

Unidad 4

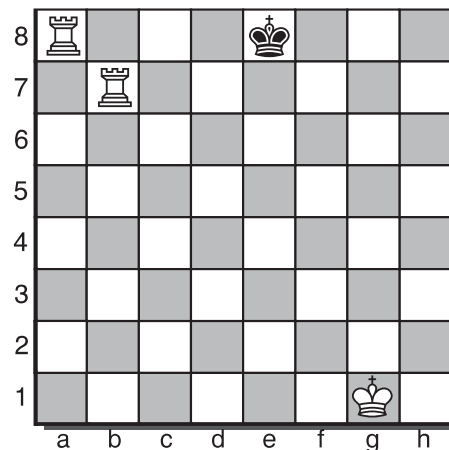
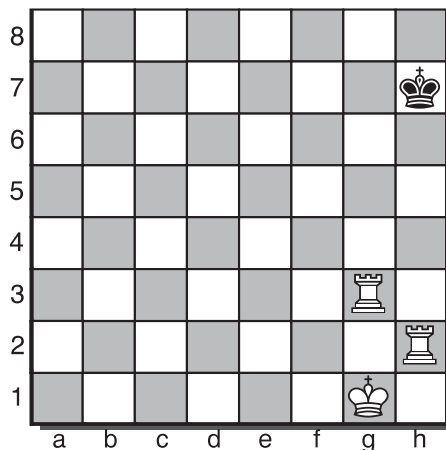
El mate de las dos torres (dos perros fieles y feroces)

En este capítulo aprenderás a dar mate a un rey solitario utilizando dos torres. Una forma muy fácil de terminar la partida es dando el mate de las dos torres. ¡Si aprendes cómo hacerlo te aseguramos que obtendrás muchísimas victorias!

Antes de ponerte a caminar debes saber hacia dónde vas.

Estas son las posiciones típicas a las que tenemos que llegar

Es importante que observes bien estos diagramas. La idea es que mientras una torre ataca al rey, la otra no le permite escapar, y hacia el otro lado está la pared, se acabó el tablero: es jaque mate.



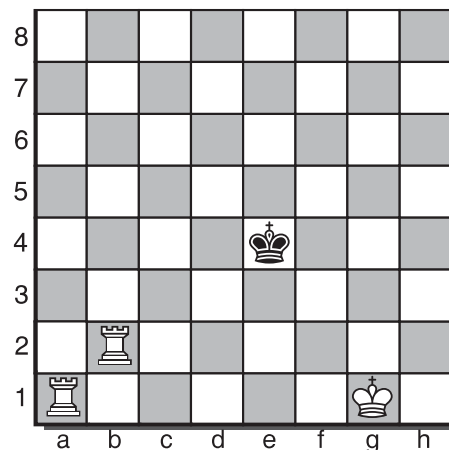
Primero elige hacia dónde quieres llevarlo

Lo primero es elegir en qué lado del tablero quieres encerrar al rey. Puede ser la **1ª** fila, la **8ª**, la columna **a** o la **h**, lo importante es que tengas claro hacia dónde te diriges y que no vayas de un lado a otro sin sentido.

Un primer intento

Ya sabemos que para ganar es necesario llevar al rey enemigo a un borde del tablero. Aquí jugamos con blancas. Elegimos llevar al rey negro a la **8ª** fila. Demos desde esta posición unos cuantos jaques para ver si logramos algo parecido a lo que acabamos de ver.

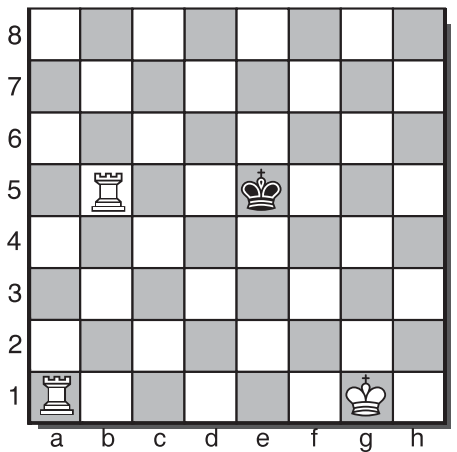
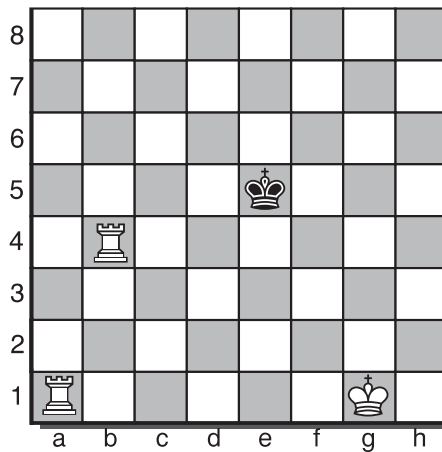
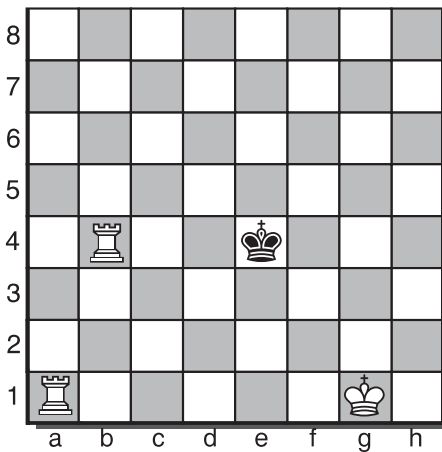
Posición inicial



1.Tb4 jaque

1...Re5

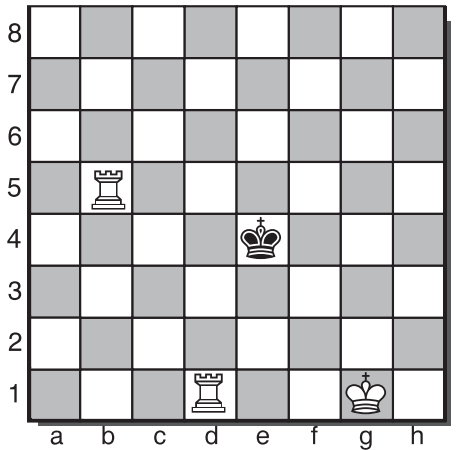
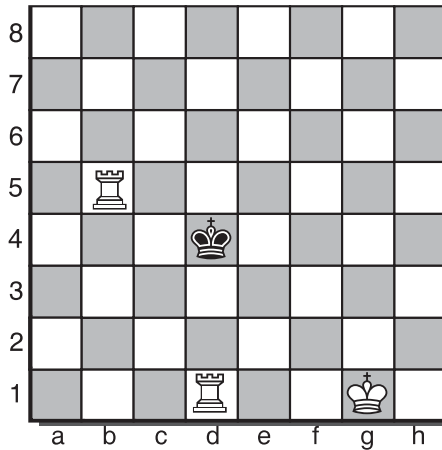
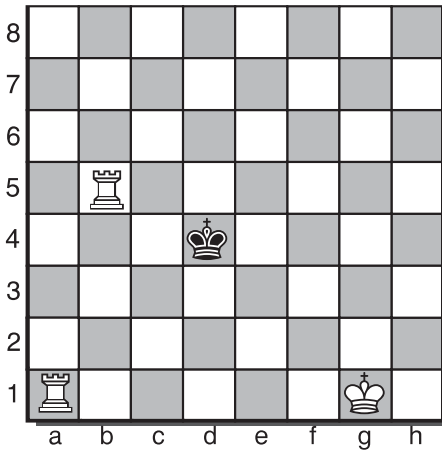
2.Tb5 jaque



2...Rd4

3.Td1 jaque

3...Re4



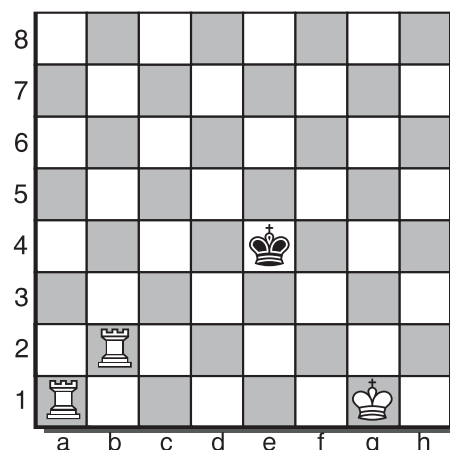
¡No progresamos nada! El rey negro sabe que lo mejor que puede hacer es quedarse por el centro del tablero, así que no se va a ir hacia un rincón solo, pero... ¡podemos obligarlo!

Dos perros fieles y feroces El trabajo en equipo

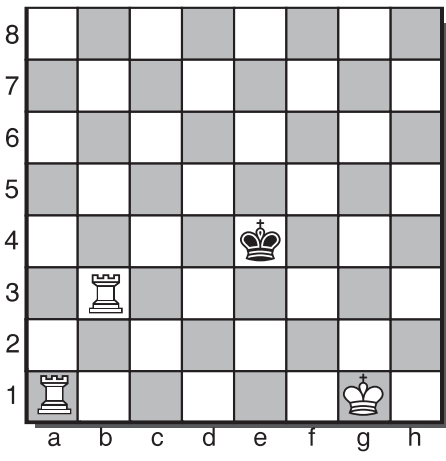
Para llevar al rey al mate, las torres deben trabajar juntas.

Puedes pensar que son dos perros guardianes, fieles y feroces, que persiguen a un ladrón y quieren arrinconarlo contra una pared con el fin de atraparlo. Mientras un perro se queda de guardia para que el ladrón no escape por ningún lado, el otro le muerde los pantalones y lo obliga a ir hacia la pared. Después cambian de tareas, el perro que lo mordió se queda de guardia y el otro lo muerde. Y así, uno de guardia y el otro que muerde, uno que muerde y el otro de guardia, hasta que el ladrón queda atrapado contra la pared.

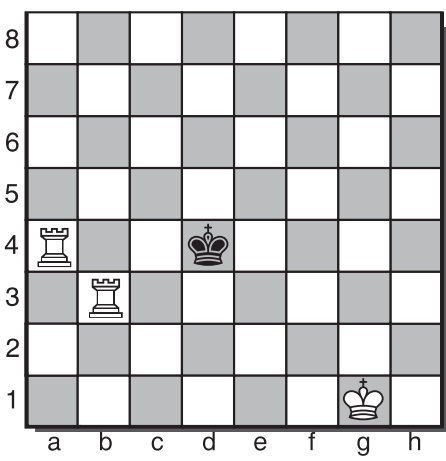
Esta es la posición. Juegan las blancas.



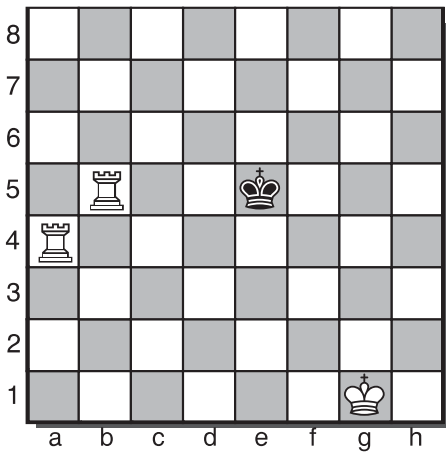
La torre de **b** se queda de guardia. **1.Tb3**



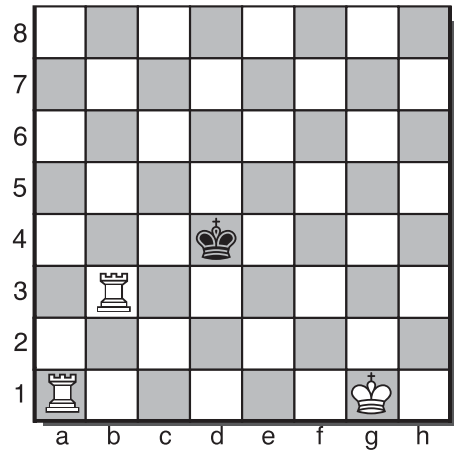
¡La torre de **a1** lo muerde! ¡jaque! **2.Ta4**



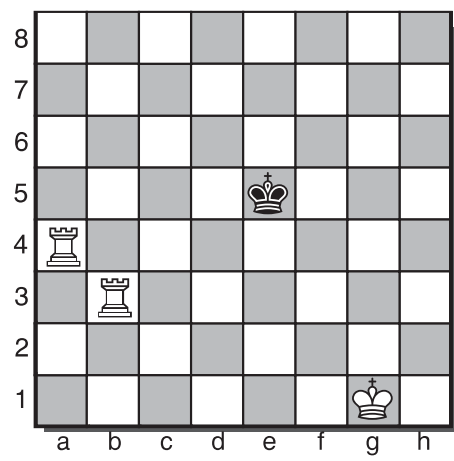
¡La torre que estaba de guardia ahora muerde!
3.Tb5 jaque



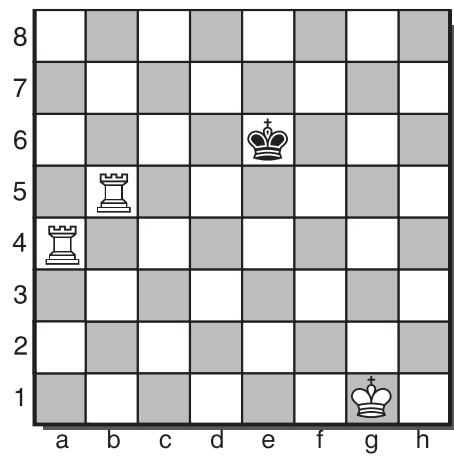
El rey negro mueve a **d4**. **1...Rd4**



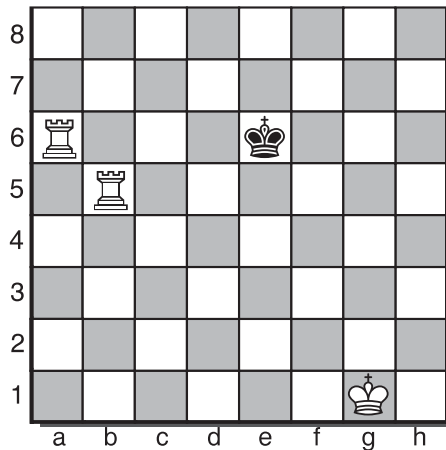
El rey negro intenta escapar. **2...Re5**



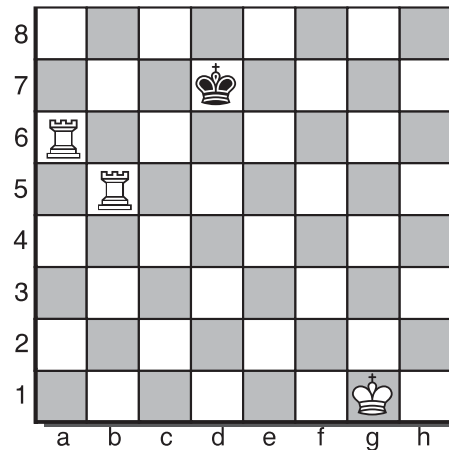
Y así las dos torres se van turnando para dar jaque al rey, sin dejar de pensar hacia dónde lo están llevando.
3...Re6 y se acerca a la **8ª** fila...



¡Otra vez jaque! **4.Ta6**

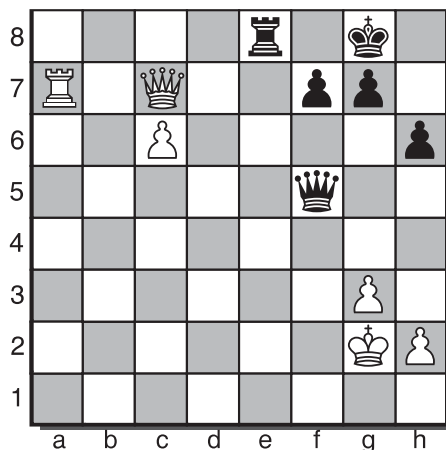
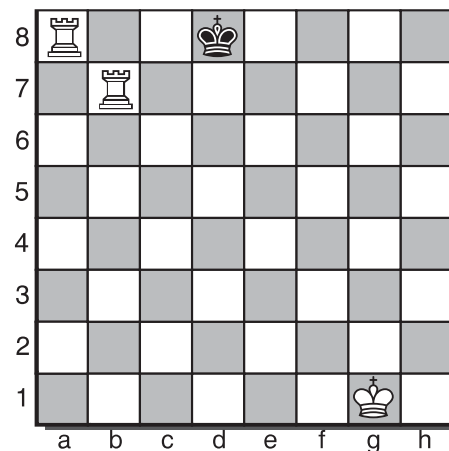
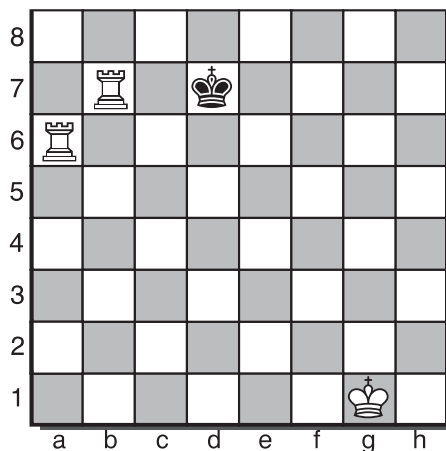


¡Casi encerrado! **4...Rd7**



Final del tablero... ¡final de la partida! **5.Tb7.**
El rey negro se va a **d8. 5...Rd8**

Y... ¡jaque mate!
6.Ta8



¡Ganarás muchas partidas!

Si ya has aprendido el mate de las dos torres, no pasará mucho tiempo antes de que comiences a utilizarlo como una forma fácil de definir partidas, es un camino sencillo y rápido para dar mate a un rey solitario.

Pronto descubrirás, además, que para aplicar estas ideas no es necesario que el tablero esté totalmente vacío (puede ocurrir que tengas que eludir a unos cuantos peones protectores), y que la poderosa dama, a veces, puede "trabajar" de torre.

Un ejemplo:

Juegan las negras.

1...
2.Rg1

Te2 jaque
Db1 jaque mate

Lo que has aprendido

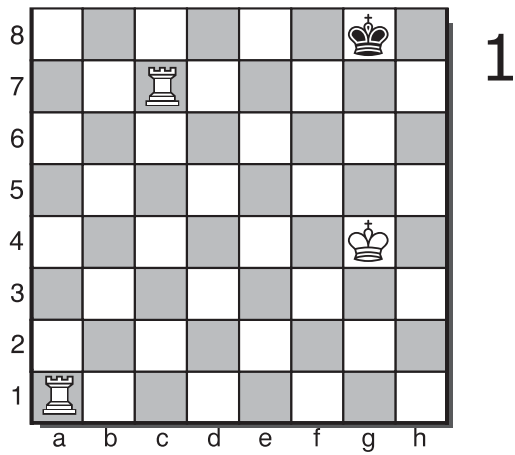
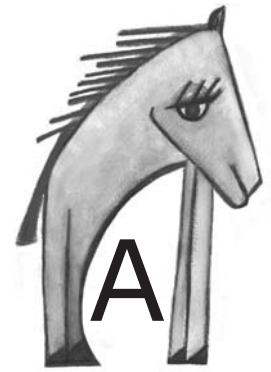
Antes de empezar la persecución recuerda elegir hacia dónde llevarás al rey rival. Las torres deben trabajar en equipo, una vez ataca una y otra vez vigila la otra.

Presta atención a estos importantes consejos:

- ✓ Si tu rey está en el camino de tus torres, sólo deberás moverlo para que no moleste. Aléjalo y... ¡que vea el espectáculo!
- ✓ Es muy posible que después de un jaque el rey negro escape acercándose a una de tus torres para comerla, o que el rey vigile la casilla que has elegido para tu torre y quiera capturarla... ¡De ninguna manera permitas que te coman una torre!, simplemente apártala lo más posible sin olvidar hacia dónde te estás dirigiendo y procurando que tus piezas no se estorben.

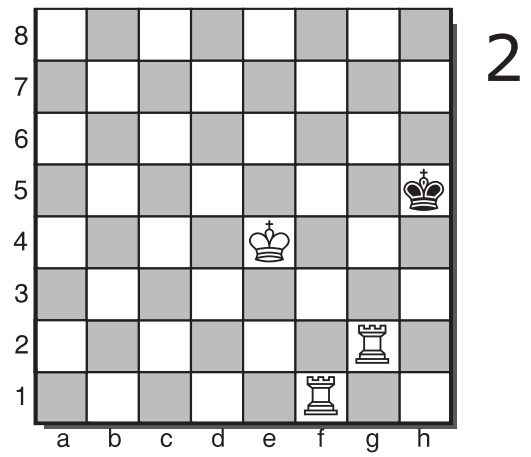


Ejercicios Unidad 4



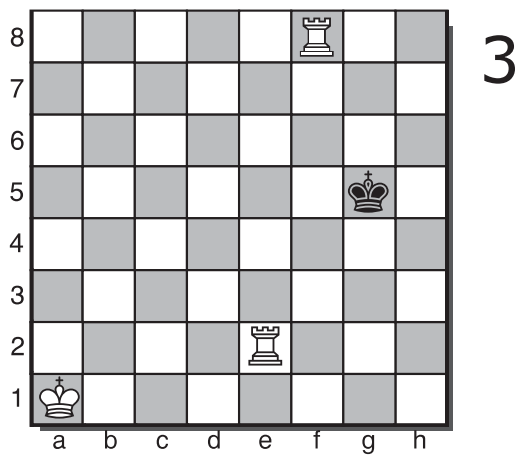
1

Mate en una.



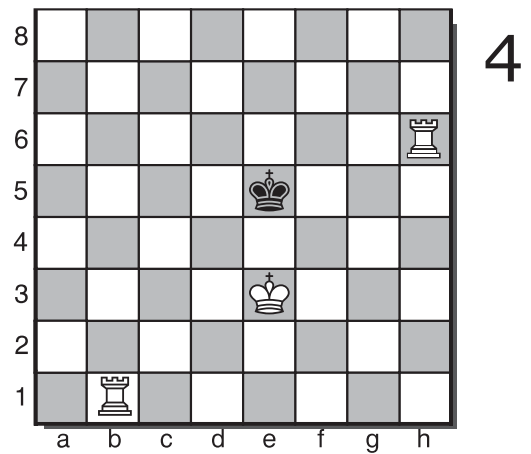
2

Mate en una.



3

Mate en dos.

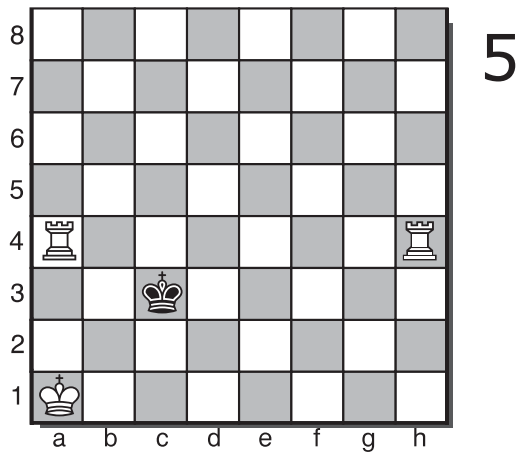
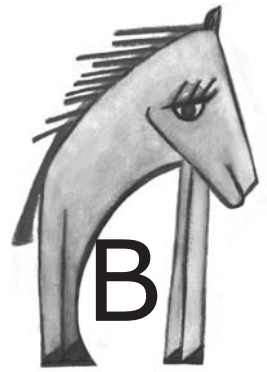


4

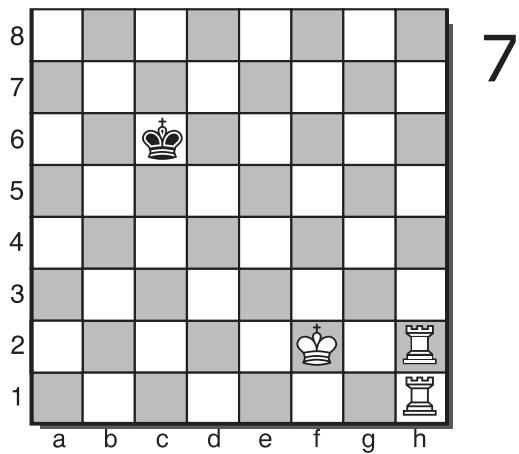
Mate en una.



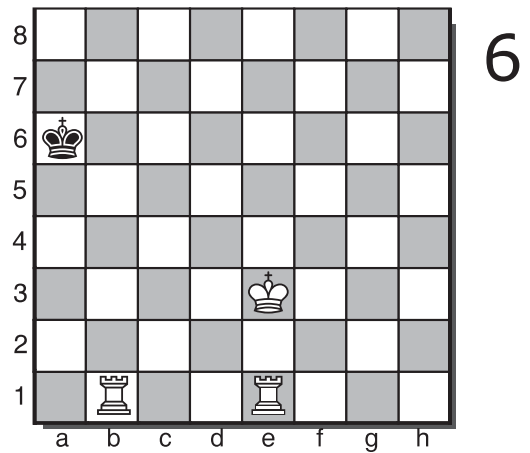
Ejercicios Unidad 4



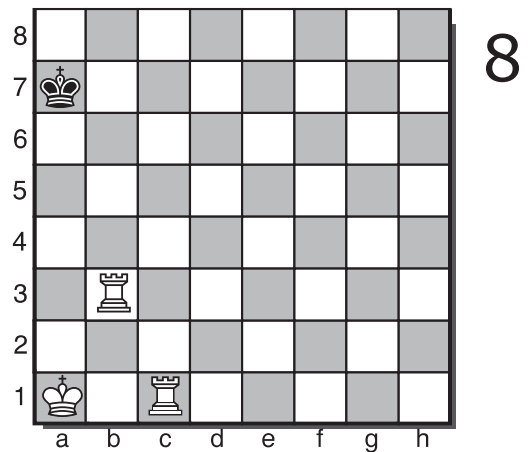
Mate en tres.



¿Qué jugas para llevar al rey hacia la 8ª fila?



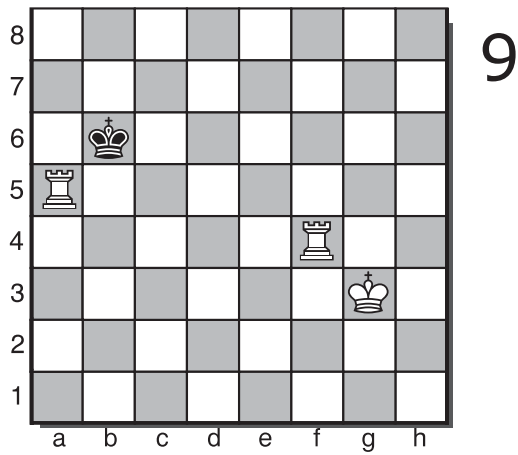
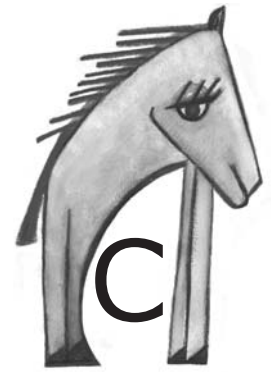
Mate en dos.



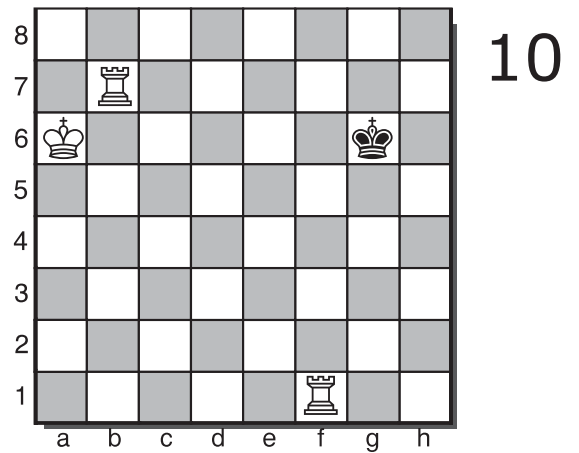
Mate en dos.



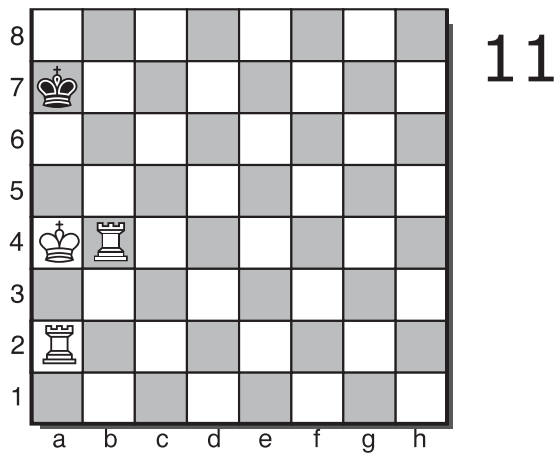
Ejercicios Unidad 4



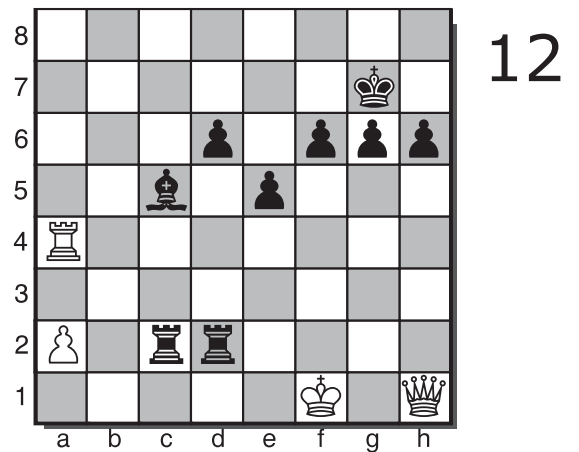
Juegan las blancas. Estás conduciendo al rey negro a la **8ª** fila...



Juegan las blancas. Lleva al rey enemigo hacia donde tenga menos espacio para escapar.



Juegan las blancas y dan mate en una.



Juegan las blancas. Mate en dos.





Soluciones Unidad 4

A

1. **1.Ta8** jaque mate.
2. **1.Th1** jaque mate.
3. **1.Tg2**, el rey se escapa pero... a la próxima **Th8** jaque mate.
4. **1.Tb5** jaque mate. El rey blanco colabora haciendo de "pared".

B

5. **1.Th3** jaque ...**Rc2** **2.Ta2** jaque, **Rd1** **3.Th1** jaque mate.
6. **1.Te2 Ra5** **2.Ta2** jaque mate. O también **1.Tb2, Ra5; 2.Ta1** jaque mate
7. Primero le cortas el camino al rival con **1.Th5** y luego sigues con **2.Tg1** y **2.Tg6**, etc. ¡No puede evitarlo!
8. **1.Rb2** y después **2.Ta1** jaque mate. Si tu rey te molesta, isácalo del camino! Puedes ganar también con la idea **1.Te2** y **2.Ta2** jaque mate.

C

9. Lleva la torre lejos del rey rival sin olvidar hacia dónde lo quieres encerrar. **1.Th5**, seguido de **2.Tf6**, etc.
10. **1.Tb2** y luego **2.Tg2**, ¡enciérralo hacia donde tenga menos espacio para escapar!
11. **1.Rb3**, jaque mate. **1.Rb5** jaque no sirve. ¿Sabes por qué?
12. **1.Db7** jaque, **1...Rg8** **2.Ta8** jaque mate.

¿Sabías que...? _____

El francés Labourdonnais y el inglés MacDonnell jugaron 85 partidas en el siglo XIX. Pasaron muchas horas sentados frente a frente. Sólo se comunicaban por medio del ajedrez, porque ninguno hablaba el idioma del otro.

