

Un recurso pedagógico para desarrollar el pensamiento creador

Problemas de jaque mate en tres jugadas: sacrificios de Dama que inician los ataques y sacrificios de Dama como jugada intermedia



Contiene 8 ejemplos analizados y 61 problemas de ejercitación recopilados por

Juan Luis Jaureguiberry

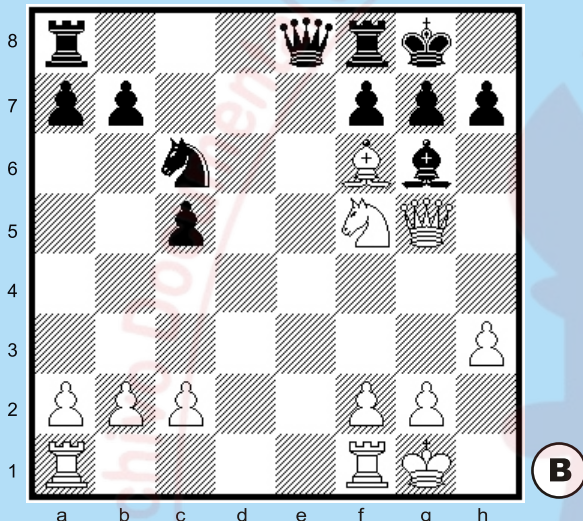
:e(m)r; EDITORIAL MUNICIPAL DE ROSARIO

LOS SACRIFICIOS SIN JAQUE

Cuando el sacrificio de Dama no es un jaque, el jugador atacado puede elegir entre muchas más jugadas, ya que no está obligado por el reglamento a defender a su Rey inmediatamente. Esto exige al atacante un cálculo más amplio de variantes y a tener en cuenta dos condiciones para el éxito del ataque:

1. Aunque la casilla donde se coloca la Dama está defendida por piezas contrarias (por eso es un sacrificio), si el rival se come la Dama tiene que haber un cambio en la posición que permita dar mate con otras piezas. Este cambio en la posición puede ser la eliminación de un defensor o su corrimiento a otra casilla, la apertura de una fila, columna o diagonal necesarias para dar mate, etc.
2. Pero además, desde esa nueva casilla la Dama debe amenazar con dar mate, de modo que si su rival hace cualquier otra jugada que no sea comer la Dama, igual pierde en la jugada siguiente.

Ejemplo 3: **Sacrificio de Dama sin jaque**



El punto débil de las negras es la casilla g7 y sobre ella hay que seguir acumulando atacantes.

1. Dh6

Ahora las negras sólo pueden comer una de las tres piezas blancas que amenazan mate.

Si las negras comen la Dama, el Caballo da mate porque g7 y h8 quedan atacadas por el Alfil:

Variante A: **1. ..., gxh6; 2. Cxh6 ++**

Si las negras comen el Caballo, queda el Alfil para defender a la Dama cuando da el jaque mate:

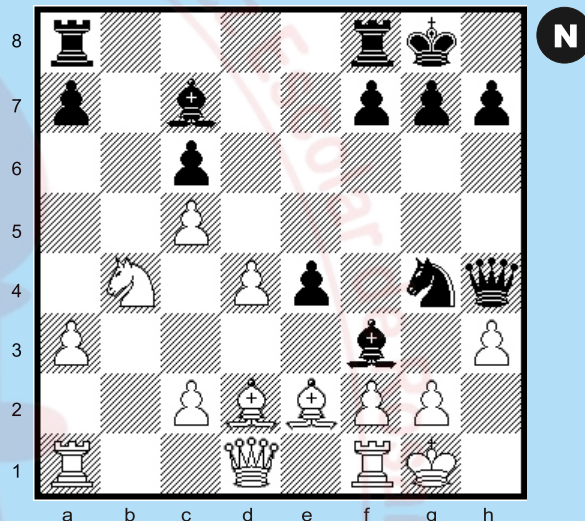
Variante B: **1. ..., Axf5; 2. Dxc7 ++**

Si las negras comen el Alfil, queda el Caballo para defender a la Dama cuando da el jaque mate:

Variante C: **1. ..., gxf6; 2. Dxc7 ++**

Por supuesto que si las negras realizan cualquier otra jugada, sin comer ninguna de las tres piezas atacantes, reciben el mate de la Dama en g7.

Ejemplo 4: **Sacrificio de Dama sin jaque**



Los dos Alfiles negros podrían realizar un ataque definitivo sobre el Rey blanco si primero eliminamos la defensa de los peones:

1. ..., Dxd3

Ahora las negras amenazan mate con su Dama en h2 o en g2. Pero si las blancas se comen la Dama negra, igual reciben mate de Alfil:

Variante A: **1. ..., gxh3; 2. Axd3 ++**

Si las blancas comen el Alfil para evitar el mate en g2, reciben el mate en h2:

Variante B: **1. ..., gxf6; 2. Dh2 ++**

Si las blancas mueven la Torre para escapar del mate en h2, reciben mate en g2:

Variante C: **1. ..., Te1; 2. Dxd3 ++**

Por supuesto que si las blancas realizan cualquier otra jugada, las negras podrán indistintamente dar mate con su Dama en g2 o h2.

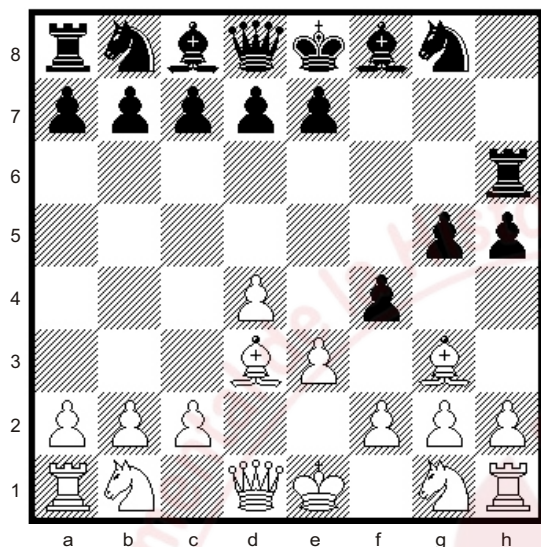
Empezaremos resolviendo problemas de Jaque Mate en 2 jugadas con 2 o 3 variantes: la primera jugada es un sacrificio de la Dama (con o sin jaque). El jugador atacado tiene 2 o más respuestas posibles, que llamaremos variantes A y B:

- en la variante A, el jugador atacado acepta el sacrificio, come la Dama y recibe jaque mate de otra pieza en la segunda jugada;

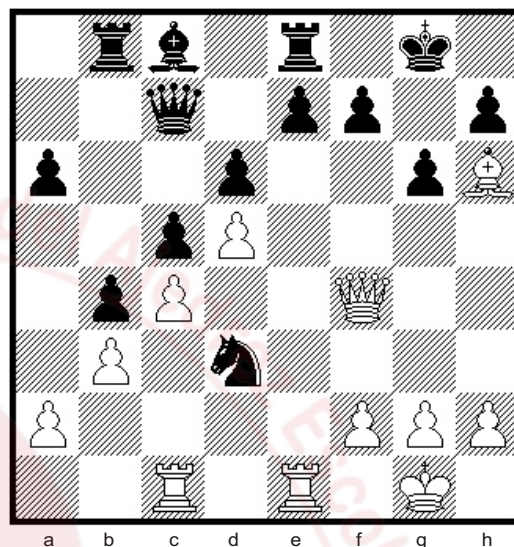
- en la variante B el jugador atacado no acepta el sacrificio, mueve el Rey, tapa el jaque o - si no recibió jaque - realiza otra jugada cualquiera y recibe jaque mate de la Dama en la segunda jugada.

Trata de resolver los problemas mirando los tableros dibujados en el apunte, sin armar las posiciones en un tablero real. Si en algún caso necesitas armar la posición en un tablero, recuerda no mover las piezas para resolverlo.

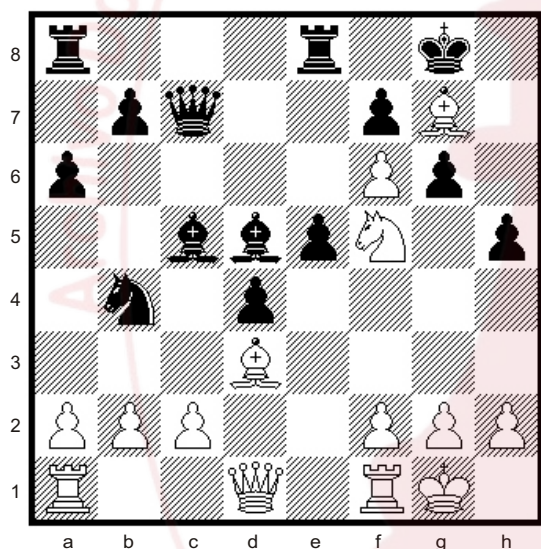
1° Serie de Problemas: Las blancas sacrifican su Dama y dan mate con otra pieza en la 2ª jugada. Pero si las negras no aceptan el sacrificio, las blancas dan mate en la 2ª jugada con su Dama.



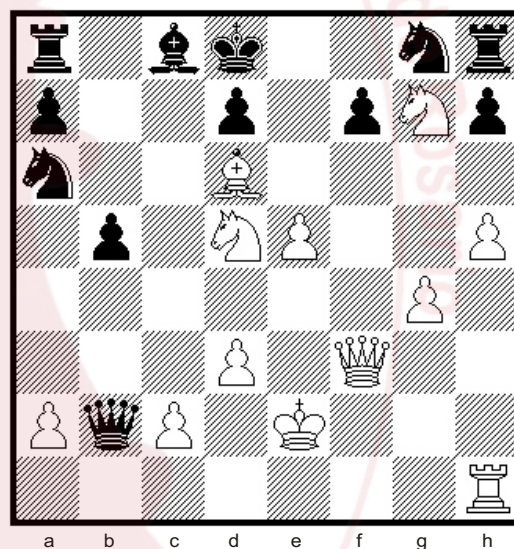
1., A); 2. B); 2.



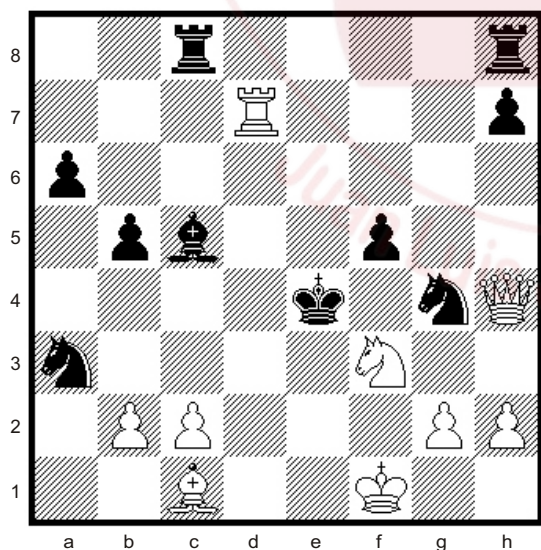
1., A); 2. B); 2.



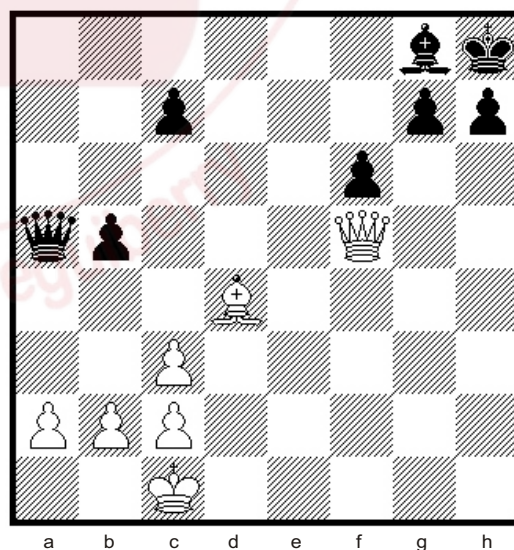
1., A); 2. B); 2.



1., A); 2. B); 2.

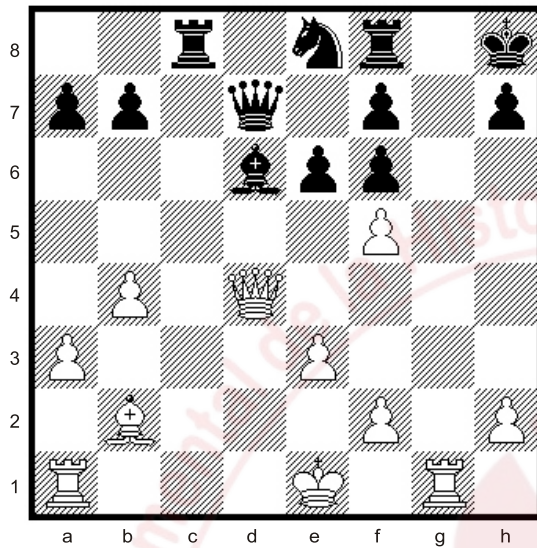


1., A); 2. B); 2.

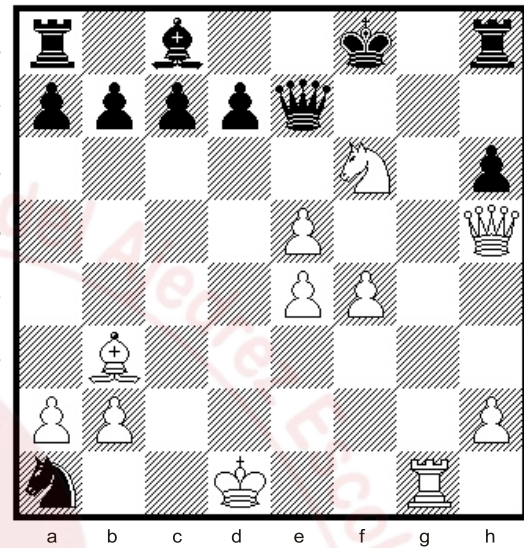


1., A); 2. B); 2.

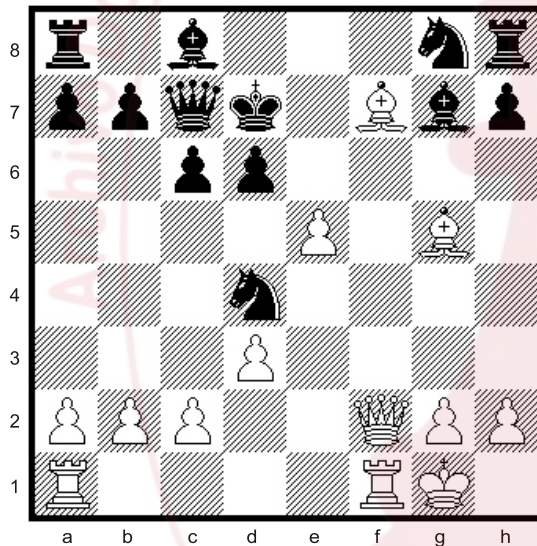
2º Serie de Problemas: Las blancas sacrifican su Dama y dan mate con otra pieza en la 2º jugada. Pero si las negras no aceptan el sacrificio, las blancas dan mate en la 2º jugada con su Dama.



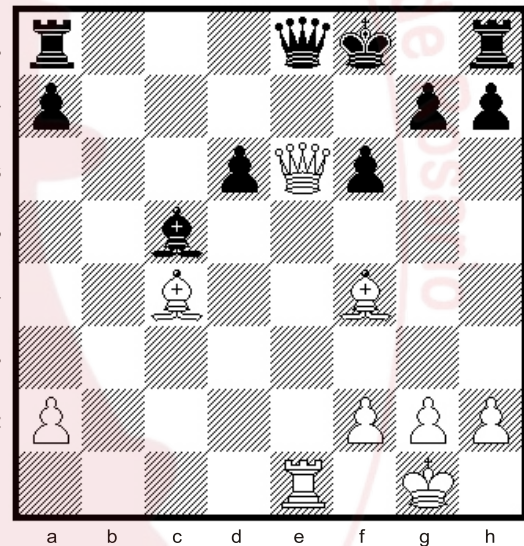
1., A); 2. B); 2.



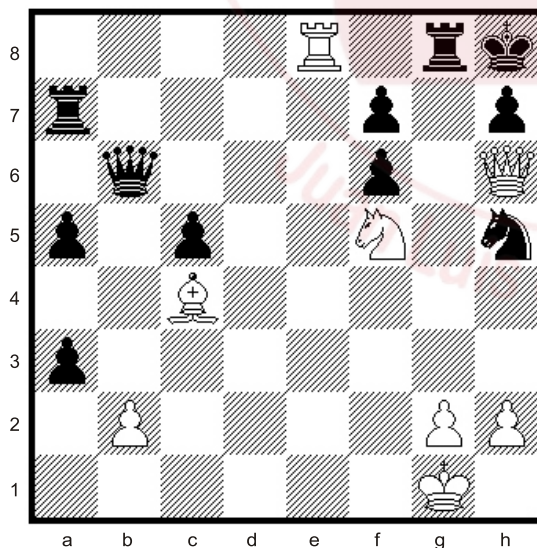
1., A); 2. B); 2.



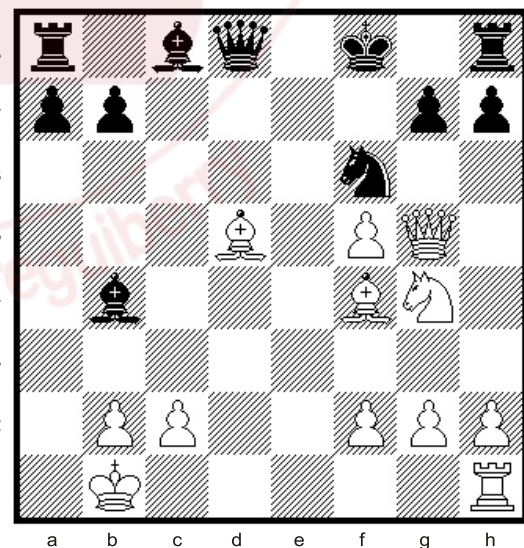
1., A); 2. B); 2.



1., A); 2. B); 2.

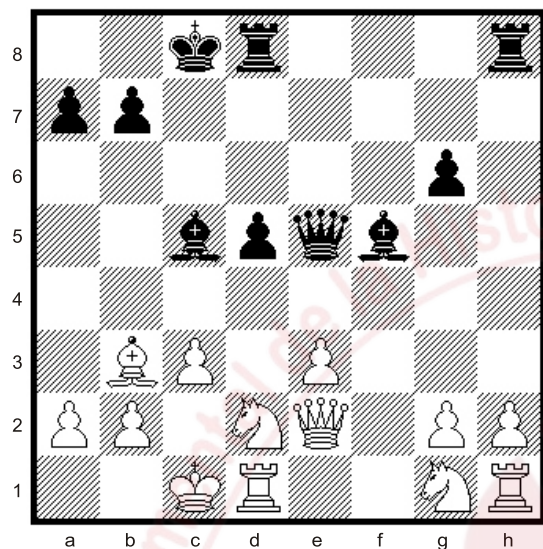


1., A); 2. B); 2.

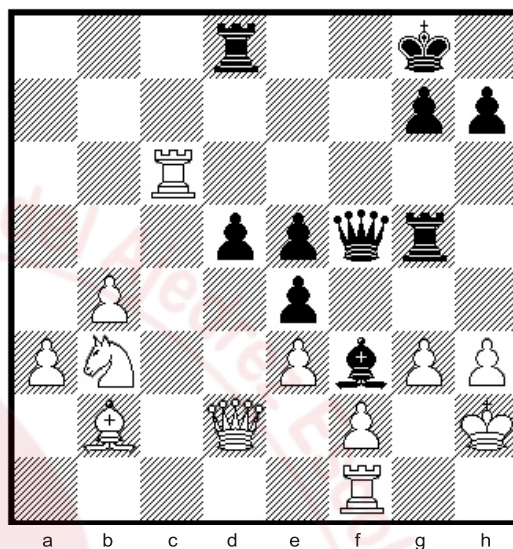


1., A); 2. B); 2.

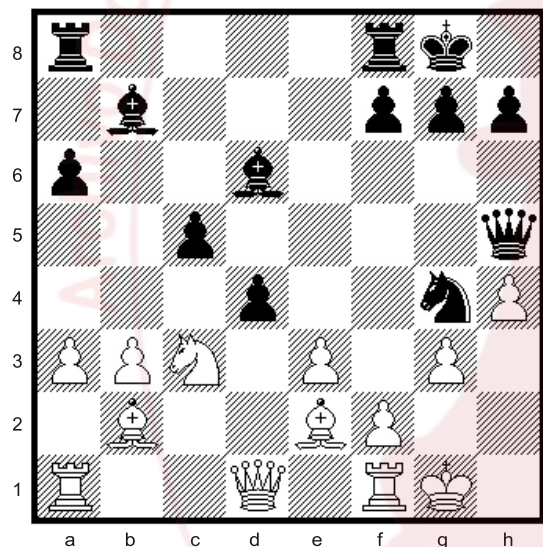
3° Serie de Problemas: Las negras sacrifican su Dama y dan mate con otra pieza en la 2ª jugada. Pero si las blancas no aceptan el sacrificio, las negras dan mate en la 2ª jugada con su Dama.



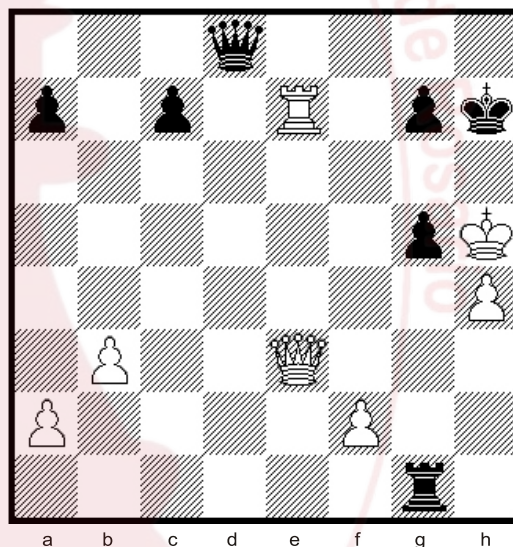
1.; A) 2.; B) 2.



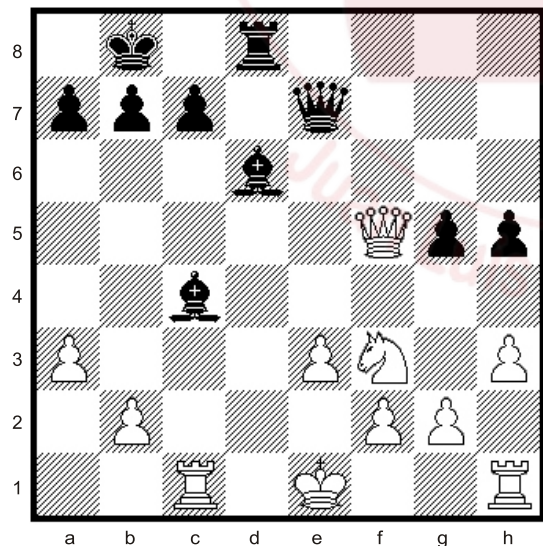
1.; A) 2.; B) 2.



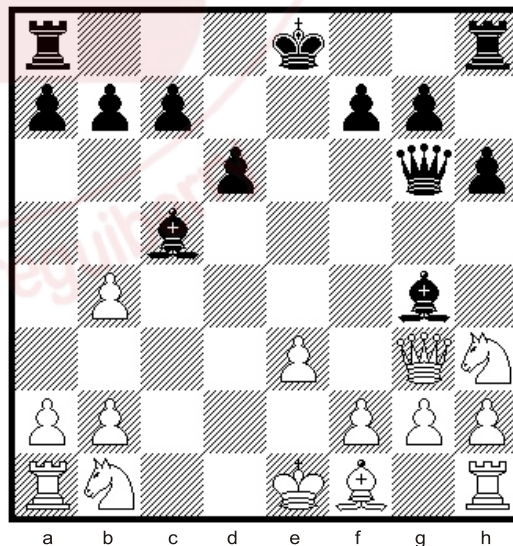
1.; A) 2.; B) 2.



1.; A) 2.; B) 2.

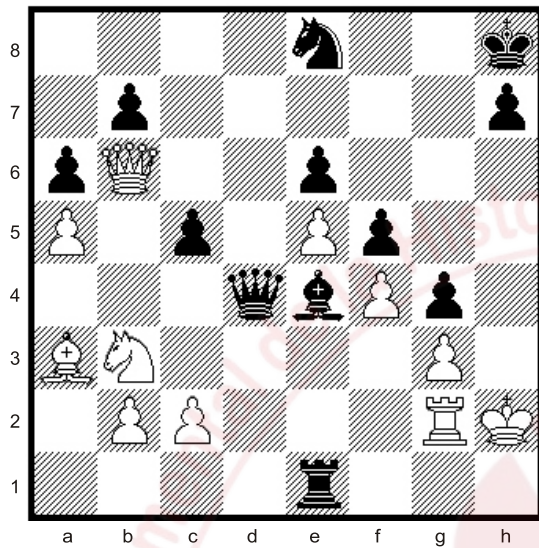


1.; A) 2.; B) 2.

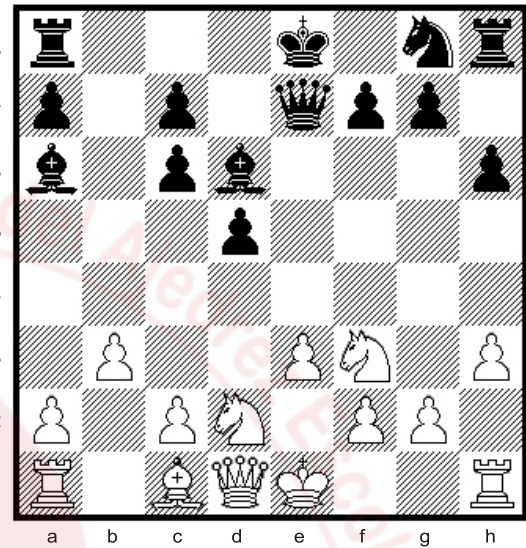


1.; A) 2.; B) 2.

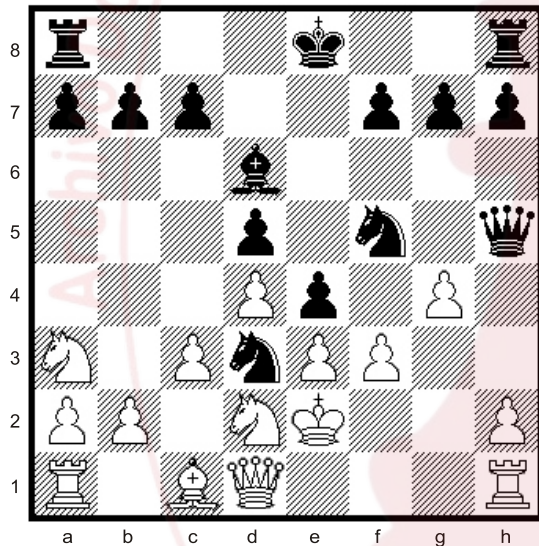
4º Serie de Problemas: Las negras sacrifican su Dama y dan mate con otra pieza en la 2ª jugada. Pero si las blancas no aceptan el sacrificio, las negras dan mate en la 2ª jugada con su Dama.



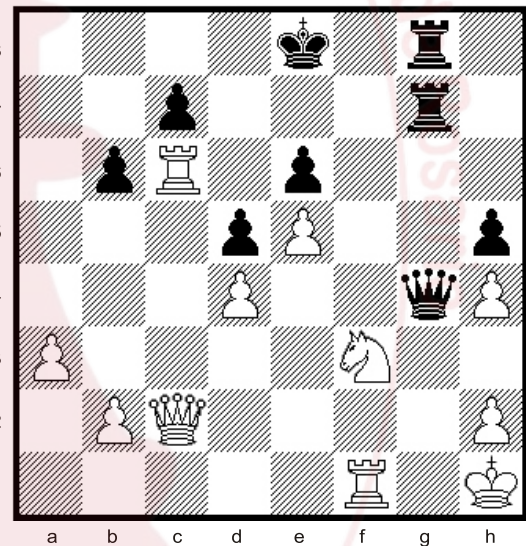
1.; A) 2. B) 2.



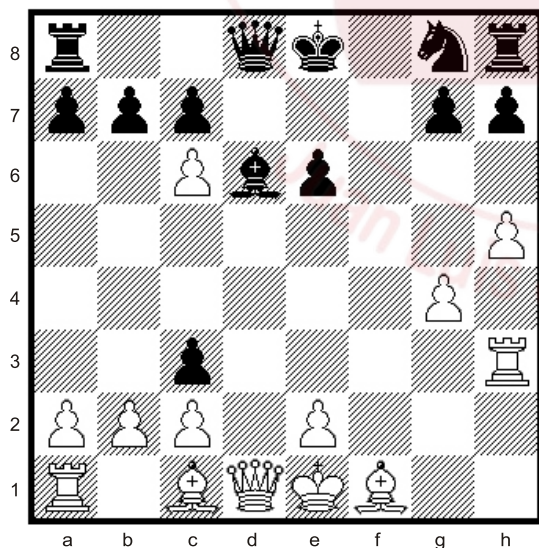
1.; A) 2. B) 2.



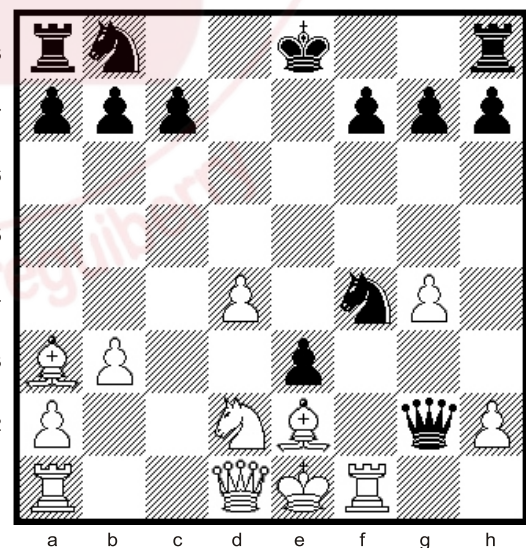
1.; A) 2. B) 2.



1.; A) 2. B) 2.



1.; A) 2. B) 2.



1.; A) 2. B) 2.

LAS VARIANTES EN LAS JUGADAS DEL ATACANTE

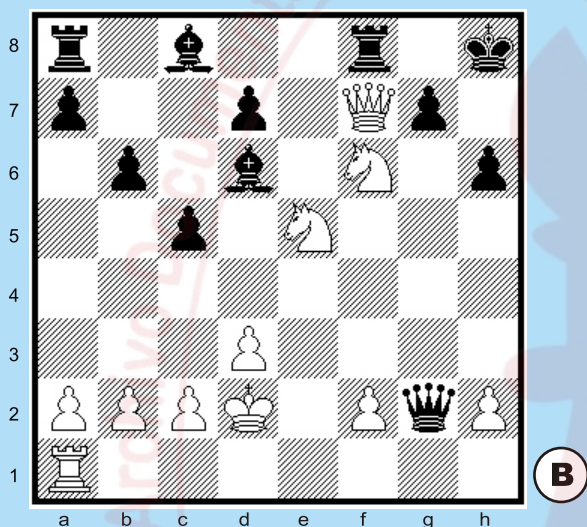
La noción de variante no está sólo vinculada a las respuestas del rival. Vamos a ver ahora algunas posiciones en las que es el atacante el que tiene para elegir más de una jugada igualmente ganadora.

Es decir que en estos casos las variantes aparecen vinculadas a la decisión del atacante, que puede elegir entre dos (o más) sacrificios de Dama que le permitirán dar jaque mate en dos jugadas.

A veces, cada una de estas variantes de las que dispone el atacante, origina respuestas únicas del atacado (Ejemplo 5).

Pero otras veces, una o más variantes del atacante también tienen varias respuestas del rival. En estos casos, a cada una de esas posibles respuestas las llamamos Sub-variantes (Ejemplo 6).

Ejemplo 5: Dos sacrificios en distintas casillas que originan respuestas únicas



El Rey negro está encerrado por el **Cf6**, que ataca las dos casillas blancas: **g8** y **h7**.

Si las blancas dan jaque con el otro Caballo en **g6** ganan la Dama negra, porque la obligan a comer el Caballo que está defendido por la Dama blanca:

1. Cg6+, Dxc6; 2. Dxc6.

Pero con esta jugada, aunque consiguen una gran ventaja material, no dan jaque mate.

La otra casilla que tendrían las blancas para dar jaque con el Caballo es **f7**. Pero está ocupada por la Dama propia y atacada por la Torre negra.

El ataque será ganador si las blancas sacan la Dama haciendo jaque, para que las negras no tengan tiempo de defenderse, ni pueden seguir su peligroso ataque jugando **Dxf2+**.

Pero además hay que impedir la acción de la Torre negra sobre la casilla **f7**.

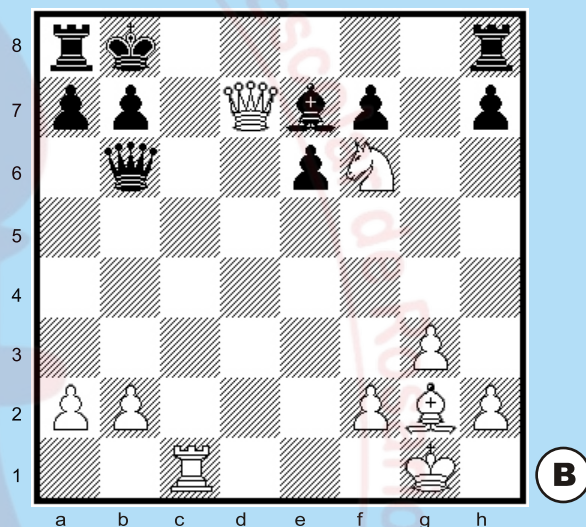
Una forma es comiendo la Torre con la Dama:

Variante A: **1. Dxf8 +, Axf8; 2. Cf7 ++**

Otra forma es obligando a las negras a mover su Torre a la columna **g**:

Variante B: **1. Dg8 +, Txc6; 2. Cf7 ++**

Ejemplo 6: Dos sacrificios en distintas casillas y uno origina sub-variantes



En este caso, la Dama debe liberar la casilla **d7** para dar mate desde allí con el Caballo.

No le sirve a las blancas dar jaque con su Dama en **d6**, ni en **d8**, ni en **c7**, ni en **b7**, porque en todos los casos la Dama negra, al comerse a la Dama blanca queda defendiendo la casilla **d7**.

Si las blancas dan el jaque de Dama en **c8**, las negras no tienen elección posible: están obligadas a comerse la Dama blanca con su Torre.

Variante A: **1. Dc8 +, Txc8; 2. Cd7 ++**

En cambio, si las blancas dan el jaque de Dama en **e8**, las negras pueden comer o tapan con distintas piezas, generándose sub-variantes:

Variante B: **1. De8 +**

Si las negras comen con la Torre, la situación es similar a la variante A:

Sub-variante B1: **1. ..., Txe8; 2. Cd7 ++**

Si tapan con la Dama, ésta queda clavada y no puede comerse al Caballo cuando éste da jaque:

Sub-variante B2: **1. ..., Dd8; 2. Cd7 ++**

Si tapan con el Alfil, el Caballo también da mate:

Sub-variante B3: **1. ..., Ad8; 2. Cd7 ++**

SACRIFICIOS PARA DAR JAQUE MATE EN 3 JUGADAS

Estudiaremos ahora los casos de sacrificios de Dama en los que el jaque mate llega en la 3º jugada y no en la 2º jugada como hasta ahora.

Todos los casos que veremos son series de tres jaques consecutivos que tienen como respuesta jugadas únicas y obligadas, sin variantes.

Veremos primero los casos en los que el sacrificio de Dama es la jugada que inicia el ataque (Ejemplo 7) y luego analizaremos los casos en los que el sacrificio de Dama es la 2º jugada (Ejemplo 8).

CASOS EN QUE EL SACRIFICIO DE DAMA INICIA EL ATAQUE

En estos casos, en la primera jugada el atacante da un jaque con su Dama y este jaque obliga a su rival a comer la Dama como única posibilidad. El objetivo de ese sacrificio será eliminar o alejar un defensor, atraer al Rey a una casilla vulnerable, abrir una fila, columna o diagonal, etc.

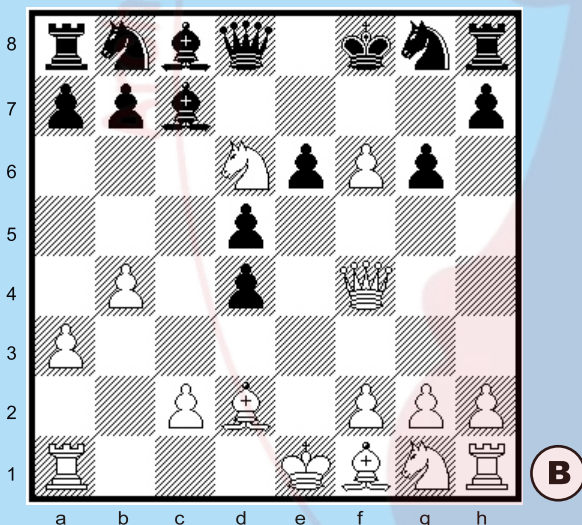
Luego del sacrificio de Dama, el ataque sigue con un jaque de otra pieza y luego de otra única respuesta posible, en la tercera jugada se da jaque mate.

CASOS EN QUE EL SACRIFICIO DE DAMA ES LA SEGUNDA JUGADA

En estos casos, la posición presenta un obstáculo que impide realizar directamente un sacrificio de Dama ganador que permite dar jaque mate en dos jugadas, como los que ya estudiamos en el apunte anterior (Sacrificios de Dama/1)

Entonces la primera jugada de ataque tiene por objetivo remover ese obstáculo para después, en la segunda jugada, realizar el sacrificio de Dama que obliga a su rival a comer la Dama y finalmente permite dar mate con otras piezas en la tercera jugada.

Ejemplo 7: El sacrificio de Dama inicia el ataque



La posición de las negras tiene dos importantes debilidades:

- 1) todas las casillas alrededor de su Rey están atacadas por el Caballo y el peón f6.
- 2) la diagonal h6-f8 está abierta.

1. Dh6 +

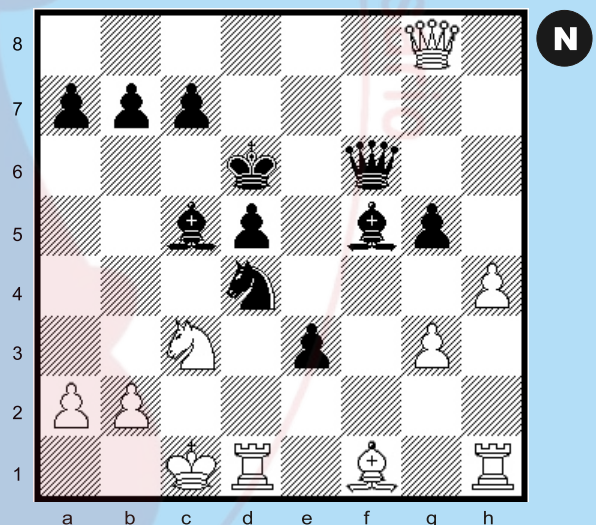
Ahora las negras están obligadas en comer la Dama con su Caballo, pero las blancas lo comen con su Alfil y vuelven a dar jaque:

1. ..., Cxh6; 2. Axxh6 +

Ahora la única jugada posible es mover el Rey a la casilla que dejó libre su Caballo, pero allí recibe jaque mate con el peón f:

2. ..., Rg8; 3. f7 ++

Ejemplo 8: El sacrificio de Dama es la segunda jugada



El tema presente en este caso es el de jaque mate con dos alfiles sobre el enroque largo.

Pero el propio Caballo negro ubicado en d4 es el obstáculo para ejecutarlo.

Es necesario entonces realizar el sacrificio del Caballo antes del sacrificio de la Dama:

1. ..., Cb3 +

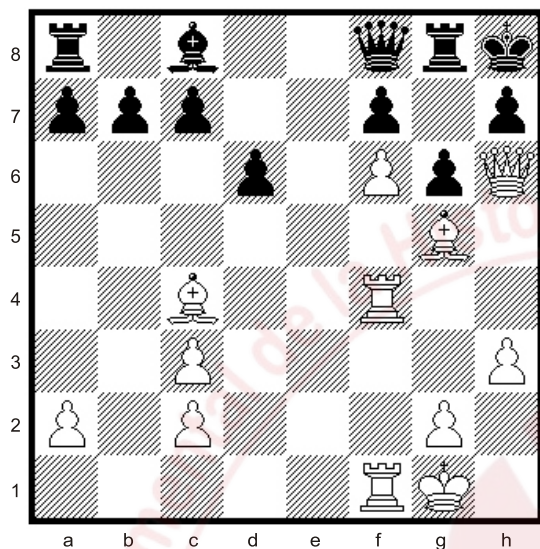
Las blancas están obligadas a comerse el Caballo negro y quedan expuestas al sacrificio de Dama:

2. axb3, Dxc3 +

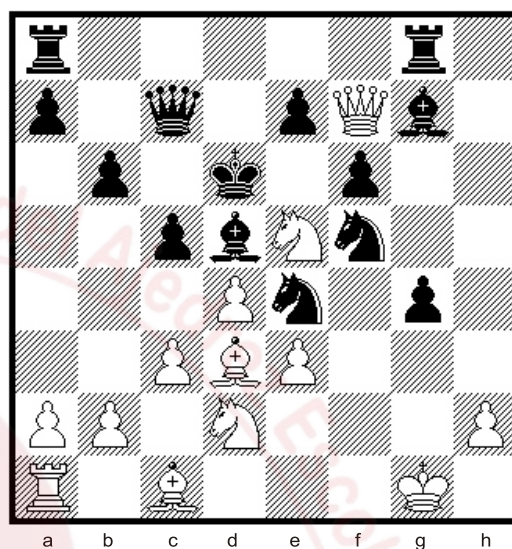
Ahora las blancas están obligadas a comerse la Dama negra y reciben jaque mate del Alfil:

3. bxc3, Aa3 ++

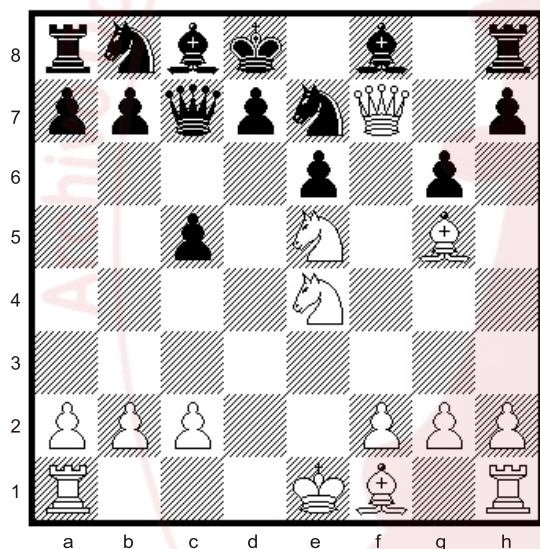
5º Serie de Problemas: las blancas inician el ataque sacrificando su Dama y dan mate en la 3º jugada.



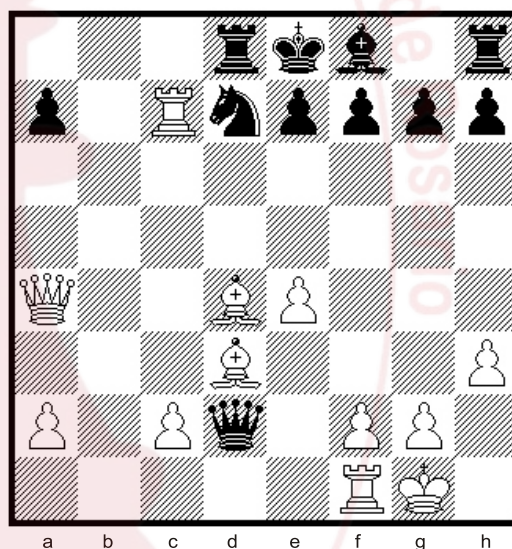
1.; 2.; 3.



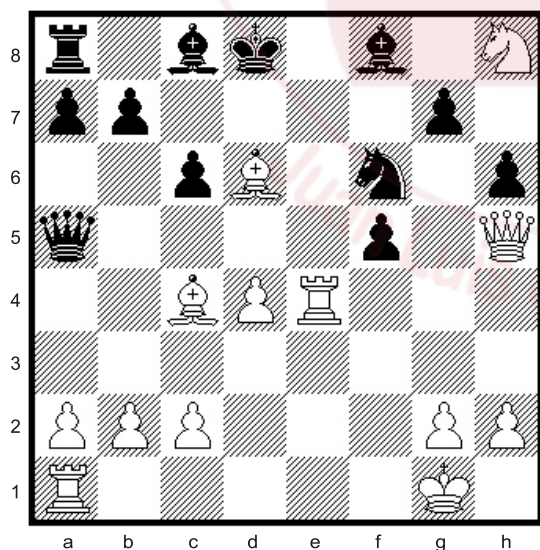
1.; 2.; 3.



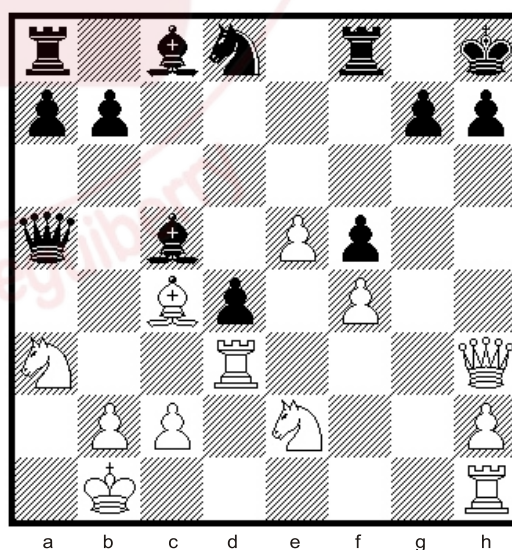
1.; 2.; 3.



1.; 2.; 3.

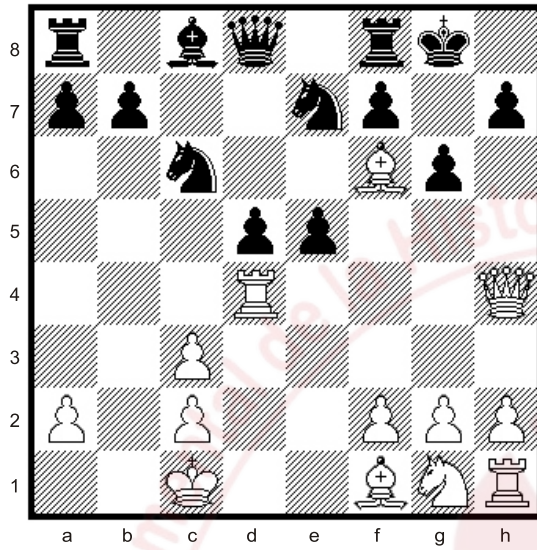


1.; 2.; 3.

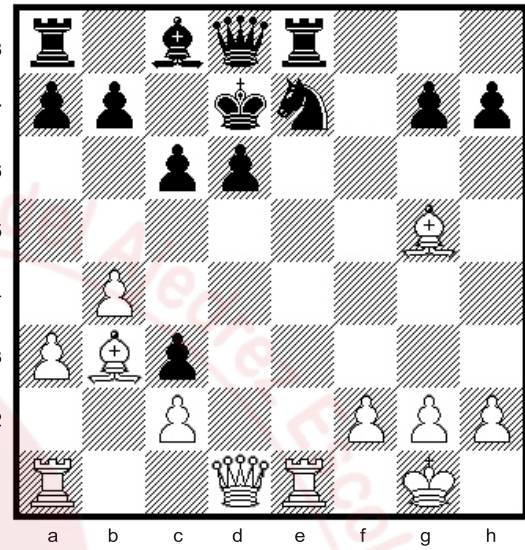


1.; 2.; 3.

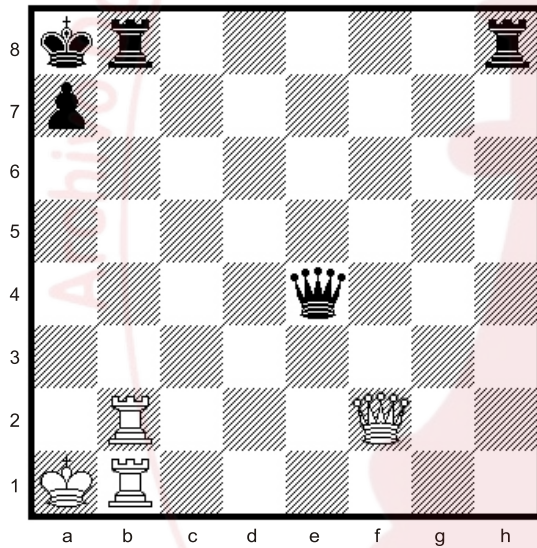
6° Serie de Problemas: las blancas inician el ataque sacrificando su Dama y dan mate en la 3º jugada.



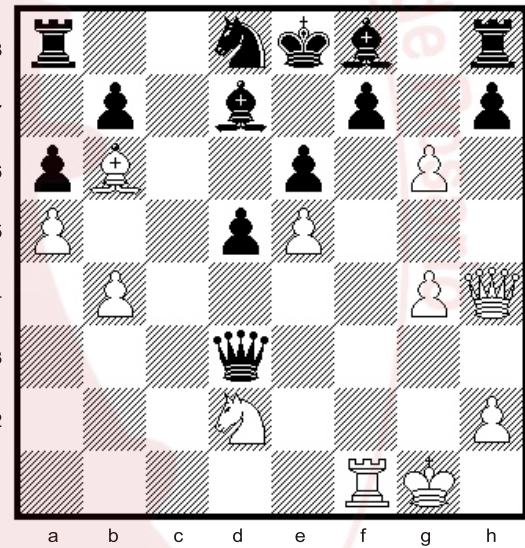
1.; 2.; 3.



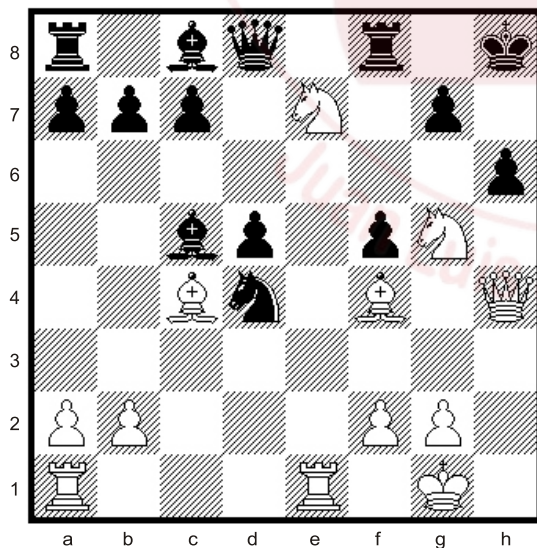
1.; 2.; 3.



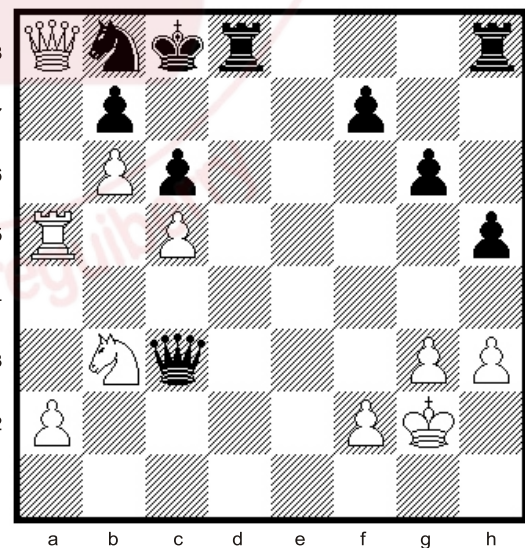
1.; 2.; 3.



1.; 2.; 3.

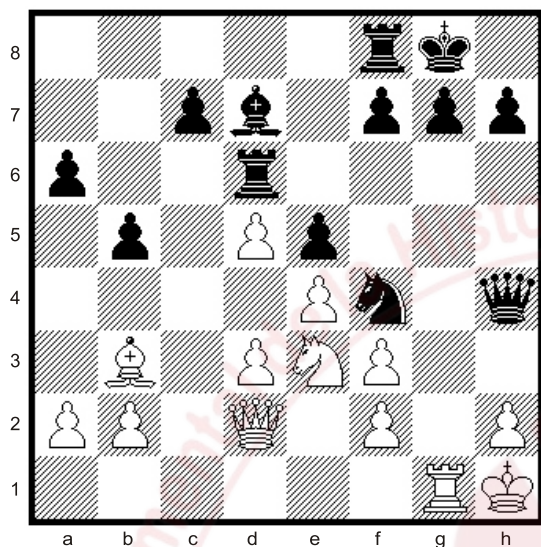


1.; 2.; 3.

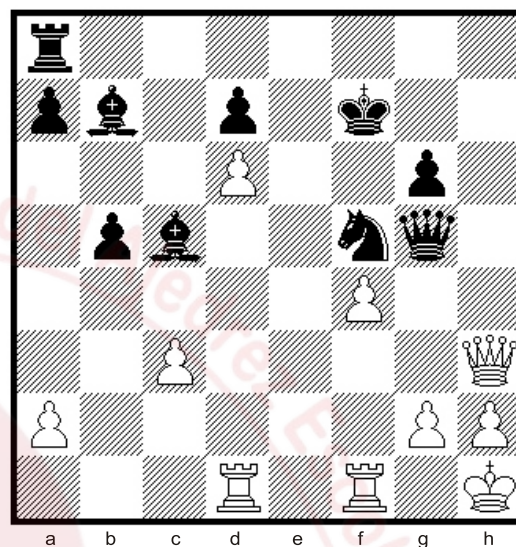


1.; 2.; 3.

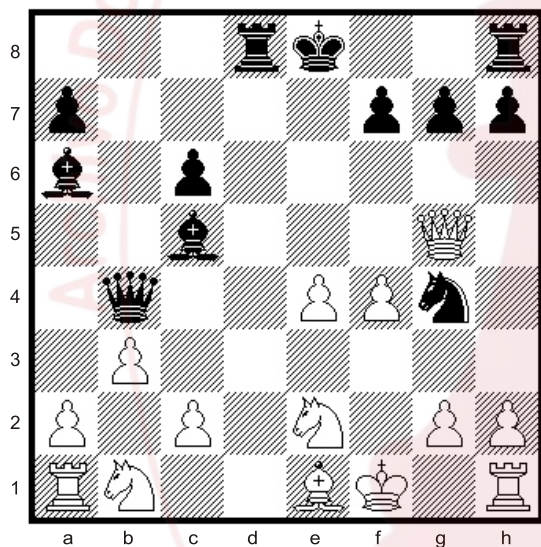
7° Serie de Problemas: las negras inician el ataque sacrificando su Dama y dan mate en la 3° jugada.



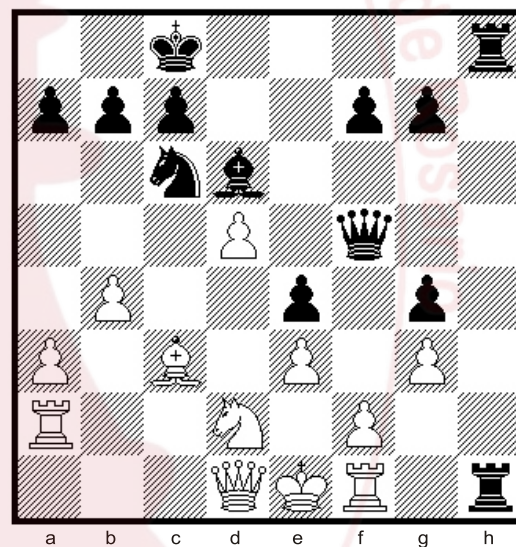
1.; 2.; 3.



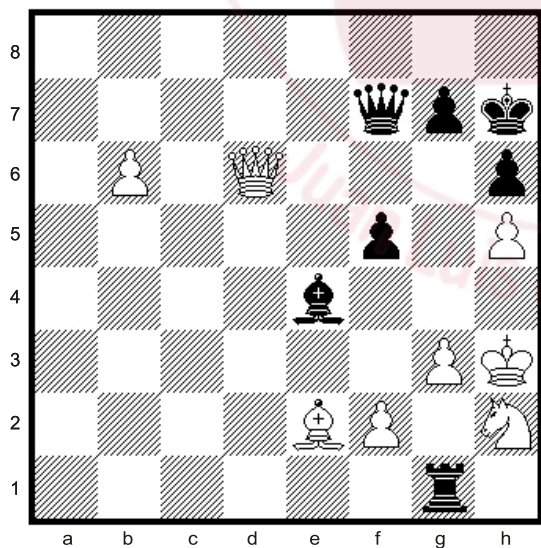
1.; 2.; 3.



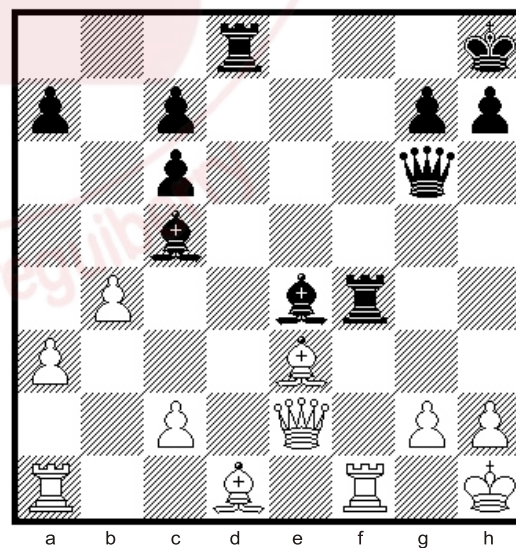
1.; 2.; 3.



1.; 2.; 3.

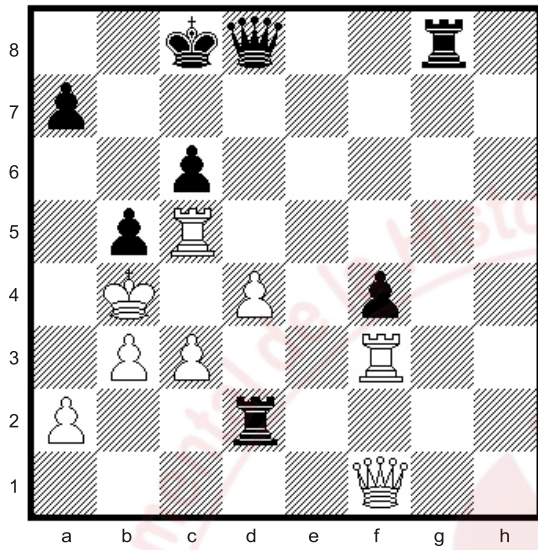


1.; 2.; 3.

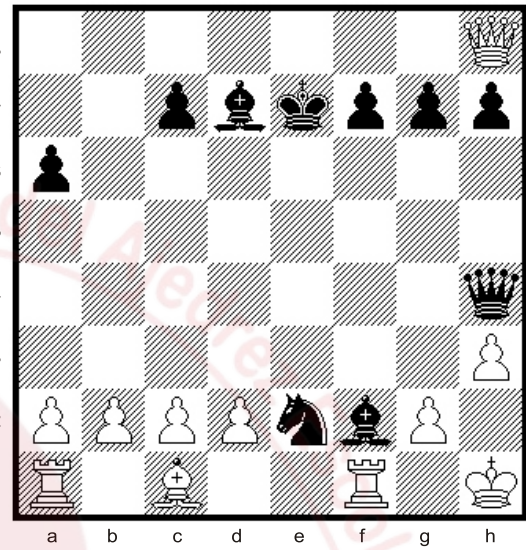


1.; 2.; 3.

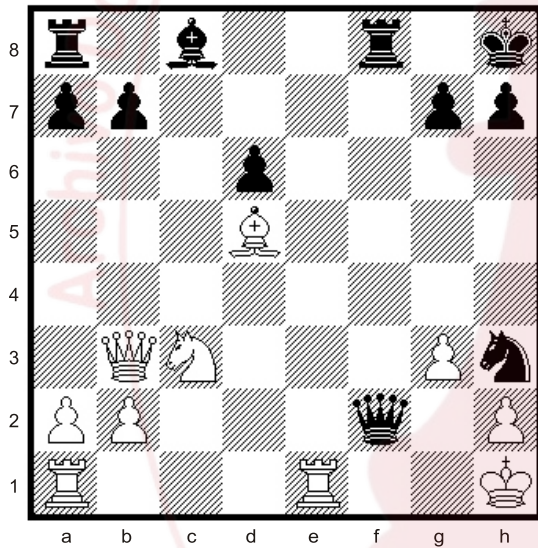
8º Serie de Problemas: las negras inician el ataque sacrificando su Dama y dan mate en la 3º jugada.



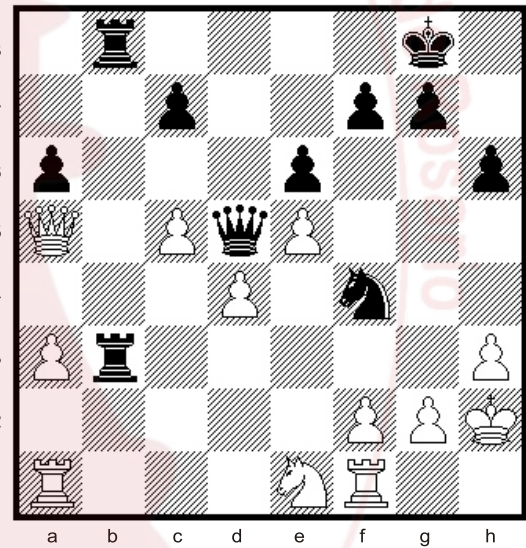
1.; 2.; 3.



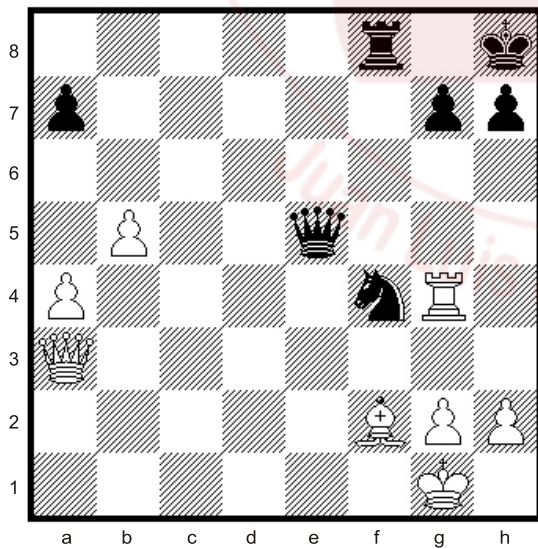
1.; 2.; 3.



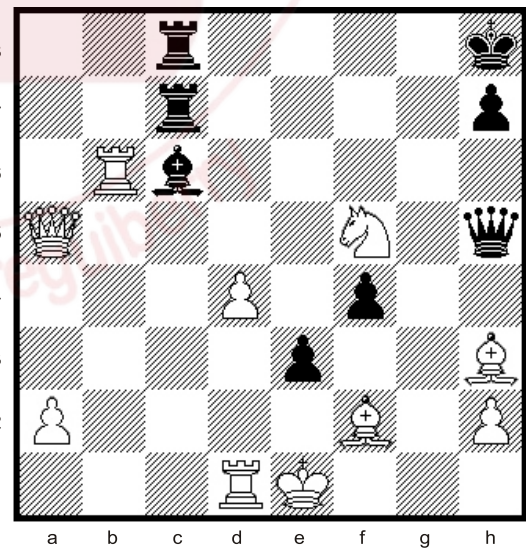
1.; 2.; 3.



1.; 2.; 3.

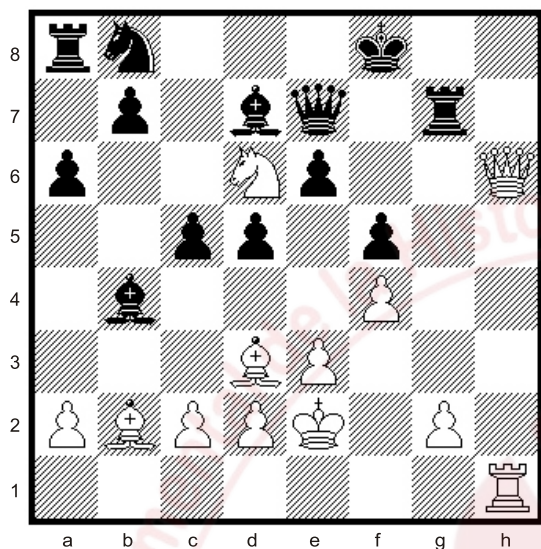


1.; 2.; 3.

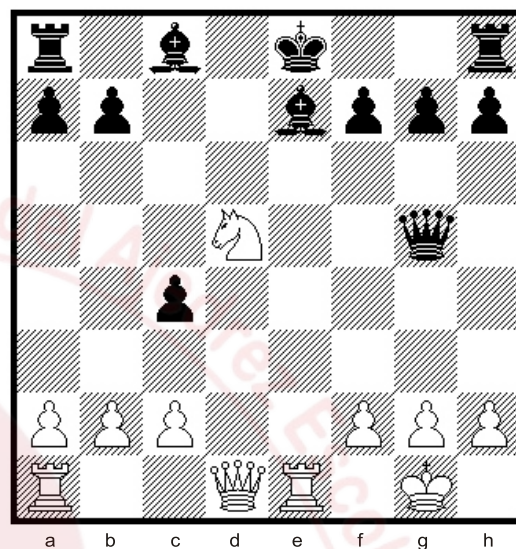


1.; 2.; 3.

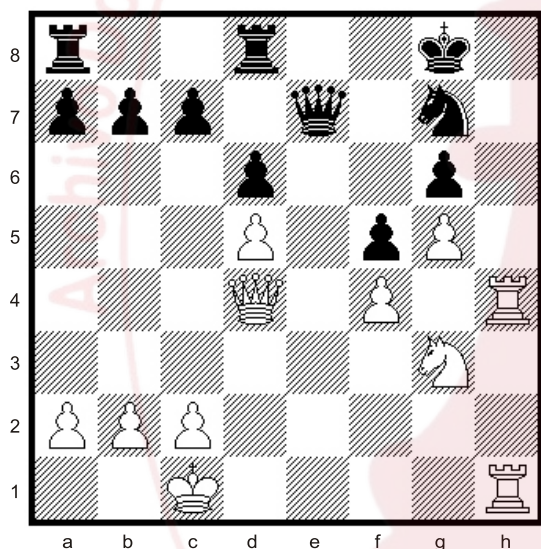
9º Serie de Problemas: Juegan las blancas y dan jaque mate en la tercera jugada. La primera jugada es un jaque y el sacrificio de la Dama blanca es la segunda jugada.



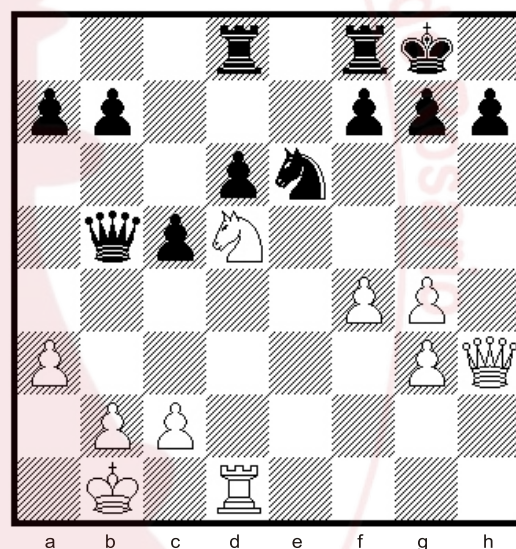
1.; 2.; 3.



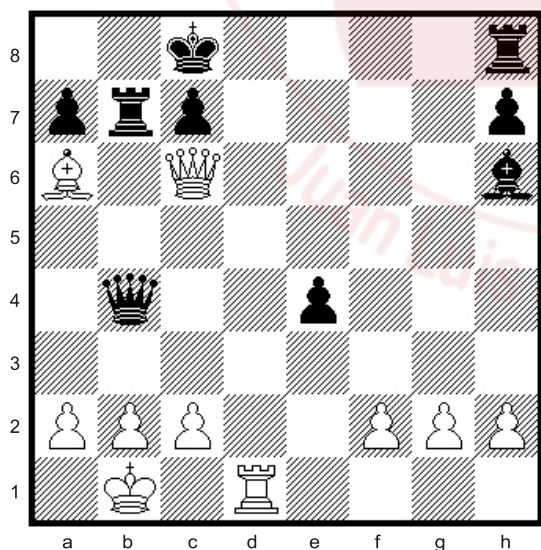
1.; 2.; 3.



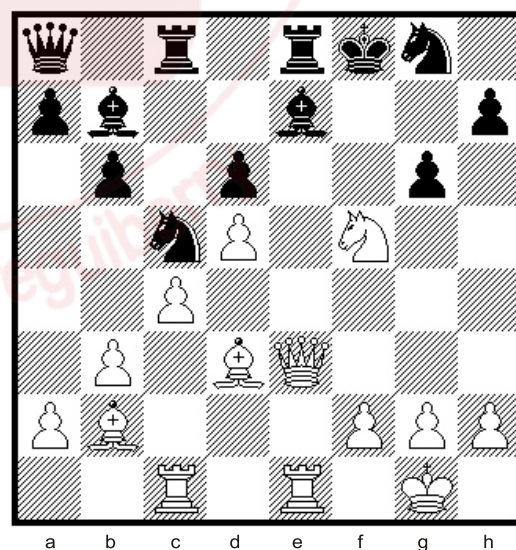
1.; 2.; 3.



1.; 2.; 3.

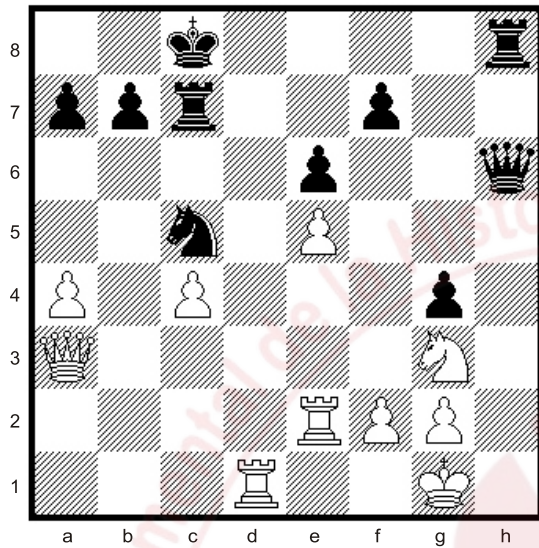


1.; 2.; 3.

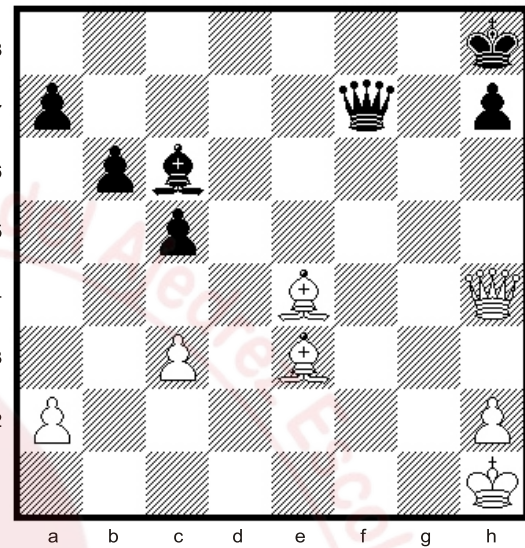


1.; 2.; 3.

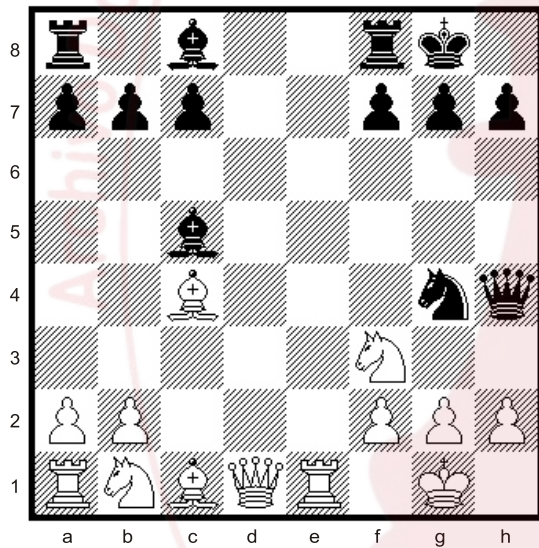
10° Serie de Problemas: Juegan las negras y dan jaque mate en la tercera jugada. La primera jugada es un jaque y el sacrificio de la Dama negra es la segunda jugada.



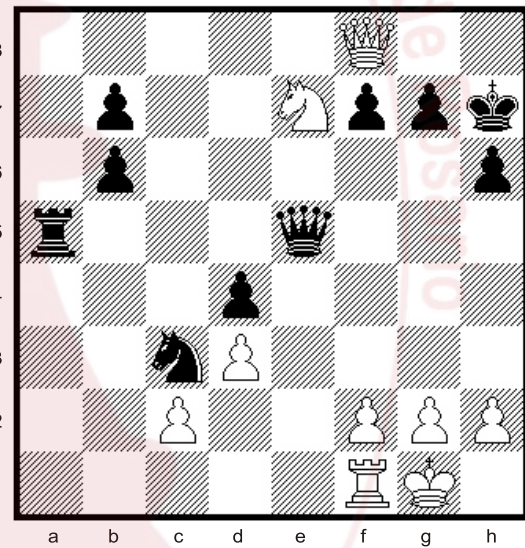
1.; 2.; 3.



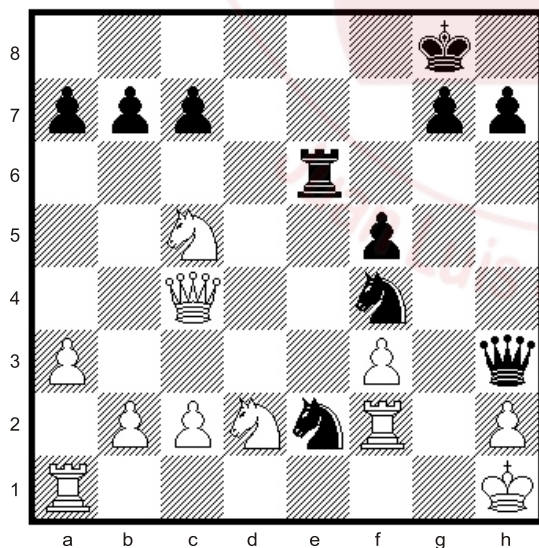
1.; 2.; 3.



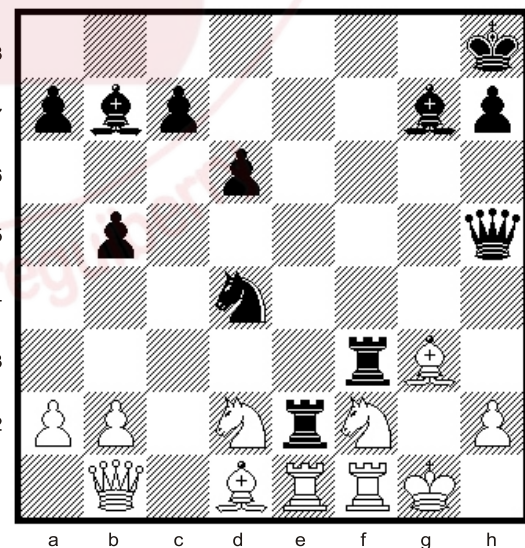
1.; 2.; 3.



1.; 2.; 3.



1.; 2.; 3.



1.; 2.; 3.

Soluciones - Sacrificios de Dama / 2

1° Serie de Problemas (pág. 4)

- | | |
|--|---|
| 1. Dxb5+, A) Txb5; 2. Ag6++ B) Tg6; 2. Dxb6++ (o Axb6++) | 1. Df6, A) exf6; 2. Txe8++ B) otra jugada; 2. Dg7++ |
| 1. Dxb5, A) gxb5; 2. Ch6++ B) otra jugada; 2. Dh8++ | 1. Df6+, A) Cxf6; 2. Ae7++ B) Ce7; 2. Dxe7++ (o Axe7++) |
| 1. De7+, A) Axe7; 2. Td4++ B) Ce5; 2. Dxe5++ | 1. Dxf6, A) gxf6; 2. Axf6++ B) otra jugada; 2. Dxb7++ |

2° Serie de Problemas (pág. 5)

- | | |
|--|---|
| 1. Dxf6+, A) Cxf6; 2. Axf6++ B) Cg7; 2. Dxb7++ | 1. Dxb6+, A) Txb6; 2. Tg8++ B) Dg7; 2. Dxb7++ |
| 1. Df5+, A) Cxf5; 2. e6++ B) Ce6; 2. Dxe6++ | 1. Dxf6+, A) gxf6; 2. Ah6++ B) Df7; 2. Dxf7++ |
| 1. Df8, A) Txf8; 2. Txf8++ B) otra jugada; 2. Dxb8++ | 1. Dxb7+, A) Rxb7; 2. Ah6++ B) Re8; 2. Df7++ |

3° Serie de Problemas (pág. 6)

- | | |
|--|---|
| 1. ..., Dxc3+; A) 2. bxc3, Aa3 ++ B) 2. Ac2, Dxc2++ | 1. ..., Dxb3+; A) 2. Rxb3, Th5++ B) 2. Rg1, Dg2++ (o Dh1++) |
| 1. ..., Dxb4; A) 2. gxb4, Ah2++ B) 2. otra jugada, Dh1++ (o Dh2++) | 1. ..., De8+; A) 2. Txd8, g6++ B) 2. Tf7, Dxf7++ |
| 1. ..., Dxe3+; A) 2. fxe3, Ag3++ B) 2. Rd1, De2++ | 1. ..., Dxb1+; A) 2. Txb1, Axb4++ B) 2. Rd2, Axb4++ |

4° Serie de Problemas (pág. 7)

- | | |
|---|--|
| 1. ..., Df2; A) 2. Txf2, Th1++ B) 2. otra jugada, Dxb2++ | 1. ..., Dxe3+; A) 2. fxe3, Ag3++ B) 2. De2, Dxe2++ |
| 1. ..., Dh2+; A) 2. Txb2, Cg3++ B) 2. Rf1, Df2++ | 1. ..., Dxf3+; A) 2. Txf3, Tg1++ B) 2. Dg2, Dxb2++ |
| 1. ..., Dh4+; A) 2. Txb4, Ag3++ B) 2. Tg3, Dxb3++ (o Ag3++) | 1. ..., Dg3+; A) 2. hxb3, Cg2++ B) 2. Tf2, Dxf2++ |

5° Serie de Problemas (pág. 10)

- | | |
|---|---|
| 1. Dxb7+, Rxb7; 2. Th4+, Dh6; 3. Txb6++ | 1. Dxd5+, Rxd5; 2. Ac4+, Rd6; 3. Cxe4++ |
| 1. De8+, Rxe8; 2. Cf6+, Rd8; 3. Cf7++ | 1. Dxd7+, Txd7; 2. Tc8+, Td8; 3. Ab5++ |
| 1. De8+, Cxe8; 2. Cf7+, Rd7; 3. Ae6++ | 1. Dxb7+, Rxb7; 2. Th3+, Rg6; 3. Tg1++ |

6° Serie de Problemas (pág. 11)

- | | |
|---|---|
| 1. Dxb7+, Rxb7; 2. Th4+, Rg8; 3. Th8++ | 1. Dxd6+, Rxd6; 2. Af4+, Rd7; 3. Ae6++ |
| 1. Dxa7+, Rxa7; 2. Ta2+, Da4; 3. Txa4++ | 1. Dxd8+, Txd8; 2. gxf7+, Re7; 3. Ac5++ |
| 1. Dxb6+, gxb6; 2. Ae5+, Tf6; 3. Axf6++ | 1. Dxb7+, Rxb7; 2. Ta7+, Rc8; 3. Tc7++ |

7° Serie de Problemas (pág. 12)

- | | |
|---|---|
| 1. ..., Dxb2+; 2. Rxb2, Th6+; 3. Rg3, Th3++ | 1. ..., Dxb2+; 2. Dxb2, Cg3+; 3. hxb3, Th8++ |
| 1. ..., Dxe1+; 2. Rxe1, Af2+; 3. Rf1, Td1++ | 1. ..., Dxf2+; 2. Rxf2, Th2+; 3. Re1, Axb3++ |
| 1. ..., Dxb5+; 2. Axb5, Ag2+; 3. Rh4, g5++ | 1. ..., Dxb2+; 2. Dxb2, Txf1+; 3. Ag1, Txb1++ |

8° Serie de Problemas (pág. 13)

- | | |
|--|--|
| 1. ..., Da5+; 2. Rxa5, Txa2+; 3. Rb4, a5++ | 1. ..., Dxb3+; 2. gxb3, Ac6+; 3. Rh2, Ag3++ |
| 1. ..., Dg1+; 2. Txb1, Cf2+; 3. Rg2, Ah3++ | 1. ..., Dxb2+; 2. Cxb2, Txb3+; 3. Rg1, Ce2++ |
| 1. ..., De1+; 2. Axe1, Ce2+; 3. Rh1, Tf1++ | 1. ..., Dxd1+; 2. Rxd1, Af3+; 3. Re1, Tc1++ |

9° Serie de Problemas (pág. 14)

- | | |
|---|--|
| 1. Dh8+, Tg8; 2. Dxb8+, Rxb8; 3. Th8++ | 1. Cc7+, Rf8; 2. Dd8+, Axd8; 3. Te8++ |
| 1. Th8+, Rf7; 2. Dxb7+, Rxb7; 3. T1h7++ | 1. Ce7+, Rh8; 2. Dxb7+, Rxb7; 3. Th1++ |
| 1. Dd7+, Rb8; 2. Dd8+, Txd8; 3. Txd8++ | 1. Ag7+, Rf7; 2. De6+, Cxe6; 3. dxe6++ |

10° Serie de Problemas (pág. 15)

- | | |
|---|--|
| 1. ..., Dh2+; 2. Rf1, Dh1+; 3. Cxb1, Txb1++ | 1. ..., Df1+; 2. Ag1, Df3+; 3. Axf3, Axf3++ |
| 1. ..., Dxf2+; 2. Rh1, Dg1+; 3. Txb1, Cf2++ | 1. ..., Ce2+; 2. Rh1, Dxb2+; 3. Rxb2, Th5++ |
| 1. ..., Cg3+; 2. Rg1, Dg2+; 3. Txb2, Ch3++ | 1. ..., Txb3+; 2. hxb3, Dh1+; 3. Cxb1, Tg2++ |

Problema de Tapa: 1. Cd7+, Txd7; 2. De8+, Rxe8; 3. Tg8++



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 978-987-9267-6137-61-5 / Queda hecho el depósito que marca la Ley 11723
Impreso en Argentina, en Imprenta Municipal de Rosario
www.rosario.gov.ar/emr