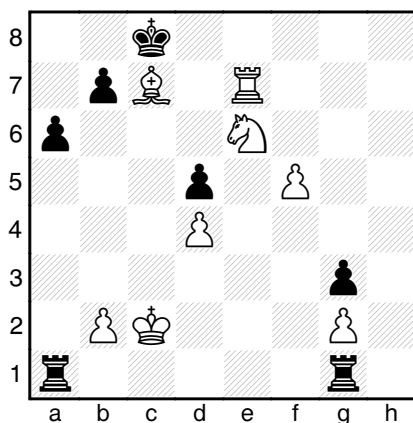


14. A la caza del rey

Hasta ahora, hemos visto ideas de mate que implicaban acabar con el rey enemigo allí donde se encontraba, pero a veces es necesario perseguir al rey a través del tablero antes de poder ejecutarle. Denominamos a estas persecuciones *cazas (cacerías) del rey*. Son muy divertidas, ya que, jaque tras jaque, se lleva sin piedad al desamparado rey hacia su destino.

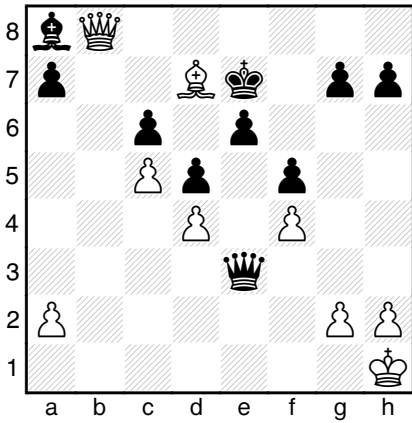


L. Vajda – S. Geirnaert

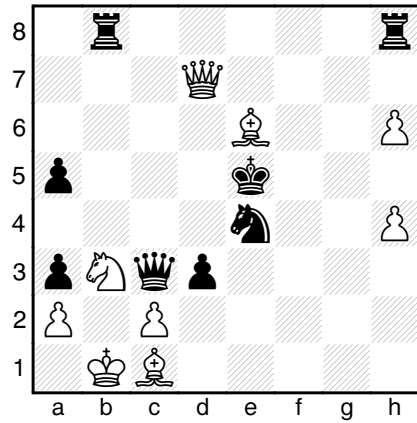
Campeonato de Bélgica de equipos 2007/08

Aquí las blancas ganaron con **1.♖e8+ ♔d7 2.♘d8+ ♖c6** (2...♙e7 se responde con **3.♗d6+ ♖f6 4.♙f8++**) **3.♘d6+ ♖b5 4.♙b6+ ♖c4** (también hay mate tras **4...♙a5 5.♙xb7+ ♖a4 6.♗c5++**; o **4...♙a4 5.♗c5+ ♖a5 6.♙xb7++** (6.b4++)) **5.b3++**.

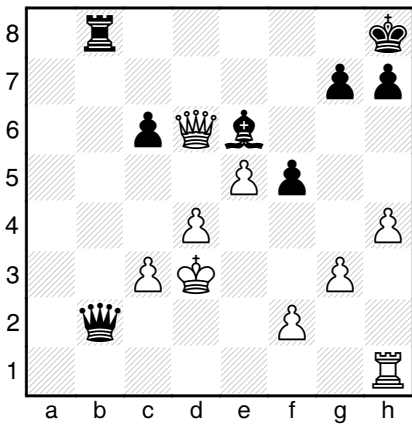
Una caza del rey lleva su tiempo, por lo que las soluciones de este capítulo son más largas de lo habitual, pero esto no debe desanimarle al abordar las posiciones. Trabajar en las persecuciones del rey es un excelente ejercicio de cálculo, y también le enseña a perseguir al rey hasta su perdición.



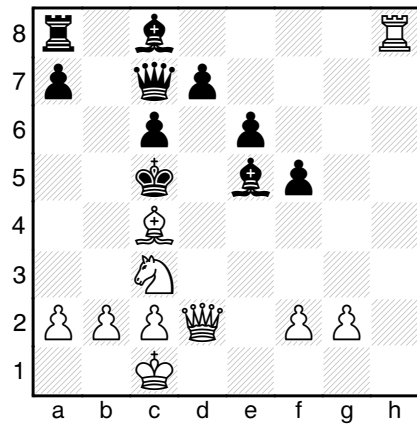
733) Blancas juegan (3 puntos)



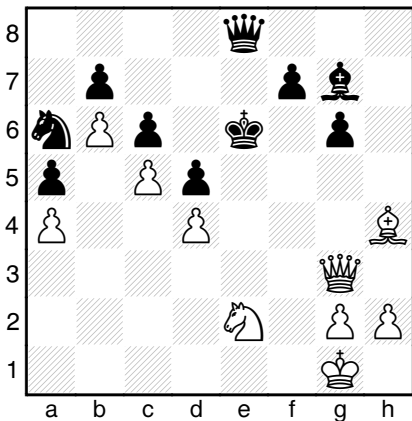
736) Blancas juegan (4 puntos)



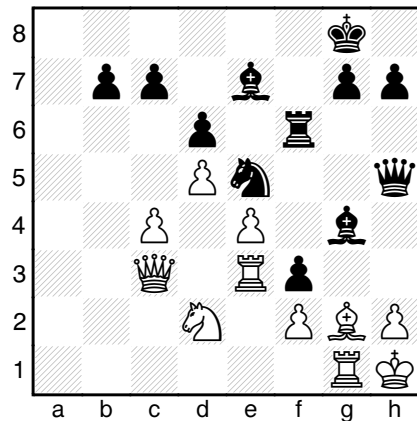
734) Negras juegan (3 puntos)



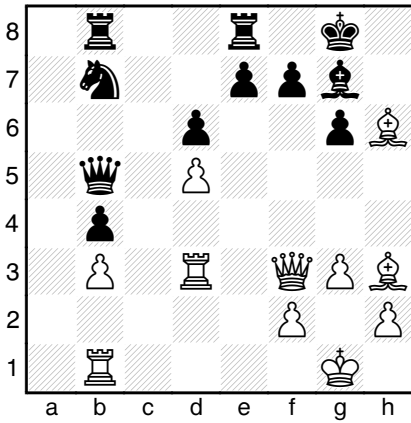
737) Blancas juegan (4 puntos)



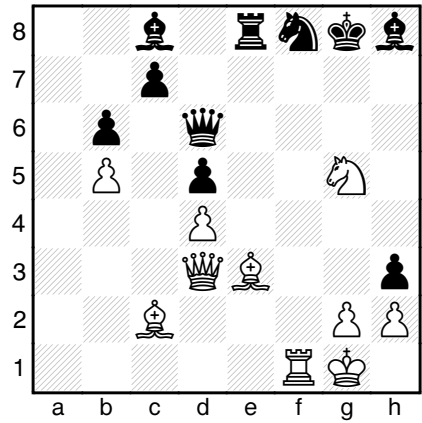
735) Blancas juegan (3 puntos)



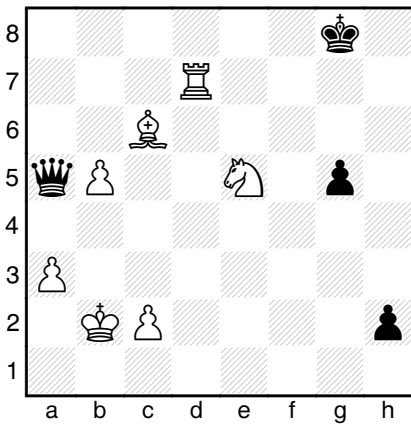
738) Negras juegan (4 puntos)



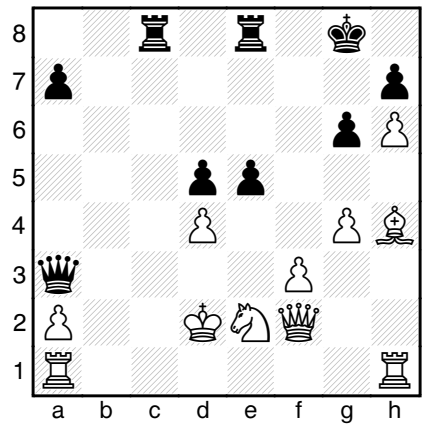
739) Blancas juegan (4 puntos)



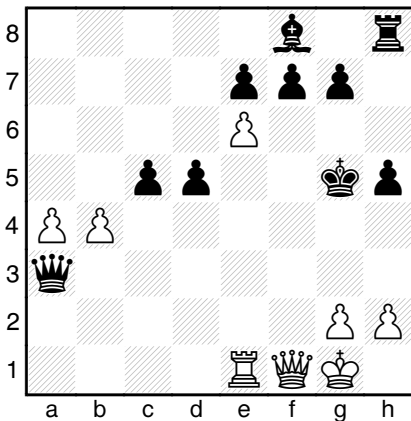
742) Blancas juegan (5 puntos)



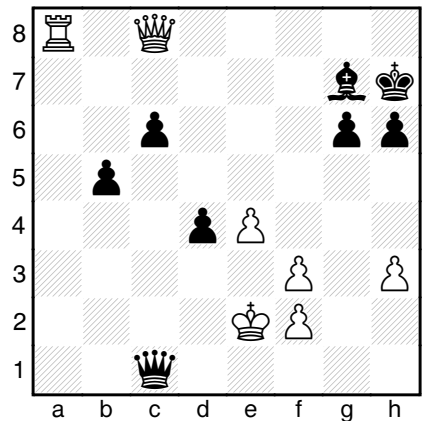
740) Blancas juegan (5 puntos)



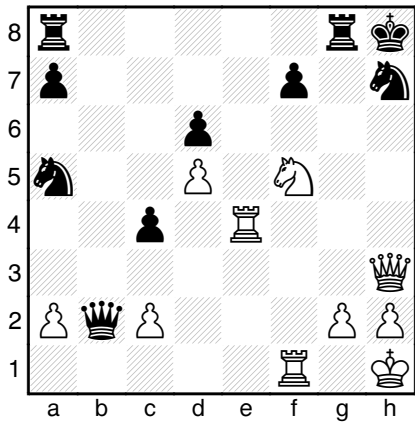
743) Negras juegan (5 puntos)



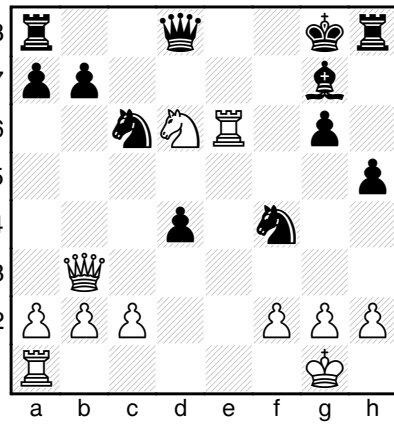
741) Blancas juegan (5 puntos)



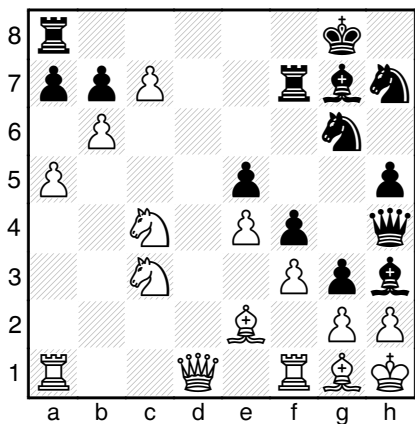
744) Negras juegan (5 puntos)



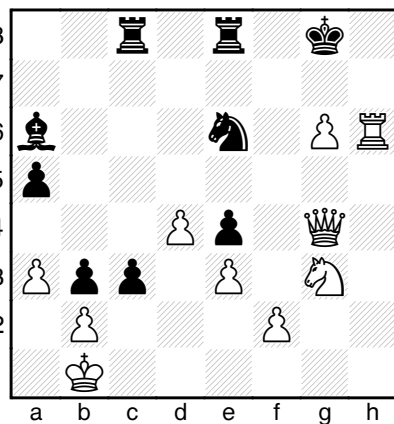
745) Blancas juegan (5 puntos)



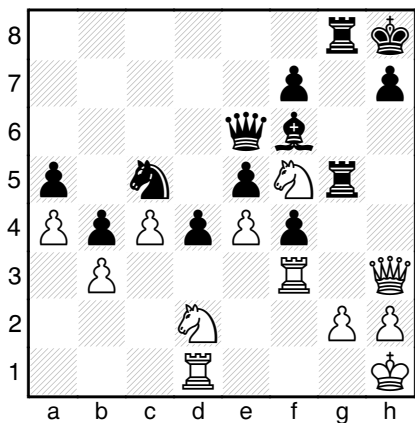
748) Blancas juegan (5 puntos)



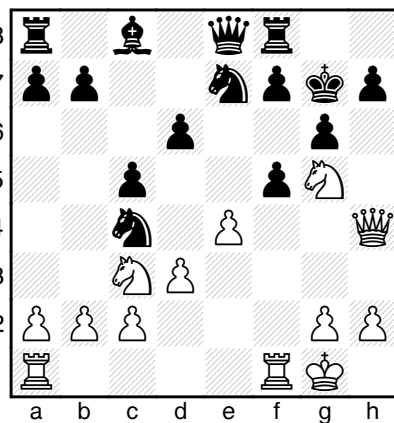
746) Negras juegan (5 puntos)



749) Negras juegan (5 puntos)



747) Blancas juegan (5 puntos)



750) Blancas juegan (5 puntos)