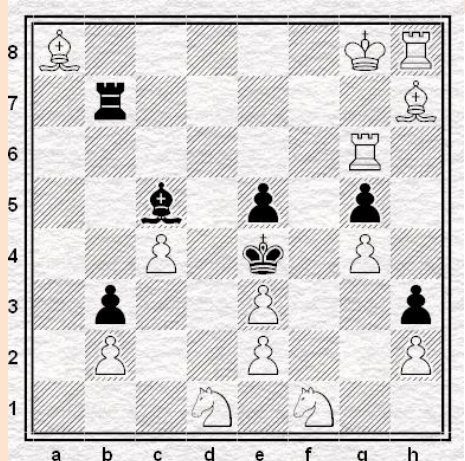
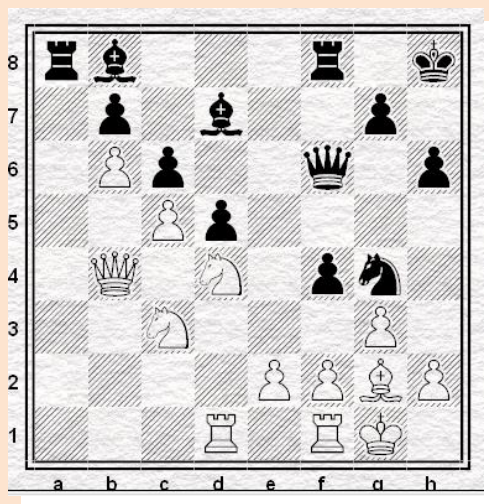


Problema 1: ¡Para no ganar! (¿?...)



Sí. Has leído bien... en esta posición es el turno de las Blancas y deberás encontrar la única jugada que no le da JAQUE MATE al Rey Negro...

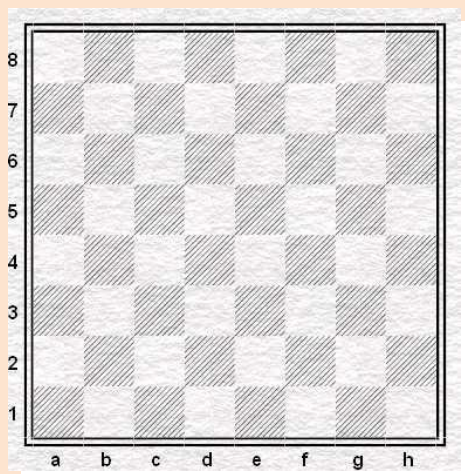
Problema 2: Las piezas “reales”...



De la partida Gamarra, R. vs Diaz, R. jugada en Asunción. Es el turno de las negras que desatan un mortal ataque de mate al mejor estilo del ex campeón mundial Mijail Tal.

- a) Indica las piezas reales que tienen las negras en la posición del diagrama.
- b) ¿Te animas a encontrar la variante ganadora?

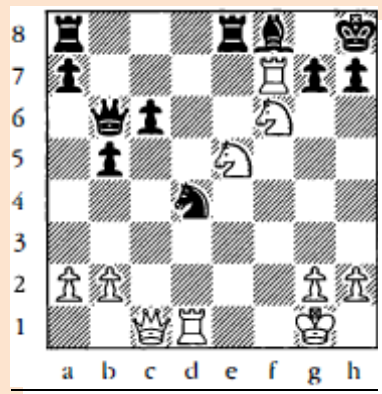
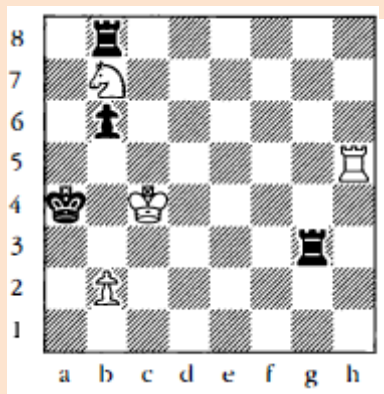
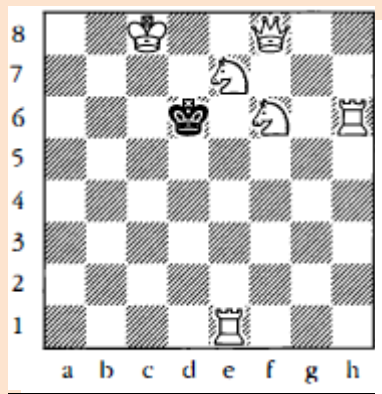
Problema 3: El problema de los Alfiles.



En este tablero vacío es posible colocar 14 Alfiles sin que se estén amenazando... ¿cómo?

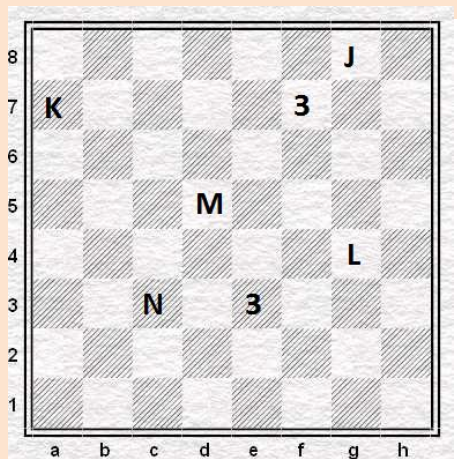
Problema 4: Preparados... ¡1-2-3!

En los tres diagramas siguientes es el turno de las Blancas que deberán dar Jaque Mate en 1 jugada, en 2 jugadas y en 3 jugadas.



Problema 5: "La amenaza fantasma"

En el tablero, las letras J, K, L, M y N representan un rey, una dama, una torre, un alfil y un caballo de ajedrez aunque no necesariamente en ese orden. Los números indican cuántas de esas piezas amenazan esa casilla. Se trata de descubrir qué pieza representa cada letra.



Como antes, sobre un tablero se han colocado cinco piezas de ajedrez: Un rey, una dama, una torre, un alfil y un caballo, pero esta vez, la amenaza es SUPER-FANTASMA, ya que ni siquiera vemos donde están ubicadas esas piezas. Solo se ven unos números que indican la cantidad de piezas que atacan esa casilla...

