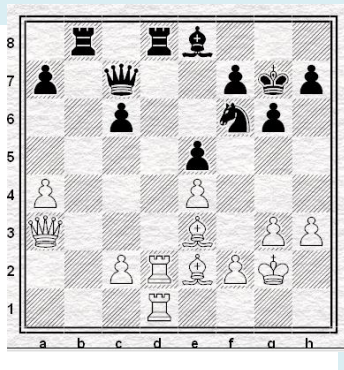
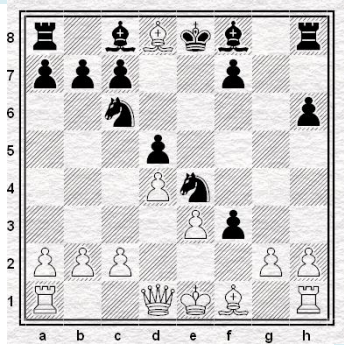


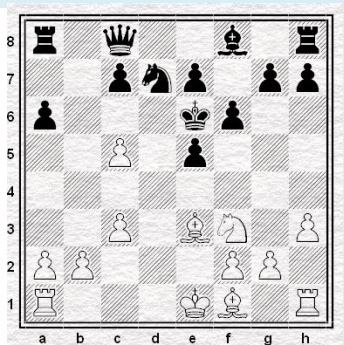
Problema 1: Cuando el Rey ‘sale de paseo’...



En la posición del diagrama parece estar todo muy tranquilo para el Rey Negro... sin embargo se llevara una gran sorpresa cuando las piezas Blancas lo “inviten” a pasear... ¿te animas a encontrar como darle mate en pocas jugadas? (podes anotar todas las variantes...) (1-0)



Las negras han entregado su Dama, pero “sus piezas menores harán un gran trabajo atacando al Rey Blanco”. Una secuencia de jaques... ¡que termina en mate! (0-1)

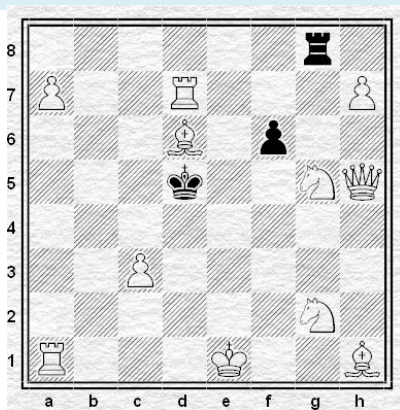


En este caso son las Blancas las que entregaron su Dama a cambio de tener al Rey rival en la mira de las piezas más pequeñas... jaque-jaque-jaque-¡mate!

(1-0)

¿Conoces el nombre del tema táctico de los 3 problemas anteriores?

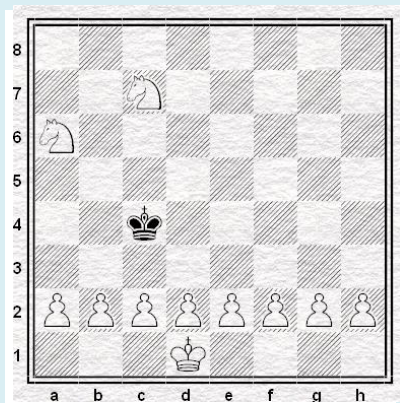
Problema 2: Una posición, muchos jaques... ¡¡UN SOLO JAQUE MATE!! (de Marcelo Reides).



1. Marcar la mayor cantidad de jaques blancos;
2. Blancas dan mate en una;
3. Cuál es la pieza blanca que al moverse no puede lograr una posición de jaque;
4. Marcar las piezas blancas que al moverse permiten que otras piezas den jaque;

Problema 3: ¿y... dónde está la Dama?

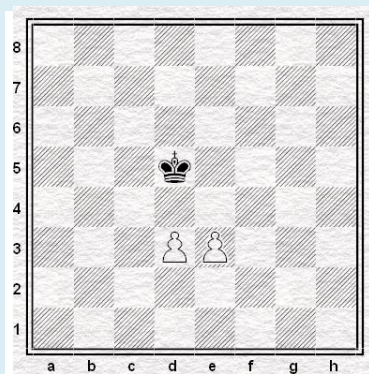
En la siguiente posición alguien se olvidó de colocar la Dama Blanca...




Deberás colocar la Dama en la casilla a la que se movió...y siendo el turno de las Blancas: dar JAQUE MATE en la siguiente jugada... (¡¡¡Cuidado!!!... ¡Recordá que la Dama no salta encima de otras piezas!)

Problema 4: Inventando un Jaque Mate....

A partir de la posición siguiente y utilizando tan solo, Rey + Alfil + Caballo deberás crear un “JAQUE MATE” al Rey Negro.



Problema 5: En este “mini tablero” deberás realizar 11 movimientos sumando la mayor cantidad de puntos posibles, sin pasar 2 veces por la misma casilla (¡Tené cuidado con las casillas que restan!). Autor: Taller de Resolución de Problemas de Ajedrez – Esc. 607 Montecarlo – Misiones.

6	+10	+20	-5	-100	-50
5	+50	+20	-5	+100	
4	+100	+20	-5	+150	-5
3	-100	+20	+5	-50	0
2	+10	+20	-5	+10	+100
1	+5	+2	-5	-10	0
	d	e	f	g	h