

MaNuAl De AJEDREZ *para*



PADRES Y MADRES





Carta del director:

Si estáis leyendo estas líneas es porque vuestros hijos e hijas acuden a las clases de ajedrez que imparte EDAPA, la Escuela De Ajedrez Pensamiento Audaz de Paterna.

En primer lugar me gustaría agradecer vuestra confianza en nuestra escuela de ajedrez. Sin el apoyo que vosotros nos dais cada curso no podríamos continuar adelante con nuestra labor, que va desde impartir clases durante el curso escolar hasta elaborar los ejercicios y cuadernos en los meses de verano. Además del trabajo más organizativo como firmar acuerdos con los colegios y AMPAs, dar difusión a la actividad, organizar torneos, adquirir y mejorar material didáctico, gestionar al alumnado y profesorado, etc. Vosotros hacéis posible que nos podamos dedicar a fomentar el ajedrez en las mejores condiciones posibles para los alumnos/as.

En segundo lugar quisiera agradecer el apoyo que mostráis al ajedrez como juego. Desde nuestro punto de vista el ajedrez es una herramienta que puede ayudar a los alumnos/as a asimilar ciertas habilidades. Jugar al ajedrez no hace a nadie inteligente pero sí le ayuda a practicar algunas destrezas tales como concentración o cálculo. También nos enseña algunos comportamientos como no hacer trampas, pensar y luego actuar, o aceptar la derrota como parte de la vida.

En general el ajedrez puede generar un pequeño hábito saludable: sentarse-pensar-tomar una decisión-afrontarla. Esta lección es más valiosa cuanto más avanza nuestra sociedad, ya que se tiende a la inmediatez en todos los ámbitos de la vida. Recuerdo hacer un trabajo de sociales cuando iba al colegio y estar una tarde entera copiando a mano un sinfín de páginas en la biblioteca municipal utilizando una enciclopedia. Y si quería añadir fotos me suponía la odisea de fotocopiar la página en la papelería más cercana, recortarla y pegarla. Hoy en día se recurre a Internet y se obtiene la información en apenas 5 minutos. Esta prisa por terminar se nota también en la capacidad de lectura de las nuevas generaciones, por eso decidí incluir en nuestros cuadernos una pequeña historia, una especie de cuento, paralela a los ejercicios.

En definitiva, el objetivo principal de nuestra escuela es formar ajedrecísticamente a nuestros alumnos/as potenciando sus capacidades intelectuales sin olvidar la parte educativa.

Nota: este manual ha sido reeditado incluyendo ejercicios al final del mismo.



1.- Qué enseñamos a nuestros alumnos/as.

Edades 5 y 6 años:

- Nombre, valor y forma de las piezas y tablero.
- Movimientos básicos.
- El enroque (movimiento especial).
- Jaque y jaque mate.
- Al final pueden aprender las reglas del Ajedrez.

En estas edades también predomina la parte lúdica: pintar, cuentos, cantar, movernos como piezas, etc. Sin embargo, cuando ya tienen 6 años les explicamos cómo es un enroque y qué es un jaque, temas un poco más avanzados, depende en cierto modo de la evolución personal de cada niño/a.

El objetivo es que terminen una partida de Ajedrez completa. Los que más interés muestran pueden incluso resolver posiciones de jaque mate en 1 jugada.

Edades 7 y 8 años:

- Movimientos especiales: coronación de un peón, enroque, comer al paso.
- Reglas del Ajedrez: jugada ilegal, rey ahogado, jaque mate, jaque.
- Desarrollo natural de una partida: los 3 pasos de la apertura.
- Finales básicos: mate con dama y rey, mate con dos torres, mate con torre y rey.
- Mates en 1 jugada e incluso 2 jugadas si son avanzados.
- Al final pueden aprender algunos aspectos tácticos: la clavada, ataque a la descubierta, ataque doble, pieza sobrecargada, etc. También aprenden a apuntar las jugadas en el lenguaje ajedrecístico.

El objetivo es que sepan mover perfectamente todas las piezas de Ajedrez conociendo sus reglas fundamentales y movimientos especiales. Además deben poder empezar una partida de una forma digna, es decir, sin perder una pieza al empezar. También deben saber rematar una partida, o sea hacer jaque mate con dama y rey, o torre y rey.



Edades 9, 10, 11 y 12 años:

- Aperturas básicas: la española, la siciliana, la francesa.
- Finales básicos: los anteriores y coronación de peón.
- Mates en 2 o 3 jugadas.
- Temas tácticos: todos los anteriores y desviación/destrucción de la defensa, intercepción, bloqueo, entre otros.
- Al final pueden aprender ideas estratégicas.

El objetivo es que además de saber mover las piezas correctamente y saber las reglas del Ajedrez, puedan desarrollar ideas complejas de ataque y defensa usando táctica. En esta fase todo depende de la evolución y el interés del alumno/a en cuestión. Al final se les enseña algo de estrategia, que es pensar a largo plazo y no busca ganar una pieza inmediatamente. La táctica que ya deberían conocer les permite hacer una combinación de jugadas para ganar alguna pieza enemiga, y es pensar a corto plazo (2, 3, 4 jugadas).

***Normalmente los niños/as que destacan en clase y muestran mucho interés son invitados al Club de Ajedrez Paterna, donde pueden recibir clases avanzadas acorde a su nivel.

Este temario cambia en función de a qué edad empiezan los alumnos/as y su interés en el Ajedrez.

2.- Piezas: nombres, valor, forma y movimientos.



Aunque pueda verse un poco borrosa, me ha gustado esta imagen porque podemos apreciar las piezas físicas en 3D (abajo) y las que usamos en los diagramas en 2D (arriba). De izquierda a derecha son: rey, dama, alfil, caballo, torre y peón. Esto nos servirá para reconocer las piezas en los diagramas que saldrán más adelante.

Los valores que tienen las piezas cuando empiezan en su casilla inicial son:

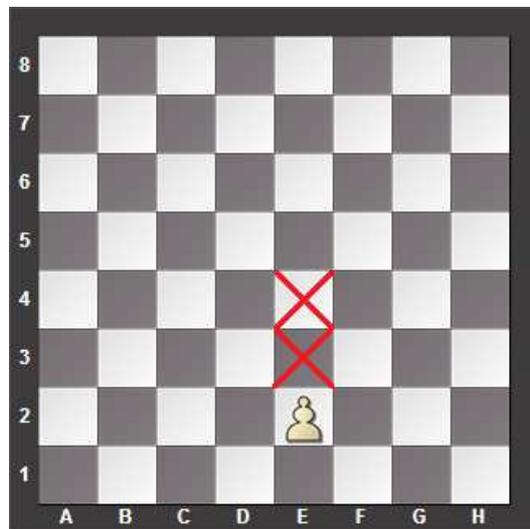
- Peón = 1 punto.
- Caballo = 3 puntos.
- Alfil = 3 puntos.
- Torre = 5 puntos.
- Dama = 10 puntos.
- Rey = infinito.

Sin embargo, las piezas cambian su valor según su posición. Es evidente que un caballo que está haciendo jaque mate es todo un héroe para su reino. O un peón que está a punto de coronar, incrementa su valor hasta el de la pieza por la que se quiera cambiar.

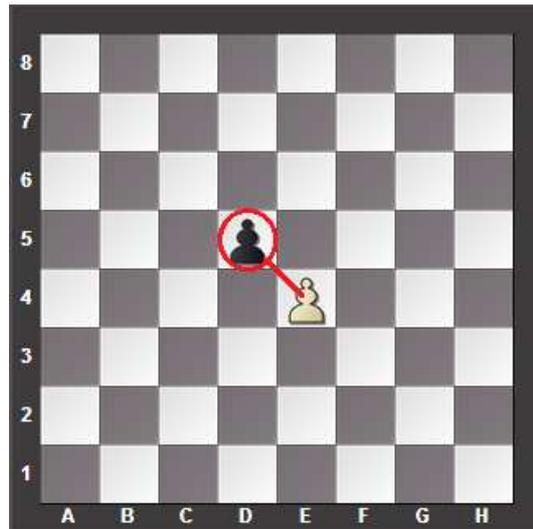


EL PEÓN

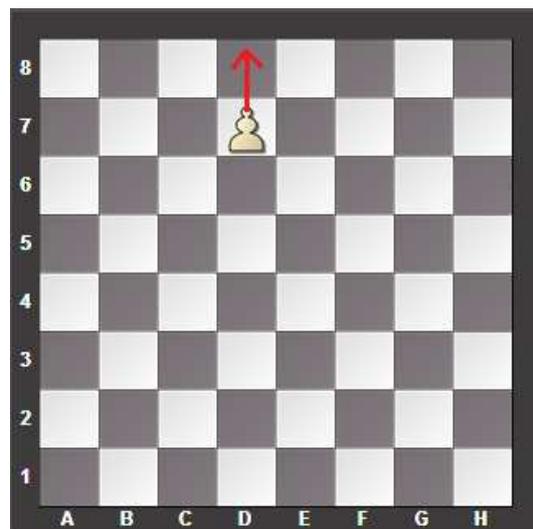
- Los peones valen 1 punto y son el guerrero más pequeño del Reino.
- Los peones son muy valientes y caminan siempre una casilla hacia adelante, en línea recta.
- Sin embargo, cuando están en su casilla inicial pueden avanzar 2 casillas en un turno porque están descansados. Ver diagrama debajo:



- Nunca pueden retroceder ni caminar de lado.
- Sólo comen en diagonal.



- Cuando llegan al final de su recorrido, pueden ser promocionados en dama, torre, alfil o caballo.

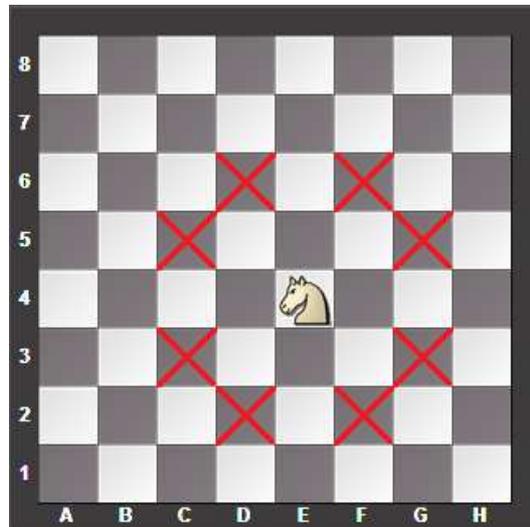


- Pueden comer "al paso" (movimiento especial no explicado aún).



EL CABALLO

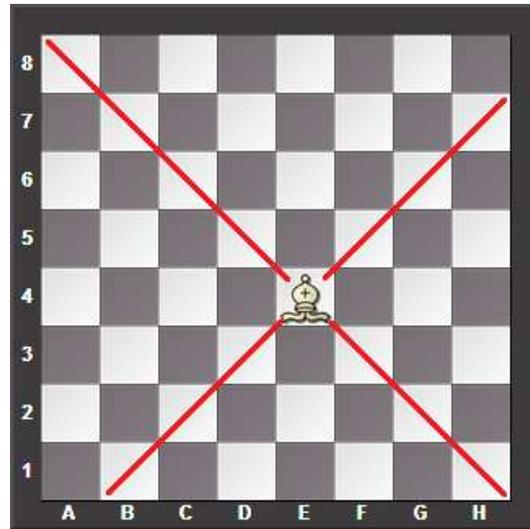
El caballo mueve y come igual, en forma de L. Para mover los caballos suelen cantar “uno, dos y al lado”.



- Los caballos valen 3 puntos y son caballeros del Reino.
- Sólo los caballos pueden saltar por encima de otras piezas. Eso sí, al saltarlas no las comen.
- Pueden atacar a varias piezas enemigas a la vez.

EL ALFIL

El alfil mueve y come así:

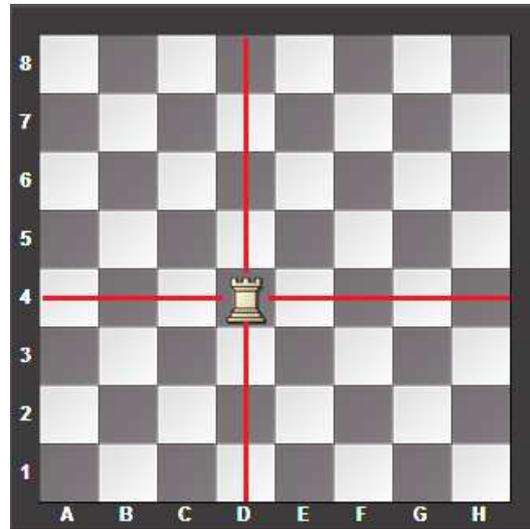


- Los alfiles valen 3 puntos y son los arqueros del Reino.
- Comemos y movemos de la misma forma, en diagonal X.
- Al empezar la partida verás que hay un alfil que vive en habitaciones oscuras y otro que vive en habitaciones claras, con mucha luz. Eso es porque al primero le da miedo la luz y al segundo le da miedo la oscuridad. Por eso nunca se cambian de color. El alfil que empieza en cuadro negro siempre camina en cuadro negro, y el alfil que empieza en cuadro blanco siempre camina en cuadro blanco.
- Los alfiles son muy rápidos porque pueden ir de una punta a otra del tablero en una jugada.



LA TORRE

La torre mueve y come así:

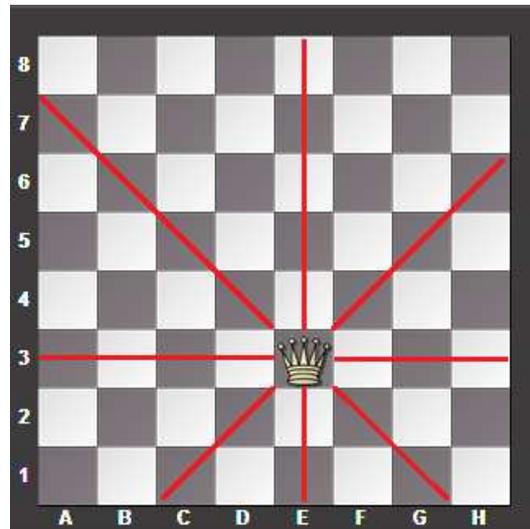


- Las torres valen 5 puntos porque son rápidas y fuertes.
- Las torres mueven en línea recta, por columnas y filas.
- Comen igual que mueven, en línea recta +.



LA DAMA

Nos explica cómo mueva una dama, para que podamos esquivarlas en nuestra aventura fuera del Reino:



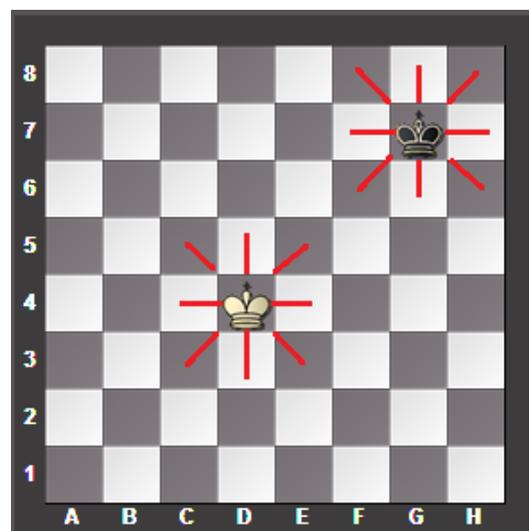
- La dama es la pieza que más puntos vale, 10.
- La dama come y mueve de la misma forma.
- La dama puede mover en diagonal X, como el alfil.
- La dama puede mover en línea recta +, como la torre.



EL REY

¿Qué cualidades tiene un rey?

- El rey es la pieza más importante porque si lo acorralan se termina la partida. Su valor es incalculable aunque solemos decir que es infinito.
- Un rey no se puede comer, se le hace jaque mate. Esta es la diferencia más grande entre el rey y el resto de piezas.
- El rey come y mueve de la misma forma: moviendo una casilla en todas direcciones.
- En la partida sólo puede haber un rey en cada equipo. Nunca puede haber más de un rey por equipo.

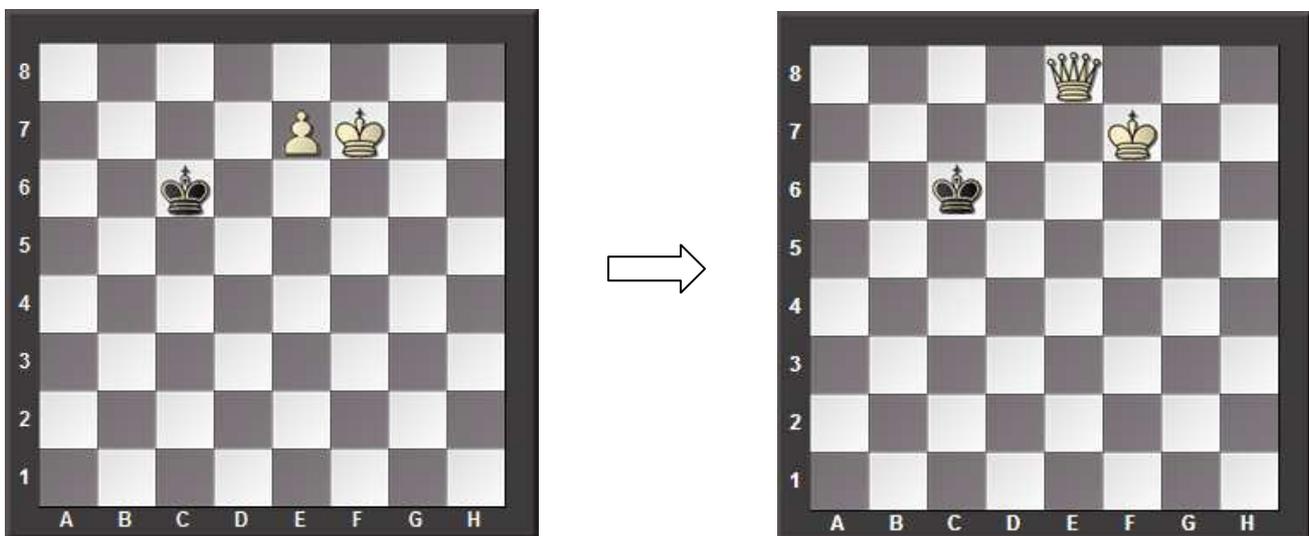


3.- Movimientos especiales: coronación, enroque, comer al paso.

3.1.- Coronación.

Cuando llegamos con un peón de nuestro ejército al final del tablero, ¿qué pasa? ¿Se cae por el precipicio? ¿Se queda allí a vivir para siempre? ¡No! Puede convertirse en la pieza que elijamos: torre, caballo, alfil o dama. No vale coger otro rey para tener 2 vidas, que sé que lo habíais pensado.

Por supuesto coronar un peón y convertirlo en un peón para dejarlo en la última casilla del tablero donde ya no puede avanzar más, es absurdo en el 99,9% de los casos. Además no es legal, debemos elegir torre, caballo, alfil o dama.



e8=D+ (el peón sube a la casilla e8, se convierte en Dama y da jaque +).

Notación ajedrecística:

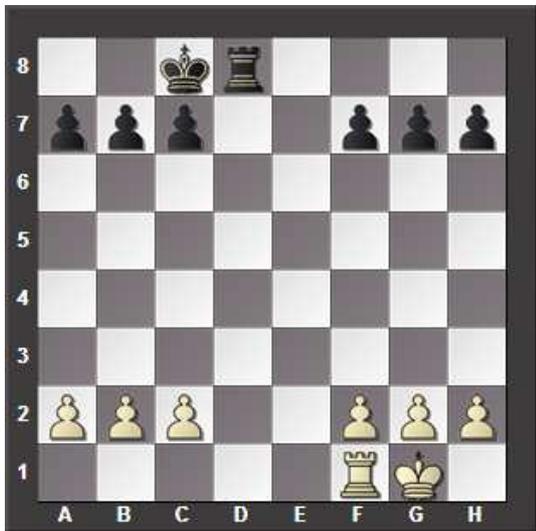
Si habéis jugado al “Hundir la flota” de pequeños, ahora “Battleship”, dominaréis bien el tablero. Cada columna tiene asignada una letra (a, b, c, d, e, f, g, h) y cada fila un número (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8). En total hay 64 casillas (8x8), 32 de cada color.

Por cierto, a veces nos interesa más conseguir otra pieza diferente a una dama por temas de rey ahogado o jaque mate. Imaginad el rey negro en la casilla a7, el rey blanco en c6 y una dama recién coronada en c8, el rey negro no se podría mover y no estaría en jaque. Esto es el rey ahogado. Lo veremos más adelante.

Si no os lo creéis ponedlo en un tablero y pensad que vuestros hijos/as ya saben esto.

3.2.- Enroque.

Sirve para proteger al rey. Hay dos tipos de enroque: corto y largo.



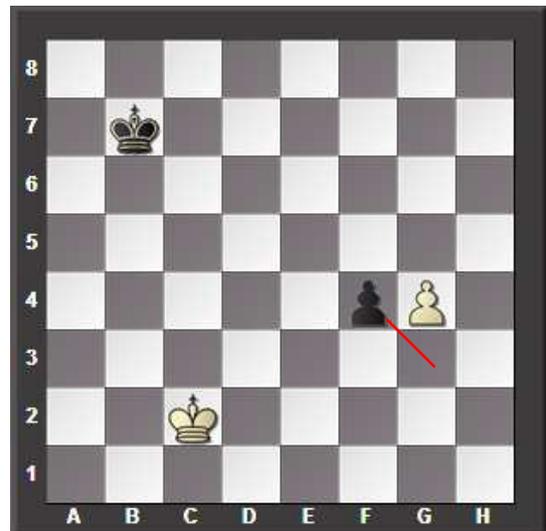
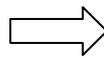
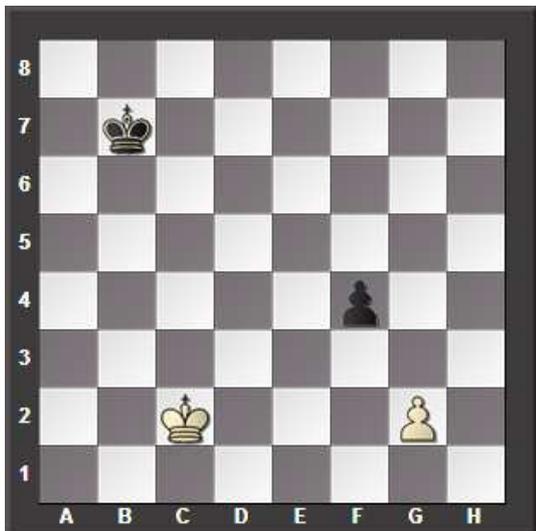
El bando blanco está enrocado corto porque entre el rey y la torre sólo habían 2 casillas de distancia inicialmente (f1 y g1).

El bando negro está enrocado largo porque entre el rey y la torre habían 3 casillas de distancia (b8, c8 y d8).

Nos enrocamos para proteger el rey porque empezamos moviendo peones centrales, así que se nos va nuestra guardia real (peones). Al enrocarlos recuperamos los peones de delante del rey. Y no es recomendable moverlos en toda la partida salvo el peón de la esquina una casilla.

3.3.- Comer al paso.

Cuando un peón enemigo mueve 2 casillas de golpe y se pone al lado de nuestro peón, podemos comerlo con el movimiento normal.



1.g4 (el peón blanco mueve de g2 a g4) **fxg3** (peón de columna f come al paso con el movimiento normal al peón de g).

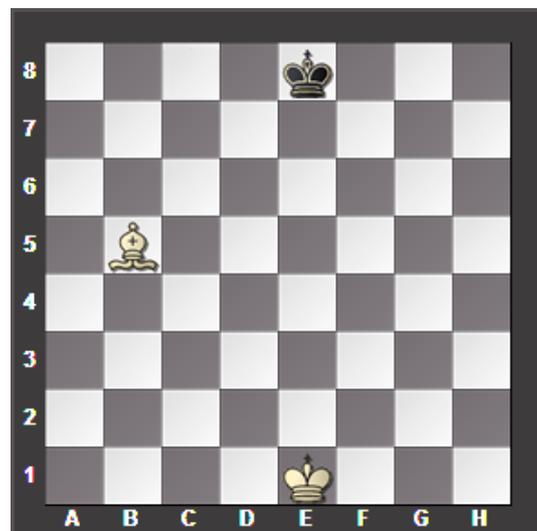
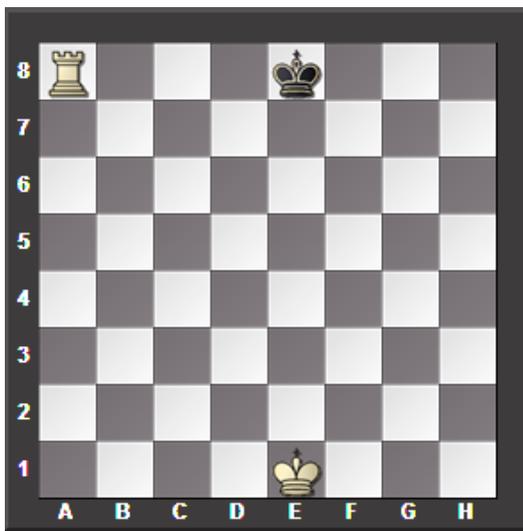
4.- Reglas básicas.

4.1.- Jaque y jaque mate.

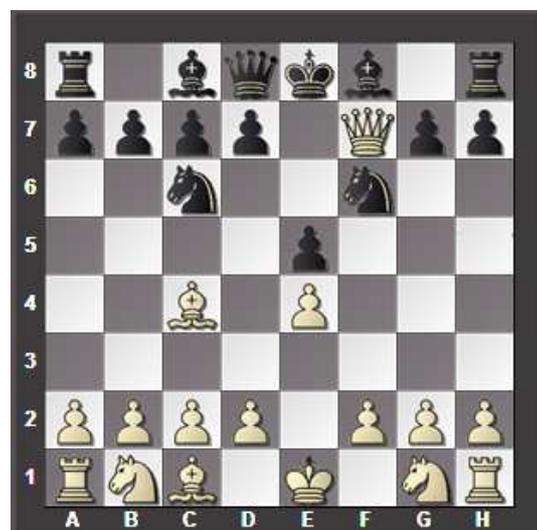
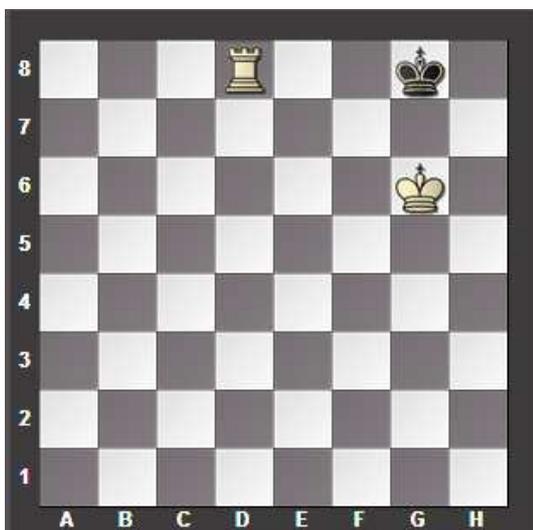
Un jaque es una amenaza al rey, es decir, cuando queremos o nos quieren comer el rey a la próxima jugada.

Jaque mate es cuando nos amenazan o amenazamos al rey, y éste no tiene escapatoria ni puede interponer ninguna pieza para salvarse.

Ejemplos de jaque. El rey está amenazado pero puede irse.

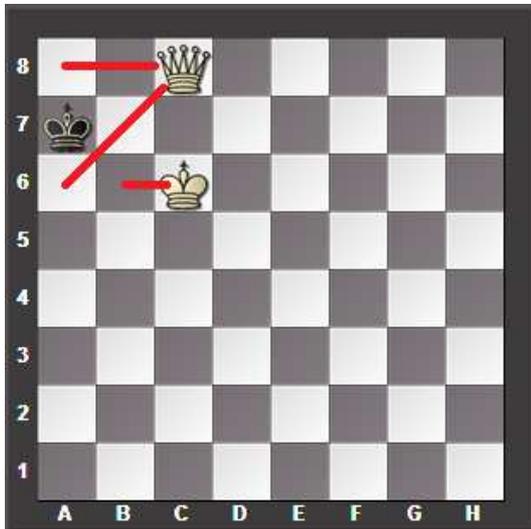


Ejemplos de jaque mate. El rey está amenazado y no puede escapar, ni capturar al agresor porque está lejos o defendido, ni interponer algún súbdito para salvarse.



4.2.- Rey ahogado.

Cuando un bando no puede mover porque sus piezas están bloqueadas y su rey no puede mover porque se pondría en jaque (pero ahora no está en jaque) se llama rey ahogado y el resultado es empate. Empate en Ajedrez se dice “tablas”.



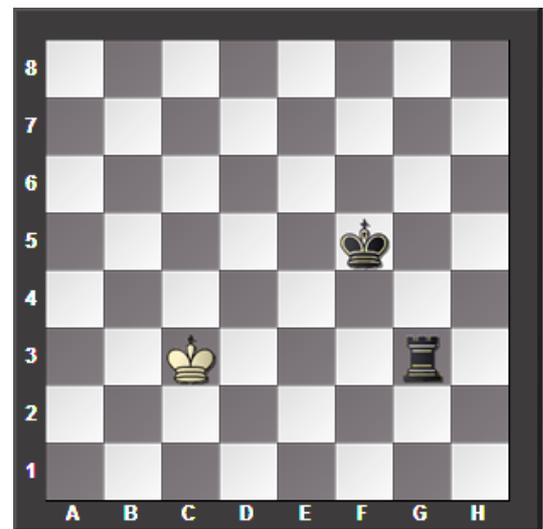
El rey negro puede ir a 5 casillas: a8, b8, b7, b6 y a6. Sin embargo, observamos que a8, b8, b7 y a6 las defiende la dama blanca; y la casilla b6 la defiende el rey blanco.

¿Os preguntáis si esto es jaque mate? Vale, si encontráis el jaque en esta posición os regalo un año de clases particulares para genios del Ajedrez, porque jaque lo que se dice jaque no hay. Y es precisamente por eso por lo que el rey negro está ahogado. No puede moverse porque se suicidaría pero NO está en jaque ahora mismo. En resumen, el equipo negro no puede hacer ninguna jugada legal que respete las reglas del ajedrez. Tablas.

4.3.- Jugada ilegal.

Si movemos una pieza de una forma que no le corresponde, por ejemplo movemos el rey como un caballo, es una jugada ilegal. Sin embargo, la jugada ilegal más conocida es poner el rey para que te lo coman, suicidarlo. En el ejemplo de arriba es rey ahogado porque todas las jugadas que tiene disponible el negro son ilegales, no permitidas. La partida no acaba comiéndose el rey, el rey NO SE COME, se le hace jaque mate, es decir, se le atrapa, encierra.

A la derecha podemos ver una posición en la que el rey blanco tiene que irse porque está en jaque. Si el rey se moviese en línea recta a izquierda o derecha (casillas b3 o d3 respectivamente) continuaría estando en jaque, y eso no es posible como ya hemos visto.



Esa situación sería jugada ilegal y se tendría que volver atrás para que el blanco realizase otra jugada. En torneos 3 ilegales pierden la partida.



5.- Apertura, los 3 pasos.

Las aperturas en Ajedrez son una sucesión de jugadas teóricas ya estudiadas que nos permiten desarrollar las piezas al comienzo de la partida de la forma más provechosa posible. Al nivel al que juegan vuestros hijos/as no es necesario estudiar aperturas. Sólo los niños/as de club, a los que les apasiona el Ajedrez, se les enseña más profundamente. Memorizar series de jugadas es algo tedioso para alguien que no tiene mucho interés.

Paso 1: empezar con un peón central 'e' o 'd' dos casillas.



Paso 2: desarrollar caballos y alfiles.



Esta es la apertura española o 'Ruy López' variante berlinesa, pero no os hace falta saberlo. Os recomiendo que si tenéis alguna duda sobre este manual o queréis profundizar, consultéis en Internet (en Internet siempre está "todo", n'importe quoi). Mirar libros de Ajedrez sin tener los conocimientos básicos es pointless.



Paso 3: enroque.



Esta podría ser una posición natural donde ambos bandos están enrocados y luchan por mejorar sus piezas y controlar el centro del tablero. Lo normal es poner las torres en las columnas donde menos peones hay para que puedan transitar libremente y usar golpes tácticos.

Por ejemplo, el alfil blanco ubicado en 'h4' está clavando el caballo negro de 'f6'. Esto quiere decir que el caballo no puede irse, porque si se va, el alfil se comería la dama de 'd8' y perderíamos la pieza más importante del bando negro.

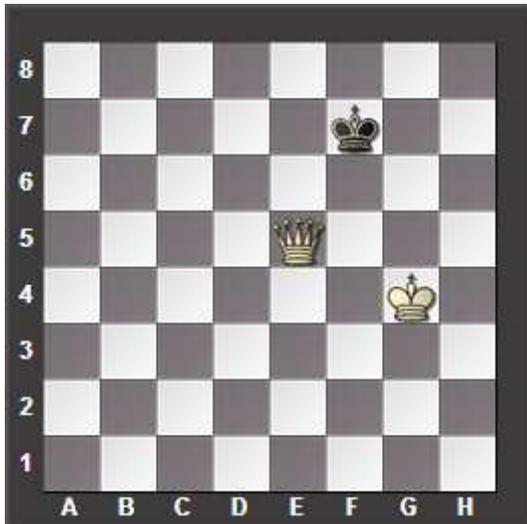
Hay que tener en cuenta que el objetivo en la apertura es colocar nuestras piezas en las mejores casillas, proteger al rey y controlar el centro del tablero, porque por allí es por donde normalmente pasan todas las piezas cuando se disponen a atacar.

Después de estos 3 pasos se busca amenazar piezas y ataques con ayuda de golpes tácticos que veremos en táctica básica.

***Estáis viendo pequeñas pinceladas de Ajedrez. Muchos de vosotros/as ya sabréis todo esto y otros no. Para dominar medianamente el juego de Ajedrez se necesitan muchos años de dedicación y estudio.

6.- Finales básicos.

El beso de la muerte: rey y dama contra rey.

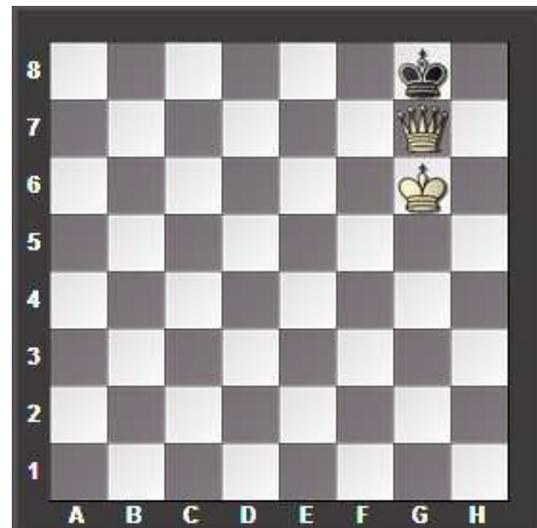


La dama blanca va acorralando al rey negro situándose a un caballo de distancia. Observad que si la dama blanca fuese un caballo haría jaque.

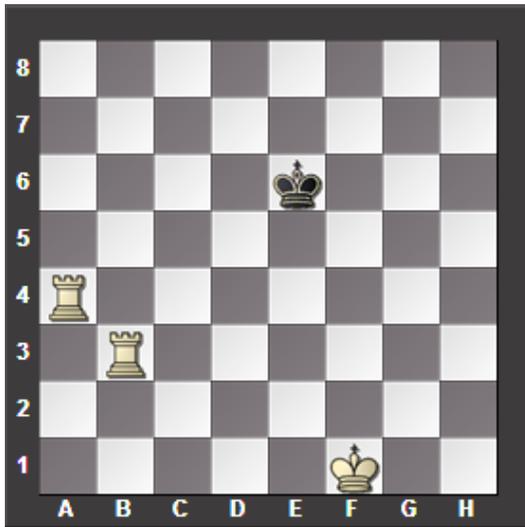
Lo perseguirá a un caballo de distancia hasta que el rey negro sólo tenga dos casillas para mover. Siempre vigilando no hacer 'rey ahogado'.

La posición final es la que podemos ver en el diagrama de la derecha: la dama blanca se pone al lado del rey negro para darle un beso, el beso de la muerte.

El rey blanco defiende a su dama para que el rey negro no la pueda capturar.



La escalera: rey y dos torres contra rey.

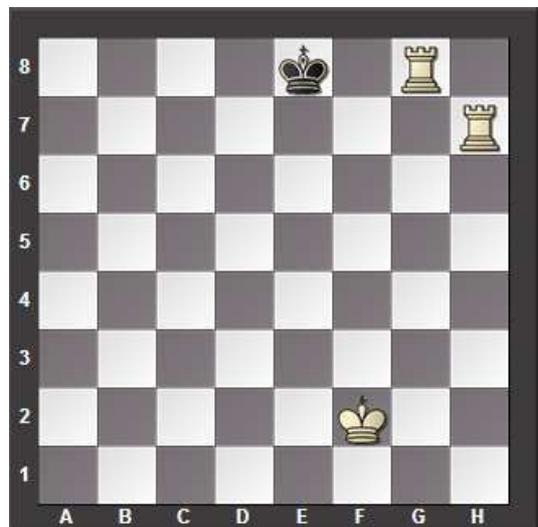


Las torres se sitúan juntas, a una casilla en diagonal. Así, podrán ir subiendo juntas formando un muro que el rey negro no podrá atravesar.

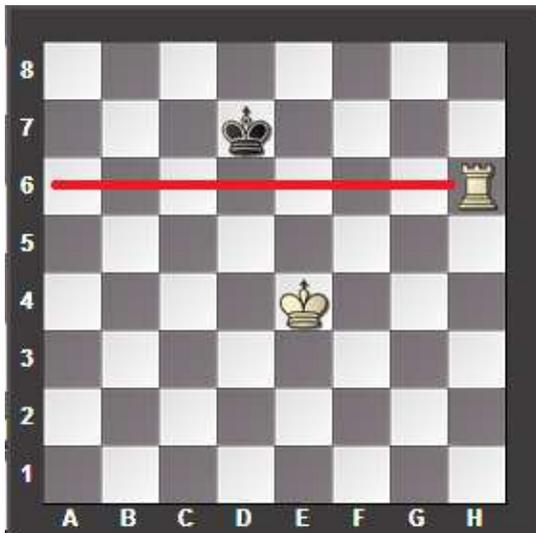
Si el rey negro llega a amenazarnos las torres, las cambiaremos de flanco. En el diagrama de la izquierda vemos que las torres están en el flanco de dama.

El objetivo final es arrinconar al rey negro en la última fila (o columna) y hacer jaque mate, como puede observarse en el diagrama de la derecha.

No es necesario utilizar al rey blanco en este jaque mate. Incluso es conveniente alejarlo para que no moleste a las torres.



El muro mortal: rey y torre contra rey.

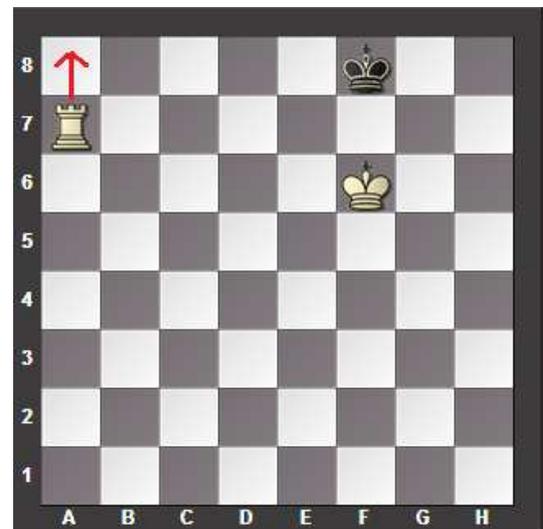


Lo primero es cortar el paso al rey negro con nuestra torre, formando el muro mortal, del cual no podrá salir.

Luego tendremos que acercar nuestro rey y calcular las jugadas para que el rey negro se vea obligado a ponerse enfrente de nosotros (oposición).

Cuando se ponga delante podremos subir la torre, como podemos observar en el diagrama de la derecha.

Si el rey negro no estuviese justo enfrente del rey blanco y la torre blanca subiese a la fila 8, el rey negro podría escapar. Pregunta esto a tu profe y también pregúntale sobre la pérdida de un tiempo (jugada).



7.- Táctica básica.

7.1.- La clavada.

Cuando una pieza no se puede mover o no debe moverse porque pierde material, se dice que esa pieza está “clavada”.



Ejemplo. El caballo de c6 está “clavado”. Si se moviese, el bando negro expondría su rey y eso no es posible, es “jugada ilegal”.

Por lo tanto, el caballo de c6 no se puede mover hasta que no se quite el rey negro o se interponga una pieza entre ellos, por ejemplo Ad7.

7.2.- Ataque a la desubierta.

Esta situación táctica se da cuando quitamos una pieza para dar jaque obligando al rey contrario a mover. Como tiene que mover el rey no puede mover otra pieza y podemos elegir objetivo.

A la derecha juegan blancas y podemos ver que el alfil de g3 puede quitarse y jugar a e5, poniendo a la dama negra en un aprieto.



7.3.- Ataque doble.

El ataque doble es un golpe táctico que se produce cuando amenazamos dos piezas que no están defendidas al mismo tiempo. También puede ser al rey y otra pieza.



Juegan blancas. Este es un caso típico de doble ataque al rey y la torre.

1.Cxc7+ Rf8 2.Cxa8 y el caballo se come la torre. Se ha producido un doble ataque al rey y la torre. La dama negra puede comer en c7 pero el alfil de f4 protege al caballo y la dama sería capturada.

Espero que os haya gustado esta breve introducción. Estas cositas que hemos visto y otras muchas, plagadas de ejercicios, dibujos, cuentos y juegos son las que hacen vuestros hijos/as en clase durante el curso.

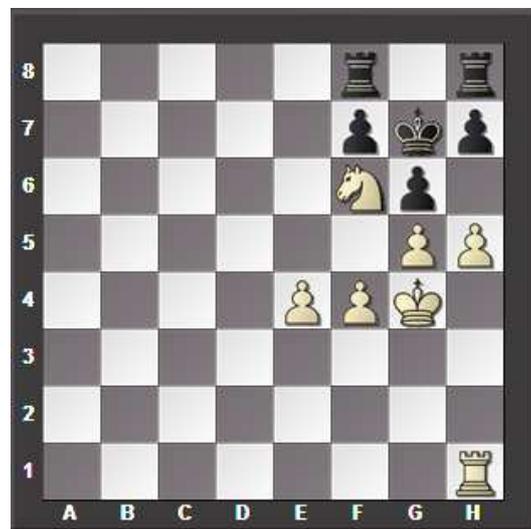
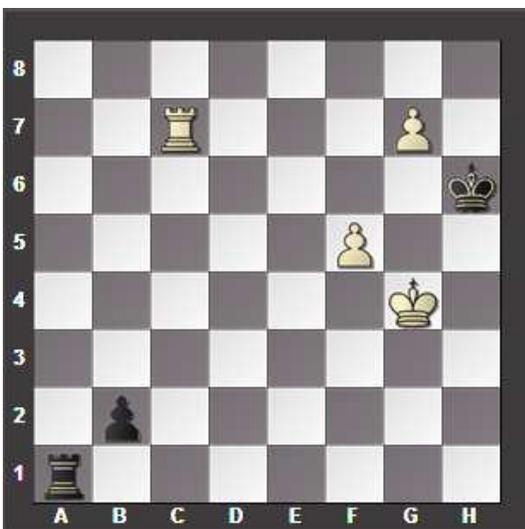
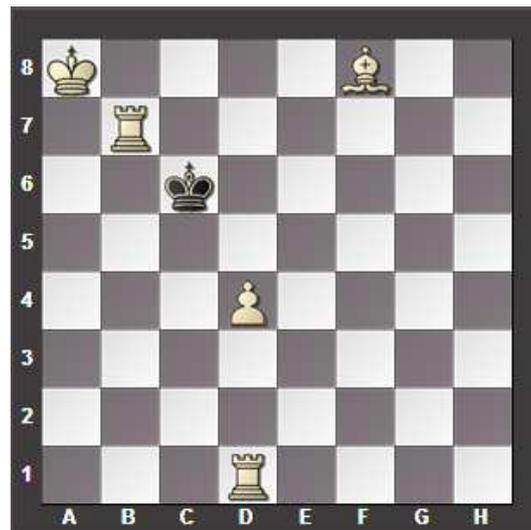
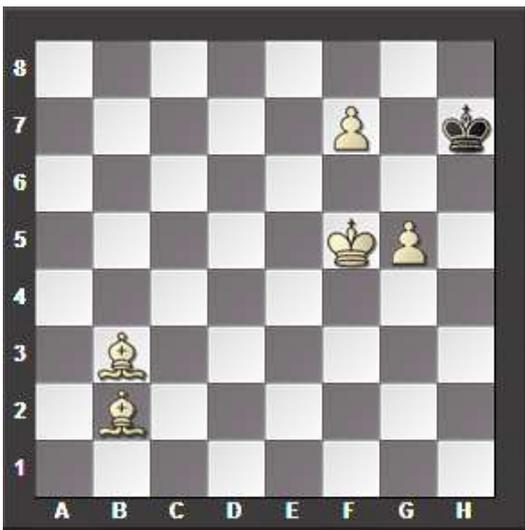
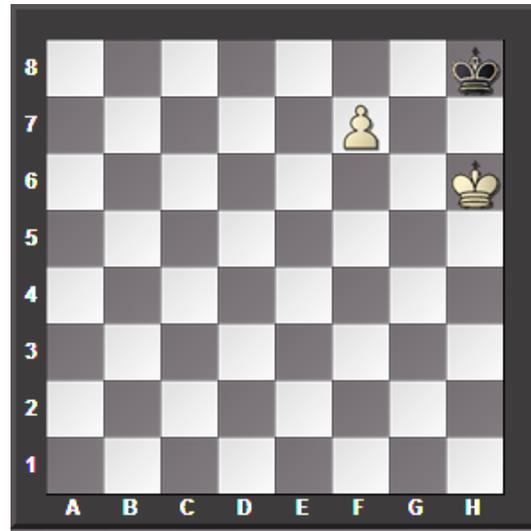
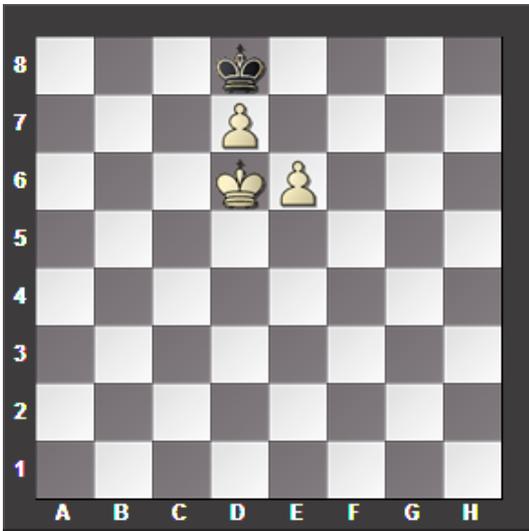
Quien quiera aprender más sobre ajedrez puede contactar con la escuela:

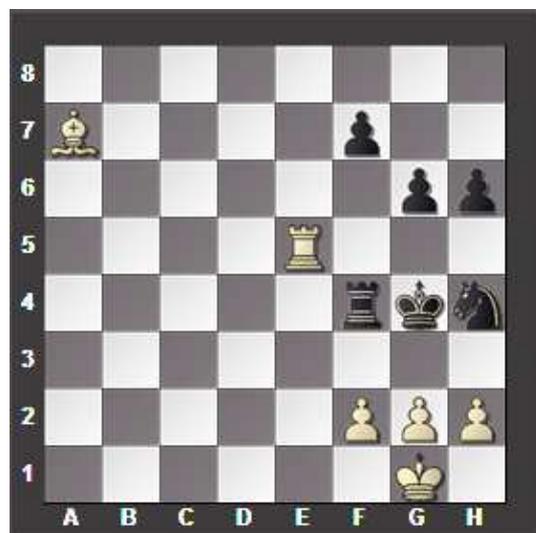
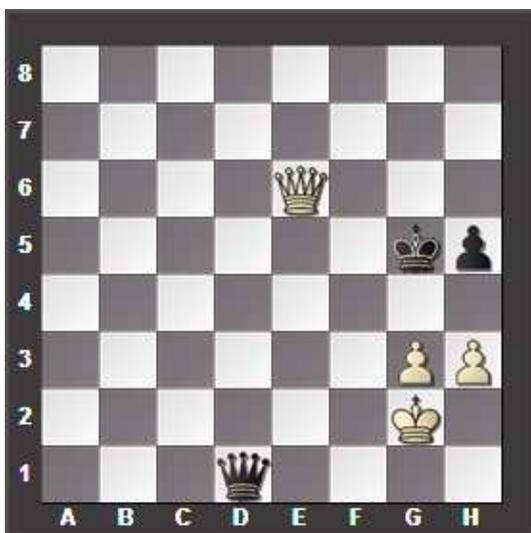
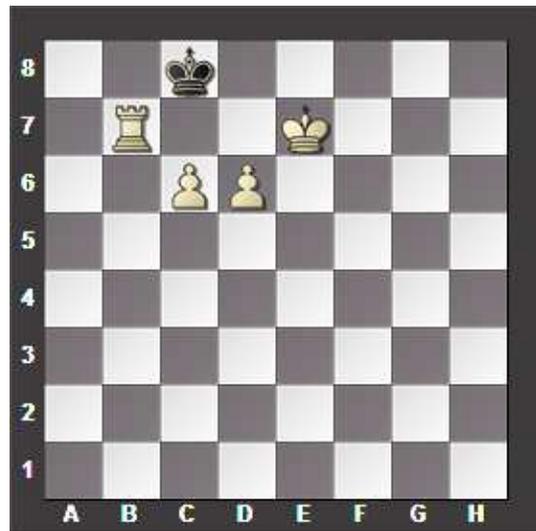
Sergio Fernández Ayuso
Director de la Escuela De Ajedrez Pensamiento Audaz
sferna.edapa@gmail.com
605 049 814



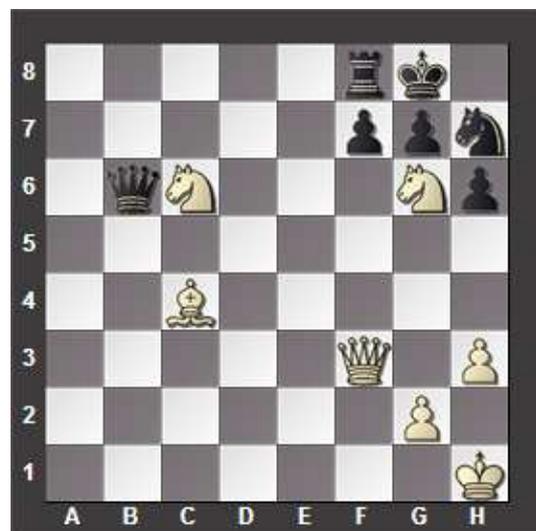
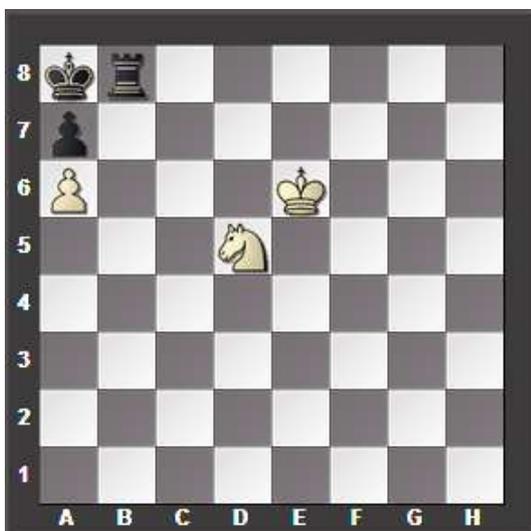
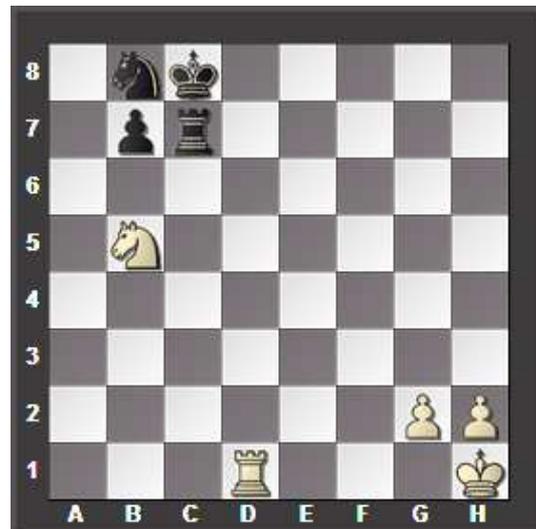
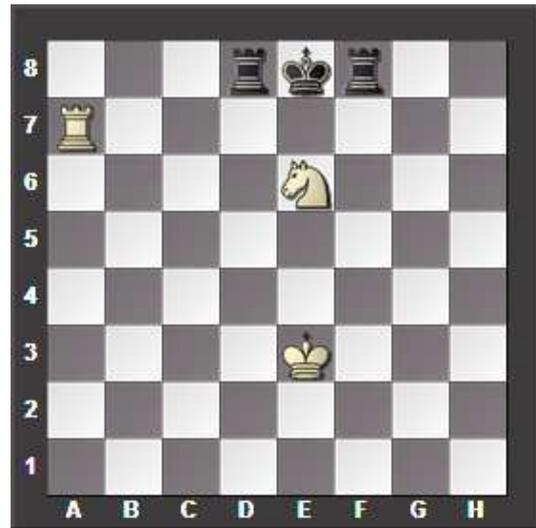
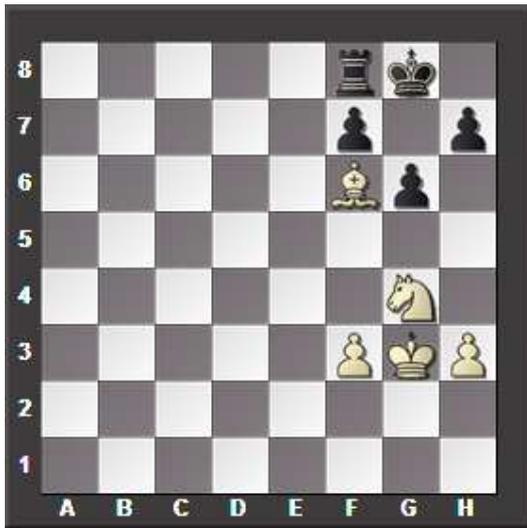
8.- Ejercicios.

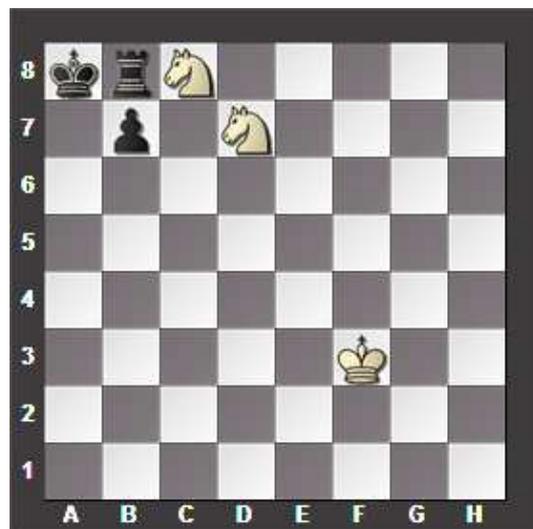
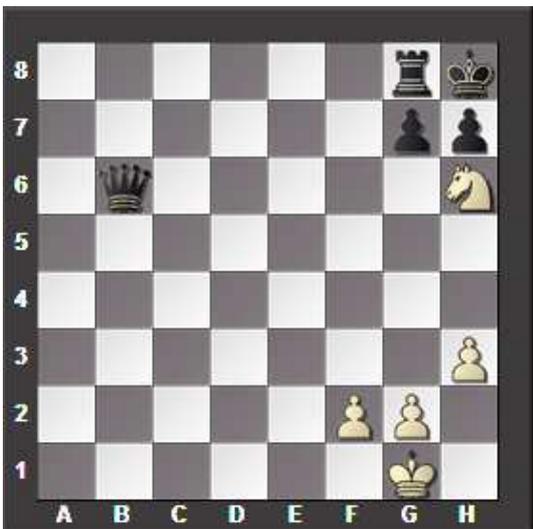
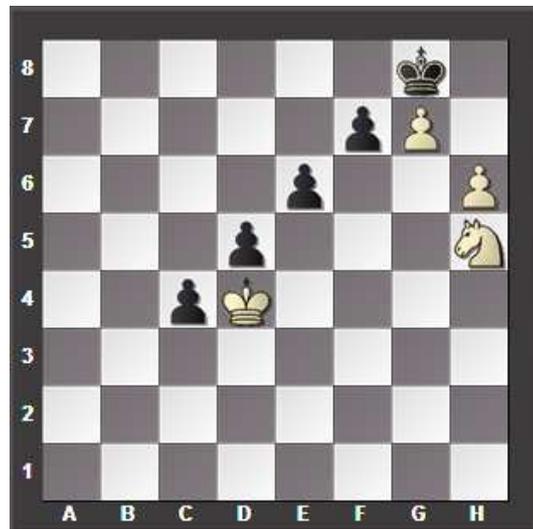
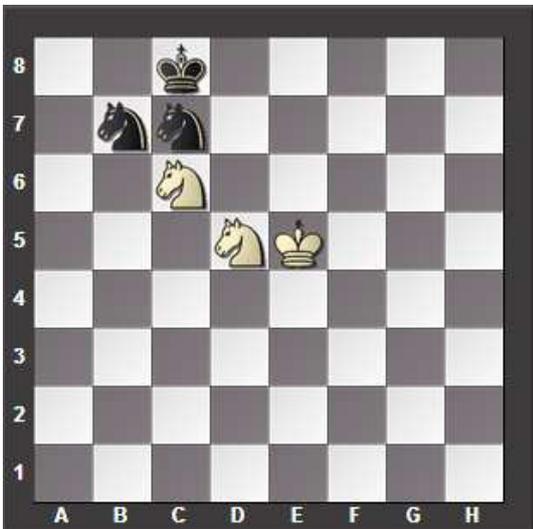
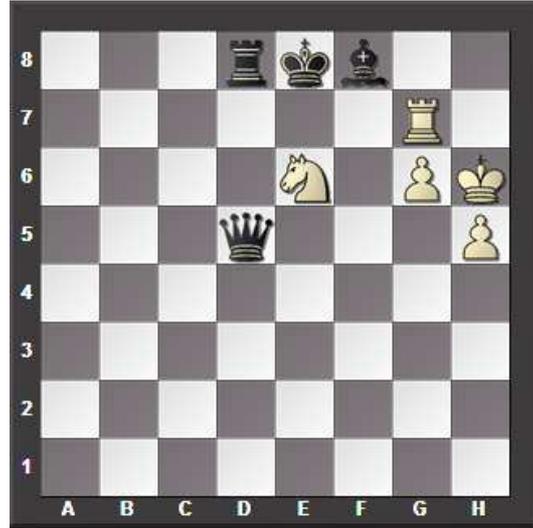
8.1.- Juegan blancas. Jaque mate en 1 jugada con peón. Señala en el tablero qué jugada harías.



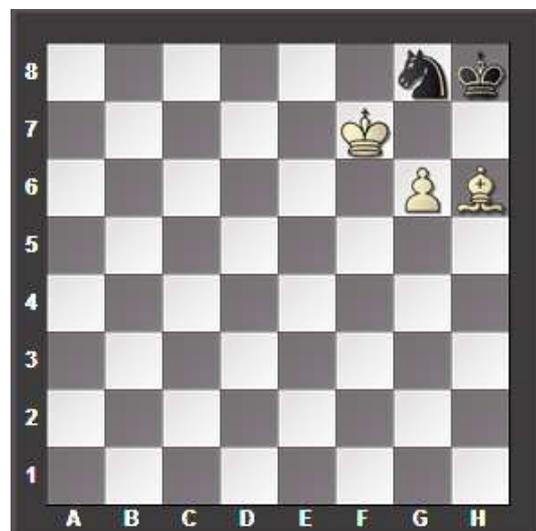
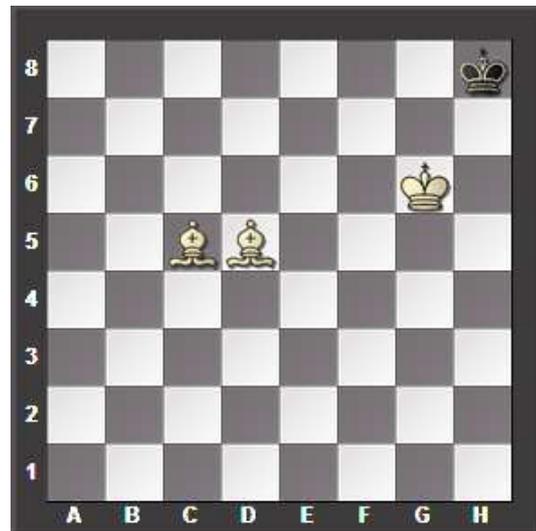
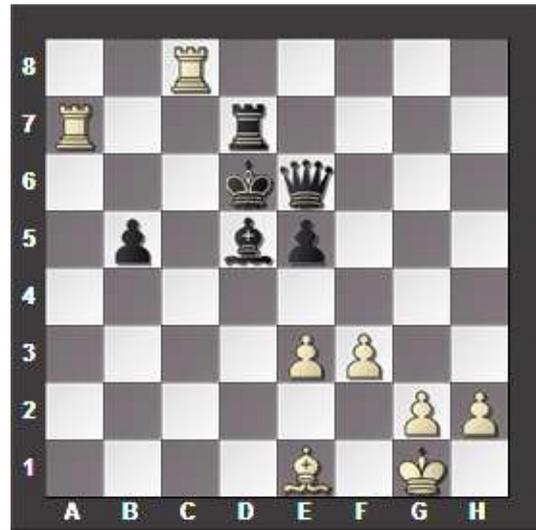


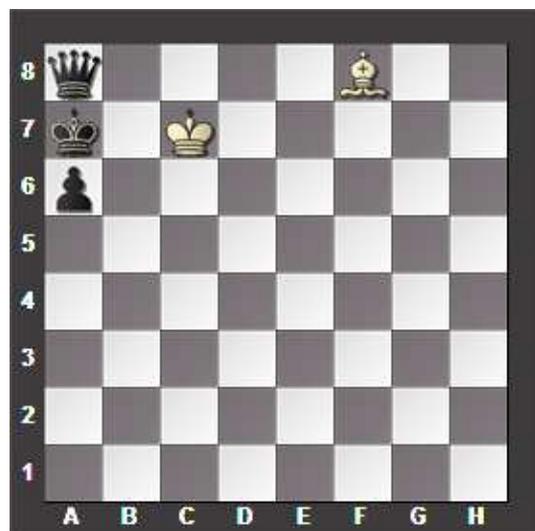
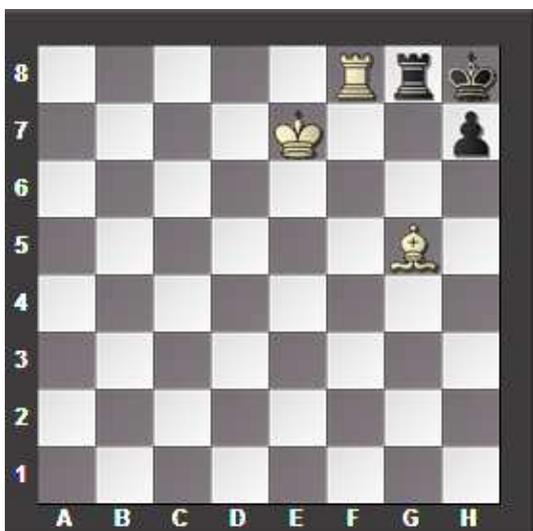
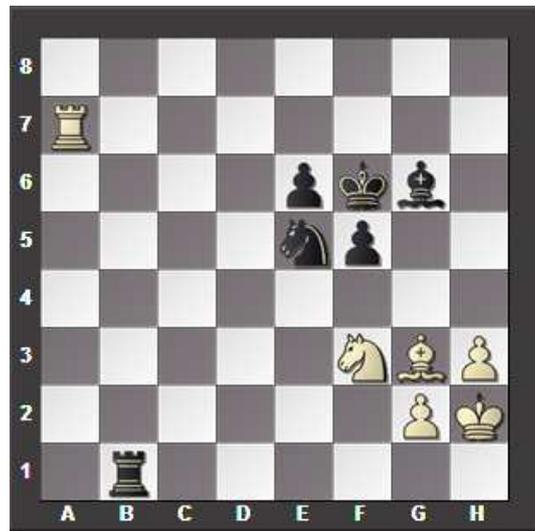
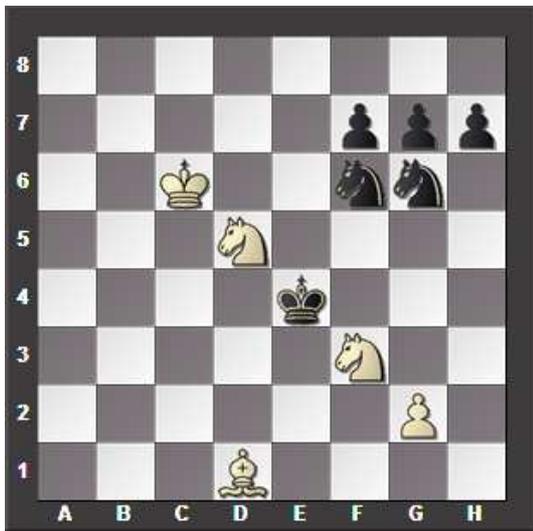
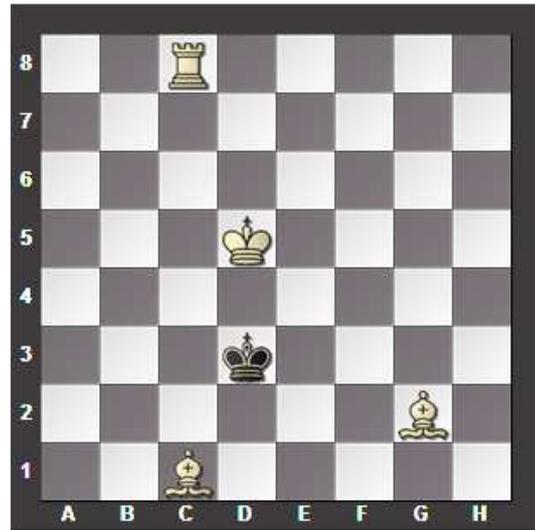
8.2.- Juegan blancas. Jaque mate en 1 jugada con caballo. Señala en el tablero qué jugada harías.



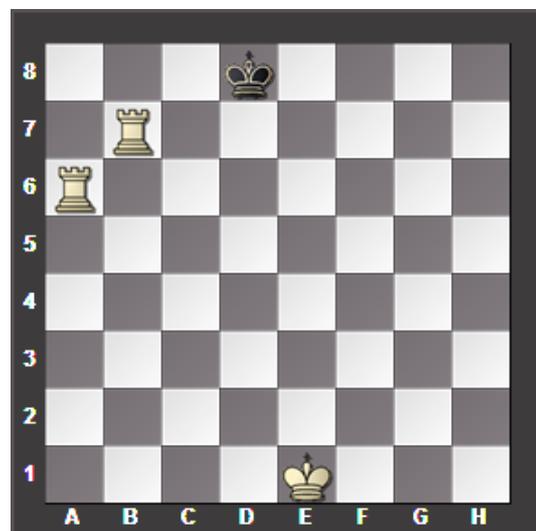
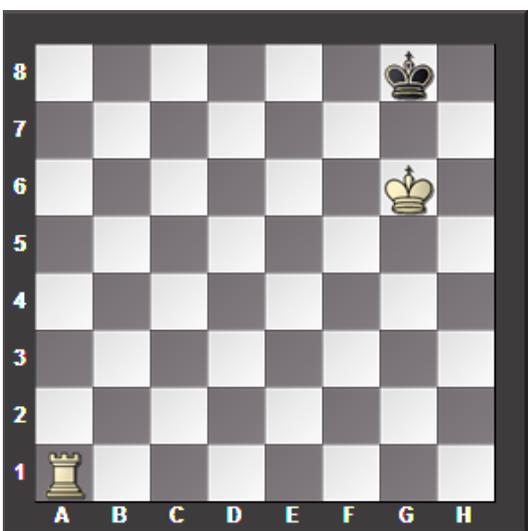
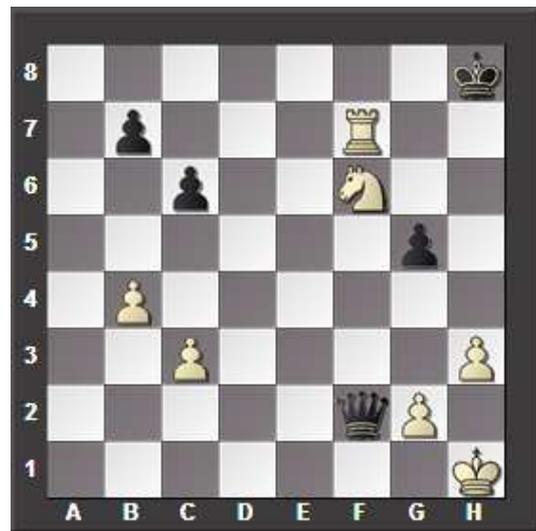
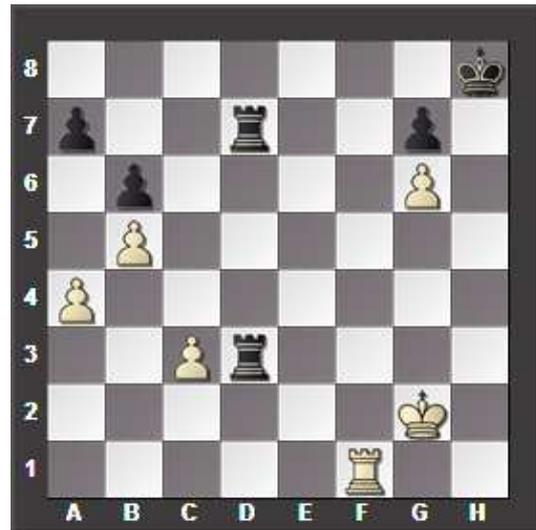


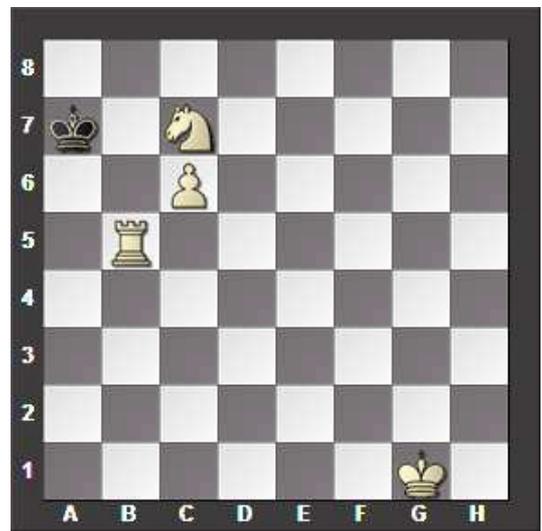
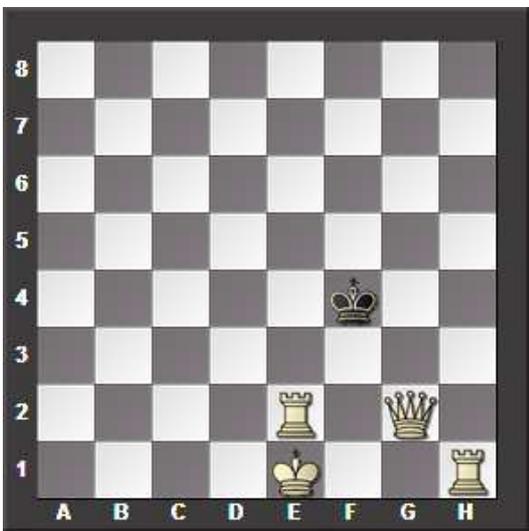
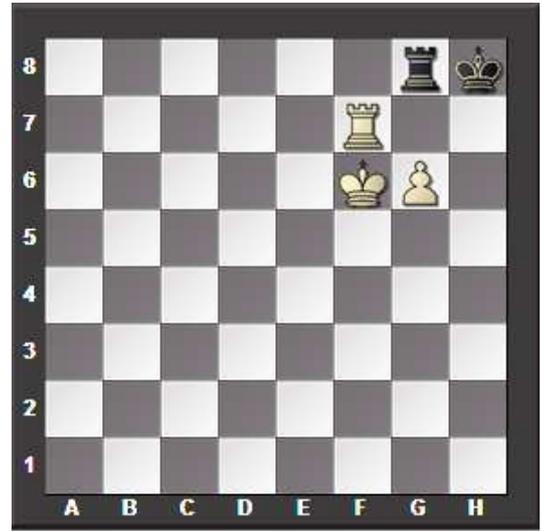
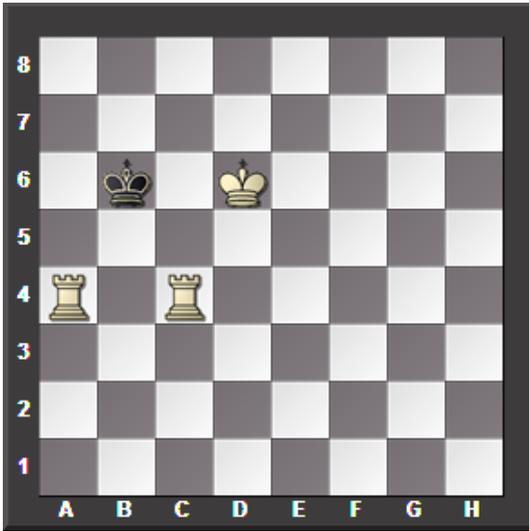
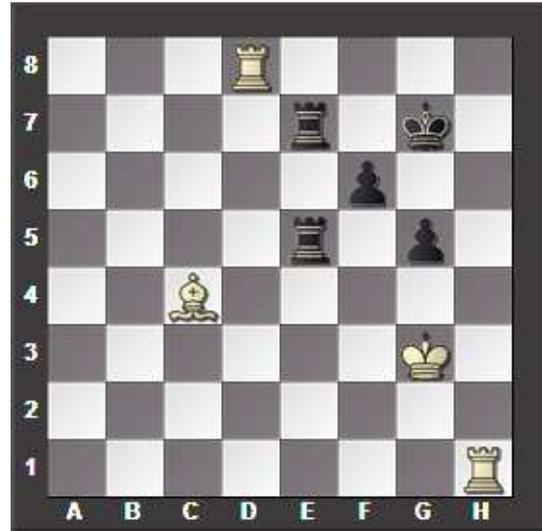
8.3.- Juegan blancas. Jaque mate en 1 jugada con alfil. Señala en el tablero qué jugada harías.



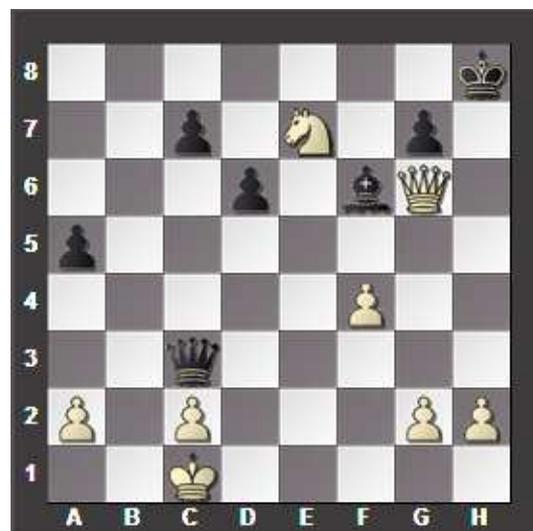
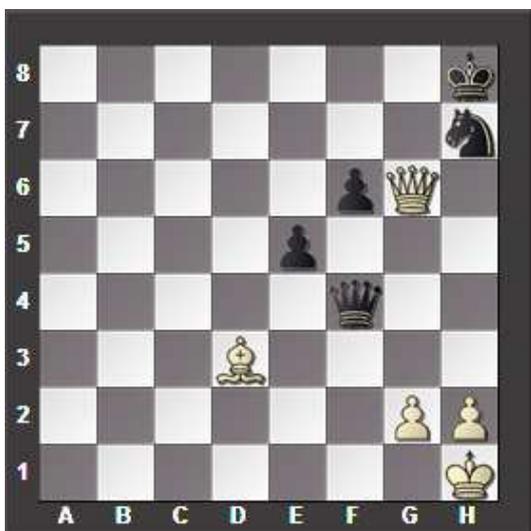
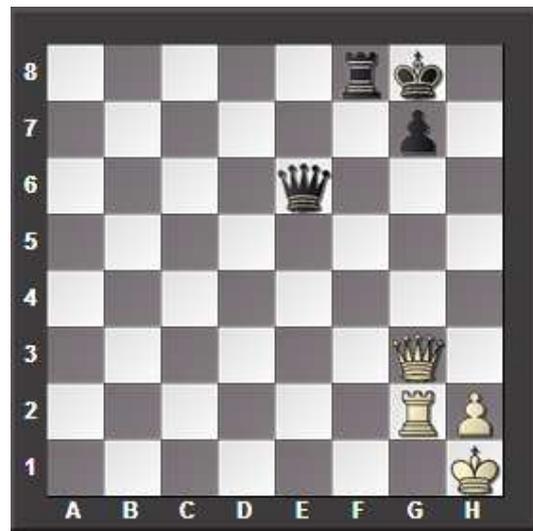


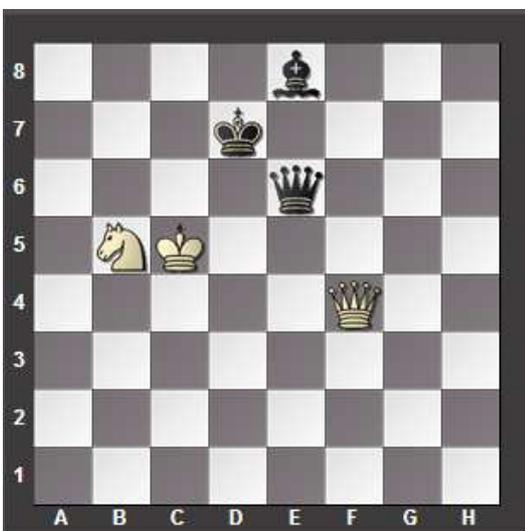
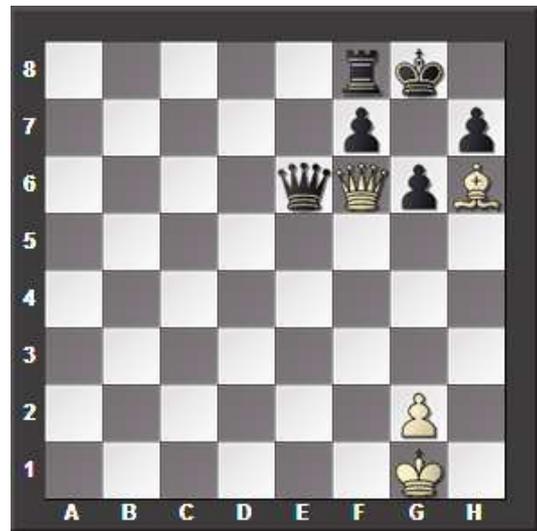
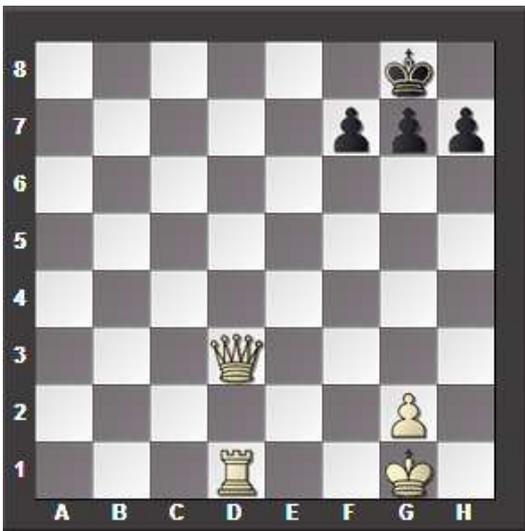
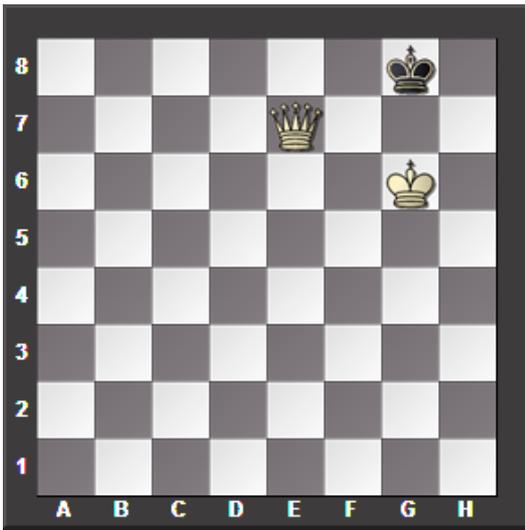
8.4.- Juegan blancas. Jaque mate en 1 jugada con torre. Señala en el tablero qué jugada harías.





8.5.- Juegan blancas. Jaque mate en 1 jugada con dama. Señala en el tablero qué jugada harías.

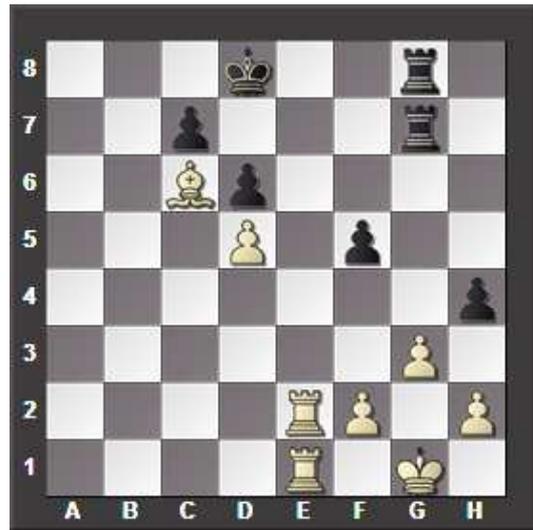




8.6.- Juegan blancas. Jaque mate en 2 jugadas. Escribe qué jugada harías.



Solución:



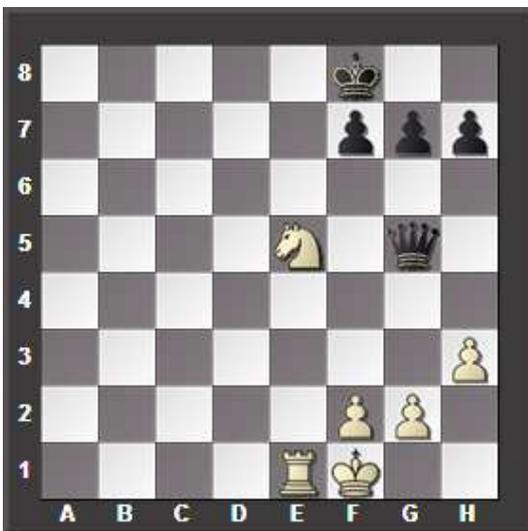
Solución:



Solución:



Solución:



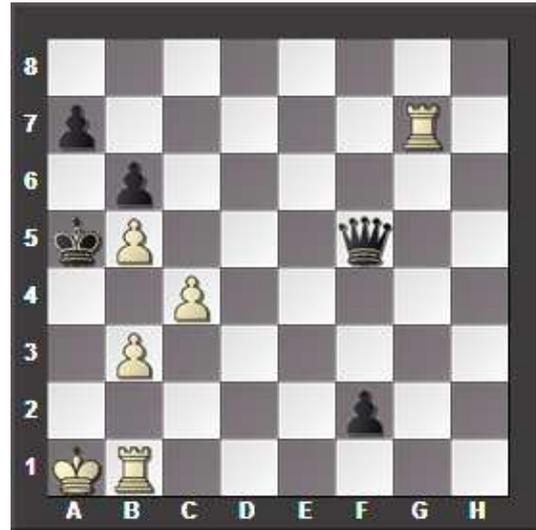
Solución:



Solución:



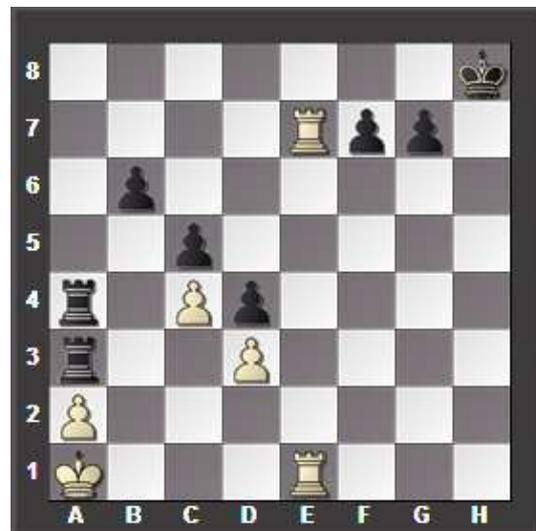
Solución:



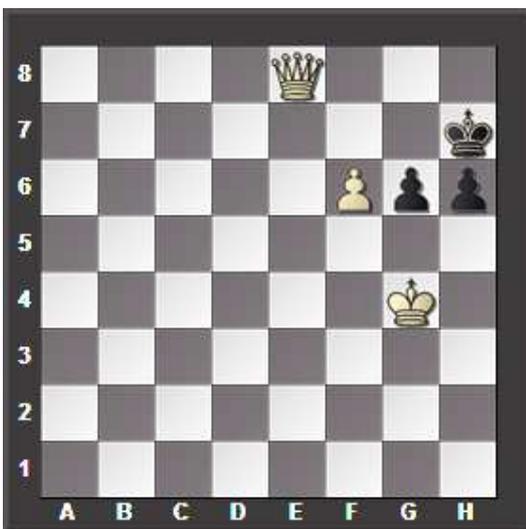
Solución:



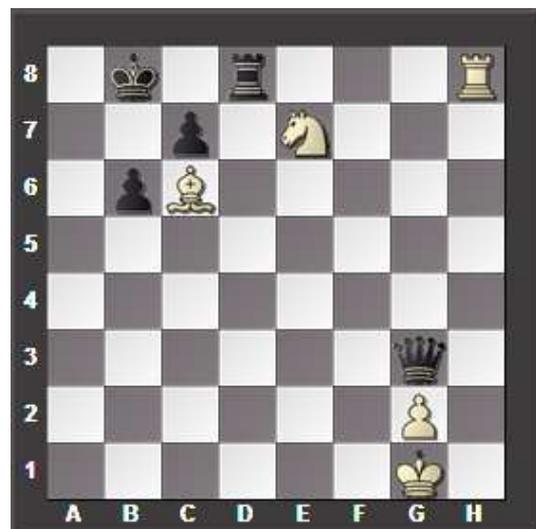
Solución:



Solución:



Solución:



Solución:



9.- Soluciones.

Jaque mate de peón

1. e7++
2. f8=Dama++ / f8=Torre++
3. f8=Caballo++
4. d5++
5. g8=Caballo++
6. h6++
7. f8=Dama++ / f8=Alfil++
8. a8=Dama++ / a8=Torre++
9. g7++
10. d7++
11. h4++
12. h3++

Jaque mate de caballo

1. Ch6++
2. Cg7++
3. Cxg6++
4. Ca7++
5. Cc7++
6. Cce7++
7. Cg6++
8. Cc7++
9. Cb6++
10. Cf6++
11. Cf7++
12. Cdb6++

Jaque mate de alfil

1. Ah6++
2. Ab4++
3. Ae1++
4. Ad4++
5. Ac6++
6. Ag7++
7. Ag7++
8. Af1++
9. Ac2++
10. Ah4++ / Axe5++
11. Af6++
12. Ac5++

Jaque mate de torre

1. Te8++
2. Tf8++
3. Th7++
4. Th7++
5. Ta8++
6. Ta8++
7. Th5++
8. Tg8++
9. Tcb4++
10. Th7++
11. Tf1++ / 0-0++ (enroque corto)
12. Tb7++

Jaque mate de dama

1. De8++
2. Dh7++
3. Dc1++
4. Dxc7++
5. Dxc7++
6. Dh5++
7. Dg7++ / Dd8++ / De8++
8. Dc6++
9. Dd8++
10. Dg7++
11. Dc7++
12. Db4++

Jaque mate en 2 jugadas

- Ejercicio 1: 1.Dc8+ Txc8 2.Txc8++
Ejercicio 2: 1.Te8+ Txe8 2.Txe8++
Ejercicio 3: 1.Te8+ Rh7 2.Th8++
Ejercicio 4: 1.Da8+ Axa8 2.Txa8++
Ejercicio 5: 1.Cd7+ Rg8 2.Te8++
Ejercicio 6: 1.Cg6+ hxg6 2.Dh3++
Ejercicio 7: 1.Ac4+ Rh8 2.Txf8++
Ejercicio 8: 1.b4+ Ra4 2.Txa7++
Ejercicio 9: 1.Dg8+ Rh6 2.Dh8++
Ejercicio 10: 1.Th1+ Rg8 2.Te8++
Ejercicio 11: 1.Df7+ Rh8 2.Dg7++
Ejercicio 12: 1.Txd8+ Ra7 2.Ta8++