

## Piezas mayores

Torres y columnas

Torres y filas

Dama centralizada



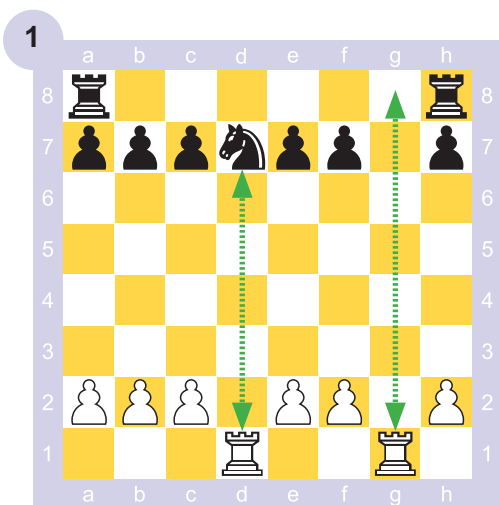


# Torres y columnas

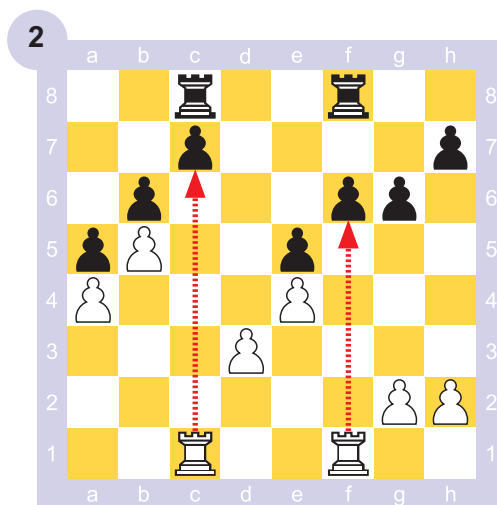
Una columna abierta es aquella que no tiene peones de ningún jugador.

Las columnas semiabiertas sólo tienen un peón, ya sea de las blancas, ya sea de las negras.

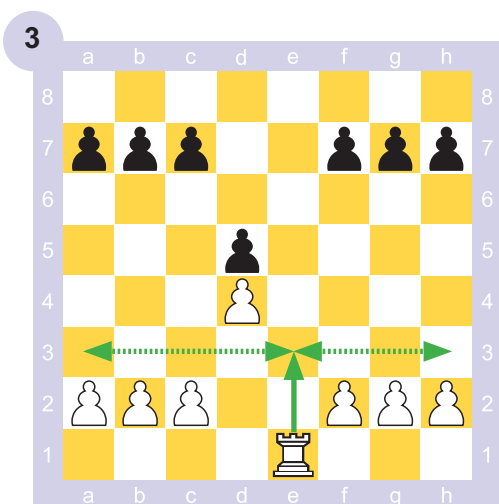
## Ejemplos



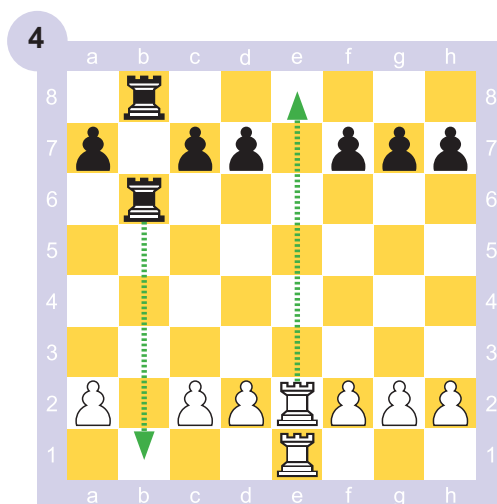
Las torres blancas están activas porque se encuentran en columnas abiertas. En cambio, las torres negras están pasivas.



En estas columnas semiabiertas, las torres blancas (activas) atacan a los peones negros y las torres negras (pasivas) los defienden.



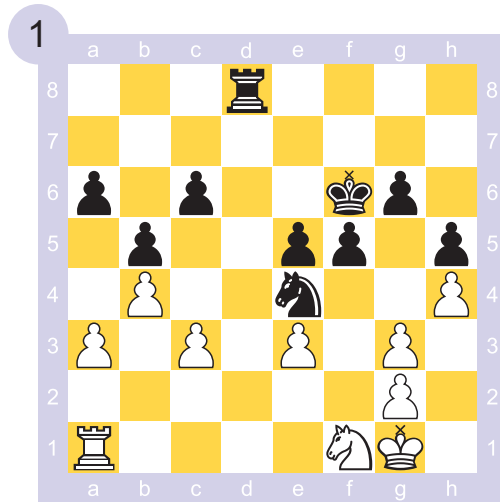
Las torres pueden cambiar de columna mediante una columna abierta o semiabierta.



Cuando dos torres actúan en la misma columna, sin que otra pieza se interponga entre ellas, su acción es más efectiva. En este caso, se dice que las torres están dobladas.

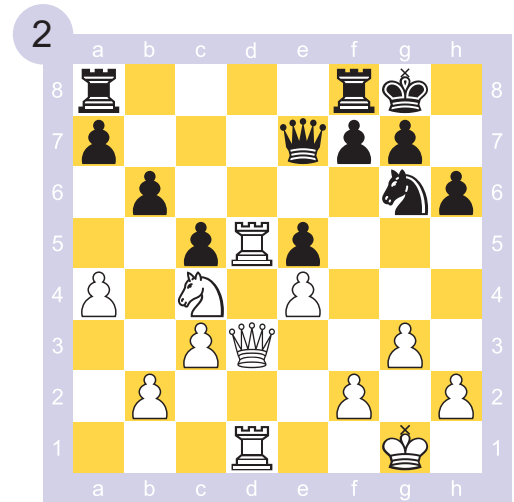
1

Rodea con un círculo las torres más activas y traza líneas en las columnas abiertas que dominen. Señala qué jugador tiene las torres mejor colocadas.



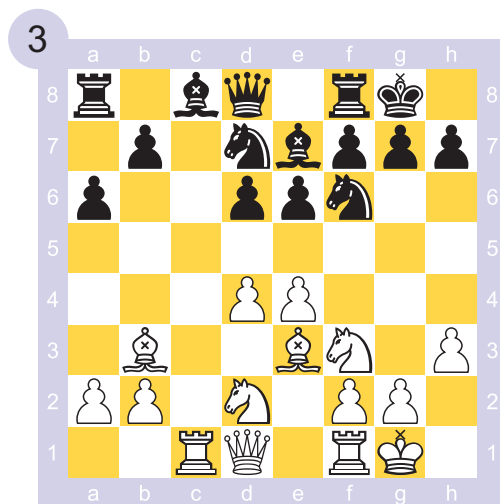
Blancas

Negras



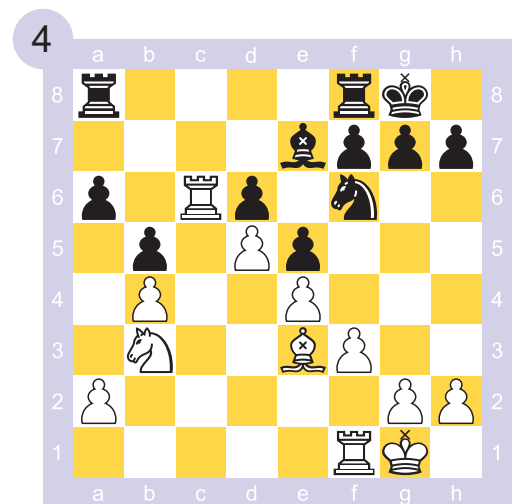
Blancas

Negras



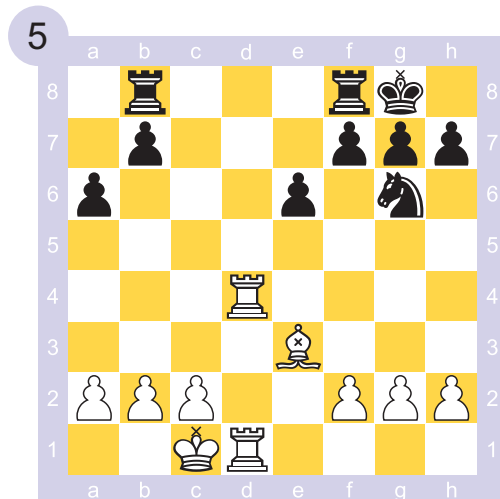
Blancas

Negras



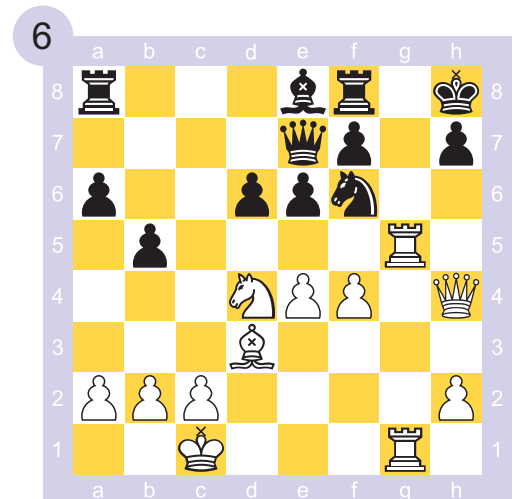
Blancas

Negras



Blancas

Negras



Blancas

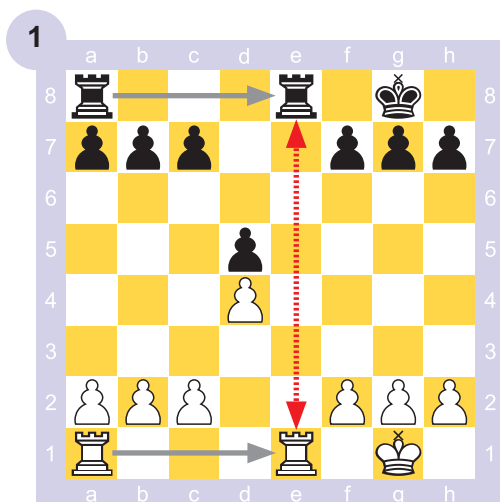
Negras



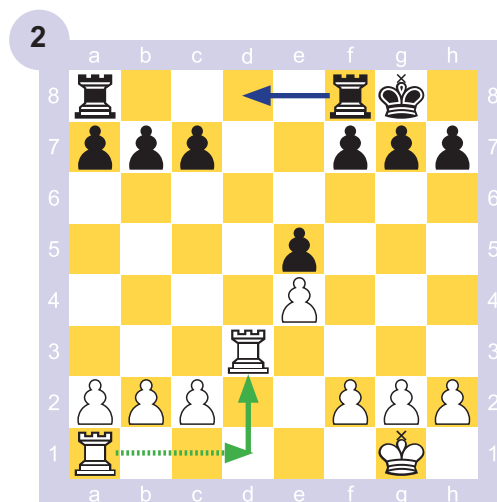
Las columnas abiertas pueden servir para atacar al rey, reducir la movilidad de piezas adversarias, capturar peones débiles y activar las torres por delante de la cadena de peones.

A raíz de cambios de peones o de cambios de piezas protegidas por éstos, pueden abrirse columnas.

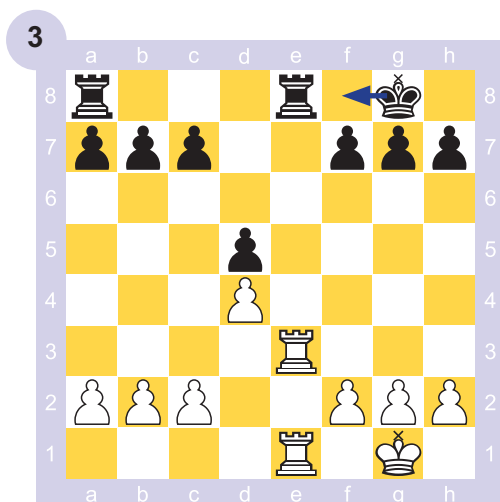
## Ejemplos



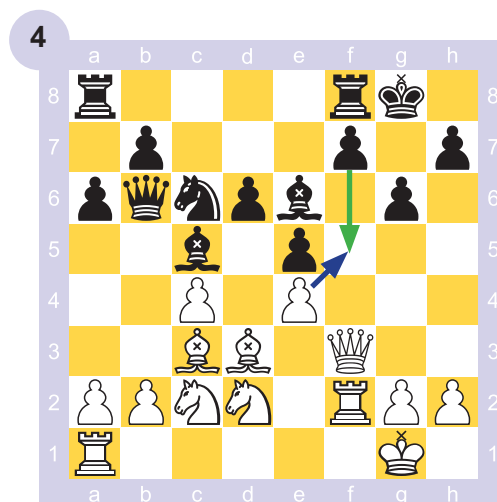
Si un jugador captura a la torre adversaria, se producirá un intercambio de torres. El jugador que inicia el intercambio perderá el control de la columna.



Las blancas doblan las torres para conseguir el control de la columna.



Las negras, a fin de evitar que las torres blancas controlen la columna e, defienden a la torre con el rey.

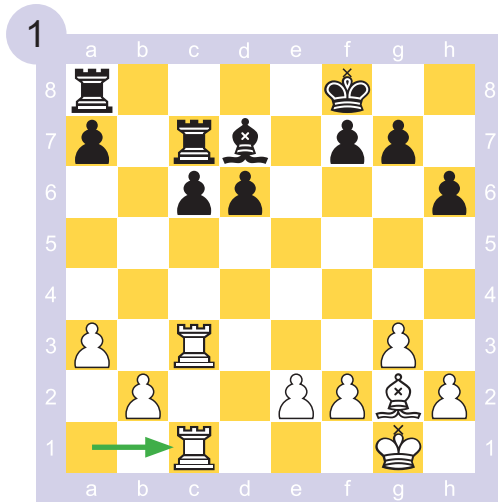


Las negras abren la columna después del intercambio de piezas.

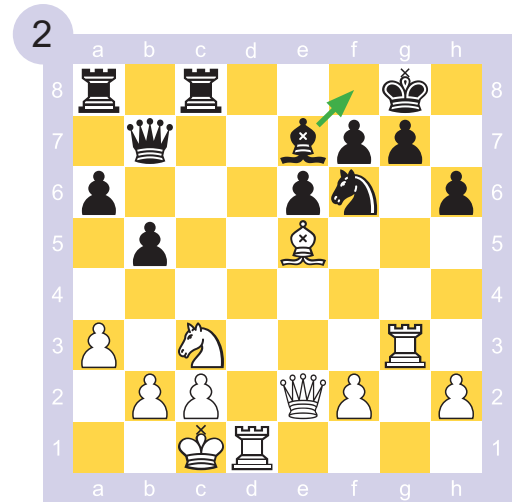
1. ... , f5
2. exf5 , Axf5
3. Axf5 , Txf5

## 2

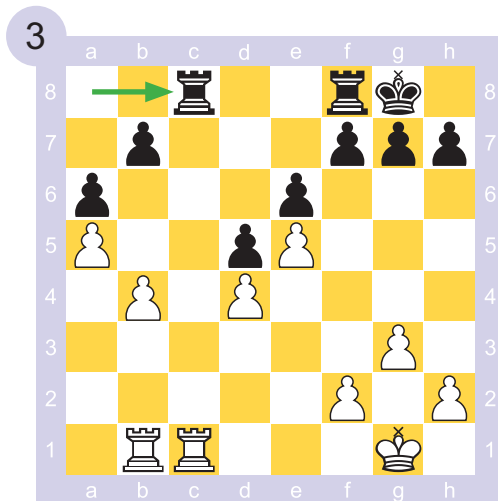
Rodea con un círculo la jugada que harías si el adversario hubiera movido según indica cada flecha.



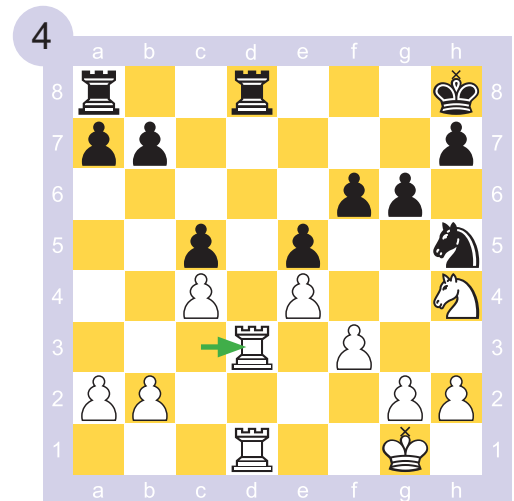
● c5      T8c8      d5



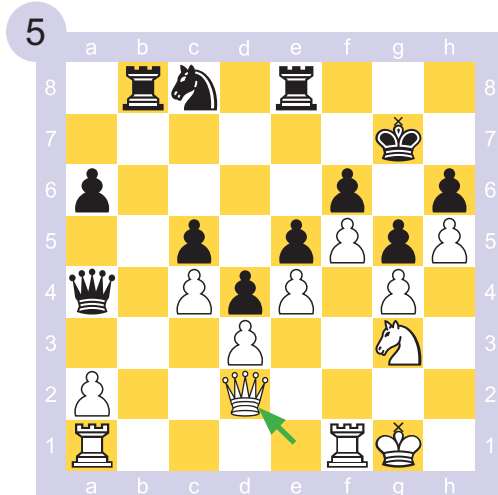
○ Tgd3      Tdg1      Tdd3



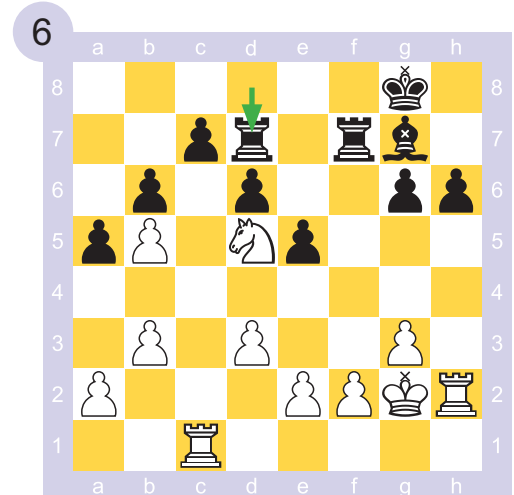
○ Txc8      Tc5      Tcd1



● Txd3      Tg8      Td4



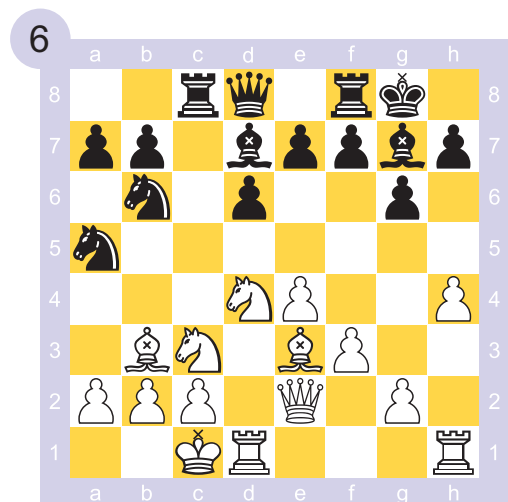
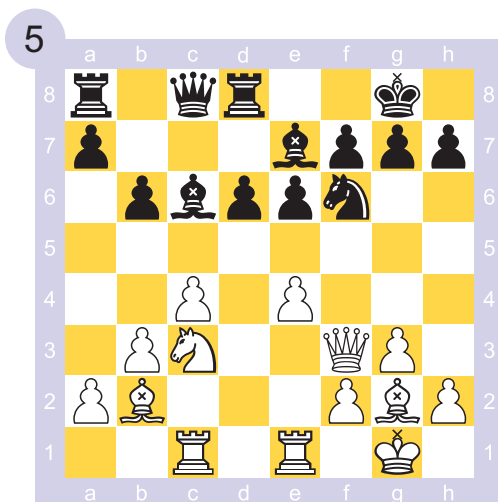
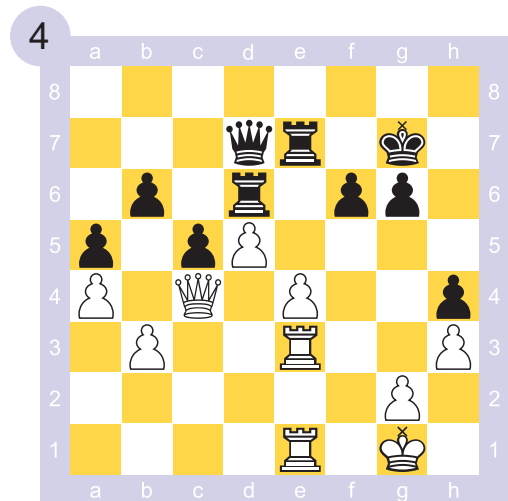
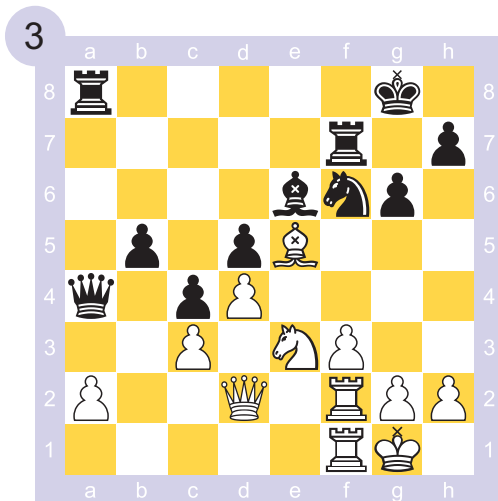
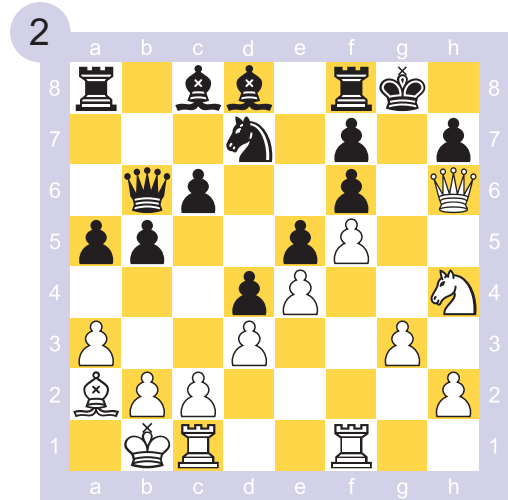
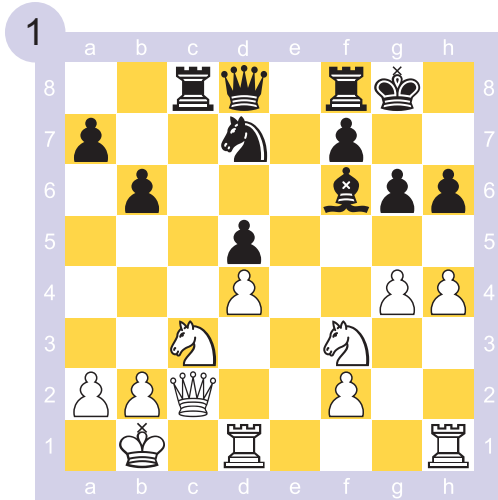
● Tb6      Te7      Db4



○ Th4      Tch1      Tc6

# 3

Anota las jugadas que provocan la apertura de una columna.  
Juegan las blancas.

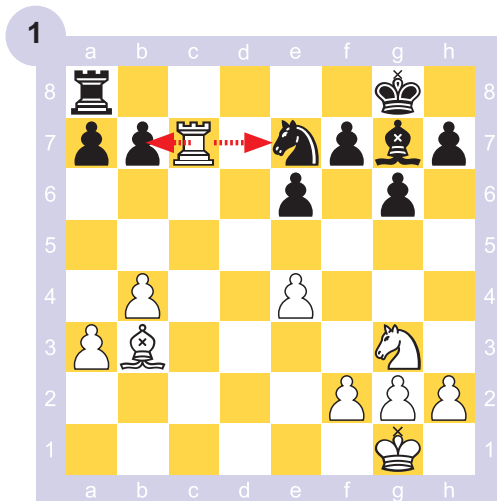




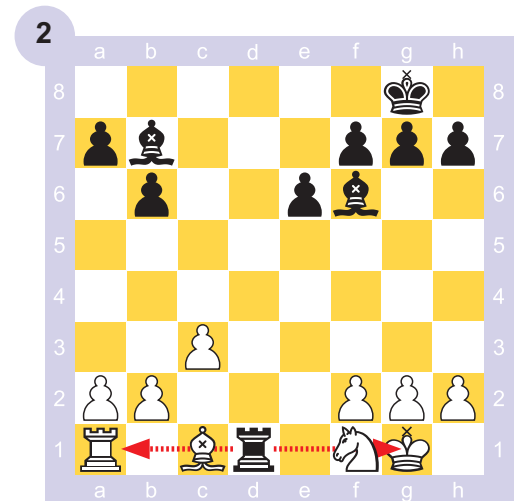
## Torres y filas

Cuando las torres blancas están en las filas 7<sup>a</sup> o 8<sup>a</sup> (o las negras en la 1<sup>a</sup> o 2<sup>a</sup>), éstas pueden crear muchas amenazas. Además, si consiguen doblarse en estas filas, se le complicará la defensa al adversario.

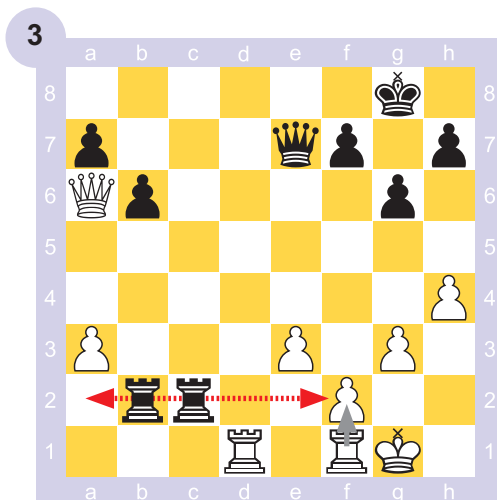
### Ejemplos



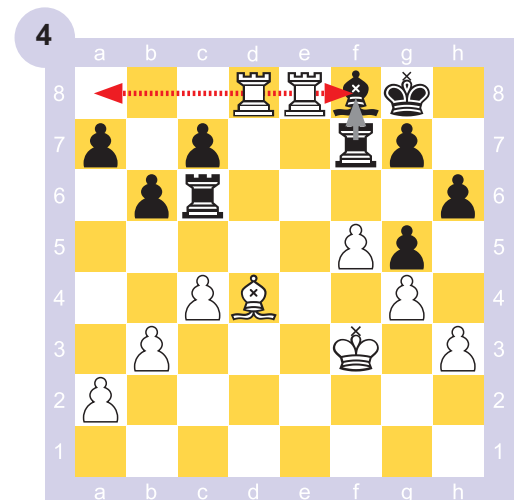
La torre blanca, que domina la 7<sup>a</sup> fila, está amenazando a dos piezas adversarias.



La torre negra clava simultáneamente ambas piezas menores blancas en la primera fila. Las blancas no tienen defensa ante las amenazas de las negras (Aa6 y Ag5).



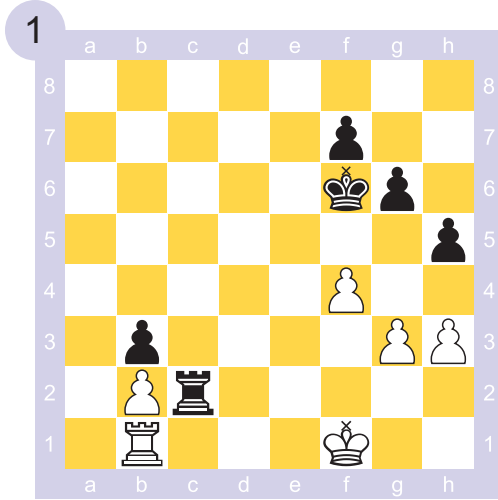
Las torres negras dobladas en la fila 2<sup>a</sup>, defendiéndose mutuamente, obligan a una torre blanca a permanecer pasiva.



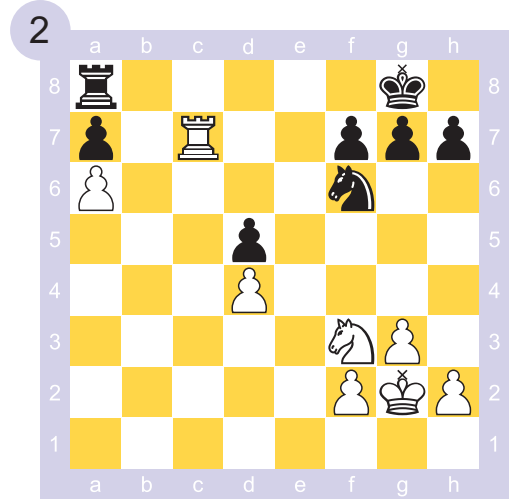
Las torres blancas, dobladas en la octava fila, obligan a las negras a destinar piezas a la defensa del alfil clavado.

# 4

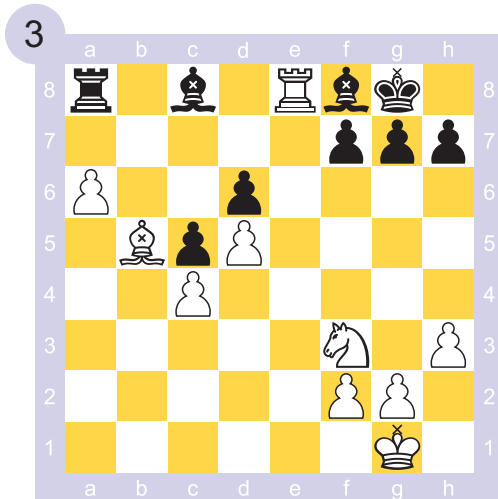
Rodea con un círculo las torres más activas y traza líneas en las filas que dominan. Señala qué jugador tiene las torres mejor colocadas.



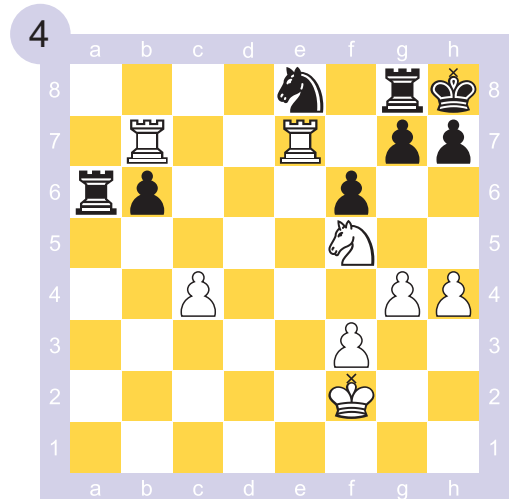
Blancas                      Negras



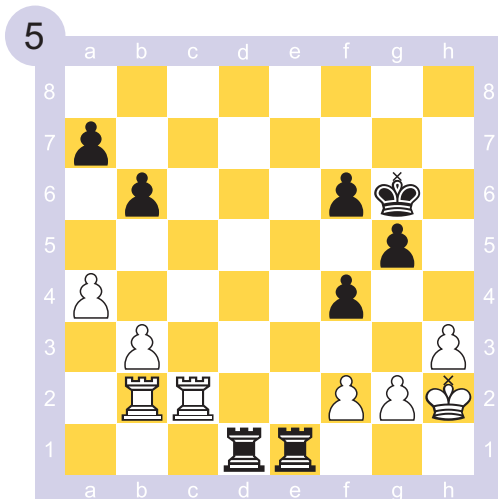
Blancas                      Negras



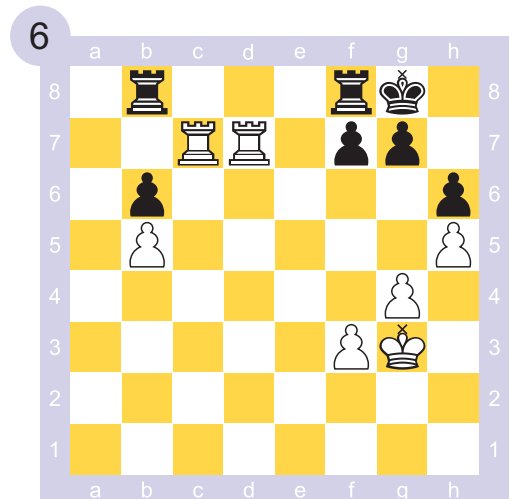
Blancas                      Negras



Blancas                      Negras



Blancas                      Negras



Blancas                      Negras

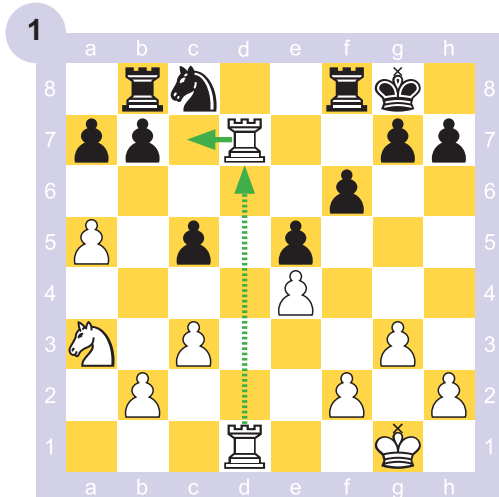




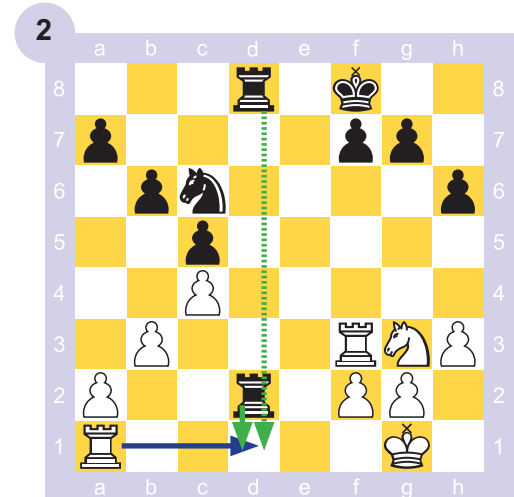
Con el control de la 7ª fila se puede conseguir, entre otras finalidades, debilitar la estructura de los peones, impedir el avance del rey en los finales, ganar material y atacar al enroque.

Muchas de las combinaciones en la 8ª fila consiguen dar jaque mate.

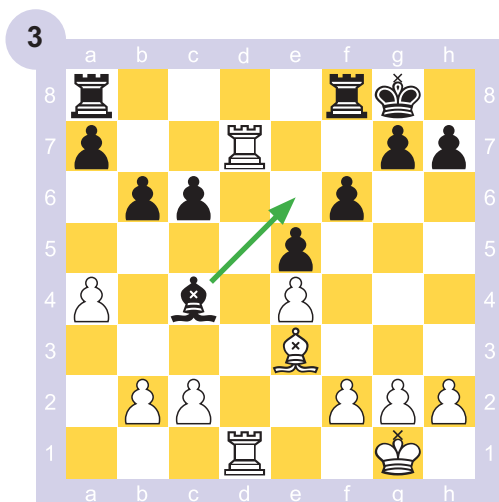
## Ejemplos



Las blancas quieren doblar sus torres en la 7ª fila. Para ello, la que allí se encuentra va a c7 para obligar a las negras a defender al peón y ganar un tiempo para colocar la otra torre en d7.

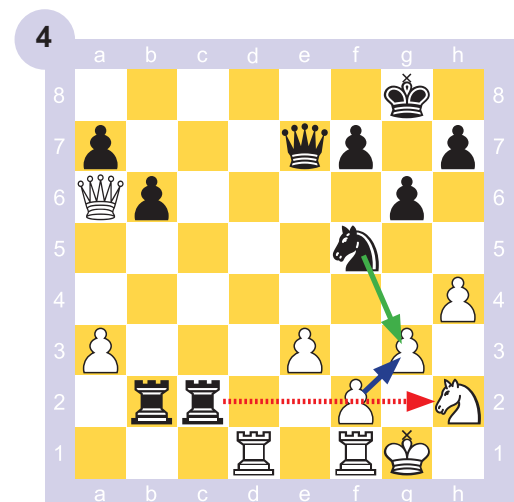


Después del intercambio de las torres, las negras consiguen el control de la 1ª fila.



Las negras juegan el alfil para evitar que la otra torre pueda situarse en d7 (se evita que las torres queden dobladas en la fila 7).

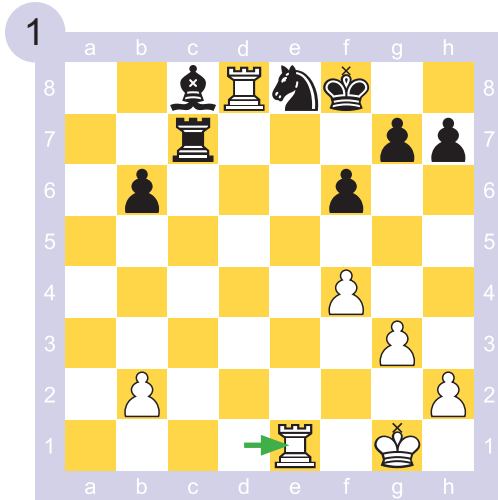
Si la torre blanca va a e7, la torre negra del rey se sitúa en e8.



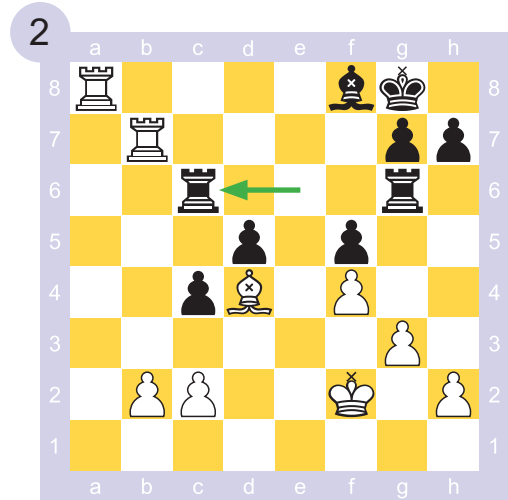
Las blancas, al capturar al caballo con el peón f, abren la segunda línea (séptima del adversario) por donde las torres darán jaque mate en 3 jugadas.

# 5

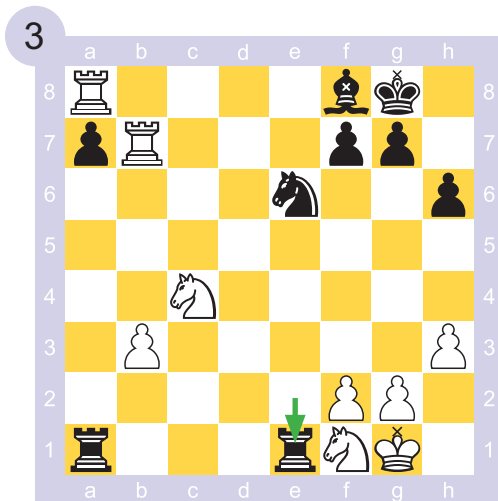
Rodea con un círculo la jugada que harías si el adversario hubiera movido según indica cada flecha.



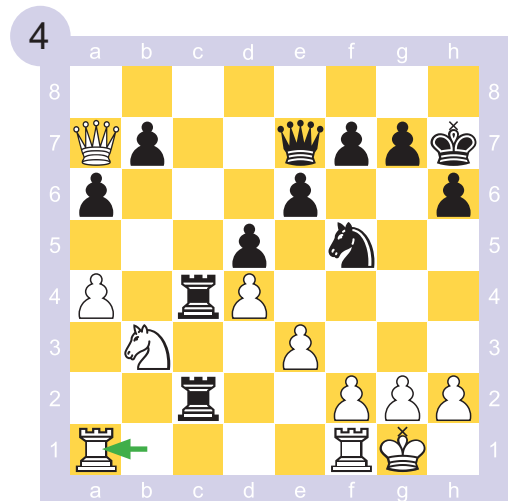
● Ad7    Te7    Ae6



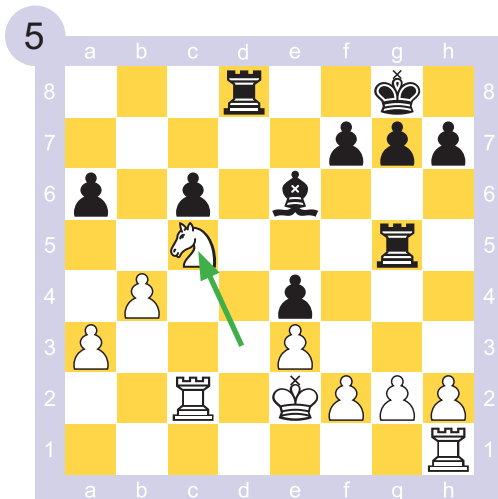
○ T8a7    T7b8    h4



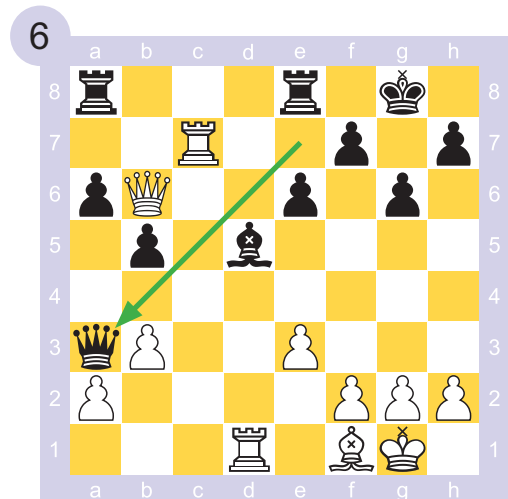
○ Tbxa7    C4d2    T7b8



● Cxe3    Tb2    Te2



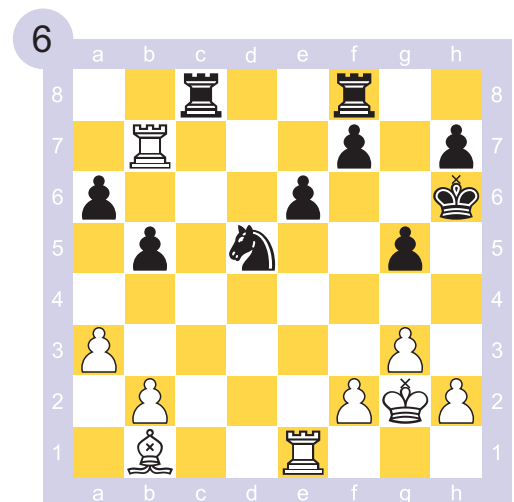
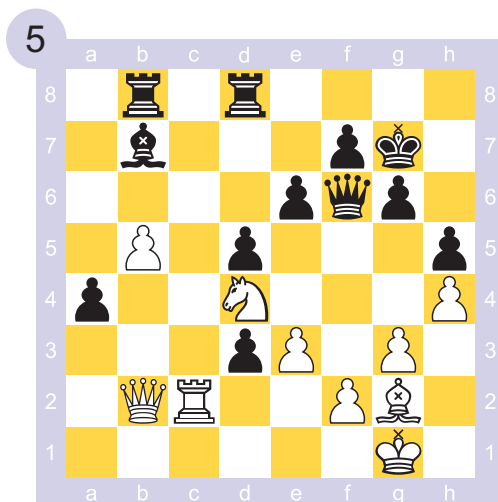
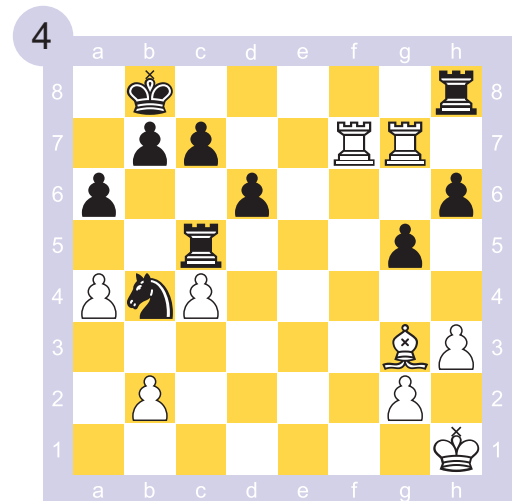
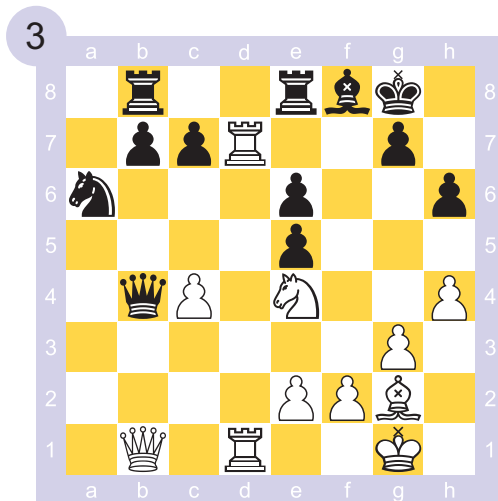
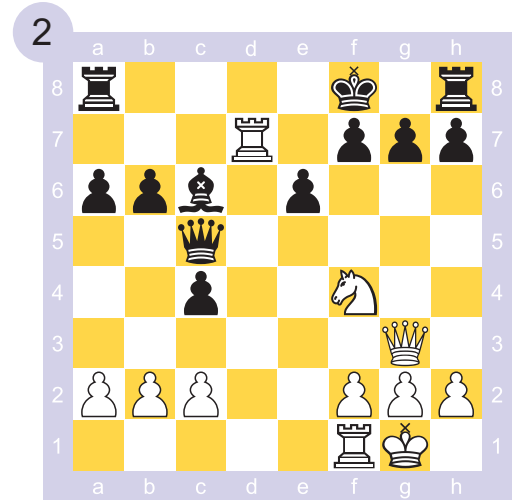
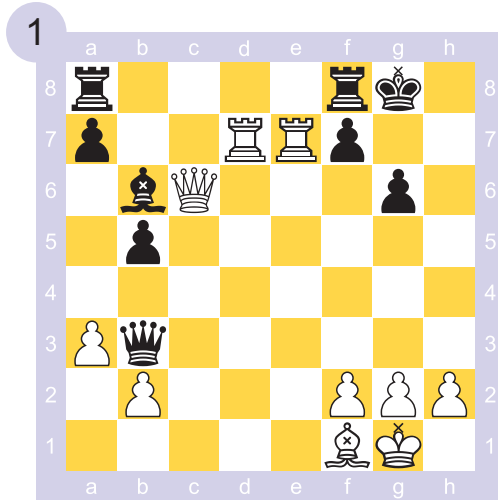
● Txc5    Txc5    Ag4+



○ Dc5    T1c1    e4

## 6

Anota las jugadas que provocan la apertura de la 7ª fila.  
Juegan las blancas.



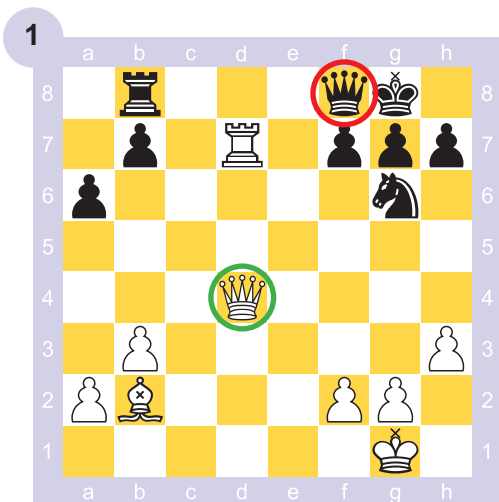


# Dama centralizada

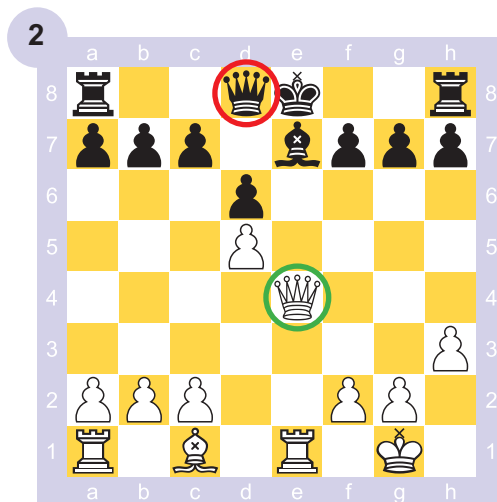
La dama está centralizada correctamente cuando se encuentra en una casilla central desde la cual domina muchas casillas del tablero y no puede ser amenazada por ninguna pieza adversaria, excepto la dama.

A veces la dama también despliega una adecuada actividad desde una posición no central.

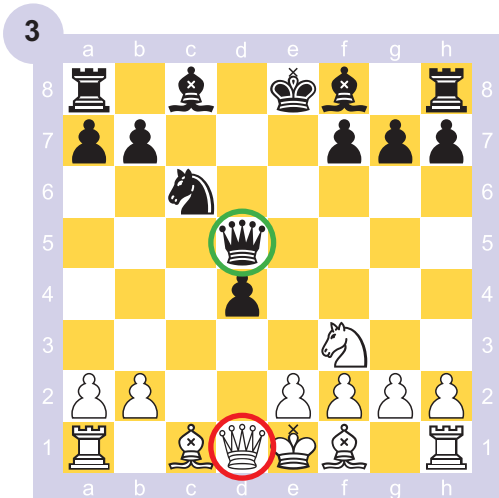
## Ejemplos



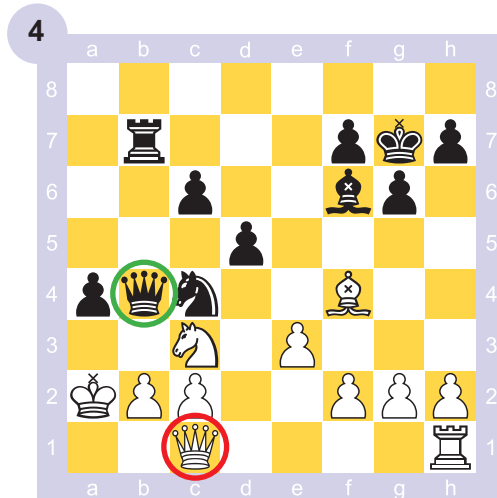
La dama blanca está excelentemente centralizada. Ejerce presión en todos los sentidos: por un lado combina su acción con el alfil sobre g7, y por otro lado domina la diagonal e3-a7, y finalmente refuerza el control de la columna d. Además puede moverse con gran libertad en todas direcciones.



La dama blanca está centralizada y las negras no se pueden enrocar sin perder el alfil. Además, la dama negra no puede jugar libremente porque está defendiendo al alfil.



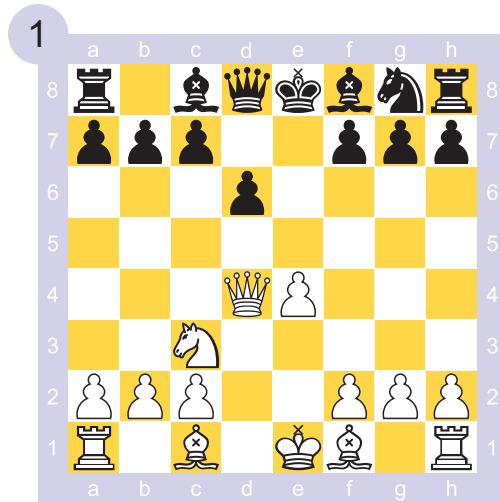
La dama negra está bien centralizada: domina muchas casillas del tablero. Además, las blancas no pueden amenazarla con piezas menores ni con peones.



La dama negra está muy activa, colaborando en el ataque, a pesar de no ocupar una casilla central. La dama blanca por el contrario está pasiva y sólo ayuda en la defensa.

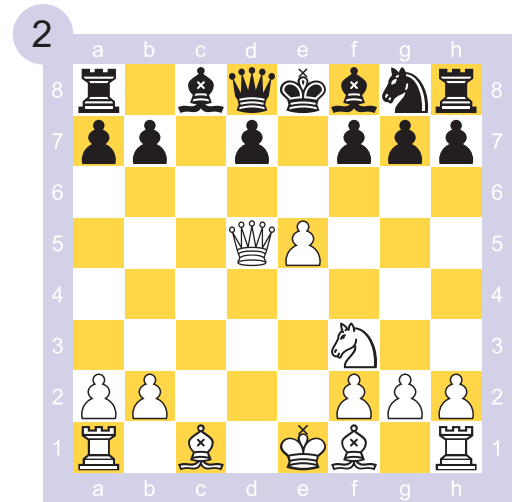
## 7

Analiza las posiciones siguientes, rodea con un círculo la dama centralizada o activa y encuadra la que no lo esté. Señala qué jugador tiene la dama más centralizada o activa.



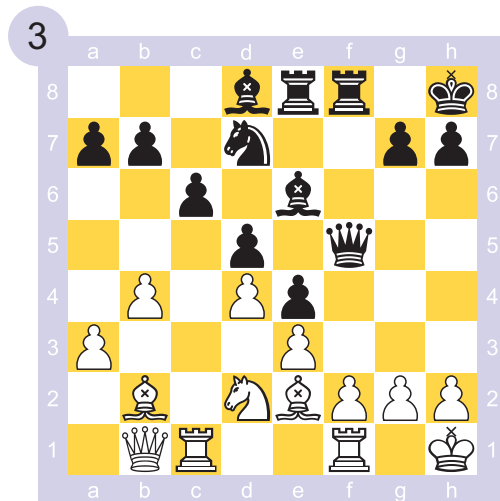
Blancas

Negras



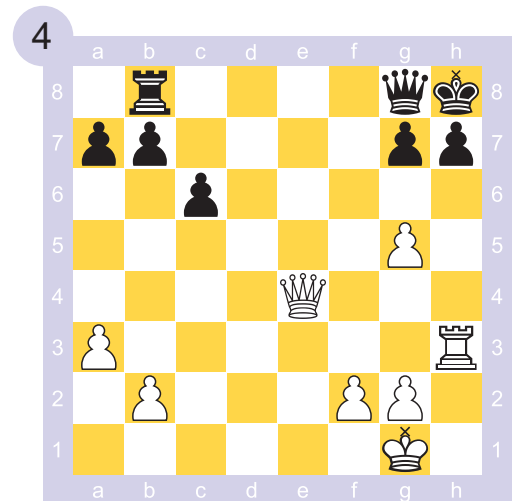
Blancas

Negras



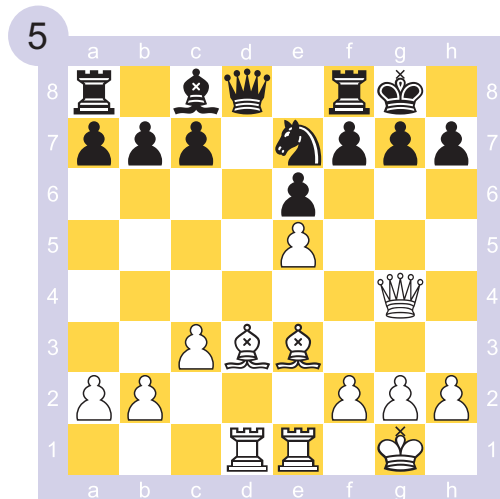
Blancas

Negras



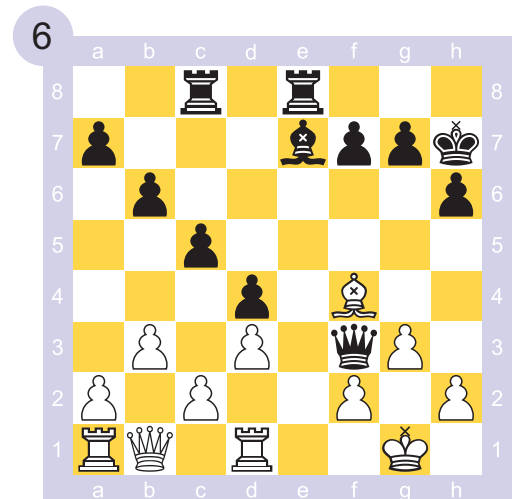
Blancas

Negras



Blancas

Negras

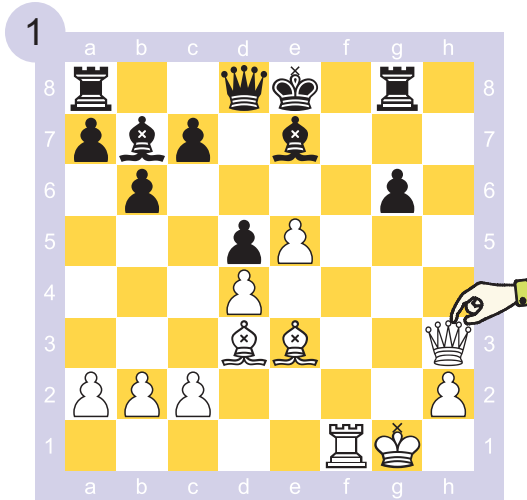


Blancas

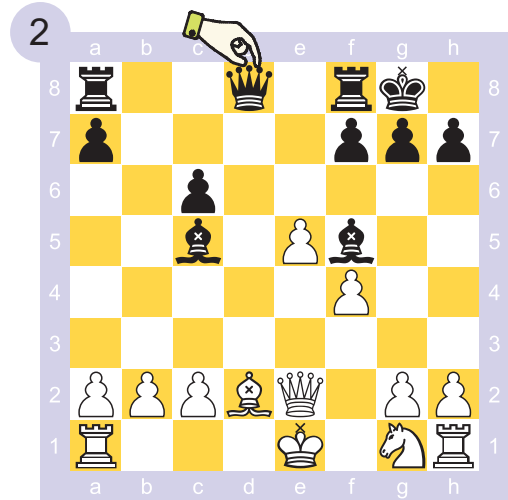
Negras

# 8

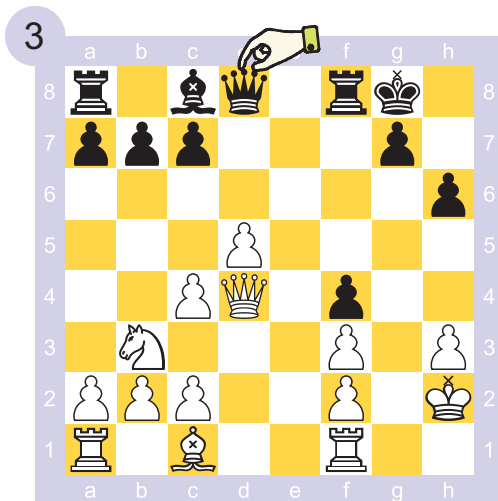
Marca qué jugada harías para centralizar o activar la dama indicada.



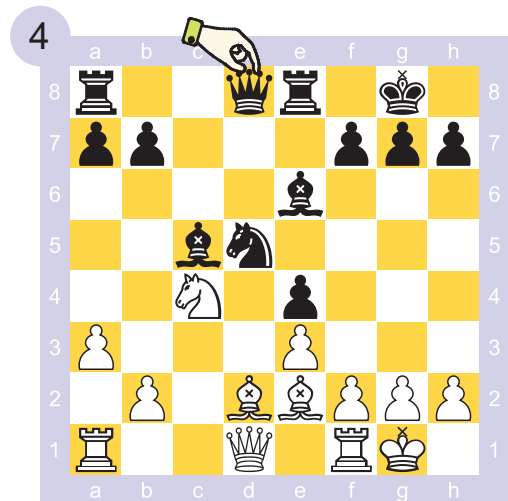
Dg4      De6      Df3



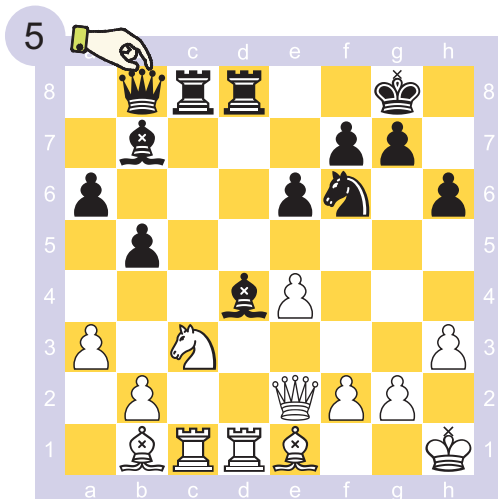
De7      Dd4      Dh4+



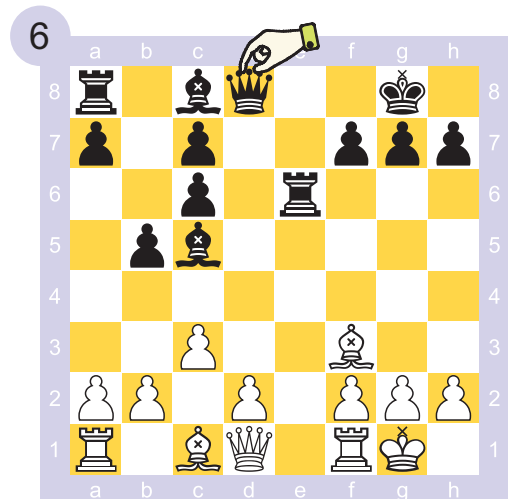
Dd6      Dd7      Dh4



Dg5      Dc7      Dd7



Dd6      Da7      De5



Dh4      Dd3      De7