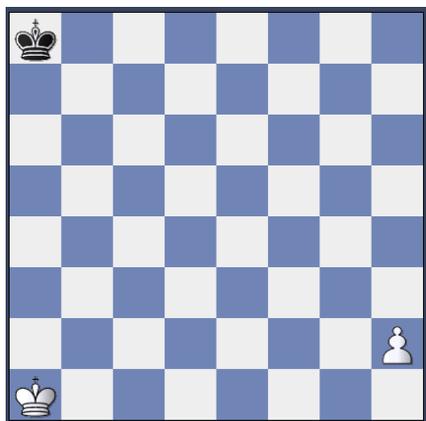


PRUEBA DE DIAGNÓSTICO AJEDRECÍSTICO

NOMBRE:

FECHA:

- 1) ¿Cuántas casillas tiene el tablero?
a) 25 b) 46 c) 64 d) 82
- 2) ¿Cuántas piezas tiene cada jugador?
a) 16 b) 32 c) 8 d) 15
- 3) El tablero tiene abajo a la derecha una casilla de color...(h1)
a) Blanco b) Negro
- 4) ¿Cuántas movidas debe hacer el peón blanco para llegar hasta h8? R: 5 movidas.



Blanco juegan

- 5) ¿Cuándo el peón llega a la octava fila qué sucede?
El peón se cambia por cualquier pieza, excepto un peón y rey.
- 6) Un caballo en h1 puede mover a:..... casillas.
a) 1 b) 2 c) 3
- 7) Un caballo en e4 puede mover a:..... casillas.
a) 5 b) 7 c) 8 d) 10

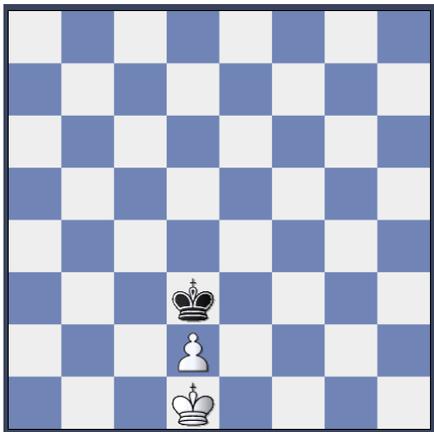
8) Responder:

- a) ¿Cuántos peones negros amenaza la dama blanca? R: 3 peones.
- b) ¿Cómo debe jugar el negro para defender la amenaza? R: Cc6.
- c) ¿Es correcto mover la dama en las primeras movidas? R: por regla general, no es conveniente, lo ideal es desarrollar primero las piezas menores.



Negras juegan

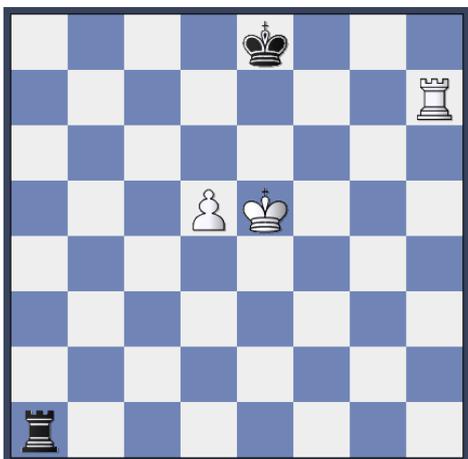
9) ¿Cómo logran empatar las negras?, explicar procedimiento.



Negras juegan

Se llama “**Regla de Oposición**”, las movidas son:
1...Rd4! 2 Rc2 Rc4! (2 Re2 Re4!) 3 d3 Rd4 4 Rd2 Rd5!,
así hasta llegar a la octava fila, siempre se debe
mantener la oposición.

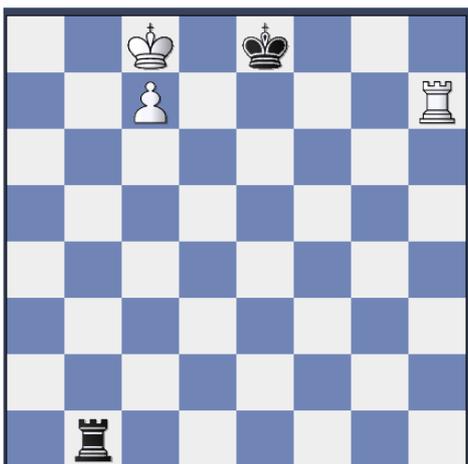
10) ¿Cómo se llama este final y cómo logra entablar el negro?



Negras juegan

Se llama **"Tablas de Philidor"**, la respuesta es: 1...Ta6!
(siempre manteniendo la torre en la sexta fila, evitando que pase el rey) 2 d6 Ta1! 3 Re6 Te1! Seguido de jaques por la primera fila.

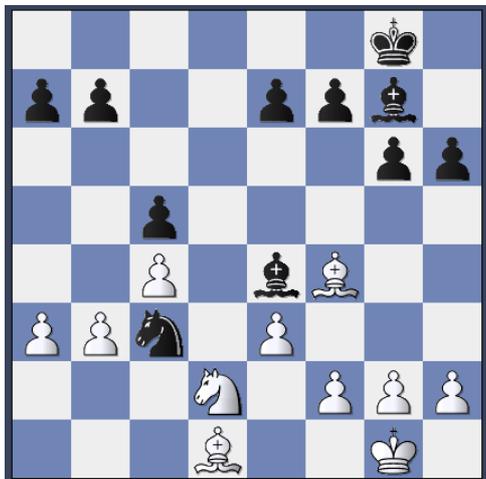
11) ¿Cómo se llama este final y cómo logran ganar las blancas?



Blancas juegan

Se llama **"Final de Lucena"**, la respuesta es: 1 Th4! Re7 2 Te4 Rf6
(3...Rd6 4 Rd8!) 3 Rd7 Td1 4 Rc6 Tc1 5 Rb6 Tb1 6 Rc5 Tc1 7 Tc4!
ganando.

12) ¿La posición está igualada?, ¿Serán las tablas el resultado lógico?



Negras juegan

No aceptaría las tablas por que el negro gana con: 1...Ad3! 2 Af3 e5! 3 Ag3 e4 4 Ag4 f5! 5 Ah3 Ce2 6 Rh1 Cxg3 7 hxg3 Ac3 ganando el caballo.

13) ¿Cuántos campeones del mundo conoce?

Wilhelm Steinitz (1886 – 1894) austrohúngaro; Emanuel Lasker (1894 – 1921) alemán; José Raúl Capablanca (1921 – 1927) cubano; Alexandre Alekhine (1927 – 1935) ruso-francés; Max Euwe (1935 – 1937) holandés; Alexandre Alekhine (1937 – 1946) ruso-francés; Mijaíl Botvinnik (1946 – 1957) soviético; Vasili Smislov (1957 – 1958) soviético; Mijail Botvinnik (1958 – 1960) soviético; Mijaíl Tal (1960 – 1961) soviético; Mijaíl Botvinnik (1961 – 1963) soviético; Tigrán Petrosian (1963 – 1969) soviético; Borís Spasski (1969 – 1972) soviético-francés; Bobby Fischer (1972 – 1975) norteamericano; Anatoli Karpov (1975 – 1985) soviético; Garry Kasparov (1985 – 2000) soviético.

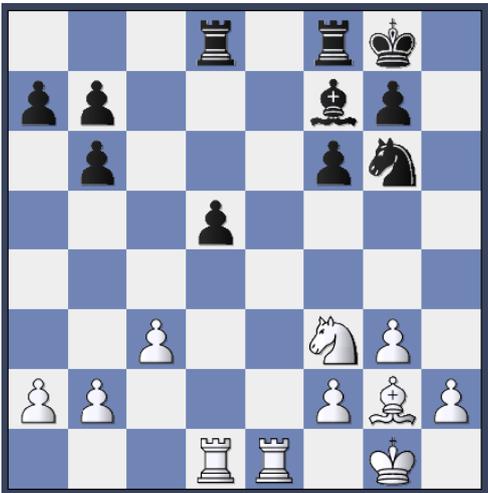
14) ¿Quién es el mejor jugador del mundo en la actualidad?

Magnus Carlsen.

15) ¿Quién es el actual número 1 de Chile (por ELO)?

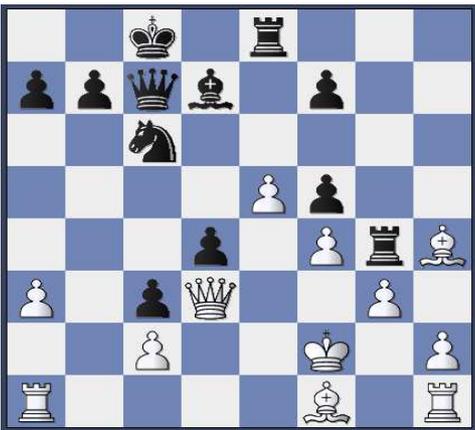
Iván Morovic ELO 2568

16) ¿Explicar qué plan debe realizar el blanco y la importancia de Nimzovitch en el ajedrez moderno?



Blancas juegan

17) Negras juegan y ganan

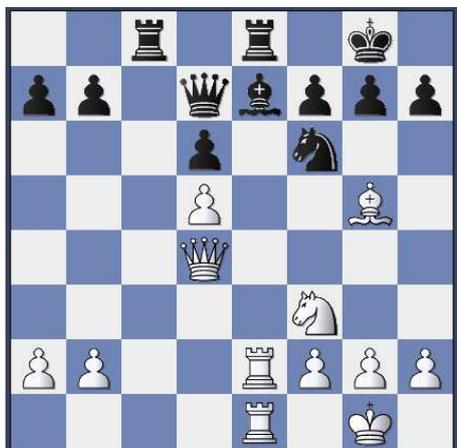


Primero se debe bloquear con Cd4, una vez bloqueado se disponen las torres en la columna d, para atacar el peón y finalmente se captura el peón (Maniobra Cc2-Ce3 y Cd5); La regla es bloquear, mejorar las piezas en el ataque al peón, y proceder a capturar el peón.

Nimzovitch es el padre del ajedrez científico, fue el que dio las bases del ajedrez moderno (ajedrez como ciencia)

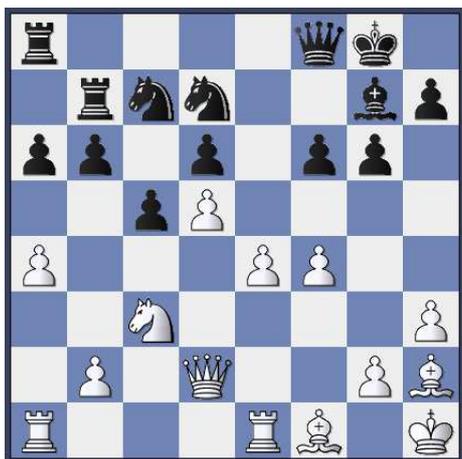
1...Txe5!! 2.fxe5 Cxe5 3.Dd1 [3.De2 Dc5 4.h3 Te4 5.Dh5 d3+ 6.Rg2 Txh4 7.gxh4 Ac6+—+] 3...Txh4! 4.gxh4 Cg4+ 5.Re1 [5.Rg1 d3—+] 5...Df4! 6.De2 Ab5! 7.Dg2 De3+ 0-1

18) Blancas juegan y ganan



**1.Axf6! Axf6 [1...gxf6 2.Txe7 Txe7 3.Txe7 Dxe7 4.Dg4+ Ganando]
2.Dg4! Db5 3.Dc4! Dd7 4.Dc7!! Db5 5.a4! Dxa4 6.Te4! Db5
7.Dxb7 1-0**

19) ¿Cuál es la estrategia a seguir del blanco para materializar su ventaja?



**1.e5! fxe5 2.fxe5 Cxe5 3.Axe5 Axe5 4.Txe5! dxe5 5.d6 Td8
6.Ac4+ Rh8 7.Ce4 Ce8 8.Tf1 con clara ventaja blanca.**

Blancas juegan

20) ¿Cuál es la maniobra posicional que debe realizar el blanco, para quedar con ventaja?



**1.Axf6! Axf6 [1...exf6 2.dxc5! bxc5 3.Ce4±] 2.dxc5 bxc5
3.Ce4!± Con clara ventaja del blanco.**

Blancas juegan