

**SOLUCIONES PRUEBA SUB 8**

<b>Ejercicio 1:</b>	1...Dc1+ 2.Re2 Cf4++ (si 2.Ce1 Dxe1++)
<b>Ejercicio 2:</b>	1.Tc8+ Cxc8 2.Dd7++
<b>Ejercicio 3:</b>	1...Dc2+ 2.Rxa3 Dc3+ 3.Ra4 b5++ (si 2.Ra1 Dc3++)
<b>Ejercicio 4:</b>	1...Dxg3+ 2.fxg3 Axd4+ 3.Rh2 Af1++ (si 2.Rh1 Af1++)
<b>Ejercicio 5:</b>	1.Af5+ Rd8 2.Txd5+ Axd5 3.Td1 c6 4.c4 +-
<b>Ejercicio 6:</b>	1.Txd5 ganando pieza con la idea Cf6+ ataque doble
<b>Ejercicio 7:</b>	1.Txb7 Dxb7 2.Axc6+ +- (si 1...Dc8 2.Axc6+ +-)
<b>Ejercicio 8:</b>	Las principales opciones para no perder pieza son: 1.Te3, 1.Ca4, 1.Aa1, 1.Cd1, 1.a3
<b>Ejercicio 9:</b>	1.h5 con la idea de destruir la cadena de peones negra del flanco de rey (sector en el que las negras tienen superioridad). Si 1...g5 2.Rf5. Si 1...gxh5 2.Rg3 y 3.Rh4 +-
<b>Ejercicio 10:</b>	En esta posición hay algunas jugadas interesantes para mejorar ligeramente las piezas como 1.Tac1, 1.Ca4 o 1.Af1. No obstante, la jugada esperada para un jugador sub 8 que esté pensando en planes es 1.e4. Pese a que posiblemente no sea la mejor jugada en este momento, conlleva la aplicación de un concepto estratégico clave: la ganancia de espacio y la apertura de líneas, por lo que 1.e4 se valora positivamente.
<b>Ejercicio 11:</b>	1.Cxe6 El cambio de piezas beneficia a las blancas porque quedarán con mejor pieza menor y estructura. Tras el cambio, las blancas pueden activar a su rey y presionar el peón aislado.
<b>Ejercicio 12:</b>	1...f5. Este plan temático de las negras es una buena opción para tratar de crear contrajuego en el flanco de rey blanco.