

Juegos con varias piezas

En los juegos anteriores, en los que sólo una pieza era protagonista exclusiva de la partida, tenemos como una de las premisas esenciales del juego el conocer y dominar los movimientos de esa única pieza.

Si bien cualquiera de estos juegos pueden ser jugados en cualquier momento, y el docente puede a su vez inducir a jugar en ese marco con premisas mucho más amplias que la de simplemente conocer el movimiento de las piezas, evidentemente nos brindan la facilidad de que no necesitamos explicar muchas reglas, ni dominar visualmente el movimiento de muchas figuras para poder entrelazarnos en una inquietante partida.

Los juegos que presento a continuación en cambio, utilizan más de una figura, aunque no necesariamente son parte de un “escalón superior” en el aprendizaje del juego: nada más alejado a esta manera de pensar la didáctica del ajedrez, que tiene en realidad mucho más que ver con el vínculo particular que se establezca entre el juego y cada jugador, y que está regido por identificaciones siempre subjetivas, que determinan procesos siempre diversos de apropiación del juego.

Simplemente se tratan de propuestas diferentes a las que conocimos en las páginas precedentes, clasificadas así por una necesidad más editorial que pedagógica –aunque sí, en algunos casos esta lógica tendrá su razón de ser, en especial en los casos de los preescolares, cuyas aproximaciones a estas complejidades son claramente más lentas y progresivas-.

Hecha esta simple aclaración, introduzcámonos de lleno en los juegos, que cada vez se van poniendo más intensos y divertidos...

Ta Te Drez



El Ta Te Drez es quizá –o al menos lo es dentro de mi historia personal en el ajedrez escolar- el “padre” de los juegos pre ajedrecísticos.

Recuerdo cuando en los primeros Congresos de profesores a los que asistí, allá por principios de la década del '90, hablábamos de la necesidad de implementar estos juegos, “como el Ta Te Drez, y todos esos...”, o “esos juegos tipo Ta Te Drez”...

¡¡Pero nunca escuché nombrar un segundo juego por ese entonces!!

Pero bueno, más allá de su simpleza, y de lo difícil que resulta concluir una partida de Ta Te Drez, este jueguito operó como un disparador de la imaginación de muchos profes, y desde mi propio relato puedo decir que de una generación completa.

El juego en sí es muy simple: en un tablero de 3 x 3, se trata de jugar al Ta Te Ti con las piezas de ajedrez, respetando claro está sus formas de movimiento sobre el tablero.

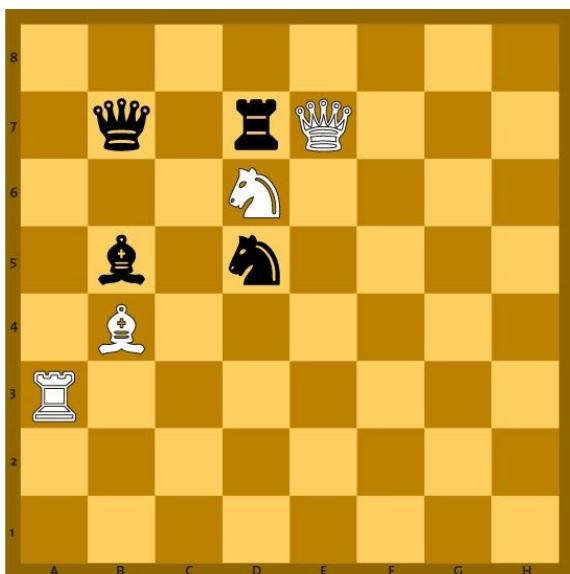
Naturalmente el tablero comienza vacío, y las piezas se van colocando alternativamente entre los dos jugadores.

Las piezas que se utilicen pueden variar, y hasta se pueden usar configuraciones distintas para los dos bandos (rey + torre + alfil vs dama + 2 caballos, por ejemplo), lo que le otorga un mayor dinamismo y lo hace más divertido.

Una regla que alguna vez utilicé, es que quien comienza no puede poner una pieza en el centro del tablero en la primer movida.

Algunas discusiones, o algunos descubrimientos interesantes, pueden ser: ¿Dónde no conviene poner el caballo en la primera jugada? O lo que es lo mismo: ¿Qué pieza NUNCA debemos poner en el centro? Otra pregunta interesante podría ser: ¿Es bueno o malo jugar con los dos alfiles? Para luego concluir que jugando de esta manera, hay menos chances de ganar ¡¡Ya que no podremos hacer “Ta Te Drez” en diagonal!!

4 en Línea



Las blancas mueven 1. De3! y ganan, ya que 2. Dc5 es inevitable. En cambio 1. Tc3? falla por 1.. Ac4!

Este juego lo conocí gracias a la inmensa colección de recursos lúdicos que nos mostrará en más de una oportunidad el profesor Héctor Canteros, acerca de quien ya les he comentado en el capítulo anterior.

Se trata de una variante del Ta Te Drez, pero que le otorga una dificultad creciente y un enorme dinamismo al mismo tiempo.

El ‘4 en Línea’ se juega sobre un tablero de ajedrez común, de 8 x 8, y naturalmente, con cuatro piezas por bando.

Al igual que en el ‘Ta Te Drez’, el tablero comienza vacío y ambos jugadores incorporan piezas a su turno.

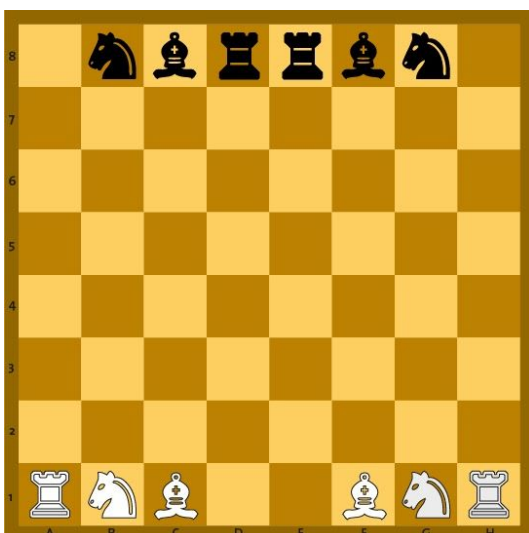
Una de las diferencias con el juego anterior es que se incorpora una cuarta manera de ganar, además de las tres posibilidades tradicionales (línea horizontal, vertical o diagonal): si las piezas forman un “cuadrado” en cuatro casillas contiguas, también ganan el juego.

A través de este juego hay muchas cosas interesantes que podemos pensar también. Y más aún, si lo hacemos en comparación de algunos valores que pudimos establecer con el ‘Ta Te Drez’. Por ejemplo: ¿Sigue siendo desventajoso colocar un caballo en el centro? ¿Cuál es la pieza que mejores oportunidades nos brinda para hacer jugadas? ¿Era tan evidente en el ‘Ta Te Drez’ que la dama es mucho mejor que las demás? ¿Por qué?

Allí podremos intentar establecer algunas conclusiones de tipo “relativistas”: no sólo es la movilidad de las piezas lo que determina su valor, sino también el contexto (espacio del tablero) en el que se desempeñan. Porque por ejemplo, la igualdad teórica de fuerzas de un caballo y un alfil... ¿se mantendría estable en un tablero de damas (10 x 10)? ¿Y en uno de 20 x 20? ¿Y qué sucedería con relación a su equilibrio teórico de fuerzas si el tablero fuese de 5x5?

Como creo que se puede apreciar, el juego tiene un valor en sí mismo desde las posibilidades tácticas y estratégicas que brinda en un marco de sencillez, y también desde las posibilidades que nos abre a la hora de reflexionar colectivamente.

Un juego muy sencillo, para empezar



En ánimo de comenzar a mover un poco las piezas -y fundamentalmente si se trata de niños muy pequeños, que necesitan una mayor gradualidad en el acceso a la complejidad del ajedrez en su conjunto- este es un primer juego “ajedrecístico” que le imprime dinámica y una primera comprensión de la lucha sobre las 64 casillas a estos primeros pasos.

El juego es muy sencillo y se trata de una partida de ajedrez de realidad simplificada. No hay peones sobre el tablero –que son las piezas más complejas de aprender a mover,

por la gran cantidad de componentes reglamentarios que posee su movimiento- y

tampoco hay reyes, lo que evita las complicaciones que devienen del jaque, el mate, el ahogado, la jugada ilegal...

Entonces torres, caballos y alfiles arman una verdadera fiesta sobre el tablero. Como muestra la posición, las torres negras se redireccionan a la posición que deberían ocupar el rey y la dama, quienes les “prestan” sus casitas para que no sean comidas por las torres blancas en el primer movimiento.

Y a partir de allí comenzamos a jugar, poniendo como objetivo por ejemplo el de comer cuatro piezas adversarias.... ¡O comerlas todas, da igual! Lo importante es que los chicos jueguen, metan la mano sobre el tablero, y comprendan el sentido de amenazar para después comer, o en el propio idioma infantil – un aliado que nunca debemos soslayar a la hora de comunicarnos con ellos- primero “perseguir”, para luego atrapar a los adversarios.

Un primer paso interesante, ¿Verdad?

Blancanieves

Jugar es, como decía Graciela Scheines, hacer un “agujero” en la realidad, vaciarla de su sentido para crear un nuevo sentido, atravesar imaginariamente aquel agujero e introducirnos en ese mundo recreado, donde los jugadores se permiten resignificar los objetos con los que habitualmente convivimos, trabajamos, estudiamos, y hasta jugamos a otras cosas, en las cuales esos mismos objetos tienen otros significados.

Y pensando en esto, y en la idea del “Homo Narrans” que nos invita a pensar en un sujeto que se constituye humano a partir de ser no sólo como un ser hablado, sino además atravesado tanto por una historia como por sucesivas y concomitantes historias y relatos que van dando significado a su trama, y que ayudan también a construir un sentido a lo olvidado -voluntaria o involuntariamente-, y sobre todo a lo desconocido, y aún mucho más a lo fantaseado... en estos tópicos creo que se asienta el poder, la potencia casi animal que en los niños -y también en los grandes- poseen y ejercen despóticamente los cuentos y relatos, y sus formas de expresión más elaboradas como el cine, las canciones, los poemas, el teatro...

Pero esta potencia no es sólo potencia en un sentido que se agota en sí misma: las historias tienen también la potencia de operar como el camino que las hadas tejen para invitarnos a pasar tras el espejo de Alicia, e involucrarnos colectivamente en un juego. Porque en verdad, el juego empieza con la palabra, y la palabra también es juego...

¿Adónde voy con todo esto? A otorgarle un sentido menos “naif”, mucho más relevante, a la “inocente” utilización del simbolismo del cuento de Blancanieves para

graficar la lucha de los peones por coronar y “rescatar” a su madre de las garras de los brujos personificados en las piezas negras. No se trata simplemente de extraer la imagen exterior del cuento para asimilarla a un juego particular, sino más bien de generar una atmósfera de fantasía, una atmósfera lúdica que nos envuelva y nos transporte hacia el juego mismo.



Contar el cuento, no el cuento de Blancanieves, sino todas las peripecias que ésta había pasado al ser capturada por los brujos, que se burlaban ácidamente del destino de los peones y de su madre, desafiantes, mientras los pequeñuelos juntaban valor y se daban ánimo para intentar

una hazaña basada en el poder de lo colectivo, en la concentración, en el deseo, en la necesidad, en el amor...

Las variaciones que pueden hacerse sobre el juego son muchas, y de acuerdo a los conocimientos previos de los jugadores se pueden proponer partidas equilibradas o desequilibradas desde el punto de vista del material, como manera de equilibrar también oportunidades y mantener viva la “tensión lúdica”.

Una opción que manejo a menudo es la de que los niños mismos elijan la configuración que prefieran, respetando sólo la consigna de que ambos equipos tengan el mismo valor material –en el supuesto de que se presuman niveles equilibrados de juego-. Incluso los peones –como ya vimos en el juego “Brecha” en el capítulo anterior- no tienen por qué limitarse al número de 8, pudiendo por ejemplo utilizarse la primera fila para incluir más peones en la cantidad que se quiera.

Y lógicamente, surgen muchas cosas como para pensar juntos.... 5 peones son “iguales” a una torre. ¿Seguro? Si inician la partida todos en la segunda fila, ¿podrán vencer a la torre? ¿Y si empiezan todos en la cuarta? Si los peones están en séptima, ¿siguen valiendo cada uno una quinta parte de lo que vale una torre? Y si arrancan en tercera fila, ¿es mejor o peor para los peones? ¿O es indistinto?

También comienzan a verse innumerables ideas tácticas y estratégicas: el ataque múltiple, las “fourchettes” de los peones, el ataque por la espalda de la torre, el bloqueo, y hasta el zugzwang puede ser un tema que, reducido a su mínima complejidad, pueda ser puesto de manifiesto.

Estas temáticas, junto a muchísimas otras que puedan aparecer, sugiero tratarlas más como una consecuencia de lo que pasó –e incluso, de lo que pudo haber pasado- en los

juegos reales de los niños. Situaciones que una vez debatidas, explicadas y trabajadas puedan incluso generar algún tipo de registro, en una cartelera del salón por ejemplo, generando una “teoría colectiva”, que no fue otra cosa que el resultado de la experiencia realmente acumulada por ese grupo humano, iluminada por la reflexión y guiada por un docente.

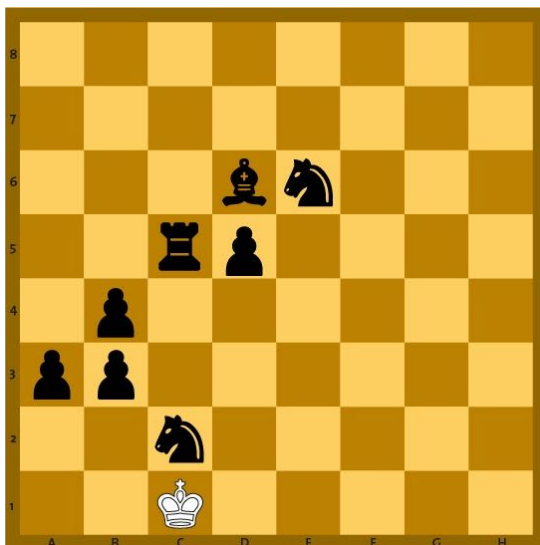
Laberintos dobles y con coronación

¡¡Otra vez laberintos!!

Sí, pero esta vez hay dobles, y con otro tipo de complicaciones...

Estos juegos –en realidad mitad juegos, mitad ejercicios- tienen muchas maneras diversas de ser presentados, a partir de las cuales también se pueden imaginar muchas otras nuevas.

Una de ellas, la que muestro a continuación, fue magistralmente utilizada como material didáctico para trabajar incluso complejos temas tácticos de una manera absolutamente desafiante y creativa, por Bruce Albertson en los dos tomos de su libro “Chess Mazes” (“Laberintos de Ajedrez”), editado hasta donde yo sé en idioma inglés por Rusell Enterprises, en una producción de Chesscafe.com, y que realmente les recomiendo leer.



El desafío tiene enormes similitudes con los “Laberintos con enemigos” que vimos en el Capítulo anterior, aunque con algunas diferencias.

Primero, en aquel juego todas las piezas que había sobre el tablero eran la misma figura, lo cual –además de implicar una menor exigencia en cuanto a lo atencional- impedía que la pieza que recorría el Laberinto pudiera atraparlas, ya que de ponerse a tiro de cualquier enemigo este la atraparía primero.

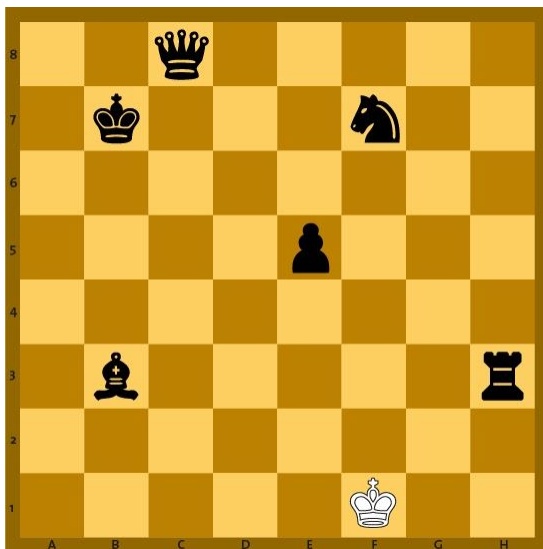
Por el contrario, en este juego el “oponente” cuenta con piezas diferentes a la que recorre el Laberinto, y es la “causa” de ésta el atraparlas a todas, pero recordando que éstas se encuentran inmovilizadas en sus casillas pero desde allí pueden “disparar” al adversario.

Por eso, la primer tarea a la que debe abocarse el jugador es a la de descubrir los “encadenamientos” defensivos de las piezas adversarias. Y una vez descubiertos éstos, identificar cuál es el “primer eslabón” de esa cadena defensiva, aquel que está indefenso y por el cual podemos comenzar a comer una tras otra.

En el ejemplo que muestro aquí, claramente el primer eslabón es el caballo de e6, hasta quien llegará el rey blanco en su recorrida siguiendo luego por el alfil y después la torre de c5, la que una vez desaparecidos los dos primeros ya habrá quedado desprotegida.

El camino completo del rey sería entonces: $d2 - e2 - f3 - g4 - f5 - e6 - d6 - c5 - d5 - c4 - b3 - c2 - b3 - b4 - a3...$ ¡¡Ufffff!!

Una manera de jugar puede consistir en armar grupos que descubran caminos en diferentes mesas, que pueden señalar por ejemplo con cartoncitos numerados, y ver cuál grupo resuelve más Laberintos en el tiempo de la clase.



Pero además, como corolario del proceso analítico colectivo que pudo habernos llevado en algún momento a “descubrir” la idea de las “cadenas de piezas”, podemos jugar a armar nosotros cadenas con determinadas piezas. Y desde allí también descubrir que pueden formarse cadenas abiertas –como la que vimos en el ejemplo anterior- o cadenas cerradas, donde por ejemplo la última pieza defienda a la primera –o mejor dicho, la que nosotros hayamos identificado como “última”, ya que por la circularidad de la situación ¡No

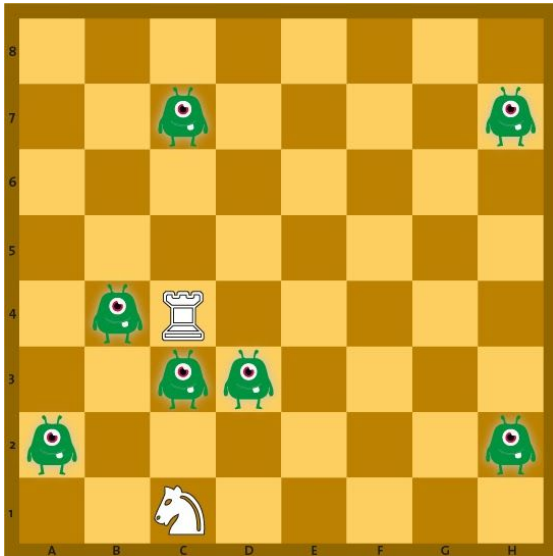
hay primeras ni últimas!-.

Aquí un ejemplo... ¡Y muchas preguntas!

¿Pueden armar una cadena cerrada en la que todas las piezas sean diferentes entre sí, y cada una defienda solo a una? ¿Cuál es la cadena cerrada más corta que se puede armar? ¿Cuál la más corta de piezas de piezas diferentes entre sí?

Laberintos “dobles”

Otra opción que podemos presentar, y que conocí a través de un sitio web que ya no se encuentra disponible, es el de plantear “Laberintos dobles”.



¡¡Invasión extraterrestre!!

Las blancas tienen que capturar a todos los marcianitos en siete movimientos. ¿Cómo pueden hacerlo?

En este caso son dos las piezas que tienen la tarea de exterminar a los invasores, pero deben hacerlo en un número exacto de movimientos. ¡Y por supuesto, hay opciones que nos pueden confundir!

En este primer ejemplo, la torre y el caballo blancos tienen la tarea de liberar al planeta de una invasión marciana en sólo siete jugadas. ¿Cómo lograrlo?

Para razonarlo, quizá el método más simple sea el de buscar cuáles son los marcianitos que puede capturar el caballo –que cuenta con menos opciones- y ver luego si lo que resta puede ser recolectado por la torre. Así, una solución posible –ya que hay otras- es la de

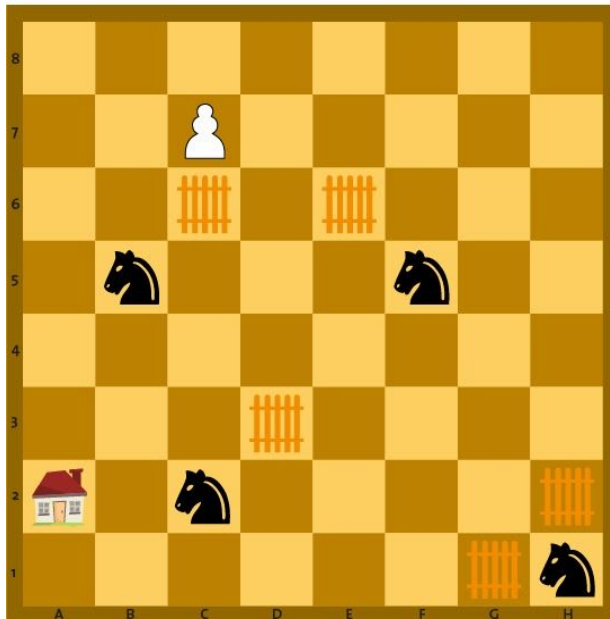
capturar con el caballo en *d3*, *b4* y *a2* (¡y podemos seguir hasta *c3*!), y el resto... ¡Tarea para la torre!

Y aquí quiero aprovechar la oportunidad para referirme a esta cuestión de las situaciones problemáticas cuya solución no es única: mientras esa pluralidad de soluciones –pienso- no deteriore el problema al límite de hacerlo muy pobre como desafío, estas soluciones alternativas nos brindan la oportunidad de promover la escucha hacia el otro, el abrirse hacia nuevos caminos diversos de la idea original, que en la mayor parte de los casos –incluso en los de los problemas con soluciones “únicas”- operan como obstáculos del pensamiento, obturando la posibilidad de explorar otras posibilidades.

Por supuesto, y más allá de esta digresión, es claro que este tipo de problemas pueden presentarse con soluciones únicas. Y también se pueden complejizar incorporando la consigna de que el caballo captura 2 y la torre 5, por ejemplo. Y en este caso, en el ejemplo ¡La solución sí excluye otras variantes! (**Cd3 – b4; Tc3 – c7 – h7 – h2 – a2**)

Veremos otros ejemplos en las “Situaciones Problemáticas” del presente capítulo.

Laberintos con coronación



Los caballos negros disparan pero no se mueven:
¿Qué pieza elegirías para capturar más rápido
a los caballos congelados y luego llegar a casa?
¡Corona y decide!

Ésta muy buena idea la tomo de los hermosos libros de trabajo la ajedrecista checa Martina Korenova produjo para su “Escuelita de piezas” de Praga, bajo el nombre de “Figurkova Sockolicha”, una experiencia didáctica que, además, bien merece la pena ser conocida.

La idea de Martina –no puedo aseverar que en realidad sea una idea original de ella, pero al menos de ella la conocí- es muy sencilla. Tan sencilla como desafiante y poderosa didácticamente.

Se trata de recorrer un laberinto, capturando objetos, o logrando cualquiera de las metas que nos proponíamos en los previamente vistos, pero teniendo que decidir previamente con que pieza nos convendrá hacerlo.

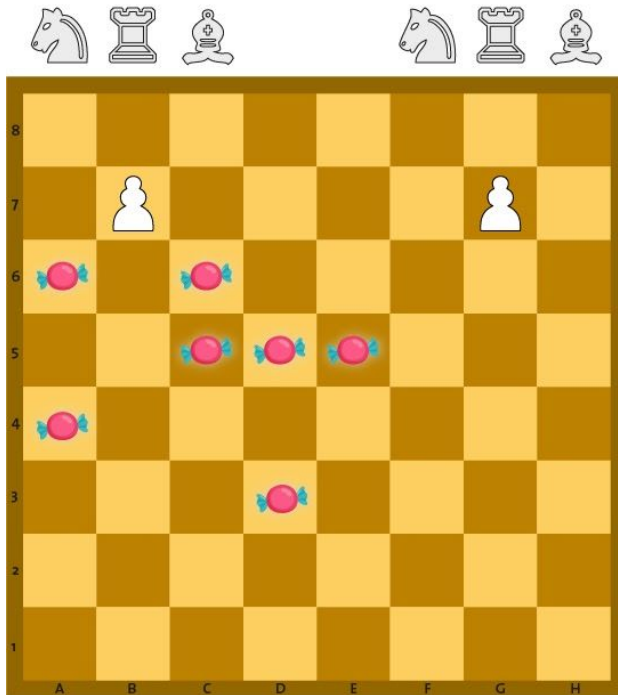
En el caso del diagrama, por ejemplo, el decidirse por el alfil es una simple cuestión de eliminación de opciones imposibles: de las tres posibilidades que se nos ofrecen, el caballo nunca podrá capturar a los caballos negros, ya que para hacerlo deberá ubicarse en casillas amenazadas por estos y será atrapado antes. Y la torre parecería que podría cumplir todos los objetivos muy eficientemente, pero en seguida advertimos que jamás alcanzará al caballo de *h1*.

El alfil finalmente, demorará una vez aparecido 12 jugadas –y hay más de un modo para lograrlo- para cumplir todos los objetivos. Parecen muchas, pero evidentemente... ¡¡Es la única posibilidad de ganar!!

Tangencialmente además, este juego nos permite abordar temas como el de promoción menor ya que es evidente que no se trata de coronar la pieza que *casi* siempre es la más eficiente, sino de pensar cuál será la más eficiente en la posición concreta. Y al mismo tiempo se pueden vislumbrar otras ideas estratégicas, como las columnas, filas y diagonales abiertas y cerradas, y las ventajas y desventajas de cada una de estas situaciones para cada pieza.

Laberintos dobles con coronación!

¡He aquí la conjunción de ambas ideas!



¿Qué pieza pedir en cada caso, dentro de las opciones que se nos ofrecen? ¿Cómo recorreremos el laberinto luego para comer todos los caramelos, en igual número de movimientos?

En este tipo de problemas, la dificultad va a encontrarse determinada por la variedad de posibilidades que se ofrezcan, lo cual será indicador de la dificultad del desafío.

En el presente caso, es evidente que la torre está descartada en ambos casos, ya que no podrá luego de aparecer comerse a ningún

caramelo. Y en el caso del peón de *g7*, es naturalmente obligatorio coronar alfil para poder comer luego en *d5*...

¿Y qué hacemos con el peón de *b7*? Bueno, podemos pedir otro alfil, y con el comer en *e5*, pero... ¿Y luego? Vemos que el alfil de *g8* será incapaz de completar la faena, por lo que entonces su gemelo no es buen acompañante de aventuras el día de hoy.

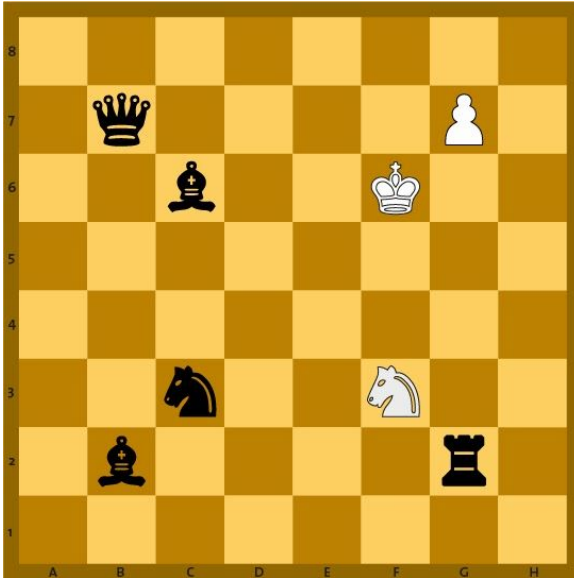
Por eso, será obligatorio pedir caballo y con él comernos los caramelos de casillas negras.

Y como el caballo tiene muchas jugadas posibles y no así el alfil, comencemos entonces por este último: **Ad5, c6, a4**. Lo que queda, deberá ser entonces para el caballo: **Ca6, c5, d3, e5**... ¡¡Perfecto!!

¡Se trata de un ejemplo sencillo, sobre una idea que puede ser agudizada tanto como sea necesario!

Elba o Santa Elena

Este juego – ejercicio, se encuentra publicado con este nombre en el muy interesante libro de Máximo Borrell –bastante conocido, por cierto- “Ajedrez brillante”, que el autor publicara en 1975.



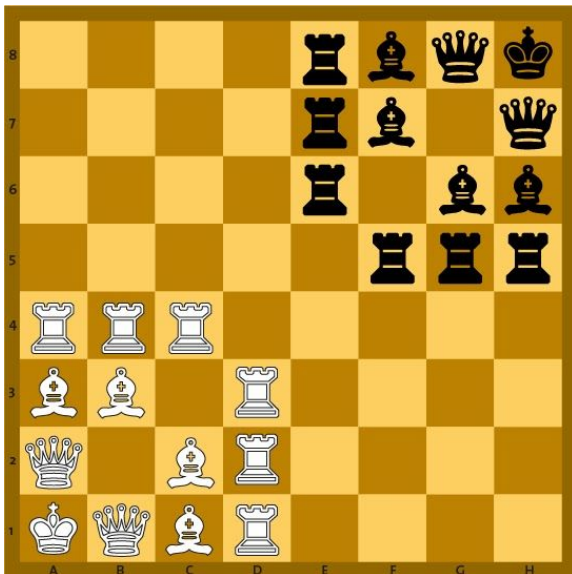
La idea del juego es intentar escapar con el rey blanco, que representa a Napoleón, de la prisión delimitada por el peón blanco de g7, la torre de g2, la dama de b7 y el alfil de b2. Ninguna de estas cuatro piezas puede moverse.

El rey entonces maniobrará con la ayuda de su caballo para alcanzar las columnas b o g o las filas 2 o 7, con lo que habrá ganado el juego.

El alfil de c6 y el caballo negro, serán los que se muevan intentando impedir la marcha del rey blanco, que por supuesto tampoco puede caer en jaque por parte de las piezas negras inmóviles.

El rey tiene 20 jugadas de plazo para alcanzar Elba. En caso de no lograrlo –o por supuesto, de recibir mate-, perderá y morirá en la isla de Santa Elena....

Ajedrez Esquinado (Corner Chess)



Este juego fue presentado por el norteamericano Derek Nalls, y se encuentra –junto a su versión en tablero de 10 x 10, que agrega más torres y más alfiles, y que resulta más preciso según su autor-, en el libro de las Variantes del Ajedrez (“Chess Variants”).

Hay dos maneras diferentes de jugarlo, según consta en el libro de Juan Diego Sánchez Torres, “Ajedrez para el Aula”: en la primera, el rey está inmóvil en su casilla; en la segunda, adquiere los movimientos normales de un rey común de ajedrez.

El juego tiene el interés de que sólo hace partícipes a las piezas de movimientos rectilíneos, y produce una lucha muy intensa sin necesidad de incluir a los peones. Incluso, resulta un juego atractivo tanto para niños que están dando sus primeros pasos como para jugadores más avanzados: cada uno desde su comprensión de lo que sucede en el tablero, y su capacidad de planificación y ejecución táctica, encontrará muy atractivos motivos de lucha sobre las 64 casillas...

Por otro lado, sugiero dos variantes adicionales, en particular para quienes recién se están familiarizando con el ajedrez. Primeramente, permitir la captura del rey en lugar de exigir el jaque mate, algo que atraviesa varias propuestas que hago a lo largo de estas páginas. Y por otra parte, me resulta interesante la posibilidad de jugarlo con dados –según el número que salga es la pieza que se debe mover-, o con cartas con idéntica finalidad. No cuento mucho más al respecto porque todos los detalles de estas formas de jugar podrán verlos en el capítulo siguiente, en el apartado “Ajedrez con cartas”.

También puede utilizarse este juego combinado con otras variantes del ajedrez tradicional, como el pasapiezas por ejemplo, cuya descripción también se presentará un poco más adelante (Ver Capítulo “¡Juegos más complicados!”).

Este simple juego –pero no tan evidente como para ser intuitivamente imaginado– contiene una gran riqueza de posibilidades para analizar colectivamente, por el alto poder de fuego de las piezas que participan y que se encuentran en una situación de total apertura de la posición, sin peones que limiten sus ágiles marchas: clavadas, dobles, rayos X y descubiertas, estarán presentes de un modo crudo y permanente, y explicitarlos y socializar su existencia será una tarea mucho más sencilla aún que durante las partidas de ajedrez tradicional.

¿Qué nos enseñan estos juegos?

Aunque estos juegos tienen una lógica diferente a la del ajedrez tradicional, también es cierto que involucran una gran cantidad de conceptos que luego nos permitirán afrontar la lucha ajedrecística con una visión más amplia y flexible.

Al incorporar a las diversas figuras trabajando en conjunto, y al incluir también la idea de la temporalidad alternada, aparecen dos facetas claves del pensamiento ajedrecístico:

- La cooperación de fuerzas, por un lado, y
- La “intersubjetividad” por el otro

El primero de estos conceptos implica el atender de manera simultánea a la acción coordinada de varias figuras que se desplazan de manera diversa –con la complejidad que ello conlleva- e incluir la noción de trabajo en equipo dentro de la planificación de las acciones.

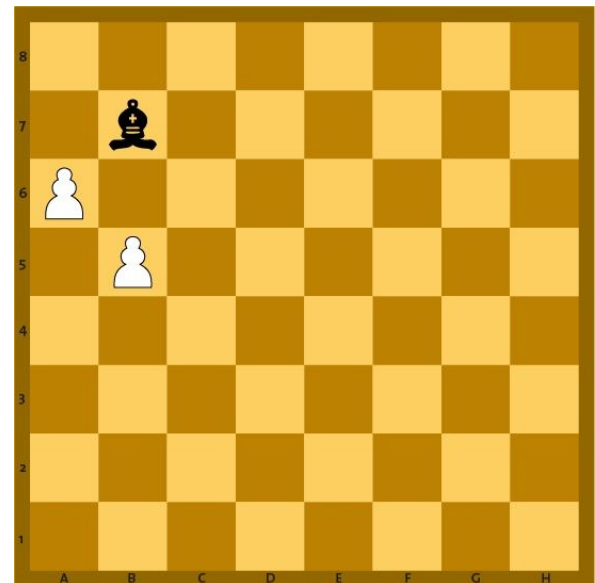
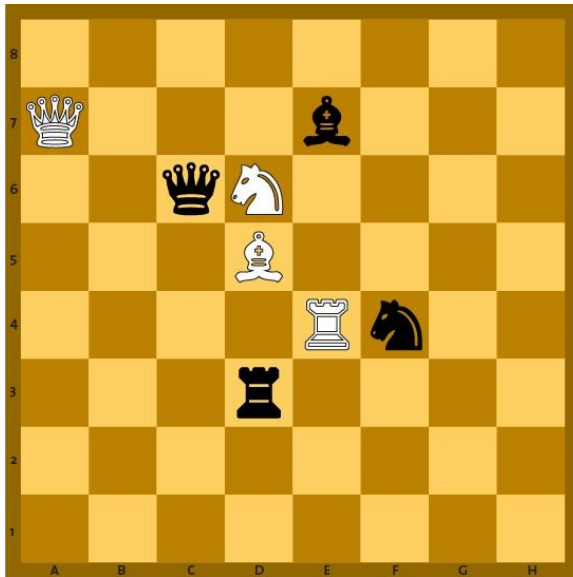
El segundo, más complejo aún, implica desarrollar la capacidad de anticiparse a los planes adversarios y de contemplarlos dentro de nuestra propia planificación.

Las dificultades devenidas de estas dos maneras de pensar subrayan la importancia de introducirnos a ellos desde estas alternativas lúdicas que presentan escenarios más simplificados y manejables que los que ofrece una partida de ajedrez tradicional.

A lo largo de este recorrido lúdico, pasamos por conceptos de visión inmediata, valor de las piezas, maniobras de coronación, bloqueo y desbloqueo, defensa, doble amenaza, análisis de variantes.... Cualquier parecido con el ajedrez, ¡¡NO ES pura coincidencia!!

Situaciones Problemáticas

¡Análisis Profundo!

**1- 4 en Línea**

¡¡Juegan blancas y ganan!!

Las blancas están mejor coordinadas, y las dos piezas en la columna d nos dan la pauta de que tenemos chances de intentar algo concreto.

¿Puedes encontrar la secuencia ganadora?

2- Blancanieves

Juegan las negras

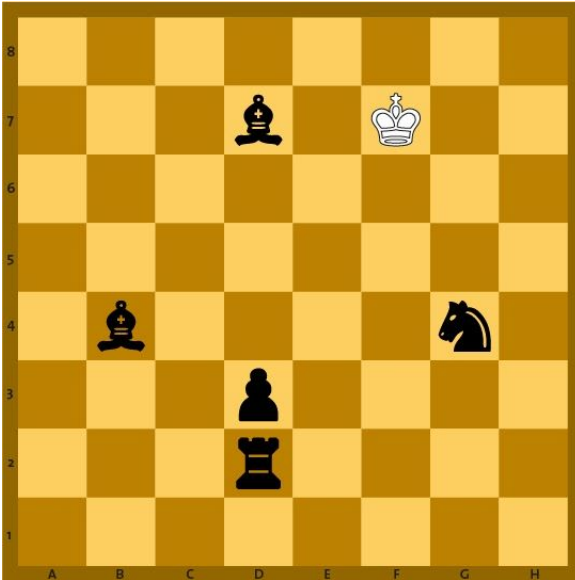
Las blancas acaban de avanzar peligrosamente su peón hasta a6, y da la sensación de que llevan la mejor parte.

Sin embargo, las negras tienen una manera de detener y capturar a los dos peones.

¿Qué deben mover, y por qué?

3- Chess Mazes

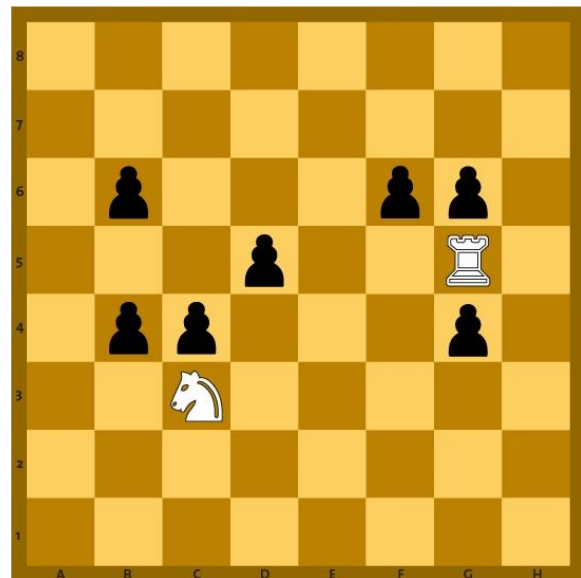
¿Puedes encontrar un camino para que el rey blanco atrape a las inmóviles piezas negras sin ponerse nunca en jaque?



4- Laberintos dobles

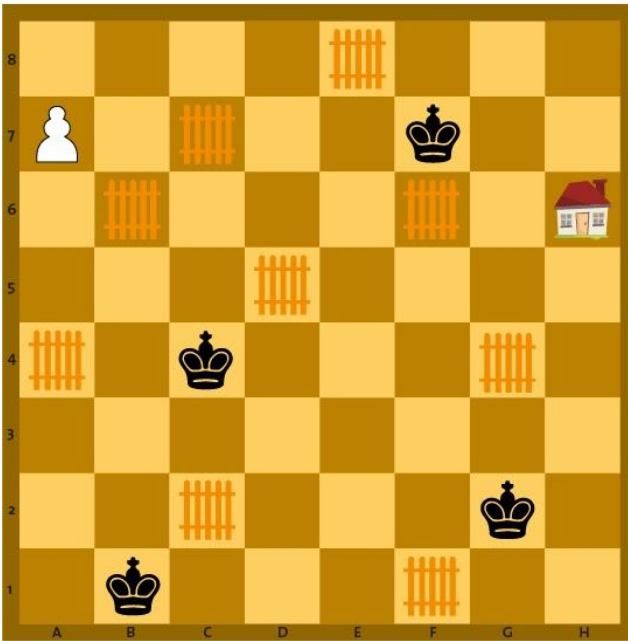
Se trata de capturar los siete peones en siete movidas, pero haciendo cuatro con la torre y tres con el caballo.

¿Podrás lograrlo?





5- Laberintos con coronación

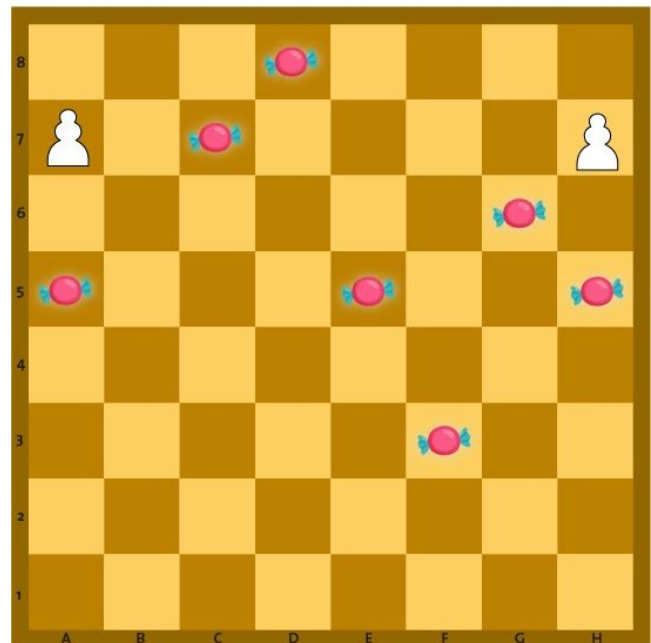


Las blancas coronan en su próxima jugada, y pueden optar por continuar con una de las tres piezas que se ofrecen en la parte superior del tablero.

¿Cuál elegirías para poder capturar a todos los reyes sin que ellos puedan comerte antes, y luego llegar a la casa sano y salvo?

6- Laberintos dobles con coronación

¿Qué piezas hay que coronar en cada caso, para luego poder comer los siete caramelos en siete movidas?



Soluciones

- 1- Las blancas juegan **1. Dd7!**, amenazando **2. Td4#**. Ante ello, las negras no pueden más que anticiparse con **1... Td4**, pero luego de **2. De6!** Ya no podrán evitar **3. Te5#**
 Fallaban tanto **1. Td4?** por **1... Dd7**, y también, después de la correcta **1. Dd7, Td4**, era mala **2. Te5** con idea de **3. De6**, por **2... Ce6**, que mantiene a las negras a flote.

- 2- La única jugada posible para ganar es la sorprendente **1... Ac8!!**, dejando bajo observancia al peón de a6, lo cual impide el avance del peón **b (2.b6, Axa6 3.b7, Axb7 -+)**.
 La única jugada blanca que no pierde de inmediato es **2.a7**, pero entonces el alfil retorna a su anterior ubicación (**2...Ab7**), y luego de **3.b6, Aa8** (o cualquier casilla de esa misma diagonal), los peones blancos serán comidos apenas avancen.

- 3- Hay muchos caminos, pero lo que es necesario descubrir es que debemos comenzar por comer el alfil de b4, ya que no tenemos rutas para llegar al de d7. Entonces, el camino ganador es: *g6 – g5- f4 – e4- d4- c4- b4- c3- d2- d3- d4- d5- d6- d7- e6- f5- g4*.

- 4- El caballo come en *d5, f6 y g4*, y luego la torre captura en *g6, b6, b4 y c4*.

- 5- La única elección posible es torre: si elegimos caballo, este quedará encerrado en el rincón, puesto que las dos casillas de salida están ocupadas por las vallas; y si elegimos alfil, nunca podremos llegar a la casa, pues está en una casilla de color opuesto.
 Un recorrido posible de la torre sería: *a8- d8- d7- f7- e7- e4- c4- b4- b1- d1- d2- g2- h2- h6*.

- 6- ¡Hay que coronar dos alfiles! Uno irá por casillas blancas, y capturará sucesivamente en *f3, h5 y g6*. El otro, que marchará por casillas negras, comerá en *e5, c7, a5 y d8*.