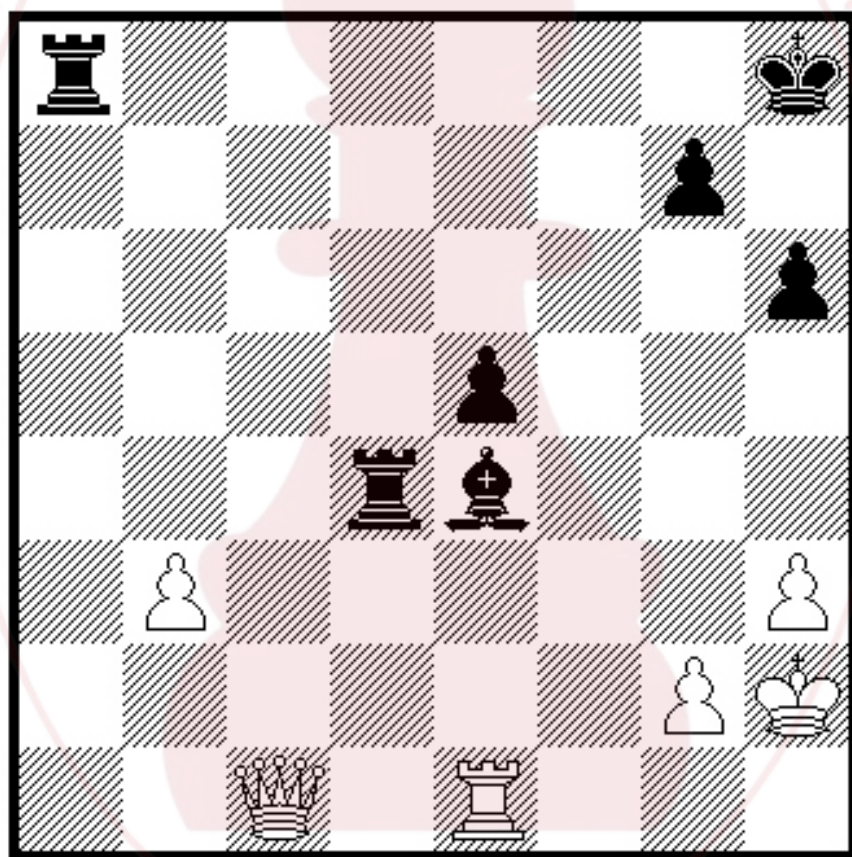


Ajedrez en la escuela

Un recurso pedagógico para desarrollar el pensamiento creador

Dobletes /2

Recursos para preparar dobles - Dobletes ganadores en dos jugadas
Dobletes que aprovechan clavadas - Dobletes como amenaza



Contiene 17 ejemplos analizados y 49 problemas de ejercitación recopilados por

Juan Luis Jaureguiberry

:e(m)r; EDITORIAL MUNICIPAL DE ROSARIO

LA PREPARACIÓN DE LOS DOBLETES

En muchos casos, la posibilidad de dar un doblete ganador no puede concretarse inmediatamente porque la posición presenta uno o varios de los siguientes PROBLEMAS:

1. La casilla para dar el doblete está defendida por una pieza contraria (ejemplo 1)
2. Es necesario atraer a una de las piezas contrarias a una casilla vulnerable (ejemplo 2)
3. La casilla para dar el doblete está ocupada por una pieza propia (ejemplos 3 y 6)
4. La pieza atacante necesita más de una jugada para llegar a la casilla adecuada (ejemplos 4 y 8)
5. Una pieza que se quiere atacar con un doblete está defendida (ejemplos 5 y 6)
6. Hay filas, columnas o diagonales de ataque tapadas por piezas propias o contrarias (ejemplo 7)
7. La pieza que podría dar el doblete está clavada (ejemplo 9)
8. Hay una jugada que salva las dos amenazas del doblete (ejemplo 10)

Para resolver estos problemas hacen falta jugadas **PREPARATORIAS** que, si no tienen otro objetivo, son amenazas **SIMPLES** de doblete. Contra ellas, un rival atento casi siempre encontrará defensas adecuadas.

Pero el rival no podrán defenderse si las jugadas **PREPARATORIAS** son amenazas **SIMULTANEAS**, es decir que tienen dos objetivos al mismo tiempo:

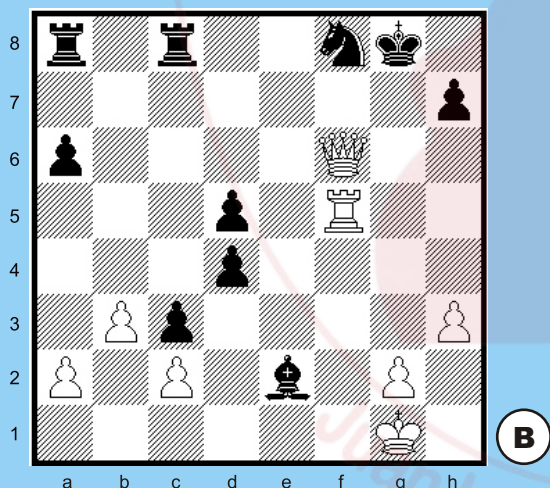
- a) solucionar el problema que impedía dar el doblete y
b) crear otro ataque más importante que no deja al rival defenderse de la amenaza de doblete.

Las jugadas preparatorias más comunes que se usan como recursos para GANAR UN TIEMPO y poder dar un doblete en la jugada siguiente son:

1. Dar un **JAQUE** (ejemplos 1 y 2)
2. Amenazar un **MATE** (ejemplos 3 y 4)
3. Realizar un **CAMBIO DE PIEZAS** (ejemplos 5 y 6)
4. Atacar una **PIEZA QUE NO TIENE DEFENSA o QUE TIENE MAYOR VALOR** (ejemplos 7 y 8)
5. Realizar un **SACRIFICIO** (ejemplos 9 y 10)

1º recurso para ganar un tiempo: DAR UN JAQUE

Ejemplo 1: Un jaque aparta al defensor de una casilla



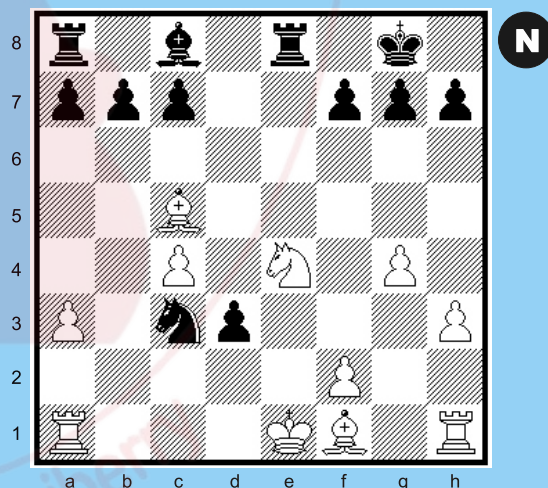
Tema de ataque: el Alfil colgado y el Rey expuesto.

Problema: el Caballo impide que la Dama haga un doblete en e6.

Solución: el jaque de Torre obliga a mover el Caballo

- 1. Tg5+, Cg6; 2. De6+, Rg7; 3. Dxe2**
y las blancas ganan el Alfil.

Ejemplo 2: Un jaque atrae al Rey contrario a una casilla vulnerable



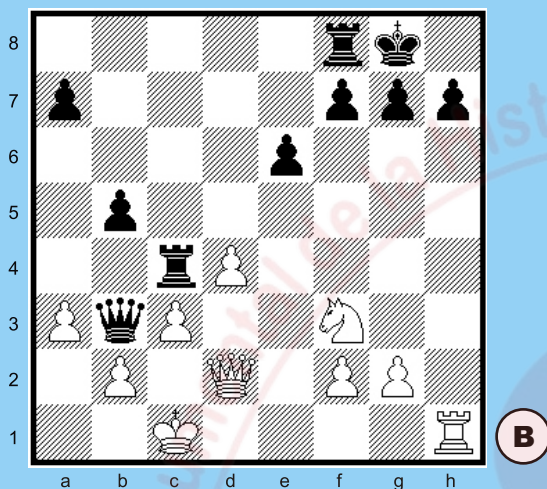
Tema de ataque: el Caballo y el Alfil colgados.

Problema: si primero el Caballo negro se come al blanco, en la jugada siguiente el Alfil se escapa.

Solución: el jaque de peón atrae al Rey blanco a d2.

- 1. ..., d2+; 2. Rxd2, Cxe4+; 3. Rc2, Cxc5**
y las negras ganan Caballo y Alfil por un peón.

Este apunte pertenece a: Escuela:

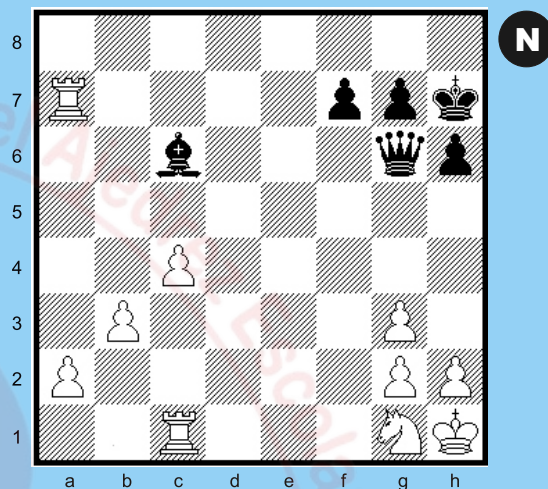
2º recurso para ganar un tiempo: AMENAZAR UN MATE**Ejemplo 3: Una amenaza de mate libera una casilla**

Tema de ataque: doblete de Caballo en d2 a la Dama y a la Torre negras.

Problema: sacar la Dama antes de que se muevan.

Solución: amenazar mate en h7 con la Dama.

1. Dd3, h6; 2. Cd2, Da4; 3. Cxc4, bxc4
y las blancas recuperan la calidad.

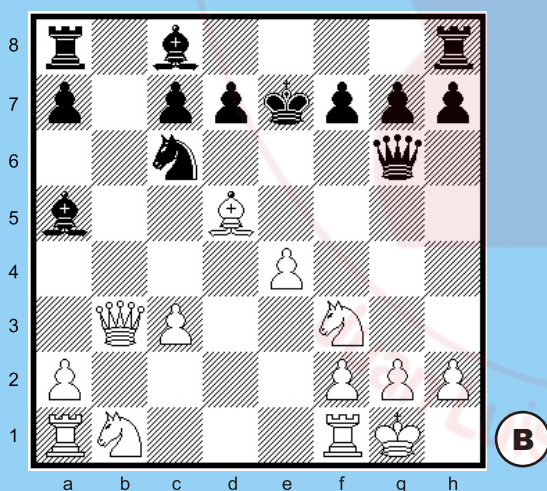
Ejemplo 4: Una amenaza de mate posiciona al atacante

Tema de ataque: las dos Torres blancas colgadas.

Problema: dar un doblete con la Dama en e3 antes de que las Torres se muevan.

Solución: amenazar mate en g2 con la Dama.

1. ..., De4; 2. Cf3, De3
y las blancas pierden una de sus Torres.

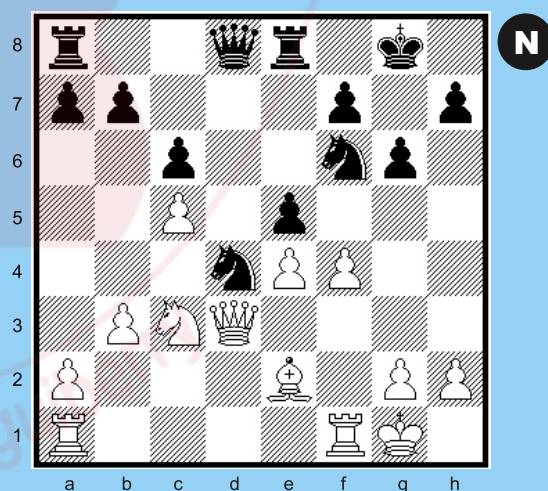
3º recurso para ganar un tiempo: REALIZAR UN CAMBIO DE PIEZAS**Ejemplo 5: El cambio elimina un defensor**

Tema de ataque: el Rey negro está expuesto y el Alfil de a5 está defendido por un Caballo que está atacado.

Problema: eliminar la defensa del Alfil de a5.

Solución: cambiar el Alfil blanco por el Caballo negro.

1. Axc6, Dxc6; 2. Da3+, d6; 3. Dxa5
y las blancas ganan un Alfil.

Ejemplo 6: El cambio libera una casilla y aleja al defensor

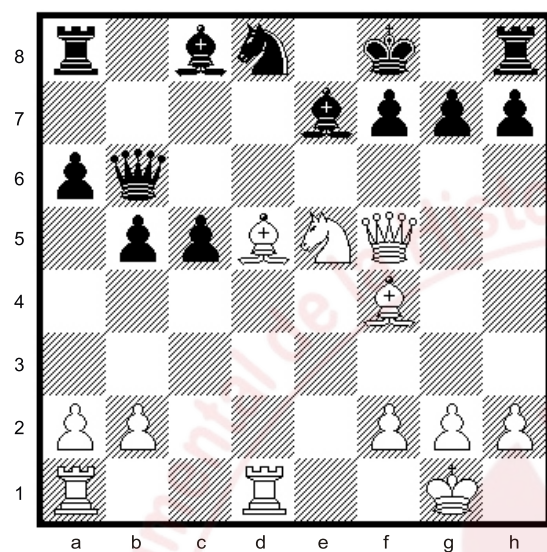
Tema de ataque: la Dama defiende al Caballo y al Alfil.

Problema: desarmar la defensa blanca.

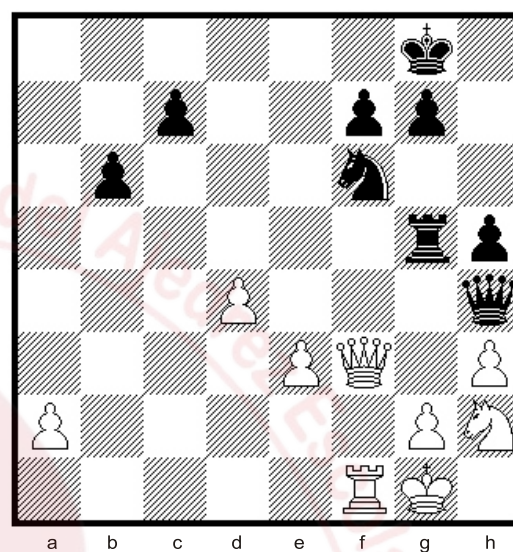
Solución: el cambio de Caballo por Alfil aleja la Dama del Caballo de c3 y libera la casilla d4.

1. ..., Cxe2+; 2. Dxe2, Dd4+; 3. Rh1, Dxc3
y las negras ganan un Alfil.

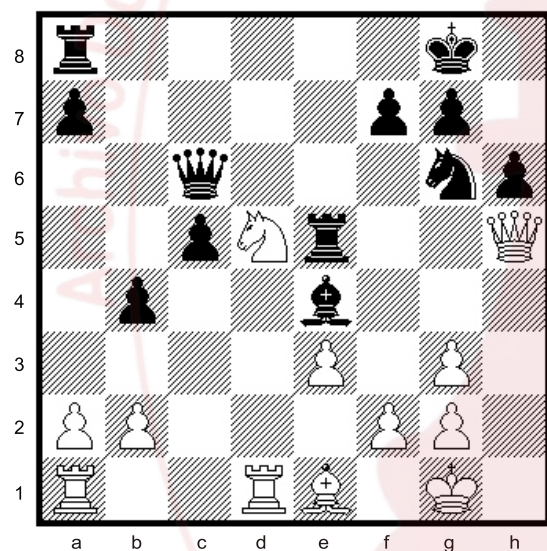
1º Serie de Problemas: en los seis problemas juegan primero las blancas. La 1º jugada es un recurso para ganar un tiempo. Después de la respuesta de las negras, la 2º jugada es un doblete de Caballo.



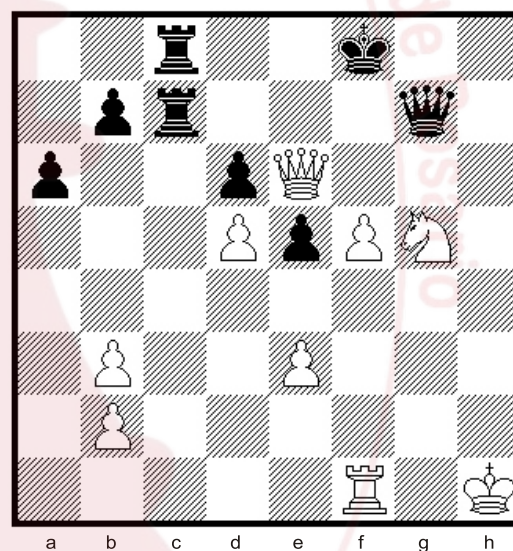
1.; 2.; 3.



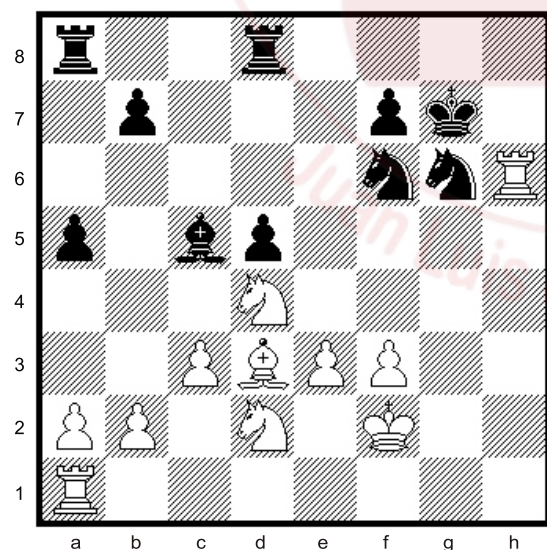
1.; 2.; 3.



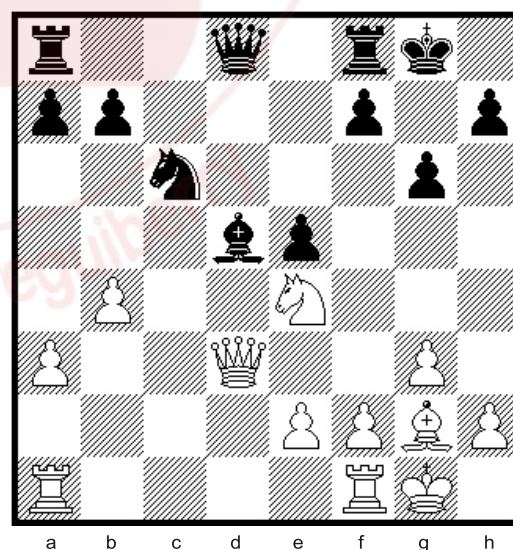
1.; 2.; 3.



1.; 2.; 3.

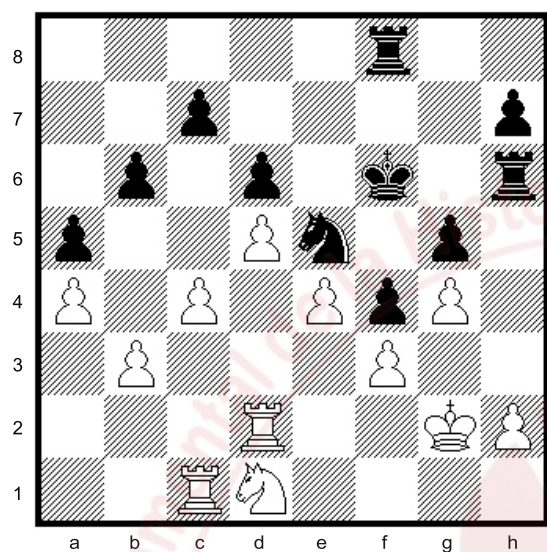


1.; 2.; 3.

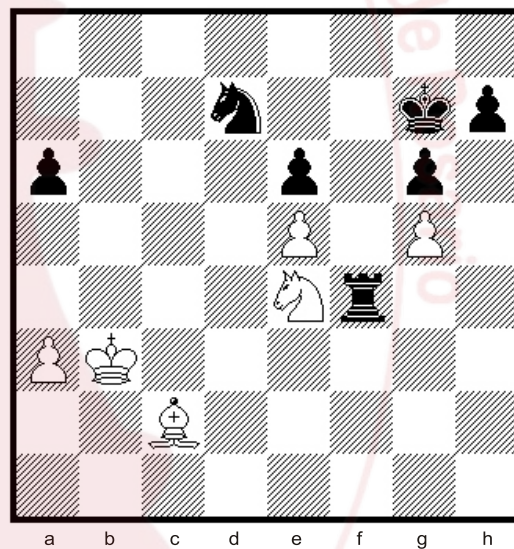
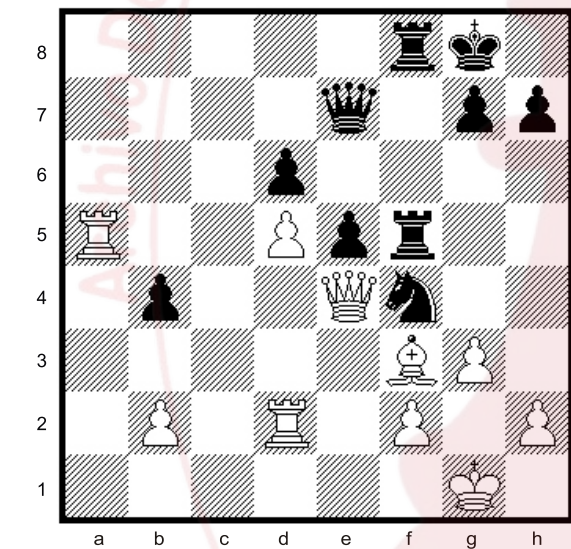
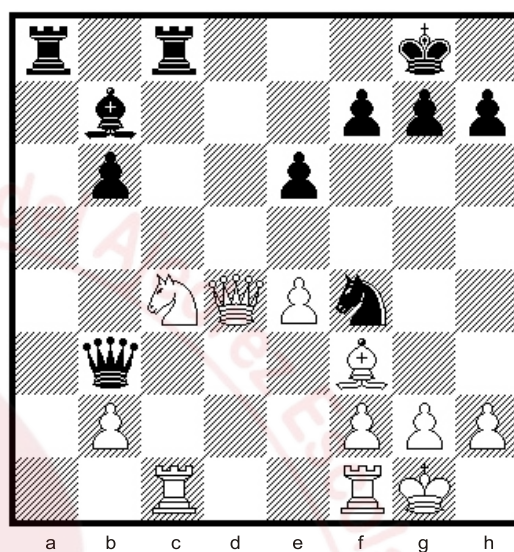


1.; 2.; 3.

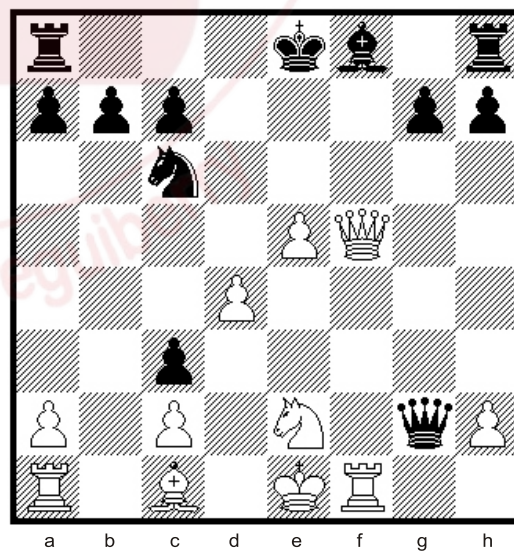
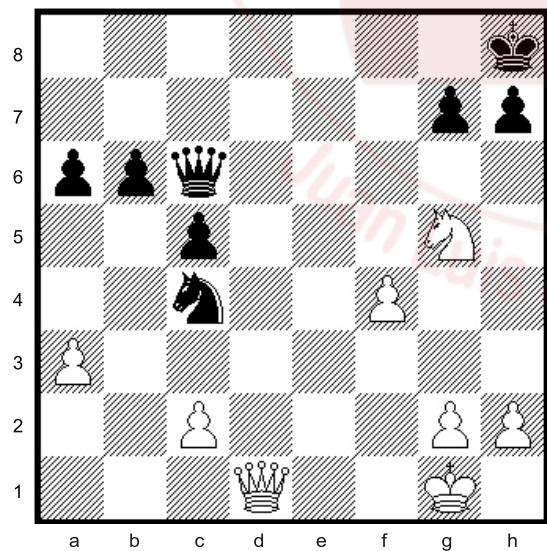
2° Serie de Problemas: en los seis problemas juegan primero las negras. La 1° jugada es un recurso para ganar un tiempo. Después de la respuesta de las blancas, la 2° jugada es un doblete de Caballo.



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

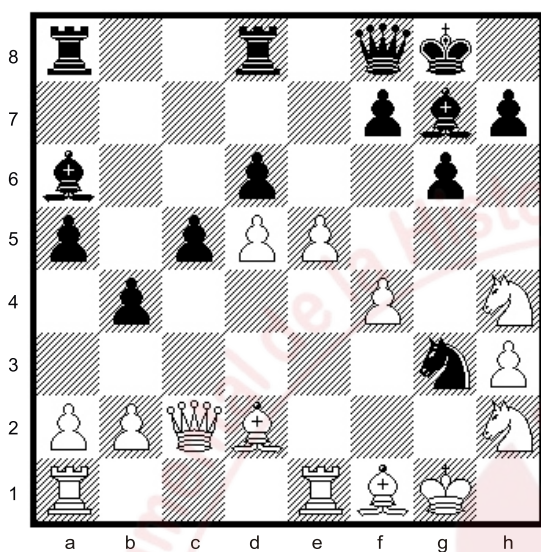


1.; 2.; 3.; 1.; 2.; 3.;

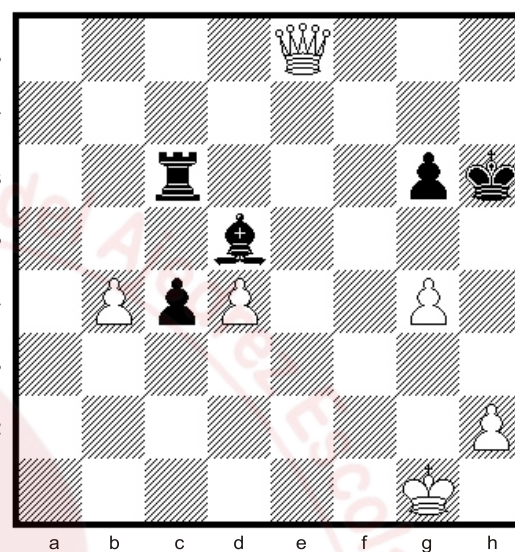


1.; 2.; 3.; 1.; 2.; 3.; 4.;

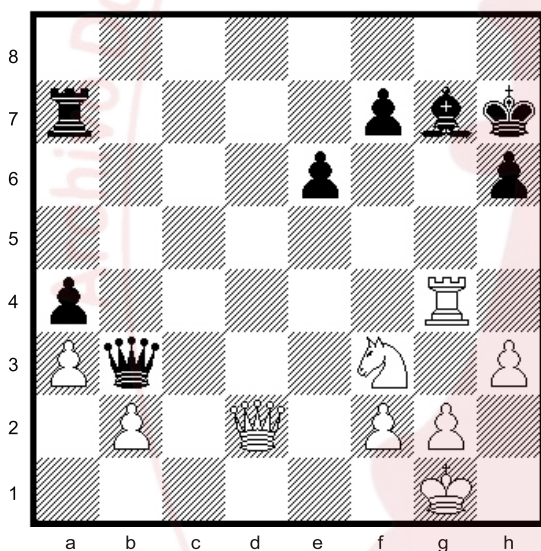
3º Serie de Problemas: en los seis problemas juegan primero las blancas. La 1º jugada es un recurso para ganar un tiempo. Después de la respuesta de las negras, la 2º jugada es un doblete de Dama.



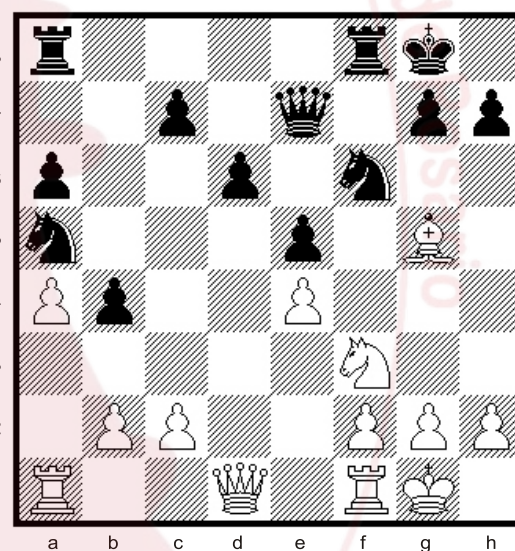
1.; 2.; 3.



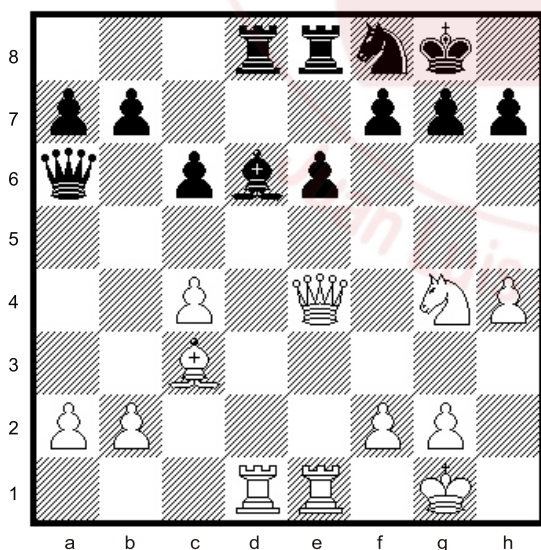
1.; 2.; 3.



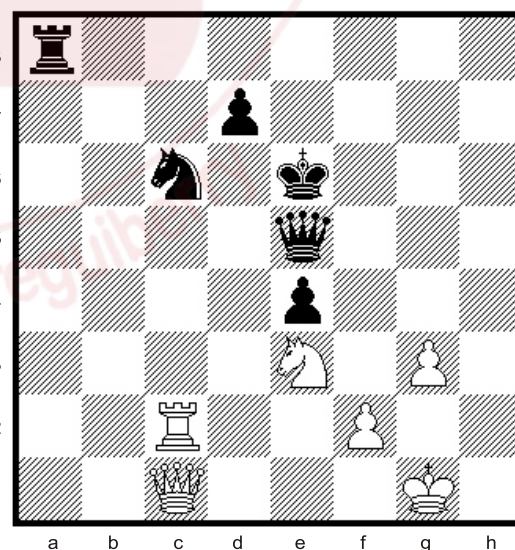
1.; 2.; 3.



1.; 2.; 3.

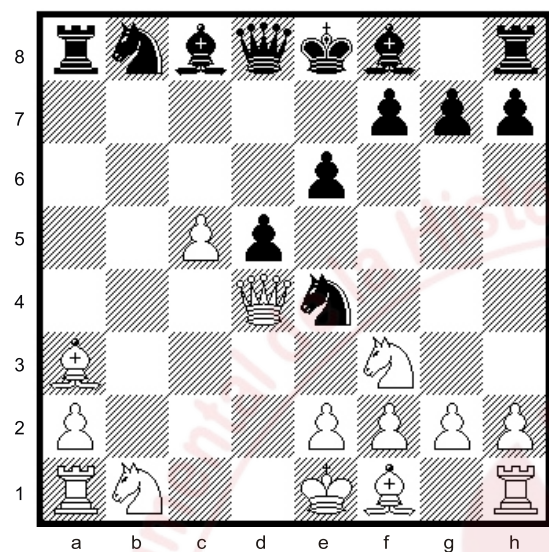


1.; 2.; 3.

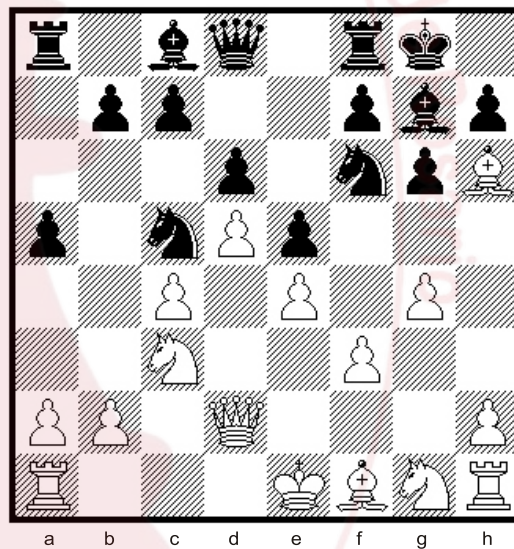
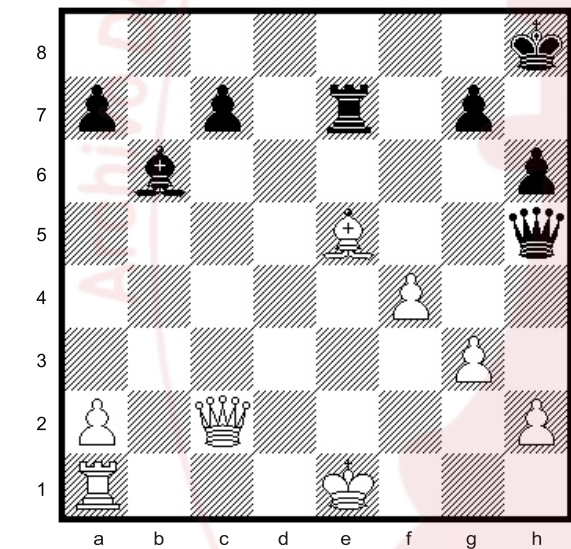
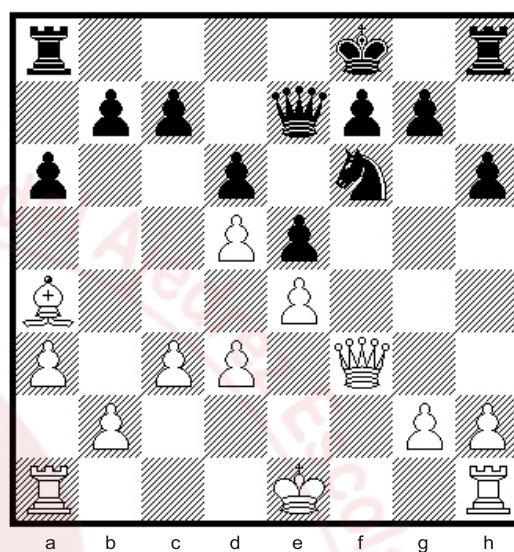


1.; 2.; 3.

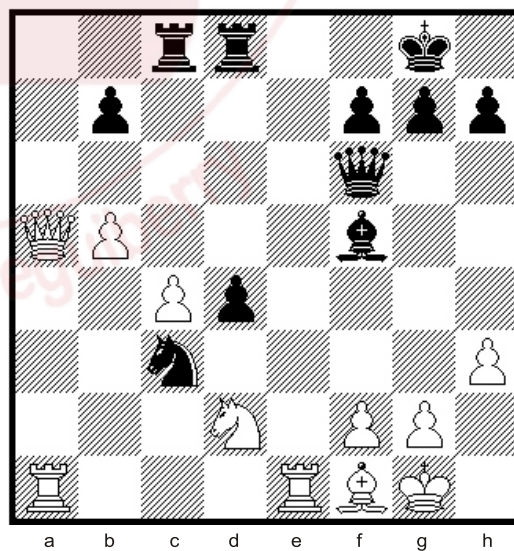
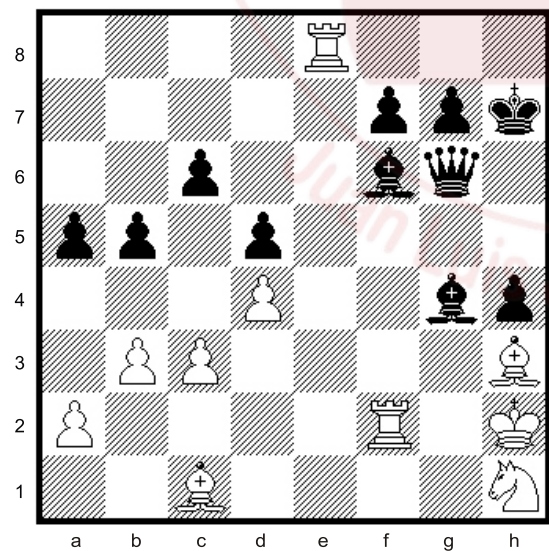
4° Serie de Problemas: en los seis problemas juegan primero las negras. La 1° jugada es un recurso para ganar un tiempo. Después de la respuesta de las blancas, la 2° jugada es un doblete de Dama.



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

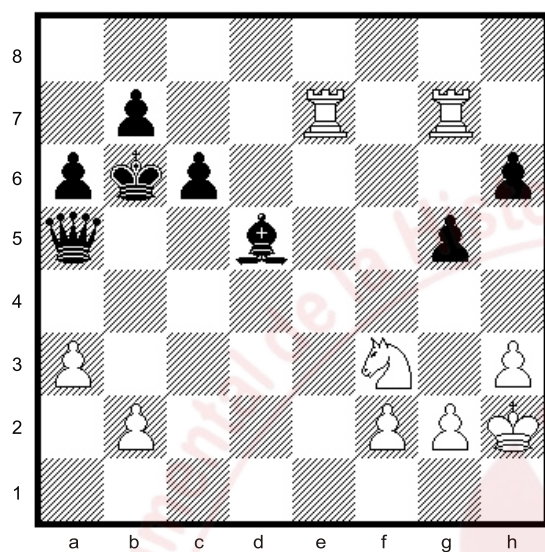


1.; 2.; 3.; 1.; 2.; 3.;

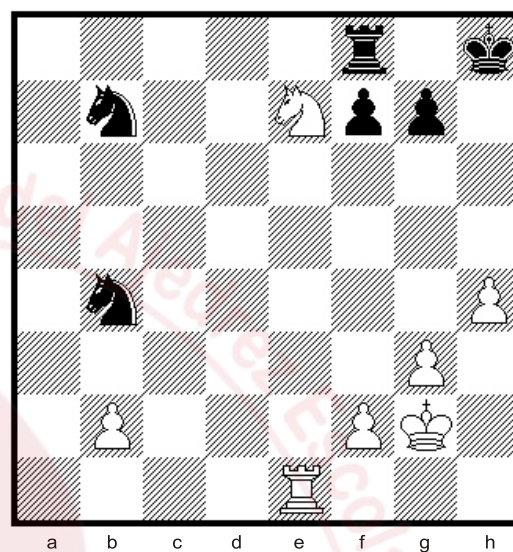


1.; 2.; 3.; 1.; 2.; 3.;

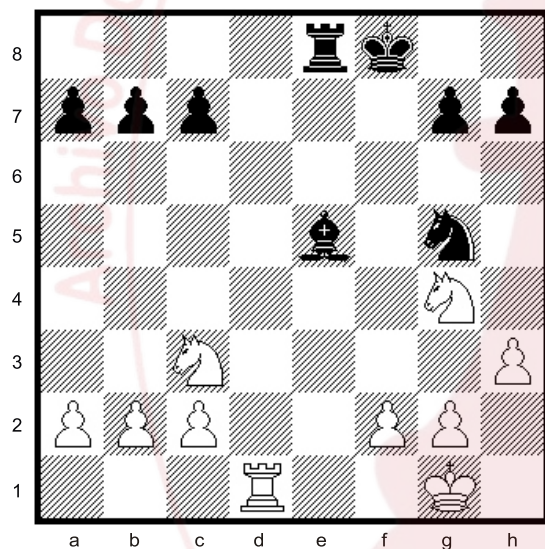
5° Serie de Problemas: en los seis problemas juegan primero las blancas. La 1° jugada es un recurso para ganar un tiempo. Después de la respuesta de las negras, la 2° jugada es un doblote de Torre, Alfil o peón.



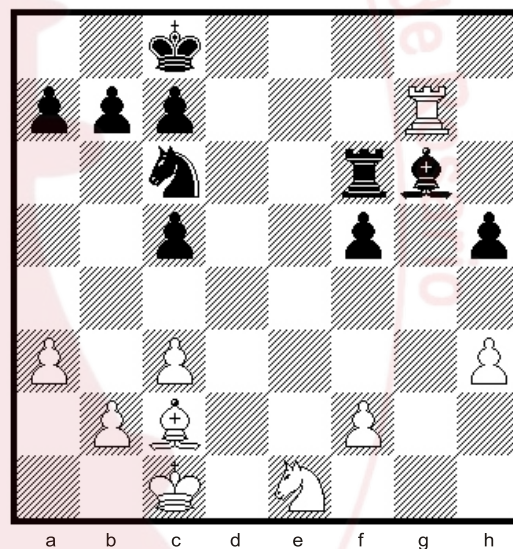
1.; 2.; 3.



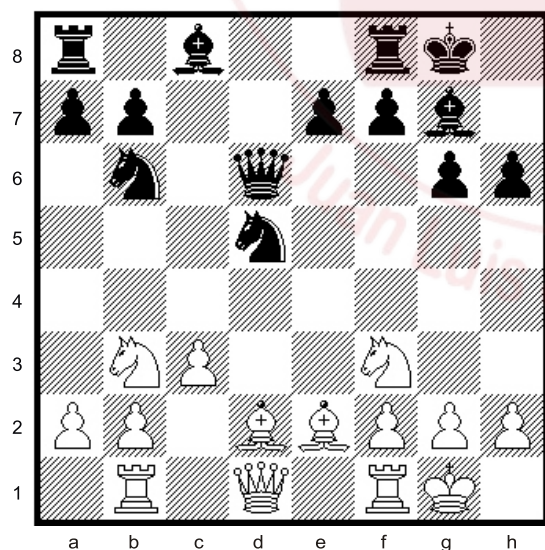
1.; 2.; 3.



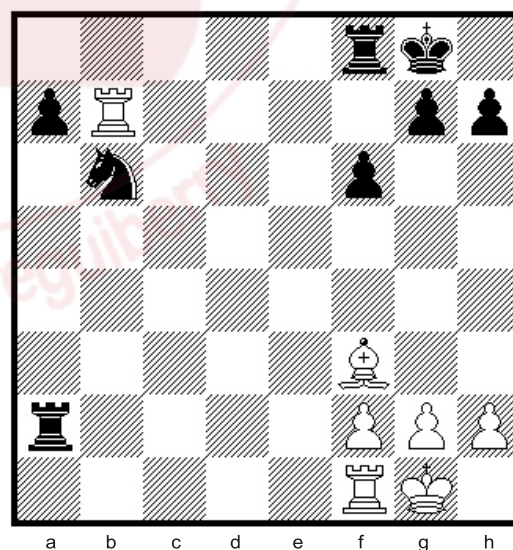
1.; 2.; 3.



1.; 2.; 3.



1.; 2.; 3.



1.; 2.; 3.

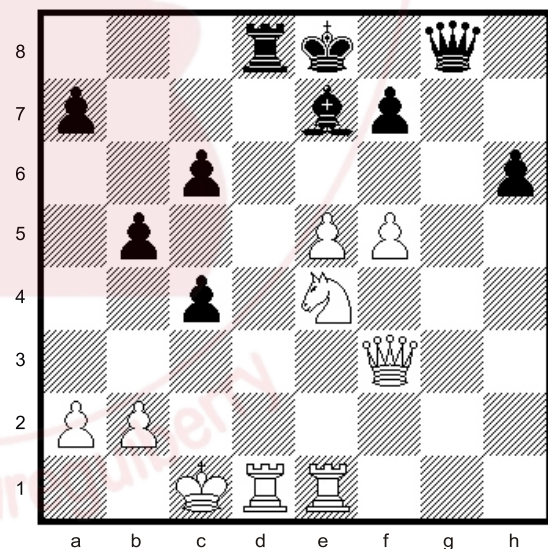
Ejemplo 11: El doblete puede darse por una amenaza de mate



1. ..., Axf6 ?; 2. Dxd6+ (el peón f7 está clavado y no puede comer), Rh8 o Ag7; 3. Dh7++

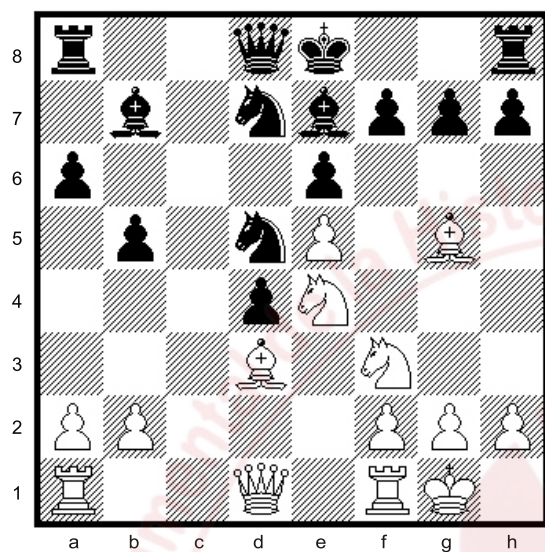
1. ..., Cd5; 2. Txe2 o 1. ..., Ac4; 2. Txe7

2.+; 3.++

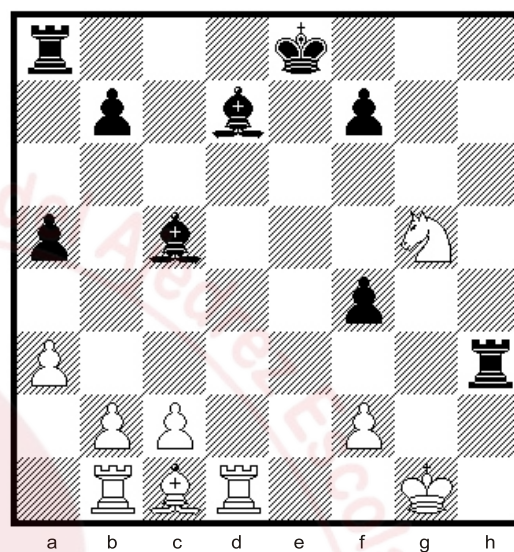


2.+; 3.++

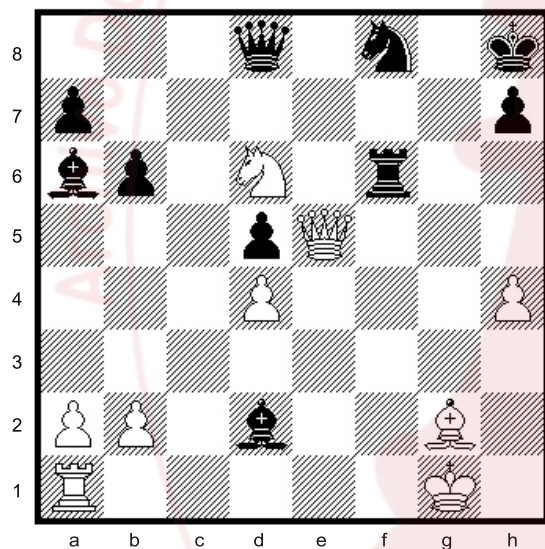
7º Serie de Problemas: en tres problemas juegan primero las blancas y en tres juegan primero las negras. La primera jugada es un doblete que se puede dar porque hay una pieza defensora que está clavada

**(B)**

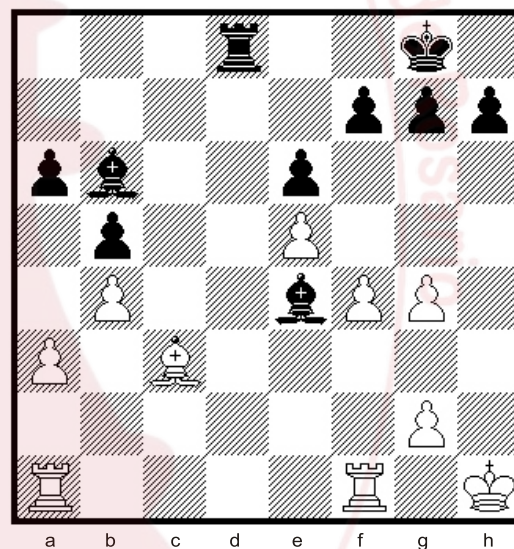
1.; 2.;

**(N)**

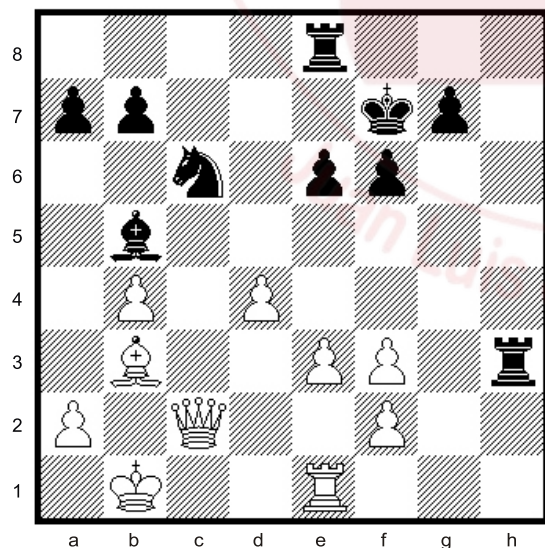
1.; 2.;

**(B)**

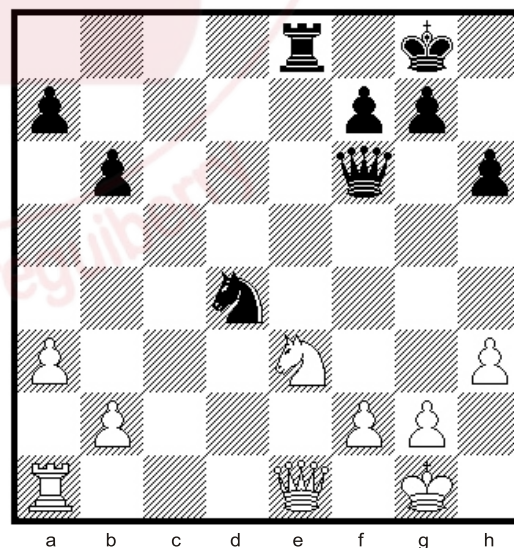
1.; 2.;

**(N)**

1.; 2.;

**(B)**

1.; 2.;

**(N)**

1.; 2.; 3.;

EL DOBLETE COMO AMENAZA

Para estudiar este tema pongámonos en el lugar del jugador que es víctima del doblete.

Ya podemos advertir el peligro de doblete cuando nuestro rival realiza la jugada preparatoria y sabemos que si esta jugada preparatoria es una amenaza simultánea será inevitable perder material.

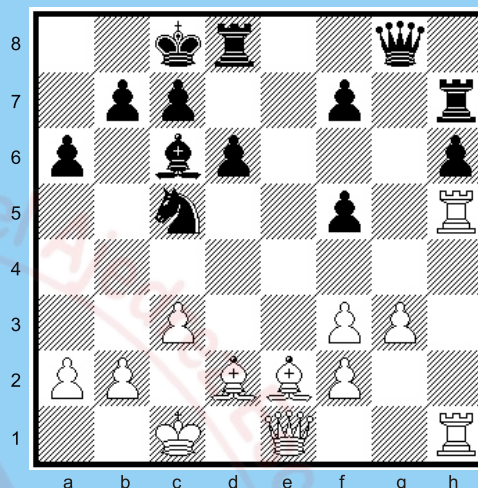
Por supuesto que si hay de por medio una amenaza de mate hay que evitarlo sin importar el material que se pierda.

Pero si la jugada preparatoria y el doblete sólo amenazan piezas, antes de jugar hay que pensar: ¿Perdemos más material si aceptamos recibir el doblete en la próxima jugada o si lo evitamos?

En los ejemplos anteriores era mejor recibir el doblete porque en la jugada preparatoria ya nos habían capturado o amenazado una pieza de mayor o igual valor que la que nos comerían luego del doblete.

En los casos que estudiaremos ahora es mejor EVITAR el doblete porque en la jugada preparatoria nuestro rival captura o amenaza una pieza de menor valor que la que se comería luego del doblete.

Ejemplo 13: La amenaza de doblete sirve para dar un doblete a piezas de menor valor



1. ..., Axf3

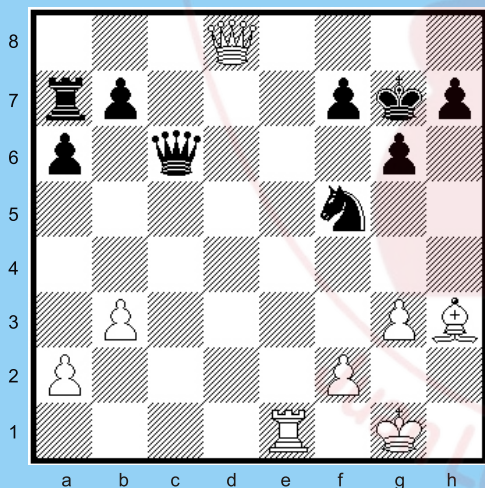
El Alfil negro amenaza a las dos Torres blancas, pero a las blancas no les conviene capturar el Alfil porque el doblete del Caballo negro ganaría la Dama blanca:

2. Axf3 ? (error), Cd3+; 3. Rd1, Cxe1; 4. Rxe1

Lo mejor para las blancas es comer un peón y aceptar la pérdida de calidad (el Alfil por su Torre)

2. Txf5, Axf1; 3. Dxh1

Ejemplo 14: La amenaza de doblete sirve para comer una pieza defendida



1. Axf5

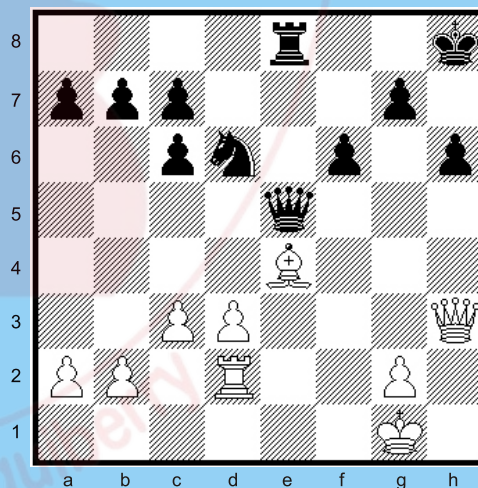
Aunque el Caballo estaba defendido, a las negras no les conviene comer el Alfil porque sin el Caballo no controlan la casilla d4 y reciben un doblete de Dama:

1. ..., gxf5 ? (error); 2. Dd4+, Rg8; 3. Dxa7

Lo mejor para las negras es mover su Dama a una casilla para evitar el doblete y luego defender la Torre

1. ..., Df6; 2. Db8, Dd4

Ejemplo 15: La amenaza de doblete sirve para clavar una pieza que puedo atacar



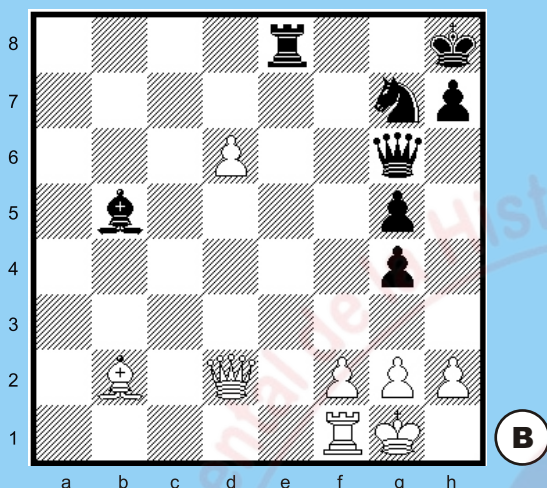
1. ..., f5

El peón negro ataca el Alfil, pero a las blancas no les conviene sacarlo porque las negras darían un doblete con su Dama y se comerían la Torre blanca:

2. Af3 ? (error), De1+; 3. Rh2, Dxd2

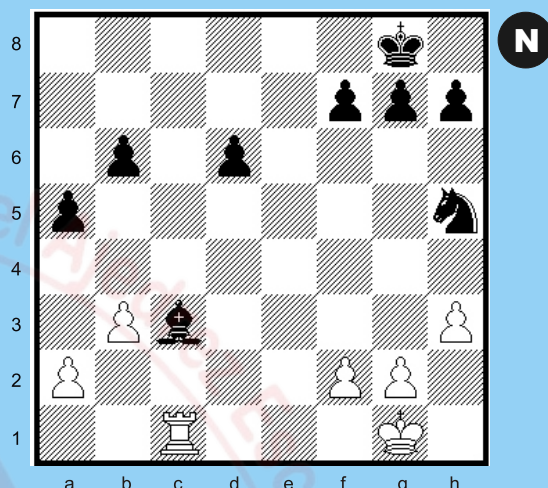
Lo mejor para las blancas es aceptar la pérdida del Alfil y del peón con alguna jugada pasiva como:

2. Te2 o Df3, fxe4; 3. dxe4, Cxd4

Ejemplo 16: La amenaza de doblete obliga a entregar una pieza menor**1. d7**

Sería un error jugar 1. ..., **Td8** ? porque el doblete **2. Da5** gana la Torre: si 2. ..., **Txd7**; 3. **Da8+** y como el Caballo está clavado por el Alfil blanco, sólo se evita el mate con 3. ..., **Td8**; 4. **Dxd8+**, **Ae8**

La mejor defensa de las negras es comer ya el peón:

1. ..., Axd7; 2. Dxd7**Ejemplo 17: La amenaza de doblete permite defender piezas que parecen colgadas**

El Alfil negro está clavado por la amenaza de mate

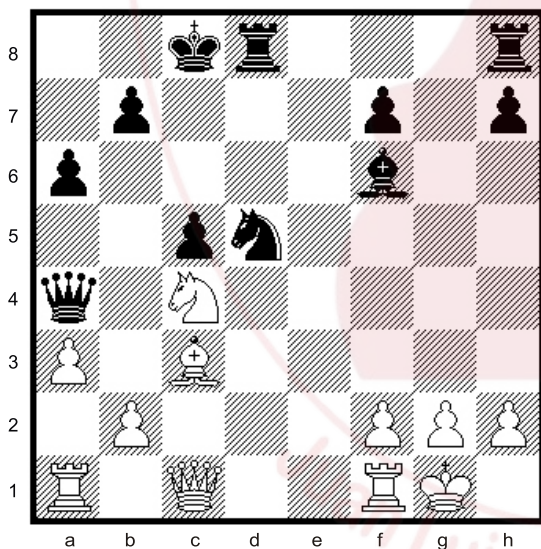
1. ..., Cf4

Ahora, a las blancas no les conviene comer el Alfil por la amenaza de doblete del Caballo: **2. Txc3** ? (error), **Ce2+**; 3. **Rf1**, **Cxc3**

Es mejor para el blanco que las negras salven su Alfil

2. Rf1, Cd5

8° Serie de Problemas: Juegan las blancas, que realizan una jugada preparatoria amenazando un doblete. Las negras no pueden evitar el ataque porque con el doblete perderían más material.

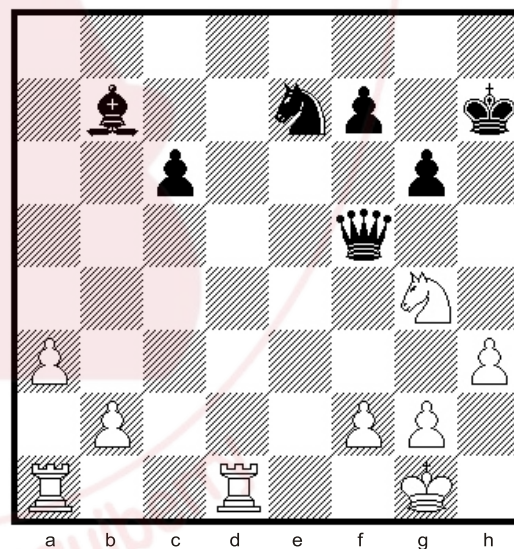


Ataque blanco ganador: 1.,

2.,

A las negras no les conviene: 1. ...,,
porque las blancas ganan la Dama con el doblete:

2.,; 3.,



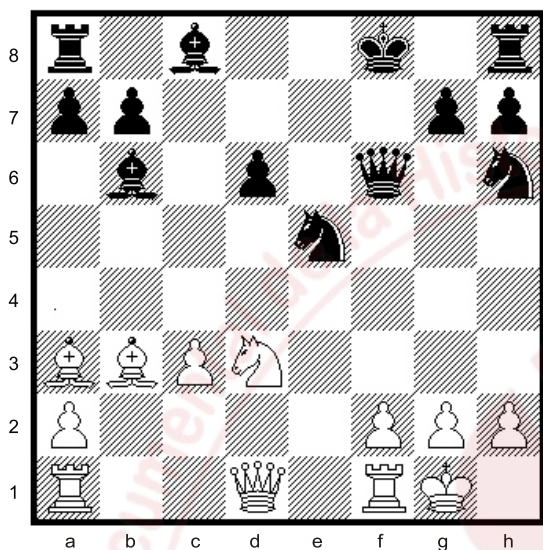
Ataque blanco ganador: 1.,

2.,

A las negras no les conviene: 1. ...,,
porque las blancas ganan la Dama con el doblete:

2.,; 3.,

8° Serie de Problemas (continuación): Juegan las blancas, que realizan una jugada preparatoria amenazando un doblete. Las negras no pueden evitar el ataque porque con el doblete perderían más material.

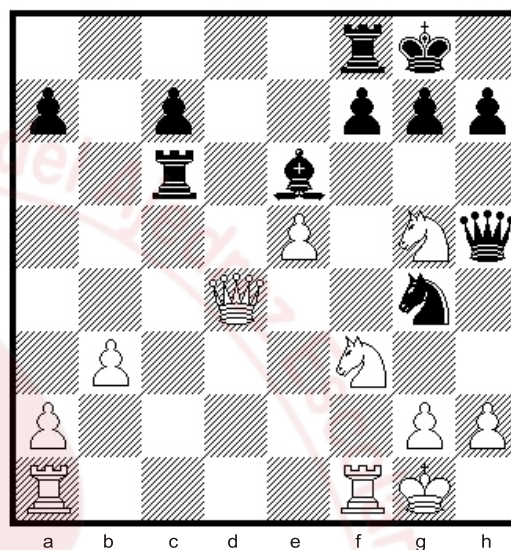


Ataque blanco ganador: 1.,;

A las negras no les conviene: 1. ...,;

porque las blancas ganan la Dama con el doblete:

2.,; 3.,



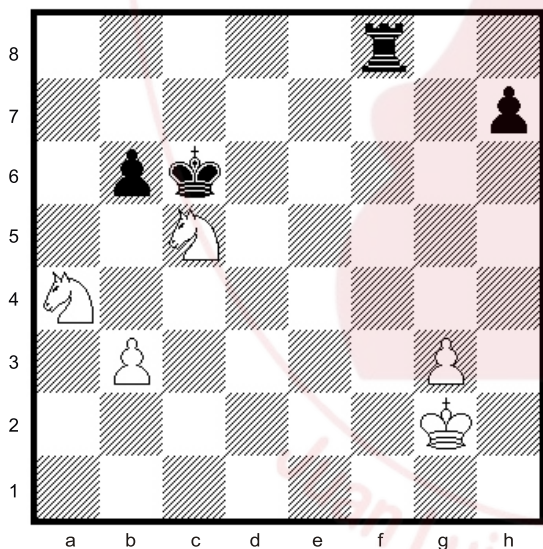
Ataque blanco ganador: 1.,;

2.,;

A las negras no les conviene: 1. ...,;

porque las blancas ganan la Dama con el doblete:

2.,; 3.,

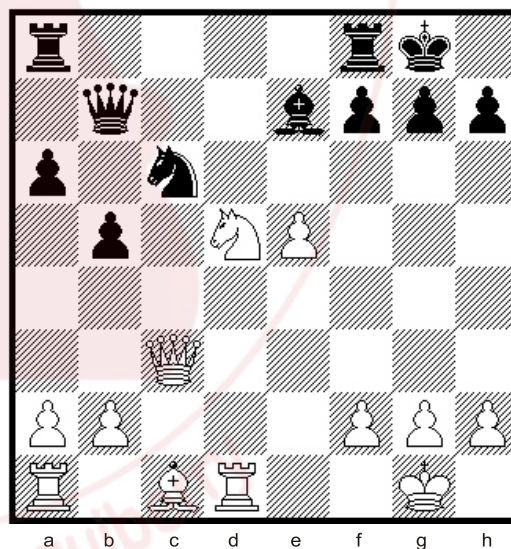


Ataque blanco ganador: 1.,;

A las negras no les conviene: 1. ...,;

porque las blancas ganan la Torre con el doblete:

2.,; 3.,



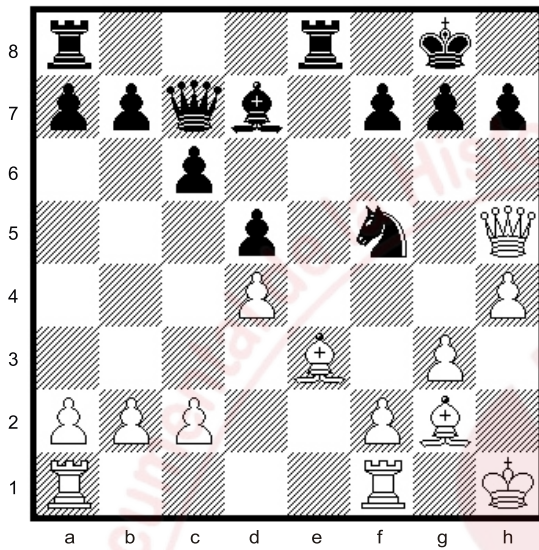
Ataque blanco ganador: 1.,;

A las negras no les conviene: 1. ...,;

porque las blancas ganan más material con el doblete:

2.,; 3.,

9º Serie de Problemas: Juegan las negras, que ganan material amenazando un peligroso doblete. Anota el ataque ganador y las respuestas equivocadas y correctas de las blancas.

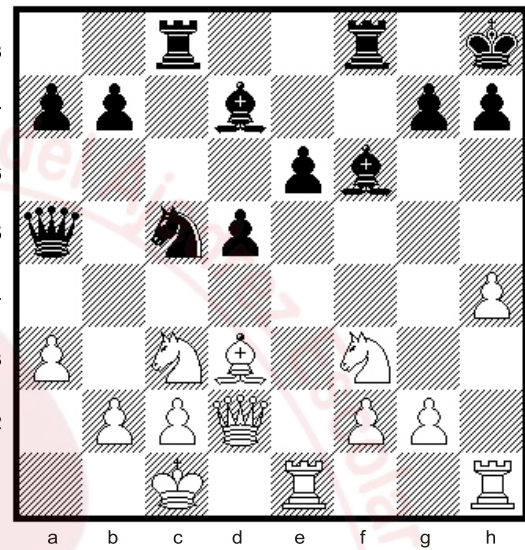


Ataque negro ganador: 1. ...,; 2.,

A las blancas no les conviene: 2.,

porque las negras ganan la Dama con el doblete:

2. ...,; 3.,



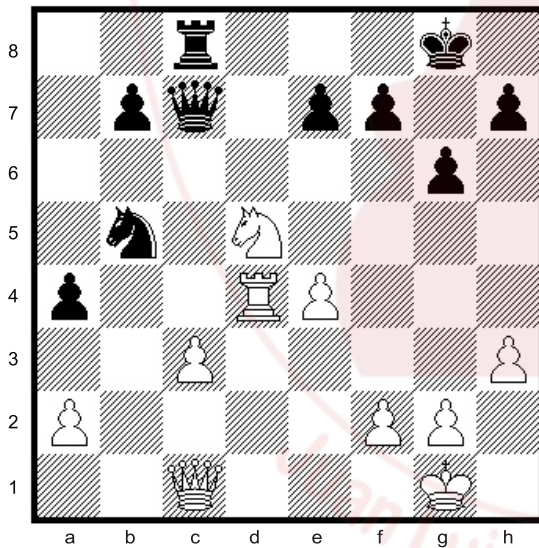
Ataque negro ganador: 1. ...,; 2.,

.....;

A las blancas no les conviene: 2.,

porque las negras ganan la Dama con el doblete:

2. ...,; 3.,; 4.,



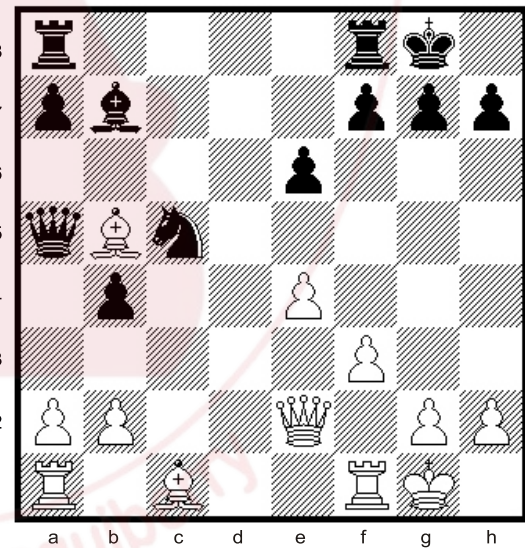
Ataque negro ganador: 1. ...,; 2.,

.....; 3.,

A las blancas no les conviene: 2.,

porque las negras ganan más material con el doblete:

2. ...,; 3.,; 4.,



Ataque negro ganador: 1. ...,; 2.,

.....;

A las blancas no les conviene: 2.,

porque las negras ganan más material con el doblete:

2. ...,; 3.,;

Soluciones - Dobletes / 2

1° Serie de Problemas (pág. 5)

- | | |
|--|---|
| 1. Dxc8 (elimina el defensor), Txc8; 2. Cd7+, Rg8; 3. Cxb6 | 1. Da8+ (libera la casilla), Rh7; 2. Cf3, Dg3; 3. Cxg5+, Dxg5 |
| 1. Dxe5 (elimina el defensor), Cxe5; 2. Ce7+, Rh7; 3. Cxc6, Cxc6 | 1. Dxc8+ (libera la casilla), Txc8; 2. Ce6+, Rf7; 3. Cxg7, Rxg7 |
| 1. Txc6+ (desvía el defensor), fxc6; 2. Ce6+, Rf7; 3. Cxc5 | 1. Dxd5 (atrae una víctima), Dxd5; 2. Cf6+, Rg7; 3. Cxd5 |

2° Serie de Problemas (pág. 6)

- | | |
|---|--|
| 1. ..., Txb2+ (ubica una víctima); 2. Rxh2, Cxf3+; 3. Rg2, Cxd2 | 1. ..., Dxf3 (elimina el defensor); 2. gxf3, Ce2+; 3. Rg2, Cxd4 |
| 1. ..., Ch3+ (posiciona al atacante); 2. Rg2, Cg5; 3. De3, Cxf3 | 1. ..., Txe4 (ubica una víctima); 2. Axe4, Cc5+; 3. Rc4, Cxe4 |
| 1. ..., Dxc2+ (atrae una víctima); 2. Rxg2, Ce3+; 3. Rf3, Cxd1 | 1. ..., Dxe2+ (ubica una víctima); 2. Rxe2, Cxd4+; 3. Rd3, Cxf5; 4. Txf5 |

3° Serie de Problemas (pág. 7)

- | | |
|---|--|
| 1. Axa6 (atrae una víctima), Txa6; 2. Dd3, Ta7; 3. Dxc3 | 1. Dh8+ (ubica una víctima), Rg5; 2. De5+, Rxg4; 3. Dxd5 |
| 1. Txc7+ (atrae una víctima), Rxg7; 2. Dd4+, Rg8; 3. Dxa7 | 1. Axf6 (elimina el defensor), Dxf6; 2. Dd5+, Rh8; 3. Dxa5 |
| 1. Txd6 (atrae una víctima), Txd6; 2. De5, f6; 3. Dxd6 | 1. Txc6+ (varias funciones); dxc6; 2. Dxc6+, Rf7; 3. Dxa8 |

4° Serie de Problemas (pág. 8)

- | | |
|---|--|
| 1. ..., Txa3 (ubica una víctima); 2. Cxa3, Da5+; 3. Cd2, Dxa3 | 1. ..., Cxd5 (abre líneas); 2. exd5, Dh4+; 3. g3, Dxa4 |
| 1. ..., Txe5+ (varias funciones); 2. fxe5, Dxe5+; 3. Rf1, Dxa1+ | 1. ..., Cfxe4 (abre líneas); 2. Cxe4, Dh4+; 3. Cg3, Axh6 |
| 1. ..., Axh3 (varias funciones); 2. Rxh3, Dg1; 3. Ad2, Dxb1+ | 1. ..., Axh3 (abre líneas); 2. gxh3, Dg5+; 3. Ag2, Dxd2 |

5° Serie de Problemas (pág. 9)

- | | |
|---|--|
| 1. Txb7+ (ubica una víctima), Rc5; 2. b4+, Dxb4; 3. axb4+ | 1. Te5 (ubica al atacante), g6; 2. Tb5, Cd3; 3. Txb7 |
| 1. Cxe5 (atrae una víctima), Txe5; 2. f4, Cxh3+; 3. gxh3 | 1. Txc6 (varias funciones), Txc6; 2. Axf5+, Rd8; 3. Axc6 |
| 1. c4 (posiciona al atacante), Cf6; 2. c5, Dc6; 3. cxb6, Dxb6 | 1. Txb6 (elimina el defensor); axb6; 2. Ad5+, Rh8; 3. Axa2 |

6° Serie de Problemas (pág. 10)

- | | |
|---|--|
| 1. Ch7 (ataca Dama y Torre), Dxd4; 2. Cxf8, Cxf8 | 1. Cf6+ (ataca Rey y Dama), Rf8; 2. Cxg8, Rxg8 |
| No conviene 1. ..., Rxh7 porque 2. Dxb5+, Rg7 o Rg8; 3. Dh7++ | No conviene 1. ..., Axf6 porque 2. exf6+, Rf8; 3. Txd8++ |

7° Serie de Problemas (pág. 11)

- | | |
|--|---|
| 1. Cd6+, Rf8 (no Axe6 por 2. Axe1); 2. Cxb7 | 1. ..., Tg3+; 2. Rf1 (el peón f2 está clavado), Txc6 |
| 1. Cf7+, Rg7 (la Torre está clavada); 2. Cxd8 | 1. ..., Td3; 2. Rh2 (si salvan el Alfil 2. Th3++), Txc3 |
| 1. Df5, Th2 (el peón e6 está clavado); 2. Dxb5 | 1. ..., Cc2; 2. Dd1 (no Cxc2 por Txe1+), Cxa1; 3. Dxa1 |

8° Serie de Problemas (pág. 13)

- | | |
|---|--|
| 1. Axf6, Dc6; 2. Axh8, Txb8 | 1. Td7, De6; 2. Txb7 |
| No conviene 1. ..., Cxf6 por 2. Cxb6+, Rb8; 3. Cxa4 | No conviene 1. ..., Dxd7 por 2. Cf6+, Rg7; 3. Cxd7 |

8° Serie de Problemas continuación (pág. 14)

- | | |
|--|---|
| 1. Cxe5, Ac7 | 1. h3, Af5; 2. hxc4, Axc4 |
| No conviene 1. ..., Dxe5 por 2. Axd6+, De7; 3. Axe7+, Rxe7 | No conviene 1. ..., Ch6 por 2. De4, Dg6; 3. Dxd6 |
| 1. Cxb6, Tb8 | 1. Dxc6, Tab8 |
| No conviene 1. ..., Rxb6 por 2. Cd7+, Rc6; 3. Cxf8 | No conviene 1. ..., Dxc6 por 2. Cxe7+, Rh8; 3. Cxc6 |

9° Serie de Problemas (pág. 15)

- | | |
|---|---|
| 1. ..., Txe3; 2. Rg1 | 1. ..., d4; 2. Cxd4, Axd4 |
| No conviene 2. fxe3 por 2. ..., Cxg3+; 3. Rg1, Cxh5 | No conviene mover el Cc por 2. ..., Cb3+; 3. Rd1, Cxd2; 4. Cxd2 |
| 1. ..., Cxd4; 2. De3, Dc5; 3. cxd4 | 1. ..., Cb3; 2. Ae3, Cxa1; 3. Txa1 |
| No 2. Cxc7 por 2. ..., Ce2+; 3. Rf1, Cxc1; 4. Cd5 | No conviene 2. Tb1 por 2. ..., Cd4; 3. D mueve, Cxb4 |

Problema de tapa: 1. Txe4 (atrae a una de las piezas rivales a una casilla vulnerable), Txe4; 2. Dc6



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 978-987-9267-62-2 / Queda hecho el depósito que marca la Ley 11723
Impreso en Argentina, en Imprenta Municipal de Rosario
www.rosario.gov.ar/emr