

ÍNDICE



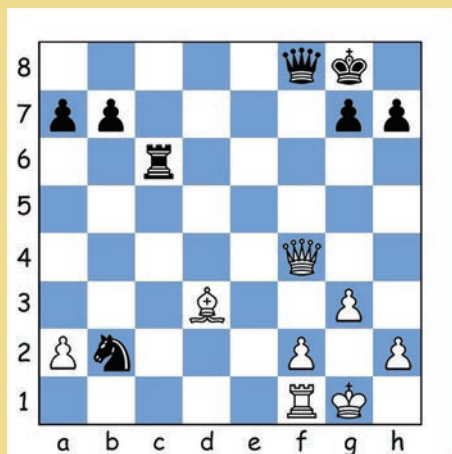
o Qué es la táctica	1
o El ataque doble	2
o La pieza sobrecargada.....	4
o La destrucción de la defensa	6
o La desviación	8
o La atracción.....	10
o El ataque a la descubierta.....	12
o El ataque con rayos X	14
o El bloqueo	16
o La coronación de un peón.....	18
o La jugada intermedia	20
o Una partida táctica, táctica	22
o Soluciones.....	28

“Táctica es lo que se hace cuando hay algo que hacer, y estrategia es lo que se hace cuando no hay nada que hacer”.

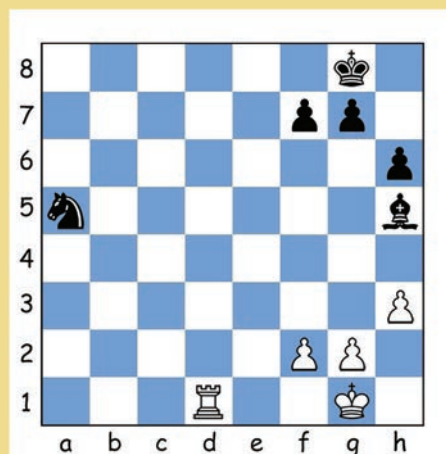
Gran maestro Savielly Tartakover

QUÉ ES LA TÁCTICA

La táctica se ocupa de los detalles concretos. El cálculo de jugadas, los remates en un ataque contra el rey enemigo y las combinaciones que sirven para ganar una pieza, forman parte de la táctica.



La dama negra está defendida por el rey. Por eso se juega 1.Axh7+, las negras se ven obligadas a responder 1...Rxh7, o 1...Rh8, y en ambos casos la dama negra será capturada por la dama blanca.



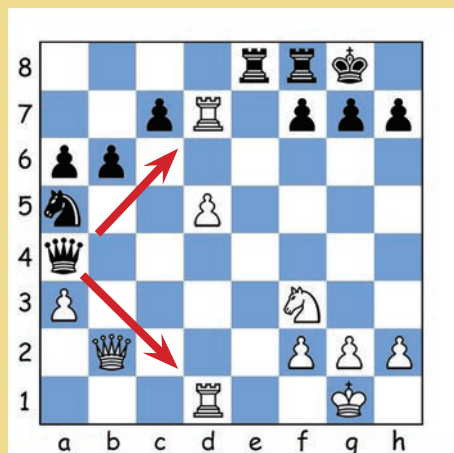
En este ejemplo hay dos piezas negras sin defensa, el caballo y el alfil. 1.Td5 ataca a las dos, y una de ellas será capturada.



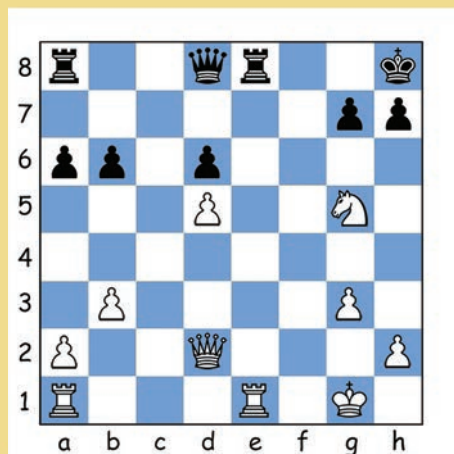
Para estudiar la táctica es mejor no mover las piezas en el tablero. Debes hacerlo pensando.

EL ATAQUE DOBLE

El ataque doble es una amenaza que actúa sobre dos sitios del tablero al mismo tiempo.



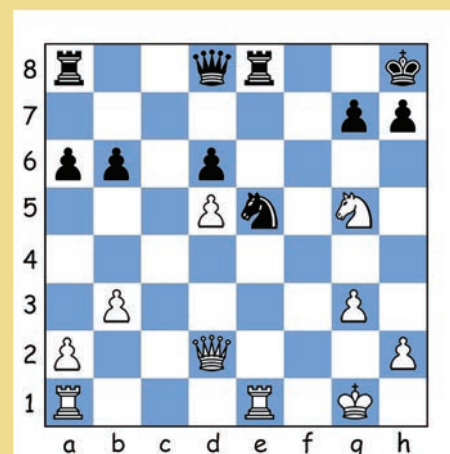
La dama negra estaba en **c4**; con la jugada que la ha situado en **a4**, la dama ataca a las dos torres: ¡Ataque doble! Una de las torres blancas se pierde.



EJERCICIO 1.

Juegan las blancas.

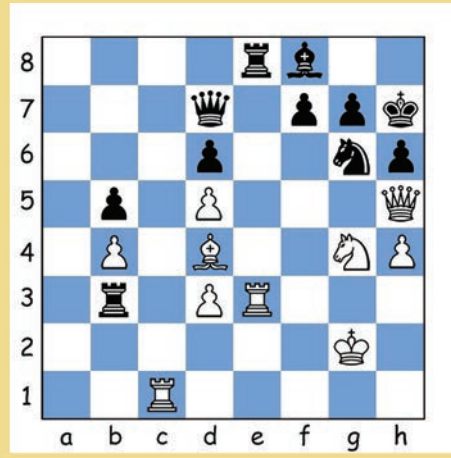
Ayuda: ¡mira la casilla **f7**!



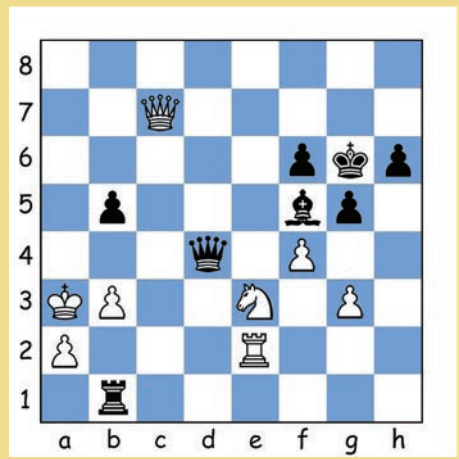
EJERCICIO 2.

Juegan las blancas.

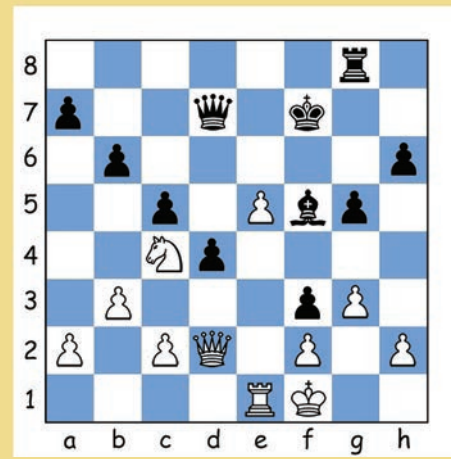
Ayuda: el caballo sería muy feliz si pudiera dar jaque en **f7**.



EJERCICIO 3. Juegan las negras. Ayuda: ¡el caballo negro pretende comerse la dama!



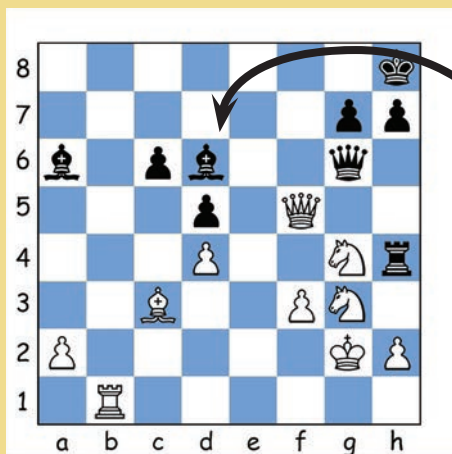
EJERCICIO 4. Juegan las blancas. Ayuda: ¡uy, si el rey estuviera en g7!



EJERCICIO 5. Juegan las blancas. Ayuda: en el punto e5 un caballo sería mortal.

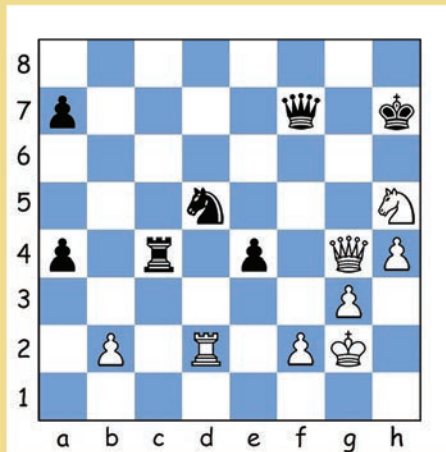
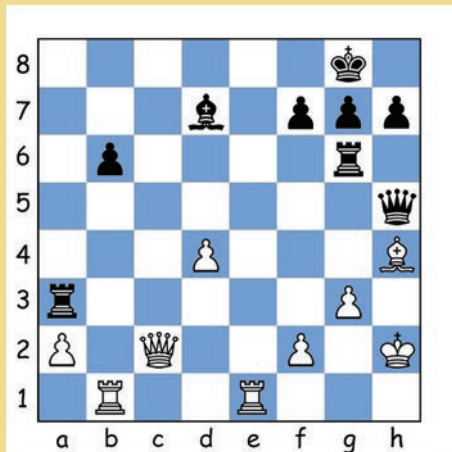
LA PIEZA SOBRECARGADA

La sobrecarga se produce cuando una pieza tiene más trabajo del que puede hacer.



Pieza sobrecargada

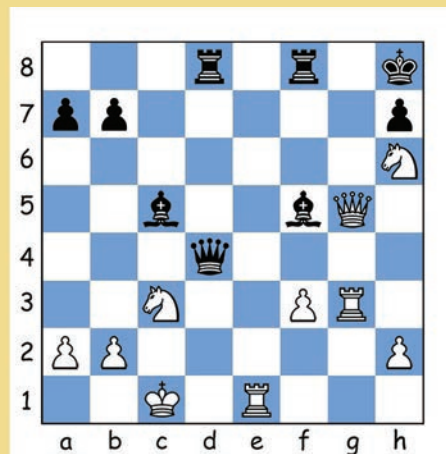
Juegan las blancas: El alfil de **d6** hace dos tareas: defiende la casilla **b8** y defiende también la casilla **f8** de la dama. Una de las dos tareas no podrá hacerla: 1. Tb8 jaque Axb8 2. Df8 jaque mate



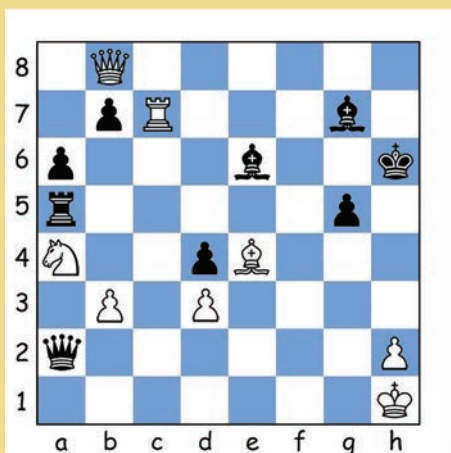
EJERCICIO 6. Juegan las blancas. Ayuda: Dc8 sería mate, pero está el alfil; Te8 sería mate, pero también está el alfil.



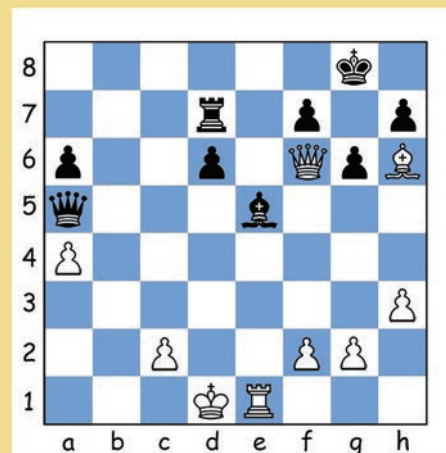
EJERCICIO 7. Juegan las blancas. Ayuda: la dama defiende dos amenazas: el caballo de **d5** y el mate de dama en **g7**.



EJERCICIO 8. Juegan las blancas.
Ayuda: la jugada Dg8 sería mate, pero lo impide la torre de f8; la jugada Cf7 sería mate también, pero lo impide la misma torre.



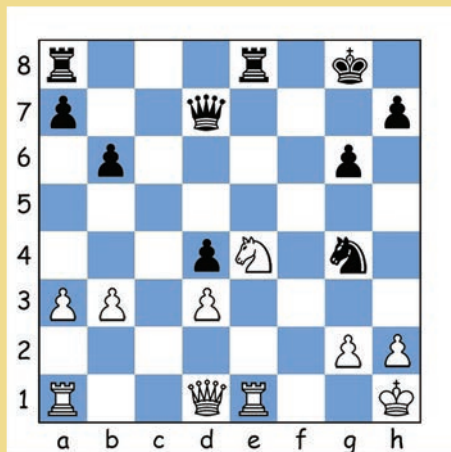
EJERCICIO 9.
Juegan las blancas.
Ayuda: el alfil negro de g7 impide dos mates en la columna h.



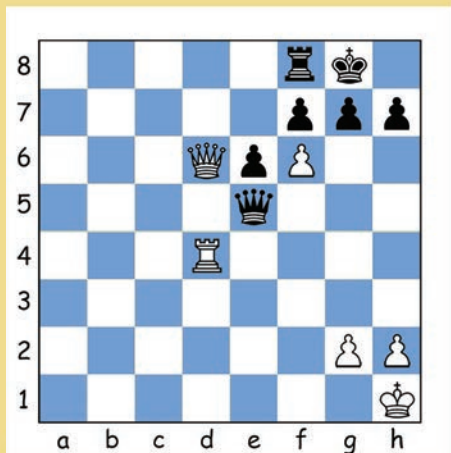
EJERCICIO 10. Juegan las blancas.
Ayuda: ¡hay dos mates que amenazan al rey negro y ambos los evita el alfil!

LA DESTRUCCIÓN DE LA DEFENSA

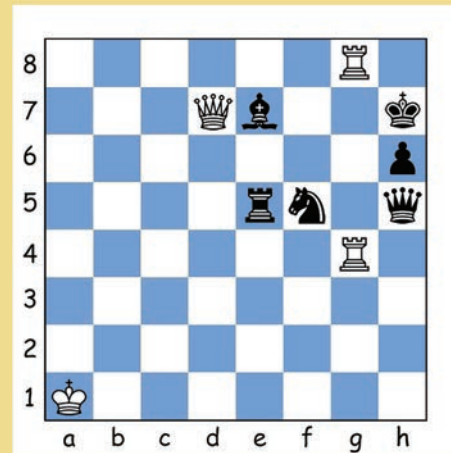
Es eliminar piezas adversarias con la intención de dar jaque mate al rey o conseguir mucha ventaja.



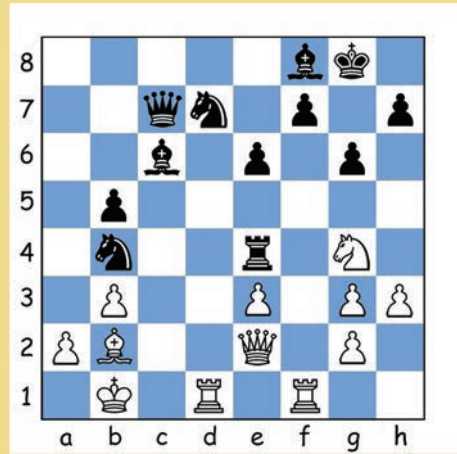
Juegan las blancas: El caballo de **g4** defiende a las negras de un jaque doble de caballo en **f6**. Las blancas juegan 1.Dxg4 y ganan pieza porque si las negras responden 1...Dxg4, se produce el doble 2.Cf6+.



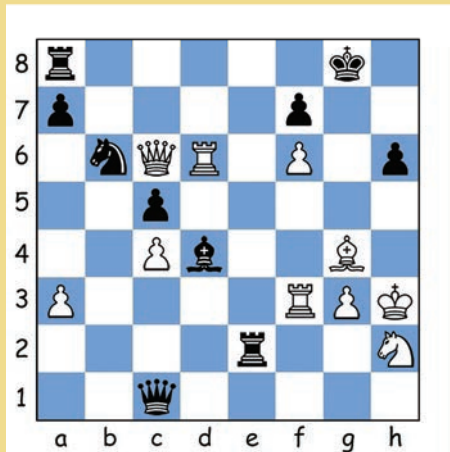
EJERCICIO 11. Juegan las blancas. Ayuda: el rey negro está muy encerrado en la fila 8.



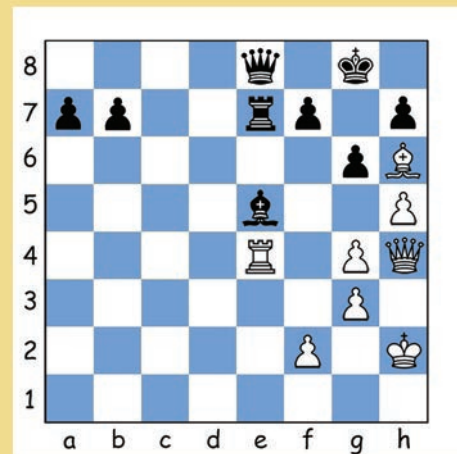
EJERCICIO 12. Juegan las blancas. Ayuda: la jugada T(4)g7 sería mate si no estuviera el caballo de f5.



EJERCICIO 13. Juegan las blancas. Ayuda: el caballo de **d7** está defendiendo a las negras de un jaque en **f6**.



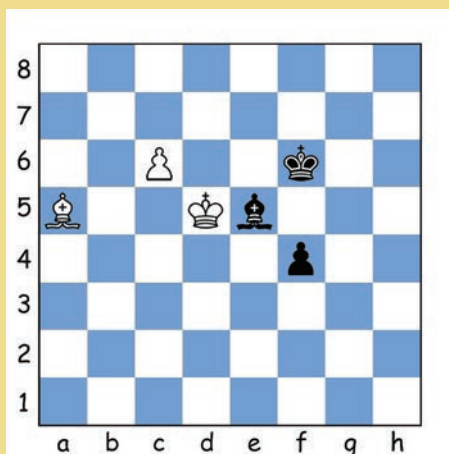
EJERCICIO 14. Juegan las blancas. Ayuda: ¡ay, ay, ay, que si no estuviera la torre de **a8** la torre blanca podría dar un jaque en **d8** y entonces...



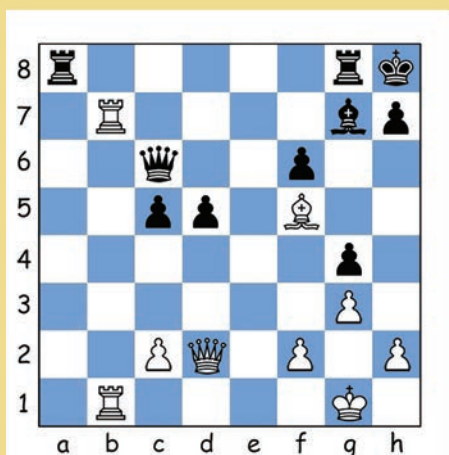
EJERCICIO 15. Juegan las blancas. Ayuda: el alfil es una buena pieza defensora...

LA DESVIACIÓN

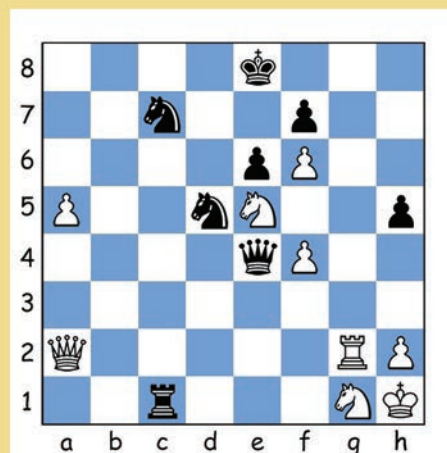
Se produce cuando el ataque se realiza distraiendo a una pieza rival de una tarea defensiva (se desvía).



Juegan las blancas: El peón no puede avanzar a **c7** porque el alfil de **e5** lo capturaría. Con **1.Ac3**, las blancas desvían al alfil de la defensa de **c7** y así el peón corona.



EJERCICIO 16. Juegan las blancas. Ayuda: si pudiéramos distraer al alfil de **g7** llevándolo a otro sitio la torre daría mate en **h7**.



EJERCICIO 17. Juegan las blancas. Ayuda: Si pudiéramos distraer a la dama quitándola de **e4**, la torre de **g2** no estaría clavada y ¡mate en **g8**!