



David H. Levin

Profesor y Maestro de Ajedrez

AJEDREZ
DESAFIOS
PARA
NIÑOS

David H. Levin

Profesor y Maestro de Ajedrez

Título original: *Chess Puzzles for Children*
Publicado en USA por Syllogism Press

Traducción libre: Softhem
Primera edición: noviembre de 1994

? Softhem

Procesado con Microsoft® WORD para Windows
Los diagramas se crearon con la fuente *Chess Maya*

Copyright © 1994 by David H. Levin
ISBN 0-9638001-1-6

CONTENIDO

Los niños y el ajedrez	1
Acerca de este libro	1
Reconocimientos	1
Acerca de los desafíos	2

Desafíos sin reyes

(Agrupados según las piezas que intervienen)

Solamente un alfil	5
Solamente un caballo	13
Solamente una torre	27
Torre contra alfil	37
Afil contra alfil	41
Afil contra caballo	47
Torre contra torre	51
Piezas diversas	53

Desafíos con reyes

Escapando del jaque	59
Dando jaque mate	62
Piezas diversas	69

Diez desafíos difíciles

Piezas diversas	85
Dando jaque mate	91
Respuestas a los desafíos	95

Los niños y el ajedrez

Para los niños, el ajedrez es una actividad estimulante y divertida. Para padres y educadores, el ajedrez es un medio para ayudar al niño a desarrollar la paciencia, la autoestima, las habilidades del pensamiento lógico y la capacidad de concentración.

Acerca de este libro

Este libro es principalmente para los niños que apenas están aprendiendo a jugar ajedrez. El autor supone que ellos sólo conocen las reglas sobre el movimiento de las piezas.

Para evitar confusiones, los desafíos, pistas y respuestas están escritos de la manera más simple y clara que ha sido posible. No se usó la notación de ajedrez porque ello podría ser un poderoso motivo de frustración para el niño. Los términos técnicos también se evitaron en buena medida. Los pocos términos que aparecen en el libro están explicados en la sección "Acerca de los desafíos".

Los desafíos con características o piezas similares aparecen en secuencia y en orden creciente de dificultad. Al final de la colección se encuentran diez de los desafíos más difíciles.

Reconocimientos

Vaya mi agradecimiento a David Pfeffer y Justin Thorpe quienes probaron los desafíos y me dieron muchas ideas para mejorarlos.

Acerca de los desafíos

Si tienes dificultad para entender algún desafío, esta sección seguramente te ayudará.

En primer lugar, aquí hay unas reglas sobre cómo funcionan:

1. A las blancas y negras les toca el turno para mover como en el ajedrez normal.
2. Los peones blancos siempre se mueven por el tablero, hacia la orilla superior de la página.
3. Los peones negros siempre se mueven por el tablero, hacia la orilla inferior de la página.
4. Tanto las blancas como las negras siempre tratarán de hacer su mejor jugada en todos los desafíos.

Observa cómo se representan las piezas de ajedrez y cuál es su valor comparativo.



rey - vale más que todas las demás piezas juntas
(¡debes protegerlo del jaque mate a como dé lugar!)



dama - 9 puntos



caballo - 3 puntos



torre - 5 puntos



peón - 1 punto



alfil - 3 puntos

Saber comparar el valor de las piezas te ayudará a reconocer qué bando lleva la ventaja en una partida.

Estos son algunos términos que usaremos en los desafíos:

mueven las blancas - esto significa que, a partir de la posición que ves en el diagrama, le toca mover a las blancas para jugar. Si el turno fuera de las negras se dirá "mueven las negras".

toma - significa lo mismo que captura, como en "alfil toma al peón" o "alfil por peón".

ganar un peón - capturar un peón gratuitamente, o hacer intercambios que te permitan ganar finalmente 1 o más puntos.

Ejemplo: si intercambias uno de tus alfiles por una torre contraria, ganas dos puntos.

Ejemplo: si intercambias un peón por otro peón contrario, no ganas ni pierdes.

sacrificio - perder a propósito alguna pieza, sabiendo que al final vas a obtener ventaja en puntos o le darás jaque mate al rey contrario. ¡Debes de estar completamente seguro antes de hacer cualquier sacrificio!

promoción del peón - cuando tus peones llegan a la última fila del tablero tienen el privilegio de ser convertidos en dama, torre, alfil o caballo. La nueva pieza queda a tu elección. Casi siempre se elige una dama, porque es la pieza

que vale 9 puntos. Tienes permitido convertir el peón en una dama, sin importar que todavía esté tu dama original en el tablero. Lo mismo sucede si quieres convertirlo en otras piezas y aún tienes las originales en juego.

pieza promovida - así se le llama a la pieza que sustituye al peón cuando éste llega a la última fila del tablero. En los desafíos siguientes, cuando el bando contrario promueva algún peón, como no sabemos qué pieza elegirá, sólo le llamaremos "pieza promovida".

casilla de promoción - es la casilla a la que llegará el peón si alcanza el lado contrario del tablero.

casilla de coronación - la mayoría de la gente le llama así, cuando realmente se trata de la "casilla de promoción". El uso de la palabra "coronación" en lugar de "promoción" se debe a que casi todos los peones son promovidos a dama.

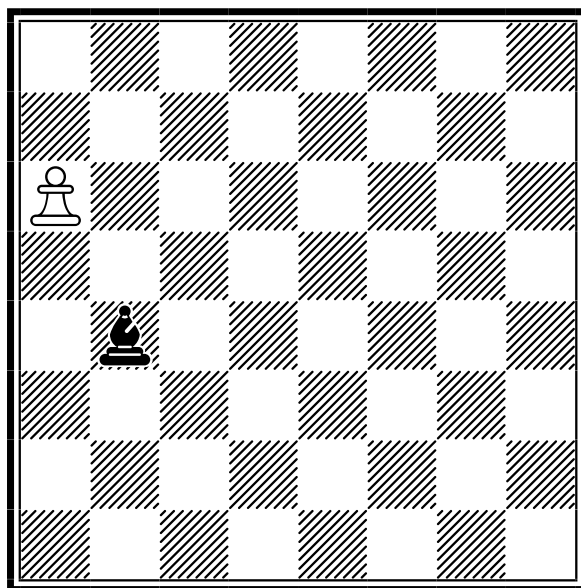
peón pasado - es el peón que ya está cerca de la promoción a menos que una pieza contraria se lo impida. El peón pasado ya no tiene peón contrario que impida su avance.

tablas - así se le llama al juego que termina sin que haya ganador o perdedor, es un empate. Por ejemplo, empatas o haces tablas cuando los reyes han quedado solos.

ahogado - es la situación en la que queda el bando al que le toca jugar, éste ya no puede hacer ningún movimiento legal o captura alguna y su rey NO está en jaque. Si un bando queda ahogado la partida es tablas.

DESAFÍO #1

NEGRAS



BLANCAS

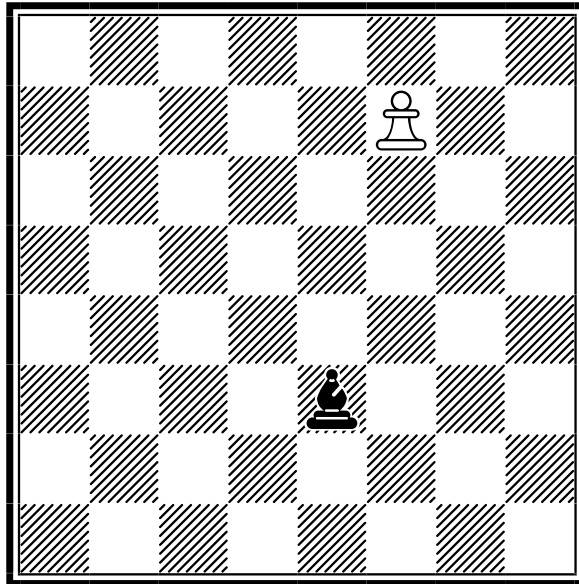
Mueven las negras. El peón blanco está a sólo dos casillas de promover. ¿Dónde deben colocar el alfil las negras para que capturen al peón antes de que se promueva?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 95

DESAFÍO #2

NEGRAS



BLANCAS

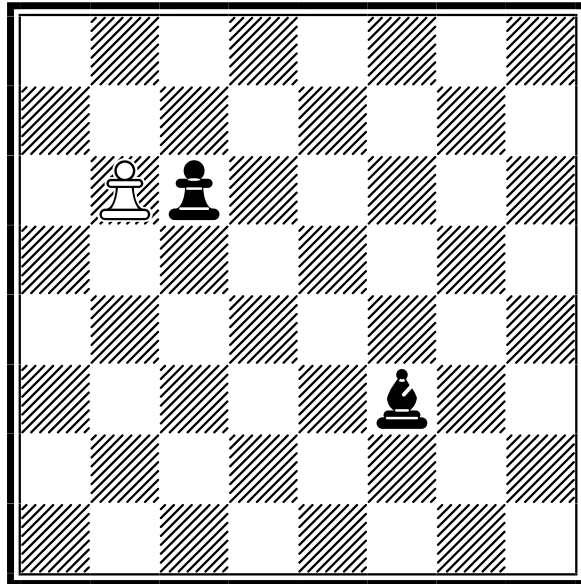
Mueven las negras. El peón blanco está a punto de promover. ¿Dónde deben colocar su alfil las negras para que capturen al peón antes de que se promueva?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 96

DESAFÍO #3

NEGRAS



BLANCAS

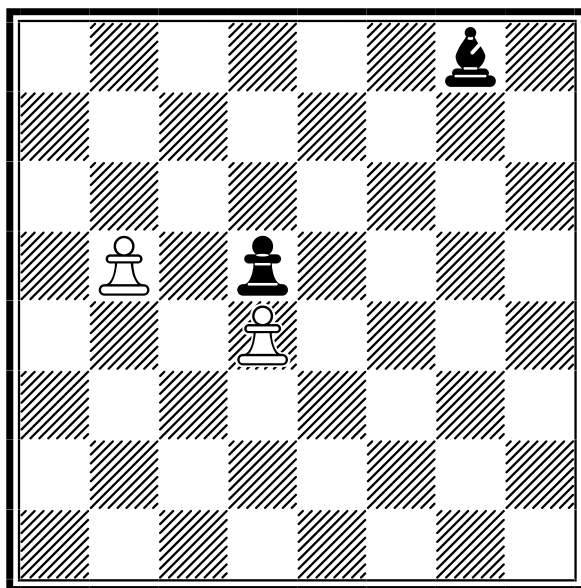
Mueven las negras. El peón blanco está listo para avanzar y promoverse. ¿Qué movimiento permitirá al alfil negro capturar al peón antes de que se promueva?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 97

DESAFÍO #4

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las negras. Uno de los peones blancos puede promoverse en tres movimientos. ¿A dónde se deberá mover el alfil para poder capturar al peón pasado antes de que se promueva?

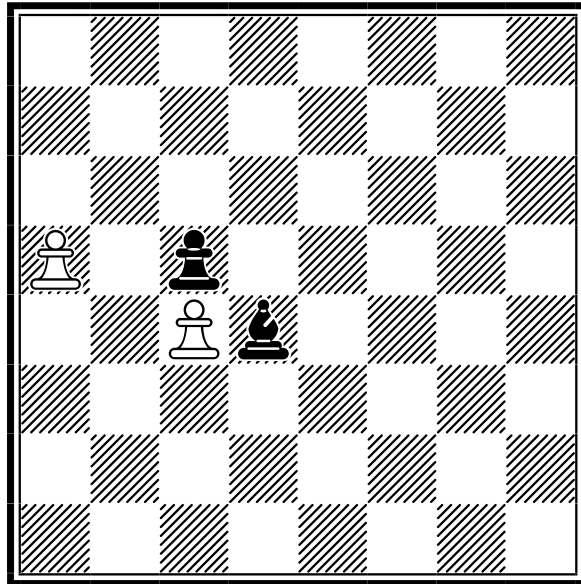
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 98

(Pista: Trata de controlar la casilla blanca que está frente al peón pasado blanco.)

DESAFÍO #5

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las negras. Uno de los peones blancos puede promoverse en tres jugadas. ¿A dónde se deberá mover el alfil negro para capturar al peón antes de que se promueva?

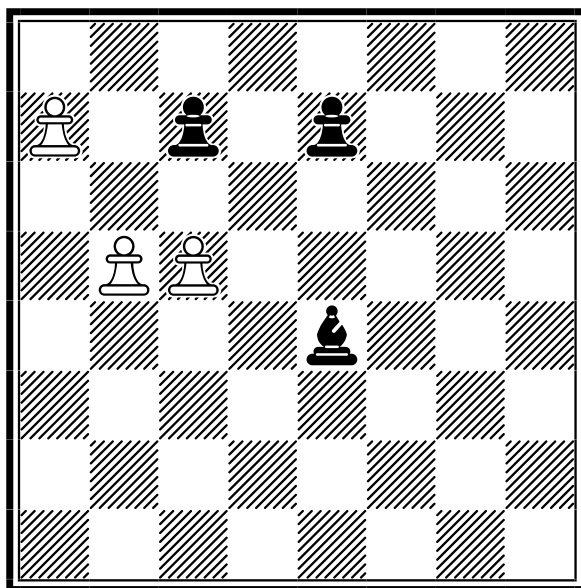
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 99

(Pista: Trata de controlar la casilla negra que está frente al peón pasado blanco.)

DESAFÍO #6

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. Un peón de las blancas está a punto de promoverse. Pero si se promueve ahora, el alfil podría capturarlo. ¿Qué movimiento permite al peón blanco promoverse sin que lo capturen?

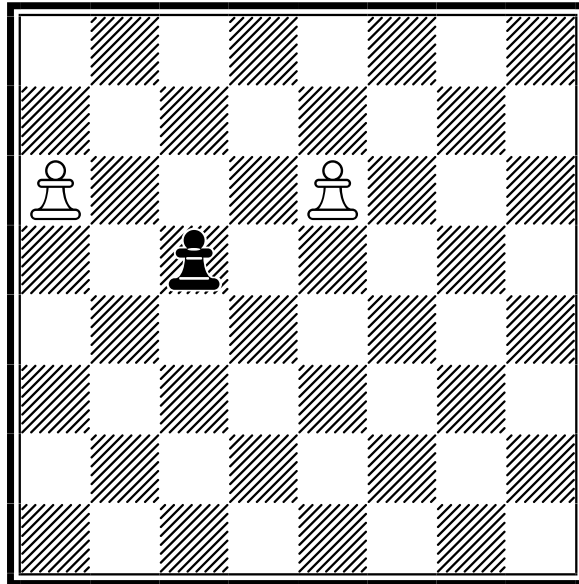
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 100

(Pista: Bloquea el control que tiene el alfil sobre la casilla de promoción.)

DESAFÍO #7

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. El alfil negro está dificultando la promoción de los peones. Pero las blancas sí podrán promover tranquilamente. ¿Cómo?

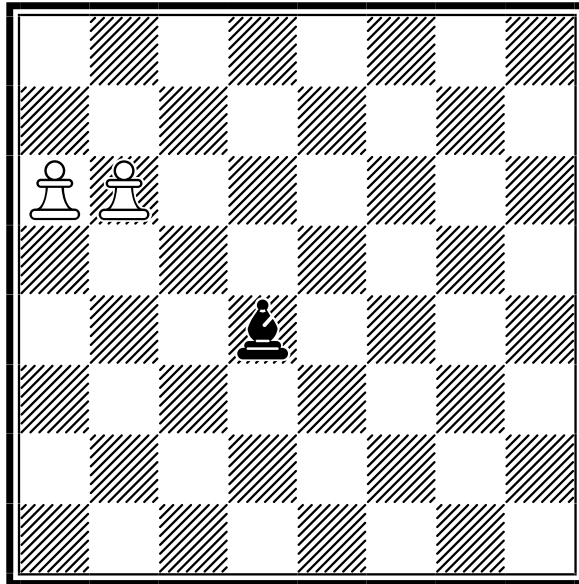
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 101

(Pista: Busca un sacrificio.)

DESAFÍO #8

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. Los dos peones blancos están a sólo dos casillas de la promoción. ¿Cómo hacen las blancas para promover un peón sin que el alfil lo pueda capturar?

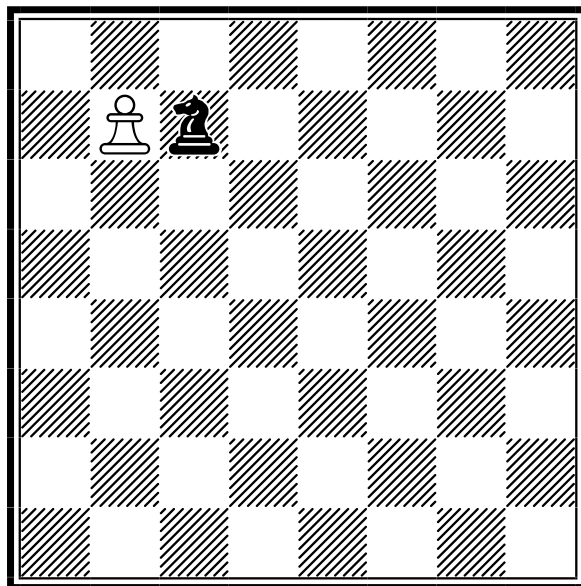
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 102

(Pista: Busca un sacrificio.)

DESAFÍO #9

NEGRAS



BLANCAS

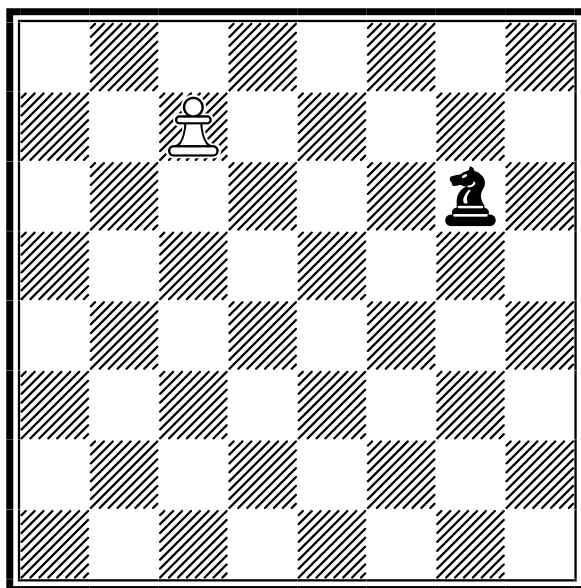
Mueven las negras. El peón blanco está a punto de promoverse. ¿A dónde se deberá mover el caballo negro para que pueda capturar la pieza promovida?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 103

DESAFÍO #10

NEGRAS



BLANCAS

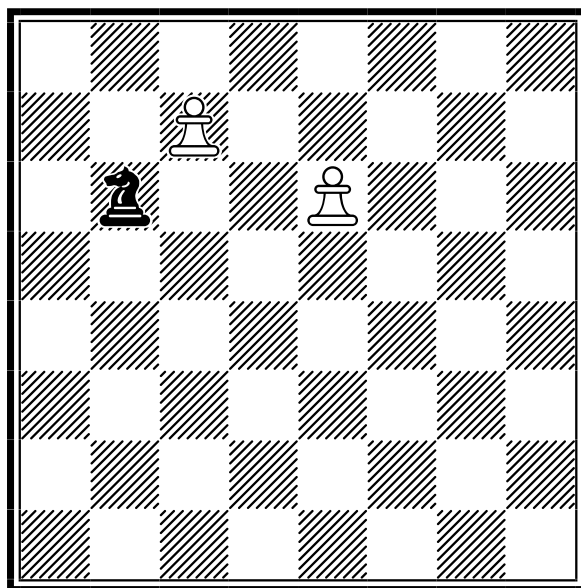
Mueven las negras. El peón blanco está a punto de promoverse. ¿A dónde se deberá mover el caballo negro para que pueda capturar la pieza promovida?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 104

DESAFÍO #11

NEGRAS



BLANCAS

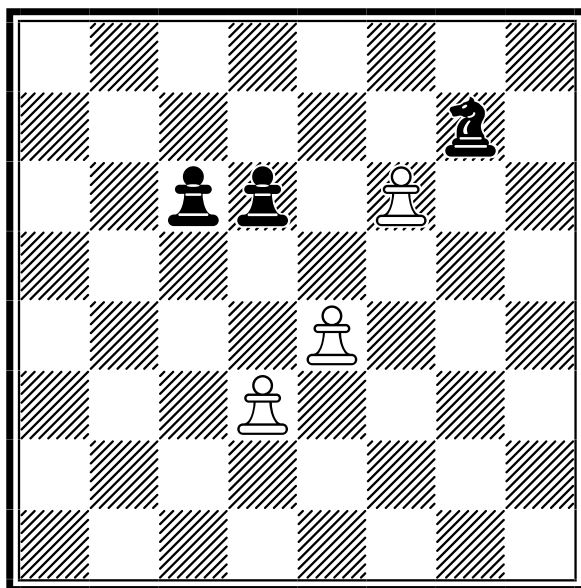
Mueven las negras. Las blancas tienen dos peones adelantados; pero el caballo negro tiene un movimiento que le permitirá capturar uno de los peones antes de que se promueva y al otro después de promoverse. ¿Cuál es?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 105

DESAFÍO #12

NEGRAS



BLANCAS

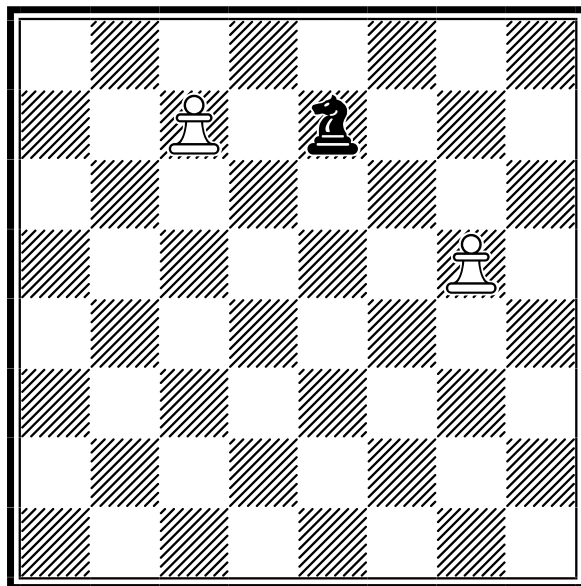
Mueven las negras. Las blancas tienen un peón que está a dos casillas de promoverse. Sin embargo, hay una forma en la que el caballo negro puede bloquear la promoción de ese peón. ¿Puedes encontrarla?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 106

DESAFÍO #13

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. Tienen un camino para promover uno de los peones sin que el caballo negro pueda capturarlo. Esto necesita unos cuantos movimientos. ¿Puedes verlos?

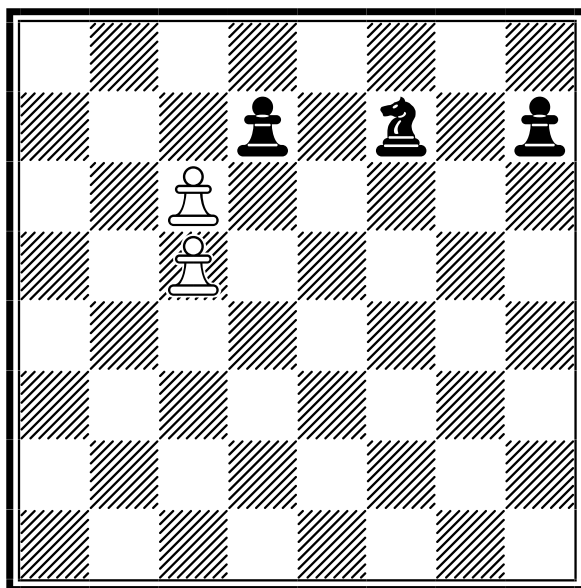
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 107

(Pista: Busca un sacrificio.)

DESAFÍO #14

NEGRAS



BLANCAS

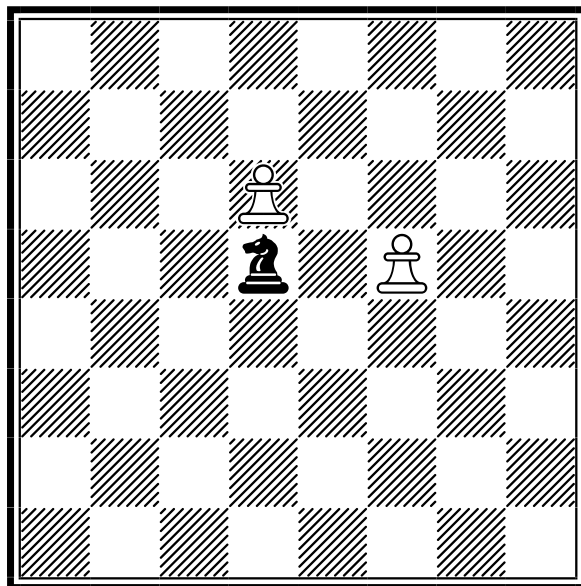
Mueven las blancas. Hay una manera en que las blancas pueden promover un peón en dos movimientos, sin que las negras capturen la pieza promovida. Para hacer esto, ¿a dónde debieran mover las blancas?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 108

DESAFÍO #15

NEGRAS



BLANCAS

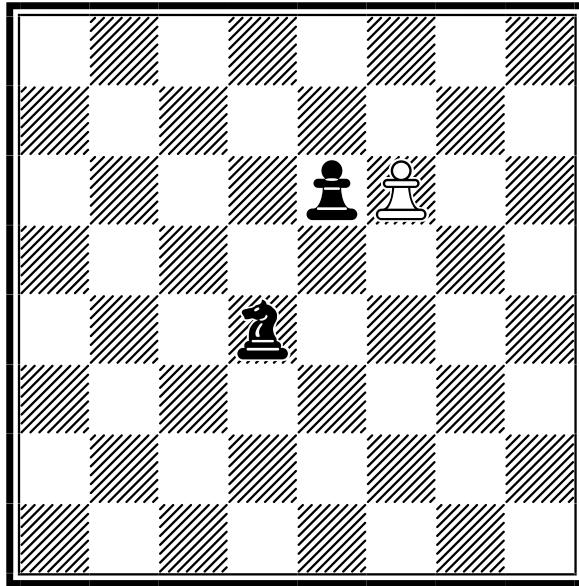
Mueven las blancas. Hay un camino para que las blancas promuevan uno de los peones en pocos movimientos, sin que el caballo negro pueda evitarlo. ¿A dónde deben moverse las blancas?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 109

DESAFÍO #16

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las negras. El peón blanco está a dos casillas de llegar a la promoción. Sin embargo, hay una forma en que las negras pueden mover el caballo para que capture la pieza promovida. ¿Cuáles deben ser esos movimientos?

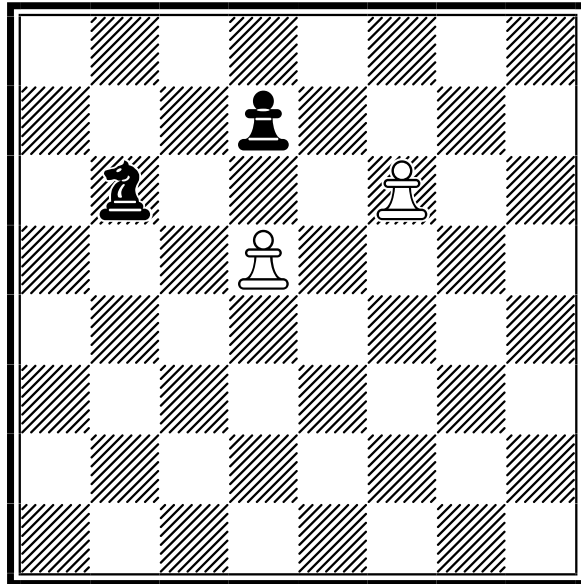
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 110

(Pista: ¿Qué movimiento harías si el peón negro no estuviera ahí? Observa otra vez el diagrama.)

DESAFÍO #17

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las negras. Las blancas tienen un peón a sólo dos casillas de la promoción. Sin embargo, hay una jugada de las negras en la que el caballo podrá capturar la pieza promovida. ¿Cuál es?

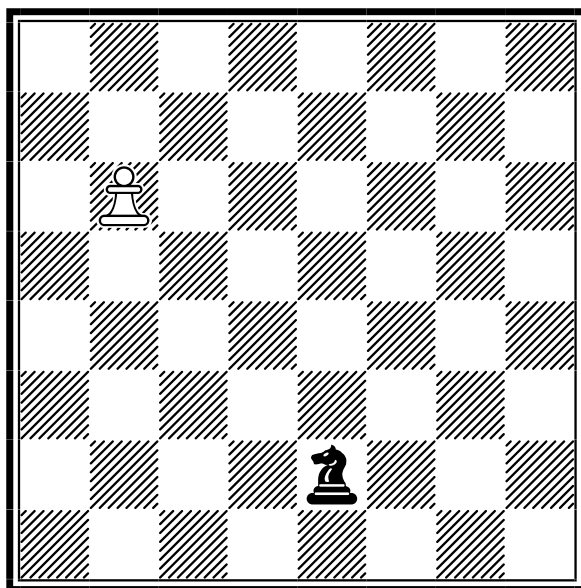
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 111

(Pista: ¿Qué movimientos harías si el peón negro no estuviera ahí? Observa otra vez el diagrama.)

DESAFÍO #18

NEGRAS



BLANCAS

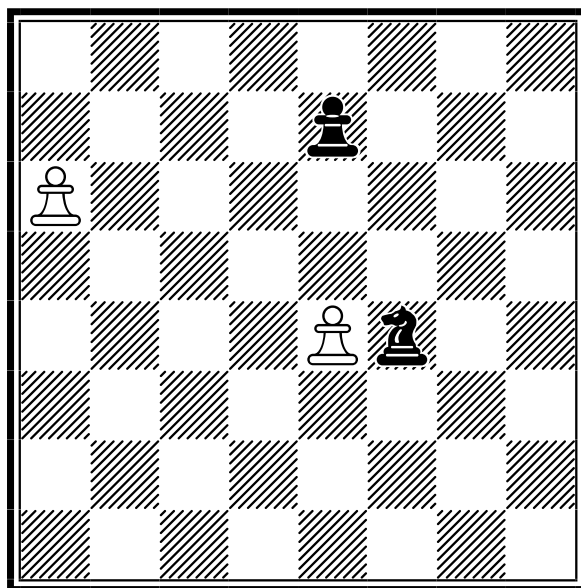
Mueven las negras. El peón blanco está a dos casillas de promoverse. Sin embargo, hay una manera para que el caballo negro retroceda a tiempo y capture la pieza promovida. ¿Cuál es?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 112

DESAFÍO #19

NEGRAS



BLANCAS

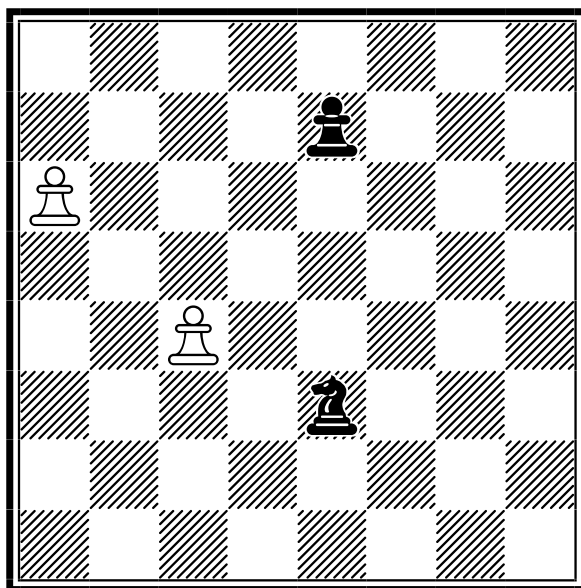
Mueven las negras. Las blancas tienen un peón a dos casillas de promoverse. Sin embargo, hay una forma en que el caballo negro retrocede a tiempo y captura a la pieza promovida. ¿La puedes encontrar?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 113

DESAFÍO #20

NEGRAS



BLANCAS

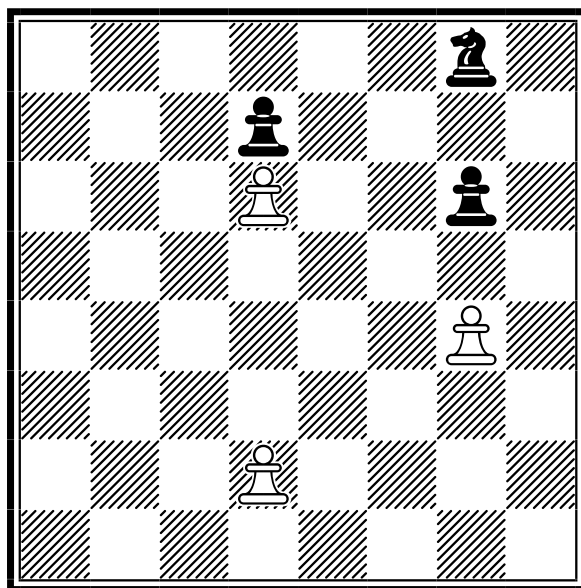
Mueven las negras. Las blancas tienen un peón a dos casillas de promoverse. Sin embargo, el caballo negro puede retroceder a tiempo para capturar la pieza promovida. ¿Cómo lo hace?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 114

DESAFÍO #21

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. Las blancas tienen un movimiento que les permite capturar el caballo negro. ¿Cuál es?

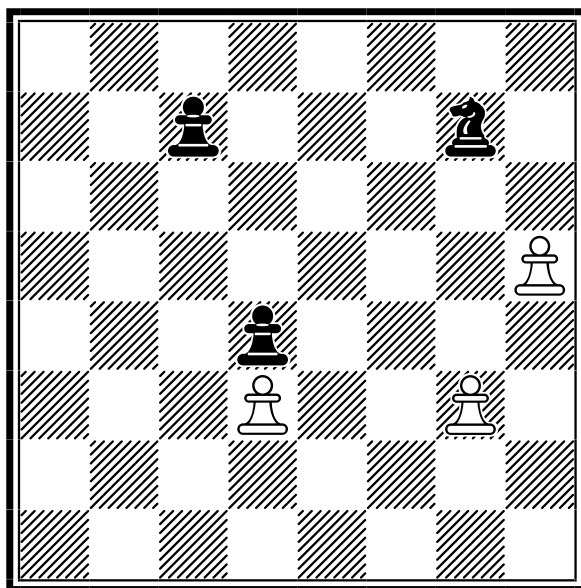
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 115

(Pista: Usa los peones blancos para controlar todas las casillas a donde se podría mover el caballo.)

DESAFÍO #22

NEGRAS



BLANCAS

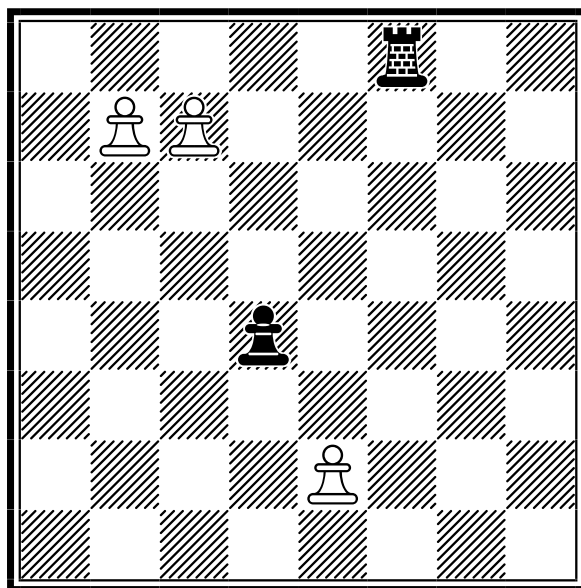
Mueven las blancas. En pocos movimientos, las blancas promueven un peón de forma segura. ¿Qué movimiento debieran hacer las blancas para lograrlo?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 116

DESAFÍO #23

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. ¿Cómo hacen las blancas para promover un peón, sin que la torre negra pueda capturar la pieza promovida?

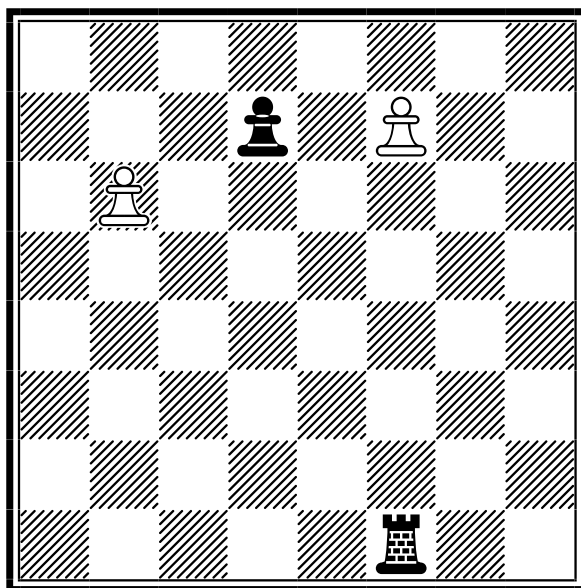
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 117

(Pista: Busca el sacrificio.)

DESAFÍO #24

NEGRAS



BLANCAS

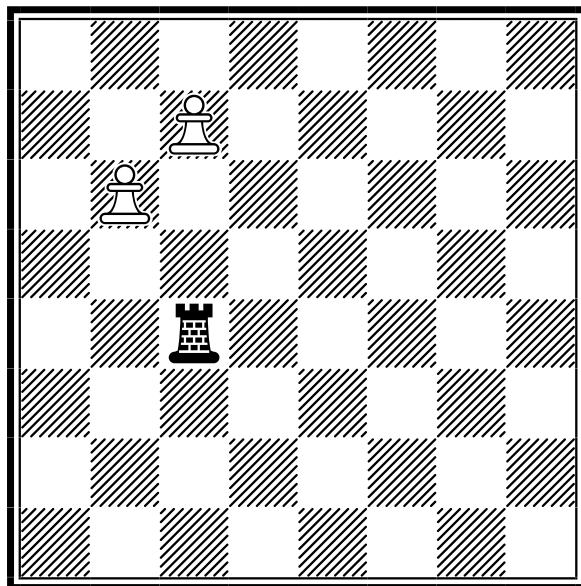
Mueven las blancas. Hay una manera para que las blancas promuevan un peón sin que la torre negra pueda capturar la pieza promovida. Ésta requiere algunos movimientos. ¿Cómo lo hacen las blancas?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 118

DESAFÍO #25

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. Haciendo unos cuantos movimientos las blancas pueden promover un peón sin que la torre negra logre capturar la pieza promovida. ¿Cuáles son?

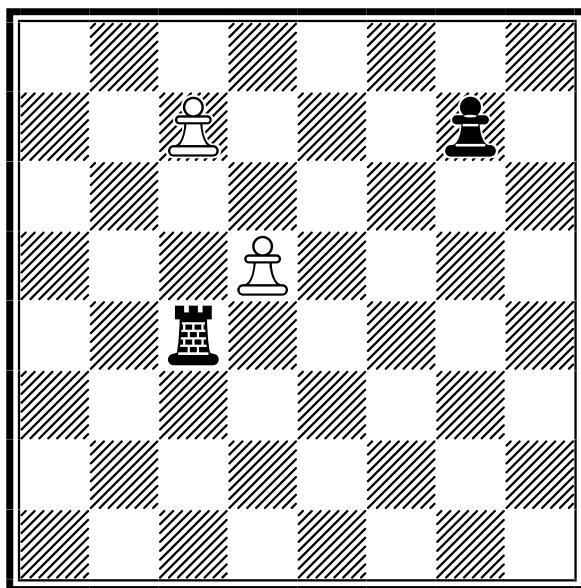
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 119

(Pista: Busca un sacrificio.)

DESAFÍO #26

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. Hay una forma para que las blancas promuevan un peón sin que la torre negra capture la pieza promovida. ¿Qué deben hacer las blancas?

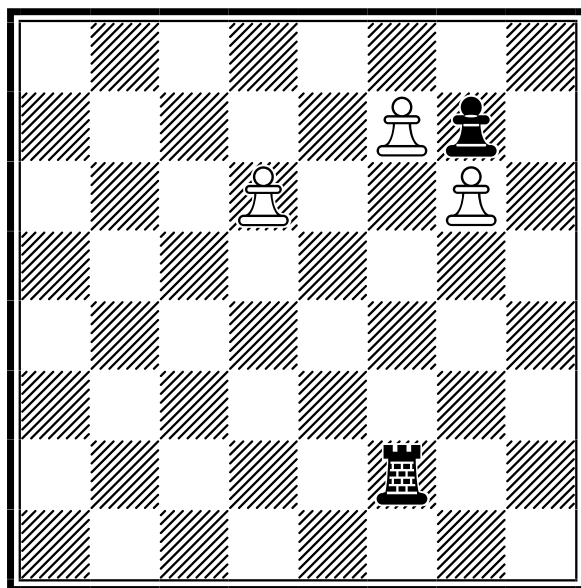
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 120

(Pista: Piensa en lo que hiciste en el desafío anterior.)

DESAFÍO #27

NEGRAS



BLANCAS

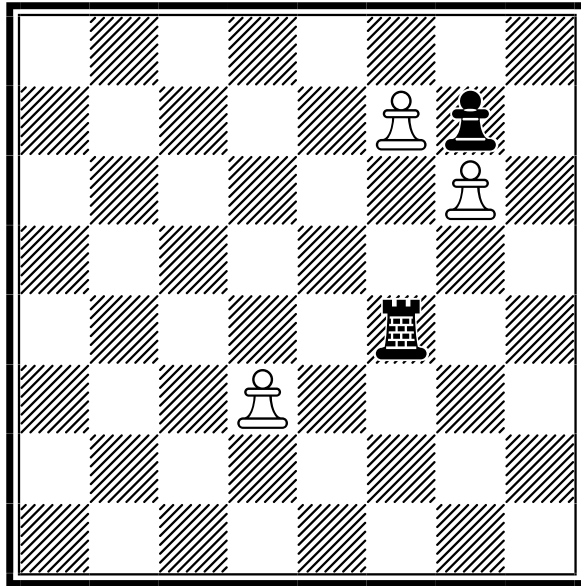
Mueven las blancas. Ellas tienen dos peones que están cerca de la promoción. ¿Cómo pueden promover las blancas en pocos movimientos, evitando que la torre negra capture la pieza promovida?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 121

DESAFÍO #28

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. Hay una forma en que las blancas promueven un peón sin que pueda capturarlo la torre negra. Esto requiere varios movimientos. ¿Qué hacen las blancas?

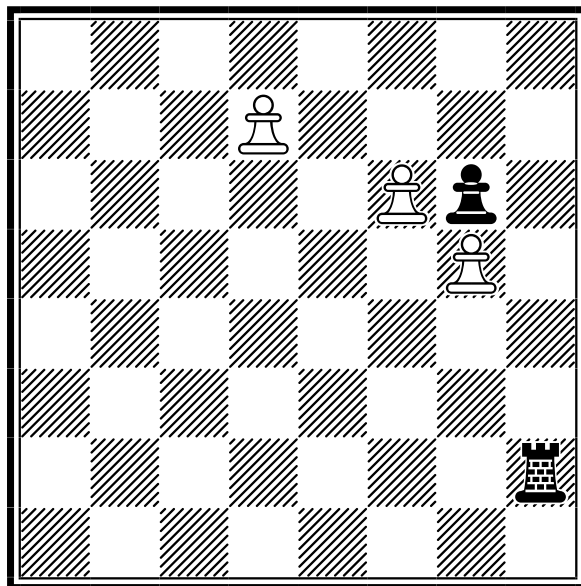
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 122

(Pista: Busca un sacrificio.)

DESAFÍO #29

NEGRAS



BLANCAS

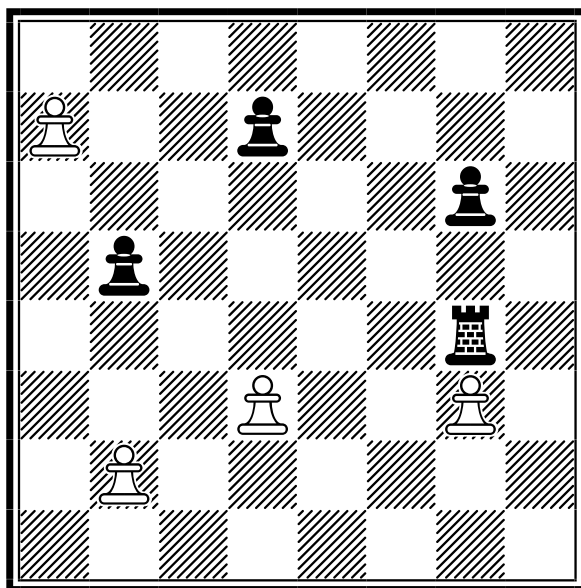
Mueven las negras. Las blancas tienen dos peones a punto de lograr la promoción. ¿A dónde debieran mover su torre las negras para capturar cualquier pieza promovida?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 123

DESAFÍO #30

NEGRAS



BLANCAS

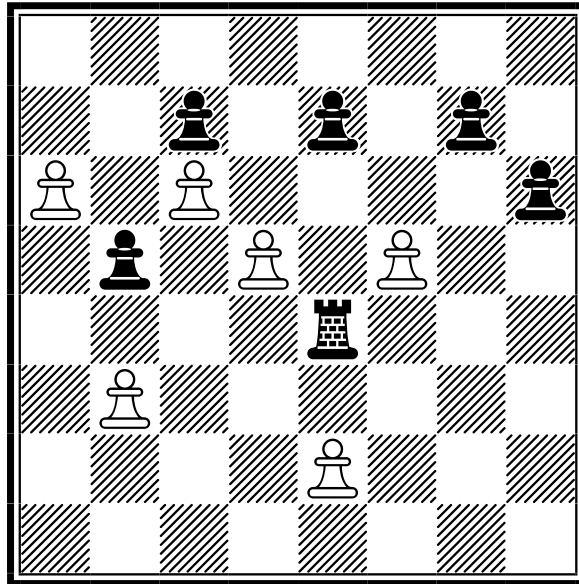
Mueven las negras. Un peón blanco está a punto de promoverse. ¿A dónde han de mover las negras para que la pieza promovida pudiera ser capturada?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 124

DESAFÍO #31

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las negras. Las blancas tienen un peón a sólo dos casillas de promoverlo. La torre negra necesita moverse para que pueda capturar la pieza promovida. ¿Cómo?

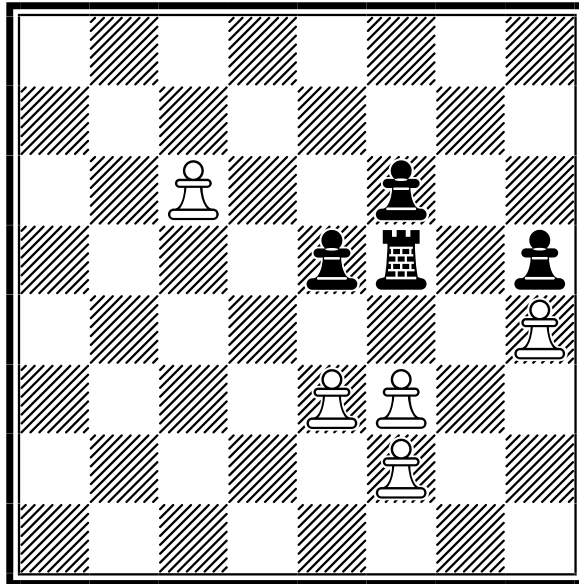
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 95

(Pista: Piensa cómo colocar la torre "atrás" del peón.)

DESAFÍO #32

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las negras. Las blancas tienen un peón a sólo dos movimientos de promoverse. Pero las negras tienen una forma para que la torre capture de inmediato la pieza promovida. ¿Puedes encontrarla?

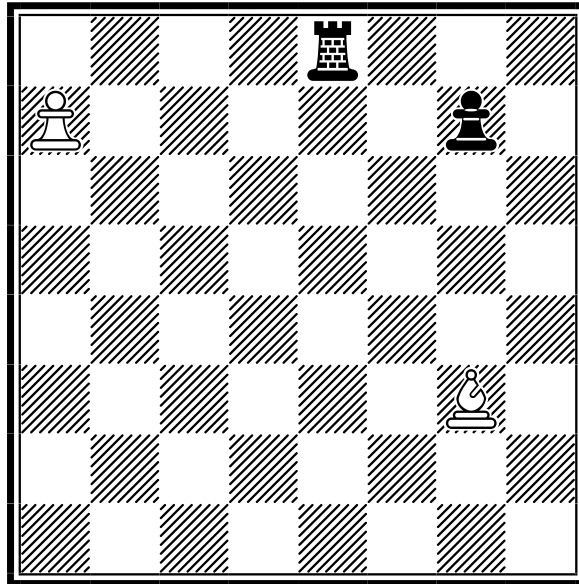
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 96

(Pista: Encuentra la manera de poner la torre "atrás" del peón.)

DESAFÍO #33

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. El peón blanco está a una casilla de la promoción. Las blancas tienen una jugada que hace posible la promoción del peón sin que lo capture la torre negra. ¿Puedes encontrar esta jugada?

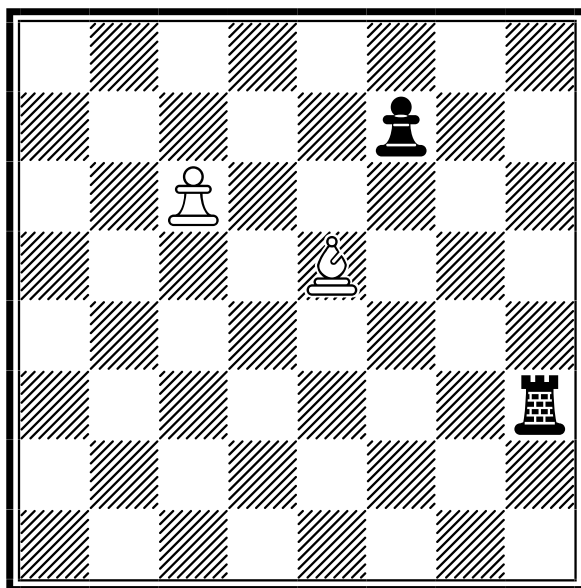
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 97

(Pista: Encuentra la manera de bloquear la torre.)

DESAFÍO #34

NEGRAS



BLANCAS

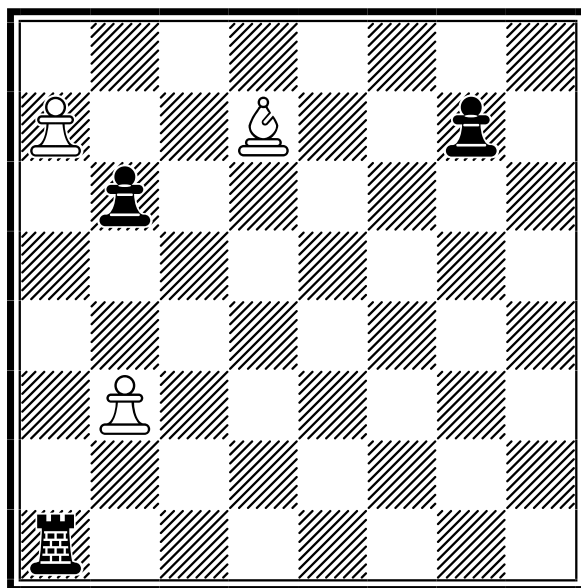
Mueven las blancas. El peón blanco está a sólo dos casillas de promoverse. ¿Cómo evitan las blancas que la torre negra pueda capturar la pieza promovida?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 98

DESAFÍO #35

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. Las blancas tienen un peón a una casilla de la promoción. ¿Cómo hacen las blancas para evitar que el peón promovido pueda ser capturado por la torre negra?

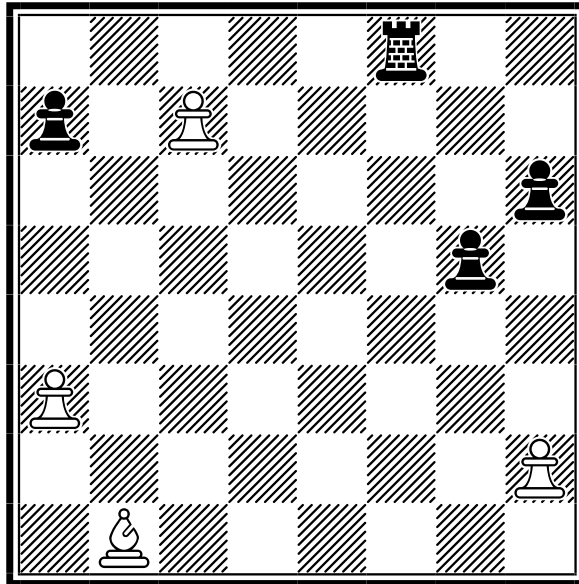
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 99

(Pista: Encuentra una forma de bloquear la torre.)

DESAFÍO #36

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. Si las blancas promueven ahora el peón avanzado, la pieza promovida sería tomada por la torre negra. Pero las blancas pueden controlar la casilla de promoción para que si "la torre toma a la dama" las blancas toman la torre. ¿Qué deben jugar las blancas?

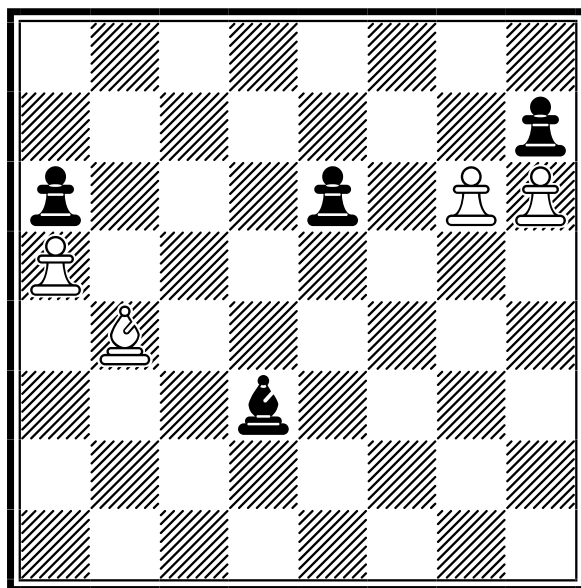
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 100

(Pista: Controla la casilla de promoción con el alfil.)

DESAFÍO #37

NEGRAS



BLANCAS

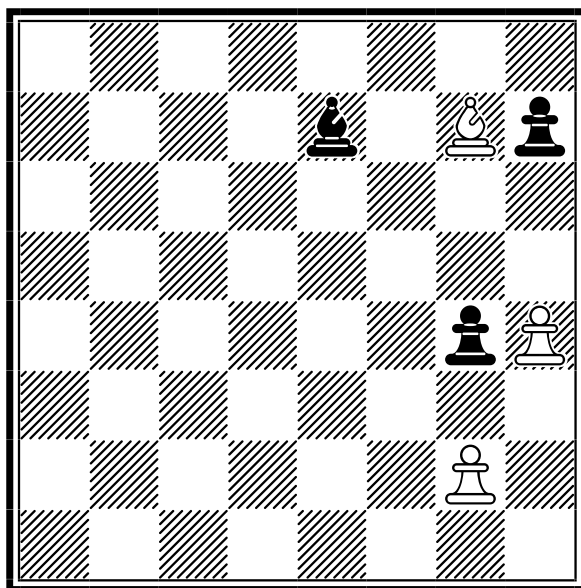
Mueven las blancas. Las blancas pueden promover un peón en dos jugadas. ¿Ya viste cómo?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 101

DESAFÍO #38

NEGRAS



BLANCAS

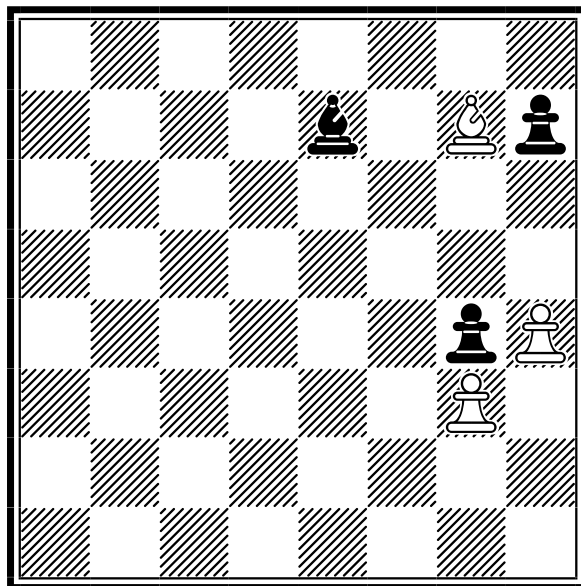
Mueven las negras. Las negras tienen un movimiento seguro para capturar un peón blanco. ¿Cuál es?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 102

DESAFÍO #39

NEGRAS



BLANCAS

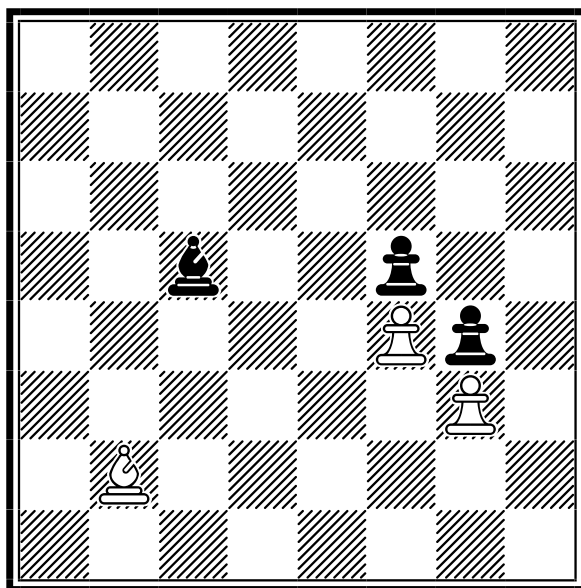
Mueven las negras. Las negras tienen una jugada que las deja listas para capturar un peón blanco, sin que un peón negro pueda ser capturado. ¿Cuál es esa jugada?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 103

DESAFÍO #40

NEGRAS



BLANCAS

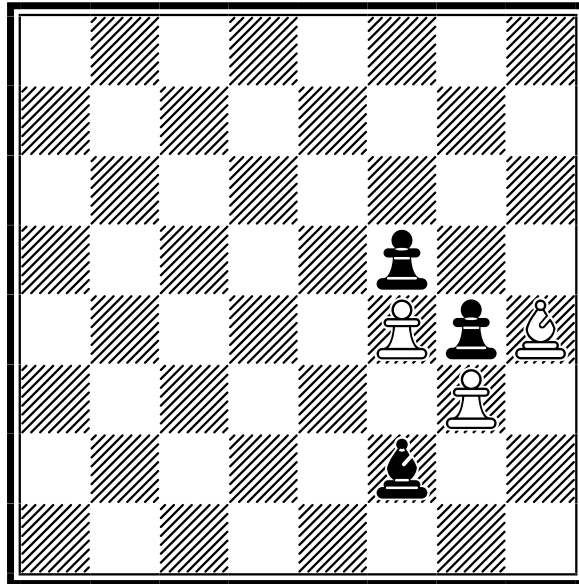
Mueven las negras. Las negras tienen un movimiento que les da oportunidad de capturar un peón blanco, sin peligro de que los peones negros sean capturados. ¿Cuál es?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 104

DESAFÍO #41

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las negras. "Alfil por peón" no es buena porque las blancas jugarían "alfil por alfil". Pero las negras tienen una jugada que las deja listas para que, sin peligro, capturen ese peón blanco. ¿Cuál es esa jugada?

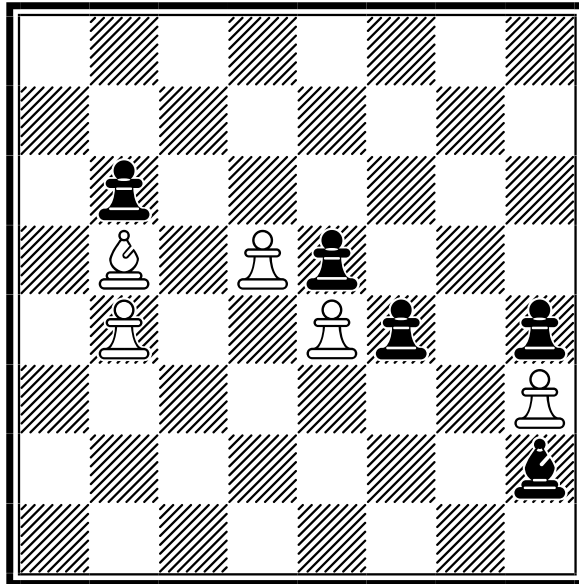
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 105

(Pista: Mantén el ataque sobre el peón.)

DESAFÍO #42

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las negras. Las blancas tienen un peón a tres casillas de promover. Sin embargo, hay tiempo suficiente para que el alfil negro llegue a una posición desde donde capturará la pieza promovida. ¿Cómo hacerlo?

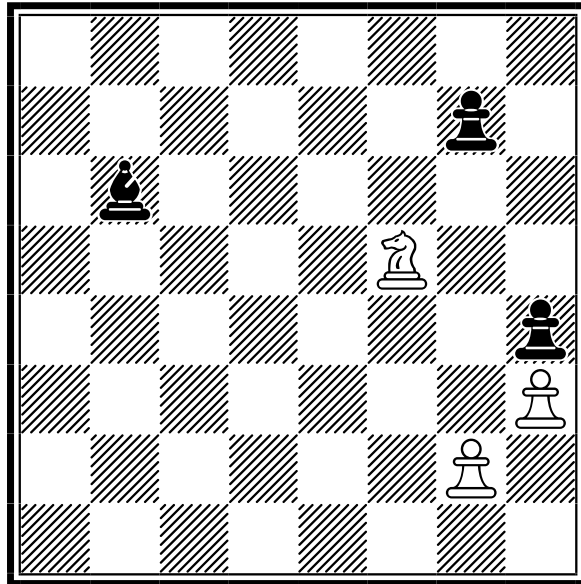
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 106

(Pista: Las negras moverán un peón para hacerle espacio al alfil.)

DESAFÍO #43

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las negras. El caballo blanco está atacando los dos peones negros. Las negras tienen sólo una jugada que evita que las blancas tomen un peón gratis. ¿Cuál es?

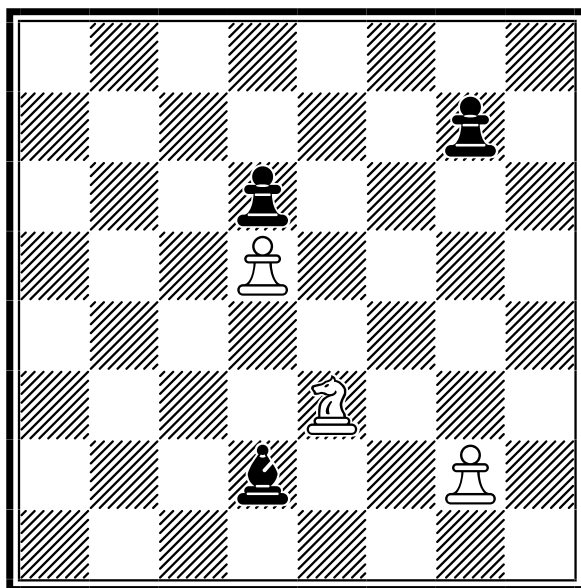
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 107

(Pista: El alfil no puede proteger a los dos peones negros.)

DESAFÍO #44

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. La blancas tienen una forma de ganar un peón, sin importar la respuesta de las negras. ¿Qué jugada deberían hacer las blancas?

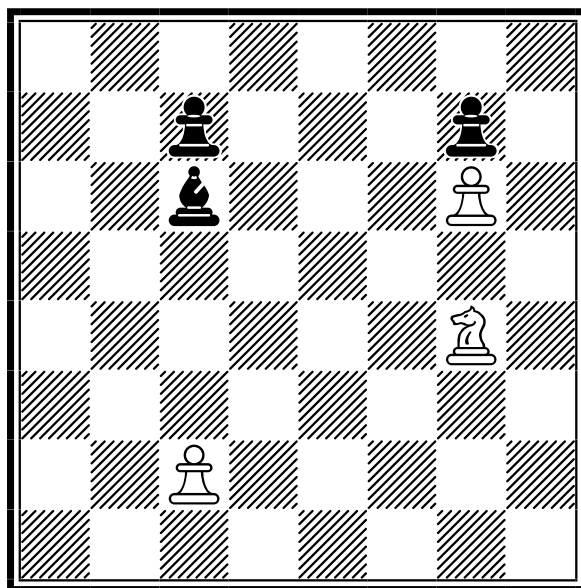
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 108

(Pista: Halla la manera de atacar dos peones al mismo tiempo.)

DESAFÍO #45

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las negras. La negras tienen una forma de ganar un peón, sin importar la respuesta de las blancas. ¿Qué jugada deberían hacer las negras?

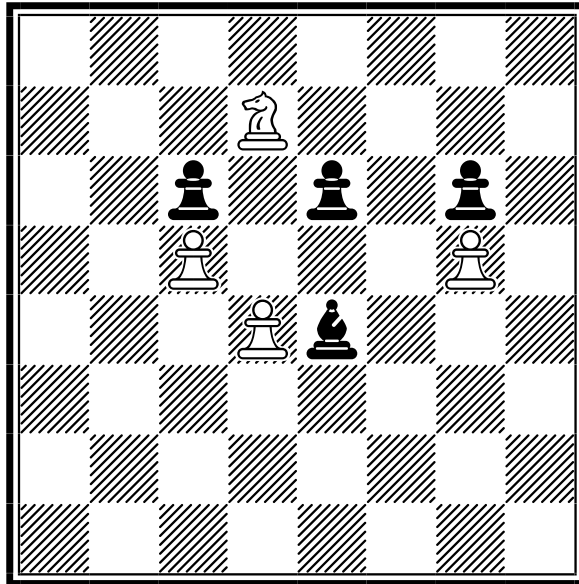
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 109

(Pista: Halla la manera de atacar dos peones al mismo tiempo.)

DESAFÍO #46

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. La blancas tienen una forma de ganar un peón, sin importar la respuesta de las negras. ¿Qué jugada deberían hacer las blancas?

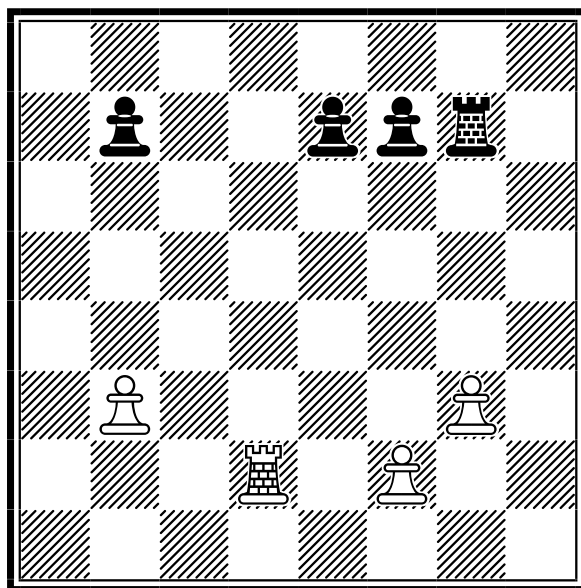
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 110

(Pista: Fíjate que el alfil negro protege a dos peones. Si el alfil se mueve desprotege a uno de esos peones.)

DESAFÍO #47

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. La blancas tienen una forma de ganar un peón, sin importar lo que hagan las negras. ¿Qué jugada deberían hacer las blancas?

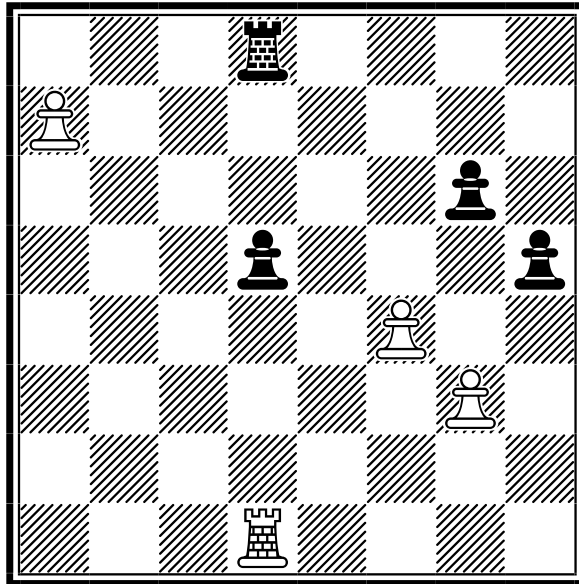
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 111

(Pista: Trata de que las blancas ataquen dos peones negros.)

DESAFÍO #48

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. La blancas tienen una manera de ganar cuando menos un peón, sin importar lo que hagan las negras. ¿Qué movimiento deberían hacer las blancas?

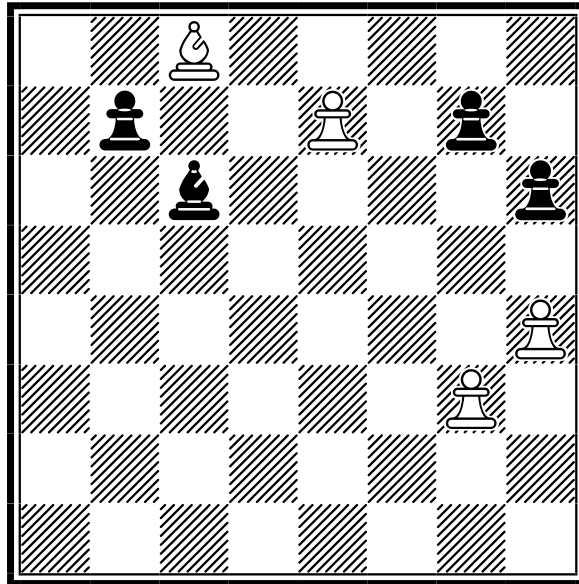
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 112

(Pista: Fíjate que la torre negra necesita controlar la casilla de promoción del peón avanzado blanco.)

DESAFÍO #49

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. La blancas tienen una manera de ganar cuando menos un peón, sin importar lo que hagan las negras. ¿Qué movimiento deberían hacer las blancas?

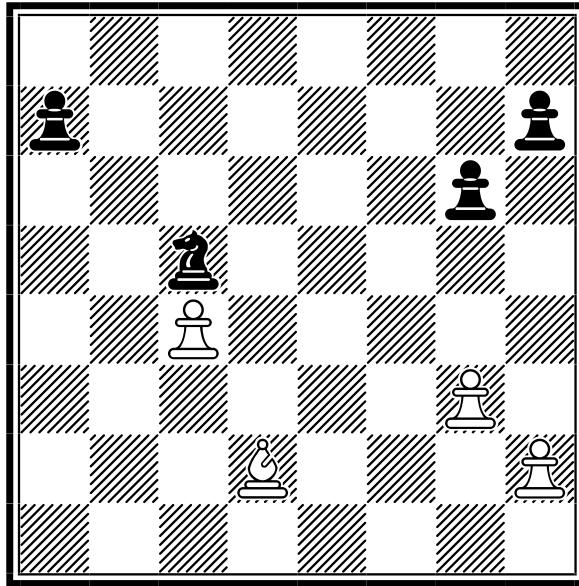
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 113

(Pista: Observa que el alfil negro necesita controlar la casilla de promoción del peón avanzado blanco.)

DESAFÍO #50

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. La blancas tienen una manera de ganar cuando menos un peón, sin importar lo que hagan las negras. ¿Qué movimiento deberían hacer las blancas?

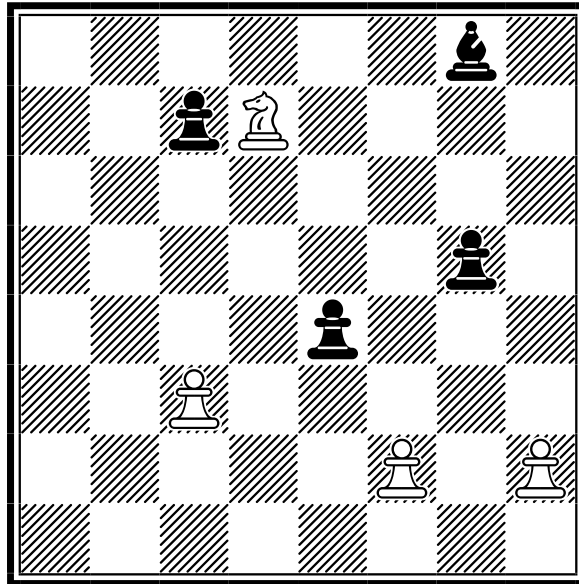
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 114

(Pista: Fíjate cómo el caballo negro está alineado con uno de sus peones.)

DESAFÍO #51

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. La blancas tienen una manera de ganar cuando menos un peón, sin importar lo que hagan las negras. ¿Qué movimiento deberían hacer las blancas?

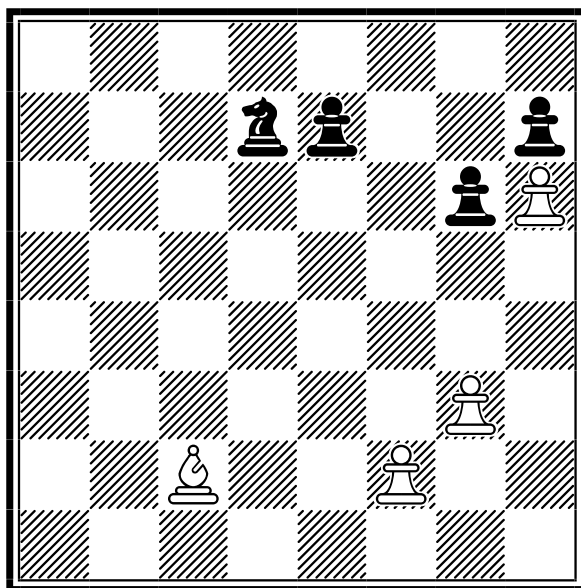
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 115

(Pista: Descubre la forma de atacar dos piezas negras.)

DESAFÍO #52

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. Las blancas tienen una forma de ganar cuando menos un peón. ¿Cómo?

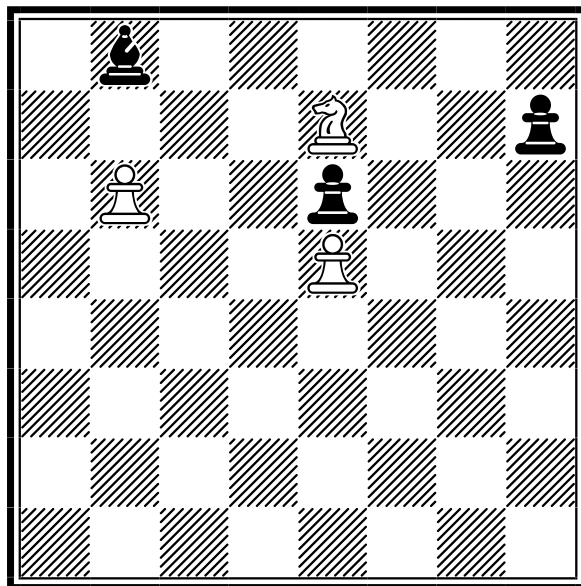
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 116

(Pista: Fíjate cómo el peón blanco avanzado se podría promover pronto si el peón negro no tapara su camino.)

DESAFÍO #53

NEGRAS



BLANCAS

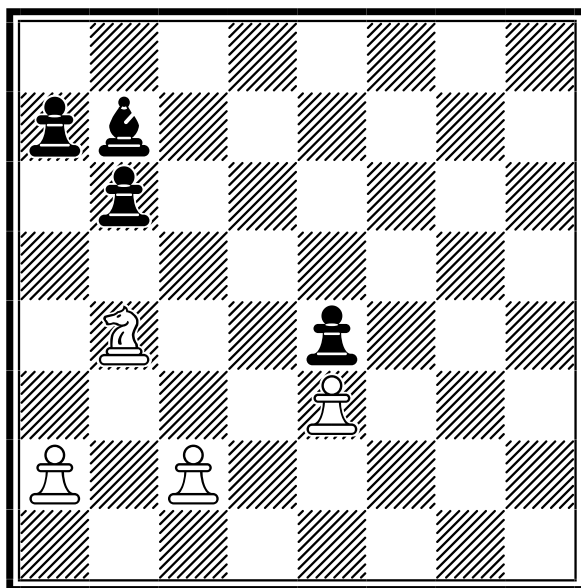
Mueven las blancas. Las blancas tienen una manera de ganar el alfil negro. ¿Cómo?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 117

DESAFÍO #54

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las negras. Las negras tienen una forma de ganar el caballo blanco. ¿Cómo?

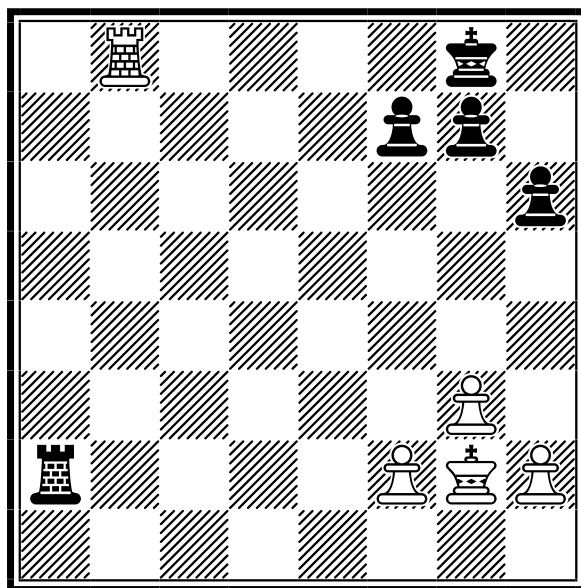
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 118

(Pista: Observa que a donde se mueva el caballo las negras pueden tomarlo.)

DESAFÍO #55

NEGRAS



BLANCAS

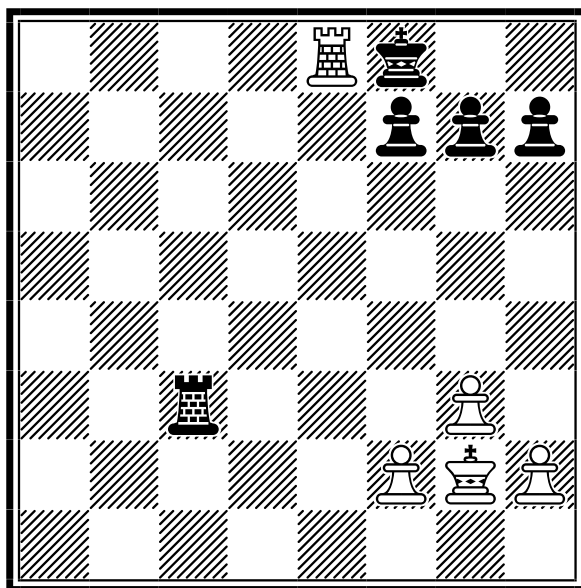
Mueven las negras. La torre blanca tiene en jaque al rey negro. Las negras tienen sólo un camino para salir del jaque. ¿Puedes encontrarlo?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 119

DESAFÍO #56

NEGRAS



BLANCAS

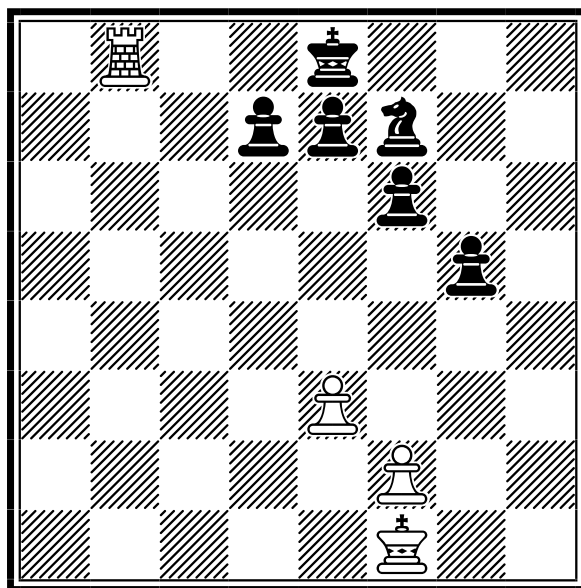
Mueven las negras. La torre blanca ha puesto en jaque al rey negro. Las negras tienen sólo un camino para salir del jaque. ¿Puedes encontrarlo?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 120

DESAFÍO #57

NEGRAS



BLANCAS

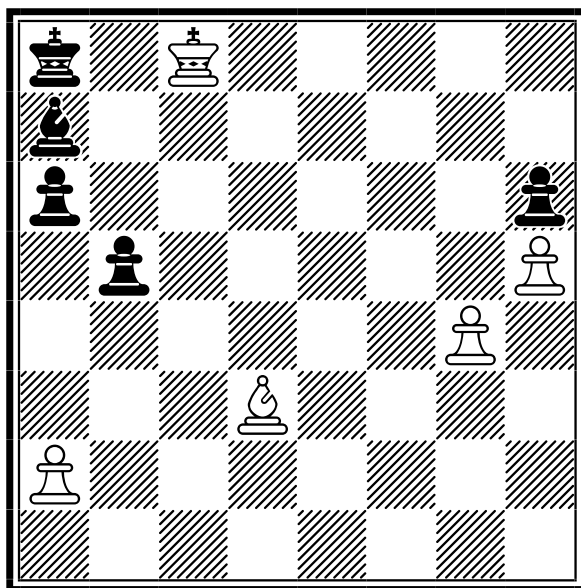
Mueven las negras. La torre blanca tiene en jaque al rey negro. Las negras tienen sólo una forma de salir del jaque. ¿Puedes encontrarla?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 121

DESAFÍO #58

NEGRAS



BLANCAS

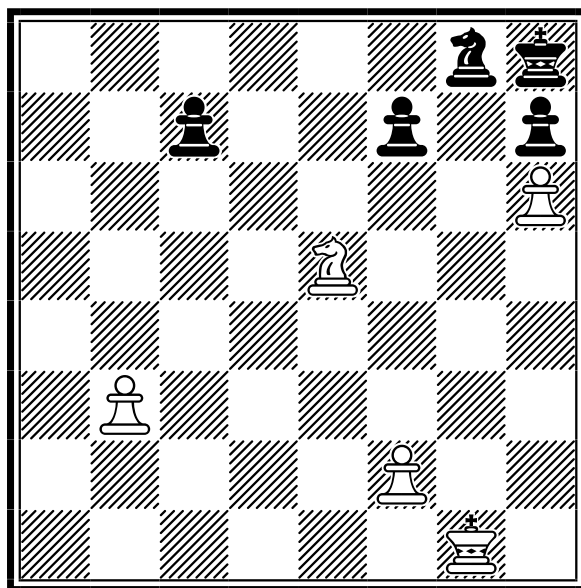
Mueven las blancas. Las blancas pueden dar jaque mate en un movimiento. ¿Puedes encontrarlo?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 122

DESAFÍO #59

NEGRAS



BLANCAS

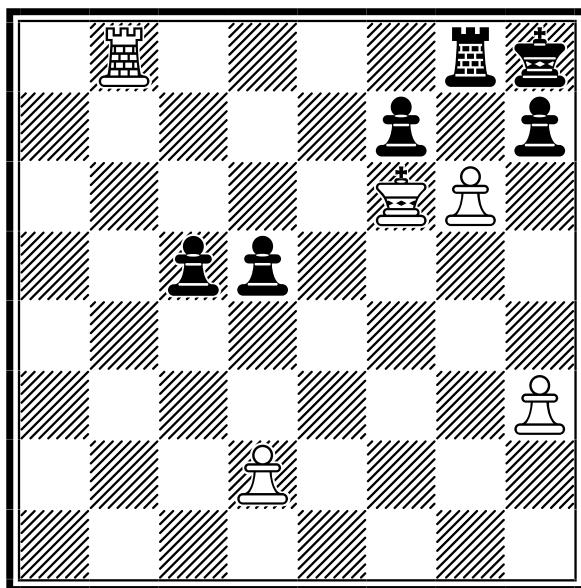
Mueven las blancas. Las blancas pueden dar jaque mate en una jugada. ¿Puedes encontrarla?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 123

DESAFÍO #60

NEGRAS



BLANCAS

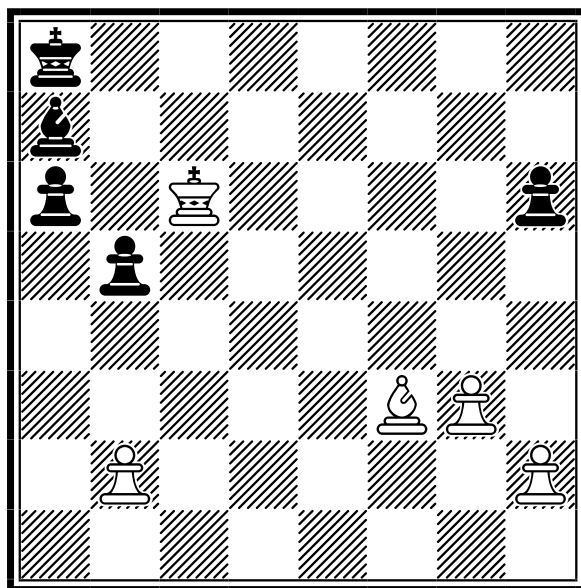
Mueven las blancas. Las blancas pueden dar jaque mate en un movimiento. ¿Puedes encontrarlo?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 124

DESAFÍO #61

NEGRAS



BLANCAS

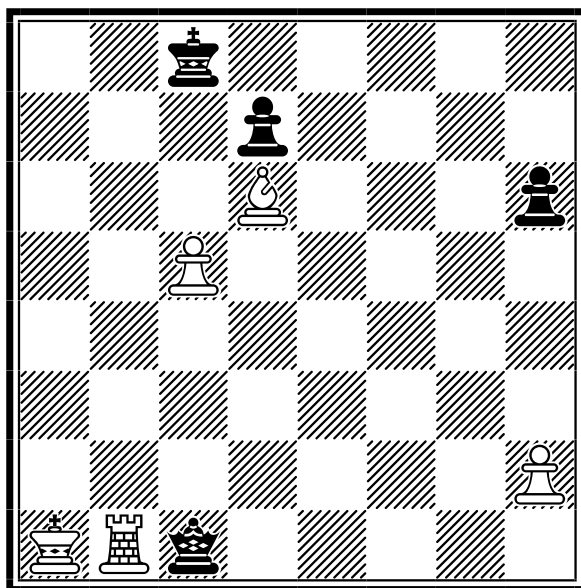
Mueven las blancas. Las blancas pueden dar jaque mate en una jugada. ¿Puedes encontrarla?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 95

DESAFÍO #62

NEGRAS



BLANCAS

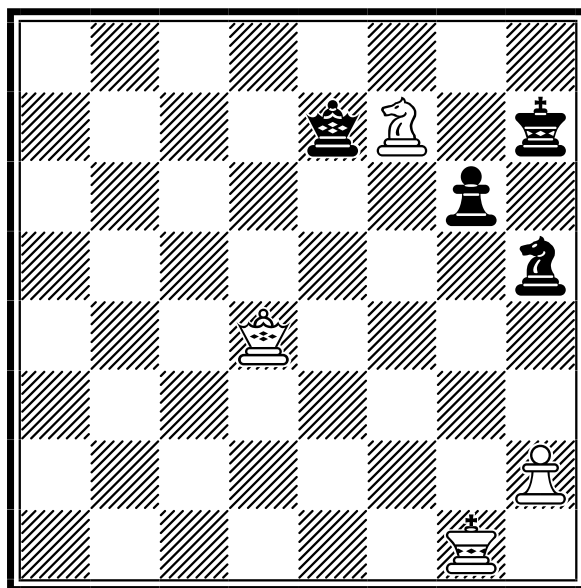
Mueven las negras. Las negras pueden dar jaque mate en un movimiento. ¿Puedes encontrarlo?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 96

DESAFÍO #63

NEGRAS



BLANCAS

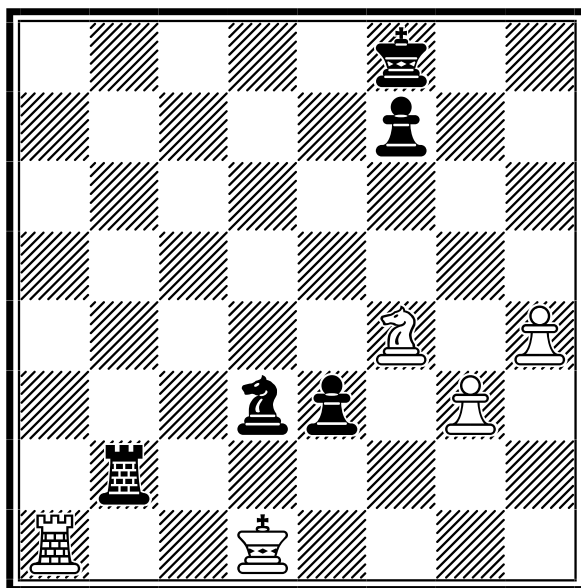
Mueven las blancas. Las blancas pueden dar jaque mate en una jugada. ¿Puedes encontrarla?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 97

DESAFÍO #64

NEGRAS



BLANCAS

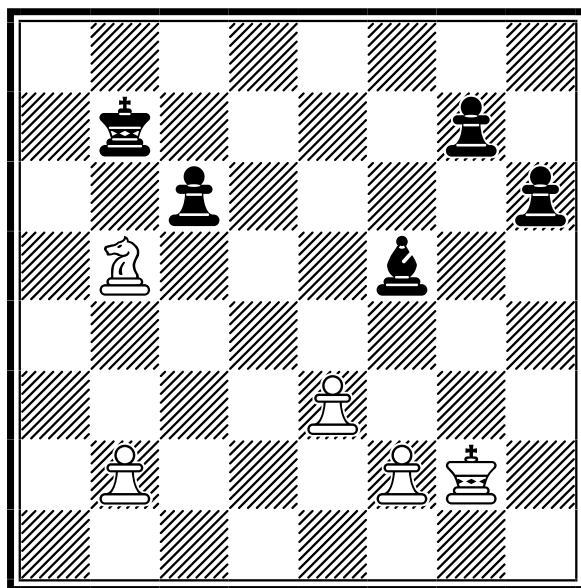
Mueven las negras. Las negras pueden dar jaque mate en un movimiento. ¿Puedes encontrarlo?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 98

DESAFÍO #65

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. Las blancas pueden ganar el alfil negro sin importar lo que hagan las negras. ¿Cómo?

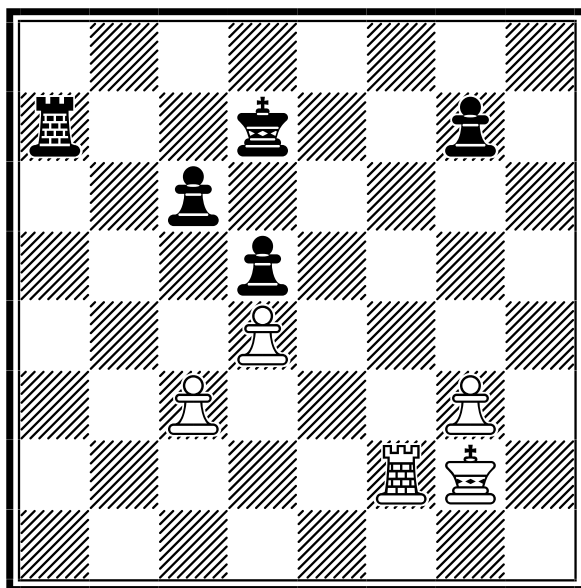
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 99

(Pista: Descubre la manera de atacar dos piezas a la vez.)

DESAFÍO #66

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. Las blancas pueden ganar la torre negra sin importar lo que hagan las negras. ¿Cómo?

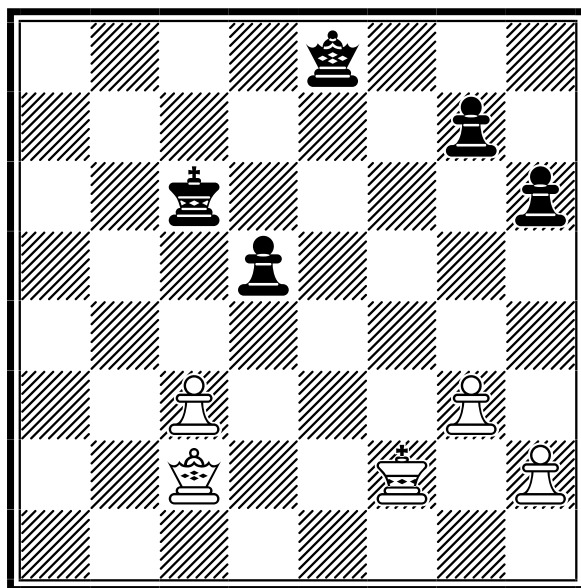
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 100

(Pista: Fíjate como el rey y la torre negros están alineados.)

DESAFÍO #67

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. Las blancas pueden ganar la dama negra sin importar lo que hagan las negras. ¿Cómo?

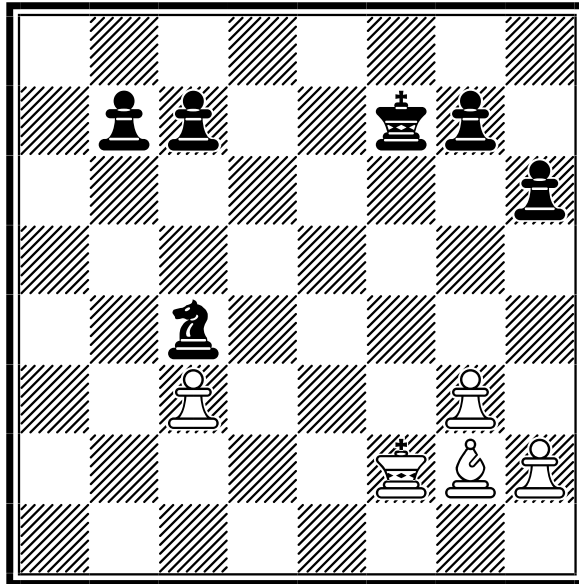
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 101

(Pista: Fijate como el rey y la dama negros están alineados.)

DESAFÍO #68

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. Las blancas pueden ganar el caballo negro sin importar lo que hagan las negras. ¿Cómo?

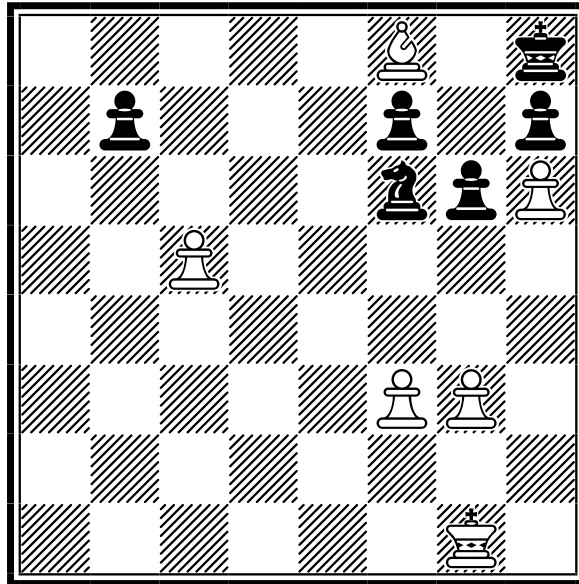
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 102

(Pista: Fíjate como el rey y el caballo negros están alineados.)

DESAFÍO #69

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. Las blancas tienen una forma de ganar libremente el caballo negro sin importar lo que hagan las negras. ¿Cómo?

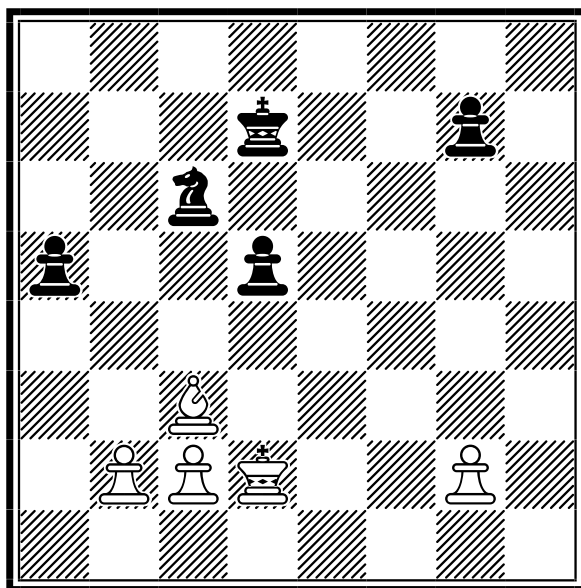
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 103

(Pista: Fijate como el rey y el caballo negros están alineados.)

DESAFÍO #70

NEGRAS



BLANCAS

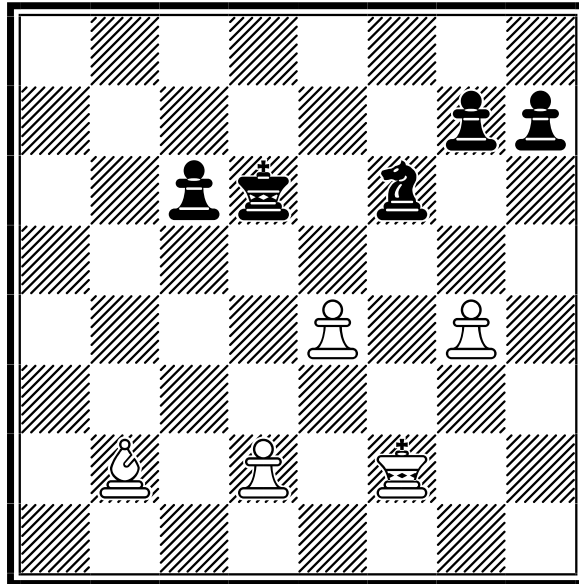
Mueven las negras. Las negras tienen una manera de ganar el alfil blanco por un peón, sin importar lo que hagan las blancas. ¿Cómo?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 104

DESAFÍO #71

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. Si las blancas juegan "alfil por caballo" las negras hacen "peón por alfil". Pero las blancas pueden ganar el caballo sin importar lo que hagan las negras. ¿Cómo?

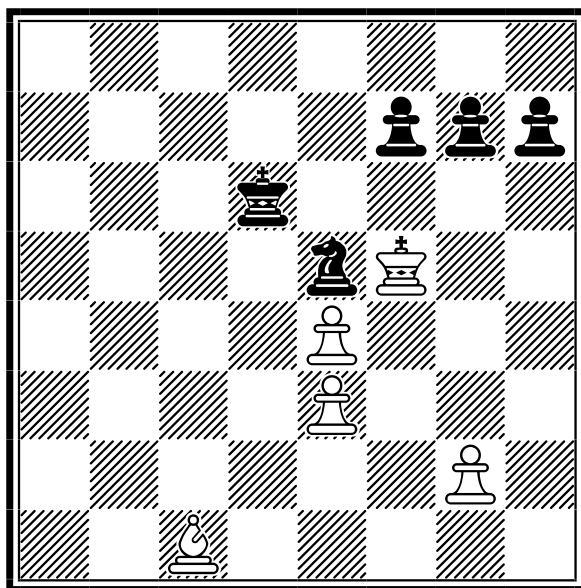
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 105

(Pista: Trata de atacar dos piezas al mismo tiempo.)

DESAFÍO #72

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. Las blancas tienen una forma de capturar gratis el caballo sin importar lo que hagan las negras. ¿Cómo?

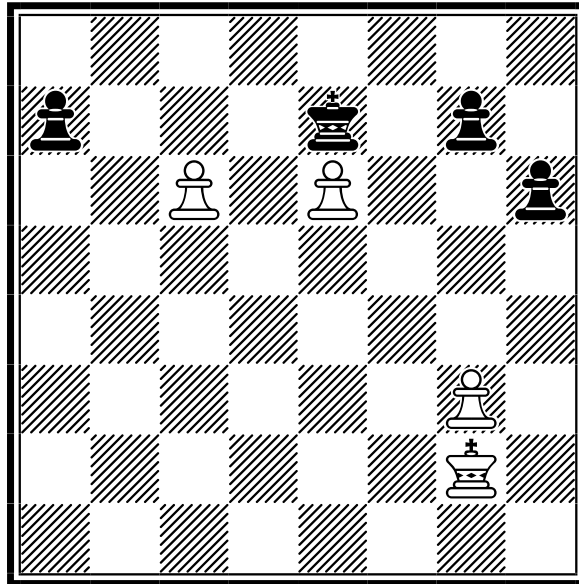
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 106

(Pista: Fíjate que el caballo negro sólo está protegido por el rey.)

DESAFÍO #73

NEGRAS



BLANCAS

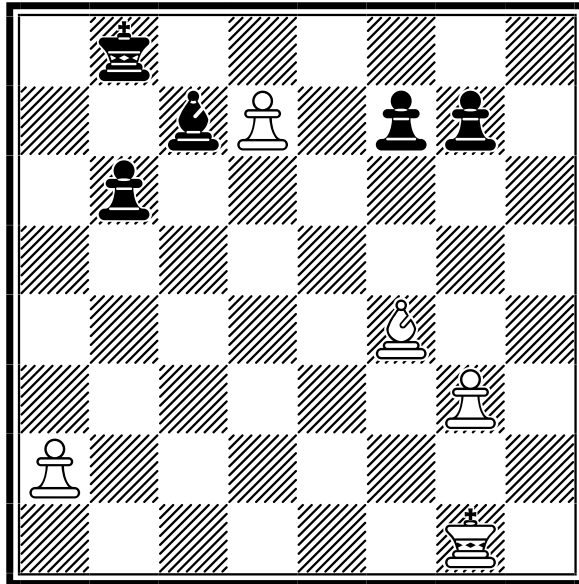
Mueven las blancas. Las negras están listas para jugar "rey por peón" y luego ir por el otro peón avanzado. Pero las blancas pueden promover un peón en dos movimientos sin que las negras logren capturar la pieza promovida. ¿Qué jugada deberían hacer las blancas?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 107

DESAFÍO #74

NEGRAS



BLANCAS

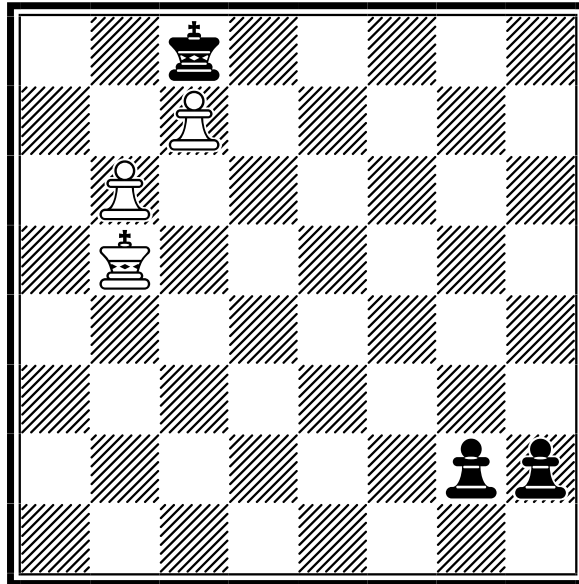
Mueven las blancas. El alfil negro controla la casilla de promoción del peón avanzado blanco. Aún así, las blancas tienen una forma segura para promover el peón. ¿Cómo?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 108

DESAFÍO #75

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. Las negras están a punto de promover un peón y las blancas no pueden impedirlo. Sin embargo las blancas ganan el juego. ¿Cuáles deberían ser los siguientes dos movimientos de las blancas?

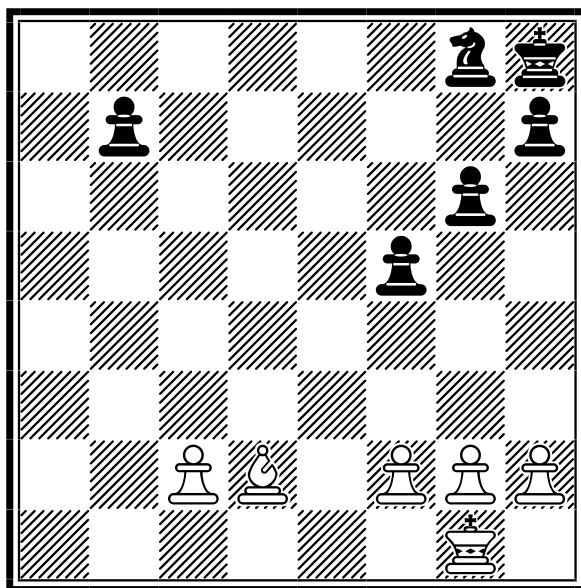
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 109

(Pista: Las blancas pueden dar jaque mate en dos jugadas.)

DESAFÍO #76

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. Las blancas tienen una forma de capturar gratuitamente el caballo sin importar lo que hagan las negras. ¿Cómo?

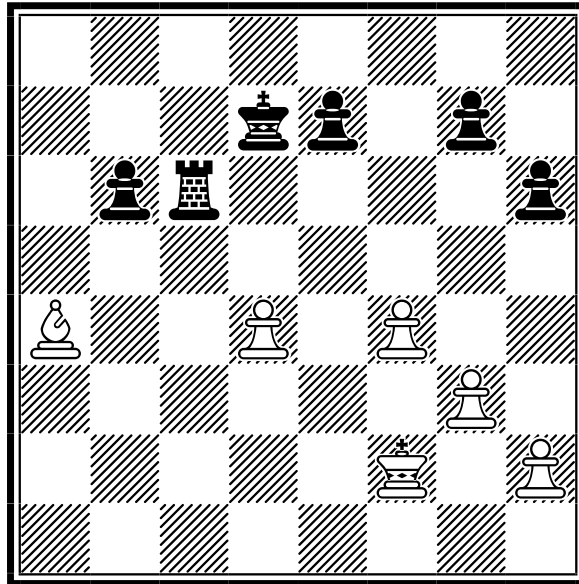
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 110

(Pista: Trata de forzar el sacrificio del caballo para salvar a su rey.)

DESAFÍO #77

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. Las blancas pueden jugar "alfil por torre, jaque", pero las negras jugarían "rey por alfil". Hay una forma de que las blancas queden en posibilidad de capturar gratuitamente la torre. ¿Cómo?

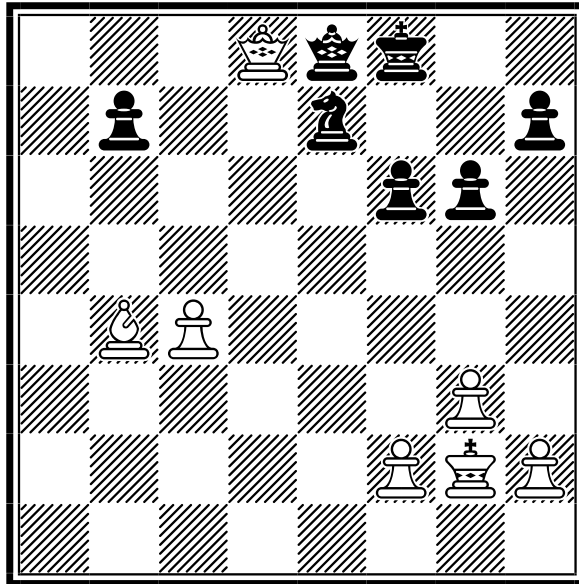
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 111

(Pista: Observa que la torre no puede moverse porque dejaría en jaque a su rey.)

DESAFÍO #78

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. Hay una manera para que las blancas capturen gratuitamente el caballo. ¿Puedes encontrarla?

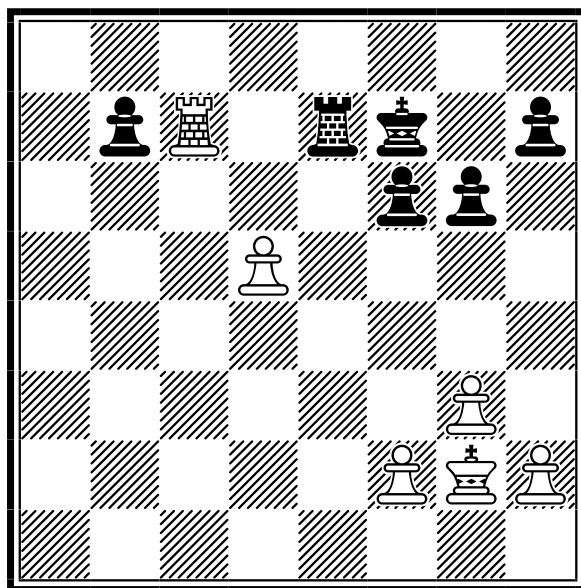
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 109

(Pista: ¿La dama negra protege realmente al caballo?)

DESAFÍO #79

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. La torre negra evita que su rey esté en jaque y ataca a la torre blanca. Pero las blancas podrían tomar gratuitamente la torre o poner un peón a una casilla de la promoción. ¿Qué jugada deberían hacer las blancas?

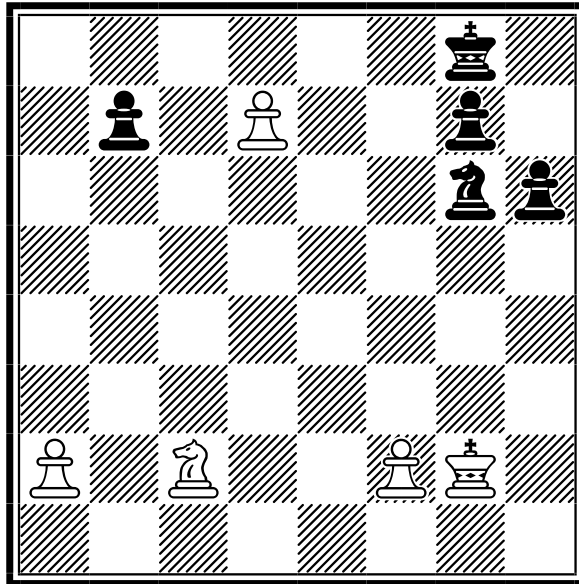
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 113

(Pista: Encuentra cómo atacar la torre negra y proteger la blanca.)

DESAFÍO #80

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las negras. El peón blanco avanzado está a una casilla de promover. El rey negro está muy lejos para evitarlo. Pero hay un plan de dos movimientos que permite al caballo negro controlar la casilla de promoción. ¿Cuáles deberían ser los siguientes dos movimientos de las negras?

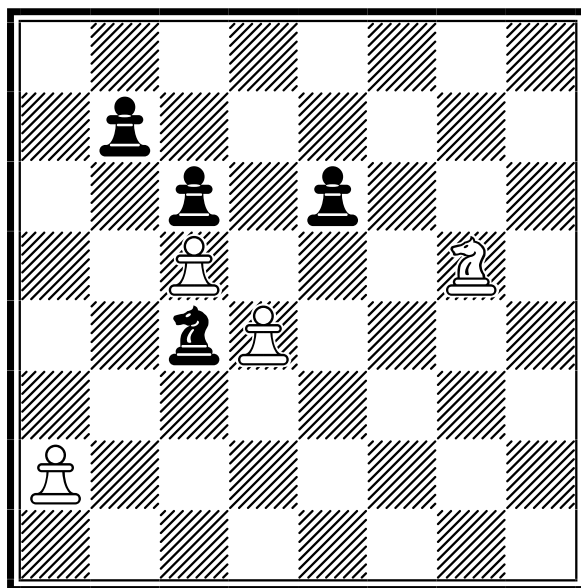
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 114

(Pista: El primer movimiento es un jaque.)

DESAFÍO #81

NEGRAS



BLANCAS

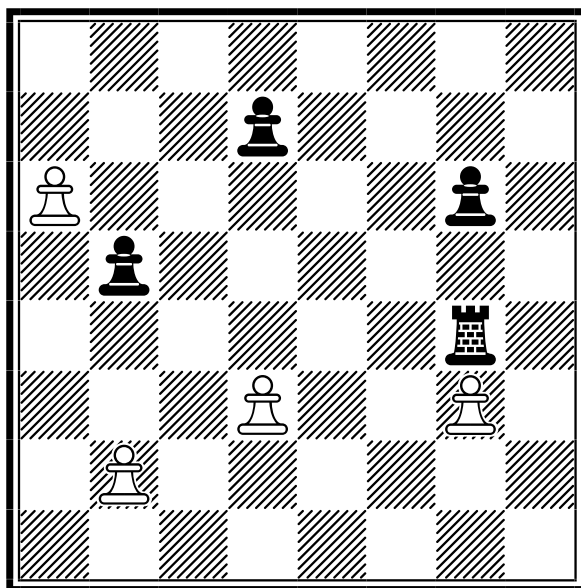
Mueven las negras. Las blancas están listas para jugar "caballo por peón", pero las negras tienen una manera de evitarlo. ¿Cómo?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 115

DESAFÍO #82

NEGRAS



BLANCAS

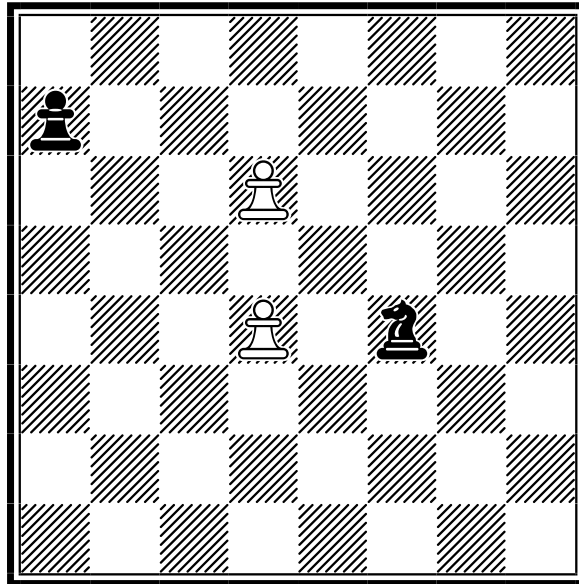
Mueven las blancas. Las blancas tienen un peón a sólo dos casillas de promoverse. ¿Cómo pueden promoverlo las blancas sin que la torre negra capture la pieza promovida?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 116

DESAFÍO #83

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. Las blancas tienen una forma de promover en pocos movimientos, sin que el caballo negro pueda capturar la pieza promovida. ¿Cómo?

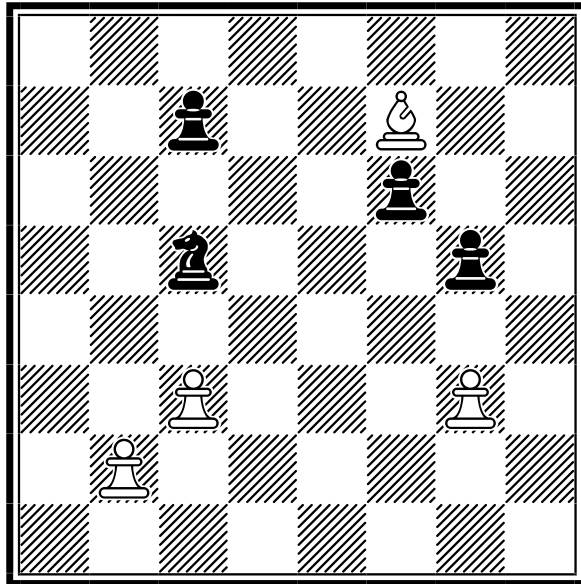
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 117

(Pista: Piensa a donde necesita ir el caballo para capturar la pieza promovida. Después descubre la manera de capturar el caballo si va a esa casilla.)

DESAFÍO #84

NEGRAS



BLANCAS

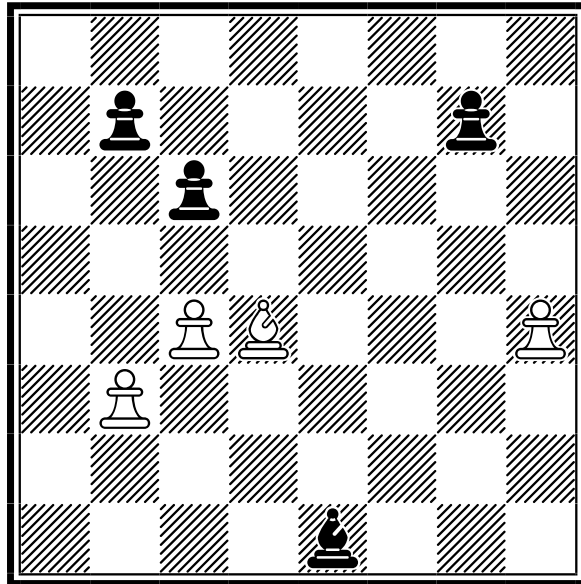
Mueven las negras. Las negras tienen una manera de ganar cuando menos un peón, sin importar lo que hagan las blancas. ¿Qué jugada deberían hacer las negras?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 118

DESAFÍO #85

NEGRAS



BLANCAS

Mueven las blancas. Si las blancas juegan "alfil por peón" las negras pueden contestar "alfil por peón". Sin embargo, las blancas pueden ganar libremente un peón en la jugada siguiente si hacen ahora el movimiento correcto. ¿Cuál es?

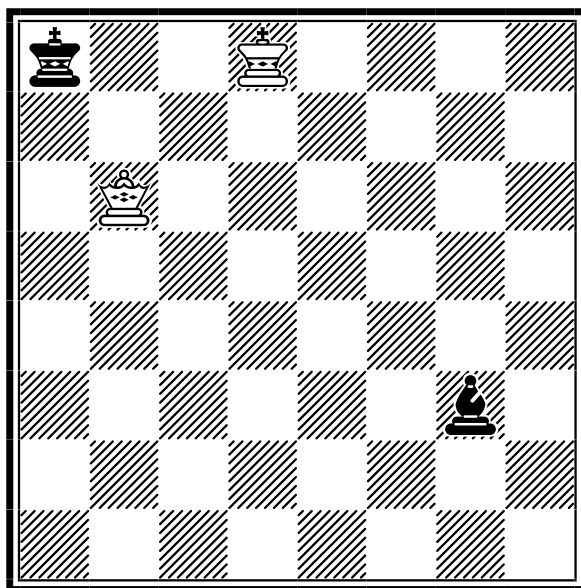
No leas las pistas hasta que lo hayas intentado bien.

Respuesta en la página 119

(Pista: Evita que las negras jueguen "alfil por peón".)

DESAFÍO #86

NEGRAS



BLANCAS

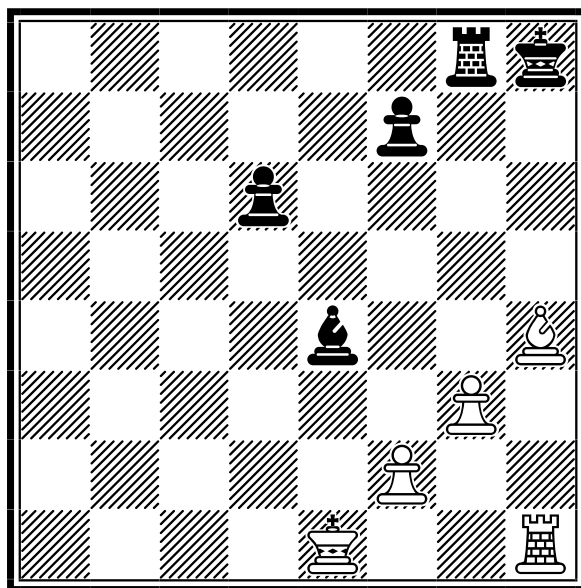
Mueven las negras. El rey y la dama blancos están cercando al rey negro. Pero las negras aún pueden lograr unas tablas por rey ahogado. ¿Cómo?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 120

DESAFÍO #87

NEGRAS



BLANCAS

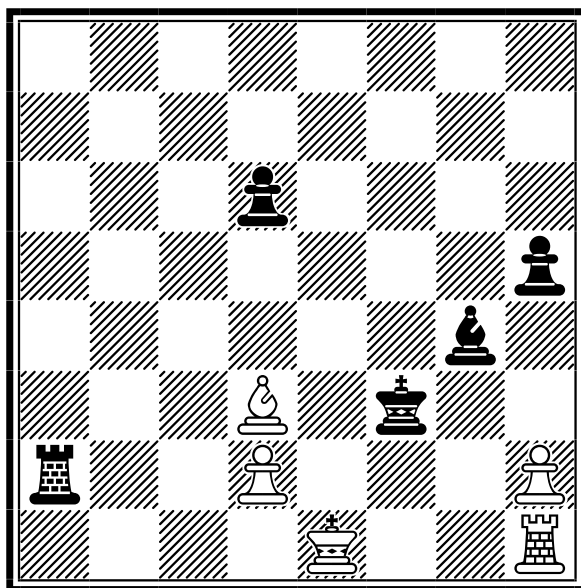
Mueven las blancas. Las blancas pueden dar jaque mate a las negras en un movimiento. ¿Puedes encontrarlo?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 121

DESAFÍO #88

NEGRAS



BLANCAS

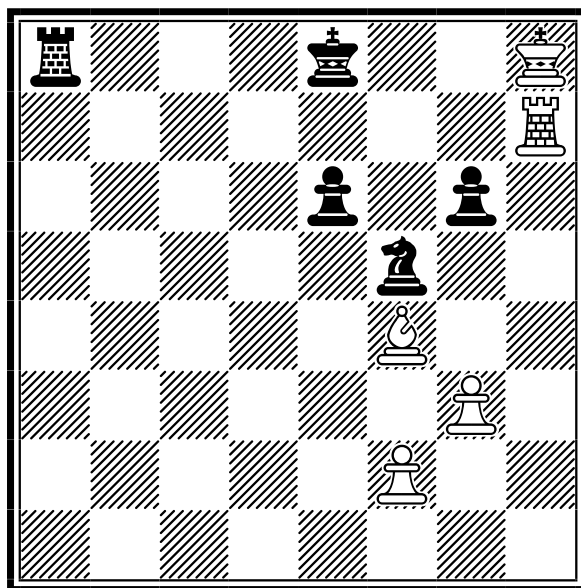
Mueven las blancas. Las blancas pueden dar jaque mate en un movimiento. ¿Puedes encontrarlo?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 122

DESAFÍO #89

NEGRAS



BLANCAS

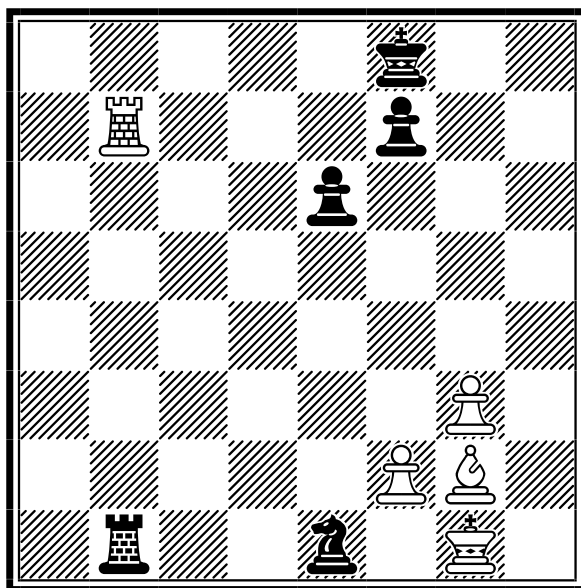
Mueven las negras. Las negras pueden dar jaque mate a las blancas en un movimiento. ¿Puedes encontrarlo?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 123

DESAFÍO #90

NEGRAS



BLANCAS

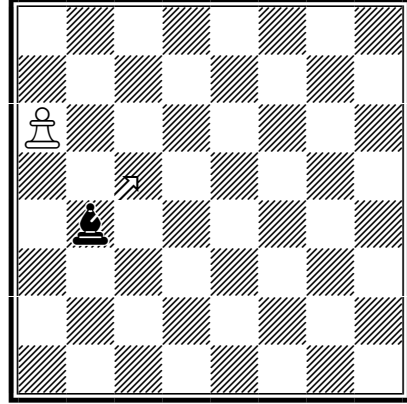
Mueven las negras. Las negras pueden dar jaque mate en un movimiento. ¿Puedes encontrarlo?

¿Confuso? Lee "Acerca de los desafíos" desde la página 2.

Respuesta en la página 124

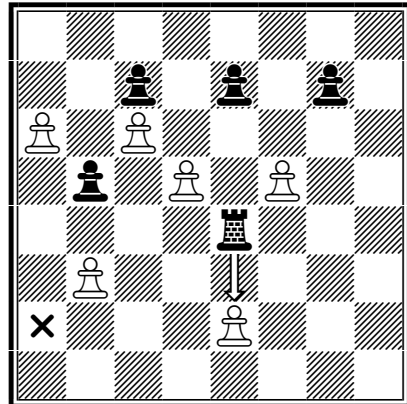
RESPUESTAS

DESAFÍO #1

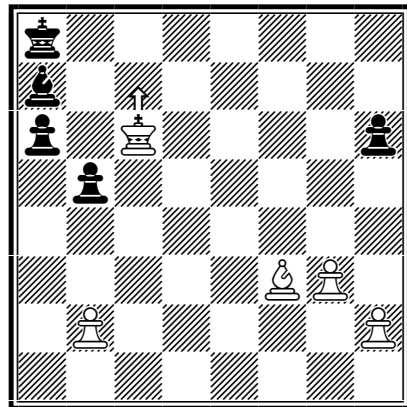


DESAFÍO #31

El siguiente movimiento permite llevar a la torre a la casilla marcada con una “x”. Desde ahí podrá capturar la pieza promovida.

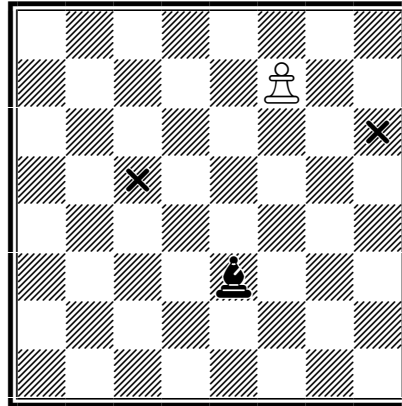


DESAFÍO #61



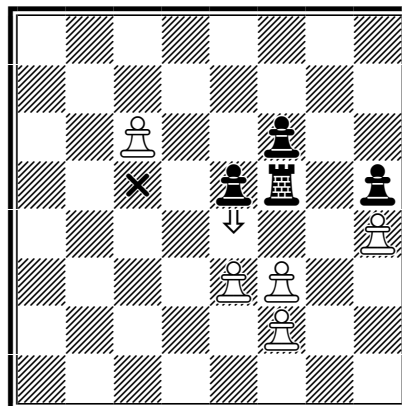
DESAFÍO #2

El alfil debe moverse a cualquiera de las casillas marcadas con una "x". Desde ahí podrá capturar la pieza promovida.

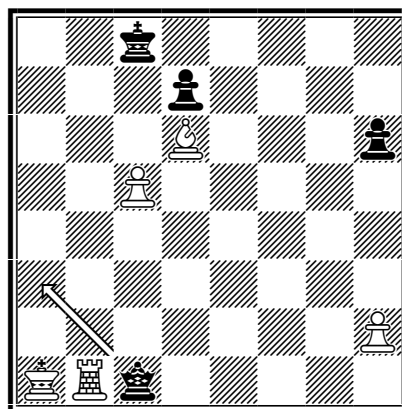


DESAFÍO #32

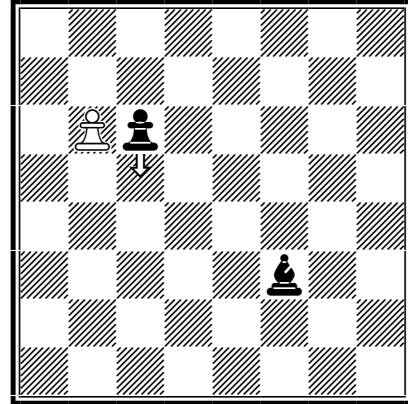
El siguiente movimiento permite llegar a la torre negra a la casilla marcada con la "x". Desde ahí puede capturar la pieza promovida.



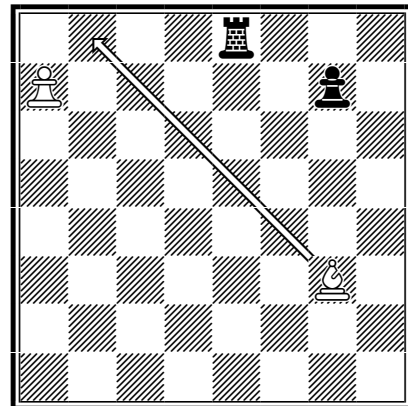
DESAFÍO #62



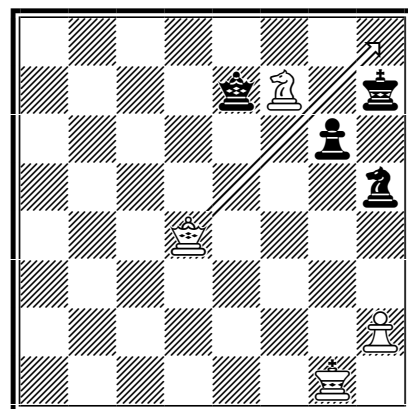
DESAFÍO #3



DESAFÍO #33

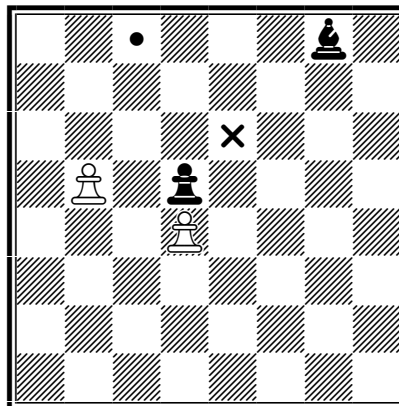


DESAFÍO #63



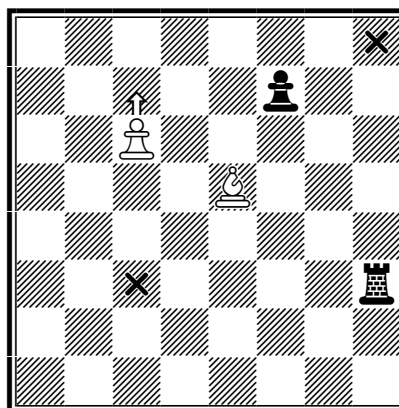
DESAFÍO #4

Primero el alfil se mueve a la casilla marcada con la "x". En su siguiente jugada debe ir a la casilla marcada con un "•".

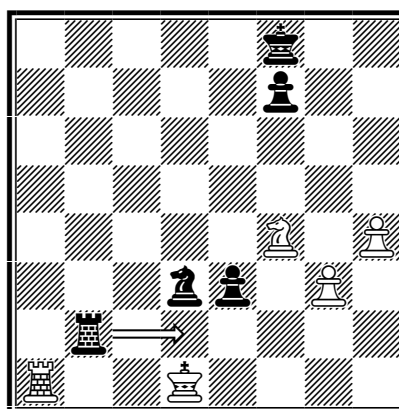


DESAFÍO #34

Si la torre negra se mueve a una de las casillas marcadas con la "x", el alfil blanco la capturará.

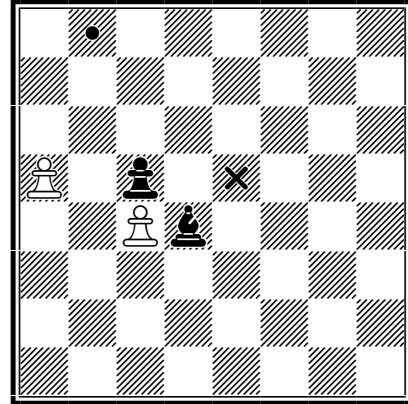


DESAFÍO #64



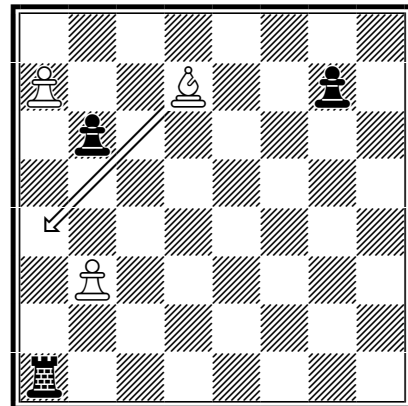
DESAFÍO #5

Primero el alfil se mueve a la casilla marcada con la "x". En su siguiente jugada debe ir a la casilla marcada con un "•".

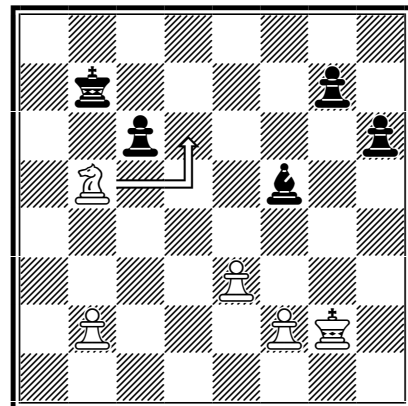


DESAFÍO #35

Si las negras juegan ahora "torre por alfil", las blancas pueden jugar "peón por torre".

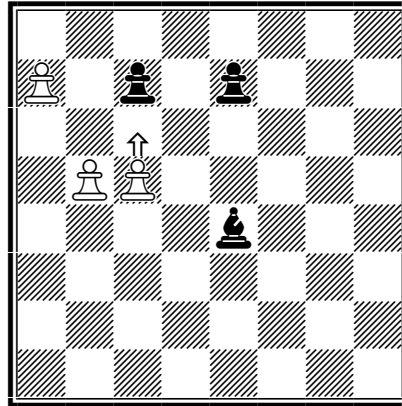


DESAFÍO #65



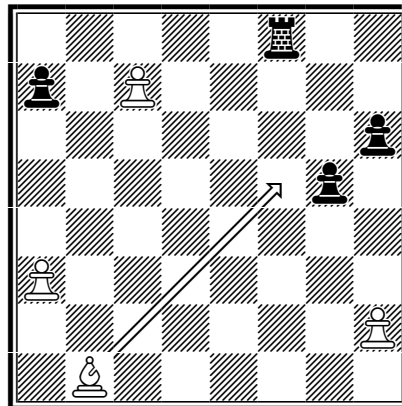
DESAFÍO #6

Después de mover este peón, las blancas pueden responder a "alfil por peón" con "peón por alfil".

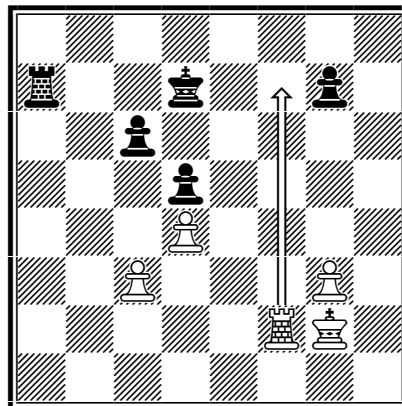


DESAFÍO #36

Si ahora las blancas juegan "torre por alfil", el peón pasado se promueve sin problemas.

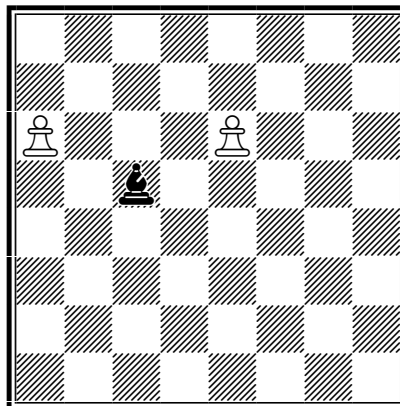


DESAFÍO #66

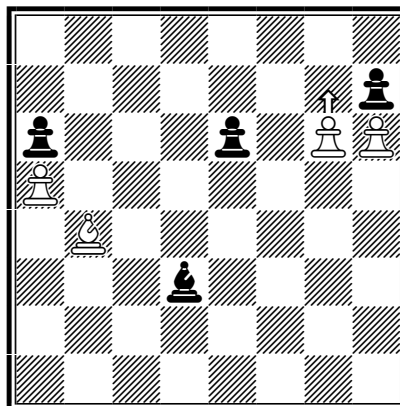


DESAFÍO #7

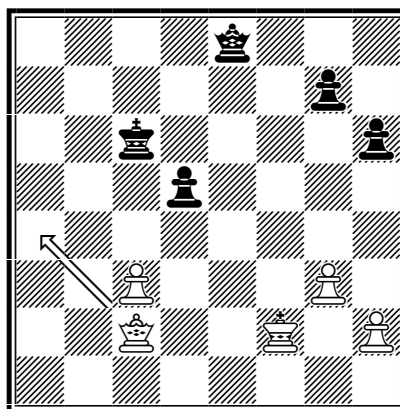
Las blancas pueden promover ¡moviendo cualquier peón! Si el alfil negro toma uno de ellos, el otro se promueve.



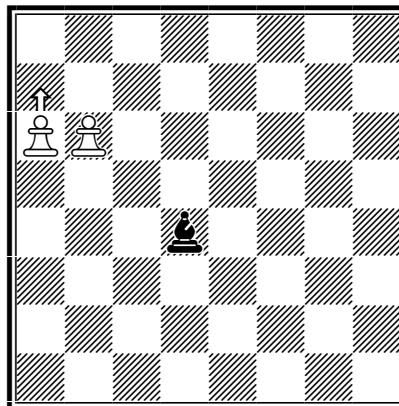
DESAFÍO #37



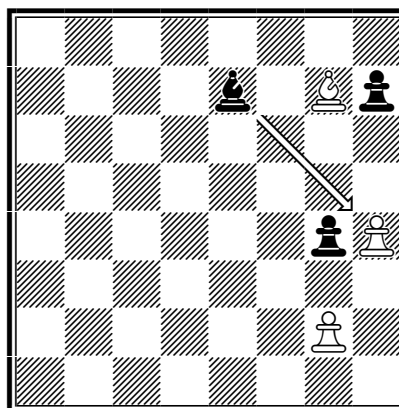
DESAFÍO #67



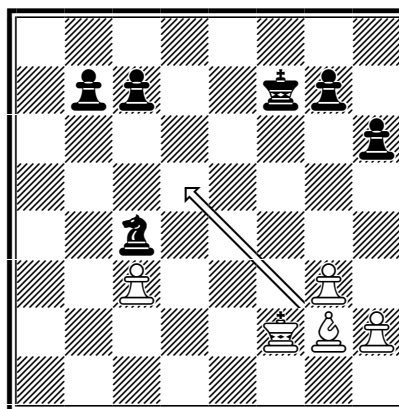
DESAFÍO #8



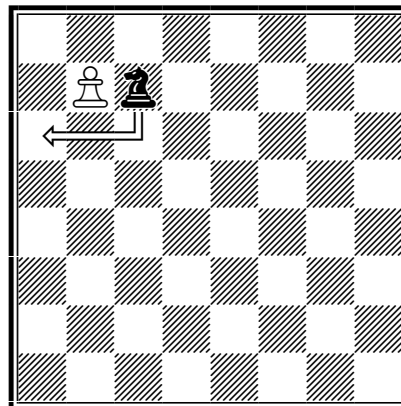
DESAFÍO #38



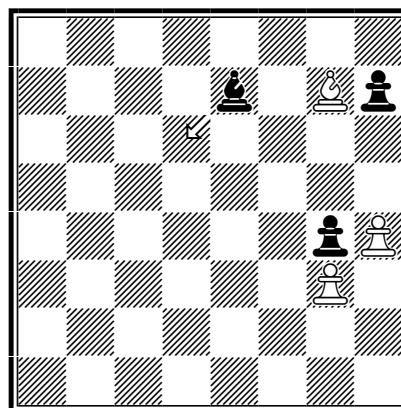
DESAFÍO #68



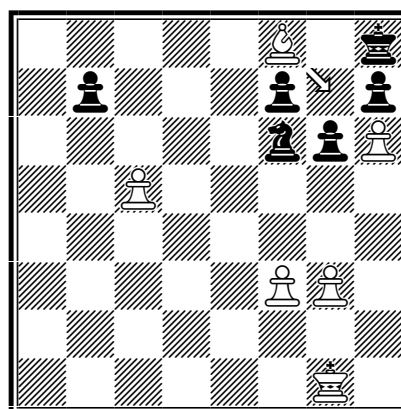
DESAFÍO #9



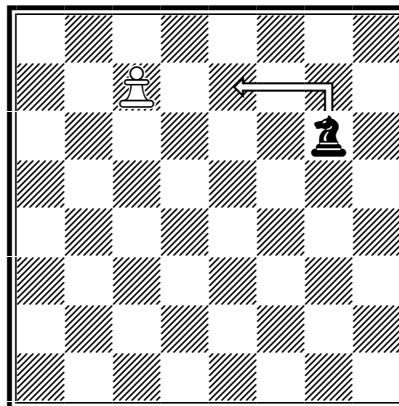
DESAFÍO #39



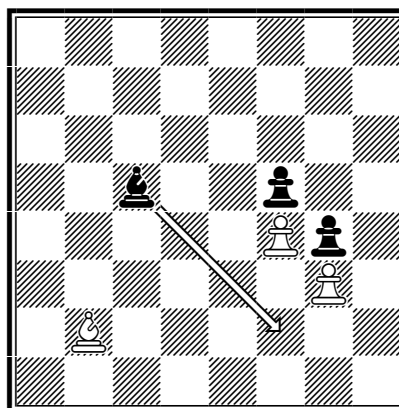
DESAFÍO #69



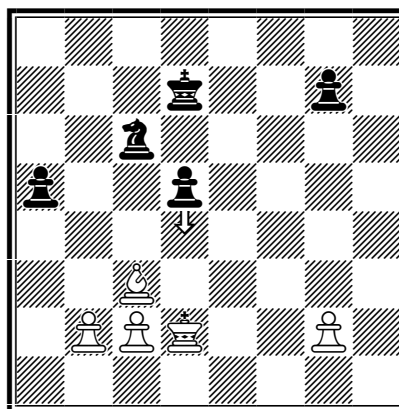
DESAFÍO #10



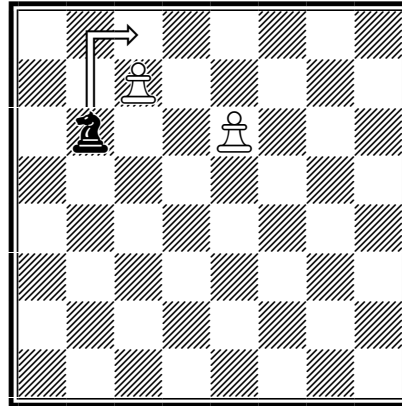
DESAFÍO #40



DESAFÍO #70

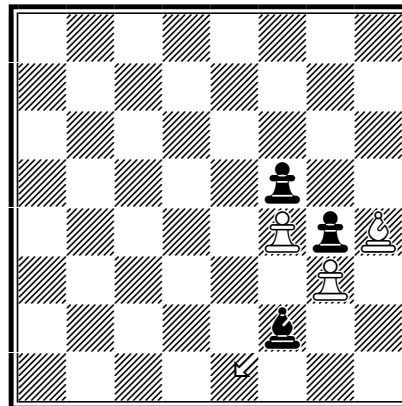


DESAFÍO #11



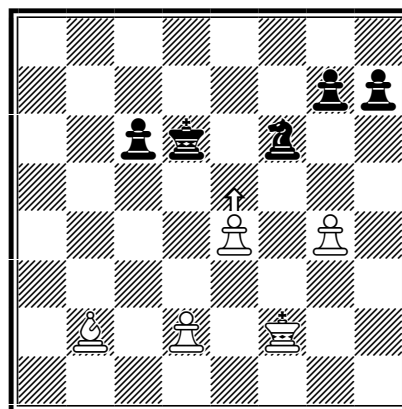
DESAFÍO #41

Ahora el alfil blanco debe moverse y, entonces, las negras jugarán "alfil por peón".



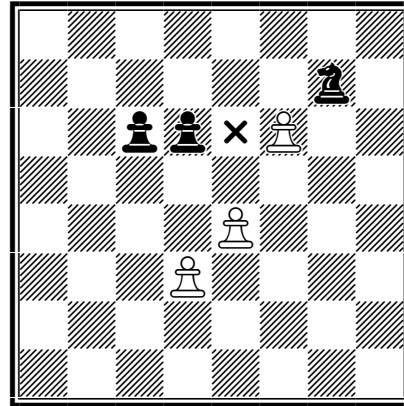
DESAFÍO #71

Las negras no pueden jugar "rey por peón" porque el peón está protegido por el alfil blanco.



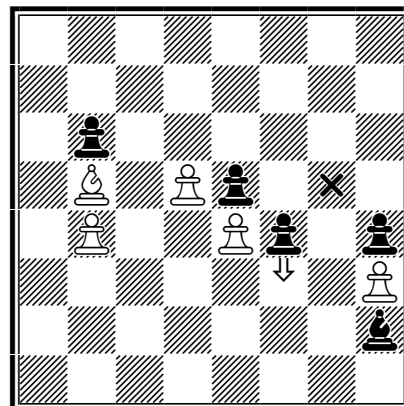
DESAFÍO #12

El caballo negro se mueve a la casilla marcada con la "x".



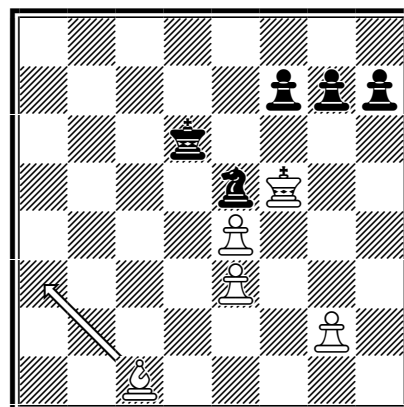
DESAFÍO #42

Luego el alfil negro se moverá a donde estaba el peón, después a la casilla marcada con la "x".



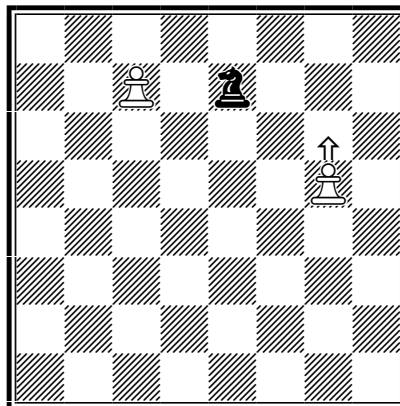
DESAFÍO #72

El rey negro debe moverse y las blancas jugarán "rey por caballo".

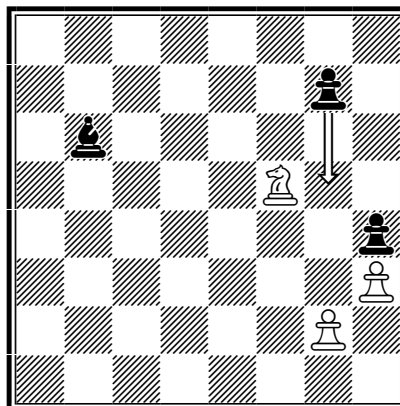


DESAFÍO #13

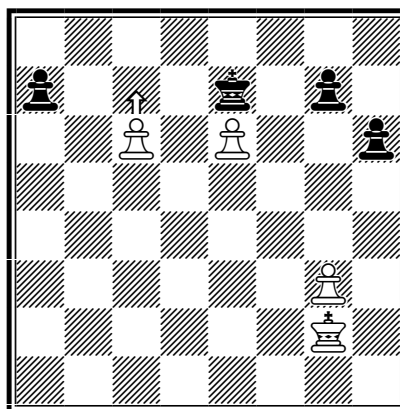
Si las negras toman este peón, el otro peón blanco se promueve. Si no lo toman, seguirá avanzando.



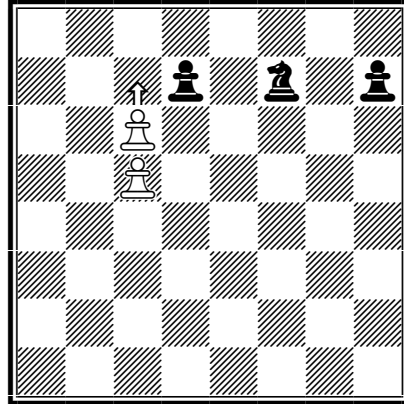
DESAFÍO #43



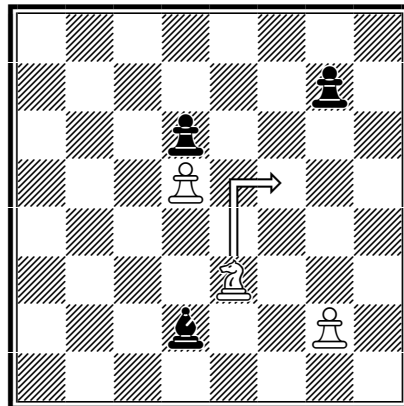
DESAFÍO #73



DESAFÍO #14

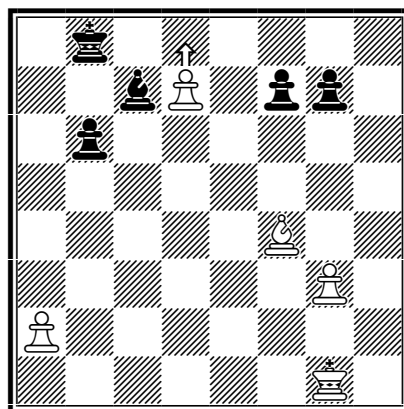


DESAFÍO #44

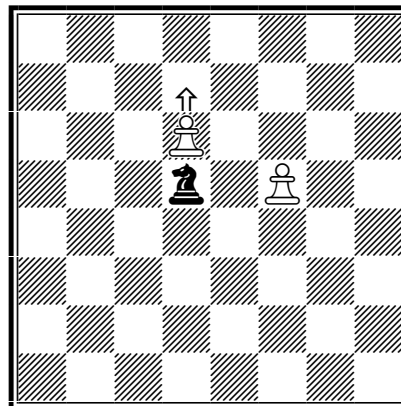


DESAFÍO #74

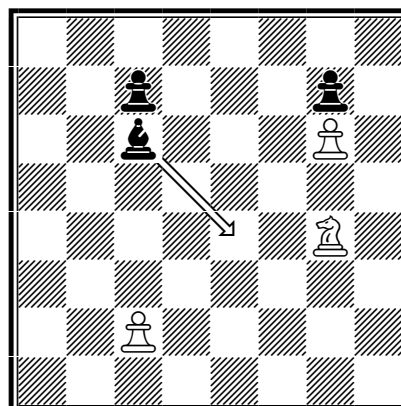
El alfil negro debe continuar protegiendo a su rey del jaque del alfil blanco. Esto evita que tome la pieza promovida.



DESAFÍO #15

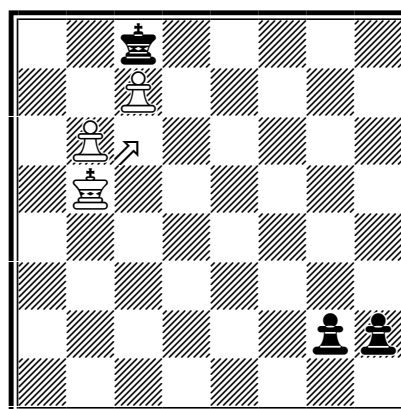


DESAFÍO #45



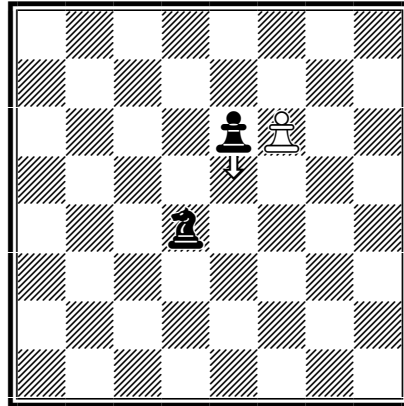
DESAFÍO #75

El siguiente movimiento de las blancas será avanzar el peón y dar ¡jaque mate!



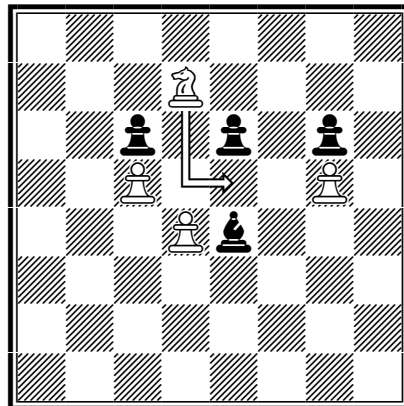
DESAFÍO #16

Ahora el caballo negro puede ir a donde estaba el peón negro.



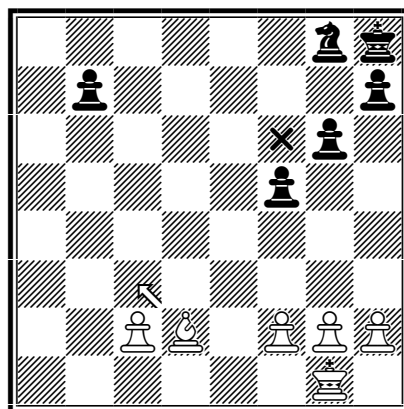
DESAFÍO #46

Después de esta jugada, el alfil negro debe moverse. Entonces el caballo blanco toma gratis un peón.



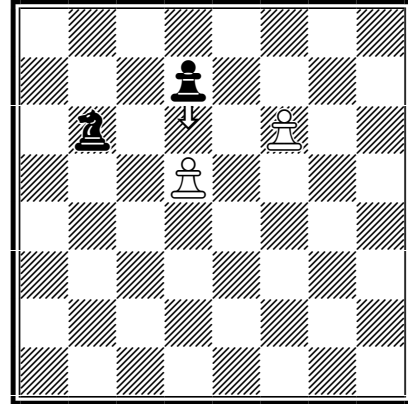
DESAFÍO #76

Para detener el jaque el caballo negro debe entregarse, moviendo a la casilla marcada con la "x".

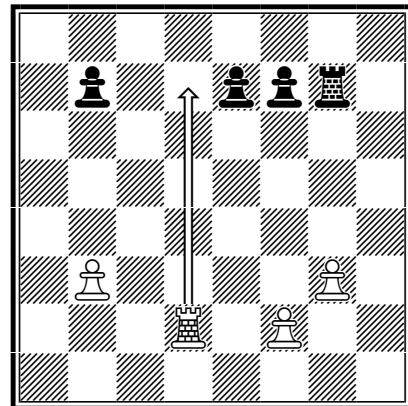


DESAFÍO #17

Ahora el caballo negro puede mover a donde estaba el peón negro.

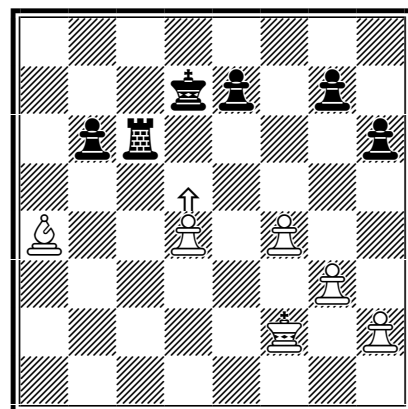


DESAFÍO #47



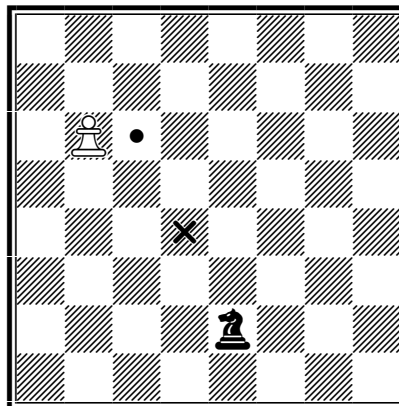
DESAFÍO #77

En la siguiente jugada, las blancas toman gratis a la torre.



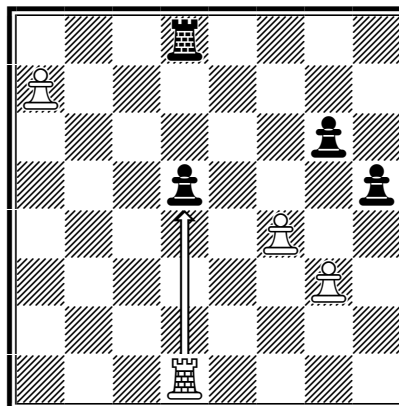
DESAFÍO #18

Primero, el caballo negro se mueve a la casilla marcada con la "x". Luego se moverá a la casilla marcada con un "•".



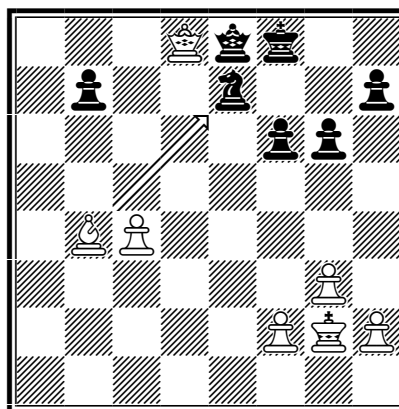
DESAFÍO #48

Si las negras responden "torre por torre", las blancas promueven el peón. Las blancas estarían felices de sacrificar la torre por una dama.



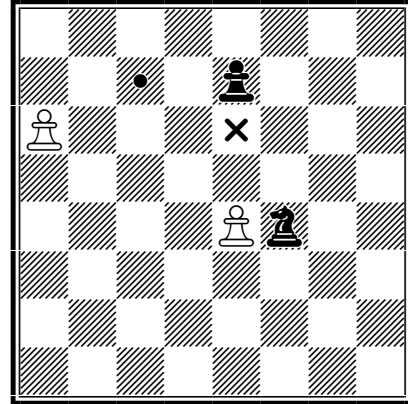
DESAFÍO #78

La dama negra debe seguir evitando el jaque de la dama blanca. Esto impide que las negras jueguen "dama por alfil".



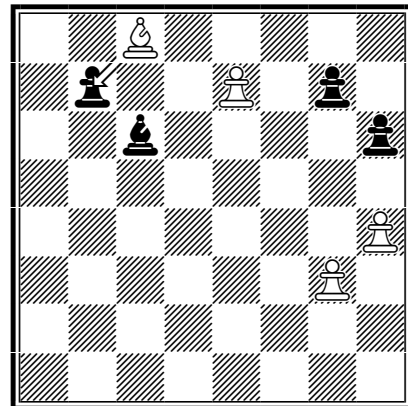
DESAFÍO #19

Primero, el caballo negro se moverá a la casilla marcada por la "x". En su siguiente jugada, se moverá a la casilla marcada con un "•".



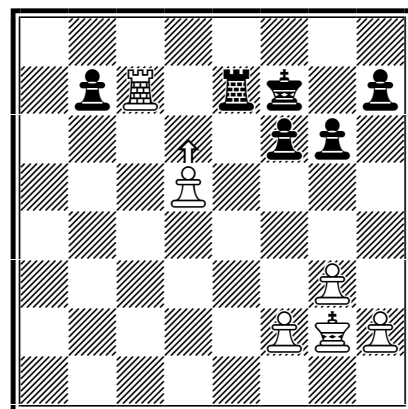
DESAFÍO #49

Si las negras responden "alfil por alfil", el peón blanco se promueve. La blancas con gusto perderían un alfil para obtener una dama.



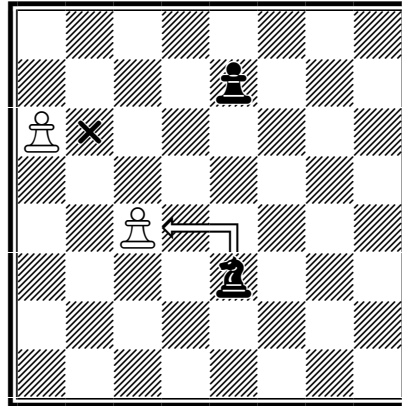
DESAFÍO #79

La torre negra no tiene una buena salida. Si las negras juegan "torre por torre", las blancas juegan "peón por torre" y luego se promueve.



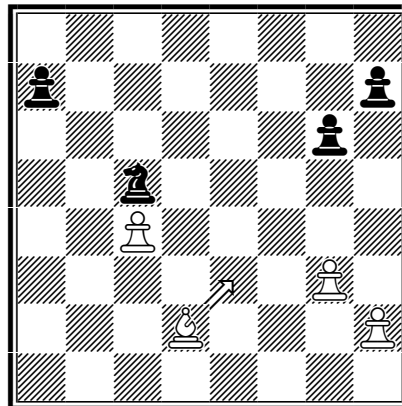
DESAFÍO #20

Y, en la siguiente jugada, el caballo negro se moverá a la casilla marcada con la "x".



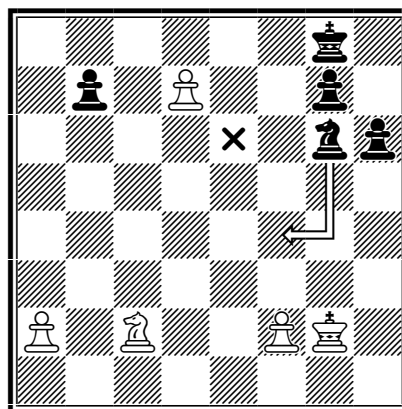
DESAFÍO #50

El caballo negro debe moverse para que el alfil no lo capture. Pero entonces las negras podrán jugar "alfil por peón".



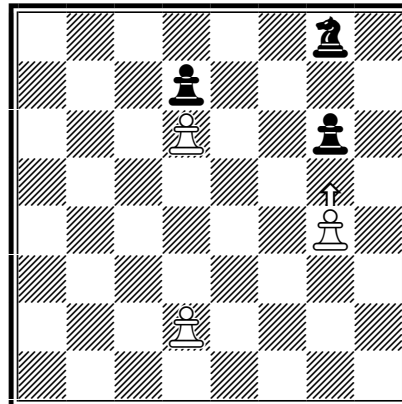
DESAFÍO #80

Esto pone al rey blanco en jaque. Después de moverse el rey, el caballo negro puede ir a la casilla marcada con la "x".



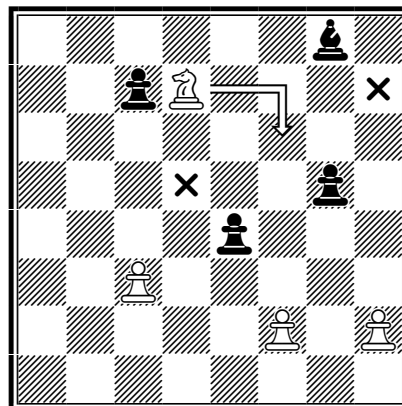
DESAFÍO #21

Ahora, a donde vaya el caballo, un peón blanco lo podrá capturar.

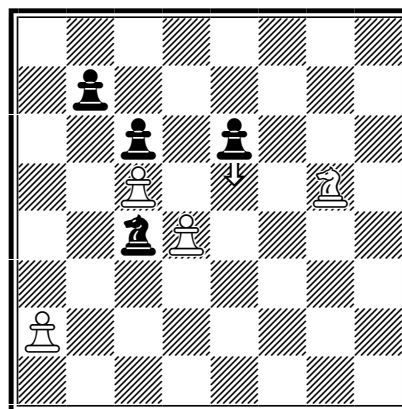


DESAFÍO #51

Si el alfil negro se mueve a una de las casillas marcadas con la "x", el caballo lo capturará. Si las negras hacen otra cosa, el caballo captura un peón gratis.

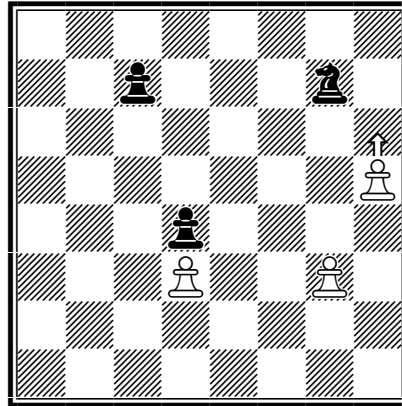


DESAFÍO #81



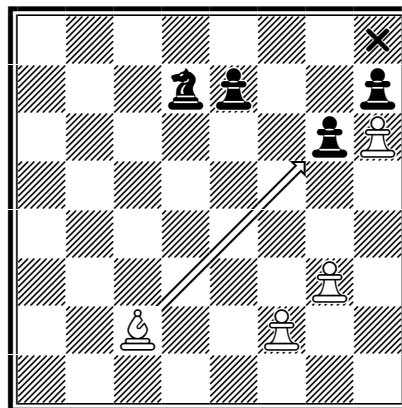
DESAFÍO #22

El caballo negro no tiene una forma para detener la promoción del peón blanco avanzado. ¡Compruébalo!

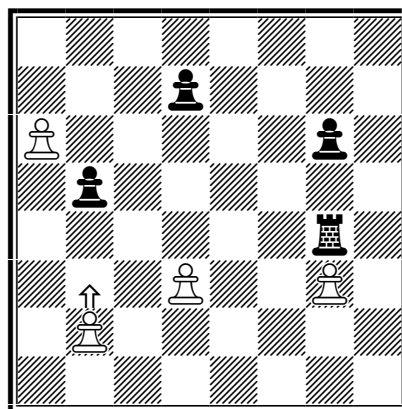


DESAFÍO #52

Si las negras juegan "peón por alfil", las blancas obtienen un peón pasado que puede alcanzar, en dos jugadas, la casilla de promoción marcada con la "x".

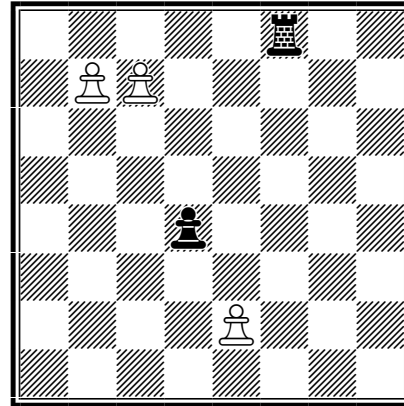


DESAFÍO #82



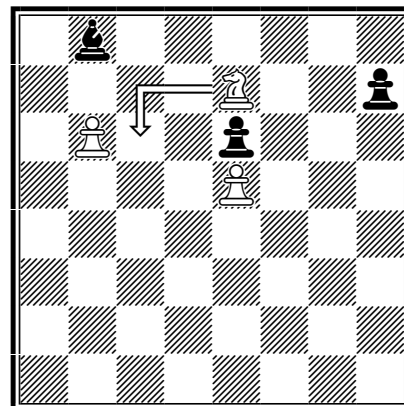
DESAFÍO #23

¡Las blancas pueden promover cualquiera de los peones pasados! Si la torre negra captura la pieza promovida, el otro peón la captura y se promueve.



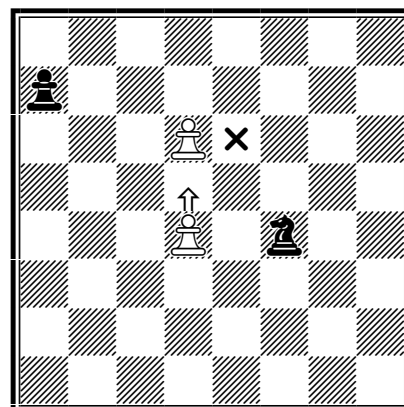
DESAFÍO #53

Si ahora las negras juegan "alfil por peón", las blancas juegan "caballo por alfil".



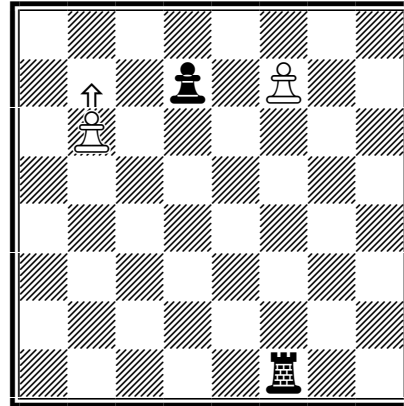
DESAFÍO #83

Ahora, si el caballo se mueve a la casilla marcada con la "x", el peón puede capturarlo.

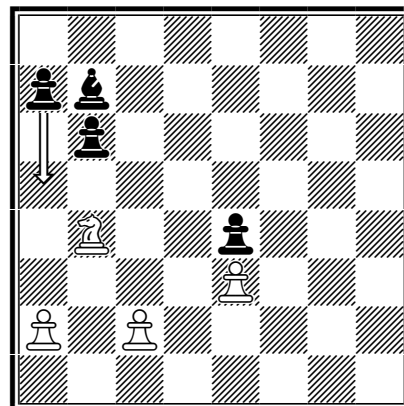


DESAFÍO #24

La torre negra sólo puede evitar la promoción de un peón.

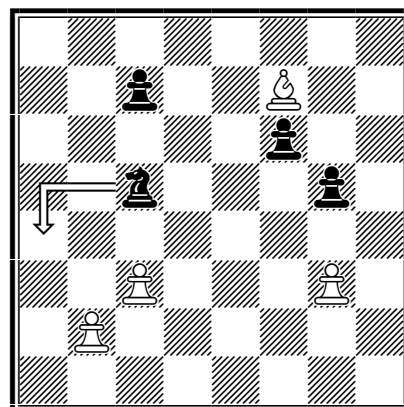


DESAFÍO #54



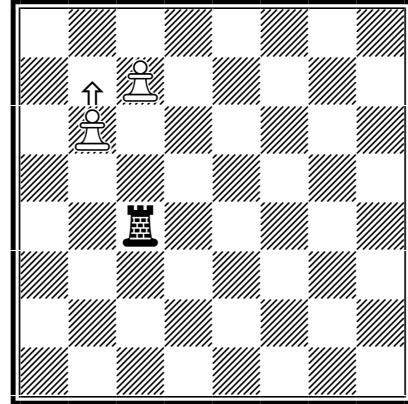
DESAFÍO #84

Si uno de los peones atacados se mueve, el caballo captura al otro peón.

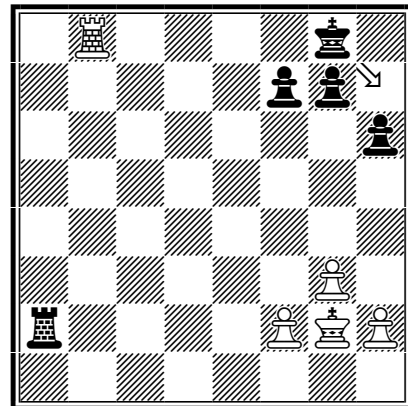


DESAFÍO #25

Una vez más, son muchos peones para la torre.

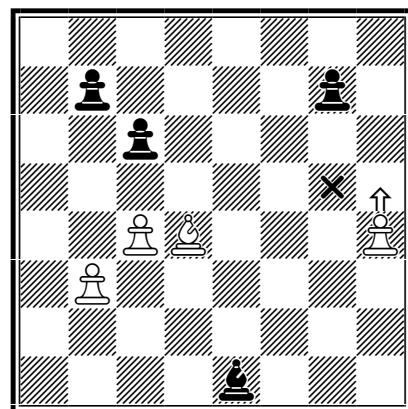


DESAFÍO #55

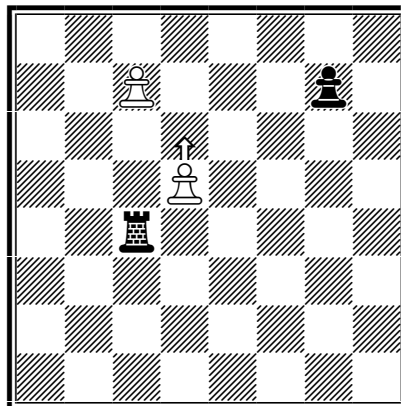


DESAFÍO #85

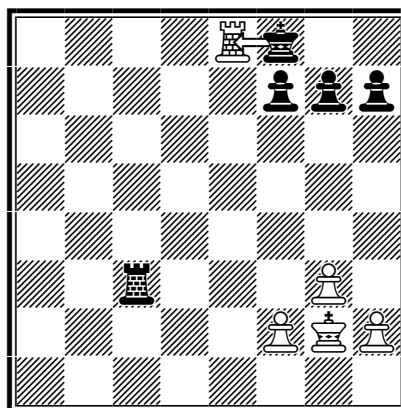
Si el peón negro ahora se mueve a la casilla marcada con la "x", el peón blanco lo captura "al paso".



DESAFÍO #26

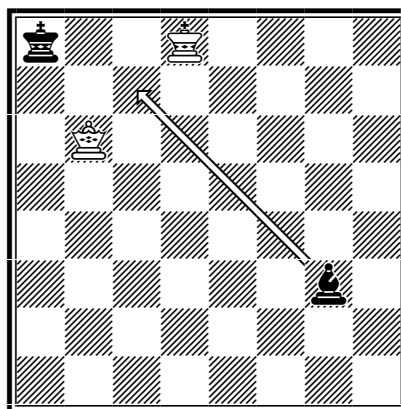


DESAFÍO #56

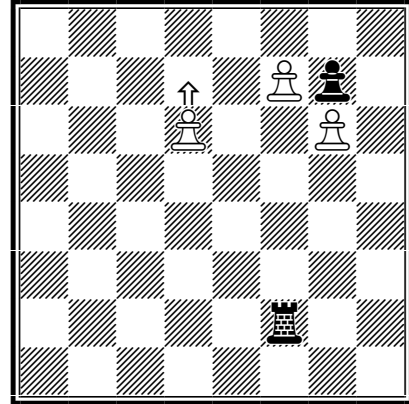


DESAFÍO #86

El alfil negro da jaque y ataca a la dama. Si las blancas lo capturan ¡las negras se ahogan! Si no, las negras juegan "alfil por dama".

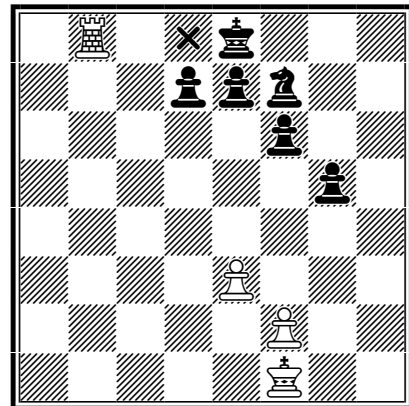


DESAFÍO #27

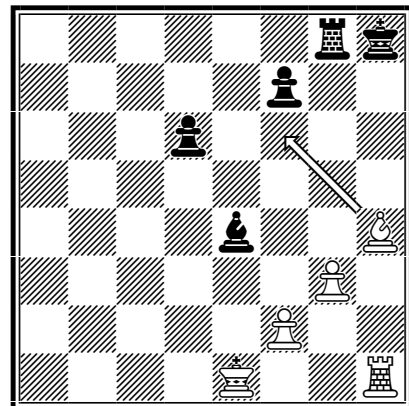


DESAFÍO #57

Las negras detienen el jaque moviendo el caballo a la casilla marcada con la "x".

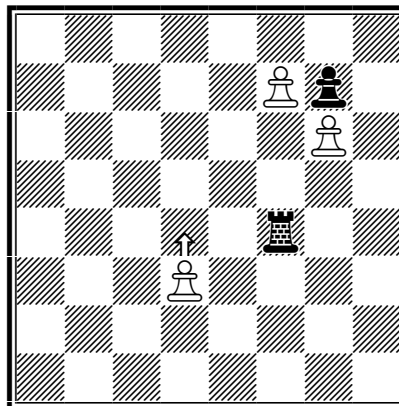


DESAFÍO #87

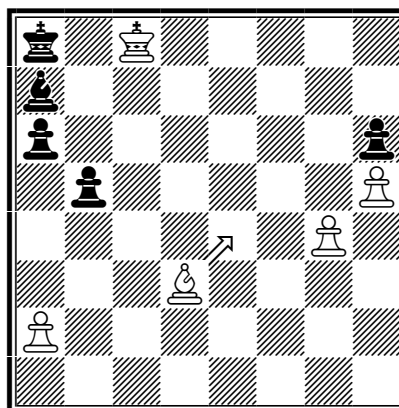


DESAFÍO #28

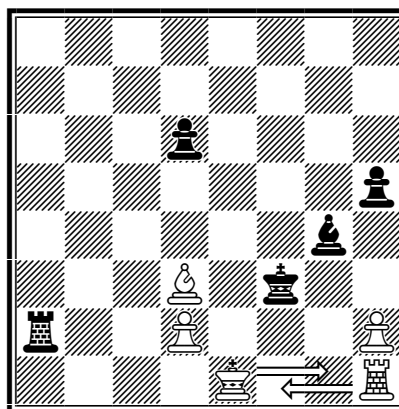
Si la torre negra toma este peón, el peón pasado se promueve. Si las negras no lo toman, seguirá moviéndose.



DESAFÍO #58

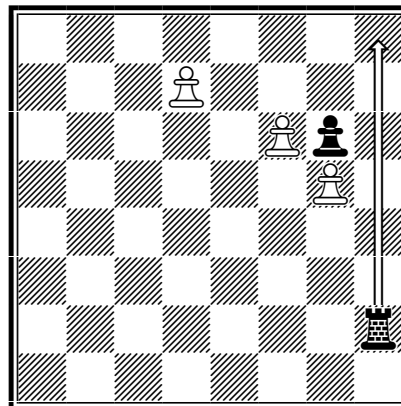


DESAFÍO #88

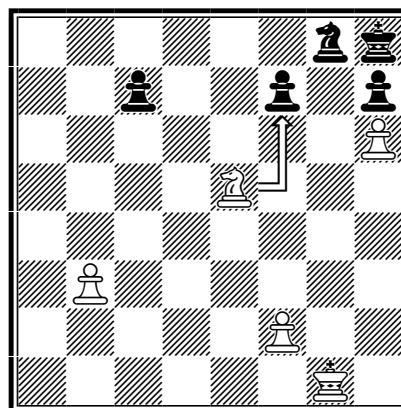


DESAFÍO #29

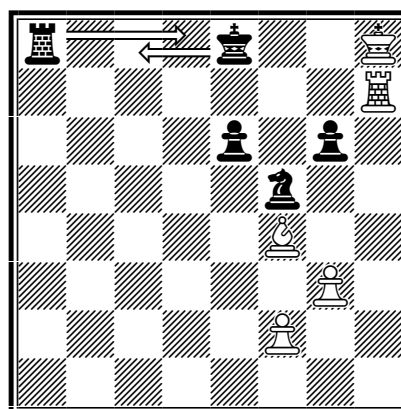
Ahora la torre puede vigilar las casillas de promoción de cada peón.



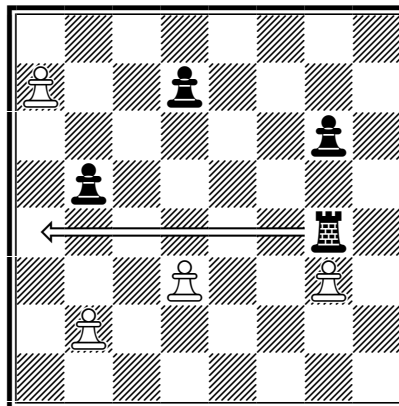
DESAFÍO #59



DESAFÍO #89

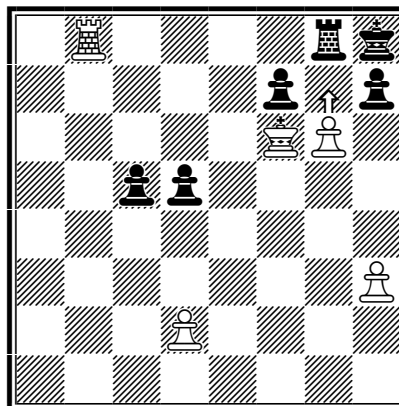


DESAFÍO #30

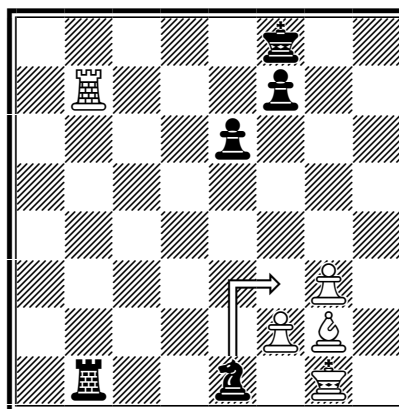


DESAFÍO #60

La torre negra debe continuar protegiendo a su rey del jaque de la torre blanca. Esto evita que las negras jueguen "torre por peón".



DESAFÍO #90



? ***Softhem***