Concurso de problemas.

Federación de Ajedrez de Tenerife

Soluciones de los acertantes de las 10 posiciones:

ISAAC CABRERA

Posición 1: 1.Ag8!!, Txg8 (única para evitar el mate en h7; si 1...Te8+ 2.Dxe8, c1D 3.Af7+ y 4.Dg8 mate) 2.Rf7!!, Txg6 (2...Tc8 3.Dg7 mate**!**) 3.fxg6, seguido de 4.g7+ y mate inmediato. 1-0

Posición 2: 1.Txf5!!, a1D (1...Rxf5 2.Th5+, R~ 3.Txa5 +_) 2.Txa5! (con la temible amenaza 3.Th6+), Dxa5 3.Th6+, R~5 4.Th5+ y 5.Txa5 1-0

Posición 3: 1.Txe5! (zugzwang), Rg8 (1...Dxe5 2.Dh8+, Tg8 3.Dxe5 +_; 1...Ac5 o 1...Ad6 2.e7+!, Axe7 3.Tg4 +_) 2.Th5 1-0

Posición 4: 1.Da3!!, Rc7 (1...Txa5 2.Dc5+, Ra6 3.Cd7! y mate imparable en b6; 1...Thc8 (o Tac8) 2.Dd6+, Tc6 [2...Ac6 3.Txb5+!, Rxb5 4.Db4+, Ra6 5.Ta1+, Aa4 6.Txa4 mate] 3.Cd7+, Rxa5 4.Ta1 mate; 1...Thd8 (o Tad8) 2.Dc5+, Rxa5 3.Ta1 mate) 2.De7+, Rc8 (2...Rb8 3.Cd7+, Rc7 [3...Rc8 4.Cb6+, Rb8 5. Dd6 mate] 4.Cc5+, R~ 5.Dxb7+ seguido de mate) 3.Cxf7! 1-0

Posición 5: 1...Aa3!! 0-1 (es imposible parar a la vez los jaques mate en a1 y e2 sin incurrir en gran desventaja material). Si 2.Cd4, para escapar del mate, seguiría 2...a1D+ 3.Rd2, Dxb2 4.Ac3, Db6! 5.Dxa3, Txd4+ 6.Axd4, Dxd4+ 7.Re1 (7.Rc1, Ce2+ 8.Rb1, Cc3+ _+), De4+ 8.Rd2, Td8+ 9.Rc1, Ce2+ 10.Rb1, Tb8+ 11.Ra1, De5+ 12.Ra2, Cc3+ _+

Posición 6: 1.Dxf5+!!, Txf5 (1...Rh6 2.Cf7+, Rg7 3.Cg5+ seguido de mate en pocas jugadas) 2.Tg7+, Rxg7 3.Cxf5+, R~ 4.Cxh4 1-0

Posición 7: 1.Dxh6+!!, gxh6 2.g7+, Rh7 3.gxf8C+!, Rh8 4.Tg8 mate.

Posición 8: 1.Dg5!, g6 (1...Df8 2.Te8 +_; 1...Axd4 2.Dxd8 mate**!**) 2.Dxd8+, Axd8 3.Te8 mate.

Posición 9: 1.Tg1!!, Txg1 (1...Rf8 2.Txg2 +_) 2.g7 1-0

Posición 10: 1.Txg7!!, Rxg7 (1...f5 2.Dxh6 seguido de mate en h8) 2.Df6+, Rg8 (2...Rf8 3.Ag6, Te7 4.Dh8 mate) 3.Dxh6 seguido de la maniobra Ah7+ - Ag6+ y mate finalmente en f7 (si 3...f5 4.exf6 a.p. +_) 1-0

JIMENA PÉREZ

- **Problema 1**

1.Ag8, Txg8 2.Rf7,Txg6 3.fxg6,h5 4.g7+,Rh7 5.g8=D++

- **Problema 2**

1.Txf5,a1=D 2.Txa5,Dxa5 3.Th6+,Rd5 4.Txa5

1…,Rxf5 2.Th5+,Re4 3.Txa5

- **Problema 3**

1.Txe5,Dxe5 2.Dh8+,Tg8 3.Dxe5

1…,a5 2.Tg4

- **Problema 4**

1.Da3,Txa5 2.Dc5+,Ra6 3.Cd7

1…,Rc7 2.De7+,Rb8 3.Cd7+,Rc8 4.Cb6+,Rb8 5.Dd6++

- **Problema 5**

1…,Aa3 2.Dxa3,Ce2++

2.bxa3,a1=D++

- **Problema 6**

1.Dxf5+,Txf5 2.Tg7+,Rxg7 3.Cxf5+,Rg6 4.Cxh4

- **Problema 7**

1.Dxh6+,gxh6 2.g7+,Rh7 3.gxf8=C+,Rh8 4.Tg8++

- **Problema 8**

1.Dg5,Df8 2.Te8,g6 3.Dh6

1…,Dxg5 2.Te8++

1…,g6 2.Dxd8+,Axd8 3.Te8++

- **Problema 9**

1.Tg1,Txg1 2.g7,Th1 3.g8=D+

1.Tg1,Rf8 2.Txg2

- **Problema 10**

1.Txg7,Rxg7 2.Df6+,Rg8 3.Dxh6,Db4 4.Ah7+,Rh8 5.Ag6+,Rg8 6.Dh7+,Rf8 7.Dxf7++

1…,Te7 2.Dxh6,Tee8 3.Dg5 y mate imparable en g8

BASILIO RUIZ

Problema 1) Este fue el primero que intenté, pero uno de los últimos que conseguí resolver. Me costó muchísimo ver la idea, hasta que exploré las amenazas directas, un poco a la desesperada (siguiendo la receta jaques, capturas y amenazas): **1.Ag8** (amenaza mate en h7) **Txg8 2.Rf7!** (amenaza mate en g8) Txg6 **3.**fxg6 seguido de **g7+, g8=D y Dg7+**+

Problema 2) Para mi fue el más difícil, por el concepto, aunque no el que más tardé en ver la solución (Quizá porque al principio sólo veía tablas con 1.Te7+ ó 1.Th6+):

1.Txf5! a8=D (1...Rxf5 2.Th5+ y Txa5 ganando) **2.Txa5! Dxa5 3.Th6+ Re5(d5) 4.Th5+** ganando (Si **2...Db2(c3)(d4) 3.Th6+** ganando)

Problema 3) He visto que me resultan más sencillas las posiciones de medio juego con muchas piezas que los finales, con pocas. Por lo menos encontrar la jugada clave. Luego el tema del cálculo me cuesta más. Aquí las blancas están atacando con dos piezas de menos por solo 2 peones. Ante el jaque de Dama en h8, la respuesta es única, pero tomar el caballo en e5 sigue dejando a las blancas con pieza de menos y perdidas, sin ataque tras el cambio de Dama (1.Da8+Tg8 (única) 2.Dxe5 Dxe5 Txe5 -+). Pero si invertimos el orden: **1.Txe5! Dxe5 2.Da8+ Tg8** (única) **3.Dxe5** ganando. Así que tras 1.Txe5! hay que intentar otra cosa, pero el ataque blanco es imparable. Por ejemplo **1.Txe5! fxe6 2.Tf4+ Rg8 3.Dxe6+ Rh8 4.Th5+ Th7 5.Txh7+ Rxh7 6.Tf7+** y se da mate. O bien **1.Txe5! Ad6 2.e7+!** (Para tapar el escape del rey por e7) **Axe7 3.Tg4** ganando

Problema 4) Muy entretenido: **1.Da3!** (La mejor forma de entrar)**Txa5 2.Dc5+ Rh6 3.Cd7** con mate forzado. Hubo una época que Fischer creía que la única forma de vencer el escudo de la variante Winnawer de la Defensa francesa era a través de la diagonal a3-f8 (previamente haciendo la jugada a4). Ciertamente, a Fischer no le fue bien en la práctica con ese método contra La Francesa. Pero desde luego, las ideas de los grandes jugadores hay que tenerlas en cuenta. Esta estructura de peones me recuerda o me parece simular a la que se da a veces en la Winawer. Eso me dió la jugada candidata. Después "sólo es cálculo".**1.Da3! Rc7** (intentando huir) **2.De7+ Rg8 (Rc8 3.Dd7+ Rb8 4.Txb5 Ta7 5.Txb7+! Txb7 6.cc6+ Ra8 7.Ta1+** y mate) **3.Cd7+ Rc7 4.Cc5+** y el mate es inevitable

Problema 5) Este me resultó fácil. Si el Ad6 no existiera, habría mate en una con 1...Ce2++. Pues nada, ¿A dónde puede ir ese Alfil estorbando lo más posible?: **1...Aa3! 2.Dxa3 Ce2++ / 1...Aa3! 2.bxa3 a1=D++** / Cualquier otra jugada blanca, coronamos y gana el negro

Problema 6) De nuevo al haber menos piezas, me costó un poco más 😉: **1.Dxf5+** (**1...Rh6 2.Cd7+** lleva al mate) **Txf5 2.Tg7+ Rxg7 (2...Rh6 3.Cxf5+) 3.Cxf5+** y el peón pasado alejado "a" gana la partida

Problema 7) Este es muy directo. Todo forzado: **1.Dxh6+ gxh6 2.g7+ Rh7 3.gxf8=C+!** (La clave) **Rh8 4.Tg8++**

Problema 8) Otra posición de medio juego "de las mías". **1.Dg5** (amenaza mate en g7) si **1..Dxg5 2.Te8++**. Si **1...Df8 2.Te8!** ganando

Problema 9) Para mi el más bonito de los 10. Tuve mucha satisfacción al encontrar: **1.Tg1!** (única forma de evitar la coronación inmediata) **Txg8 2.g7** y no se puede impedir que el blanco corone. Peor sería 1.g7 g1=D 2.g8=D+ Dxg8 3.Ta8+ y son tablas.

Problema 10) Lo que hago en este tipo de posiciones de ataque en el medio juego, es seleccionar unas cuantas jugadas candidatas y calcular. Evidentemente en una partida en vivo es mucho más difícil, tanto incluir la mejor jugada entre las candidatas como calcular bien. Pero con varias semanas por delante para mirarlo, es fácil: **1.Txg7!** (Mi otra jugada candidata, y luego descartada, aquí fue 1.Ag6) **Rxg7 2.Df6+ Rg8 3.Dxh6** (se amenaza un

mate en 4 típico que empezaría con 4.Ah7+ y acabaría con 7.Dxf7++).
Si **3...Te7** (Para cubrir f7) **4.Dh7+ Rf8 5.Dh8++** Si **2...Rf8 3.Ag6 Rg8** (**3...Te7 4.Dh8++**) **4.Dxf7+ Rh8 5.Dh7++** Si **1...Te7 2.Dxh6 Tee8 3.Dg5** y mate