

Cuando un jugador es principiante, normalmente intenta llevar a cabo su ataque independientemente de lo que quiera hacer nuestro contrario, por eso, vienen las dramáticas derrotas. Más adelante, aprendemos a fijarnos en lo que mueve nuestro contrario y a intentar evitar sus amenazas.

El siguiente diagrama es un buen ejemplo, el caballo blanco mueve a la casilla b6 y un jugador poco experto pensará que nuestro contrario se ha equivocado y nos ha regalado el caballo. Otro gran error.



Así, poco a poco, vamos aprendiendo que cuando una pieza se mueve, puede liberar la acción de otra pieza. En el ejemplo anterior, al moverse el caballo, la torre amenaza a la dama. Si lo hubiésemos pensado, quitando la dama, no tendríamos ningún problema. Ya estamos en condiciones de empezar nuestro tema, el ataque a la descubierta.

El ataque a la descubierta es un tema táctico que tiene lugar cuando después de una jugada, dos piezas diferentes de un jugador se dirigen cada una a un objetivo, que en casos concretos, puede ser el mismo.

Dicho de una forma más fácil de entender, un jugador mueve una pieza con un objetivo, pero a su vez, la pieza que estaba detrás de la pieza movida, también tiene a la vista otro objetivo que hasta ese momento estaba tapado por la primera pieza, es decir, con una sola jugada atacamos simultáneamente dos objetivos, lo que aumenta la dificultad de evitarlo.

Podemos decir que el origen de este tipo de ataque surge ante lo relativamente fácil que es evitar una simple amenaza, por ello, el jugador puede mover una pieza, que lleva a cabo un ataque o no, lo que pretende es despistar para atacar con la pieza que está detrás de la pieza movida. Lógicamente si somos capaces de tener un objetivo con las dos piezas, se lo pondremos más difícil a nuestro contrario.



En este ejemplo, el jugador de las blancas tiene varias opciones de atacar alguna pieza negra. Por ejemplo, puede mover la torre a a1, donde ataca al alfil, pero este ataque es fácil de evitar por el jugador de las negras. Las blancas también pueden mover el alfil a a5, atacando al caballo, tanto con el alfil como con la torre, pero el caballo podría huir.

Sin embargo, si el blanco mueve su alfil a la casilla d2, está atacando tanto a la torre con dicho alfil como al caballo con la torre. Podemos ver que está es la jugada más fuerte al realizar un ataque sobre dos piezas del contrario.

Podemos ver que las dos piezas atacantes y al menos una de las atacadas están en la misma fila, columna o diagonal.

La pieza que movemos puede ser cualquiera, desde un peón al rey, pero la pieza que descubrimos será un alfil, torre o dama.

El objetivo de cualquiera de las dos piezas atacantes no tiene que ser necesariamente una pieza, puede ser una casilla desde la que amenazar o también una casilla desde la que bloquear la acción de alguna pieza defensora.

Por supuesto que si una de las dos piezas atacantes da jaque, la capacidad de respuesta del contrario se reduce y si son las dos piezas las que dan jaque, la única alternativa para la defensa es mover el rey.

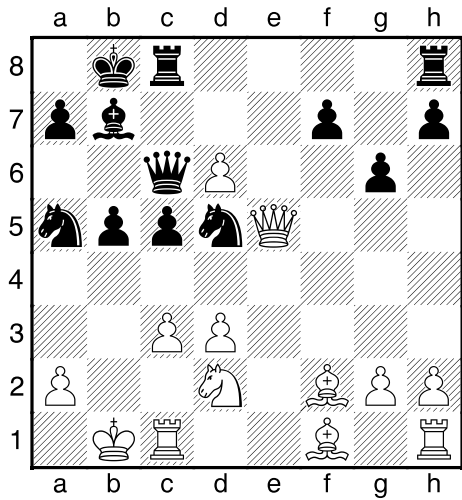
Ante la gran contundencia que suele tener un ataque de este tipo, la mejor forma de evitarlo es anticipándose a los acontecimientos.

La diferencia principal con el ataque doble es que en éste una pieza tiene dos objetivos, mientras que en el ataque a la descubierta, dos piezas diferentes son las buscan un objetivo.

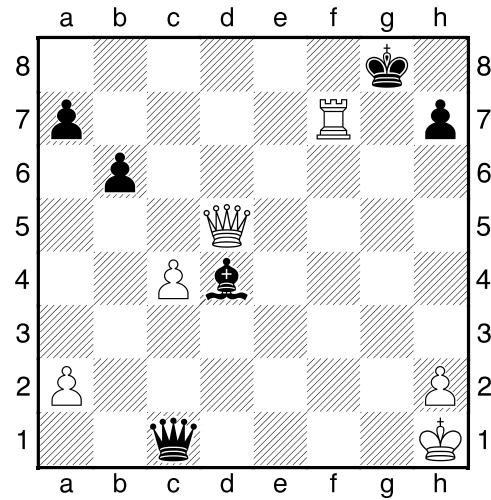
También tiene cierta similitud con la clavada, ya que nos encontramos tres piezas, dos atacantes y una del bando contrario en la misma fila, columna o diagonal, pero aquí aparece otro punto desde el cual la pieza que descubre a su compañera inicia un ataque.

Veamos unos ejemplos para entenderlo mejor.

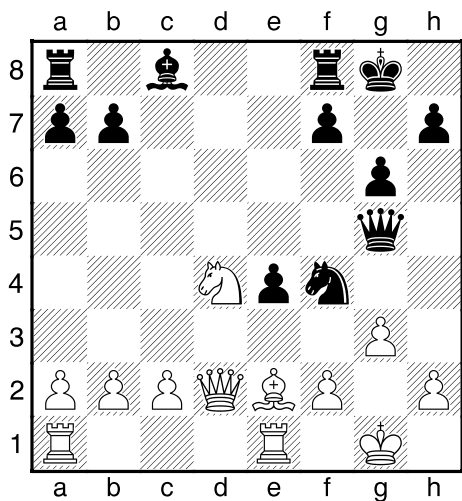
Empezamos con cuatro ejemplo fáciles de entender.



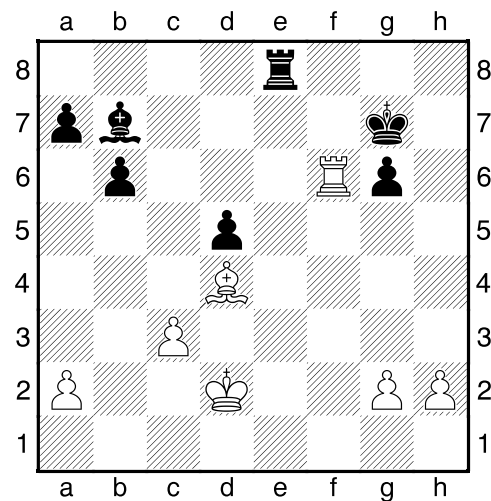
Vemos cómo el blanco después de avanzar el peón **1.d7+** obliga al negro a entregar una de las torres ♖a8 [1...♖c7 2.♝xh8+] **2.dxc8♝+**



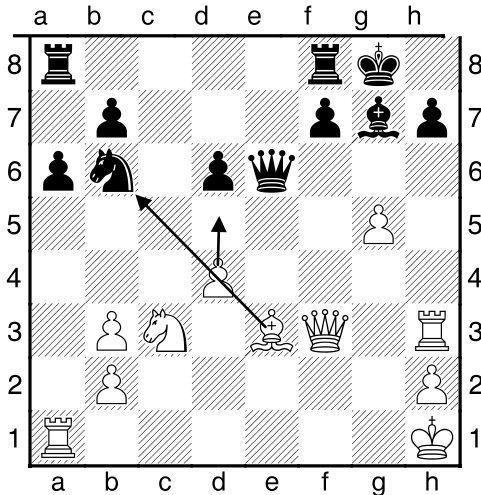
El blanco mueve su torre amenazando la dama y a su vez descubre la acción de la dama, lo cual le va a permitir conseguir una ventaja decisiva. **1.♖f1+ ♔h8** **2.♖xc1**



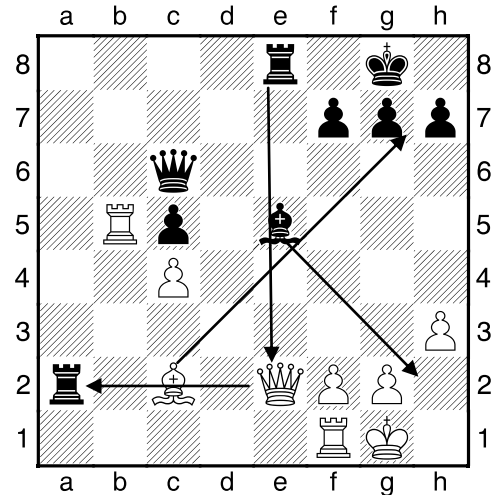
Ahora el negro gracias al jaque de caballo, **1...♘h3+** obliga a mover el rey **2.♔f1** y descubre el ataque de la dama sobre la dama contraria ♝xd2 .



El blanco mueve su torre, atacando al alfil de contrario y al hacerlo, descubre la acción del alfil que da jaque **1.♖xb6+ ♔h6** **2.♖xb7**

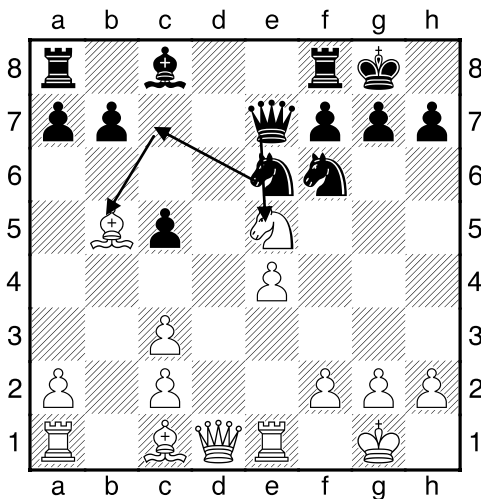


Podemos ver que si las blancas avanzan su peón a d5, están amenazando a la dama, que no puede capturar el peón ya que está defendido, pero además al mover el peón, aparece el ataque del alfil que está amenazando al caballo. Por lo tanto, movemos un peón que amenaza a la dama y a su vez descubre la acción atacante del alfil. Así ganaremos una pieza. 1.d5 ♖g6 2.♗xb6+.

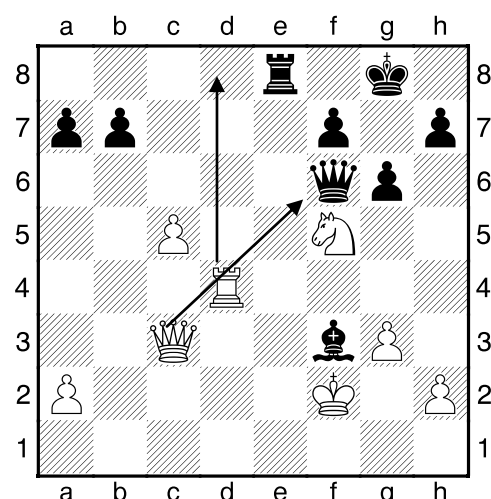


Como ya hemos dicho, si uno de los ataques es al rey, las dificultades para el bando defensor son mayores.

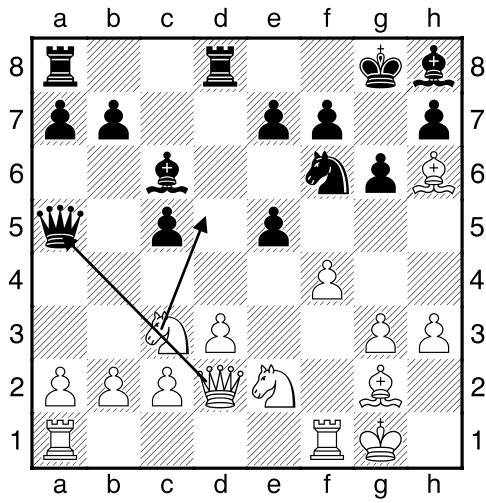
En este curioso ejemplo, podemos ver que si mueve el blanco después de 1.♗xh7+, la dama se comerá a la torre. Pero si moviesen las negras tendrían la oportunidad de 1...♗h2+ 2.♕xh2 ♖xe2, ganando la dama.



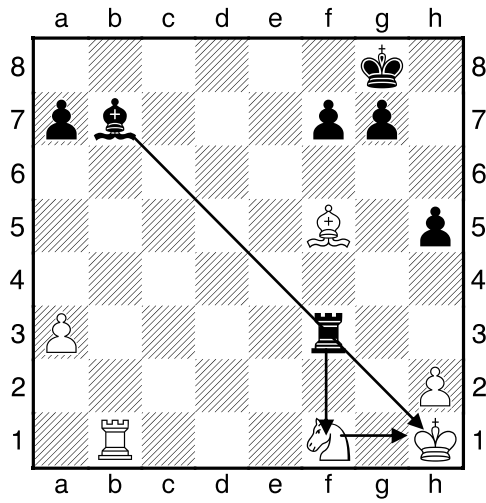
En este caso, el negro mueve su caballo a la casilla c7, con esta jugada, el caballo amenaza el alfil de b5, pero también se descubre la acción de la dama que ataca al caballo de e5, el blanco no puede hacer nada para salvar las dos piezas.



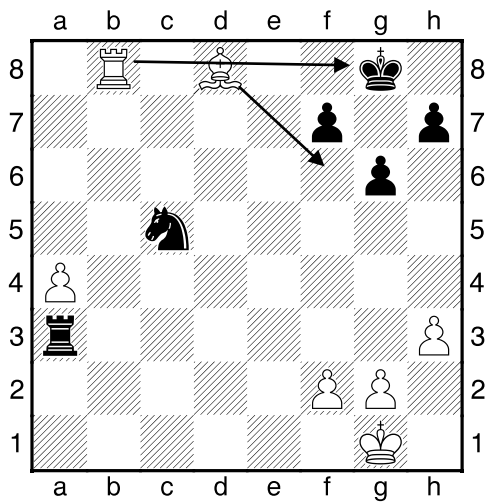
Las blancas mueven 1.♖d8! y con esta torre amenazan la torre contraria y mate, además la dama amenaza a la dama contraria, que tampoco puede capturar a la torre ya que existe el mate de dama en g7. Realmente es un ataque a la descubierta decisivo.



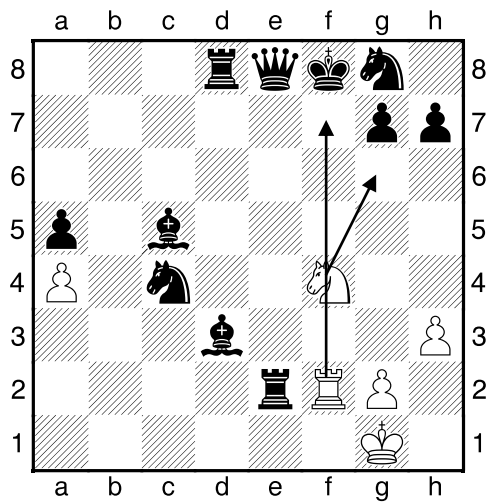
El blanco después de 1.♞d5 amenaza mate con el caballo capturando el peón de e7, pero también amenaza con su dama la dama del contrario.



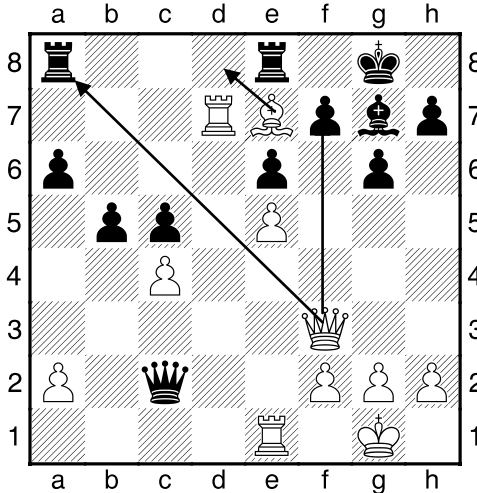
Si logramos que la pieza que movemos dé jaque y la pieza que descubrimos también lo dé, al rey no le queda más remedio que moverse, si puede. En este ejemplo, el movimiento de torre es mortal. 1...♖xf1#



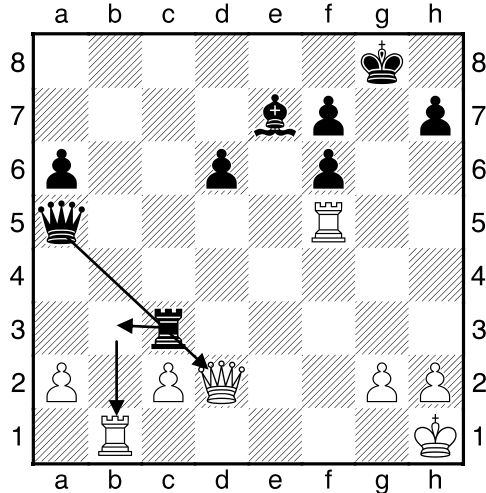
Ahora el blanco mueve 1.♗f6#, el alfil se retira buscando la casilla de escape del rey por g7 y así la torre da mate.



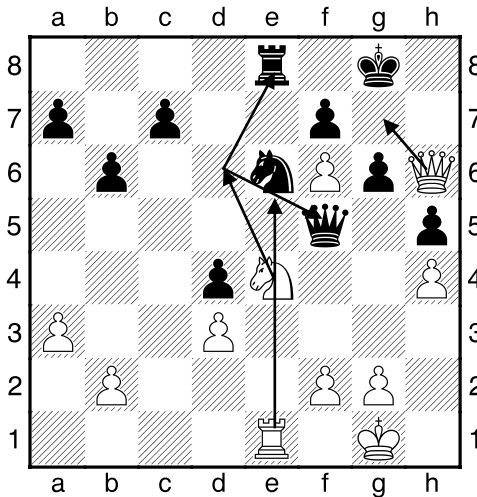
Lo mismo sucede aquí, con 1.♞g6#



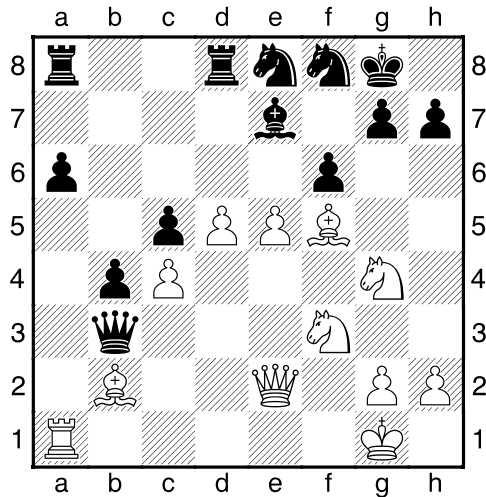
En este caso la misión de la pieza que movemos, el alfil, es bloquear la comunicación entre las dos torres. Así después de 1.♕d8 vemos la torre negra de a8 sin defensa y la pieza que descubrimos, la torre, ayuda a la entrada de la dama en f7. El blanco conseguirá ventaja.



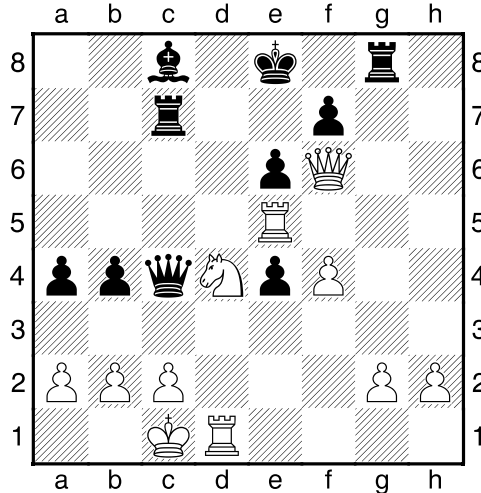
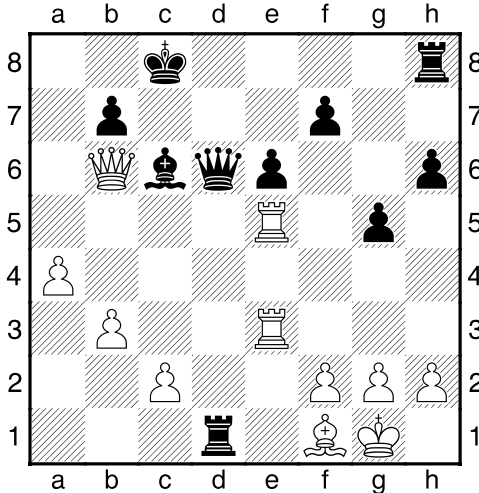
Este tipo de jugadas, suele ser bastante sorprendente, por ejemplo, después de 1...♖b3, el negro tiene amenazada la dama con la dama contraria y la torre blanca, la torre negra puede ser capturada con dos peones, pero ninguna de estas capturas salva al blanco ya que le amenazan mate y la dama.



Ahora después de 1.♞d6, el caballo ataca a la dama y la torre negra y por si fuera poco la torre blanca quiere sacrificarse por el caballo, con el objetivo de eliminar el defensor del mate de la dama en g7. El negro no puede salir sin grandes pérdidas.

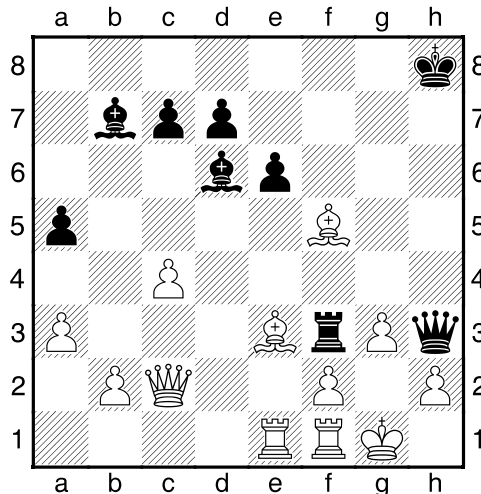
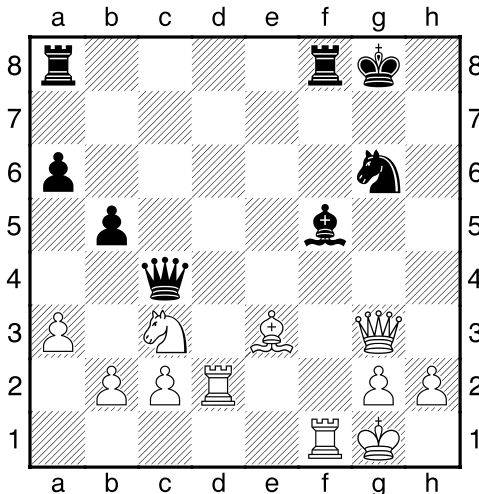


Pero estos ataques hay que prepararlos, aquí vemos como el blanco, con 1.♕c2 amenaza la dama y sólo puede escapar capturando el alfil de b2, lo cual será su pérdida ya que tras 2.♕xh7+, el blanco capturará la dama negra.



Aquí vemos como el negro se prepara el ataque a la descubierta. Primero sacrifica una torre **1...♖xf1+ 2.♔xf1** y ahora ya está todo listo **♕xg2+**.

En este caso las blancas regalan la dama para lograr lo mismo que en el caso anterior. **1.♕d8+ ♔xd8 2.♖c6+ ♕e8 3.♖d8#.**



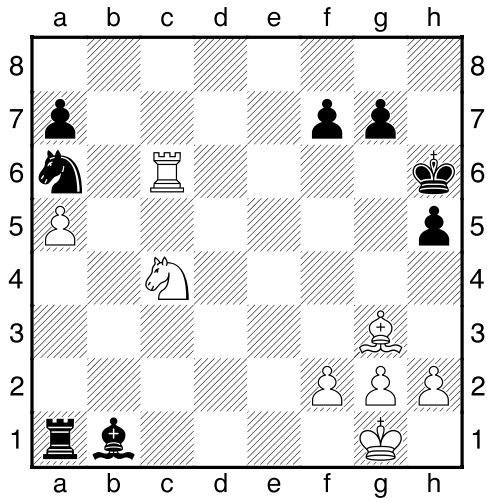
Ahora el negro sacrifica la dama por la torre para colocar las piezas blancas de la forma adecuada y así conseguir el ataque a la descubierta. **1...♕xf1+! 2.♔xf1 ♕d3+ 3.♔e1 [3.♔g1 ♖f1#] 3...♖f1#.**

Para acabar, un bonito y sorprendente sacrificio de dama. **1...♕g2+! 2.♔xg2 ♖xg3#.**

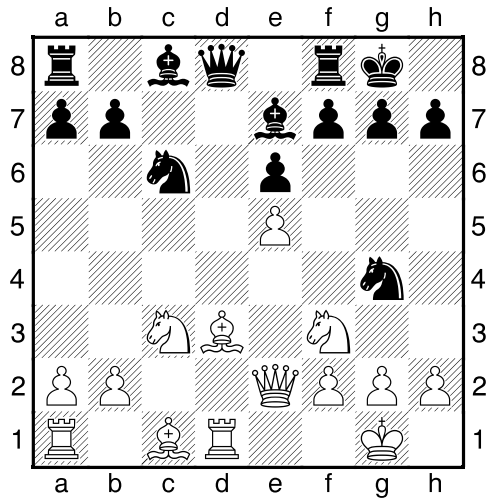
Ya estamos en condiciones de empezar a hacer ejercicios, al principio serán relativamente fáciles para irse complicando poco a poco.

Y cuantos más ejercicios hagamos, más veces seremos capaces de reconocerlos en nuestras partidas.

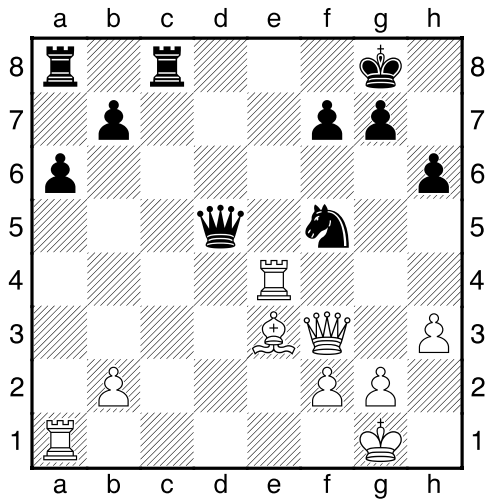
Ejercicio 1 ●



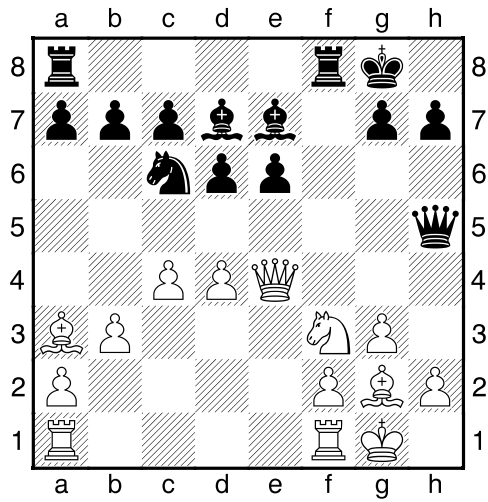
Ejercicio 2 ○



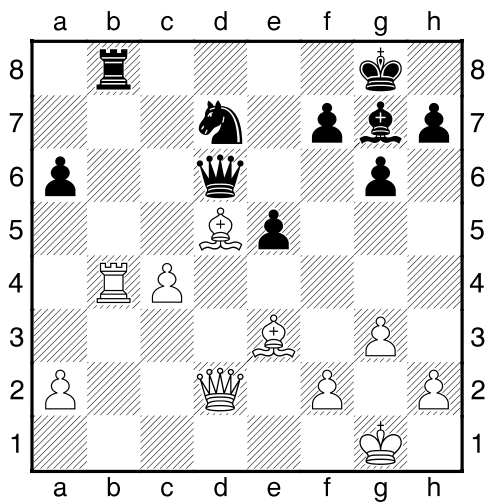
Ejercicio 3 ○



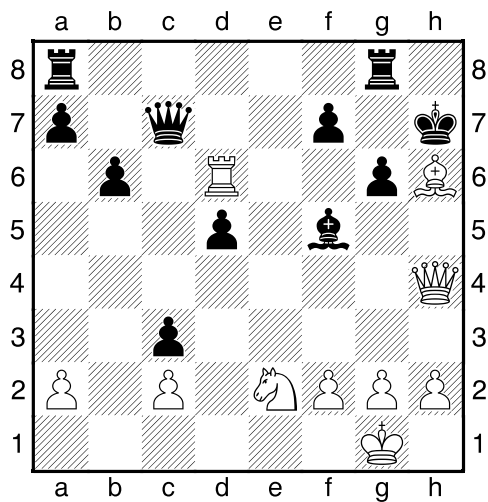
Ejercicio 4 ●



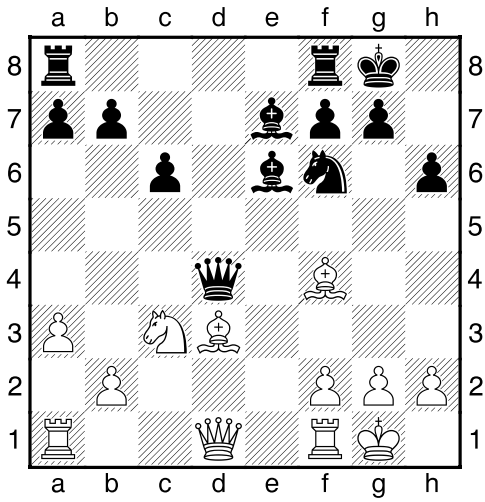
Ejercicio 5 ○



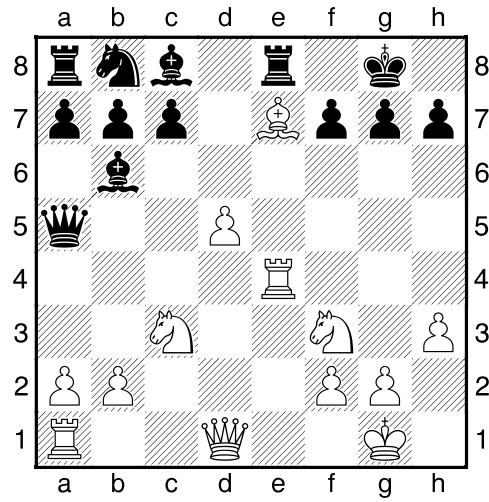
Ejercicio 6 ○



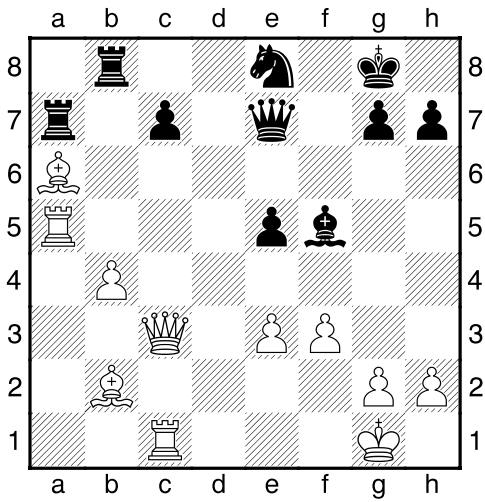
Ejercicio 7 ○



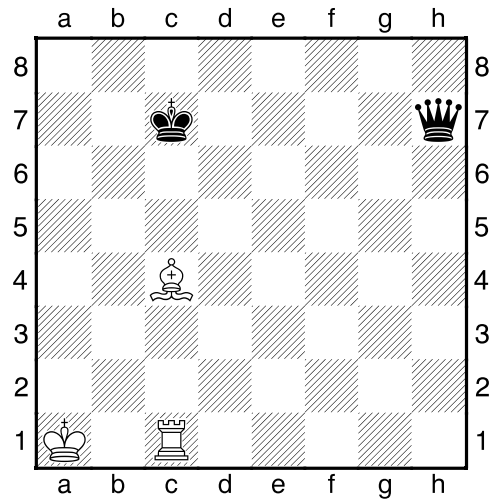
Ejercicio 8 ○



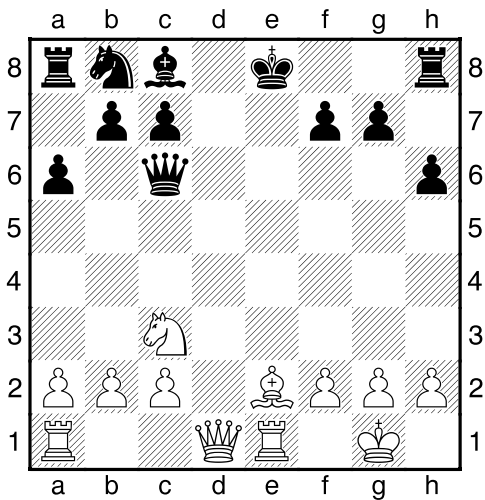
Ejercicio 9 ○



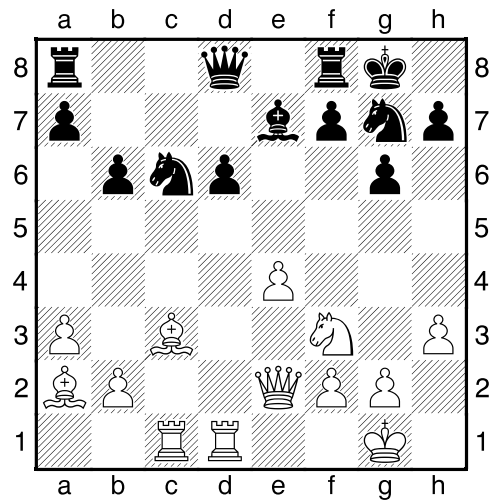
Ejercicio 10 ○



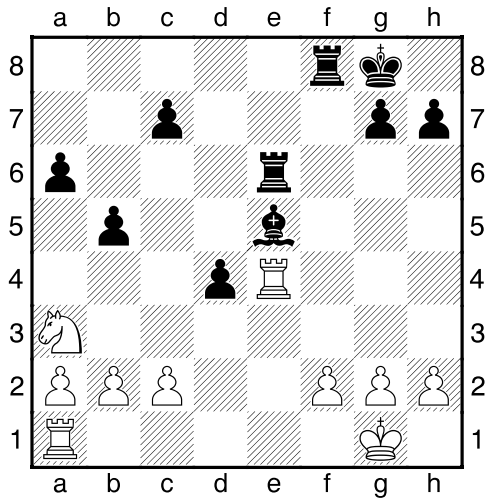
Ejercicio 11 ○



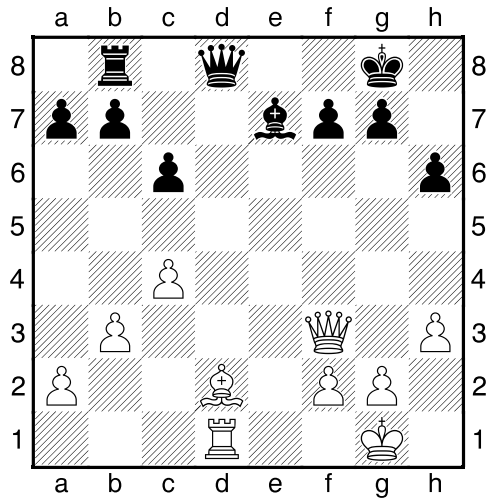
Ejercicio 12 ○



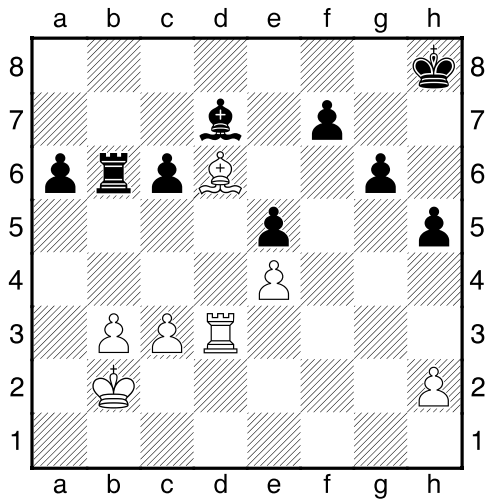
Ejercicio 13 ●



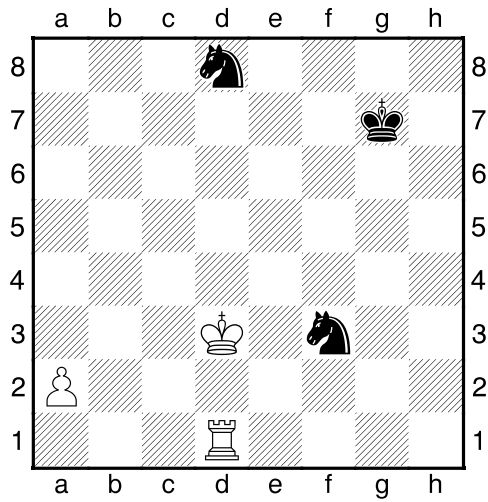
Ejercicio 14 ○



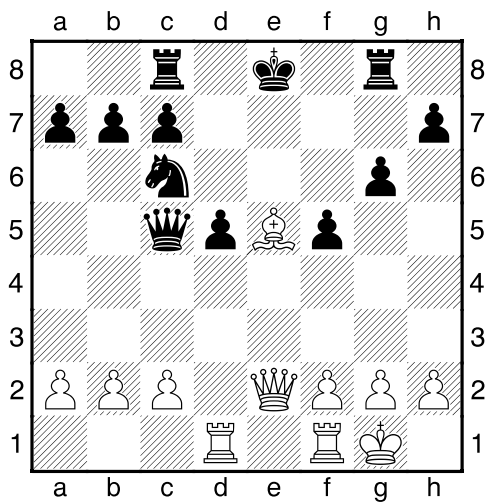
Ejercicio 15 ○



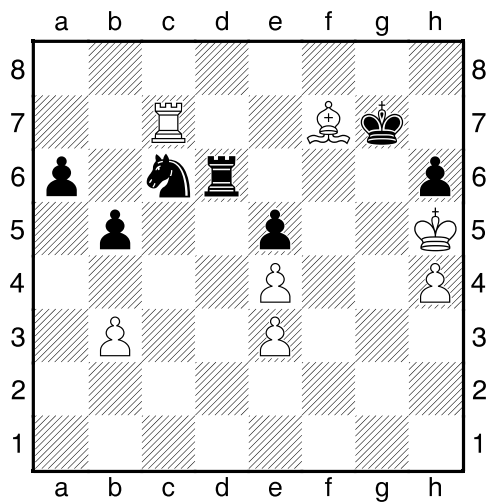
Ejercicio 16 ○



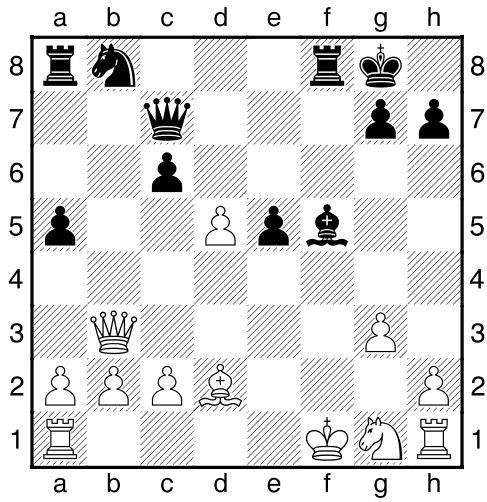
Ejercicio 17 ○



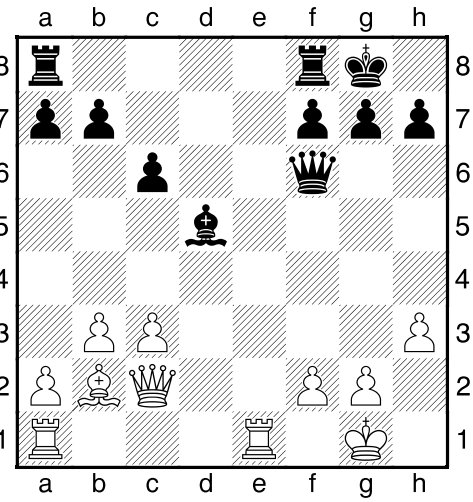
Ejercicio 18 ○



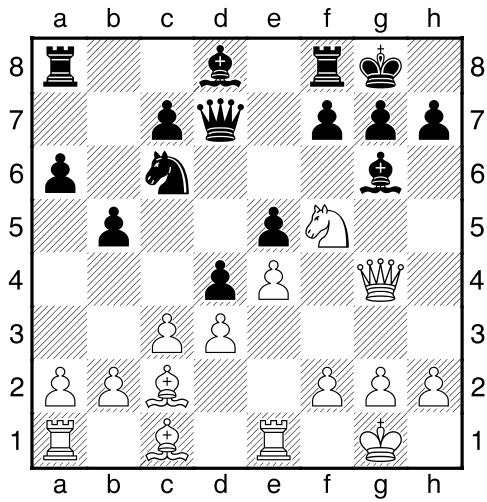
Ejercicio 19 ●



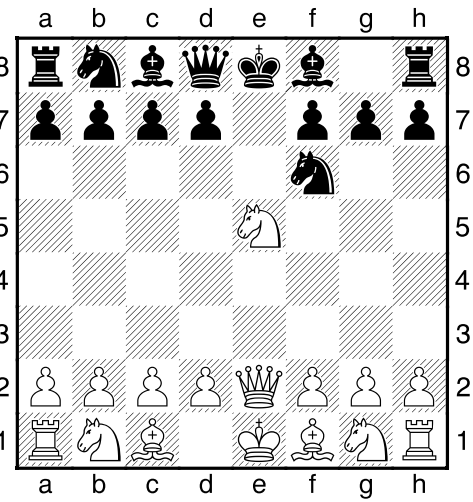
Ejercicio 20 ○



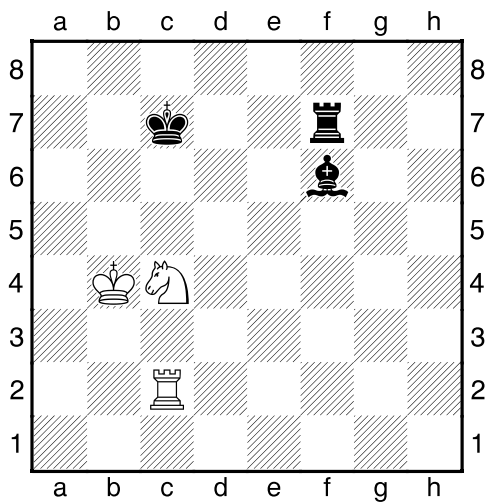
Ejercicio 21 ○



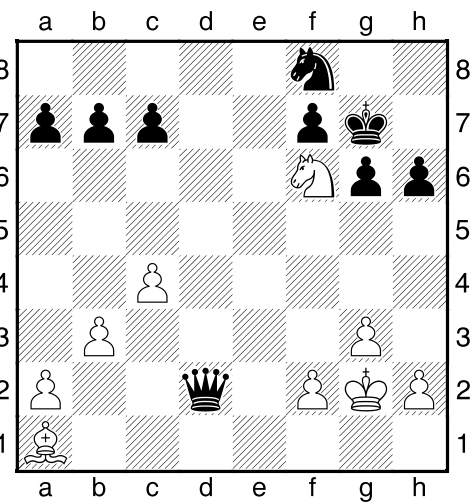
Ejercicio 22 ○



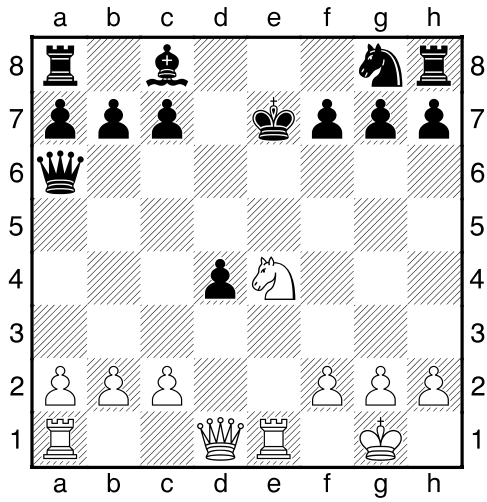
Ejercicio 23 ○



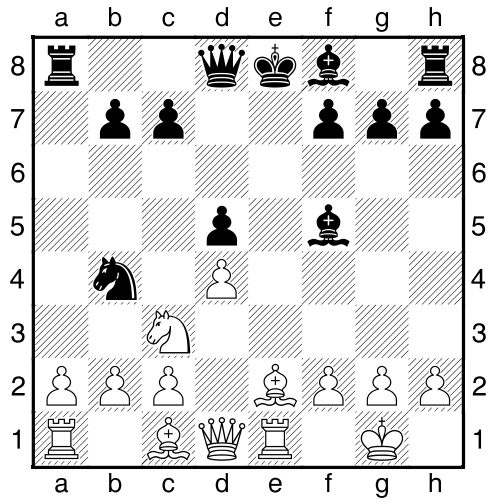
Ejercicio 24 ○



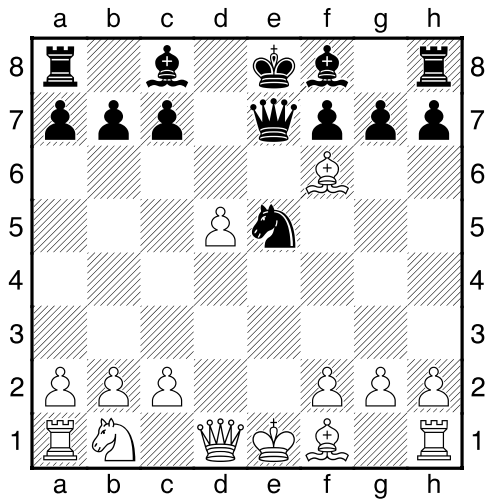
Ejercicio 25 ○



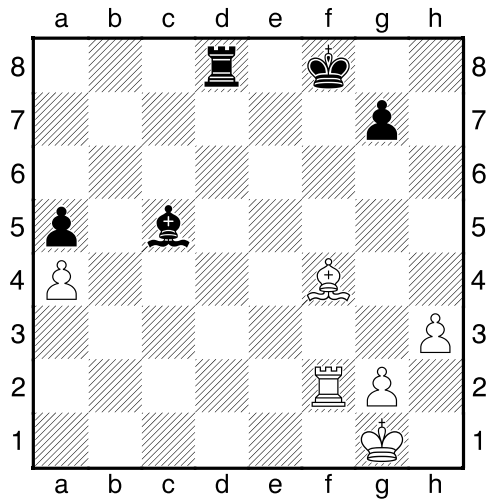
Ejercicio 26 ○



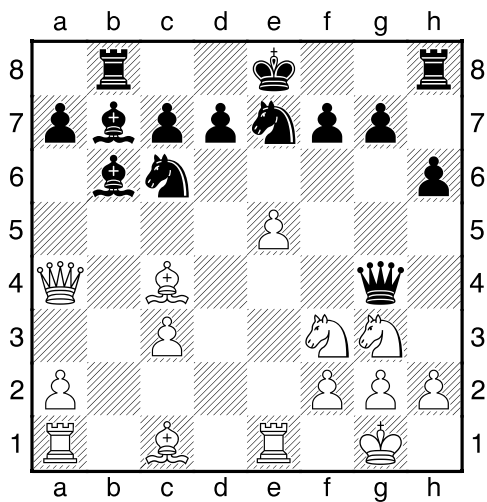
Ejercicio 27 ●



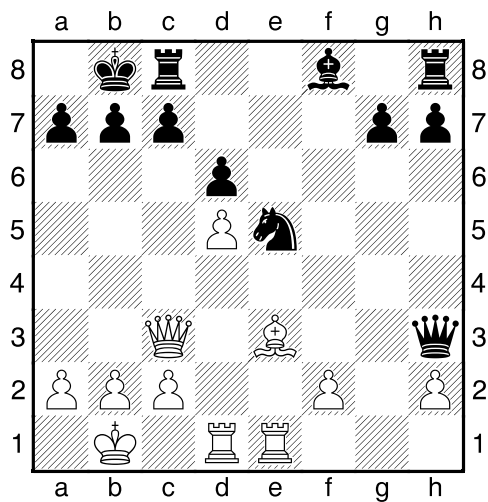
Ejercicio 28 ○



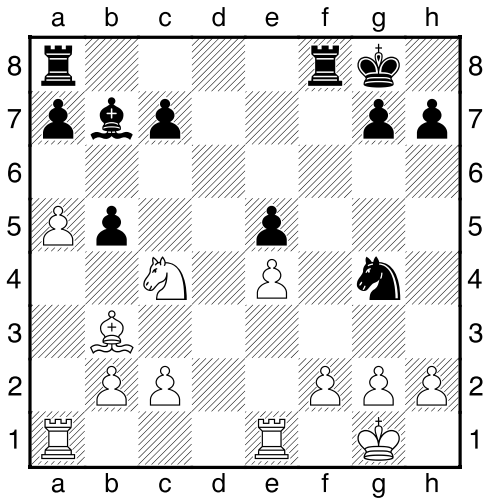
Ejercicio 29 ○



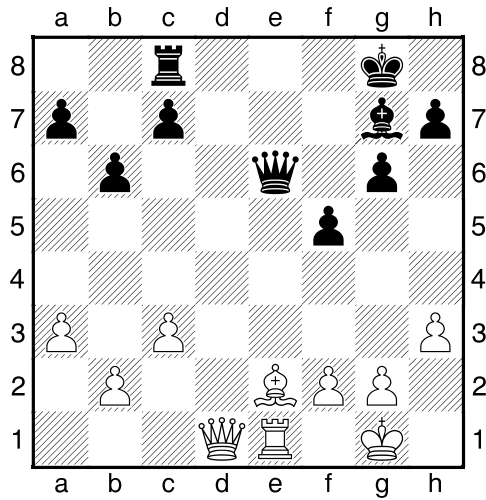
Ejercicio 30 ○



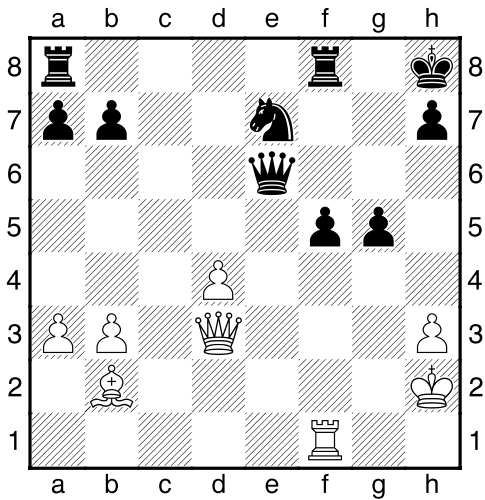
Ejercicio 31 ○



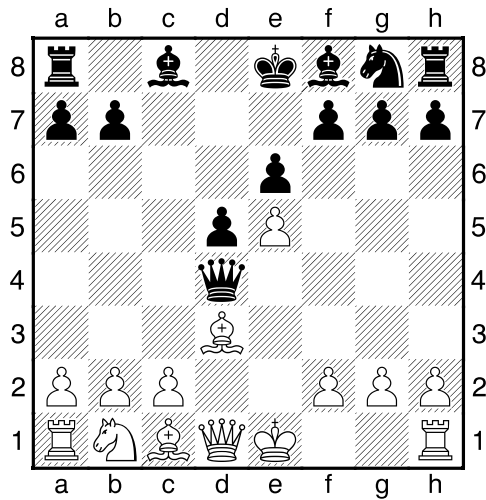
Ejercicio 32 ○



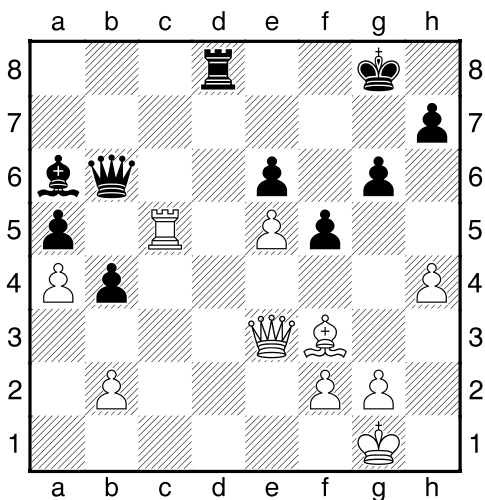
Ejercicio 33 ○



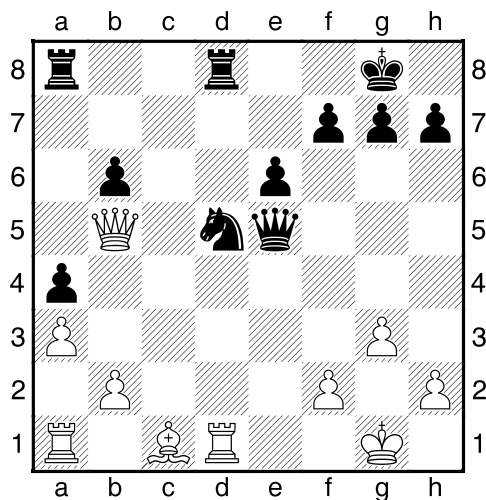
Ejercicio 34 ○



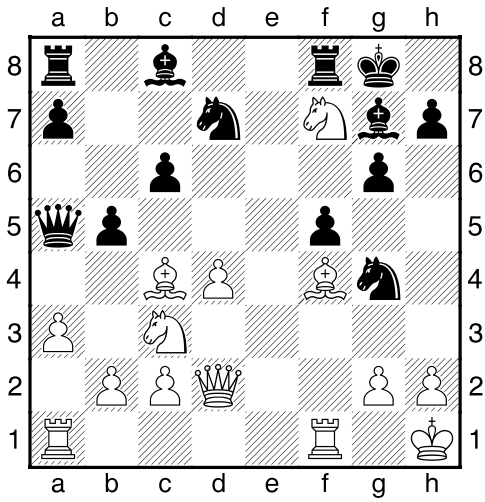
Ejercicio 35 ○



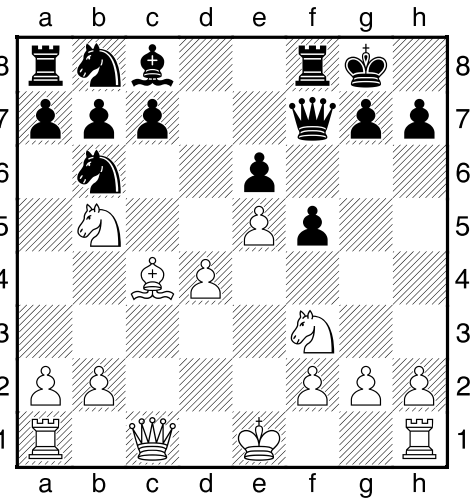
Ejercicio 36 ●



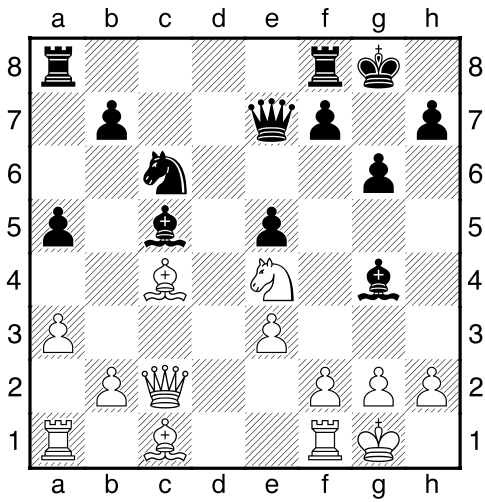
Ejercicio 37 ○



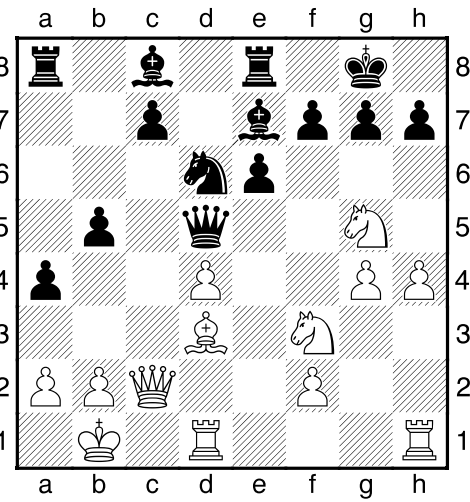
Ejercicio 38 ○



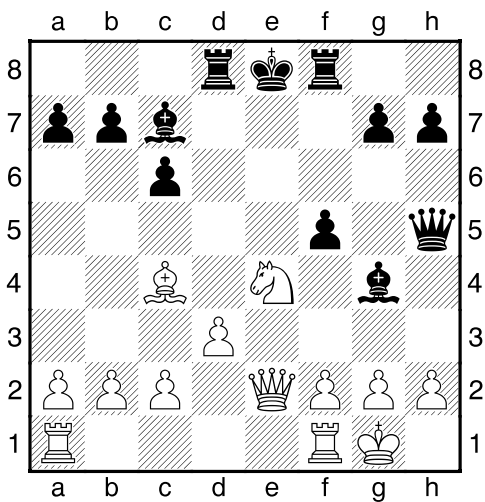
Ejercicio 39 ○



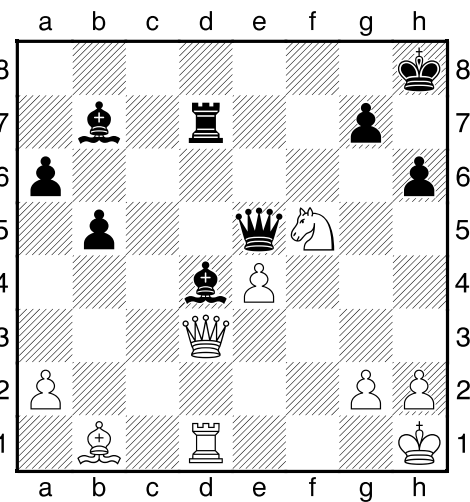
Ejercicio 40 ○



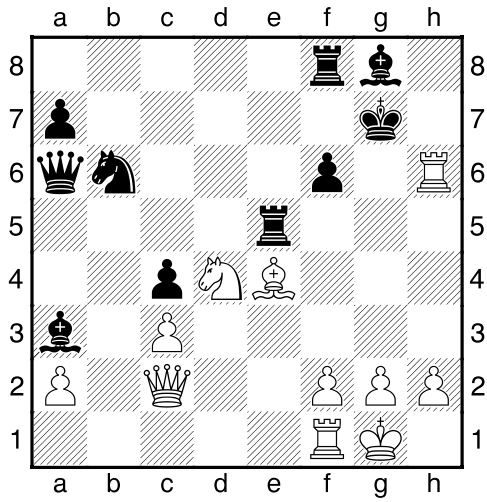
Ejercicio 41 ○



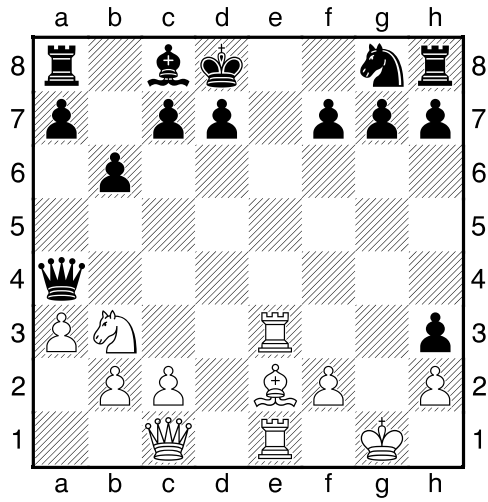
Ejercicio 42 ●



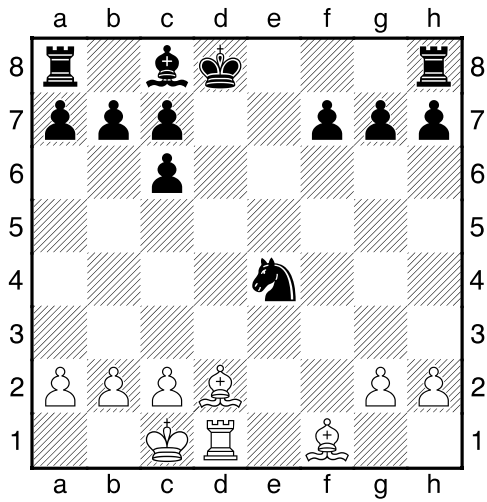
Ejercicio 43 ○



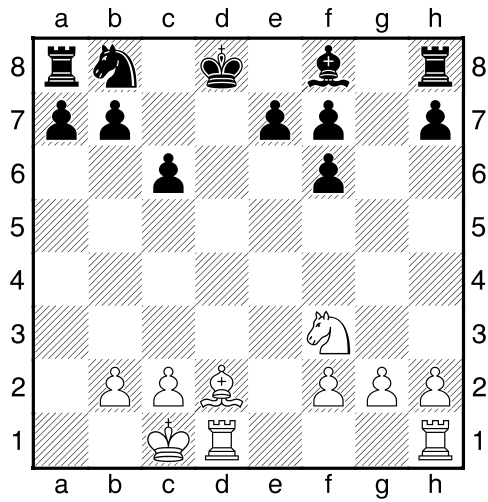
Ejercicio 44 ○



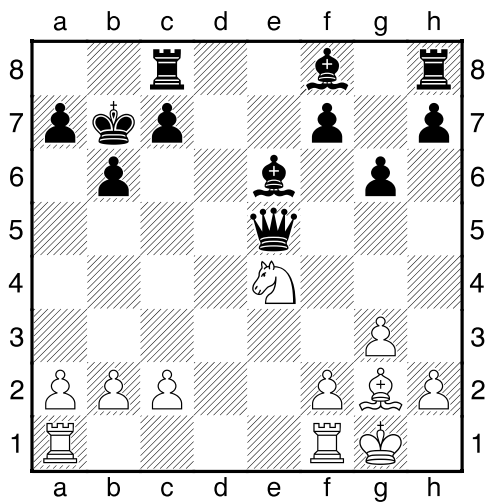
Ejercicio 45 ○



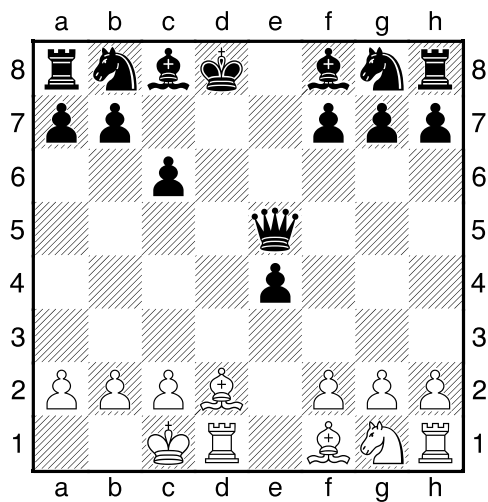
Ejercicio 46 ○



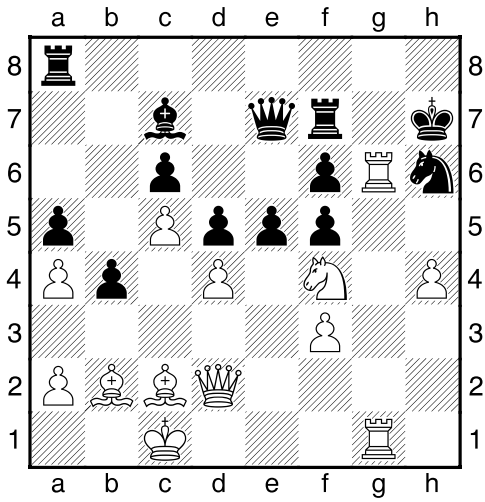
Ejercicio 47 ○



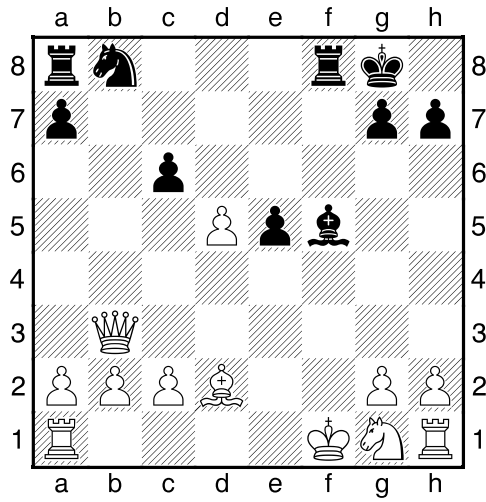
Ejercicio 48 ○



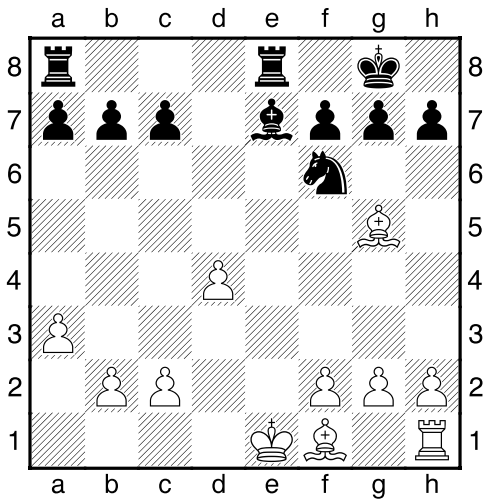
Ejercicio 49 ○



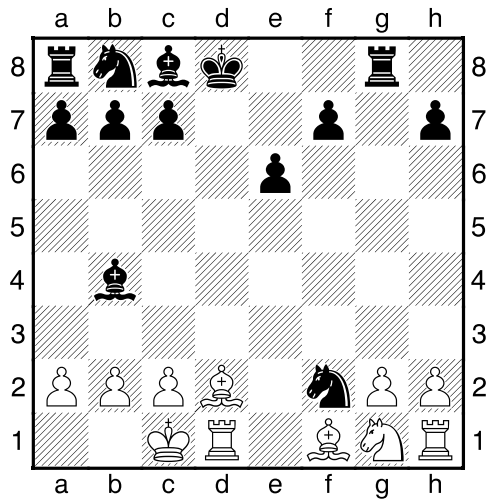
Ejercicio 50 ●



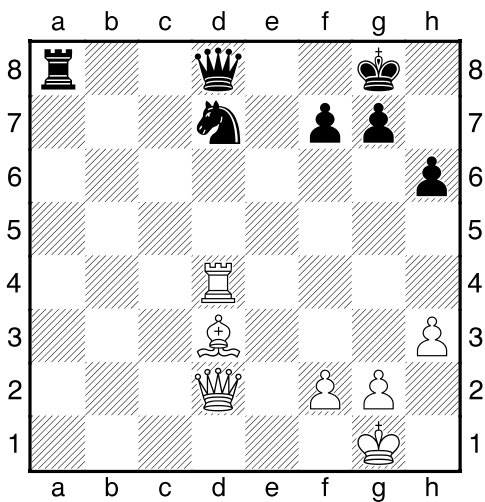
Ejercicio 51 ●



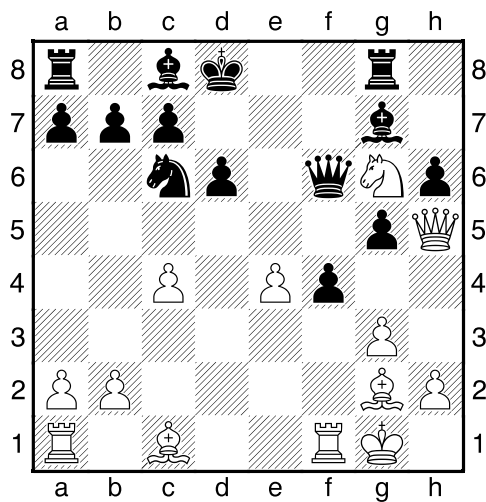
Ejercicio 52 ○



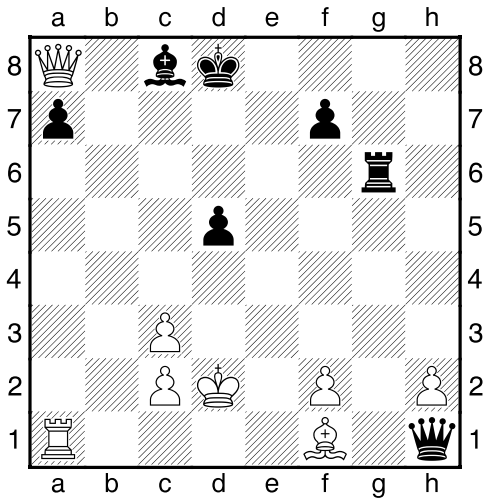
Ejercicio 53 ○



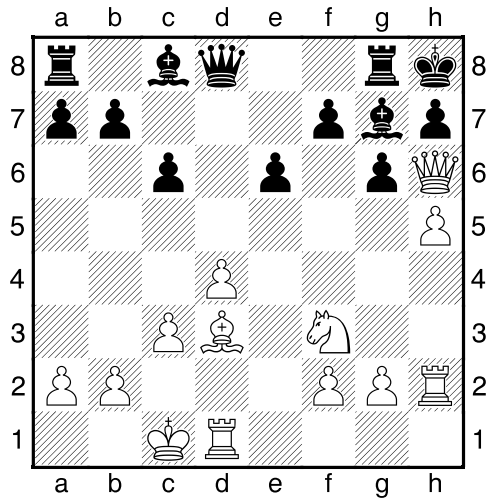
Ejercicio 54 ●



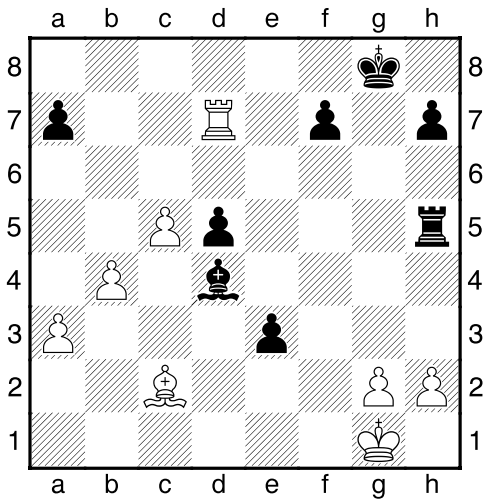
Ejercicio 55 ○



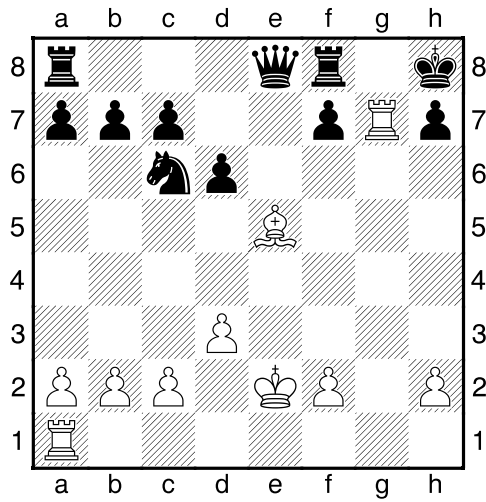
Ejercicio 56 ○



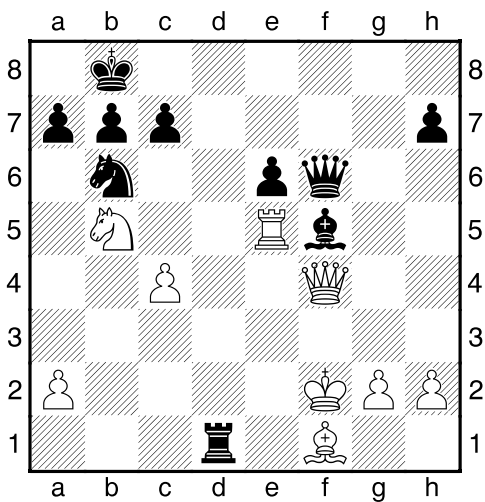
Ejercicio 57 ●



Ejercicio 58 ○



Ejercicio 59 ●



Ejercicio 60 ●

