

DAMA CONTRA PEÓN DE B, D, E Ó G EN SÉPTIMA

July 27, 2020

Categorías: Finales, Revista

Etiquetas: Ajedrez, Ajedrez en el Colegio, Ajedrez en la escuela, Aprender Ajedrez, Ataque con rayos X, Ataque Doble, Ataque Doble con Jaque, Caballo y Alfil contra Rey, Chess, Clavada, Coronación, Coronación del Peón, Dama contra Peón de Torre en séptima, Dama contra Peón en Séptima, Dama contra Peón en sexta, de Alfil en séptima, Enseñanza del Ajedrez, Finales, Finales de Ajedrez, Finales de Torres, Innovación Educativa, Jaque, Jaque Mate, Lecciones Ajedrez, Oposición, Oposición en Ajedrez, Partida de Ajedrez, Pedagogía del Ajedrez, Philidor, Piezas de Ajedrez, Posición Philidor, Promoción a Dama, Promoción a otra Pieza, Puente de Lucena, Regla del Cuadrado, Rey y Dama contra Rey, Rey y dos Alfiles contra Rey, Rey y dos Torres contra Rey, Rey y Peón contra Rey, Rey y Torre contra Rey, Tablero Ajedrez, Táctica, Táctica de Ajedrez, Táctica y Estrategia, Táctica y Estrategia en el Ajedrez



El peón negro está a punto de coronar, por lo cual necesitamos dos cosas para ganar:

- 1) Impedir la coronación del peón
- 2) Acercar nuestro rey al peón enemigo.



1.Dd7+ la maniobra consiste en obligar al rey negro a ocupar la casilla de coronación del peón, momento que aprovecharemos para acercar nuestro rey. **1...Rc2 2.De6 Rd2 3.Dd5+ Re3 4.De5+ Rd2 5.Dd4+ Rc2 6.De3 Rd1 7.Dd3+**



Las negras se ven obligadas a bloquear a su propio peón pues de otra forma lo perderán. **7...Re1 8.Rb7** Es el momento de acercar el rey. **8...Rf2** Ahora las negras vuelven a insistir en coronar el peón y repetimos el proceso **9.Dd2 Rf1 10.Df4+ Rg2 11.De3 Rf1 12.Df3+ Re1**



13.Rc6 El rey sigue su paseo de acercamiento. **13...Rd2** **14.Df2** **Rd1** **15.Dd4+** **Rc2** **16.De3** **Rd1** **17.Dd3+ Re1** De nuevo el rey negro se ve obligado a bloquear su peón y el rey blanco se acerca otra casilla. **18.Rd5 Rf2** **19.Dd2 Rf1** **20.Df4+ Rg2** **21.De3 Rf1** **22.Df3+ Re1** **23.Rd4** **23...Rd2** **24.Dd3+ Re1** **25.Re3**



Llega el rey blanco y la partida termina. **25...Rf1** **26.Dxe2+** Después de esta captura daremos el mate con dama y rey **5 Rg1** **27.Rf3 Rh1** **28.Dg2#**