8++
1. Dxf8+, Rxf8; 2. Te8++

1. Dxf8+, Rxf8; 2. Tb8++
1. Df8+, Txf8; 2. Txf8++
1. Df8+, Txf8; 2. Txf8++

2° Serie de Problemas (pág. 6)

1. Dxb7+, Rxb7; 2. Th4++
1. Dxb7+, Rxb7; 2. Th3++
1. Dxb7+, Rxb7; 2. Th5++

1. Dxb7+, Rxb7; 2. Th5++
1. Dxb7+, Rxb7; 2. Th4++
1. Dxa6+, Rxa6; 2. Ta3++

3° Serie de Problemas (pág. 7)

1. Dxe8+, Rxe8; 2. Td8++
1. Dxf6+, Txf6; 2. Txb7++
1. Dxf8+, Dxf8; 2. Txb7++

1. Dd8+, Axd8; 2. Te8++
1. Dh8+, Axh8; 2. Txb8++
1. Db8+, Cxb8; 2. Td8++

4° Serie de Problemas (pág. 8)

1. Dxb7+, Txb7; 2. Tg8++
1. Dxa4+, Cxa4; 2. Ta6++
1. Dxb7+, Txb7; 2. Tg8++

1. Dh7+, Txb7; 2. Txb7++
1. Dxb7+, Txb7; 2. Txb8++
1. Dc5+, dxc5; 2. Td8++

5° Serie de Problemas (pág. 9)

1. Dxc6+, bxc6; 2. Aa6++
1. Dh6+, Cxh6; 2. Axh6++
1. Dg4+, Axg4; 2. Af7++

1. Dxb6+, gxb6; 2. Af6++
1. Dxc6+, bxc6; 2. Aa6++
1. Dh7+, Cxh7; 2. Axh7++

6° Serie de Problemas (pág. 10)

1. Dxb7+, Dxb7; 2. Cf7++
1. Dh5+, gxb5; 2. Cf5++
1. Dc7+, Cxc7; 2. Cb6++

1. Dxc6+, Axc6; 2. Cxe6++
1. Dg8+, Txb8; 2. Cf7++
1. Dxf7+, Cxf7; 2. Cg6++

7° Serie de Problemas (pág. 11)

1. Df7+, Cxf7; 2. exf7++
1. Dxf8+, Rxf8; 2. e7++
1. Dg6+, Cxg6; 2. fxg6++

1. Df7+, Txf7; 2. exf7++
1. Dd5+, Cxd5; 2. exd5++
1. Dd5+, Axd5; 2. cxd5++

8° Serie de Problemas (pág. 12)

1. ..., Dxe1+; 2. Rxe1, Tc1++
1. ..., Dxf3+; 2. gxf3, Ah3++
1. ..., Dh2+; 2. Cxh2, Cfg3++

1. ..., Dg1+; 2. Txb1, Cf2++
1. ..., Dxb3+; 2. Rxb3, Th6++
1. ..., Dxb1+; 2. Rxb1, Tf1++

9° Serie de Problemas (pág. 13)

1. ..., Dxb3+; 2. Rxb3, Th5++
1. ..., Dd2+; 2. Axd2, Cf2++
1. ..., Dh1+; 2. Rxb1, Tf1++

1. ..., Dxb3+; 2. gxb3, Axe4++
1. ..., Dc4+; 2. Cxc4, bxc4++
1. ..., Df2+; 2. Axf2, Cd2++

10° Serie de Problemas (pág. 14)

1. ..., Dxf1+; 2. Axf1, Cf3++
1. ..., Dxc3+; 2. bxc3, Aa3++
1. ..., Dxb2+; 2. Rxb2, Th5++

1. ..., Dxb1+; 2. Rxb1, Tf1++
1. ..., Dxb3+; 2. Cxb3, Cxf3++
1. ..., Dg3+; 2. fxg3, fxg3++

11° Serie de Problemas (pág. 15)

1. ..., Dxb5+; 2. Rxb5, Ae7++
1. ..., Dxb1+; 2. Rxb1, Td1++
1. ..., Dh2+; 2. Cxh2, Cfg3++

1. ..., Dg2+; 2. Txb2, Ch3++
1. ..., Dxb5+; 2. Dxb5, Af2++
1. ..., De3+; 2. Cxe3, Ab4++

Problema de Tapa: 1. De7+, Txe7; 2. Cf6++



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 978-987-9267-37-0 / Queda hecho del depósito que marca la Ley 11723
Impreso en Argentina, en Imprenta Municipal de Rosario
www.rosario.gov.ar/emr