

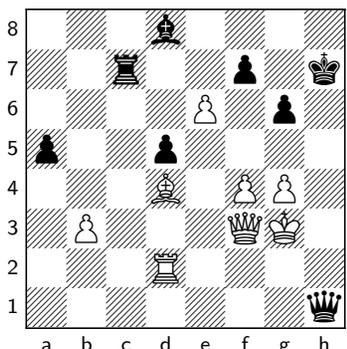
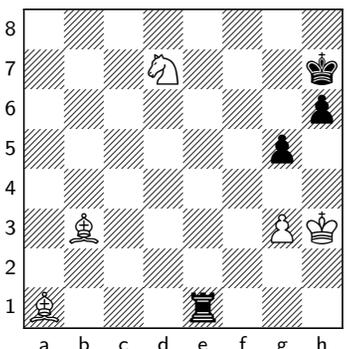
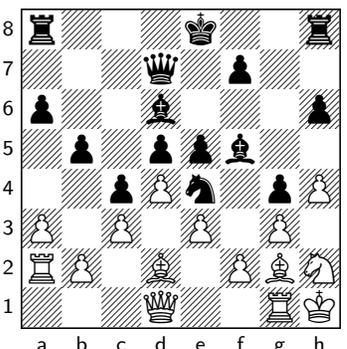
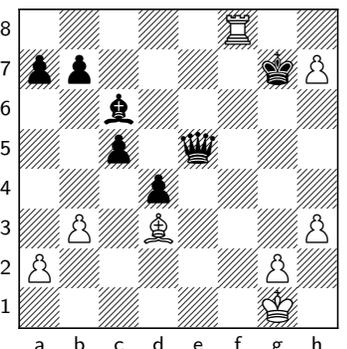
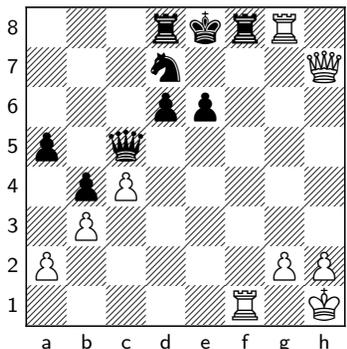
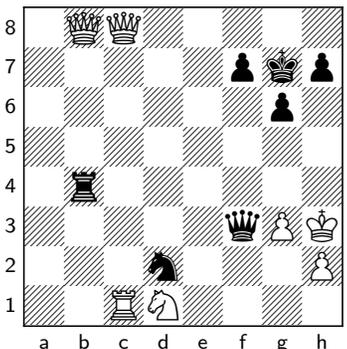
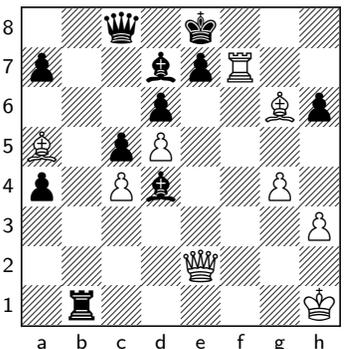
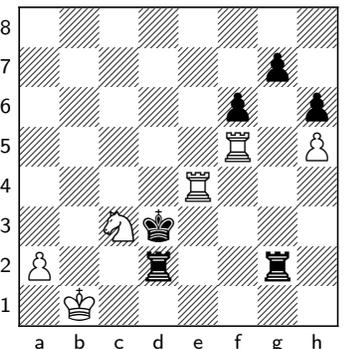


## 1. Introducción

El cálculo de variantes es el mayor reto que tiene un jugador de ajedrez. Cuando nos toca jugar, tenemos que decidir que jugada realizar, pero no solo tenemos que escoger nuestra jugada basados en los gustos, si no que tenemos que tener otros criterios para escoger la jugada. Uno de ellos es ver las posibles respuestas del rival. Desde el principio, los jugadores que tienen mejor visión que calculan mejor avanzan más rápido.

¿Cómo podemos mejorar nuestro cálculo? Primero tenemos que ponernos un objetivo. ¿Cuanto vemos ahora? Pues poco a poco podemos mejorar. Un gran porcentaje de cálculo es si podemos ver dos jugadas y media... eso es: La jugada que vamos a realizar, la respuesta del rival, la segunda jugada que realizaremos con su respuesta y luego nuestra tercera jugada. Ojo esta técnica es para cuando no estamos calculando una variante muy táctica de jugadas casi forzadas que requiere estar muy seguro (por ejemplo un sacrificio en el enroque). La regla de las 2.5 jugadas es un buen objetivo que tiene que ir progresando poco a poco. Durante la clase de hoy realizaremos algunos ejercicios de visión táctica y de cálculo de variantes.

## 2. Mates para calentar

<p>Mate en 1</p> 	<p>Mate en 1</p> 	<p>Mate en 1</p> 	<p>Mate en 1</p> 
<p>Mate en 1</p> 	<p>Mate en 1</p> 	<p>Mate en 1</p> 	<p>Mate en 1</p> 

### 3. Ejercicios de laberintos

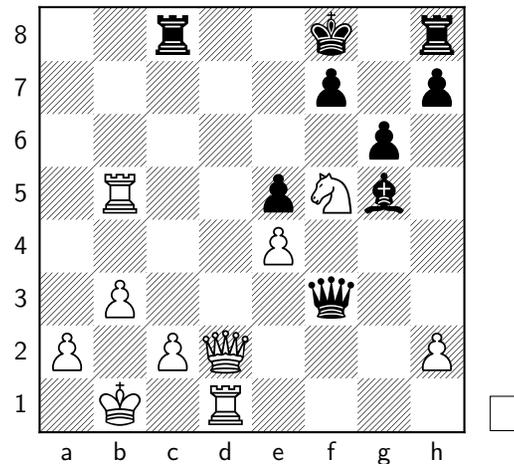
El objetivo es dar jaque al rey con la pieza blanca en el menor número de jugadas posible sin ponerse en situación que la puedan comer las piezas negras. Es ejercicio de visualización de jugadas sin que las jugadas de negras sean complejas.

<p>Jaque con alfil</p>	<p>Jaque con alfil</p>
<p>Jaque con alfil</p>	<p>Jaque con torre</p>

Los problemas están sacados de los libros *Chess Mazes* y *Chess Mazes 2* de Bruce Alberston

## 4. Un poco de cálculo

Es un ejemplo de como podemos pensar.



Dominguez-Morozevich

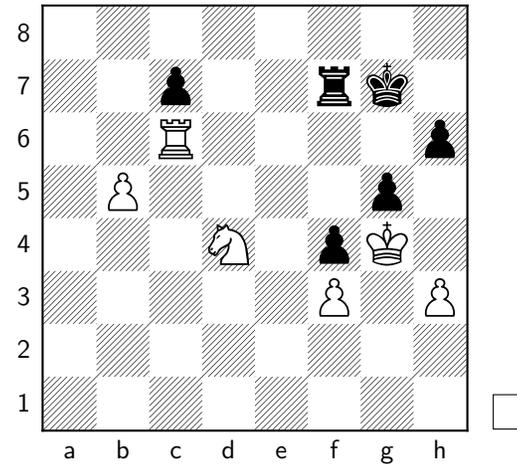
Esto es una partida real: Lo primero que tenemos que ver que no vale capturar el alfil negro: **36 ♖xg5?? por culpa de ♜xd1+-+.** La siguiente opción es buscar jaques: **36 ♜d6+ ♘g8** y no hemos conseguido nada. Y tampoco funciona **36 ♜d8+ ♖xd8 37 ♖xd8+** ya que tenemos otra pieza defendiendo **♗xd8!-+**

Y con esto vemos una nueva idea:

**36 ♖b8! ♖xb8 y ahora recogemos la idea anterior 37 ♜d6+ ♘g8 38 ♜xb8+ 1-0**

Nota: Podemos ver que posiblemente que la combinación fuera más clara si vemos la partida completa o al menos la última jugada (disparador o trigger).

Este último ejemplo es justo un ejemplo de como nos hemos olvidado de ver las dos jugadas y media. En este momento blancas tienen ventaja decisiva y acaban de ver una variante simplificadora muy rápida:



44 ♖xc7 ♜xc7 45 ♘e6+ y parece que nos comemos la torre...  
pero negras tienen una idea brillante  
45... ♔g6! y ahora si 46 ♘xc7 nos encontramos con 46... h5+ 0-1