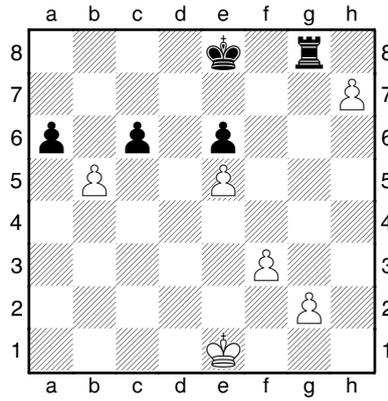
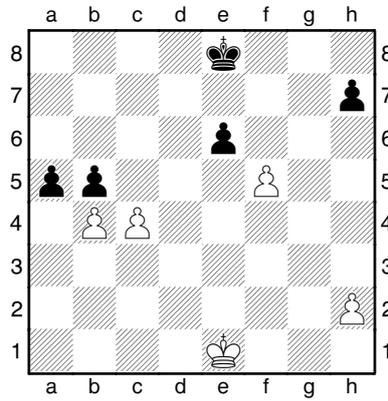


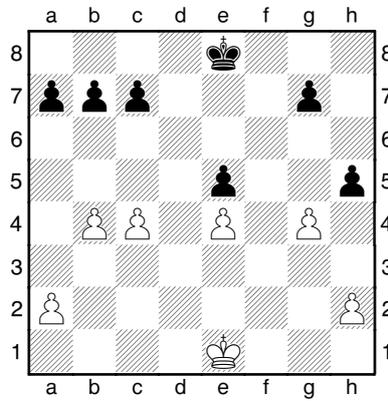
Debemos anotar todas las jugadas posibles que tienen las blancas a su disposición con los peones



Ejercicio 1



Ejercicio 2



Ejercicio 3

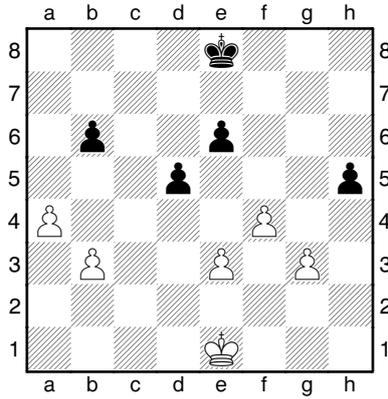
Soluciones:

Ejercicio 1. 1.hxg8♙+; 1.b6; 1.bxc6; 1.f4; 1.g3; 1.g4; 1.bxa6; 1.h8♙.

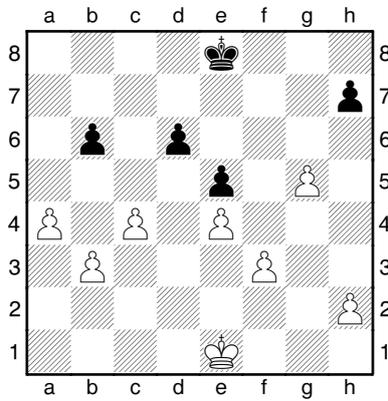
Ejercicio 2. 1.bxa5; 1.cxb5; 1.fxe6; 1.f6; 1.h3; 1.h4; 1.c5.

Ejercicio 3. 1.gxh5; 1.g5; 1.h3; 1.h4; 1.c5; 1.b5; 1.a3; 1.a4.

Debemos anotar las jugadas posibles que pueden hacer las blancas con los peones, sin que sean capturados



Ejercicio 1



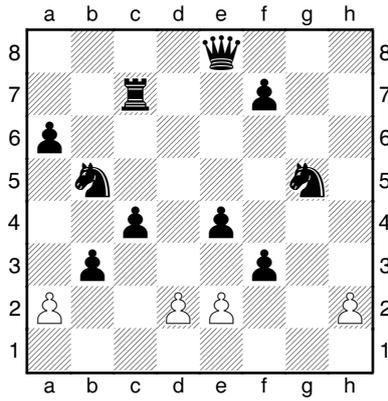
Ejercicio 2

Soluciones:

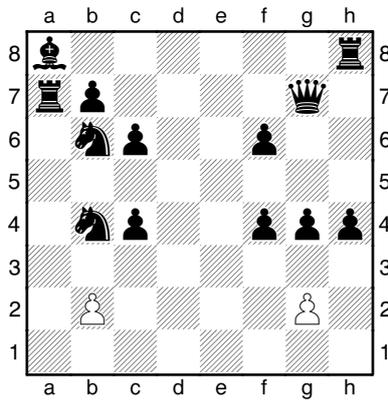
Ejercicio 1. 1.b4

Ejercicio 2. 1.b4; 1.h3; 1.h4.

Debemos buscar y anotar la ruta que permite a los peones blancos conseguir el mayor número de puntos capturados



Ejercicio 1



Ejercicio 2

Soluciones:

Ejercicio 1. Rutas para conseguir el mayor número de puntos posibles:

h2, h4, g5, g6, f7, e8, 13 puntos

e2, f3, e4, e5, e6, f7, e8, 12 puntos

e2, f3, f4, g5, g6, f7, e8, 14 puntos

d2, d3, e4, e5, e6, f7, e8, 11 puntos

d2, d3, c4, b5, b6, c7, 9 puntos

a2, b3, c4, b5, b6, c7, 10 puntos

Hay más rutas pero con menos puntos

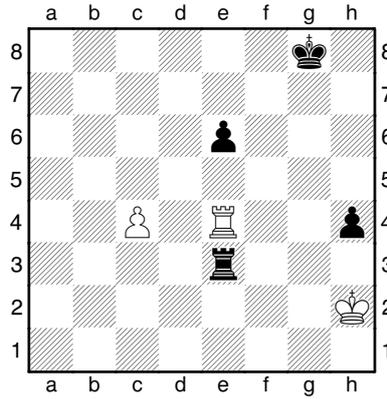
Ejercicio 2.

g2, g3, f4, f5, 1 punto

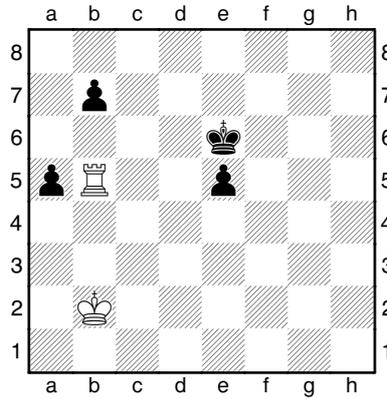
g2, g3, h4, h5, h6, g7, h8, 15 puntos

b2, b3, c4, c5, b6, a7, 9 puntos

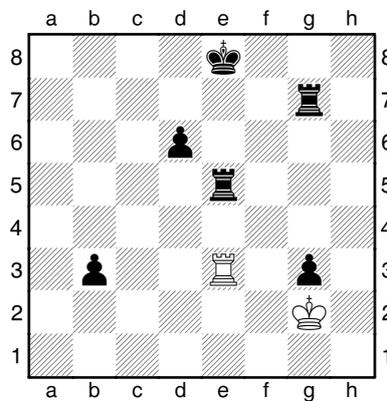
Debemos anotar todas las jugadas posibles que tienen las blancas a su disposición con las torres



Ejercicio 1



Ejercicio 2



Ejercicio 3

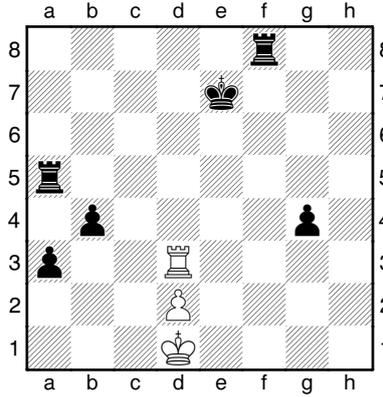
Soluciones:

Ejercicio 1. 1.♞e3; 1.♞d4; 1.♞f4; 1.♞g4+; 1.♞xh4; 1.♞e5; 1.♞xe6

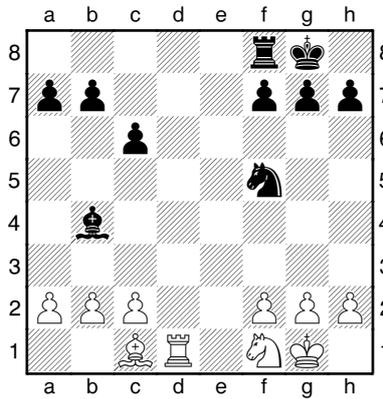
Ejercicio 2. 1.♞xa5; 1.♞xb7; 1.♞b4; 1.♞b3; 1.♞c5; 1.♞b6+; 1.♞d5; 1.♞xe5+.

Ejercicio 3. 1.♞xe5+; 1.♞xb3; 1.♞d3; 1.♞c3; 1.♞f3; 1.♞xg3; 1.♞e4; 1.♞e2;
1.♞e1.

Debemos anotar las jugadas posibles que pueden hacer las blancas con las torres, sin que sean capturadas



Ejercicio 1



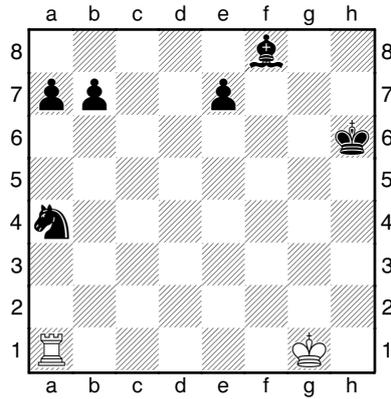
Ejercicio 2

Soluciones:

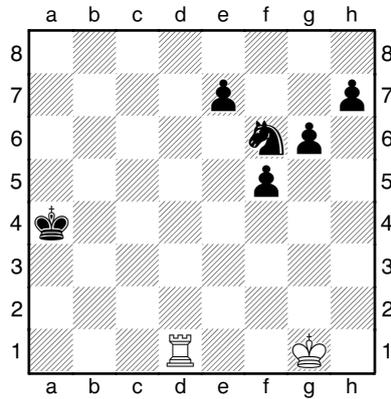
Ejercicio 1. 1.♖b3; 1.♗e3+; 1.♖g3; 1.♗d4.

Ejercicio 2. 1.♗d3; 1.♗d7.

Debemos buscar y anotar una ruta que permita a la torre blanca capturar todas las piezas negras, pero sin ponerse en casillas donde pueda ser capturada y acabar dando un jaque al rey negro



Ejercicio 1



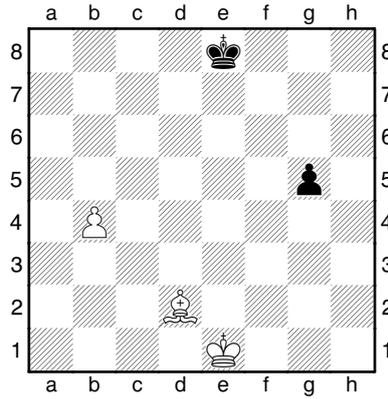
Ejercicio 2

Soluciones:

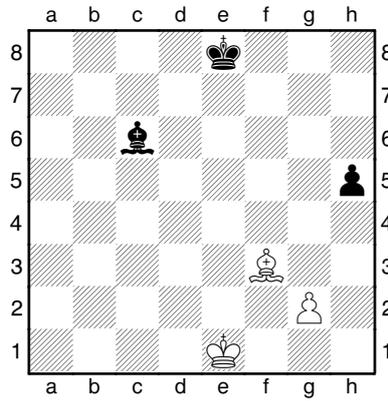
Ejercicio 1. 1. ♖xa4, 2. ♖xa7, 3. ♖xb7, 4. ♖b8, 5. ♖xf8, 6. ♖e8, 7. ♖xe7, 8. ♖e6+.

Ejercicio 2. 1. ♗e1, 2. ♗xe7, 3. ♗f7, 4. ♗xf6, 5. ♗f7, 6. ♗xh7, 7. ♗g7, 8. ♗xg6, 9. ♗g5, 10. ♗xf5, 11. ♗f4+.

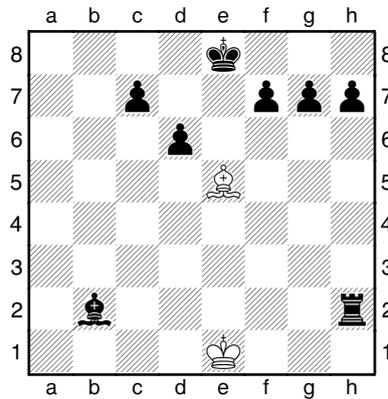
Debemos anotar todas las jugadas posibles que tienen las blancas a su disposición con los alfiles



Ejercicio 1



Ejercicio 2



Ejercicio 3

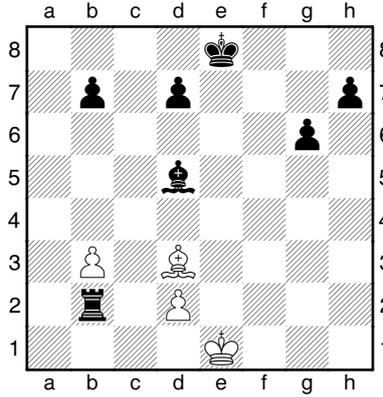
Soluciones:

Ejercicio 1. 1.♟c1; 1.♟c3; 1.♟e3; 1.♟f4; 1.♟xg5.

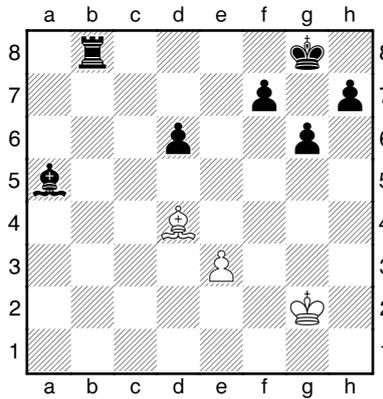
Ejercicio 2. 1.♟xc6+; 1.♟d5; 1.♟e4; 1.♟xh5+; 1.♟g4; 1.♟e2; 1.♟d1.

Ejercicio 3. 1.♟xh2; 1.♟g3; 1.♟f4; 1.♟xd6; 1.♟xb2; 1.♟c3; 1.♟d4; 1.♟f6;
1.♟xg7.

Debemos anotar las jugadas posibles que pueden hacer las blancas con los alfiles, sin que sean capturados



Ejercicio 1



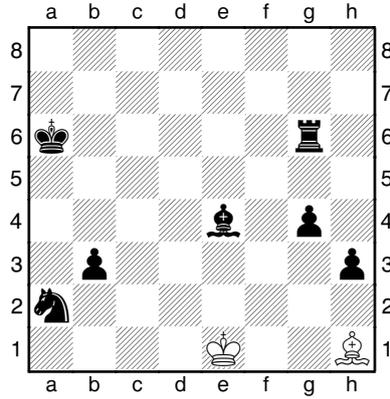
Ejercicio 2

Soluciones:

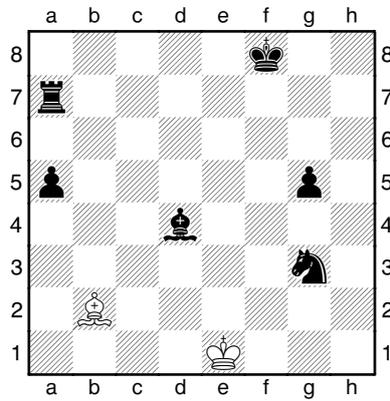
Ejercicio 1. 1.♟b5; 1.♞e2; 1.♞f1.

Ejercicio 2. 1.♞a7; 1.♞f6; 1.♞a1.

Debemos buscar y anotar una ruta que permita al alfil blanco capturar todas las piezas negras, pero sin ponerse en casillas donde pueda ser capturado y acabar dando un jaque al rey negro



Ejercicio 1



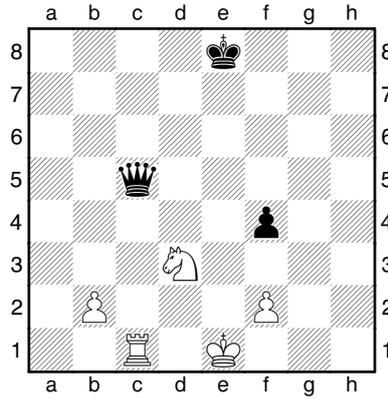
Ejercicio 2

Soluciones:

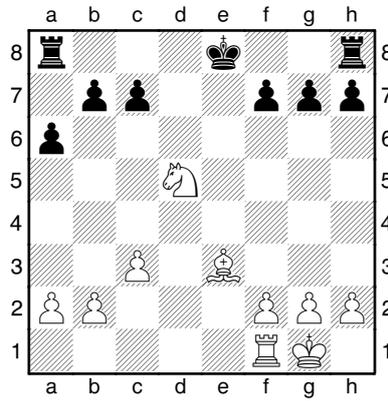
Ejercicio 1. 1. ♖xe4, 2. ♗xg6, 3. ♕h5, 4. ♗xg4, 5. ♕xh3, 6. ♖e6, 7. ♗xb3,
8. ♗xa2, 9. ♖c4+.

Ejercicio 2. 1. ♗xd4, 2. ♗xa7, 3. ♖b6, 4. ♗xa5, 5. ♖d8, 6. ♗xg5, 7. ♖f4,
8. ♗xg3, 9. ♖d6+.

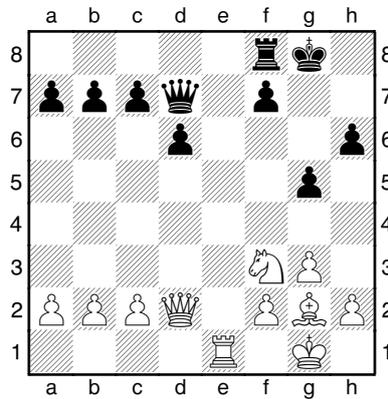
Debemos anotar todas las jugadas posibles que tienen las blancas a su disposición con los caballos



Ejercicio 1



Ejercicio 2



Ejercicio 3

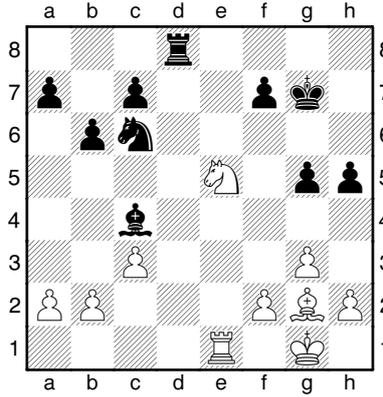
Soluciones:

Ejercicio 1. 1.♞xc5; 1.♞b4; 1.♞e5; 1.♞xf4.

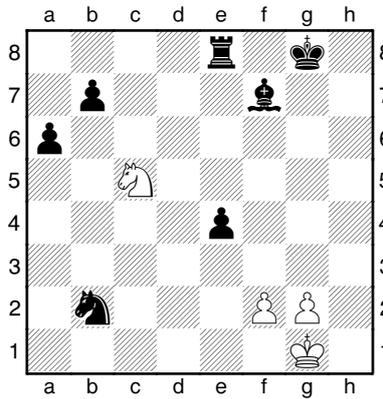
Ejercicio 2. 1.♞xc7+; 1.♞b6; 1.♞b4; 1.♞f4; 1.♞f6+; 1.♞e7.

Ejercicio 3. 1.♞xg5; 1.♞h4; 1.♞e5; 1.♞d4.

Debemos anotar las jugadas posibles que pueden hacer las blancas con los caballos, sin que sean capturados



Ejercicio 1



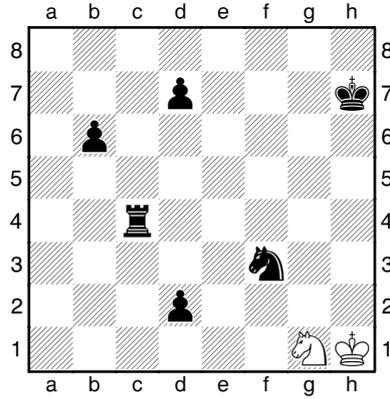
Ejercicio 2

Soluciones:

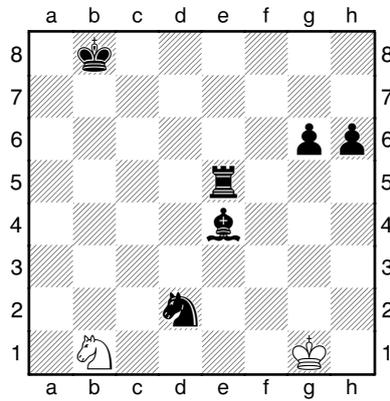
Ejercicio 1. 1. ♖xc4; 1. ♖xc6; 1. ♗f3.

Ejercicio 2. 1. ♖xb7; 1. ♗d7.

Debemos buscar y anotar una ruta que permita a la torre blanca capturar todas las piezas negras, pero sin ponerse en casillas donde pueda ser capturada y acabar dando un jaque al rey negro



Ejercicio 1



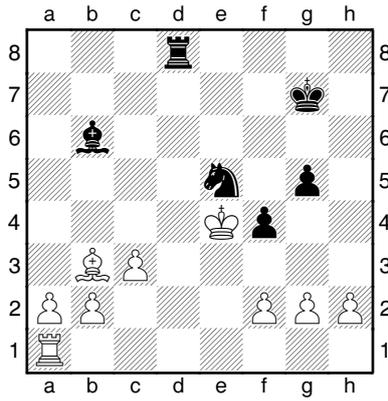
Ejercicio 2

Soluciones:

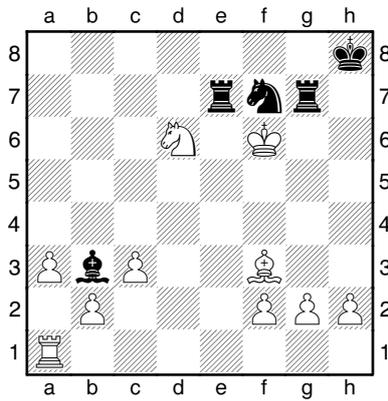
Ejercicio 1. 1. ♖xf3, 2. ♗xd2, 3. ♘xc4, 4. ♙xb6, 5. ♗xd7, 6. ♖f6+.

Ejercicio 2. 1. ♗xd2, 2. ♖c4, 3. ♗xe5, 4. ♖c4, 5. ♗d6, 6. ♗xe4, 7. ♗d6,
8. ♖f7, 9. ♗xh6, 10. ♗g4, 11. ♗e5, 12. ♗xg6, 13. ♗e7, 14. ♖c6+.

Debemos anotar todas las jugadas posibles que tienen las blancas a su disposición con el rey



Ejercicio 1



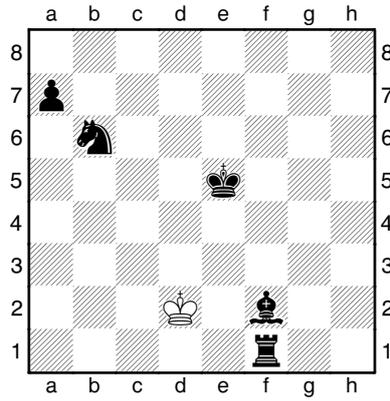
Ejercicio 2

Soluciones:

Ejercicio 1. 1.♔xe5; 1.♔f5.

Ejercicio 2. 1.♔xe7 ;1.♔f5.

Debemos buscar y anotar una ruta que permita al rey blanco capturar todas las piezas negras

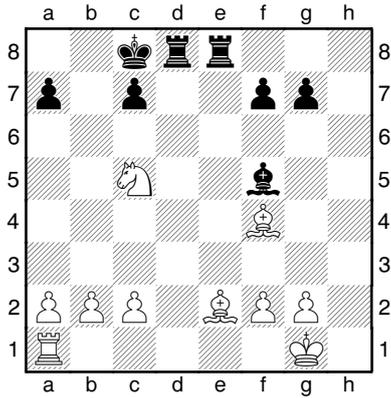


Ejercicio 1

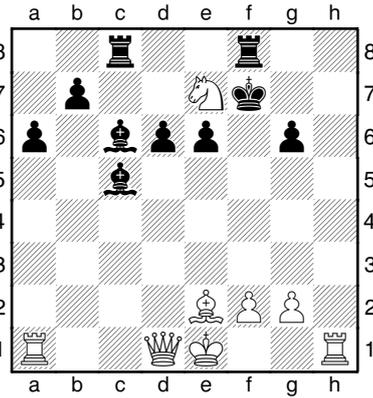
Soluciones:

Ejercicio 1. 1. ♖e2, 2. ♗xf1, 3. ♗xf2, 4. ♖e3, 5. ♗d3, 6. ♗c3, 7. ♗b4, 8. ♗b5,
9. ♗a6, 10. ♗xa7, 11. ♗xb6.

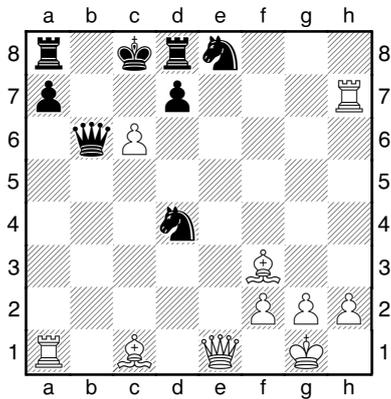
Juegan blancas, debemos indicar qué pieza puede dar jaque



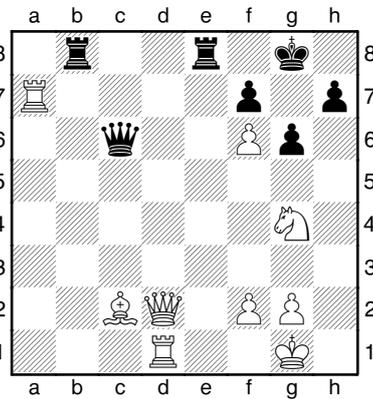
Ejercicio 1



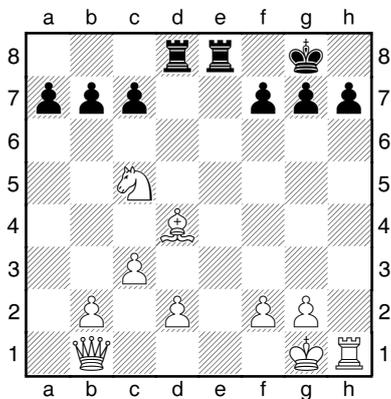
Ejercicio 2



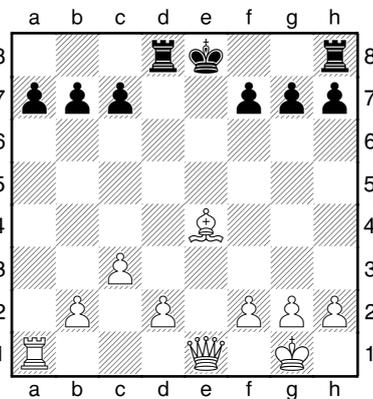
Ejercicio 3



Ejercicio 4



Ejercicio 5



Ejercicio 6

Soluciones:

Ejercicio 1. 1.♔a6+

Ejercicio 2. 1.♖h7+

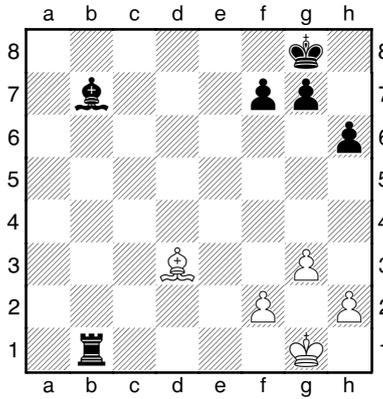
Ejercicio 3. 1.cxd7+

Ejercicio 4. 1.♘h6+

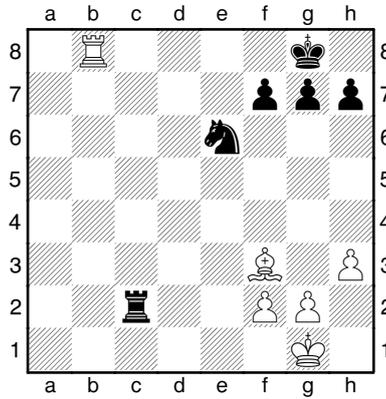
Ejercicio 5. 1.♚xh7+

Ejercicio 6. 1.♝c6+ [El alfil y la dama dan jaque.][1.♔c2+ Cualquier movimiento del alfil permitiría el jaque con la dama.]

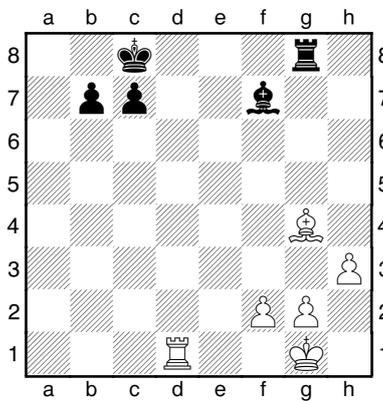
Debemos indicar qué pieza está dando jaque, puede ser del bando blanco o del negro y después debemos buscar todas las posibilidades, si las hay, que tenemos para evitar dicho jaque y cuál consideramos la mejor de ellas.



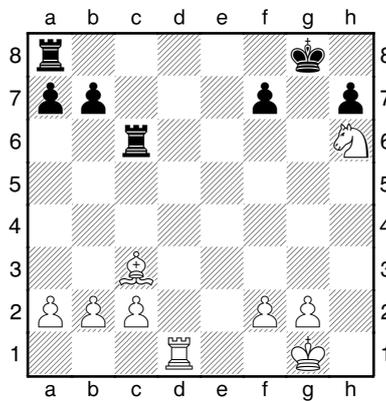
Ejercicio 1



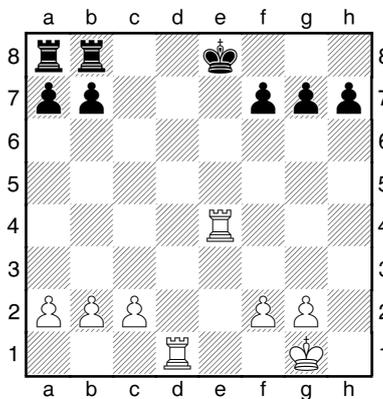
Ejercicio 2



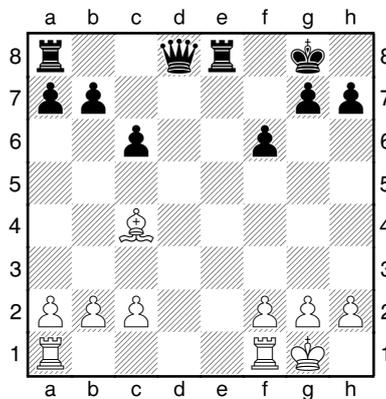
Ejercicio 3



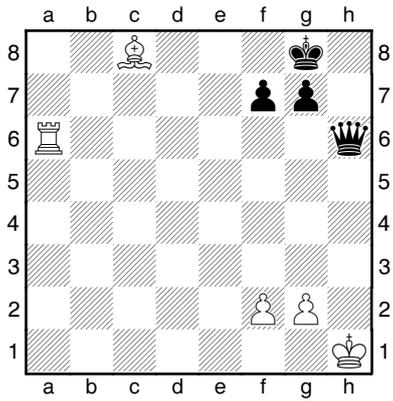
Ejercicio 4



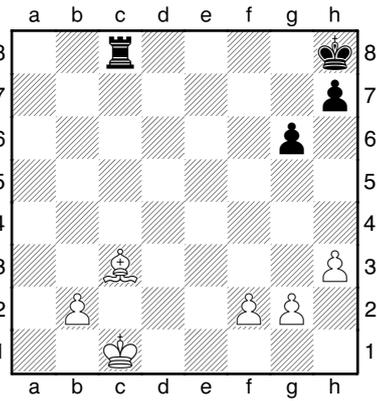
Ejercicio 5



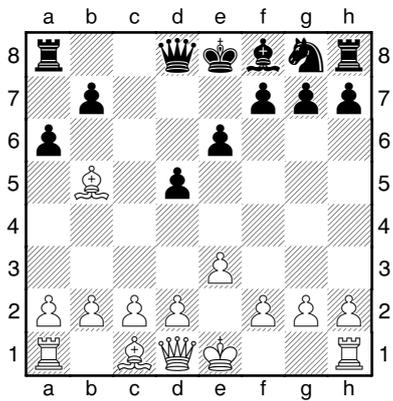
Ejercicio 6



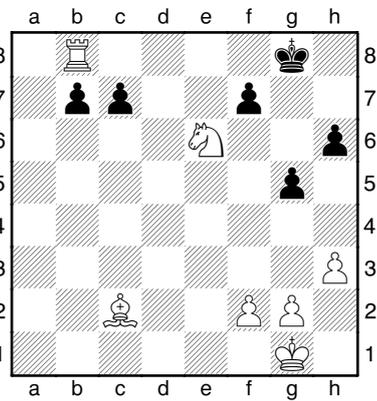
Ejercicio 7



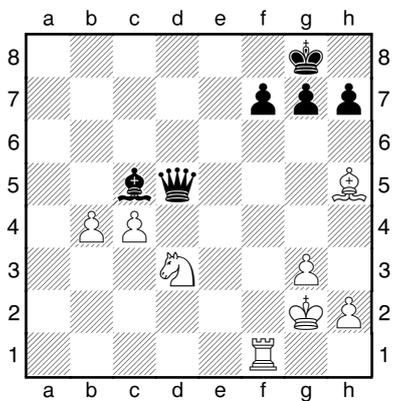
Ejercicio 8



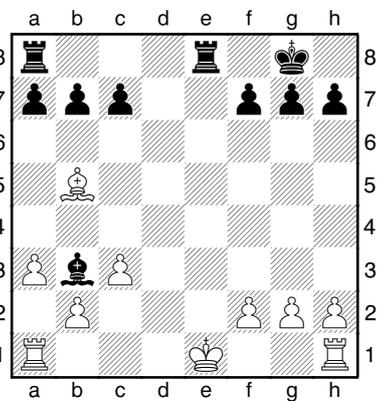
Ejercicio 9



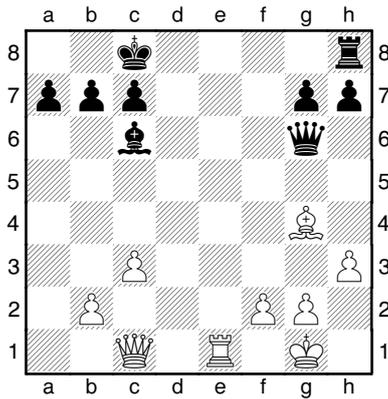
Ejercicio 10



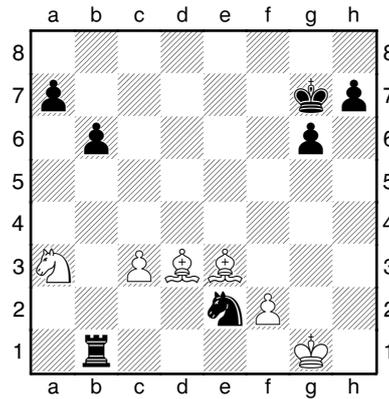
Ejercicio 11



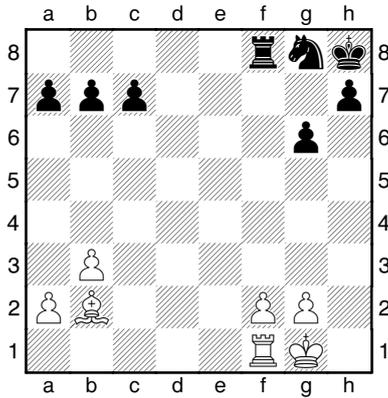
Ejercicio 12



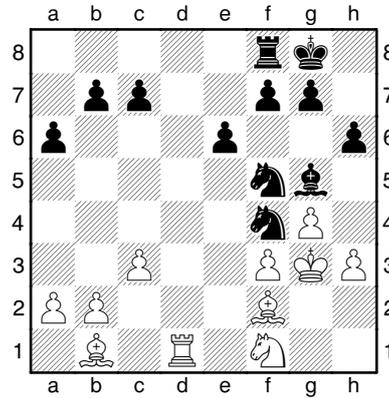
Ejercicio 13



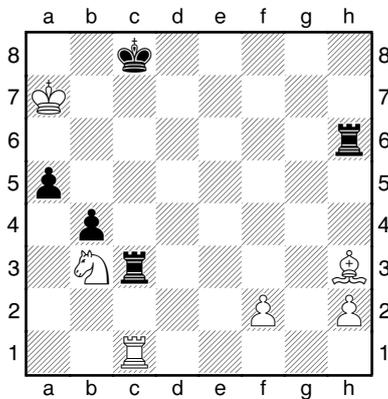
Ejercicio 14



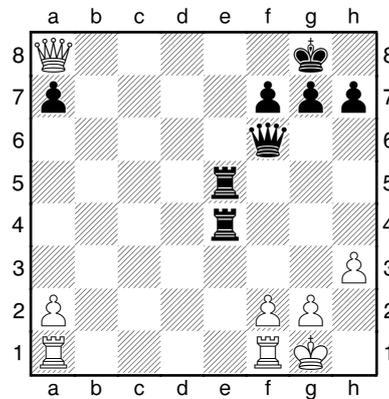
Ejercicio 15



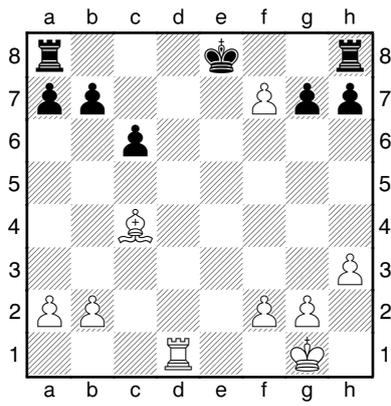
Ejercicio 16



Ejercicio 17



Ejercicio 18



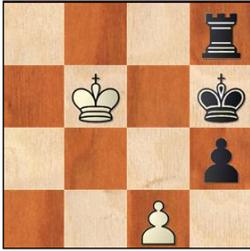
Ejercicio 19

Soluciones:

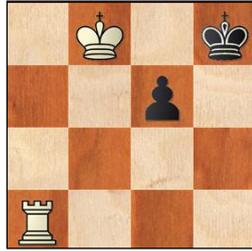
- Ejercicio 1.** 1.♟xb1 [La mejor opción.] 1.♟f1
- Ejercicio 2.** 1...♞f8 [1...♞c8 Error 2.♞xc8+]
- Ejercicio 3.** 1...♔b8 [La mejor opción] [1...♟e6 Error 2.♟xe6+; 1...♞xg4 Error 2.hxg4]
- Ejercicio 4.** 1...♞xh6 [La mejor opción] [1...♔f8]
- Ejercicio 5.** 1...♔f8
- Ejercicio 6.** 1...♔h8 [1...♞e6 Mala opción 2.♟xe6+; 1...♞d5 Un error 2.♟xd5+; 1...♔f8 Similar al otro movimiento de rey]
- Ejercicio 7.** 1.♞xh6 [La mejor] [1.♟h3 Error 1...♞xa6; 1.♔g1]
- Ejercicio 8.** 1...♔g8 [1...♞xc3+ Error 2.bxc3]
- Ejercicio 9.** 1...axb5 [La mejor opción] [1...♞d7 Gran error; 1...♔e7 Perdemos la posibilidad de enrocar]
- Ejercicio 10.** Jaque mate
- Ejercicio 11.** 1.cxd5 [La mejor opción] [1.♟f3; 1.♞f3 Error 1...♞xh5; 1.♔h3 Error 1...♞xh5+]
- Ejercicio 12.** No es posible enrocar cuando nos están dando jaque.
1.♟xe8 [La mejor opción.] [1.♟e2; 1.♔d2; 1.♔f1]
1...♞xe8+ [Aunque el negro siga dando jaque el blanco ha salido ganando con el cambio anterior.] 2.♔d2
- Ejercicio 13.** 1...♔b8 [La mejor opción, esconder el rey del ataque de las piezas blancas][1...♟d7; 1...♔d8; 1...♞e6 Error 2.♟xe6+; 1...♞xg4 Error 2.hxg4 El negro sale perdiendo; 1...♞f5 Error 2.♟xf5+]
- Ejercicio 14.** Cuando dos piezas dan jaque al contrario sólo le queda la posibilidad de mover el rey. 1.♔g2 [1.♔h2 Equivalente a la anterior posibilidad.]
- Ejercicio 15.** 1...♞f6 [La mejor opción.] [1...♞f6 Error 2.♟xf6+ El blanco sale ganando.]
- Ejercicio 16.** 1.gxf5 [La mejor opción, el blanco evita el jaque y sale ganando.] [1.♟xf5 exf5; 1.♔h2] 1...exf5
- Ejercicio 17.** 1...♞h3 [Con la otra torre no podemos capturar el alfil ya que nos pondríamos en jaque con la torre de c1.] [1...♞e6 Error 2.♟xe6+; 1...♔d8; 1...♔c7]
- Ejercicio 18.** 1...♞e8 [La mejor] [1...♞d8 Error 2.♞xd8+]
- Ejercicio 19.** 1...♔f8 [Las dos opciones son similares][1...♔e7]

Ejercicios de mate en una jugada

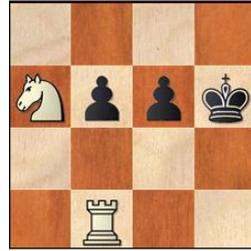
Mueven las blancas y dan mate en una jugada, a efectos de anotación consideramos en nuestro tablero las casillas comprendidas entre e5-e8-h5-h8.



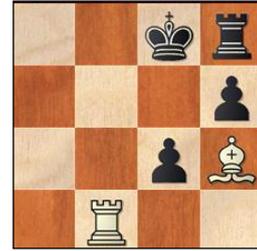
1



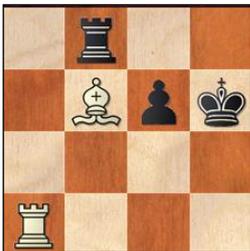
2



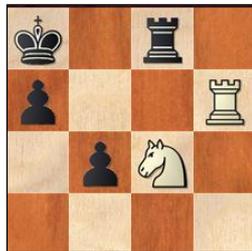
3



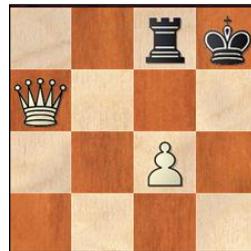
4



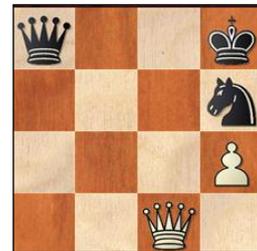
5



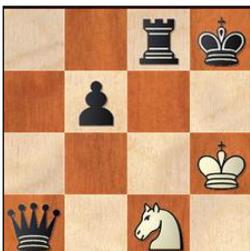
6



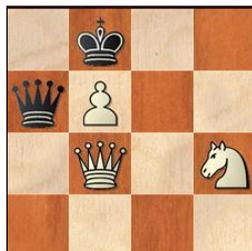
7



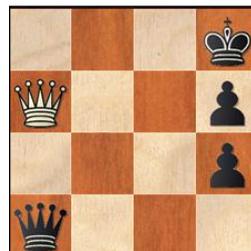
8



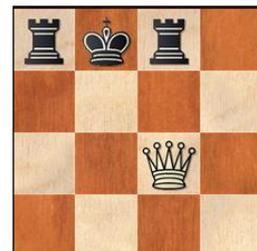
9



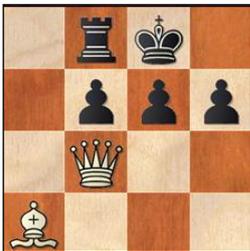
10



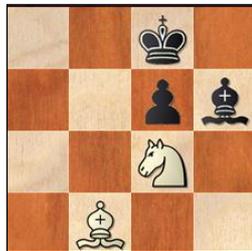
11



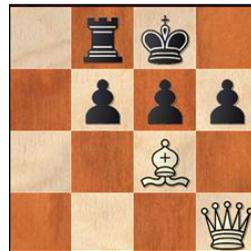
12



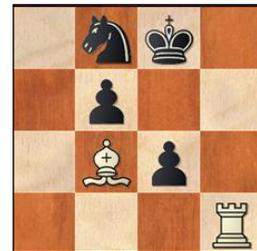
13



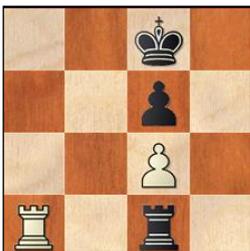
14



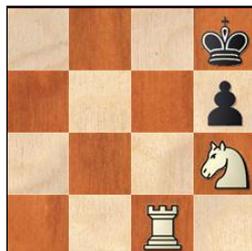
15



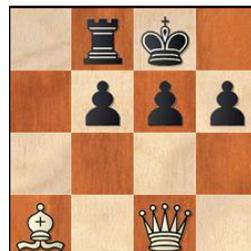
16



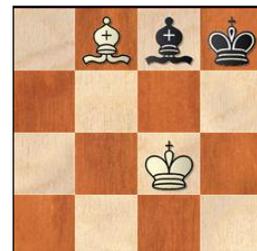
17



18



19



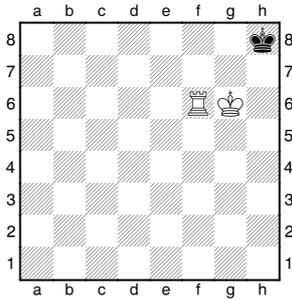
20

Soluciones:

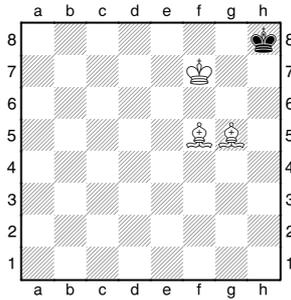
- Ejercicio 1** 1.g6#
- Ejercicio 2** 1.♖h5#
- Ejercicio 3** 1.♖h5#
- Ejercicio 4** 1.♖f8#
- Ejercicio 5** 1.♖h5#
- Ejercicio 6** 1.♖xe7#
- Ejercicio 7** 1.♗h7#
- Ejercicio 8** 1.♗g7#
- Ejercicio 9** 1.♘xf7#
- Ejercicio 10** 1.♗h8#
- Ejercicio 11** 1.♗f8#
- Ejercicio 12** 1.♗f6#
- Ejercicio 13** 1.♗xg7#
- Ejercicio 14** 1.♙e6#
- Ejercicio 15** 1.♗xh7#
- Ejercicio 16** 1.♖h8#
- Ejercicio 17** 1.♖e8#
- Ejercicio 18** 1.♖g8# [1.♘f7#]
- Ejercicio 19** 1.♗xg7#
- Ejercicio 20** 1.♙g7#

Ejercicios de mate en una jugada, con todo el tablero

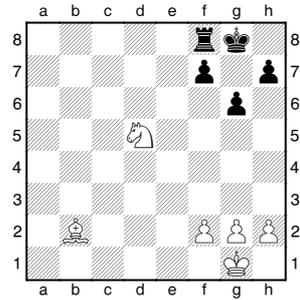
En todos los casos, mueven blancas



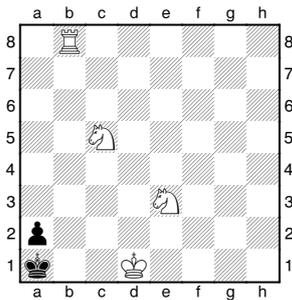
Ejercicio 1



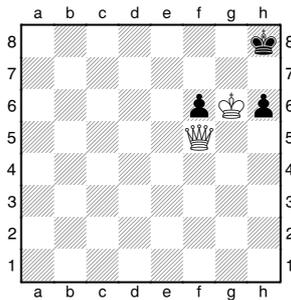
Ejercicio 2



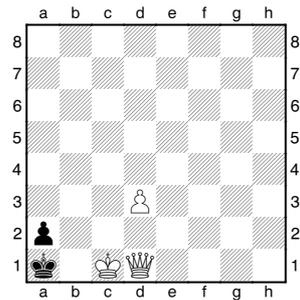
Ejercicio 3



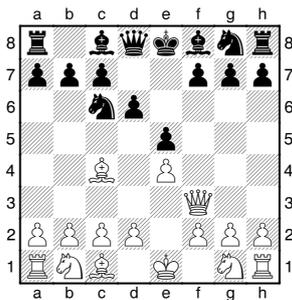
Ejercicio 4



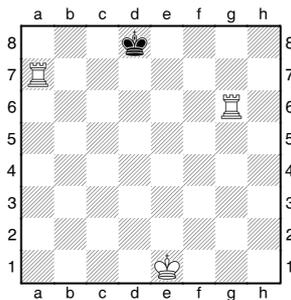
Ejercicio 5



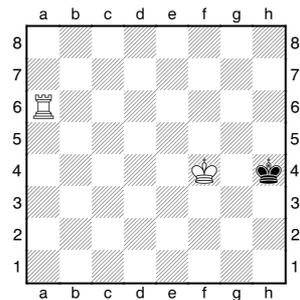
Ejercicio 6



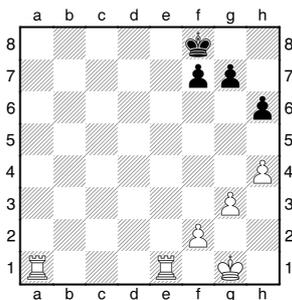
Ejercicio 7



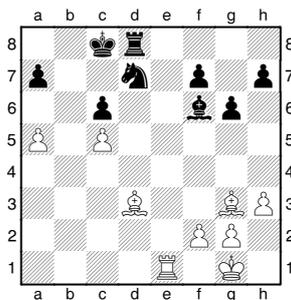
Ejercicio 8



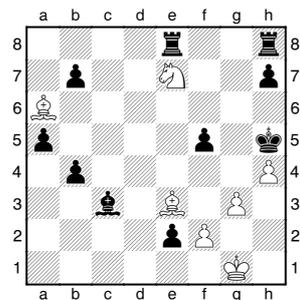
Ejercicio 9



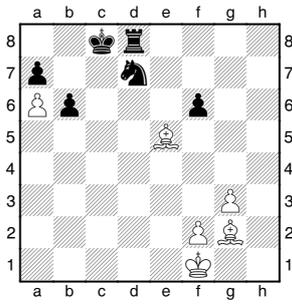
Ejercicio 10



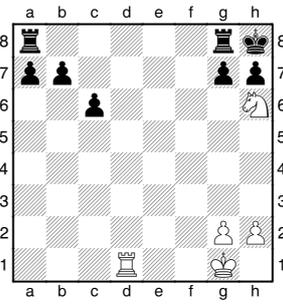
Ejercicio 11



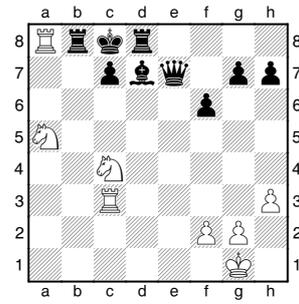
Ejercicio 12



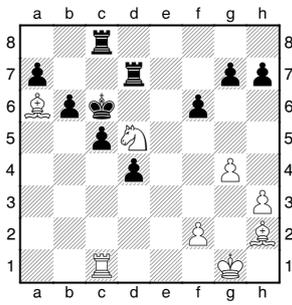
Ejercicio 13



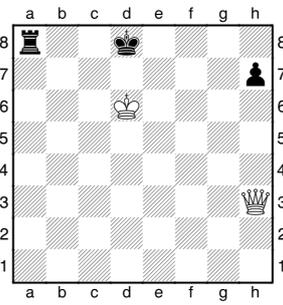
Ejercicio 14



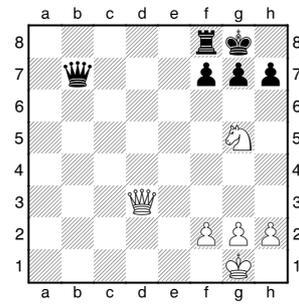
Ejercicio 15



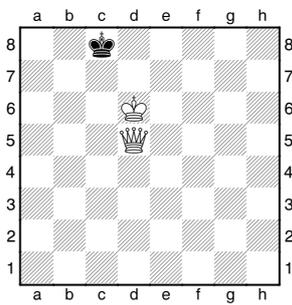
Ejercicio 16



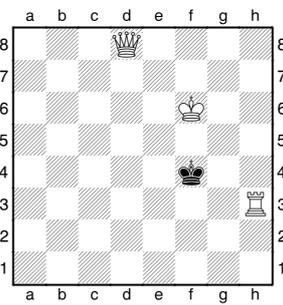
Ejercicio 17



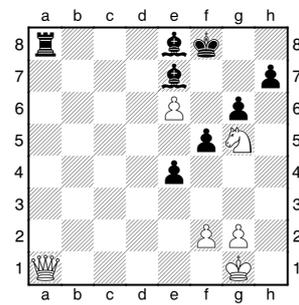
Ejercicio 18



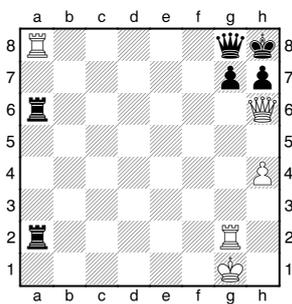
Ejercicio 19



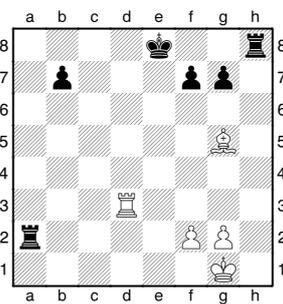
Ejercicio 20



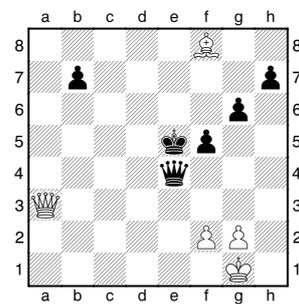
Ejercicio 21



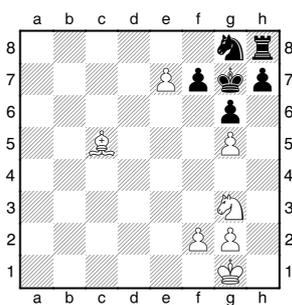
Ejercicio 22



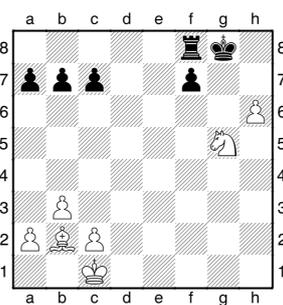
Ejercicio 23



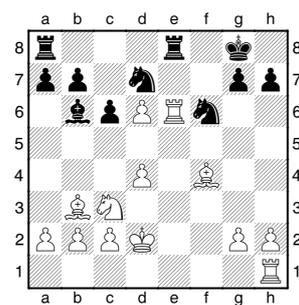
Ejercicio 24



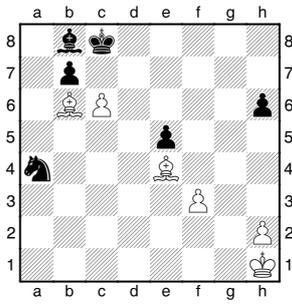
Ejercicio 25



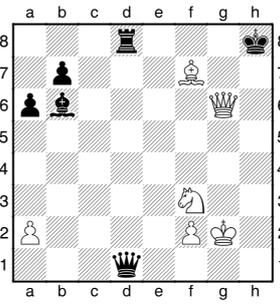
Ejercicio 26



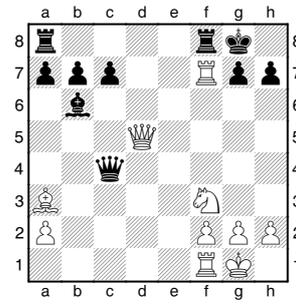
Ejercicio 27



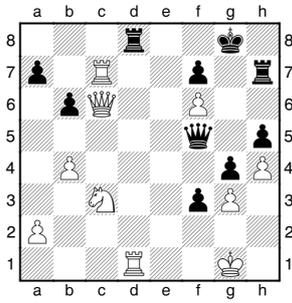
Ejercicio 28



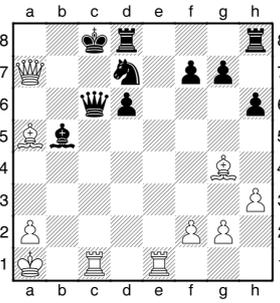
Ejercicio 29



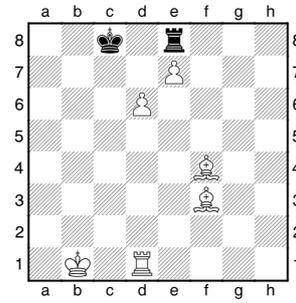
Ejercicio 30



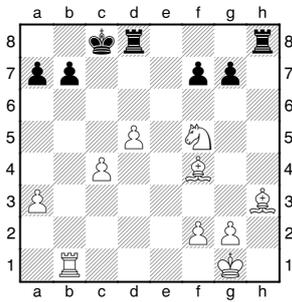
Ejercicio 31



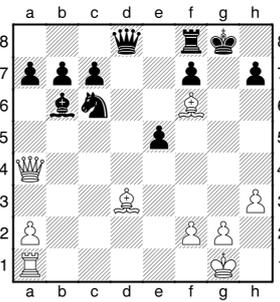
Ejercicio 32



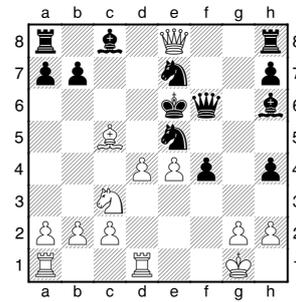
Ejercicio 33



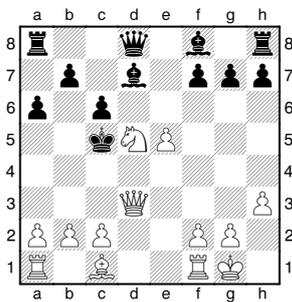
Ejercicio 34



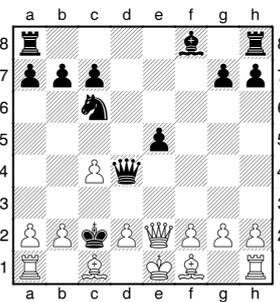
Ejercicio 35



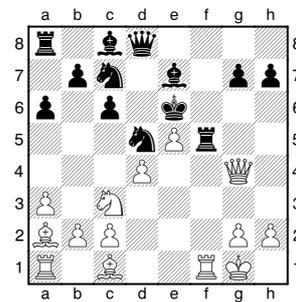
Ejercicio 36



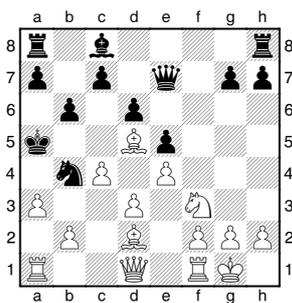
Ejercicio 37



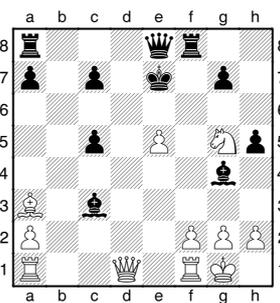
Ejercicio 38



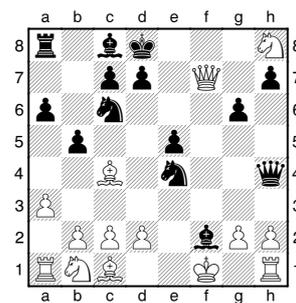
Ejercicio 39



Ejercicio 40



Ejercicio 41



Ejercicio 42

Soluciones

- Ejercicio 1 1. ♖f8#
Ejercicio 2 1. ♕f6#
Ejercicio 3 1. ♘e7#
Ejercicio 4 1. ♘c2#
Ejercicio 5 1. ♚c8#
Ejercicio 6 1. ♔c2#
Ejercicio 7 1. ♚xf7#
Ejercicio 8 1. ♖g8#
Ejercicio 9 1. ♖h6#
Ejercicio 10 1. ♖a8#
Ejercicio 11 1. ♕a6#
Ejercicio 12 1. ♕xe2#
Ejercicio 13 1. ♕b7#
Ejercicio 14 1. ♘f7#
Ejercicio 15 1. ♘b6#
Ejercicio 16 1. ♘b4#
Ejercicio 17 1. ♚d7#
Ejercicio 18 1. ♚xh7#
Ejercicio 19 1. ♚a8#
Ejercicio 20 1. ♚d4#
Ejercicio 21 1. ♚h8#
Ejercicio 22 1. ♚xg7#
Ejercicio 23 1. ♖d8#
Ejercicio 24 1. ♚d6#
Ejercicio 25 1. e8♘#
Ejercicio 26 1. h7#
Ejercicio 27 1. ♖xe8#
Ejercicio 28 1. ♕f5#
Ejercicio 29 1. ♚h6#
Ejercicio 30 1. ♖xf8#
Ejercicio 31 1. ♖xd8#
Ejercicio 32 1. ♚a8#
Ejercicio 33 1. d7#
Ejercicio 34 1. ♘e7#
Ejercicio 35 1. ♚g4#
Ejercicio 36 1. d5#
Ejercicio 37 1. b4#
Ejercicio 38 1. d3#

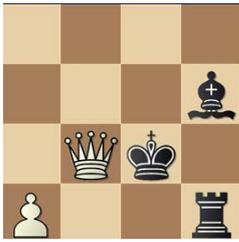
Ejercicio 39 1. ♔xf5#

Ejercicio 40 1. axb4#

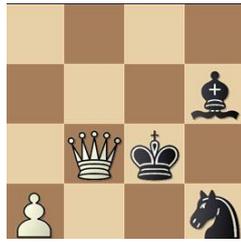
Ejercicio 41 1. ♕xc5#

Ejercicio 42 1. ♖f8#

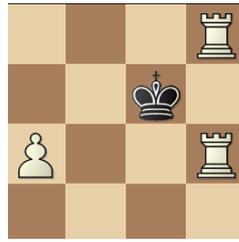
En los siguientes ejercicios, moviendo las piezas negras, debemos indicar si es jaque y se puede evitar, si es jaque mate o si es rey ahogado.



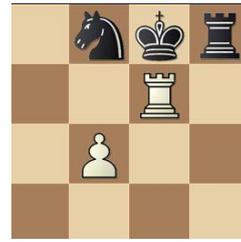
1



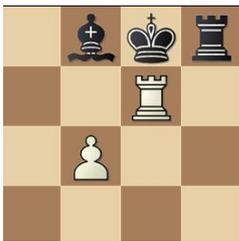
2



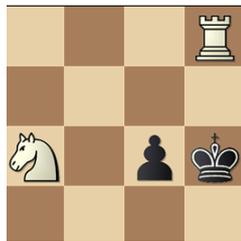
3



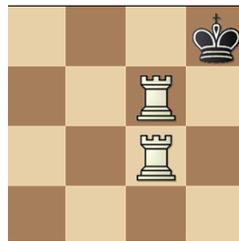
4



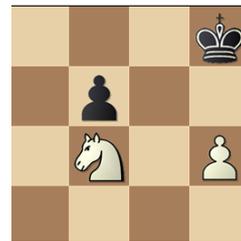
5



6



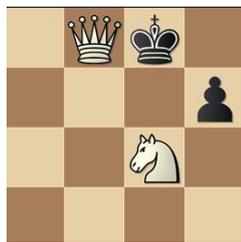
7



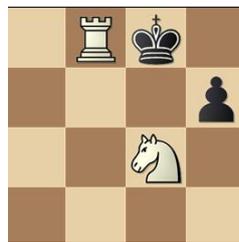
8



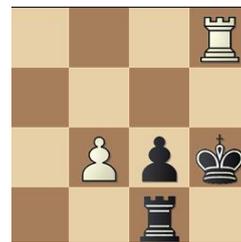
9



10



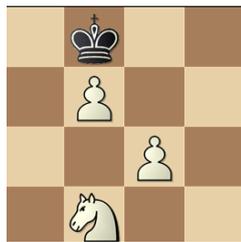
11



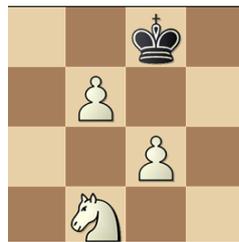
12



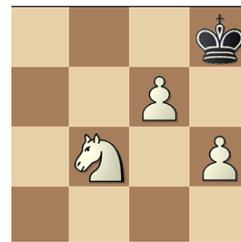
13



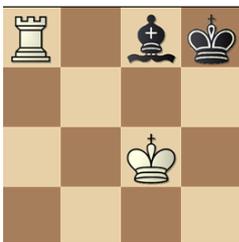
14



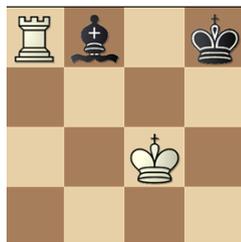
15



16



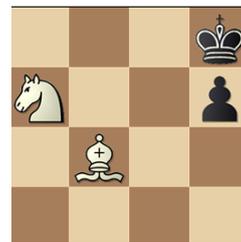
17



18



19



20

Soluciones

- Ejercicio 1** Jaque mate.
- Ejercicio 2** Nada, el caballo puede capturar a la dama.
- Ejercicio 3** Ahogado.
- Ejercicio 4** Jaque mate.
- Ejercicio 5** Nada, el alfil puede capturar a la torre.
- Ejercicio 6** Jaque mate.
- Ejercicio 7** Ahogado.
- Ejercicio 8** Ahogado.
- Ejercicio 9** Las negras pueden mover su peón.
- Ejercicio 10** Jaque mate.
- Ejercicio 11** El rey puede mover hacia delante.
- Ejercicio 12** Jaque mate.
- Ejercicio 13** El caballo puede interponerse.
- Ejercicio 14** Ahogado.
- Ejercicio 15** El rey puede mover hacia la derecha o la izquierda.
- Ejercicio 16** Jaque mate.
- Ejercicio 17** Ahogado.
- Ejercicio 18** El rey puede mover hacia el alfil.
- Ejercicio 19** Jaque mate.
- Ejercicio 20** Jaque mate.