

SOLUCIONARIO PRUEBA PRETECNIFICACIÓN 07-09-2024

Ejercicio	Solución	Tema
1	1. Ch5+ gxh5 2. Dh6++	Mate en 2
2	1... Ce3+ 2. Dxe3 Db3++ Si 2. dxe3 Db3++	Mate en 2
3	1... Tg2+ 2. Rxg2 Ce3+ 3. Rg1/Rh1 Tf1++ Si 2. Rh1 Tf1+ 3. Rxg2 Ce3++	Mate en 3
4	1. Ag5+ f6 2. exf6+ gxf6 3. Axf6+ Rf7 4. Ce5+ Re8/Rf8 5. Td8++ Si 2... Rf7 3. Ce5+ Re8 4. f7+ Rf8 5. Td8++	Mate en 5
5	1. Db7! Da5 (tratando defender en d8) 2. Dxc8 Txc8 3. e8=D+ Txe8 4. Txe8+ Af8 5. Tdd8 Si las negras se defienden de otra forma razonable, la idea es sacrificar la dama por la torre para luego promocionar el peón o mover la torre a d8.	Táctica variada
6	1. Th4 De2 2. Dxe5+ Txe5 3. Txf7+ Rg8 4. Tf2+ capturando la dama blanca a la siguiente jugada. Si 3... Rh8 4. Tfxh7++	Táctica variada
7	1... Dg4 2. g3 Th8 3. f3 Dg8 Si 3. Ae2 Dxe2 4. Dg7 Dh5	Táctica variada
8	1... Cxf3+ 2. gxf3 Df4!! Si 2. Rh1 Cxe1 Si 2. Rf1 Cd4+ 3. Rg1 Df2+ 4. Rh1 Dxc2++	Táctica variada
9	Este es el final de Vancura. La idea 1. Th6 falla porque las negras no van a avanzar su peón inmediatamente, sino que el rey negro se esconderá de los jaques en h2. La forma de hacer tablas es 1. Tc3! De este modo, si el rey negro va hacia su peón, podemos hacerle jaques laterales. Y si las negras deciden jugar 1... h2 2. Th3 llegando a un final de tablas conocido. Por ejemplo, 2... Rf4 3. Th8 Rg3 4. Tg8+ dando múltiples jaques. Si las negras pierden tiempos, las blancas pueden hacer lo propio moviendo a su torre por tercera fila (siempre teniendo en cuenta que podemos hacer jaques laterales al rey negro cuando se acerque a su peón) o Ra2-Rb2.	Finales

10	<p>Estamos en un final de alfiles de distinto color, pero uno de los equipos tiene dos peones ligados de ventaja.</p> <p>La configuración adecuada para frenar a estos peones es situar el alfil en f7 y el rey en d7. El motivo es que así atacamos con el alfil al peón de d5 y atamos al rey blanco a su defensa. 1... Af7 2. Re4 Rd7 y el rey blanco no puede acudir a la casilla f6 (casilla de apoyo) para avanzar e6. Además, es necesario señalar que el alfil negro tiene la casilla g8 para perder tiempos, si no, perdería.</p> <p>Si 1... Af7 2. e6 Axe6 3. dxe6 Rxe6.</p> <p>Si 1... Ad7 2. Ag5+ Rf7 y el rey blanco buscará la casilla de apoyo d6 para continuar con e6 y ganar la partida.</p>	Finales
11	<p>Este ejercicio es de respuesta libre, se pueden ocurrir varios planes. No obstante, lo más destacable es que las blancas tienen la pareja de alfiles y en concreto tienen alfil de casillas blancas.</p> <p>Por este motivo, el plan que parece más fuerte es abrir hueco en casillas blancas con 1. g4!?</p> <p>También es interesante apropiarse de la columna 'e' jugando Af2, Tfe1 y Ad3.</p> <p>Buscar a3-b4 es otra forma lógica de proceder.</p>	Estructura y planes
12	<p>En esta posición es evidente que tras 1... Axf3 2. Axf3 el caballo negro es mejor que el alfil blanco. Sin embargo, jugar directamente 2... Cd4 no es correcto. La pieza que debe activarse primero en los finales, normalmente, es el rey. De hecho, si se mueve el caballo a d4, ya no entra el rey negro y las blancas consiguen defender a sus peones con Ad1. Por tanto, 2... Re5! 3. Rd2 Rd4 activando al máximo a su rey. Una continuación podría ser 4. Ad1 Ce5 5. Ae2 g5!!</p>	Estructura y planes