

El reino de las piezas

Documento editorial generado desde posiciones, líneas y criterios de ajedrez. No contiene preferencias de presentación.

Revisión 44329d91940fcbb92cec206303f39c69ac0f9031f95459aa78ff9433865baab6

Índice del currículo

1. w1 - El reino de las piezas
 1. m01 - ¿Quién manda?
 2. m02 - El gran saltador
 3. m03 - La llave de la torre
 4. m04 - El sendero diagonal
 5. m05 - El salto mágico
 6. m05b - Los dos caminos de la dama
 7. m05c - Los pasitos del rey
 8. m06 - ¡Atrapa al intruso!
 9. m07 - Una casilla ocupada
 10. m07b - El peón sale con dos pasos
 11. m07c - El peón come de lado
 12. m07d - El paso escondido del peón
 13. m08 - Ahora tú, ahora yo
 14. m09 - Una pieza en peligro
 15. m10 - Escapa, caballito
 16. m11 - Ayuda a la torre
 17. m12 - El refugio del rey
 18. m13 - ¡Jaque!
 19. m14 - Tres piezas tapan el camino
 20. m15 - La primera aventura
2. w2 - Detectives del peligro
 1. m16 - ¿Quién ataca a la dama?
 2. m17 - La pieza sin ayuda
 3. m18 - Atrapa al atacante
 4. m19 - Apártate del peligro
 5. m20 - El premio más grande
 6. m21 - ¿Quién cuida la torre?
 7. m22 - Una captura que compensa
 8. m23 - El tenedor del caballo
 9. m24 - La dama mira dos caminos
 10. m25 - El caballo atrapado
 11. m26 - Protege al protector
 12. m27 - Recupera la pieza
 13. m28 - No regales la dama

14. m29 - El peón envenenado
15. m30 - La misión del detective
3. w3 - Guardianes del rey
 1. m31 - ¿Quién da jaque?
 2. m32 - Una salida segura
 3. m33 - El rey captura
 4. m34 - Levanta una muralla
 5. m35 - Dos formas de salvarse
 6. m36 - Jaque, pero no mate
 7. m37 - La dama cierra la puerta
 8. m38 - Mate en la esquina
 9. m39 - La escalera de las torres
10. m40 - El rey también ayuda
11. m41 - Corona con jaque
12. m42 - El refugio especial
13. m43 - Camino vigilado
14. m44 - No abras la puerta
15. m45 - La misión del castillo
4. w4 - La salida del castillo
 1. c03 - Dos peones plantan sus banderas
 2. c11 - Los peones no vuelven atrás
 3. c01 - Los caballos salen del establo
 4. c02 - Los alfiles cruzan el patio
 5. c04 - La dama espera su momento
 6. c10 - Una jugada, dos trabajos
 7. c08 - No despiertes a la misma pieza dos veces
 8. c05 - El rey se guarda con un salto corto
 9. c06 - El rey se guarda con un salto largo
 10. c09 - Los guardias del rey no se mueven
 11. c07 - Las torres se dan la mano
 12. c12 - Una salida completa y sin sustos
5. w5 - Los planes del reino
 1. c23 - Abre el camino
 2. c21 - Cuida a tu torre
 3. c16 - El ataque escondido
 4. c19 - El jaque escondido
 5. c18 - Dos torres, más fuerza
 6. c14 - Una jugada que mira a dos
 7. c15 - La pieza que no puede huir
 8. c17 - Detrás del rey hay premio
 9. c13 - La pieza sin vigilancia
 10. c24 - ¿Cuál te conviene más?
 11. c22 - Aparta al guardián
 12. c20 - Cambia cuando ganas
6. w6 - El final del cuento
 1. c25 - El peón que quiso ser dama
 2. c29 - El peón que corre solo
 3. c31 - ¿Llega mi rey a tiempo?
 4. c26 - El cuadrado mágico
 5. c30 - El rey se pone delante
 6. c28 - Frente a frente

7. c27 - El rey valiente
8. c32 - La torre empuja al peón
9. c61 - La torre le cierra el camino a su peón
10. c33 - La fila de los premios
11. c62 - Su rey no puede con los dos
12. c36 - Ganar sin regalar nada
13. c35 - Peón de más no siempre gana
14. c34 - El empate que te salva
7. w7 - Cómo se remata
 1. c49 - El rey del borde no escapa
 2. c58 - El mate del pasillo
 3. c50 - La torre le corta el paso
 4. c51 - Los dos reyes, frente a frente
 5. c54 - La dama salta como un caballo
 6. c55 - Tu rey viene a ayudar
 7. c56 - Cuidado con el ahogado
 8. c57 - La escalera de dos piezas
 9. c52 - El remate con torre, paso a paso
 10. c53 - Empujar al rey hasta el borde
 11. c59 - Rey y dama contra rey, del principio al final
 12. c60 - Rey y torre contra rey, del principio al final
8. w8 - Partidas de verdad
 1. c39 - El rey que se esconde
 2. c47 - Camino al final
 3. c45 - El rival agarrado
 4. c46 - Nada para el avaro
 5. c43 - El rival de los cambios
 6. c44 - Cambios y jaque mate
 7. c41 - El rival gritón
 8. c42 - Amenazas por todas partes
 9. c40 - Dos castillos
 10. c38 - El rival que saca a todos
 11. c37 - Una partida entera sin regalar nada
 12. c48 - La gran partida final

El reino de las piezas

m01 - ¿Quién manda?

Objetivo: Reconocer al rey, la pieza que siempre debemos cuidar.

Demostración

FEN inicial: 8/8/8/8/1Q6/8/4K3/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	wQ	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	wK	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: e2-e3

m01-x1

FEN inicial: 8/8/8/6R1/1Q6/8/4K3/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	wR	.
4	.	wQ	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	wK	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

Selecciona: e2.

Pistas

- ConceptualMira qué pieza tiene una cruz arriba.
- DirecciónBusca la pieza más importante del tablero.

Específica Toca el rey de e2.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m01-x2

FEN inicial: 8/8/6K1/4N3/8/2B5/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	wK	.	.
5	.	.	.	.	wN	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	wB	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

Selecciona: g6.

Pistas

Conceptual El rey lleva una cruz arriba.

Dirección Busca la pieza más importante del tablero.

Específica Toca el rey de la parte alta, junto al borde derecho.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m01-x3

FEN inicial: 8/1K6/8/8/3P4/8/5R2/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	wK	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	wP	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	wR	.	.	.

1
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

Selecciona: b7.

Pistas

Conceptual Solo el rey lleva una cruz en la cabeza.

Dirección Mira primero la pieza que está más cerca del borde alto.

Específica Toca el rey de la esquina alta izquierda.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

mo2 - El gran saltador

Objetivo: Reconocer al caballo, la única pieza que puede saltar sobre las demás.

Demostración

FEN inicial: 8/8/8/5P2/4N3/2B5/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	wP	.	.
4	.	.	.	.	wN	.	.	.
3	.	.	wB	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: e4-f6

m02-x1

FEN inicial: 8/8/8/5P2/4N3/2B5/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	wP	.	.
4	.	.	.	.	wN	.	.	.
3	.	.	wB	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

Selecciona: e4.

Pistas

Conceptual El caballo es la única pieza que puede saltar.

Dirección Busca la pieza con forma de caballito.

Específica Toca el caballo del centro del tablero.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m02-x2

FEN inicial: 8/8/6N1/8/1P6/8/3R4/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	wN	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	wP	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	wR	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

Selecciona: g6.

Pistas

Conceptual El caballo tiene una cabeza distinta a las demás piezas.

Dirección Busca el caballito cerca del borde alto.

Específica Toca el caballo que está arriba a la derecha.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m02-x3

FEN inicial: 8/4Q3/8/2N5/8/8/7B/8 w - - 0 1

A 10x10 grid of dots. The columns are indexed 1 to 10 from left to right, and the rows are indexed 1 to 10 from bottom to top. The labels are placed at the following coordinates (row, column):

- w_Q at (7, 4)
- w_N at (5, 3)
- w_B at (2, 10)

1
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

Selecciona: c5.

Pistas

Conceptual Solo el caballo puede saltar por encima de las demás piezas.

Dirección Busca la pieza que parece un caballito.

Específica Toca el caballo que está a la izquierda del centro.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m03 - La llave de la torre

Objetivo: Lleva la torre hasta la llave. Toca la torre y después la estrella.

Demostración

FEN inicial: 8/8/8/8/8/8/R7/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wR	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: a2-a1

m03-x1

FEN inicial: 8/8/8/8/8/8/R7/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wR	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

a2 → a6.

Pistas

Conceptual La torre camina en línea recta.

Dirección La torre camina en línea recta.

1
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

c7 → c3.

Pistas

Conceptual La torre camina en línea recta.

Dirección La torre baja en línea recta por su columna.

Específica La torre baja en línea recta por su columna.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

mo4 - El sendero diagonal

Objetivo: El alfil quiere llegar al arcoíris. Ayúdalo.

Demostración

FEN inicial: 8/8/8/8/8/2B5/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	wB	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: c3-a1

m04-x1

FEN inicial: 8/8/8/8/8/2B5/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	wB	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

c3 → f6.

Pistas

Conceptual El alfil camina en diagonal.

Dirección El alfil camina en diagonal.

Específica El alfil camina en diagonal.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m04-x2

FEN inicial: 8/8/8/8/8/5B2/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	wB	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

$$f_3 \rightarrow c_6.$$

Pistas

Conceptual El alfil camina en diagonal.

Dirección El alfil sube en diagonal, hacia la izquierda.

Específica El alfil sube en diagonal, hacia la izquierda.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m04-x3

FEN inicial: 8/8/2B5/8/8/8/8/8 w - - 0 1

A 10x10 dot grid. The columns are indexed 0 to 9 from left to right, and the rows are indexed 0 to 9 from bottom to top. The label 'WB' is located in the 6th row (index 6) and 4th column (index 4).

1
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

c6 → f3.

Pistas

Conceptual El alfil camina en diagonal.

Dirección El alfil baja en diagonal hacia la derecha, en el otro color de casillas.

Específica El alfil baja en diagonal hacia la derecha, en el otro color de casillas.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m05 - El salto mágico

Objetivo: El caballo puede saltar hasta la estrella. ¿Dónde debe ir?

Demostración

FEN inicial: 8/8/8/8/8/1P6/1NP5/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	wP	.	.	.	.	.	.
2	.	wN	wP	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: b2-d1

m05-x1

FEN inicial: 8/8/8/8/8/1P6/1NP5/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	wP	.	.	.	.	.	.
2	.	wN	wP	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

b2 → c4.

Pistas

Conceptual Dos casillas y una de lado.

Dirección Dos casillas y una de lado.

Específica Dos casillas y una de lado.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m05-x2

FEN inicial: 8/8/8/8/8/8/NP6/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.
2	wN	wP	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g

Solución o interacción esperada

$$a_2 \rightarrow c_3.$$

Pistas

Conceptual Dos casillas y una de lado.

Dirección Salta hacia el lado, dos casillas, y sube una más.

Específica Salta hacia el lado, dos casillas, y sube una más.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m05-x3

FEN inicial: 8/5PNP/6P1/8/8/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	WP	WN	WP
6	.	.	.	.	.	.	WP	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.

1
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

$g7 \rightarrow h5$.

Pistas

Conceptual Dos casillas y una de lado.

Dirección Salta hacia abajo aunque tenga amigas rodeándolo por varios lados.

Específica Salta hacia abajo aunque tenga amigas rodeándolo por varios lados.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m05b - Los dos caminos de la dama

Objetivo: La dama anda como una torre y como un alfil. Llévala a la estrella.

Demostración

FEN inicial: 8/8/8/8/8/8/3Q4/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	wQ	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: d2-c1

m05b-x1

FEN inicial: 8/8/8/8/8/8/3Q4/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	wQ	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

d2 → d6.

Pistas

Conceptual La dama sube recta, como una torre.

Dirección La dama sube recta, como una torre.

Específica La dama sube recta, como una torre.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m05b-x2

FEN inicial: 8/8/8/8/8/1Q6/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	w	Q	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

$$b_3 \rightarrow f_7.$$

Pistas

Conceptual La dama también camina en diagonal, como un alfil.

Dirección La dama también camina en diagonal, como un alfil.

Específica La dama también camina en diagonal, como un alfil.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

mo5b-x3

FEN inicial: 8/8/8/8/6Q1/8/8/8 w - - 0 1

8

7

6

5

4_Q

3

2

1
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

g4 → c4.

Pistas

Conceptual La dama se mueve de lado, en línea recta.

Dirección La dama se mueve de lado, en línea recta.

Específica La dama se mueve de lado, en línea recta.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m05c - Los pasitos del rey

Objetivo: El rey solo anda una casilla. Llévalo a la estrella.

Demostración

FEN inicial: 8/8/8/8/8/4K3/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	wK	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: e3-d2

m05c-x1

FEN inicial: 8/8/8/8/8/4K3/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	wK	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

e3 → e4.

Pistas

Conceptual El rey sube un paso, a la casilla de arriba.

Dirección El rey sube un paso, a la casilla de arriba.

Específica El rey sube un paso, a la casilla de arriba.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m05c-x2

FEN inicial: 8/8/8/2K5/8/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	wK	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

c5 → d6.

Pistas

Conceptual El rey da un pasito en diagonal.

Dirección El rey da un pasito en diagonal.

Específica El rey da un pasito en diagonal.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m05c-x3

FEN inicial: 8/8/8/8/6K1/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	wK	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

1
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

g4 → f4.

Pistas

Conceptual El rey da un pasito de lado.

Dirección El rey da un pasito de lado.

Específica El rey da un pasito de lado.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

mo6 - ¡Atrapa al intruso!

Objetivo: El peón negro ha entrado en nuestro camino. Captúralo con la torre.

Demostración

FEN inicial: 8/8/3p4/8/8/8/3R4/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	bP	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	wR	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: d2-d1

m06-x1

FEN inicial: 8/8/3p4/8/8/8/3R4/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	bP	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	wR	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

d2 → d6.

Pistas

Conceptual La torre puede llegar a la casilla del peón.

Dirección La torre puede llegar a la casilla del peón.

Específica La torre puede llegar a la casilla del peón.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m06-x2

FEN inicial: 8/8/5p2/8/8/2B5/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	bP	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	wB	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

c3 → f6.

Pistas

Conceptual La torre puede llegar a la casilla del peón.

Dirección El alfil captura en diagonal: sigue su línea hasta el intruso.

Específica El alfil captura en diagonal: sigue su línea hasta el intruso.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m06-x3

FEN inicial: 8/8/8/8/8/3p4/1N6/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	bP	.	.	.	.	.
2	.	wN	.	.	.	.	.	.	.

1
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

b2 → d3.

Pistas

Conceptual La torre puede llegar a la casilla del peón.

Dirección El caballo salta en forma de ele y atrapa al intruso.

Específica El caballo salta en forma de ele y atrapa al intruso.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

mo7 - Una casilla ocupada

Objetivo: Toca la casilla donde la torre no puede ponerse porque ya está una amiga.

Demostración

FEN inicial: 8/8/8/3P4/8/8/3R4/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	wP	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	wR	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: d2-d1

m07-x1

FEN inicial: 8/8/8/3P4/8/8/3R4/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	wP	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	wR	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

Selecciona: d5.

Pistas

Conceptual Dos piezas del mismo equipo no caben en la misma casilla.

Dirección Dos piezas del mismo equipo no caben en la misma casilla.

Específica Dos piezas del mismo equipo no caben en la misma casilla.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m07-x2

FEN inicial: 8/8/8/2P5/8/8/5B2/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	WP	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	WB	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

Selecciona: c5.

Pistas

Conceptual Dos piezas del mismo equipo no caben en la misma casilla.

Dirección Busca la casilla donde ya está tu propia pieza, en esa diagonal.

Específica Busca la casilla donde ya está tu propia pieza, en esa diagonal.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m07-x3

FEN inicial: 8/8/8/5P2/3N4/8/8/8 w - - 0 1

8
7
6
5 **wP** . .
4 . . . **wN**
3
2

1
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

Selecciona: f5.

Pistas

Conceptual Dos piezas del mismo equipo no caben en la misma casilla.

Dirección Busca la casilla donde ya está tu propia pieza. El caballo no cabe ahí.

Específica Busca la casilla donde ya está tu propia pieza. El caballo no cabe ahí.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m07b - El peón sale con dos pasos

Objetivo: Lleva el peón hasta la estrella. Puede llegar de una sola vez.

Demostración

FEN inicial: 8/8/8/8/8/8/3P4/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	wP	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: d2-d3

m07b-x1

FEN inicial: 8/8/8/8/8/8/3P4/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	wP	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

d2 → d4.

Pistas

Conceptual En su primer paso el peón puede avanzar dos casillas.

Dirección En su primer paso el peón puede avanzar dos casillas.

Específica En su primer paso el peón puede avanzar dos casillas.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m07b-x2

FEN inicial: 8/8/8/8/8/4P3/1P6/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	wP	.	.	.	.
2	.	wP	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

b2 → b4.

Pistas

Conceptual En su primer paso el peón puede avanzar dos casillas.

Dirección El peón que aún no ha salido es el que avanza dos casillas.

Específica El peón que aún no ha salido es el que avanza dos casillas.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m07b-x3

FEN inicial: 8/8/8/8/8/2P5/2P3P1/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	wP	.	.	.	.	.	.
2	.	.	wP	.	.	.	wP	.	.

1
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

$g^2 \rightarrow g^4$.

Pistas

Conceptual En su primer paso el peón puede avanzar dos casillas.

Dirección Un peón tiene el camino tapado. Mueve el que lo tiene libre.

Específica Un peón tiene el camino tapado. Mueve el que lo tiene libre.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m07c - El peón come de lado

Objetivo: El peón avanza recto, pero come en diagonal. Cómete un peón negro.

Demostración

FEN inicial: 8/8/8/5p2/4P3/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	bP	.	.
4	.	.	.	.	wP	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: e4-e5

m07c-x1

FEN inicial: 8/8/8/5p2/4P3/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	bP	.	.
4	.	.	.	.	wP	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

e4 → f5.

Pistas

Conceptual La casilla de delante no es la de comer. Come en diagonal.

Dirección La casilla de delante no es la de comer. Come en diagonal.

Específica La casilla de delante no es la de comer. Come en diagonal.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m07c-x2

FEN inicial: 8/8/8/2pp4/3P4/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	bP	bP	.	.	.	.	.
4	.	.	.	wP	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

d4 → c5.

Pistas

Conceptual La casilla de delante no es la de comer. Come en diagonal.

Dirección Al peón de delante no puedes comerlo. Cómete el de la diagonal.

Específica Al peón de delante no puedes comerlo. Cómete el de la diagonal.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m07c-x3

FEN inicial: 8/8/3p1p2/4P3/8/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	bP	.	bP	.	.	.
5	.	.	.	.	wP	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

1
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

e5 → d6 o f6.

Pistas

Conceptual La casilla de delante no es la de comer. Come en diagonal.

Dirección Tiene un peón negro a cada lado. Cómete el que quieras.

Específica Tiene un peón negro a cada lado. Cómete el que quieras.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

mo7d - El paso escondido del peón

Objetivo: El peón rival acaba de dar un salto doble. Cómelo al paso antes de que desaparezca la oportunidad.

Demostración

FEN inicial: 8/3p4/8/4P3/8/8/8/8 b - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	bP	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	wP	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: d7-d5 → e5-d6

mo7d-x1

FEN inicial: 8/8/8/3pP3/8/8/8/8 w - d6 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	bP	wP	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

e5 → d6.

Pistas

Conceptual El peón negro acaba de dar su salto doble. Solo ahora puedes comerlo al pasar.

Dirección Cómelo en diagonal, justo detrás de donde ha terminado.

Específica Lleva el peón de e5 a d6.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

mo7d-x2

FEN inicial: 8/8/8/1pP5/8/8/8/8 w - b6 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	bP	wP	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

c5 $\rightarrow$ b6.

Pistas

Conceptual La captura al paso se hace en diagonal, aunque el peón rival no esté en esa casilla.

Dirección El peón blanco está junto al negro que acaba de saltar dos casillas.

Específica Lleva el peón de c5 a b6.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

mo7d-x3

FEN inicial: 8/8/8/4pP2/8/8/8/8 w - e6 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	bP	wP	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.

2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

f5 → e6.

Pistas

Conceptual Este truco solo vale justo después del salto doble.

Dirección El peón negro acaba de llegar a e5 y dejó una casilla de paso.

Específica Lleva el peón de f5 a e6.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

mo8 - Ahora tú, ahora yo

Objetivo: Mueve el peón blanco a la flor. Después juega el equipo negro. Luego te toca a ti.

Demostración

FEN inicial: 8/7p/8/8/8/PP6/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	bP	
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	wP	wP	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: a3-a4

mo8-x1

FEN inicial: 8/7p/8/8/8/PP6/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	bP	
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	wP	wP	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

a3-a4 → respuesta h7-h6 → b3-b4

Pistas

Conceptual Primero el peón que está más a la izquierda.

Dirección Primero el peón que está más a la izquierda.

Específica Primero el peón que está más a la izquierda.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m08-x2

FEN inicial: 8/6p1/8/8/8/8/8/1N3B2 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	bP	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	wN	.	.	.	wB	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

b1-c3 → respuesta g7-g6 → f1-d3

Pistas

Conceptual Primero el peón que está más a la izquierda.

Dirección Primero el caballo que está más a la izquierda; el alfil esperará su turno.

Específica Primero el caballo que está más a la izquierda; el alfil esperará su turno.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m08-x3

FEN inicial: 8/2p5/8/8/8/8/R4N2/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	bP	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wR	.	.	.	.	wN	.	.	.

1
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

a2-a3 → respuesta c7-c6 → f2-h3

Pistas

Conceptual Primero el peón que está más a la izquierda.

Dirección Mueve primero la torre. Es la que está más a la izquierda.

Específica Mueve primero la torre. Es la que está más a la izquierda.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

mo9 - Una pieza en peligro

Objetivo: Una pieza blanca puede ser capturada por el alfil negro. Tócala.

Demostración

FEN inicial: 8/7b/8/8/4R3/8/1N6/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	bB	
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	wR	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	wN	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: e4-e1

m09-x1

FEN inicial: 8/7b/8/8/4R3/8/1N6/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	bB	
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	wR	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	wN	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

Selecciona: e4.

Pistas

Conceptual Sigue la diagonal del alfil negro.

Dirección Sigue la diagonal del alfil negro.

Específica Sigue la diagonal del alfil negro.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m09-x2

FEN inicial: 8/8/4B3/8/8/7b/R7/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	wB	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	bB	.
2	wR	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

Selecciona: e6.

Pistas

Conceptual Sigue la diagonal del alfil negro.

Dirección Sigue la diagonal del alfil negro, desde la otra esquina del tablero.

Específica Sigue la diagonal del alfil negro, desde la otra esquina del tablero.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m09-x3

FEN inicial: 8/8/2Q5/8/b7/8/5P2/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	wQ	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	bB	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	wP	.	.	.

1
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

Selecciona: c6.

Pistas

Conceptual Sigue la diagonal del alfil negro.

Dirección El alfil negro ataca en diagonal desde el otro lado; busca la pieza en su camino.

Específica El alfil negro ataca en diagonal desde el otro lado; busca la pieza en su camino.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m10 - Escapa, caballito

Objetivo: El caballo está en peligro. Llévalo a la nube segura.

Demostración

FEN inicial: 4r3/8/8/8/4N3/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	bR	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	wN	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: e4-d2

m10-x1

FEN inicial: 4r3/8/8/8/4N3/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	bR	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	wN	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

e4 → c5.

Pistas

Conceptual Busca la nube que no está en la línea de la torre negra.

Dirección Busca la nube que no está en la línea de la torre negra.

Específica Busca la nube que no está en la línea de la torre negra.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m10-x2

FEN inicial: 8/8/1r4N1/8/8/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	bR	.	.	.	.	wN	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

$$g_6 \rightarrow e_5.$$

Pistas

Conceptual Busca la nube que no está en la línea de la torre negra.

Dirección La torre negra viene por su fila; salta con el caballo fuera de esa fila.

Específica La torre negra viene por su fila; salta con el caballo fuera de esa fila.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m10-x3

FEN inicial: 8/8/8/3N4/8/8/b7/8 w - - 0 1

8
7
6
5 . . **wN**
4
3
2 **bB**

1
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

d5 → c3.

Pistas

Conceptual Busca la nube que no está en la línea de la torre negra.

Dirección El alfil negro ataca en diagonal; salta con el caballo fuera de esa diagonal.

Específica El alfil negro ataca en diagonal; salta con el caballo fuera de esa diagonal.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m11 - Ayuda a la torre

Objetivo: ¡La torre negra ataca a tu torre! Mueve el alfil para protegerla.

Demostración

FEN inicial: k4r2/8/8/5R2/2B5/8/8/7K w - - 0 1

8	bK	.	.	.	.	bR	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	wR	.	.
4	.	.	wB	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	wK
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: c4-d3

m11-x1

FEN inicial: k4r2/8/8/5R2/2B5/8/8/7K w - - 0 1

8	bK	.	.	.	.	bR	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	wR	.	.
4	.	.	wB	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	wK
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

c4 → d3 o e6.

Pistas

Conceptual Si la torre negra se come tu torre, tú te comes la suya.

Dirección Coloca el alfil donde su diagonal llegue hasta la torre.

Específica El alfil protege la torre desde d3 y también desde e6.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m11-x2

FEN inicial: K7/8/4R3/7B/8/8/4r3/7k w - - 0 1

8	wK	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	wR	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	wB
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	bR	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	bK
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

$$h_5 \rightarrow f_7 \text{ o } g_4.$$

Pistas

Conceptual Si la torre negra se come tu torre, tú te comes la suya.

Dirección Coloca el alfil donde su diagonal llegue hasta la torre.

Específica El alfil protege la torre desde f7 y también desde g4.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m11-x3

FEN inicial: 7K/8/3R4/8/7B/8/8/k2r4 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	wK
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	wR	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	wB
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.

1 bK . . bR
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

h4 → e7 o g3.

Pistas

Conceptual Si la torre negra se come tu torre, tú te comes la suya.

Dirección Coloca el alfil donde su diagonal llegue hasta la torre.

Específica El alfil protege la torre desde e7 y también desde g3.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m12 - El refugio del rey

Objetivo: El rey está en peligro. Llévalo a la única casilla segura.

Demostración

FEN inicial: 3rr3/8/8/1b5b/8/8/4K3/8 w - - 0 1

8	.	.	.	bR	bR	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	bB	.	.	.	.	.	bB
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	wK	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: e2-d1

m12-x1

FEN inicial: 3rr3/8/8/1b5b/8/8/4K3/8 w - - 0 1

8	.	.	.	bR	bR	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	bB	.	.	.	.	.	bB
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	wK	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

e2 → f2.

Pistas

Conceptual Las casillas con rayos están vigiladas.

Dirección Las casillas con rayos están vigiladas.

Específica Las casillas con rayos están vigiladas.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m12-x2

FEN inicial: 8/2n5/8/8/4K3/8/1b1b4/4n3 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	bN	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	wK	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	bB	.	bB	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	bN	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

e4 → f5.

Pistas

Conceptual Las casillas con rayos están vigiladas.

Dirección Busca la única casilla vecina que ningún rival vigila: está en diagonal.

Específica Busca la única casilla vecina que ningún rival vigila: está en diagonal.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m12-x3

FEN inicial: 8/8/8/8/3K4/8/1n3b2/2r1r3 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	wK	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	bN	.	.	.	bB	.	.	.

1 . . bR . bR . . .
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

d4 → d5.

Pistas

Conceptual Las casillas con rayos están vigiladas.

Dirección Busca la única casilla vecina libre de peligro: está justo arriba.

Específica Busca la única casilla vecina libre de peligro: está justo arriba.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m13 - ¡Jaque!

Objetivo: Mueve la torre para atacar al rey negro. Eso se llama jaque.

Demostración

FEN inicial: 8/8/7k/8/8/8/R7/4K3 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	bK	
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wR	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: e1-d1

m13-x1

FEN inicial: 8/8/7k/8/8/8/R7/4K3 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	bK	
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wR	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

a2 → a6 o h2.

Pistas

Conceptual Pon la torre en la misma fila o en la misma columna que el rey.

Dirección Pon la torre en la misma fila o en la misma columna que el rey.

Específica Vale por la fila del rey y también por su columna.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m13-x2

FEN inicial: 4k3/8/8/R7/8/8/8/7K w - - 0 1

8	.	.	.	.	bK	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	wR	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	wK
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

$$a_5 \rightarrow e_5 \text{ o } a_8.$$

Pistas

Conceptual Pon la torre en la misma fila o en la misma columna que el rey.

Dirección Lleva la torre de lado hasta la columna del rey negro, o arriba hasta su fila.

Específica Vale e5, por su columna, y también a8, por su fila.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m13-x3

FEN inicial: 7K/8/2k5/8/8/6R1/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	wK
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	bK	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	wR	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.

1
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

g3 → c3 o g6.

Pistas

Conceptual Pon la torre en la misma fila o en la misma columna que el rey.

Dirección Lleva la torre por su fila hasta la columna del rey negro, o sube por su columna hasta la fila del rey.

Específica Vale c3, por su columna, y también g6, por su fila.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m14 - Tres piezas tapan el camino

Objetivo: La torre negra da jaque. Mueve el alfil para tapan el camino.

Demostración

FEN inicial: 4r3/8/8/8/8/5P2/2B5/4K3 w - - 0 1

8	.	.	.	.	bR	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	wP	.	.
2	.	.	wB	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: e1-d1

m14-x1

FEN inicial: 4r3/8/8/8/8/5P2/2B5/4K3 w - - 0 1

8	.	.	.	.	bR	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	wP	.	.
2	.	.	wB	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

c2 → e4.

Pistas

Conceptual Coloca una pieza entre la torre negra y tu rey.

Dirección Coloca una pieza entre la torre negra y tu rey.

Específica Coloca una pieza entre la torre negra y tu rey.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m14-x2

FEN inicial: 3r4/8/8/8/8/2P2N2/8/3K4 w - - 0 1

8	.	.	.	bR	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	wP	.	.	wN	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	wK	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

$$f_3 \rightarrow d_4.$$

Pistas

Conceptual Coloca una pieza entre la torre negra y tu rey.

Dirección El caballo salta por encima de todo. Ponlo en el camino de la torre negra.

Específica El caballo salta por encima de todo. Ponlo en el camino de la torre negra.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m14-x3

FEN inicial: 5r2/8/8/8/2R5/6P1/8/5K2 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	bR	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	wR	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	wP	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.

1 wK . .
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

c4 → f4.

Pistas

Conceptual Coloca una pieza entre la torre negra y tu rey.

Dirección Mueve la torre por su fila para tapar el camino de la torre negra, delante de tu rey.

Específica Mueve la torre por su fila para tapar el camino de la torre negra, delante de tu rey.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m15 - La primera aventura

Objetivo: Última misión: mueve una vez, espera al rival y después captura la bandera.

Demostración

FEN inicial: 8/6p1/8/8/8/4P3/5B2/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	bP	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	wP	.	.	.
2	.	.	.	.	.	wB	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: e3-e4

m15-x1

FEN inicial: 8/6p1/8/8/8/4P3/5B2/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	bP	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	wP	.	.	.
2	.	.	.	.	.	wB	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

e3-e4 → respuesta g7-g6 → f2-b6

Pistas

Conceptual Primero abre el camino con el peón. Después jugará el rival.

Dirección Primero abre el camino con el peón. Después jugará el rival.

Específica Primero abre el camino con el peón. Después jugará el rival.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m15-x2

FEN inicial: 8/5p2/8/8/8/3P4/2B5/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	bP	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	wP	.	.	.	.
2	.	.	wB	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

d3-d4 → respuesta f7-f6 → c2-f5

Pistas

Conceptual Primero abre el camino con el peón. Después jugará el rival.

Dirección Abre camino con el peón para que el alfil pueda avanzar en diagonal hasta la bandera.

Específica Abre camino con el peón para que el alfil pueda avanzar en diagonal hasta la bandera.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m15-x3

FEN inicial: 8/7p/8/8/8/2P5/8/B7 w - - 0 1

8
 7 **bP**
 6
 5
 4
 3 . **wP**
 2

1 wB
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

c3-c4 → respuesta h7-h6 → a1-e5

Pistas

Conceptual Primero abre el camino con el peón. Después jugará el rival.

Dirección El peón tapa la diagonal del alfil. Muévelo y déjala libre.

Específica El peón tapa la diagonal del alfil. Muévelo y déjala libre.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

Detectives del peligro

m16 - ¿Quién ataca a la dama?

Objetivo: La dama blanca está amenazada. Toca la pieza negra que la ataca.

Demostración

FEN inicial: r6b/8/1n6/8/3Q4/8/8/8 w - - 0 1

8	bR	.	.	.	.	.	.	bB
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	bN	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	wQ	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: d4-a1

m16-x1

FEN inicial: r6b/8/1n6/8/3Q4/8/8/8 w - - 0 1

8	bR	.	.	.	.	.	.	bB
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	bN	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	wQ	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

Selecciona: h8.

Pistas

Conceptual Sigue la diagonal que llega hasta la dama.

Dirección Sigue la diagonal que llega hasta la dama.

Específica Sigue la diagonal que llega hasta la dama.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m16-x2

FEN inicial: 8/1n6/8/4Q3/b7/8/8/4r3 w - - 0 1

```

 8 . . . . . . . .
 7 . bN . . . . .
 6 . . . . . . .
 5 . . . . wQ . .
 4 bB . . . . .
 3 . . . . . .
 2 . . . . . .
 1 . . . . bR . .
   a b c d e f g h

```

Solución o interacción esperada

Selecciona: e1.

Pistas

Conceptual Sigue la columna que sube hasta la dama.

Dirección Sigue la columna que sube hasta la dama.

Específica Sigue la columna que sube hasta la dama.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m16-x3

FEN inicial: 8/8/b3n3/6Q1/8/8/r7/8 w - - 0 1

```

8 . . . . . . . .
7 . . . . . . . .
6 bB . . . bN . . .
5 . . . . . wQ .
4 . . . . . . . .
3 . . . . . . . .
2 bR . . . . . . .

```

1
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

Selecciona: e6.

Pistas

Conceptual El caballo negro llega saltando en forma de ele hasta la dama.

Dirección El caballo negro llega saltando en forma de ele hasta la dama.

Específica El caballo negro llega saltando en forma de ele hasta la dama.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m17 - La pieza sin ayuda

Objetivo: Una pieza blanca está atacada y nadie la protege. Tócala.

Demostración

FEN inicial: 8/8/5n2/8/4R3/2B5/1P6/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	bN	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	wR	.	.	.	.
3	.	.	wB	.	.	.	.	.	.
2	.	wP	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: b2-b3

m17-x1

FEN inicial: 8/8/5n2/8/4R3/2B5/1P6/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	bN	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	wR	.	.	.	.
3	.	.	wB	.	.	.	.	.	.
2	.	wP	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

Selecciona: e4.

Pistas

Conceptual El caballo negro ataca en forma de ele. Mira la torre.

Dirección El caballo negro ataca en forma de ele. Mira la torre.

1
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

Selecciona: g5.

Pistas

Conceptual La torre negra baja por la columna hasta el alfil. Nadie lo protege.

Dirección La torre negra baja por la columna hasta el alfil. Nadie lo protege.

Específica La torre negra baja por la columna hasta el alfil. Nadie lo protege.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m18 - Atrapa al atacante

Objetivo: El caballo negro amenaza a nuestro equipo. Captúralo con el alfil.

Demostración

FEN inicial: 8/7n/5R2/8/8/8/2B5/6K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	bN	.
6	.	.	.	.	.	wR	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	wB	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	wK	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: g1-f1

m18-x1

FEN inicial: 8/7n/5R2/8/8/8/2B5/6K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	bN	.
6	.	.	.	.	.	wR	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	wB	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	wK	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

c2 → h7.

Pistas

Conceptual Sigue la diagonal que une al alfil con el caballo.

Dirección Sigue la diagonal que une al alfil con el caballo.

Específica Sigue la diagonal que une al alfil con el caballo.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m18-x2

FEN inicial: b7/8/8/8/R7/8/8/7K w - - 0 1

8	bB	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	wR	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	wK
		a	b	c	d	e	f	g

Solución o interacción esperada

$$a_4 \rightarrow a_8.$$

Pistas

Conceptual Sigue la columna hasta el alfil y captúralo.

Dirección Sigue la columna hasta el alfil y captúralo.

Específica Sigue la columna hasta el alfil y captúralo.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m18-x3

FEN inicial: 8/8/2r5/8/3N4/8/8/2B4K w - - 0 1

8
7
6 . . **bR**
5
4 . . . **wN**
3
2

1 . . wB wK
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

d4 → c6.

Pistas

Conceptual El caballo salta en forma de ele hasta la torre. Captúrala.

Dirección El caballo salta en forma de ele hasta la torre. Captúrala.

Específica El caballo salta en forma de ele hasta la torre. Captúrala.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m19 - Apártate del peligro

Objetivo: Una pieza tuya está en peligro. Llévala a la nube, donde el rival no puede alcanzarla.

Demostración

FEN inicial: 3r4/8/8/8/3Q4/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	bR	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	wQ	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: d4-a1

m19-x1

FEN inicial: 3r4/8/8/8/3Q4/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	bR	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	wQ	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

d4 → b4.

Pistas

Conceptual Mira la línea del atacante y saca tu pieza de esa línea, hasta la nube.

Dirección Mira la línea del atacante y saca tu pieza de esa línea, hasta la nube.

Específica Mira la línea del atacante y saca tu pieza de esa línea, hasta la nube.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m19-x2

FEN inicial: 8/7b/8/8/4R3/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	bB
6	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	wR	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g h

Solución o interacción esperada

$$e_4 \rightarrow c_4.$$

Pistas

Conceptual El alfil negro llega en diagonal. Mueve la torre de lado, hasta la nube.

Dirección El alfil negro llega en diagonal. Mueve la torre de lado, hasta la nube.

Específica El alfil negro llega en diagonal. Mueve la torre de lado, hasta la nube.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m19-x3

FEN inicial: 5r2/8/8/8/5B2/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	bR	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	wB	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.

1
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

f4 → d6.

Pistas

Conceptual La torre negra baja por su columna. Sube el alfil en diagonal hasta la nube.

Dirección La torre negra baja por su columna. Sube el alfil en diagonal hasta la nube.

Específica La torre negra baja por su columna. Sube el alfil en diagonal hasta la nube.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m20 - El premio más grande

Objetivo: El caballo puede capturar dos piezas. Toca la más valiosa.

Demostración

FEN inicial: 8/5p2/2q5/4N3/8/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	bP	.	.	
6	.	.	bQ	.	.	.	.	.	
5	.	.	.	.	wN	.	.	.	
4	.	.	.	.	.	.	.	.	
3	.	.	.	.	.	.	.	.	
2	.	.	.	.	.	.	.	.	
1	.	.	.	.	.	.	.	.	
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: e5-d3

m20-x1

FEN inicial: 8/5p2/2q5/4N3/8/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	bP	.	.
6	.	.	bQ	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	wN	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

Selecciona: c6.

Pistas

Conceptual La dama vale mucho más que un peón.

Dirección La dama vale mucho más que un peón.

Específica La dama vale mucho más que un peón.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m20-x2

FEN inicial: 3q4/8/8/8/p2R4/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	bQ	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	bP	.	.	wR	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

Selecciona: d8.

Pistas

Conceptual La dama vale mucho más que un peón.

Dirección La dama vale mucho más que un peón.

Específica La dama vale mucho más que un peón.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m20-x3

FEN inicial: 8/6b1/8/8/3B4/8/8/r7 w - - 0 1

8
7 **bB** .
6
5
4 . . . **wB**
3
2

1 bR
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

Selecciona: a1.

Pistas

Conceptual La torre vale más que el alfil.

Dirección La torre vale más que el alfil.

Específica La torre vale más que el alfil.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m21 - ¿Quién cuida la torre?

Objetivo: La torre blanca no está sola. Toca la pieza que la protege.

Demostración

FEN inicial: 8/8/8/5R2/8/1N6/2B5/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	wR	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	wN	.	.	.	.	.	.
2	.	.	wB	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: c2-b1

m21-x1

FEN inicial: 8/8/8/5R2/8/1N6/2B5/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	wR	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	wN	.	.	.	.	.	.
2	.	.	wB	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

Selecciona: c2.

Pistas

Conceptual Busca el alfil que llega hasta la torre.

Dirección Busca el alfil que llega hasta la torre.

Específica Busca el alfil que llega hasta la torre.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m21-x2

FEN inicial: 8/8/B7/3R4/8/8/8/3R4 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	wB	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	wR	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	wR	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

Selecciona: d1, d5.

Pistas

Conceptual Dos torres en la misma columna se cuidan la una a la otra.

Dirección Busca la torre que protege desde abajo, por la misma columna.

Específica Las dos torres se protegen entre ellas: toca cualquiera de las dos.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m21-x3

FEN inicial: 8/8/8/3N4/5R2/8/8/R7 w - - 0 1

A 10x10 grid of dots. The columns are indexed 1 to 10 from left to right, and the rows are indexed 1 to 10 from bottom to top. The label w_N is placed at the intersection of column 4 and row 5. The label w_R is placed at the intersection of column 6 and row 4.

1 wR
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

Selecciona: d5.

Pistas

Conceptual El caballo salta y protege a la torre.

Dirección El caballo salta y protege a la torre.

Específica El caballo salta y protege a la torre.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m22 - Una captura que compensa

Objetivo: Captura la torre con el alfil.

Demostración

FEN inicial: 8/5r2/8/1p6/2B5/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	bR	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	bP	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	wB	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: c4-f1

m22-x1

FEN inicial: 8/5r2/8/1p6/2B5/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	bR	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	bP	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	wB	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

c4 → f7.

Pistas

Conceptual La torre vale más que el peón.

Dirección La torre vale más que el peón.

Específica La torre vale más que el peón.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m22-x2

FEN inicial: 3b4/8/8/8/p2R4/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	bB	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	bP	.	.	wR	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

$$d_4 \rightarrow d_8.$$

Pistas

Conceptual El alfil vale más que el peón.

Dirección El alfil vale más que el peón.

Específica El alfil vale más que el peón.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m22-x3

FEN inicial: 8/3r4/8/4N3/2b5/8/8/8 w - - 0 1

8
7 . . . **bR** . . .
6
5 **wN** . . .
4 . . **bB**
3
2

1
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

e5 → d7.

Pistas

Conceptual La torre vale más que el alfil.

Dirección La torre vale más que el alfil.

Específica La torre vale más que el alfil.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m23 - El tenedor del caballo

Objetivo: Mueve el caballo para atacar al rey y a la torre al mismo tiempo.

Demostración

FEN inicial: 1k1r4/8/8/4N3/8/8/8/8 w - - 0 1

8	.	bK	.	bR	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	wN	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: e5-d3

m23-x1

FEN inicial: 1k1r4/8/8/4N3/8/8/8/8 w - - 0 1

8	.	bK	.	bR	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	wN	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

e5 → c6.

Pistas

Conceptual Busca la estrella: desde allí el caballo ataca al rey y a la torre.

Dirección Busca la estrella: desde allí el caballo ataca al rey y a la torre.

Específica Busca la estrella: desde allí el caballo ataca al rey y a la torre.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m23-x2

FEN inicial: 4r3/1k6/8/8/4N3/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	bR	.	.	.
7	.	bK	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	wN	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

e4 → d6.

Pistas

Conceptual Busca la estrella: desde allí el caballo ataca al rey y a la torre.

Dirección Busca la estrella: desde allí el caballo ataca al rey y a la torre.

Específica Busca la estrella: desde allí el caballo ataca al rey y a la torre.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m23-x3

FEN inicial: 8/8/k7/8/8/3N4/2r5/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	bK	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	wN	.	.	.	.
2	.	.	bR	.	.	.	.	.

1
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

d3 → b4.

Pistas

Conceptual Busca la estrella: desde allí el caballo ataca al rey y a la torre.

Dirección Busca la estrella: desde allí el caballo ataca al rey y a la torre.

Específica Busca la estrella: desde allí el caballo ataca al rey y a la torre.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m24 - La dama mira dos caminos

Objetivo: Coloca la dama para dar jaque y atacar la torre a la vez.

Demostración

FEN inicial: 4k3/8/8/8/8/7Q/r7/7K w - - 0 1

8	.	.	.	.	bK	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	wQ	.
2	bR	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	wK	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: h1-g1

m24-x1

FEN inicial: 4k3/8/8/8/8/7Q/r7/7K w - - 0 1

8	.	.	.	.	bK	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	wQ	.
2	bR	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	wK	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

h3 → e6.

Pistas

Conceptual Busca la estrella: desde allí la dama mira al rey y a la torre.

Dirección Busca la estrella: desde allí la dama mira al rey y a la torre.

Específica Busca la estrella: desde allí la dama mira al rey y a la torre.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m24-x2

FEN inicial: 3k4/5Q2/8/n7/8/8/8/7K w - - 0 1

8	.	.	.	bK	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	wQ	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	bN	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	wK
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

f7 → d5.

Pistas

Conceptual Busca la estrella: desde allí la dama mira al rey y al caballo.

Dirección Busca la estrella: desde allí la dama mira al rey y al caballo.

Específica Busca la estrella: desde allí la dama mira al rey y al caballo.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m24-x3

FEN inicial: 7k/8/8/8/8/8/6Q1/4b3/7K w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	wQ	.
2	.	.	.	.	bB	.	.	.

1 wK
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

g3 → e5 o h2.

Pistas

Conceptual Busca la estrella: desde allí la dama mira al rey y al alfil.

Dirección Busca la estrella: desde allí la dama mira al rey y al alfil.

Específica Busca la estrella: desde allí la dama mira al rey y al alfil.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m25 - El caballo atrapado

Objetivo: El alfil apunta al rey. Toca la pieza negra que no puede apartarse.

Demostración

FEN inicial: 4k3/8/2n5/1B6/8/8/8/6K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	bK	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	bN	.	.	.	.	.	.
5	.	wB	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	wK	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: g1-f1

m25-x1

FEN inicial: 4k3/8/2n5/1B6/8/8/8/6K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	bK	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	bN	.	.	.	.	.	.
5	.	wB	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	wK	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

Selecciona: c6.

Pistas

Conceptual Si el caballo se mueve, el alfil atacará al rey.

Dirección Si el caballo se mueve, el alfil atacará al rey.

Específica Si el caballo se mueve, el alfil atacará al rey.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m25-x2

FEN inicial: k7/8/8/n7/8/8/R6K w - - 0 1

8	bK	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	bN	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	wR	.	.	.	.	.	.	wK
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

Selecciona: a5.

Pistas

Conceptual Si el caballo se mueve, la torre atacará al rey.

Dirección Si el caballo se mueve, la torre atacará al rey.

Específica Si el caballo se mueve, la torre atacará al rey.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m25-x3

FEN inicial: 8/8/8/8/Q3n2k/8/8/1K6 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	wQ	.	.	.	bN	.	.	bK
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.

1 . wK
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

Selecciona: e4.

Pistas

Conceptual Si el caballo se mueve, la dama atacará al rey.

Dirección Si el caballo se mueve, la dama atacará al rey.

Específica Si el caballo se mueve, la dama atacará al rey.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m26 - Protege al protector

Objetivo: El caballo negro ataca al alfil. Mueve el peón para protegerlo.

Demostración

FEN inicial: 8/8/8/5n2/7B/8/6P1/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	bN	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	wB	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	wP	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: g2-g3

m26-x1

FEN inicial: 8/8/8/5n2/7B/8/6P1/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	bN	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	wB	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	wP	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

g2 → g3.

Pistas

Conceptual Pon el peón junto al escudo para proteger al alfil.

Dirección Pon el peón junto al escudo para proteger al alfil.

Específica Pon el peón junto al escudo para proteger al alfil.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m26-x2

FEN inicial: 6b1/8/8/3R4/8/8/2P5/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bB	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	wR	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	wP	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

c2 → c4.

Pistas

Conceptual Mueve el peón dos casillas hasta el escudo para proteger a la torre.

Dirección Mueve el peón dos casillas hasta el escudo para proteger a la torre.

Específica Mueve el peón dos casillas hasta el escudo para proteger a la torre.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m26-x3

FEN inicial: 3r4/8/8/8/3N4/8/4P3/8 w - - 0 1

8	.	.	.	bR	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	wN	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	wP	.	.	.	.

1
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

$e2 \rightarrow e3$.

Pistas

Conceptual Mueve el peón hasta el escudo para proteger al caballo.

Dirección Mueve el peón hasta el escudo para proteger al caballo.

Específica Mueve el peón hasta el escudo para proteger al caballo.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m27 - Recupera la pieza

Objetivo: El rival va a comerse una pieza tuya. Cuando lo haga, recupérala.

Demostración

FEN inicial: 8/8/5n2/7B/8/8/8/3Q4 b - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	bN	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	wB	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	wQ	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: f6-h5

m27-x1

FEN inicial: 8/8/5n2/7B/8/8/8/3Q4 b - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	bN	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	wB	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	wQ	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

respuesta f6-h5 → d1-h5

Pistas

Conceptual Cuando el rival capture, usa la dama para recuperar el caballo.

Dirección Cuando el rival capture, usa la dama para recuperar el caballo.

Específica Cuando el rival capture, usa la dama para recuperar el caballo.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m27-x2

FEN inicial: 8/8/8/3N4/8/8/b7/3R4 b - - 0 1

8	.	.	.	.	.	f	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	wN	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	bB	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	wR	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

respuesta a2-d5 $\rightarrow$ d1-d5

Pistas

Conceptual Cuando el rival capture, usa la torre para recuperar el alfil.

Dirección Cuando el rival capture, usa la torre para recuperar el alfil.

Específica Cuando el rival capture, usa la torre para recuperar el alfil.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m27-x3

FEN inicial: 4r3/8/8/4P3/8/8/8/B7 b - - 0 1

8	.	.	.	.	bR	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	wP	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.

1 wB
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

respuesta e8-e5 → a1-e5

Pistas

Conceptual Cuando el rival capture, usa el alfil para recuperar la torre.

Dirección Cuando el rival capture, usa el alfil para recuperar la torre.

Específica Cuando el rival capture, usa el alfil para recuperar la torre.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m28 - No regales la dama

Objetivo: El caballo negro ataca a la dama. Llévala a una casilla segura.

Demostración

FEN inicial: 8/8/8/5n2/3Q4/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	bN	.	.
4	.	.	.	wQ	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: d4-a1

m28-x1

FEN inicial: 8/8/8/5n2/3Q4/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	bN	.	.
4	.	.	.	wQ	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

d4 → c3.

Pistas

Conceptual No elijas la casilla peligrosa; ve a la nube.

Dirección No elijas la casilla peligrosa; ve a la nube.

Específica No elijas la casilla peligrosa; ve a la nube.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m28-x2

FEN inicial: 8/8/8/4Q3/8/2b5/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	wQ	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	bB	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

e5 → c5.

Pistas

Conceptual No elijas la casilla peligrosa; ve a la nube.

Dirección No elijas la casilla peligrosa; ve a la nube.

Específica No elijas la casilla peligrosa; ve a la nube.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m28-x3

FEN inicial: 8/8/3Q4/8/8/8/3r4/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	wQ	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	bR	.	.	.	.	.

1
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

d6 → b6.

Pistas

Conceptual No elijas la casilla peligrosa; ve a la nube.

Dirección No elijas la casilla peligrosa; ve a la nube.

Específica No elijas la casilla peligrosa; ve a la nube.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m29 - El peón envenenado

Objetivo: La dama puede capturar dos peones. Captura el que no está protegido.

Demostración

FEN inicial: k2r4/3p4/8/8/3Q3p/8/8/K7 w - - 0 1

8	bK	.	.	bR	.	.	.	.	
7	.	.	.	bP	.	.	.	.	
6	.	.	.	.	.	.	.	.	
5	.	.	.	.	.	.	.	.	
4	.	.	.	wQ	.	.	.	bP	
3	.	.	.	.	.	.	.	.	
2	.	.	.	.	.	.	.	.	
1	wK	.	.	.	.	.	.	.	
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: a1-b1

m29-x1

FEN inicial: k2r4/3p4/8/8/3Q3p/8/8/K7 w - - 0 1

8	bK	.	.	bR	.	.	.	.	
7	.	.	.	bP	.	.	.	.	
6	.	.	.	.	.	.	.	.	
5	.	.	.	.	.	.	.	.	
4	.	.	.	wQ	.	.	.	bP	
3	.	.	.	.	.	.	.	.	
2	.	.	.	.	.	.	.	.	
1	wK	.	.	.	.	.	.	.	
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

d4 → h4.

Pistas

Conceptual Elige el peón que no está protegido por la torre.

Dirección Elige el peón que no está protegido por la torre.

Específica Elige el peón que no está protegido por la torre.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m29-x2

FEN inicial: k4b2/4p3/8/p3Q3/8/8/8/K7 w - - 0 1

8	bK	.	.	.	.	bB	.	.
7	.	.	.	.	bP	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	bP	.	.	.	wQ	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	wK	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

e5 → a5.

Pistas

Conceptual Elige el peón que no está protegido por el alfil.

Dirección Elige el peón que no está protegido por el alfil.

Específica Elige el peón que no está protegido por el alfil.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m29-x3

FEN inicial: 1k6/7n/8/3Q2p1/8/8/3p4/K7 w - - 0 1

8	.	bK	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	bN	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	wQ	.	.	bP	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	bP	.	.	.	.

1 wK
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

d5 → d2.

Pistas

Conceptual Elige el peón que no está protegido por el caballo.

Dirección Elige el peón que no está protegido por el caballo.

Específica Elige el peón que no está protegido por el caballo.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m30 - La misión del detective

Objetivo: Mueve el caballo para crear un ataque doble.

Demostración

FEN inicial: 8/8/8/5k2/8/1N6/2r5/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	bK	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	wN	.	.	.	.	.	.
2	.	.	bR	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: c2-c1

m30-x1

FEN inicial: 8/8/8/5k2/8/1N6/2r5/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	bK	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	wN	.	.	.	.	.	.
2	.	.	bR	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

b3-d4 → respuesta f5-g6 → d4-c2

Pistas

Conceptual Primero crea el ataque doble; después captura la torre.

Dirección Primero crea el ataque doble; después captura la torre.

Específica Primero crea el ataque doble; después captura la torre.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m30-x2

FEN inicial: 8/8/8/7N/8/3r3k/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	wN	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	bR	.	.	.	bK	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

h5-f4 → respuesta h3-h4 → f4-d3

Pistas

Conceptual Primero crea el ataque doble; después captura la torre.

Dirección Primero crea el ataque doble; después captura la torre.

Específica Primero crea el ataque doble; después captura la torre.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m30-x3

FEN inicial: 4r1k1/8/8/8/6N1/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	bR	.	bK	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	wN	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.

1
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

g4-f6 → respuesta g8-h8 → f6-e8

Pistas

Conceptual Primero crea el ataque doble; después captura la torre.

Dirección Primero crea el ataque doble; después captura la torre.

Específica Primero crea el ataque doble; después captura la torre.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

Guardianes del rey

m31 - ¿Quién da jaque?

Objetivo: El rey blanco está en jaque. Toca la pieza negra que lo ataca.

Demostración

FEN inicial: 4r3/8/2n5/8/8/8/8/4K3 w - - 0 1

8	.	.	.	.	bR	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	bN	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: e1-d1

m31-x1

FEN inicial: 4r3/8/2n5/8/8/8/8/4K3 w - - 0 1

8	.	.	.	.	bR	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	bN	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

Selecciona: e8.

Pistas

Conceptual Mira la torre que tiene el camino libre hasta el rey.

Dirección Mira la torre que tiene el camino libre hasta el rey.

Específica Mira la torre que tiene el camino libre hasta el rey.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m31-x2

FEN inicial: 1n6/b7/8/8/3K4/8/8/8 w - - 0 1

8	.	b	N	.	.	.	.	.	.
7	b	B	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	w	K	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

Selecciona: a7.

Pistas

Conceptual Sigue la diagonal que llega hasta el rey; ahí está la pieza que ataca.

Dirección Sigue la diagonal que llega hasta el rey; ahí está la pieza que ataca.

Específica Sigue la diagonal que llega hasta el rey; ahí está la pieza que ataca.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m31-x3

FEN inicial: 8/8/4n3/6K1/8/8/8/b7 w - - 0 1

8
7
6 **bN** . . .
5 **wK** .
4
3
2

1 bB
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

Selecciona: e6.

Pistas

Conceptual Este atacante salta en forma de ele y no sigue una línea recta. Busca quién puede llegar hasta el rey.

Dirección Este atacante salta en forma de ele y no sigue una línea recta. Busca quién puede llegar hasta el rey.

Específica Este atacante salta en forma de ele y no sigue una línea recta. Busca quién puede llegar hasta el rey.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m32 - Una salida segura

Objetivo: El rey está en peligro. Llévalo a la única casilla segura.

Demostración

FEN inicial: 3rr3/8/8/7b/8/7b/4K3/8 w - - 0 1

8	.	.	.	bR	bR	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	bB
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	bB
2	.	.	.	.	wK	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: e2-d1

m32-x1

FEN inicial: 3rr3/8/8/7b/8/7b/4K3/8 w - - 0 1

8	.	.	.	bR	bR	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	bB
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	bB
2	.	.	.	.	wK	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

e2 → f2.

Pistas

Conceptual Ve al castillo; las demás salidas están vigiladas.

Dirección Ve al castillo; las demás salidas están vigiladas.

Específica Ve al castillo; las demás salidas están vigiladas.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m32-x2

FEN inicial: r7/2n5/8/8/K7/8/8/3b4 w - - 0 1

```

8  bR . . . . .
7  . . bN . . . .
6  . . . . .
5  . . . . .
4  wK . . . . .
3  . . . . .
2  . . . . .
1  . . . bB . . .
   a b c d e f g h

```

Solución o interacción esperada

$$a_4 \rightarrow b_4.$$

Pistas

Conceptual La torre y el alfil vigilan casi todo; el caballo cuida la última salida peligrosa. Ve al castillo.

Dirección La torre y el alfil vigilan casi todo; el caballo cuida la última salida peligrosa. Ve al castillo.

Específica La torre y el alfil vigilan casi todo; el caballo cuida la última salida peligrosa. Ve al castillo.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m32-x3

FEN inicial: 8/8/8/4n2K/8/8/8/7q w - - 0 1

8
7
6
5 bN . . wK
4
3
2

1 bQ
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

h5 → g5.

Pistas

Conceptual La dama vigila toda la columna; el caballo cuida las esquinas cercanas. Ve al castillo.

Dirección La dama vigila toda la columna; el caballo cuida las esquinas cercanas. Ve al castillo.

Específica La dama vigila toda la columna; el caballo cuida las esquinas cercanas. Ve al castillo.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m33 - El rey captura

Objetivo: La pieza que te da jaque está sola: nadie la protege. Cómetela con tu rey.

Demostración

FEN inicial: 7k/8/8/8/8/8/4r3/4K3 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	bK
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	bR	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: e1-d1

m33-x1

FEN inicial: 7k/8/8/8/8/8/4r3/4K3 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	bK
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	bR	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

e1 → e2.

Pistas

Conceptual Captura la torre que está sola.

Dirección Captura la torre que está sola.

1 bK
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

c6 → d7.

Pistas

Conceptual El peón que da jaque no tiene ayuda; cómelo con el rey.

Dirección El peón que da jaque no tiene ayuda; cómelo con el rey.

Específica El peón que da jaque no tiene ayuda; cómelo con el rey.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m34 - Levanta una muralla

Objetivo: Te están dando jaque, pero queda un hueco en el camino. Pon una pieza ahí para taparlo.

Demostración

FEN inicial: 1k4r1/8/8/8/8/8/8/6KB w - - 0 1

8	.	bK	.	.	.	.	bR	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	wK	wB
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: g1-f1

m34-x1

FEN inicial: 1k4r1/8/8/8/8/8/8/6KB w - - 0 1

8	.	bK	.	.	.	.	bR	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	wK	wB
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

h1 → g2.

Pistas

Conceptual Pon el alfil sobre el ladrillo para tapar el camino.

Dirección Pon el alfil sobre el ladrillo para tapar el camino.

Específica Pon el alfil sobre el ladrillo para tapar el camino.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m34-x2

FEN inicial: k7/8/8/8/8/4q1N1/8/4K3 w - - 0 1

8	bK	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	bQ	.	wN	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

g3 → e2.

Pistas

Conceptual La dama vigila la columna del rey. Salta con el caballo para tapar el camino.

Dirección La dama vigila la columna del rey. Salta con el caballo para tapar el camino.

Específica La dama vigila la columna del rey. Salta con el caballo para tapar el camino.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m34-x3

FEN inicial: k6b/8/8/8/8/4P3/3P4/K7 w - - 0 1

8	bK	.	.	.	.	.	.	bB	
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	wP	.	.	.	.
2	.	.	.	wP	.	.	.	.	.

1 wK
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

d2 → d4.

Pistas

Conceptual El alfil vigila la diagonal larga hasta el rey. Adelanta el peón dos casillas para tapar el camino.

Dirección El alfil vigila la diagonal larga hasta el rey. Adelanta el peón dos casillas para tapar el camino.

Específica El alfil vigila la diagonal larga hasta el rey. Adelanta el peón dos casillas para tapar el camino.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m35 - Dos formas de salvarse

Objetivo: Elige una forma de salvar al rey.

Demostración

FEN inicial: 4r2k/8/8/8/8/8/R7/4K3 w - - 0 1

8	.	.	.	.	bR	.	.	bK
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wR	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: e1-d1

m35-x1

FEN inicial: 4r2k/8/8/8/8/8/R7/4K3 w - - 0 1

8	.	.	.	.	bR	.	.	bK
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wR	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

e1-f1 o a2-e2

Pistas

Conceptual Puedes usar el rey o la torre. Las dos respuestas salvan el jaque.

Dirección Puedes usar el rey o la torre. Las dos respuestas salvan el jaque.

Específica Puedes usar el rey o la torre. Las dos respuestas salvan el jaque.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m35-x2

FEN inicial: 4r2k/8/8/8/B7/8/8/4K3 w - - 0 1

8	.	.	.	.	bR	.	.	bK
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	wB	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

e1-f1 o a4-e8

Pistas

Conceptual Puedes mover el rey a un lugar seguro o capturar la torre con el alfil. Las dos respuestas salvan el jaque.

Dirección Puedes mover el rey a un lugar seguro o capturar la torre con el alfil. Las dos respuestas salvan el jaque.

Específica Puedes mover el rey a un lugar seguro o capturar la torre con el alfil. Las dos respuestas salvan el jaque.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m35-x3

FEN inicial: 7k/8/8/R3b3/8/4PN2/8/K7 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	wR	.	.	.	bB	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.

3	.	.	.	.	wP	wN	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	wK	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

a5-e5 o f3-d4

Pistas

Conceptual Puedes tapar el camino con el caballo o capturar al alfil con la torre. Las dos respuestas salvan el jaque.

Dirección Puedes tapar el camino con el caballo o capturar al alfil con la torre. Las dos respuestas salvan el jaque.

Específica Puedes tapar el camino con el caballo o capturar al alfil con la torre. Las dos respuestas salvan el jaque.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m36 - Jaque, pero no mate

Objetivo: El rey negro está en jaque, pero puede escapar. Toca su casilla de salida.

Demostración

FEN inicial: 7k/8/5K2/8/8/8/8/7R b - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	wK	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: h1-a1

m36-x1

FEN inicial: 7k/8/5K2/8/8/8/8/7R b - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	wK	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

Selecciona: g8.

Pistas

Conceptual Busca la puerta: es la salida segura.

Dirección Busca la puerta: es la salida segura.

Específica Busca la puerta: es la salida segura.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m36-x2

FEN inicial: k7/8/1K6/8/4B3/8/8/8 b - - 0 1

8	bK	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	wK	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	wB	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

Selecciona: b8.

Pistas

Conceptual El alfil vigila la diagonal y el rey blanco cierra otra esquina. Busca la puerta libre.

Dirección El alfil vigila la diagonal y el rey blanco cierra otra esquina. Busca la puerta libre.

Específica El alfil vigila la diagonal y el rey blanco cierra otra esquina. Busca la puerta libre.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m36-x3

FEN inicial: 8/8/8/8/8/8/2K5/k6Q b - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	wK	.	.	.	.	.	.

1 bK wQ
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

Selecciona: a2.

Pistas

Conceptual La dama vigila toda la fila y el rey blanco cierra cerca. Busca la puerta libre.

Dirección La dama vigila toda la fila y el rey blanco cierra cerca. Busca la puerta libre.

Específica La dama vigila toda la fila y el rey blanco cierra cerca. Busca la puerta libre.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m37 - La dama cierra la puerta

Objetivo: Mueve la dama para dejar al rey sin escapatoria.

Demostración

FEN inicial: 7k/4Q3/5K2/8/8/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK
7	.	.	.	.	wQ	.	.	.
6	.	.	.	.	.	wK	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: f6-e5

m37-x1

FEN inicial: 7k/4Q3/5K2/8/8/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK
7	.	.	.	.	wQ	.	.	.
6	.	.	.	.	.	wK	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

e7 → g7.

Pistas

Conceptual El rey blanco protege a la dama.

Dirección El rey blanco protege a la dama.

Específica El rey blanco protege a la dama.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m37-x2

FEN inicial: k7/8/1K6/8/3Q4/8/8/8 w - - 0 1

8	b	K	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	w	K	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	w	Q	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

$$d_4 \rightarrow d_8 \text{ o } h_8.$$

Pistas

Conceptual La dama corta toda la última fila y el rey blanco cierra las esquinas cercanas.

Dirección La dama corta toda la última fila y el rey blanco cierra las esquinas cercanas.

Específica La dama corta toda la última fila y el rey blanco cierra las esquinas cercanas.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m37-x3

FEN inicial: 7k/6pp/8/8/8/8/8/KQ6 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK
7	.	.	.	.	.	.	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.

1 wK wQ
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

b1 → b8.

Pistas

Conceptual El rey negro está encerrado por sus propios peones. Sube la dama hasta la fila del fondo y ciérrale la salida.

Dirección El rey negro está encerrado por sus propios peones. Sube la dama hasta la fila del fondo y ciérrale la salida.

Específica El rey negro está encerrado por sus propios peones. Sube la dama hasta la fila del fondo y ciérrale la salida.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m38 - Mate en la esquina

Objetivo: Mueve la dama para cerrar las salidas del rey.

Demostración

FEN inicial: k7/4Q3/2K5/8/8/8/8/8 w - - 0 1

8	bK	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	wQ	.	.	.	.
6	.	.	wK	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: c6-b5

m38-x1

FEN inicial: k7/4Q3/2K5/8/8/8/8/8 w - - 0 1

8	bK	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	wQ	.	.	.	.
6	.	.	wK	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

e7 → b7.

Pistas

Conceptual La dama debe tapar las salidas del rey.

Dirección La dama debe tapar las salidas del rey.

Específica La dama debe tapar las salidas del rey.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m38-x2

FEN inicial: k7/p7/2K5/8/8/8/7Q w - - 0 1

8	bK	.	.	.	.	.	.	.
7	bP	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	wK	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	b	.	K	.	.	.	.
3	b	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	wQ
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

h1 → h8.

Pistas

Conceptual El peón negro bloquea su propia salida. Mueve la dama para cerrar las demás.

Dirección El peón negro bloquea su propia salida. Mueve la dama para cerrar las demás.

Específica El peón negro bloquea su propia salida. Mueve la dama para cerrar las demás.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m38-x3

FEN inicial: 7k/8/7P/8/8/8/8/K5Q1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	wP
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.

1 wK wQ .
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

$g1 \rightarrow g7$.

Pistas

Conceptual Pon la dama justo al lado del rey negro; tu peón la protege desde su diagonal.

Dirección Pon la dama justo al lado del rey negro; tu peón la protege desde su diagonal.

Específica Pon la dama justo al lado del rey negro; tu peón la protege desde su diagonal.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m39 - La escalera de las torres

Objetivo: Mueve la torre para dar jaque y cerrarle al rey su última salida.

Demostración

FEN inicial: 7k/R7/8/8/3K4/8/8/1R6 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	bK
7	wR	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	wK	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	wR	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: b1-a1

m39-x1

FEN inicial: 7k/R7/8/8/3K4/8/8/1R6 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	bK
7	wR	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	wK	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	wR	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

b1 → b8.

Pistas

Conceptual La otra torre ya vigila la fila de abajo.

Dirección La otra torre ya vigila la fila de abajo.

Específica La otra torre ya vigila la fila de abajo.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m39-x2

FEN inicial: 7k/8/8/3K4/8/8/R7/6R1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	wK	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wR	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	wR	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

$$a_2 \rightarrow h_2.$$

Pistas

Conceptual Una torre ya vigila una columna entera. Lleva la otra torre por su fila hasta cerrar la columna del rey.

Dirección Una torre ya vigila una columna entera. Lleva la otra torre por su fila hasta cerrar la columna del rey.

Específica Una torre ya vigila una columna entera. Lleva la otra torre por su fila hasta cerrar la columna del rey.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m39-x3

FEN inicial: R7/8/8/5K2/8/8/7R/3k4 w - - 0 1

8 wR
7
6
5 wK . .
4

3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	wR
1	.	.	.	bK	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

a8 → a1.

Pistas

Conceptual Una torre ya vigila la fila de encima del rey. Baja la otra torre por su columna y ciérrale al rey su fila de lado a lado.

Dirección Una torre ya vigila la fila de encima del rey. Baja la otra torre por su columna y ciérrale al rey su fila de lado a lado.

Específica Una torre ya vigila la fila de encima del rey. Baja la otra torre por su columna y ciérrale al rey su fila de lado a lado.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m40 - El rey también ayuda

Objetivo: En los finales, el rey es una pieza fuerte. Acércalo a la estrella.

Demostración

FEN inicial: k7/8/1Q6/8/2K5/8/8/8 w - - 0 1

8	bK	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	wQ	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	wK	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: c4-b3

m40-x1

FEN inicial: k7/8/1Q6/8/2K5/8/8/8 w - - 0 1

8	bK	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	wQ	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	wK	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

c4 → c5.

Pistas

Conceptual Sigue la estrella: el rey debe acercarse para ayudar.

Dirección Sigue la estrella: el rey debe acercarse para ayudar.

Específica Sigue la estrella: el rey debe acercarse para ayudar.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m40-x2

FEN inicial: 7k/8/4R3/8/6K1/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	bK
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	wR	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	wK	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

g4 → h5.

Pistas

Conceptual Sigue la estrella: el rey debe acercarse para ayudar.

Dirección Sigue la estrella: el rey debe acercarse para ayudar.

Específica Sigue la estrella: el rey debe acercarse para ayudar.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m40-x3

FEN inicial: 8/8/8/k4K2/8/8/2Q5/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	bK	.	.	.	.	wK	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	wQ	.	.	.	.	.	.

1
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

f5 → e5.

Pistas

Conceptual Sigue la estrella: el rey debe acercarse para ayudar.

Dirección Sigue la estrella: el rey debe acercarse para ayudar.

Específica Sigue la estrella: el rey debe acercarse para ayudar.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m41 - Corona con jaque

Objetivo: Mueve el peón para coronarlo.

Demostración

FEN inicial: 8/5KPk/8/8/8/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	wK	wP	bK
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: f7-e6

m41-x1

FEN inicial: 8/5KPk/8/8/8/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	wK	wP	bK
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

g7 → g8.

Pistas

- Conceptual El peón que llega al final del tablero se convierte en dama.
- Dirección A tu peón le queda una casilla para llegar arriba, y el rey blanco la protege.

Específica Lleva el peón de g7 a g8 y se hará dama con jaque.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m41-x2

FEN inicial: 6r1/5P1K/8/8/2k5/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	bR	.
7	.	.	.	.	.	wP	.	wK
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	bK	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

$$f_7 \rightarrow g_8.$$

Pistas

Conceptual Un peón también se corona comiendo en diagonal.

Dirección Mira la torre de la última fila, justo en diagonal de tu peón.

Específica Come la torre llevando el peón de f7 a g8 y se hará dama.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m41-x3

FEN inicial: k7/3KP3/8/8/8/8/8/8 w - - 0 1

8	bK	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	wK	wP	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	b.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.

1
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

e7 → e8.

Pistas

Conceptual El peón sube derecho, sin torcerse, hasta el final del tablero.

Dirección Tu peón tiene el camino libre hasta la última fila.

Específica Lleva el peón de e7 a e8 y la dama nueva dará jaque al rey negro.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m42 - El refugio especial

Objetivo: Haz el enroque para poner a salvo al rey.

Demostración

FEN inicial: 8/8/8/8/8/8/8/4K2R w K - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	wR	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: e1-g1

m42-x1

FEN inicial: 8/8/8/8/8/8/8/4K2R w K - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	wR	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

e1 → g1.

Pistas

Conceptual En esta jugada especial, mueve el rey y deja que la torre lo siga.

Dirección En esta jugada especial, mueve el rey y deja que la torre lo siga.

Específica En esta jugada especial, mueve el rey y deja que la torre lo siga.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m42-x2

FEN inicial: r7/8/8/8/8/8/8/4K2R w K - 0 1

8	bR	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

$$e1 \rightarrow g1.$$

Pistas

Conceptual En esta jugada especial, mueve el rey y deja que la torre lo siga.

Dirección En esta jugada especial, mueve el rey y deja que la torre lo siga.

Específica En esta jugada especial, mueve el rey y deja que la torre lo siga.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m42-x3

FEN inicial: 3b4/8/8/8/8/8/8/4K2R w K - 0 1

8	.	.	.	bB	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.

1 wK . . wR
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

e1 → g1.

Pistas

Conceptual En esta jugada especial, mueve el rey y deja que la torre lo siga.

Dirección En esta jugada especial, mueve el rey y deja que la torre lo siga.

Específica En esta jugada especial, mueve el rey y deja que la torre lo siga.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m43 - Camino vigilado

Objetivo: El rey no puede enrocar atravesando peligro. Toca la casilla vigilada.

Demostración

FEN inicial: 8/8/b7/8/8/8/8/4K2R w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	bB	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	wR	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: e1-d1

m43-x1

FEN inicial: 8/8/b7/8/8/8/8/4K2R w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	bB	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	wR	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

Selecciona: f1.

Pistas

Conceptual El alfil negro vigila el camino del rey.

Dirección El alfil negro vigila el camino del rey.

Específica El alfil negro vigila el camino del rey.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m43-x2

FEN inicial: 6r1/8/8/8/8/8/8/4K2R w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bR	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	wR	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

Selecciona: g1.

Pistas

Conceptual La torre negra vigila toda esa columna; el rey no puede terminar ahí.

Dirección La torre negra vigila toda esa columna; el rey no puede terminar ahí.

Específica La torre negra vigila toda esa columna; el rey no puede terminar ahí.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m43-x3

FEN inicial: 8/8/8/8/8/8/8/3n4/4K2R w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	bN	.	.	.	.	.

1 wK . . wR
a b c d e f g h

Solución o interacción esperada

Selecciona: f1.

Pistas

Conceptual El caballo negro salta y vigila la primera casilla del camino del rey.

Dirección El caballo negro salta y vigila la primera casilla del camino del rey.

Específica El caballo negro salta y vigila la primera casilla del camino del rey.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m44 - No abras la puerta

Objetivo: Mueve tu pieza sin dejar desprotegido al rey.

Demostración

FEN inicial: 4r3/8/8/8/8/4R3/8/4K3 w - - 0 1

8	.	.	.	.	bR	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	wR	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: e1-d1

m44-x1

FEN inicial: 4r3/8/8/8/8/4R3/8/4K3 w - - 0 1

8	.	.	.	.	bR	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	wR	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

e3 → e2 o e8.

Pistas

Conceptual Ve al candado; si sales de la columna, la torre negra atacará al rey.

Dirección Ve al candado; si sales de la columna, la torre negra atacará al rey.

Específica Ve al candado; si sales de la columna, la torre negra atacará al rey.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m44-x2

FEN inicial: 7b/8/8/8/8/2B5/8/K7 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bB
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	wB	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	wK	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

c3 → b2 o h8.

Pistas

Conceptual Ve al candado; si sales de la diagonal, el alfil negro atacará al rey.

Dirección Ve al candado; si sales de la diagonal, el alfil negro atacará al rey.

Específica Ve al candado; si sales de la diagonal, el alfil negro atacará al rey.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m44-x3

FEN inicial: 8/8/8/8/r4Q1K/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.
4	bR	.	.	.	.	wQ	wK
3	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.

1	.	.	.	.	.	.	.	.
a	b	c	d	e	f	g	h	

Solución o interacción esperada

f4 → a4.

Pistas

Conceptual Cómete la torre negra con la dama, sin salir de la fila.

Dirección Cómete la torre negra con la dama, sin salir de la fila.

Específica Cómete la torre negra con la dama, sin salir de la fila.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m45 - La misión del castillo

Objetivo: Enroca para poner a salvo al rey.

Demostración

FEN inicial: 4k3/7p/3p4/8/8/8/8/3QK2R w K - 0 1

8	.	.	.	.	bK	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	bP
6	.	.	.	bP	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	wQ	wK	.	.	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: e1-g1

m45-x1

FEN inicial: 4k3/7p/3p4/8/8/8/8/3QK2R w K - 0 1

8	.	.	.	.	bK	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	bP
6	.	.	.	bP	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	wQ	wK	.	.	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

e1-g1 → respuesta h7-h6 → d1-a4

Pistas

Conceptual Primero enroca; después, cuando te toque, mueve la dama para dar jaque.

Dirección Primero enroca; después, cuando te toque, mueve la dama para dar jaque.

Específica Primero enroca; después, cuando te toque, mueve la dama para dar jaque.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m45-x2

FEN inicial: 4k3/p4p2/8/8/8/8/8/4K2R w K - 0 1

8	.	.	.	.	bK	.	.	.
7	bP	.	.	.	.	bP	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

e1-g1 $\rightarrow$ respuesta a7-a6 $\rightarrow$ f1-e1

Pistas

Conceptual Primero enroca; después, cuando te toque, lleva la torre hasta la columna del rey negro para darle jaque.

Dirección Primero enroca; después, cuando te toque, lleva la torre hasta la columna del rey negro para darle jaque.

Específica Primero enroca; después, cuando te toque, lleva la torre hasta la columna del rey negro para darle jaque.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

m45-x3

FEN inicial: 4k3/5p1p/8/8/8/3B4/8/4K2R w K - 0 1

8	.	.	.	.	bK	.	.	.
7	.	.	.	.	.	bP	.	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.

3	.	.	.	wB	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Solución o interacción esperada

e1-g1 → respuesta h7-h6 → d3-b5

Pistas

Conceptual Primero enroca; después, cuando te toque, desliza el alfil por su diagonal hasta que apunte al rey negro.

Dirección Primero enroca; después, cuando te toque, desliza el alfil por su diagonal hasta que apunte al rey negro.

Específica Primero enroca; después, cuando te toque, desliza el alfil por su diagonal hasta que apunte al rey negro.

Criterio de éxito: Completa la interacción publicada y alcanza el estado esperado.

Validación: posición y estado esperado comprobados por el compilador.

La salida del castillo

c03 - Dos peones plantan sus banderas

El centro del tablero es el lugar más importante. Manda dos peones hasta allí para plantar tus banderas, uno junto al otro.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1

8	bR	bN	bB	bQ	bK	bB	bN	bR
7	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	wQ	wK	wB	wN	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: e2-e4 → g8-f6

c03-s1

FEN inicial: rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1

8	bR	bN	bB	bQ	bK	bB	bN	bR
7	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	wQ	wK	wB	wN	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: El centro del tablero es el lugar más importante. Manda dos peones hasta allí para plantar tus banderas, uno junto al otro.

Meta: occupy-center · objetivo 2

Rival: develop, semilla 41031

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1"] 1. e4 Nf6 2. d4 Nxe4 *

SAN: e4 Nf6 d4 Nxe4

Pistas

Conceptual Empuja un peón dos casillas hasta el centro. Después empuja otro peón, también dos casillas, para que se hagan compañía.

Dirección Empuja un peón dos casillas hasta el centro. Después empuja otro peón, también dos casillas, para que se hagan compañía.

Específica Empuja un peón dos casillas hasta el centro. Después empuja otro peón, también dos casillas, para que se hagan compañía.

Criterio de éxito: occupy-center · objetivo 2; límite de 20 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c03-s2

FEN inicial: rnb1kb1r/pppppppp/5n2/8/8/5N2/PPPPPPPP/RNB1KB1R w KQkq - 2 2

```
8 bR bN bB . bK bB . bR
7 bP bP bP bP bP bP bP bP
6 . . . . . bN . .
5 . . . . . . . .
4 . . . . . . . .
3 . . . . . wN . .
2 wP wP wP wP wP wP wP wP
1 wR wN wB . wK wB . wR
  a b c d e f g h
```

Explicación: El centro del tablero es el lugar más importante. Manda dos peones hasta allí para plantar tus banderas, uno junto al otro.

Meta: occupy-center · objetivo 2

Rival: develop, semilla 41032

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnb1kb1r/pppppppp/5n2/8/8/5N2/PPPPPPPP/RNB1KB1R w KQkq - 2 2"] 2. d4 Nc6 3. e4 Na5 *

SAN: d4 Nc6 e4 Na5

Pistas

- Conceptual** Las damas ya se cambiaron y no están en el tablero. Tu caballo ya está despierto. Empuja un peón dos casillas hasta el centro, y después el otro, también dos casillas.
- Dirección** Las damas ya se cambiaron y no están en el tablero. Tu caballo ya está despierto. Empuja un peón dos casillas hasta el centro, y después el otro, también dos casillas.
- Específica** Las damas ya se cambiaron y no están en el tablero. Tu caballo ya está despierto. Empuja un peón dos casillas hasta el centro, y después el otro, también dos casillas.

Criterio de éxito: occupy-center · objetivo 2; límite de 20 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c03-s3

FEN inicial: rnbqkbnr/pppppppp/8/8/2P5/8/PP1PPPPP/RNBQKBNR b KQkq - 0 1

8	bR	bN	bB	bQ	bK	bB	bN	bR
7	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	wP	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	wP	.	wP	wP	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	wQ	wK	wB	wN	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: El centro del tablero es el lugar más importante. Manda dos peones hasta allí para plantar tus banderas, uno junto al otro.

Meta: occupy-center · objetivo 2

Rival: develop, semilla 41033

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnbqkbnr/pppppppp/8/8/2P5/8/PP1PPPPP/RNBQKBNR b KQkq - 0 1"] 1. ... e5 2. Nc3 d5 3. Qa4+ *

SAN: e5 Nc3 d5 Qa4+

Pistas

- Conceptual** Ahora juegas con las piezas negras. No importa lo que haga el rival a un lado. Empuja tus dos peones del centro, uno detrás de otro, dos casillas cada uno.
- Dirección** Ahora juegas con las piezas negras. No importa lo que haga el rival a un lado. Empuja tus dos peones del centro, uno detrás de otro, dos casillas cada uno.
- Específica** Ahora juegas con las piezas negras. No importa lo que haga el rival a un lado. Empuja tus dos peones del centro, uno detrás de otro, dos casillas cada uno.

Criterio de éxito: occupy-center · objetivo 2; límite de 20 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c11 - Los peones no vuelven atrás

Cuando un peón avanza, no puede volver. Piensa antes de moverlo y no regales ninguna pieza.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1

8	bR	bN	bB	bQ	bK	bB	bN	bR
7	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	wQ	wK	wB	wN	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: g2-g4 → e7-e5

c11-s1

FEN inicial: rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1

8	bR	bN	bB	bQ	bK	bB	bN	bR
7	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	wQ	wK	wB	wN	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación:

Meta: survive-without-loss · objetivo 3

Rival: develop, semilla 41111

Líneas aceptadas

PGN: [SetUp "1"] [FEN "rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1"]
1. d4 d5 2. e3 e6 3. Nf3 Nf6 *

SAN: d4 d5 e3 e6 Nf3 Nf6

Criterio de éxito: survive-without-loss · objetivo 3; límite de 10 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c11-s2

FEN inicial: rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1

8	bR	bN	bB	bQ	bK	bB	bN	bR
7	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	wQ	wK	wB	wN	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación:

Meta: survive-without-loss · objetivo 3

Rival: develop, semilla 41112

Líneas aceptadas

PGN: [SetUp "1"] [FEN "rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1"]
1. Nf3 d5 2. d4 Nf6 3. e3 e6 *

SAN: Nf3 d5 d4 Nf6 e3 e6

Criterio de éxito: survive-without-loss · objetivo 3; límite de 10 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c11-s3

FEN inicial: rnbqkbnr/pppppppp/8/8/4P3/8/PPPP1PPP/RNBQKBNR b KQkq - 0 1

8	bR	bN	bB	bQ	bK	bB	bN	bR
7	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.

```
4 . . . . . wP . . . .
3 . . . . . . . . . .
2 wP wP wP wP . wP wP wP
1 wR wN wB wQ wK wB wN wR
  a b c d e f g h
```

Explicación:

Meta: survive-without-loss · objetivo 3

Rival: develop, semilla 41113

Líneas aceptadas

PGN: [SetUp "1"] [FEN "rnbqkbnr/pppppppp/8/8/4P3/8/PPPP1PPP/RNBQKBNR b KQkq - 0 1"] 1... e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 d6 *

SAN: e5 Nf3 Nc6 Bc4 d6

Criterio de éxito: survive-without-loss · objetivo 3; límite de 10 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c01 - Los caballos salen del establo

Tus piezas llevan toda la noche dormidas. Sácalas a jugar.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1

8	bR	bN	bB	bQ	bK	bB	bN	bR
7	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	wQ	wK	wB	wN	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: g1-f3 → b8-c6

c01-s1

FEN inicial: rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1

8	bR	bN	bB	bQ	bK	bB	bN	bR
7	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	wQ	wK	wB	wN	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Tus piezas llevan toda la noche dormidas. Sácalas a jugar.

Meta: develop-minor-pieces · objetivo 2

Rival: develop, semilla 41011

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1"] 1. Nf3 Nc6 2. Nc3 Nf6 *

SAN: Nf3 Nc6 Nc3 Nf6

Pistas

Conceptual Una pieza se despierta y sale a jugar hacia el centro del tablero.

Dirección Una pieza se despierta y sale a jugar hacia el centro del tablero.

Específica Una pieza se despierta y sale a jugar hacia el centro del tablero.

Criterio de éxito: develop-minor-pieces · objetivo 2; límite de 20 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c01-s2

FEN inicial: rnb1kbnr/ppp1pppp/8/3p4/3P4/8/PPP1PPPP/RNB1KBNR w KQkq - 0 2

8	bR	bN	bB	.	bK	bB	bN	bR
7	bP	bP	bP	.	bP	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	bP	.	.	.	.
4	.	.	.	wP	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	wP	wP	.	wP	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	.	wK	wB	wN	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Tus piezas llevan toda la noche dormidas. Sácalas a jugar.

Meta: develop-minor-pieces · objetivo 2

Rival: develop, semilla 41012

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnb1kbnr/ppp1pppp/8/3p4/3P4/8/PPP1PPPP/RNB1KBNR w KQkq - 0 2"] 2. Nf3 Be6 3. Bf4 Nc6 *

SAN: Nf3 Be6 Bf4 Nc6

Pistas

Conceptual Las damas ya se cambiaron y no están en el tablero. Despierta a tu caballo hacia el centro. Después saca a un alfil por su diagonal.

- Dirección

Las damas ya se cambiaron y no están en el tablero. Despierta a tu caballo hacia el centro. Después saca a un alfil por su diagonal.
- Específica

Las damas ya se cambiaron y no están en el tablero. Despierta a tu caballo hacia el centro. Después saca a un alfil por su diagonal.

Criterio de éxito: develop-minor-pieces · objetivo 2; límite de 20 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c01-s3

FEN inicial: rnbqkbnr/pppp1ppp/8/4p3/8/P6P/1PPPPPP1/RNBQKBNR b KQkq - 0 2

8 bR bN bB bQ bK bB bN bR

7 bP bP bP bP . bP bP bP

6

5 bP . . .

4

3 wP wP

2 . wP wP wP wP wP wP .

1 wR wN wB wQ wK wB wN wR

a b c d e f g h

Explicación: Tus piezas llevan toda la noche dormidas. Sácalas a jugar.

Meta: develop-minor-pieces · objetivo 2

Rival: develop, semilla 41013

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnbqkbnr/pppp1ppp/8/4p3/8/P6P/1PPPPPP1/RNBQKBNR b KQkq - 0 2"] 2. ... Nf6 3. a4 Bc5 4. Nc3 *

SAN: Nf6 a4 Bc5 Nc3

Pistas

- Conceptual

Ahora juegas con las piezas negras. Despierta a tu caballo hacia el centro. Después saca al alfil que duerme junto a tu rey, lejos por su diagonal.
- Dirección

Ahora juegas con las piezas negras. Despierta a tu caballo hacia el centro. Después saca al alfil que duerme junto a tu rey, lejos por su diagonal.
- Específica

Ahora juegas con las piezas negras. Despierta a tu caballo hacia el centro. Después saca al alfil que duerme junto a tu rey, lejos por su diagonal.

Criterio de éxito: develop-minor-pieces · objetivo 2; límite de 20 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c02 - Los alfiles cruzan el patio

Tus alfiles caminan en diagonal, de una esquina a otra. Ábreles camino y sácalos a jugar.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: rnbqkbnr/ppp2ppp/8/3pp3/3PP3/8/PPP2PPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 3

8 bR bN bB bQ bK bB bN bR
7 bP bP bP . . bP bP bP
6
5 . . . bP bP . . .
4 . . . wP wP . . .
3
2 wP wP wP . . wP wP wP
1 wR wN wB wQ wK wB wN wR
a b c d e f g h

Movimientos automáticos: f1-c4 → f8-b4

c02-s1

FEN inicial: rnbqkbnr/ppp2ppp/8/3pp3/3PP3/8/PPP2PPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 3

8 bR bN bB bQ bK bB bN bR
7 bP bP bP . . bP bP bP
6
5 . . . bP bP . . .
4 . . . wP wP . . .
3
2 wP wP wP . . wP wP wP
1 wR wN wB wQ wK wB wN wR
a b c d e f g h

Explicación: Tus alfiles caminan en diagonal, de una esquina a otra. Ábreles camino y sácalos a jugar.

Meta: develop-minor-pieces · objetivo 2

Rival: develop, semilla 41021

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnbqkbnr/ppp2ppp/8/3pp3/3PP3/8/PPP2PPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 3"] 3. Bc4 Bb4+ 4. Bd2 Nc6 *

SAN: Bc4 Bb4+ Bd2 Nc6

Pistas

Conceptual Una pieza que camina en diagonal sale desde su esquina hacia el centro del tablero.

Dirección Una pieza que camina en diagonal sale desde su esquina hacia el centro del tablero.

Específica Una pieza que camina en diagonal sale desde su esquina hacia el centro del tablero.

Criterio de éxito: develop-minor-pieces · objetivo 2; límite de 20 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c02-s2

FEN inicial: rnb1kbnr/plpp1ppp/1p6/4p3/4P3/1P6/P1PP1PPP/RNB1KBNR w KQkq - 0 3

8	bR	bN	bB	.	bK	bB	bN	bR
7	bP	.	bP	bP	.	bP	bP	bP
6	.	bP	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	bP	.	.	.	.
4	.	.	.	wP	.	.	.	.
3	.	wP	.	.	.	.	.	.
2	wP	.	wP	wP	.	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	.	wK	wB	wN	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Tus alfiles caminan en diagonal, de una esquina a otra. Ábreles camino y sácalos a jugar.

Meta: develop-minor-pieces · objetivo 2

Rival: develop, semilla 41022

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnb1kbnr/plpp1ppp/1p6/4p3/4P3/1P6/P1PP1PPP/RNB1KBNR w KQkq - 0 3"] 3. Be2 Nc6 4. Bb2 Bc5 *

SAN: Be2 Nc6 Bb2 Bc5

Pistas

Conceptual Las damas ya se cambiaron y no están en el tablero. Saca un alfil un solo paso hacia el centro. Después esconde al otro alfil en la esquina de tu patio.

- Dirección** Las damas ya se cambiaron y no están en el tablero. Saca un alfil un solo paso hacia el centro. Después esconde al otro alfil en la esquina de tu patio.
- Específica** Las damas ya se cambiaron y no están en el tablero. Saca un alfil un solo paso hacia el centro. Después esconde al otro alfil en la esquina de tu patio.

Criterio de éxito: develop-minor-pieces · objetivo 2; límite de 20 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c02-s3

FEN inicial: rnbqkbnr/ppp1pp1p/6p1/3p4/3P4/6P1/PPP1PPBP/RNBQK1NR b KQkq - 1 3

8	bR	bN	bB	bQ	bK	bB	bN	bR
7	bP	bP	bP	.	bP	bP	.	bP
6	.	.	.	.	.	bP	.	.
5	.	.	.	bP	.	.	.	.
4	.	.	.	wP	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	wP	.	.
2	wP	wP	wP	.	wP	wP	wB	wP
1	wR	wN	wB	wQ	wK	.	wN	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Tus alfiles caminan en diagonal, de una esquina a otra. Ábreles camino y sácalos a jugar.

Meta: develop-minor-pieces · objetivo 2

Rival: develop, semilla 41023

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnbqkbnr/ppp1pp1p/6p1/3p4/3P4/6P1/PPP1PPBP/RNBQK1NR b KQkq - 1 3"] 3. ... Bg7 4. Nc3 Bf5 5. Be3 *

SAN: Bg7 Nc3 Bf5 Be3

Pistas

- Conceptual** Ahora juegas con las piezas negras. Esconde un alfil en la esquina de tu patio. Después saca al otro muy lejos por su diagonal.
- Dirección** Ahora juegas con las piezas negras. Esconde un alfil en la esquina de tu patio. Después saca al otro muy lejos por su diagonal.
- Específica** Ahora juegas con las piezas negras. Esconde un alfil en la esquina de tu patio. Después saca al otro muy lejos por su diagonal.

Criterio de éxito: develop-minor-pieces · objetivo 2; límite de 20 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

co4 - La dama espera su momento

La dama es tu pieza más poderosa, pero si sale muy pronto el rival la espanta. Deja que salgan antes tus caballos y alfiles.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: rnbqkbnr/pppp1ppp/8/4p3/4P3/8/PPPP1PPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 2

8 bR bN bB bQ bK bB bN bR
7 bP bP bP bP . bP bP bP
6
5 bP . . .
4 wP . . .
3
2 wP wP wP wP . wP wP wP
1 wR wN wB wQ wK wB wN wR
a b c d e f g h

Movimientos automáticos: g1-f3 → b8-c6

co4-s1

FEN inicial: rnbqkbnr/pppp1ppp/8/4p3/4P3/8/PPPP1PPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 2

8 bR bN bB bQ bK bB bN bR
7 bP bP bP bP . bP bP bP
6
5 bP . . .
4 wP . . .
3
2 wP wP wP wP . wP wP wP
1 wR wN wB wQ wK wB wN wR
a b c d e f g h

Explicación: La dama es tu pieza más poderosa, pero si sale muy pronto el rival la espanta. Deja que salgan antes tus caballos y alfiles.

Meta: develop-without-queen · objetivo 2

Rival: develop, semilla 41041

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnbqkbnr/pppp1ppp/8/4p3/4P3/8/PPPP1PPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 2"] 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Bc5 *

SAN: Nf3 Nc6 Bc4 Bc5

Pistas

Conceptual No muevas todavía a tu dama. Saca primero un caballo y después un alfil hacia el centro del tablero.

Dirección No muevas todavía a tu dama. Saca primero un caballo y después un alfil hacia el centro del tablero.

Específica No muevas todavía a tu dama. Saca primero un caballo y después un alfil hacia el centro del tablero.

Criterio de éxito: develop-without-queen · objetivo 2; límite de 10 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c04-s2

FEN inicial: rnbqk1nr/pp1ppppp/8/2p5/4P3/8/PPPP1PPP/RNBQK1NR w KQkq - 0 2

8	bR	bN	bB	bQ	bK	.	bN	bR
7	bP	bP	.	bP	bP	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	bP	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	wP	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	wP	wP	wP	.	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	wQ	wK	.	wN	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: La dama es tu pieza más poderosa, pero si sale muy pronto el rival la espanta. Deja que salgan antes tus caballos y alfiles.

Meta: develop-without-queen · objetivo 2

Rival: develop, semilla 41042

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnbqk1nr/pp1ppppp/8/2p5/4P3/8/PPPP1PPP/RNBQK1NR w KQkq - 0 2"] 2. Nf3 Nc6 3. Nc3 Nf6 *

SAN: Nf3 Nc6 Nc3 Nf6

Pistas

Conceptual Los alfiles que duermen junto al rey ya se cambiaron. No muevas todavía a tu dama. Saca primero un caballo y después el otro caballo, los dos hacia el centro del tablero.

Dirección Los alfiles que duermen junto al rey ya se cambiaron. No muevas todavía a tu dama. Saca primero un caballo y después el otro caballo, los dos hacia el centro del tablero.

Específica Los alfiles que duermen junto al rey ya se cambiaron. No muevas todavía a tu dama. Saca primero un caballo y después el otro caballo, los dos hacia el centro del tablero.

Criterio de éxito: develop-without-queen · objetivo 2; límite de 10 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

co4-s3

FEN inicial: rnbqkbnr/ppp1pppp/8/3p4/3P4/5N2/PPP1PPPP/RNBQKB1R b KQkq - 1 2

```
8 bR bN bB bQ bK bB bN bR
7 bP bP bP . bP bP bP bP
6 . . . . . . . .
5 . . . bP . . . .
4 . . . wP . . . .
3 . . . . . wN . .
2 wP wP wP . wP wP wP wP
1 wR wN wB wQ wK wB . wR
  a b c d e f g h
```

Explicación: La dama es tu pieza más poderosa, pero si sale muy pronto el rival la espanta. Deja que salgan antes tus caballos y alfiles.

Meta: develop-without-queen · objetivo 2

Rival: develop, semilla 41043

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.???"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnbqkbnr/ppp1pppp/8/3p4/3P4/5N2/PPP1PPPP/RNBQKB1R b KQkq - 1 2"] 2. ... Nf6 3. Bf4 Bf5 4. Nc3 *

SAN: Nf6 Bf4 Bf5 Nc3

Pistas

Conceptual Ahora juegas con las piezas negras. No muevas todavía a tu dama. Saca primero un caballo y después un alfil, muy lejos por su diagonal.

Dirección Ahora juegas con las piezas negras. No muevas todavía a tu dama. Saca primero un caballo y después un alfil, muy lejos por su diagonal.

Específica Ahora juegas con las piezas negras. No muevas todavía a tu dama. Saca primero un caballo y después un alfil, muy lejos por su diagonal.

Criterio de éxito: develop-without-queen · objetivo 2; límite de 10 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c10 - Una jugada, dos trabajos

Sacar una pieza puede ayudar a dos cosas a la vez: desarrollar y preparar el rey.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: rnbqkbnr/pppp1ppp/8/4p3/4P3/8/PPPP1PPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 2

8	bR	bN	bB	bQ	bK	bB	bN	bR
7	bP	bP	bP	bP	.	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	bP	.	.	.
4	.	.	.	.	wP	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	wP	wP	wP	.	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	wQ	wK	wB	wN	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: g1-f3 → b8-c6

c10-s1

FEN inicial: rnbqkbnr/pppp1ppp/8/4p3/4P3/8/PPPP1PPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 2

8	bR	bN	bB	bQ	bK	bB	bN	bR
7	bP	bP	bP	bP	.	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	bP	.	.	.
4	.	.	.	.	wP	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	wP	wP	wP	.	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	wQ	wK	wB	wN	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación:

Meta: develop-minor-pieces · objetivo 2

Rival: develop, semilla 41101

Líneas aceptadas

PGN: [SetUp "1"] [FEN "rnbqkbnr/pppp1ppp/8/4p3/4P3/8/PPPP1PPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 2"] 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Bc5 *

SAN: Nf3 Nc6 Bc4 Bc5

Criterio de éxito: develop-minor-pieces · objetivo 2; límite de 10 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c10-s2

FEN inicial: rnbqkbnr/ppp1pppp/8/3p4/3P4/5N2/PPP1PPPP/RNBQKB1R b KQkq - 1 2

8	bR	bN	bB	bQ	bK	bB	bN	bR
7	bP	bP	bP	.	bP	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	bP	.	.	.	.
4	.	.	.	wP	.	.	.	.
3	.	.	.	.	wN	.	.	.
2	wP	wP	wP	.	wP	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	wQ	wK	wB	.	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación:

Meta: develop-minor-pieces · objetivo 2

Rival: develop, semilla 41102

Líneas aceptadas

PGN: [SetUp "1"] [FEN "rnbqkbnr/ppp1pppp/8/3p4/3P4/5N2/PPP1PPPP/RNBQKB1R b KQkq - 1 2"] 2... Bg4 3. e3 Nc6 4. Be2 *

SAN: Bg4 e3 Nc6 Be2

Criterio de éxito: develop-minor-pieces · objetivo 2; límite de 10 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c10-s3

FEN inicial: r1bqkbnr/pppp1ppp/2n5/4p3/4P3/5N2/PPPP1PPP/RNBQKB1R w KQkq - 2 3

8	bR	.	bB	bQ	bK	bB	bN	bR
7	bP	bP	bP	bP	.	bP	bP	bP
6	.	.	bN	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	bP	.	.	.

```
4 . . . . . wP . . .
3 . . . . . wN . .
2 wP wP wP wP . wP wP wP
1 wR wN wB wQ wK wB . wR
a b c d e f g h
```

Explicación:

Meta: develop-minor-pieces · objetivo 2

Rival: develop, semilla 41103

Líneas aceptadas

PGN: [SetUp "1"] [FEN "r1bqkbnr/pppp1ppp/2n5/4p3/4P3/5N2/PPPP1PPP/RNBQKB1R w KQkq
- 2 3"] 3. Bb5 a6 4. Ba4 Nf6 *

SAN: Bb5 a6 Ba4 Nf6

Criterio de éxito: develop-minor-pieces · objetivo 2; límite de 10 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

co8 - No despiertes a la misma pieza dos veces

Aquí no vale mover dos veces lo mismo. Cada jugada despierta a una pieza o a un peón que todavía duerme.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: r1bqkbnr/pppp1ppp/2n5/4p3/4P3/5N2/PPPP1PPP/RNBQKB1R w KQkq - 4 3

8 bR . bB bQ bK bB bN bR
7 bP bP bP bP . bP bP bP
6 . . bN
5 bP . . .
4 wP . . .
3 wN . .
2 wP wP wP wP . wP wP wP
1 wR wN wB wQ wK wB . wR
a b c d e f g h

Movimientos automáticos: b1-c3 → f8-c5

co8-s1

FEN inicial: r1bqkbnr/pppp1ppp/2n5/4p3/4P3/5N2/PPPP1PPP/RNBQKB1R w KQkq - 4 3

8 bR . bB bQ bK bB bN bR
7 bP bP bP bP . bP bP bP
6 . . bN
5 bP . . .
4 wP . . .
3 wN . .
2 wP wP wP wP . wP wP wP
1 wR wN wB wQ wK wB . wR
a b c d e f g h

Explicación: Aquí no vale mover dos veces lo mismo. Cada jugada despierta a una pieza o a un peón que todavía duerme.

Meta: develop-distinct-pieces · objetivo 3

Rival: develop, semilla 41081

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "r1bqkbnr/pppp1ppp/2n5/4p3/4P3/5N2/PPPP1PPP/RNBQKB1R w KQkq - 4 3"] 3. Nc3 Bc5 4. Bc4 Nf6 5. d4 d5 *

SAN: Nc3 Bc5 Bc4 Nf6 d4 d5

Pistas

Conceptual Despierta una pieza nueva hacia el centro. Después otra distinta. Y por último, empuja un peón que no hayas movido todavía.

Dirección Despierta una pieza nueva hacia el centro. Después otra distinta. Y por último, empuja un peón que no hayas movido todavía.

Específica Despierta una pieza nueva hacia el centro. Después otra distinta. Y por último, empuja un peón que no hayas movido todavía.

Criterio de éxito: develop-distinct-pieces · objetivo 3; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

co8-s2

FEN inicial: r1b1kbnr/ppp1pppp/2n5/3p4/3P4/5N2/PPP1PPPP/RNB1KB1R w KQkq - 2 3

```
8 bR . bB . bK bB bN bR
7 bP bP bP . bP bP bP bP
6 . . bN . . . .
5 . . . bP . . . .
4 . . . wP . . . .
3 . . . . . wN . .
2 wP wP wP . wP wP wP wP
1 wR wN wB . wK wB . wR
  a b c d e f g h
```

Explicación: Aquí no vale mover dos veces lo mismo. Cada jugada despierta a una pieza o a un peón que todavía duerme.

Meta: develop-distinct-pieces · objetivo 3

Rival: develop, semilla 41082

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "r1b1kbnr/ppp1pppp/2n5/3p4/3P4/5N2/PPP1PPPP/RNB1KB1R w KQkq - 2 3"] 3. Nc3 Be6 4. Bf4 Nf6 5. e4 Nxd4 *

SAN: Nc3 Be6 Bf4 Nf6 e4 Nxd4

Pistas

- Conceptual** Las damas ya se cambiaron y no están en el tablero. Despierta un caballo hacia el centro. Después un alfil, muy lejos por su diagonal. Y por último, empuja un peón que no hayas movido todavía.
- Dirección** Las damas ya se cambiaron y no están en el tablero. Despierta un caballo hacia el centro. Después un alfil, muy lejos por su diagonal. Y por último, empuja un peón que no hayas movido todavía.
- Específica** Las damas ya se cambiaron y no están en el tablero. Despierta un caballo hacia el centro. Después un alfil, muy lejos por su diagonal. Y por último, empuja un peón que no hayas movido todavía.

Criterio de éxito: develop-distinct-pieces · objetivo 3; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c08-s3

FEN inicial: rnbqkbnr/pppp1ppp/8/4p3/4P3/2N5/PPPP1PPP/R1BQKBNR b KQkq - 1 2

```
8 bR bN bB bQ bK bB bN bR
7 bP bP bP bP . bP bP bP
6 . . . . . . . .
5 . . . . bP . . .
4 . . . . wP . . .
3 . . wN . . . . .
2 wP wP wP wP . wP wP wP
1 wR . wB wQ wK wB wN wR
  a b c d e f g h
```

Explicación: Aquí no vale mover dos veces lo mismo. Cada jugada despierta a una pieza o a un peón que todavía duerme.

Meta: develop-distinct-pieces · objetivo 3

Rival: develop, semilla 41083

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnbqkbnr/pppp1ppp/8/4p3/4P3/2N5/PPPP1PPP/R1BQKBNR b KQkq - 1 2"] 2. ... Nc6 3. Bd3 Nf6 4. Nf3 d5 5. Nxd5 *

SAN: Nc6 Bd3 Nf6 Nf3 d5 Nxd5

Pistas

- Conceptual** Ahora juegas con las piezas negras. Despierta un caballo hacia el centro. Después el otro caballo. Y por último, empuja un peón que no hayas movido todavía.
- Dirección** Ahora juegas con las piezas negras. Despierta un caballo hacia el centro. Después el otro caballo. Y por último, empuja un peón que no hayas movido todavía.
- Específica** Ahora juegas con las piezas negras. Despierta un caballo hacia el centro. Después el otro caballo. Y por último, empuja un peón que no hayas movido todavía.

Criterio de éxito: develop-distinct-pieces · objetivo 3; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c05 - El rey se guarda con un salto corto

Tu rey y su torre pueden dar un saltito juntos, y así el rey queda a salvo en un rincón. Antes hay que despejar el camino.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: r1bqk1nr/pppp1ppp/2n5/2b1p3/4P3/5N2/PPPP1PPP/RNBQKB1R w KQkq - 6 4

8 bR . bB bQ bK . bN bR
7 bP bP bP bP . bP bP bP
6 . . bN
5 . . bB . bP . . .
4 wP . . .
3 wN . .
2 wP wP wP wP . wP wP wP
1 wR wN wB wQ wK wB . wR
a b c d e f g h

Movimientos automáticos: f1-c4 → g8-f6

c05-s1

FEN inicial: r1bqk1nr/pppp1ppp/2n5/2b1p3/4P3/5N2/PPPP1PPP/RNBQKB1R w KQkq - 6 4

8 bR . bB bQ bK . bN bR
7 bP bP bP bP . bP bP bP
6 . . bN
5 . . bB . bP . . .
4 wP . . .
3 wN . .
2 wP wP wP wP . wP wP wP
1 wR wN wB wQ wK wB . wR
a b c d e f g h

Explicación: Tu rey y su torre pueden dar un saltito juntos, y así el rey queda a salvo en un rincón. Antes hay que despejar el camino.

Meta: king-safety

Rival: develop, semilla 41051

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "r1bqk1nr/pppp1ppp/2n5/2b1p3/4P3/5N2/PPPP1PPP/RNBQKB1R w KQkq - 6 4"] 4. Bc4 Nf6 5. O-O Bxf2+ *

SAN: Bc4 Nf6 O-O Bxf2+

Pistas

Conceptual Saca la última pieza que te falta hacia el centro y deja el camino libre. Después salta con tu rey al rincón más cercano.

Dirección Saca la última pieza que te falta hacia el centro y deja el camino libre. Después salta con tu rey al rincón más cercano.

Específica Saca la última pieza que te falta hacia el centro y deja el camino libre. Después salta con tu rey al rincón más cercano.

Criterio de éxito: king-safety; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c05-s2

FEN inicial: rnb1kb1r/pppp1ppp/4pn2/8/4P3/5N2/PPPP1PPP/RNB1KB1R w KQkq - 2 3

8	bR	bN	bB	.	bK	bB	.	bR
7	bP	bP	bP	bP	.	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	bP	bN	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	wP	.	.	.
3	.	.	.	.	wN	.	.	.
2	wP	wP	wP	wP	.	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	.	wK	wB	.	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Tu rey y su torre pueden dar un saltito juntos, y así el rey queda a salvo en un rincón. Antes hay que despejar el camino.

Meta: king-safety

Rival: develop, semilla 41052

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnb1kb1r/pppp1ppp/4pn2/8/4P3/5N2/PPPP1PPP/RNB1KB1R w KQkq - 2 3"] 3. Be2 Be7 4. O-O Nc6 *

SAN: Be2 Be7 O-O Nc6

Pistas

Conceptual Las damas ya se cambiaron y no están en el tablero. Saca la última pieza que te falta un solo paso hacia el centro. Después salta con tu rey al rincón más cercano.

Dirección Las damas ya se cambiaron y no están en el tablero. Saca la última pieza que te falta un solo paso hacia el centro. Después salta con tu rey al rincón más cercano.

Específica Las damas ya se cambiaron y no están en el tablero. Saca la última pieza que te falta un solo paso hacia el centro. Después salta con tu rey al rincón más cercano.

Criterio de éxito: king-safety; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c05-s3

FEN inicial: rnbqkbl1r/pppp1p1p/5np1/4p3/2P5/P1NP4/1P2PPPP/R1BQKBNR b KQkq - 0 4

```
8 bR bN bB bQ bK bB . bR
7 bP bP bP bP . bP . bP
6 . . . . . bN bP .
5 . . . . . bP . . .
4 . . wP . . . . .
3 wP . wN wP . . . .
2 . wP . . wP wP wP wP
1 wR . wB wQ wK wB wN wR
  a b c d e f g h
```

Explicación: Tu rey y su torre pueden dar un saltito juntos, y así el rey queda a salvo en un rincón. Antes hay que despejar el camino.

Meta: king-safety

Rival: develop, semilla 41053

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnbqkbl1r/pppp1p1p/5np1/4p3/2P5/P1NP4/1P2PPPP/R1BQKBNR b KQkq - 0 4"] 4. ... Bg7 5. Nf3 O-O 6. Bg5 *

SAN: Bg7 Nf3 O-O Bg5

Pistas

Conceptual Ahora juegas con las piezas negras. Esconde la última pieza que te falta en la esquina de tu patio. Después salta con tu rey al rincón más cercano.

Dirección Ahora juegas con las piezas negras. Esconde la última pieza que te falta en la esquina de tu patio. Después salta con tu rey al rincón más cercano.

Específica Ahora juegas con las piezas negras. Esconde la última pieza que te falta en la esquina de tu patio. Después salta con tu rey al rincón más cercano.

Criterio de éxito: king-safety; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

co6 - El rey se guarda con un salto largo

A veces el rey y su torre saltan hacia el otro lado, un poco más lejos. Antes hay que dejar libre ese camino.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: r1bqkbnr/ppp1pppp/2n5/3p2B1/3P4/2N5/PPP1PPPP/R2QKBNR w KQkq - 2 6

8 bR . bB bQ bK bB bN bR
7 bP bP bP . bP bP bP bP
6 . . bN
5 . . . bP . . wB .
4 . . . wP
3 . . wN
2 wP wP wP . wP wP wP wP
1 wR . . wQ wK wB wN wR
a b c d e f g h

Movimientos automáticos: d1-d2 → c8-e6

co6-s1

FEN inicial: r1bqkbnr/ppp1pppp/2n5/3p2B1/3P4/2N5/PPP1PPPP/R2QKBNR w KQkq - 2 6

8 bR . bB bQ bK bB bN bR
7 bP bP bP . bP bP bP bP
6 . . bN
5 . . . bP . . wB .
4 . . . wP
3 . . wN
2 wP wP wP . wP wP wP wP
1 wR . . wQ wK wB wN wR
a b c d e f g h

Explicación: A veces el rey y su torre saltan hacia el otro lado, un poco más lejos. Antes hay que dejar libre ese camino.

Meta: king-safety

Rival: develop, semilla 41061

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "r1bqkbnr/ppp1pppp/2n5/3p2B1/3P4/2N5/PPP1PPPP/R2QKBNR w KQkq - 2 6"] 6. Qd2 Be6 7. O-O-O Nf6 *

SAN: Qd2 Be6 O-O-O Nf6

Pistas

Conceptual Aparta a tu dama del camino, hacia el centro. Con el camino libre, salta con tu rey hasta el rincón del otro lado.

Dirección Aparta a tu dama del camino, hacia el centro. Con el camino libre, salta con tu rey hasta el rincón del otro lado.

Específica Aparta a tu dama del camino, hacia el centro. Con el camino libre, salta con tu rey hasta el rincón del otro lado.

Criterio de éxito: king-safety; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

co6-s2

FEN inicial: r1bqkbnr/1pp1pppp/p1n5/3p4/3P4/2NQ4/PPP1PPPP/R1B1KBNR w KQkq - 0 4

```
8 bR . bB bQ bK bB bN bR
7 . bP bP . bP bP bP bP
6 bP . bN . . . . .
5 . . . bP . . . .
4 . . . wP . . . .
3 . . wN wQ . . . .
2 wP wP wP . wP wP wP wP
1 wR . wB . wK wB wN wR
  a b c d e f g h
```

Explicación: A veces el rey y su torre saltan hacia el otro lado, un poco más lejos. Antes hay que dejar libre ese camino.

Meta: king-safety

Rival: develop, semilla 41062

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "r1bqkbnr/1pp1pppp/p1n5/3p4/3P4/2NQ4/PPP1PPPP/R1B1KBNR w KQkq - 0 4"] 4. Bf4 Be6 5. O-O-O Nf6 *

SAN: Bf4 Be6 O-O-O Nf6

Pistas

Conceptual Tu dama ya se apartó del camino. Ahora saca tu último alfil hacia el centro. Con el camino libre, salta con tu rey hasta el rincón del otro lado.

Dirección Tu dama ya se apartó del camino. Ahora saca tu último alfil hacia el centro. Con el camino libre, salta con tu rey hasta el rincón del otro lado.

Específica Tu dama ya se apartó del camino. Ahora saca tu último alfil hacia el centro. Con el camino libre, salta con tu rey hasta el rincón del otro lado.

Criterio de éxito: king-safety; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c06-s3

FEN inicial: r1bqkbnr/ppp2ppp/2np4/4p3/4P3/P1NP4/1PP2PPP/R1BQKBNR b KQkq - 0 4

```
8 bR . bB bQ bK bB bN bR
7 bP bP bP . . bP bP bP
6 . . bN bP . . . .
5 . . . . bP . . .
4 . . . . wP . . .
3 wP . wN wP . . . .
2 . wP wP . . wP wP wP
1 wR . wB wQ wK wB wN wR
  a b c d e f g h
```

Explicación: A veces el rey y su torre saltan hacia el otro lado, un poco más lejos. Antes hay que dejar libre ese camino.

Meta: king-safety

Rival: develop, semilla 41063

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "r1bqkbnr/ppp2ppp/2np4/4p3/4P3/P1NP4/1PP2PPP/R1BQKBNR b KQkq - 0 4"] 4. ... Be6 5. Be3 Qd7 6. Nf3 O-O-O 7. Be2 *

SAN: Be6 Be3 Qd7 Nf3 O-O-O Be2

Pistas

Conceptual Ahora juegas con las piezas negras. Primero saca a tu alfil hacia el centro. Después aparta a tu dama y salta con tu rey al rincón del otro lado.

Dirección Ahora juegas con las piezas negras. Primero saca a tu alfil hacia el centro. Después aparta a tu dama y salta con tu rey al rincón del otro lado.

Específica Ahora juegas con las piezas negras. Primero saca a tu alfil hacia el centro. Después aparta a tu dama y salta con tu rey al rincón del otro lado.

Criterio de éxito: king-safety; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c09 - Los guardias del rey no se mueven

Los peones que están delante de tu rey enrocado son sus guardias. Si los mueves, se abre una puerta y entran los sustos. Enroca y déjalos quietos.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: rnbqkbnr/pppp1ppp/8/4p3/4P3/8/PPPP1PPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 2

8	bR	bN	bB	bQ	bK	bB	bN	bR
7	bP	bP	bP	bP	.	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	bP	.	.	.
4	.	.	.	.	wP	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	wP	wP	wP	.	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	wQ	wK	wB	wN	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: f2-f3 → d8-h4

c09-s1

FEN inicial: r1bqk1nr/pppp1ppp/2n5/2b1p3/2B1P3/5N2/PPPP1PPP/RNBQK2R w KQkq - 4 4

8	bR	.	bB	bQ	bK	.	bN	bR
7	bP	bP	bP	bP	.	bP	bP	bP
6	.	.	bN	.	.	.	.	.
5	.	.	bB	.	bP	.	.	.
4	.	.	wB	.	wP	.	.	.
3	.	.	.	.	.	wN	.	.
2	wP	wP	wP	wP	.	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	wQ	wK	.	.	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación:

Meta: king-safety

Rival: develop, semilla 41091

Líneas aceptadas

PGN: [SetUp "1"] [FEN "r1bqk1nr/pppp1ppp/2n5/2b1p3/2B1P3/5N2/PPPP1PPP/RNBQK2R w KQkq - 4 4"] 4. O-O Nf6 5. d3 d6 *

SAN: O-O Nf6 d3 d6

Criterio de éxito: king-safety; límite de 10 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c09-s2

FEN inicial: rnbqk2r/pppp1ppp/5n2/2b1p3/2B1P3/5N2/PPPP1PPP/RNBQK2R w KQkq - 4 4

8	bR	bN	bB	bQ	bK	.	.	bR
7	bP	bP	bP	bP	.	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	bN	.	.
5	.	.	bB	.	bP	.	.	.
4	.	.	wB	.	wP	.	.	.
3	.	.	.	.	.	wN	.	.
2	wP	wP	wP	wP	.	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	wQ	wK	.	.	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación:

Meta: king-safety

Rival: develop, semilla 41092

Líneas aceptadas

PGN: [SetUp "1"] [FEN "rnbqk2r/pppp1ppp/5n2/2b1p3/2B1P3/5N2/PPPP1PPP/RNBQK2R w KQkq - 4 4"] 4. O-O O-O 5. d3 d6 *

SAN: O-O O-O d3 d6

Criterio de éxito: king-safety; límite de 10 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c09-s3

FEN inicial: rnbqk2r/pppp1ppp/5n2/2b1p3/2B1P3/2N2N2/PPPP1PPP/R1BQK2R b KQkq - 5 4

8	bR	bN	bB	bQ	bK	.	.	bR
7	bP	bP	bP	bP	.	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	bN	.	.
5	.	.	bB	.	bP	.	.	.

```
4 . . wB . wP . . .
3 . . wN . . wN . .
2 wP wP wP wP . wP wP wP
1 wR . wB wQ wK . . wR
  a b c d e f g h
```

Explicación:

Meta: king-safety

Rival: develop, semilla 41093

Líneas aceptadas

PGN: [SetUp "1"] [FEN "rnbqk2r/pppp1ppp/5n2/2b1p3/2B1P3/2N2N2/PPPP1PPP/R1BQK2R b KQkq - 5 4"] 4... O-O 5. d3 d6 6. O-O Be6 *

SAN: O-O d3 d6 O-O Be6

Criterio de éxito: king-safety; límite de 10 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c07 - Las torres se dan la mano

Cuando todas tus piezas salen a jugar, tus dos torres se ven de lejos por su fila, como si se dieran la mano.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: r1bqkbnr/ppp2ppp/2n5/3pp3/2BPP3/2N2N2/PPP2PPP/R1BQK2R w KQkq - 2 6

8 bR . bB bQ bK bB bN bR
7 bP bP bP . . bP bP bP
6 . . bN
5 . . . bP bP . . .
4 . . wB wP wP . . .
3 . . wN . . wN . .
2 wP wP wP . . wP wP wP
1 wR . wB wQ wK . . wR
a b c d e f g h

Movimientos automáticos: c1-f4 → c8-e6

c07-s1

FEN inicial: r1bqkbnr/ppp2ppp/2n5/3pp3/2BPP3/2N2N2/PPP2PPP/R1BQK2R w KQkq - 2 6

8 bR . bB bQ bK bB bN bR
7 bP bP bP . . bP bP bP
6 . . bN
5 . . . bP bP . . .
4 . . wB wP wP . . .
3 . . wN . . wN . .
2 wP wP wP . . wP wP wP
1 wR . wB wQ wK . . wR
a b c d e f g h

Explicación: Cuando todas tus piezas salen a jugar, tus dos torres se ven de lejos por su fila, como si se dieran la mano.

Meta: connect-rooks

Rival: develop, semilla 41071

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "r1bqkbnr/ppp2ppp/2n5/3pp3/2BPP3/2N2N2/PPP2PPP/R1BQK2R w KQkq - 2 6"] 6. Bf4 Be6 7. Qd2 Bc5 8. O-O Nf6 *

SAN: Bf4 Be6 Qd2 Bc5 O-O Nf6

Pistas

Conceptual Te faltan tres pasitos: saca tu última pieza hacia el centro, aparta un poco a tu dama y salta con tu rey a su rincón.

Dirección Te faltan tres pasitos: saca tu última pieza hacia el centro, aparta un poco a tu dama y salta con tu rey a su rincón.

Específica Te faltan tres pasitos: saca tu última pieza hacia el centro, aparta un poco a tu dama y salta con tu rey a su rincón.

Criterio de éxito: connect-rooks; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c07-s2

FEN inicial: r2qkb1r/ppp2ppp/2n2n2/3ppb2/3PP3/P1N4P/1PP2PP1/R1BQKBNR b KQkq - 0 6

```
8 bR . . bQ bK bB . bR
7 bP bP bP . . bP bP bP
6 . . bN . . bN . .
5 . . . bP bP bB . .
4 . . . wP wP . . .
3 wP . wN . . . . wP
2 . wP wP . . wP wP .
1 wR . wB wQ wK wB wN wR
  a b c d e f g h
```

Explicación: Cuando todas tus piezas salen a jugar, tus dos torres se ven de lejos por su fila, como si se dieran la mano.

Meta: connect-rooks

Rival: develop, semilla 41072

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "r2qkb1r/ppp2ppp/2n2n2/3ppb2/3PP3/P1N4P/1PP2PP1/R1BQKBNR b KQkq - 0 6"] 6. ... Be7 7. Be3 Qd7 8. Bc4 O-O 9. Nf3 *

SAN: Be7 Be3 Qd7 Bc4 O-O Nf3

Pistas

Conceptual Ahora juegas con las piezas negras. Te faltan tres pasitos: saca tu última pieza un solo paso hacia el centro, aparta a tu dama y salta con tu rey a su rincón.

Dirección Ahora juegas con las piezas negras. Te faltan tres pasitos: saca tu última pieza un solo paso hacia el centro, aparta a tu dama y salta con tu rey a su rincón.

Específica Ahora juegas con las piezas negras. Te faltan tres pasitos: saca tu última pieza un solo paso hacia el centro, aparta a tu dama y salta con tu rey a su rincón.

Criterio de éxito: connect-rooks; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c07-s3

FEN inicial: r1bqkbnr/1pp2pp1/p1np3p/1B2p3/4P3/2NP1N2/PPP2PPP/R1BQK2R w KQkq - 0 6

```
8 bR . bB bQ bK bB bN bR
7 . bP bP . . bP bP .
6 bP . bN bP . . . bP
5 . wB . . bP . . .
4 . . . . wP . . .
3 . . wN wP . wN . .
2 wP wP wP . . wP wP wP
1 wR . wB wQ wK . . wR
  a b c d e f g h
```

Explicación: Cuando todas tus piezas salen a jugar, tus dos torres se ven de lejos por su fila, como si se dieran la mano.

Meta: connect-rooks

Rival: develop, semilla 41073

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.???"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "r1bqkbnr/1pp2pp1/p1np3p/1B2p3/4P3/2NP1N2/PPP2PPP/R1BQK2R w KQkq - 0 6"] 6. Be3 Be6 7. Qd2 Nf6 8. O-O Be7 *

SAN: Be3 Be6 Qd2 Nf6 O-O Be7

Pistas

Conceptual Te faltan tres pasitos: saca tu última pieza hacia el centro, aparta un poco a tu dama y salta con tu rey a su rincón.

Dirección Te faltan tres pasitos: saca tu última pieza hacia el centro, aparta un poco a tu dama y salta con tu rey a su rincón.

Específica Te faltan tres pasitos: saca tu última pieza hacia el centro, aparta un poco a tu dama y salta con tu rey a su rincón.

Criterio de éxito: connect-rooks; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c12 - Una salida completa y sin sustos

Ya sabes los secretos para empezar bien: ocupa el centro, saca tus piezas y guarda a tu rey. Todo seguido, sin regalar nada.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1

8	bR	bN	bB	bQ	bK	bB	bN	bR
7	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	wQ	wK	wB	wN	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: e2-e4 → g8-f6

c12-s1

FEN inicial: rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1

8	bR	bN	bB	bQ	bK	bB	bN	bR
7	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	wQ	wK	wB	wN	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Ya sabes los secretos para empezar bien: ocupa el centro, saca tus piezas y guarda a tu rey. Todo seguido, sin regalar nada.

Meta: king-safety

Rival: develop, semilla 41121

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1"] 1. e4 Nf6 2. Nf3 Nc6 3. Be2 d6 4. Nc3 Bd7 5. O-O e6 *

SAN: e4 Nf6 Nf3 Nc6 Be2 d6 Nc3 Bd7 O-O e6

Pistas

Conceptual Ocupa el centro con un peón, saca tus caballos y un alfil hacia el centro del tablero, y guarda a tu rey en su rincón.

Dirección Ocupa el centro con un peón, saca tus caballos y un alfil hacia el centro del tablero, y guarda a tu rey en su rincón.

Específica Ocupa el centro con un peón, saca tus caballos y un alfil hacia el centro del tablero, y guarda a tu rey en su rincón.

Criterio de éxito: king-safety; límite de 20 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c12-s2

FEN inicial: rnbqkbnr/pppppppp1/7p/8/4P3/8/PPPP1PPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 2

```
8 bR bN bB bQ bK bB bN bR
7 bP bP bP bP bP bP bP .
6 . . . . . . . bP
5 . . . . . . . .
4 . . . . wP . . .
3 . . . . . . . .
2 wP wP wP wP . wP wP wP
1 wR wN wB wQ wK wB wN wR
  a b c d e f g h
```

Explicación: Ya sabes los secretos para empezar bien: ocupa el centro, saca tus piezas y guarda a tu rey. Todo seguido, sin regalar nada.

Meta: king-safety

Rival: develop, semilla 41122

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnbqkbnr/pppppppp1/7p/8/4P3/8/PPPP1PPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 2"] 2. Nc3 Nf6 3. b3 Nc6 4. Bb2 e6 5. Qe2 Nd4 6. O-O-O Bd6 *

SAN: Nc3 Nf6 b3 Nc6 Bb2 e6 Qe2 Nd4 O-O-O Bd6

Pistas

- Conceptual** Tu peón del centro ya está en marcha. Ahora saca un caballo, esconde a tu alfil en la esquina y aparta a tu dama. Después guarda a tu rey en el otro rincón.
- Dirección** Tu peón del centro ya está en marcha. Ahora saca un caballo, esconde a tu alfil en la esquina y aparta a tu dama. Después guarda a tu rey en el otro rincón.
- Específica** Tu peón del centro ya está en marcha. Ahora saca un caballo, esconde a tu alfil en la esquina y aparta a tu dama. Después guarda a tu rey en el otro rincón.

Criterio de éxito: king-safety; límite de 20 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c12-s3

FEN inicial: rnbqkbnr/pppppppp/8/8/2N5/PPPPPPPP/R1BQKBNR b KQkq - 1 1

```

8 bR bN bB bQ bK bB bN bR
7 bP bP bP bP bP bP bP bP
6 . . . . . . . .
5 . . . . . . . .
4 . . . . . . . .
3 . . wN . . . . .
2 wP wP wP wP wP wP wP wP
1 wR . wB wQ wK wB wN wR
  a b c d e f g h

```

Explicación: Ya sabes los secretos para empezar bien: ocupa el centro, saca tus piezas y guarda a tu rey. Todo seguido, sin regalar nada.

Meta: king-safety

Rival: develop, semilla 41123

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnbqkbnr/pppppppp/8/8/2N5/PPPPPPPP/R1BQKBNR b KQkq - 1 1"] 1. ... e5 2. Nf3 Nc6 3. e4 g6 4. Bd3 Bg7 5. Ne2 Nf6 6. c3 O-O 7. Nxe5 *

SAN: e5 Nf3 Nc6 e4 g6 Bd3 Bg7 Ne2 Nf6 c3 O-O Nxe5

Pistas

- Conceptual** Ocupa el centro con un peón y saca tus dos caballos. Esconde a tu alfil en la esquina y guarda a tu rey en su rincón.
- Dirección** Ocupa el centro con un peón y saca tus dos caballos. Esconde a tu alfil en la esquina y guarda a tu rey en su rincón.

Específica Ocupa el centro con un peón y saca tus dos caballos. Esconde a tu alfil en la esquina y guarda a tu rey en su rincón.

Criterio de éxito: king-safety; límite de 20 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

Los planes del reino

c23 - Abre el camino

Tu torre quiere subir por su columna, pero tu propio peón le tapa el paso. Si el peón se come algo, se apartará.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 6k1/3p4/8/4n3/3P4/8/8/3RK3 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK	.
7	.	.	.	bP	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	bN	.	.	.	.
4	.	.	.	wP	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	wR	wK	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: d4-e5 → d7-d5

c23-s1

FEN inicial: 6k1/3p4/8/4n3/3P4/8/8/3RK3 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK	.
7	.	.	.	bP	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	bN	.	.	.	.
4	.	.	.	wP	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	wR	wK	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Tu torre quiere subir por su columna, pero tu propio peón le tapa el paso. Si el peón se come algo, se apartará.

Meta: open-file-rook

Rival: hold-material, semilla 52191

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "6k1/3p4/8/4n3/3P4/8/8/3RK3 w - - 0 1"] 1. dxe5 d5 *

SAN: dxe5 d5

Pistas

Conceptual Con tu peón, cómete el caballito que tienes al lado, en diagonal. Tu torre se quedará con el camino libre.

Dirección Con tu peón, cómete el caballito que tienes al lado, en diagonal. Tu torre se quedará con el camino libre.

Específica Con tu peón, cómete el caballito que tienes al lado, en diagonal. Tu torre se quedará con el camino libre.

Criterio de éxito: open-file-rook; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c23-s2

FEN inicial: 6k1/p7/8/8/8/2r5/1P6/1R2K3 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK	.
7	bP	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	bR	.	.	.	.	.	.
2	.	wP	.	.	.	.	.	.	.
1	.	wR	.	.	wK	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Tu torre quiere subir por su columna, pero tu propio peón le tapa el paso. Si el peón se come algo, se apartará.

Meta: open-file-rook

Rival: hold-material, semilla 52192

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "6k1/p7/8/8/8/2r5/1P6/1R2K3 w - - 0 1"] 1. bxc3 Kf7 *

SAN: bxc3 Kf7

Pistas

- Conceptual

Tu peón tiene una torre rival al lado, en diagonal hacia la derecha. Cómetela y tu torre se quedará con su columna entera.
- Dirección

Tu peón tiene una torre rival al lado, en diagonal hacia la derecha. Cómetela y tu torre se quedará con su columna entera.
- Específica

Tu peón tiene una torre rival al lado, en diagonal hacia la derecha. Cómetela y tu torre se quedará con su columna entera.

Criterio de éxito: open-file-rook; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c23-s3

FEN inicial: 7k/p7/8/8/8/5b2/6P1/1K4R1 w - - 0 1

8 bK

7 bP

6

5

4

3 bB . .

2 wP .

1 . wK wR .

a b c d e f g h

Explicación: Tu torre quiere subir por su columna, pero tu propio peón le tapa el paso. Si el peón se come algo, se apartará.

Meta: open-file-rook

Rival: hold-material, semilla 52193

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.???"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "7k/p7/8/8/8/5b2/6P1/1K4R1 w - - 0 1"] 1. gxf3 a5 *

SAN: gxf3 a5

Pistas

- Conceptual

Tu peón, el que vive al lado de tu torre, tiene un alfil en diagonal hacia la izquierda. Cómetelo y tu torre podrá subir.
- Dirección

Tu peón, el que vive al lado de tu torre, tiene un alfil en diagonal hacia la izquierda. Cómetelo y tu torre podrá subir.
- Específica

Tu peón, el que vive al lado de tu torre, tiene un alfil en diagonal hacia la izquierda. Cómetelo y tu torre podrá subir.

Criterio de éxito: open-file-rook; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c21 - Cuida a tu torre

Una pieza del rival ronda cerca de tu torre y quiere comérsela. Tu trabajo hoy: que no te quiten ni una pieza.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 6k1/8/8/4R3/2n5/8/8/6K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	wR	.	.	.	.
4	.	.	bN	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	wK	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: e5-e1 → c4-b2

c21-s1

FEN inicial: 6k1/8/8/4R3/2n5/8/8/6K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	wR	.	.	.	.
4	.	.	bN	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	wK	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Una pieza del rival ronda cerca de tu torre y quiere comérsela. Tu trabajo hoy: que no te quiten ni una pieza.

Meta: survive-without-loss · objetivo 3

Rival: hold-material, semilla 52171

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "6k1/8/8/4R3/2n5/8/8/6K1 w - - 0 1"] 1. Re1 Nb2 2. Rf1 Nd3 3. Rf2 Ne1 *

SAN: Re1 Nb2 Rf1 Nd3 Rf2 Ne1

Pistas

Conceptual Baja tu torre por su columna hasta la fila de tu rey, lejos de los saltos del caballo. Luego ponla a su ladito.

Dirección Baja tu torre por su columna hasta la fila de tu rey, lejos de los saltos del caballo. Luego ponla a su ladito.

Específica Baja tu torre por su columna hasta la fila de tu rey, lejos de los saltos del caballo. Luego ponla a su ladito.

Criterio de éxito: survive-without-loss · objetivo 3; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c21-s2

FEN inicial: 6k1/1b6/8/3R4/8/8/8/6K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK	.
7	.	bB	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	wR	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	wK	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Una pieza del rival ronda cerca de tu torre y quiere comérsela. Tu trabajo hoy: que no te quiten ni una pieza.

Meta: survive-without-loss · objetivo 3

Rival: hold-material, semilla 52172

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "6k1/1b6/8/3R4/8/8/8/6K1 w - - 0 1"] 1. Rd1 Bc6 2. Rf1 Bb7 3. Rf2 Ba8 *

SAN: Rd1 Bc6 Rf1 Bb7 Rf2 Ba8

Pistas

- Conceptual

Ahora te persigue un alfil, que ataca de lejos por su diagonal. Baja tu torre hasta la fila de abajo, fuera de esa diagonal.
- Dirección

Ahora te persigue un alfil, que ataca de lejos por su diagonal. Baja tu torre hasta la fila de abajo, fuera de esa diagonal.
- Específica

Ahora te persigue un alfil, que ataca de lejos por su diagonal. Baja tu torre hasta la fila de abajo, fuera de esa diagonal.

Criterio de éxito: survive-without-loss · objetivo 3; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c21-s3

FEN inicial: 6k1/8/8/2N5/4r3/8/8/K7 b - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	wN	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	bR	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	wK	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Una pieza del rival ronda cerca de tu torre y quiere comérsela. Tu trabajo hoy: que no te quiten ni una pieza.

Meta: survive-without-loss · objetivo 3

Rival: hold-material, semilla 52173

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "6k1/8/8/2N5/4r3/8/8/K7 b - - 0 1"] 1. ... Re8 2. Nb3 Rf8 3. Nd2 Rf7 4. Ne4 *

SAN: Re8 Nb3 Rf8 Nd2 Rf7 Ne4

Pistas

- Conceptual

Ahora juegas con las piezas negras. Otra vez un caballo saltarín. Baja tu torre por su columna hasta la fila de tu rey, lejos de sus saltos. Luego ponla a su ladito.
- Dirección

Ahora juegas con las piezas negras. Otra vez un caballo saltarín. Baja tu torre por su columna hasta la fila de tu rey, lejos de sus saltos. Luego ponla a su ladito.
- Específica

Ahora juegas con las piezas negras. Otra vez un caballo saltarín. Baja tu torre por su columna hasta la fila de tu rey, lejos de sus saltos. Luego ponla a su ladito.

Criterio de éxito: survive-without-loss · objetivo 3; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c16 - El ataque escondido

Tienes dos piezas en fila, y la de delante tapa el camino de la de atrás. Si la apartas, la de atrás ataca sin avisar.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 3q2k1/8/8/1n6/8/3B4/8/3RK3 w - - 0 1

8	.	.	.	bQ	.	.	bK	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	bN	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	wB	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	wR	wK	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: d3-b5 → d8-a5

c16-s1

FEN inicial: 3q2k1/8/8/1n6/8/3B4/8/3RK3 w - - 0 1

8	.	.	.	bQ	.	.	bK	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	bN	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	wB	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	wR	wK	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Tienes dos piezas en fila, y la de delante tapa el camino de la de atrás. Si la apartas, la de atrás ataca sin avisar.

Meta: create-motif

Rival: hold-material, semilla 52041

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "3q2k1/8/8/1n6/8/3B4/8/3RK3 w - - 0 1"] 1. Bxb5 Qa5+ *

SAN: Bxb5 Qa5+

Pistas

Conceptual Con tu alfil, cómete el caballito de su diagonal, arriba a la izquierda. Al apartarse, tu torre se queda mirando a la dama rival.

Dirección Con tu alfil, cómete el caballito de su diagonal, arriba a la izquierda. Al apartarse, tu torre se queda mirando a la dama rival.

Específica Con tu alfil, cómete el caballito de su diagonal, arriba a la izquierda. Al apartarse, tu torre se queda mirando a la dama rival.

Criterio de éxito: create-motif; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c16-s2

FEN inicial: r5k1/8/8/1n6/P7/8/8/R5K1 w - - 0 1

8	bR	.	.	.	.	.	bK	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	bN	.	.	.	.	.	.
4	wP	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	wR	.	.	.	.	.	wK	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Tienes dos piezas en fila, y la de delante tapa el camino de la de atrás. Si la apartas, la de atrás ataca sin avisar.

Meta: create-motif

Rival: hold-material, semilla 52042

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "r5k1/8/8/1n6/P7/8/8/R5K1 w - - 0 1"] 1. axb5 Rxa1+ *

SAN: axb5 Rxa1+

Pistas

- Conceptual

Con tu peón, cómete al caballito rival en diagonal. Al moverse a un lado, tu torre se queda mirando de frente, por su columna, a la torre del rival.
- Dirección

Con tu peón, cómete al caballito rival en diagonal. Al moverse a un lado, tu torre se queda mirando de frente, por su columna, a la torre del rival.
- Específica

Con tu peón, cómete al caballito rival en diagonal. Al moverse a un lado, tu torre se queda mirando de frente, por su columna, a la torre del rival.

Criterio de éxito: create-motif; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c16-s3

FEN inicial: 6k1/8/2r5/8/8/5N2/8/6KQ w - - 0 1

8 bK .

7

6 . . bR

5

4

3 wN . .

2

1 wK wQ

a b c d e f g h

Explicación: Tienes dos piezas en fila, y la de delante tapa el camino de la de atrás. Si la apartas, la de atrás ataca sin avisar.

Meta: create-motif

Rival: hold-material, semilla 52043

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "6k1/8/2r5/8/8/5N2/8/6KQ w - - 0 1"] 1. Ne5 Rc1+ *

SAN: Ne5 Rc1+

Pistas

- Conceptual

Salta con tu caballo hacia el medio del tablero. Al quitarse, tu dama se queda con la diagonal libre hasta la torre rival.
- Dirección

Salta con tu caballo hacia el medio del tablero. Al quitarse, tu dama se queda con la diagonal libre hasta la torre rival.
- Específica

Salta con tu caballo hacia el medio del tablero. Al quitarse, tu dama se queda con la diagonal libre hasta la torre rival.

Criterio de éxito: create-motif; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c19 - El jaque escondido

A veces una pieza tapa el camino de otra. Si se aparta dando jaque, la pieza de detrás aparece de sorpresa.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 8/3q2kp/8/4N3/8/8/1B4PP/6K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	bQ	.	.	bK	bP	
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	wN	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	wB	.	.	.	.	wP	wP	
1	.	.	.	.	.	.	wK	.	
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: e5-d7

c19-s1

FEN inicial: 8/3q2kp/8/4N3/8/8/1B4PP/6K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	bQ	.	.	bK	bP	
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	wN	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	wB	.	.	.	.	wP	wP	
1	.	.	.	.	.	.	wK	.	
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación:

Meta: create-motif

Rival: hold-material, semilla 52151

Líneas aceptadas

PGN: [SetUp "1"] [FEN "8/3q2kp/8/4N3/8/8/1B4PP/6K1 w - - 0 1"] 1. Nxd7+ Kf7 2. Nc5 *

SAN: Nxd7+ Kf7 Nc5

Criterio de éxito: create-motif; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c19-s2

FEN inicial: 4k3/5pp1/2r5/8/4B3/8/6PP/4R1K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	bK	.	.	.
7	.	.	.	.	.	bP	bP	.
6	.	.	bR	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	wB	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	wP	wP	.
1	.	.	.	.	wR	.	wK	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación:

Meta: create-motif

Rival: hold-material, semilla 52152

Líneas aceptadas

PGN: [SetUp "1"] [FEN "4k3/5pp1/2r5/8/4B3/8/6PP/4R1K1 w - - 0 1"] 1. Bxc6+ Kf8 2. Bd5 *

SAN: Bxc6+ Kf8 Bd5

Criterio de éxito: create-motif; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c19-s3

FEN inicial: 8/5qkp/8/4P3/8/8/1B4PP/6K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	bQ	bK	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	wP	.	.	.

4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	wB	.	.	.	.	wP	wP	
1	.	.	.	.	.	.	wK	.	
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación:

Meta: create-motif

Rival: hold-material, semilla 52153

Líneas aceptadas

PGN: [SetUp "1"] [FEN "8/5qkp/8/4P3/8/8/1B4PP/6K1 w - - 0 1"] 1. e6+ Qf6 2. Bxf6+ Kxf6 3. e7 Kf7 4. e8=Q+ *

SAN: e6+ Qf6 Bxf6+ Kxf6 e7 Kf7 e8=Q+

Criterio de éxito: create-motif; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c18 - Dos torres, más fuerza

Tus dos torres son mucho más fuertes juntas. Ponlas en la misma columna, una detrás de otra.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 3rk3/8/8/8/R7/8/8/3R2K1 w - - 0 1

8	.	.	.	bR	bK	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	wR	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	wR	.	.	wK	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: a4-d4 → d8-c8

c18-s1

FEN inicial: 3rk3/8/8/8/R7/8/8/3R2K1 w - - 0 1

8	.	.	.	bR	bK	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	wR	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	wR	.	.	wK	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Tus dos torres son mucho más fuertes juntas. Ponlas en la misma columna, una detrás de otra.

Meta: rooks-on-file

Rival: hold-material, semilla 52131

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "3rk3/8/8/8/R7/8/8/3R2K1 w - - 0 1"] 1. Rad4 Rc8 *

SAN: Rad4 Rc8

Pistas

Conceptual Mueve tu torre de arriba por su fila hasta la misma columna que tu otra torre. Quedarán una detrás de la otra.

Dirección Mueve tu torre de arriba por su fila hasta la misma columna que tu otra torre. Quedarán una detrás de la otra.

Específica Mueve tu torre de arriba por su fila hasta la misma columna que tu otra torre. Quedarán una detrás de la otra.

Criterio de éxito: rooks-on-file; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c18-s2

FEN inicial: 6kr/8/8/r7/8/8/8/3R2K1 b - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK	bR
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	bR	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	wR	.	.	wK	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Tus dos torres son mucho más fuertes juntas. Ponlas en la misma columna, una detrás de otra.

Meta: rooks-on-file

Rival: hold-material, semilla 52132

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "6kr/8/8/r7/8/8/8/3R2K1 b - - 0 1"] 1. ... Rah5 2. Rd6 *

SAN: Rah5 Rd6

Pistas

- Conceptual

Ahora juegas con las piezas negras. Tu torre que vive lejos, en el otro extremo, cruza su fila entera hasta el otro lado del tablero. Al llegar al borde, se junta con tu otra torre.
- Dirección

Ahora juegas con las piezas negras. Tu torre que vive lejos, en el otro extremo, cruza su fila entera hasta el otro lado del tablero. Al llegar al borde, se junta con tu otra torre.
- Específica

Ahora juegas con las piezas negras. Tu torre que vive lejos, en el otro extremo, cruza su fila entera hasta el otro lado del tablero. Al llegar al borde, se junta con tu otra torre.

Criterio de éxito: rooks-on-file; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c18-s3

FEN inicial: 4k3/8/1R4p1/8/8/8/8/6RK w - - 0 1

8 bK . . .

7

6 . wR bP .

5

4

3

2

1 wR wK

a b c d e f g h

Explicación: Tus dos torres son mucho más fuertes juntas. Ponlas en la misma columna, una detrás de otra.

Meta: rooks-on-file

Rival: hold-material, semilla 52133

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "4k3/8/1R4p1/8/8/8/8/6RK w - - 0 1"] 1. Rbxg6 Kd7 *

SAN: Rbxg6 Kd7

Pistas

- Conceptual

Lleva tu torre por su fila hasta el otro lado, comiéndote de paso el peón solitario del rival que encuentras al final. Caerá justo en la misma columna que tu otra torre, la que vive al lado de tu rey.
- Dirección

Lleva tu torre por su fila hasta el otro lado, comiéndote de paso el peón solitario del rival que encuentras al final. Caerá justo en la misma columna que tu otra torre, la que vive al lado de tu rey.

Específica Lleva tu torre por su fila hasta el otro lado, comiéndote de paso el peón solitario del rival que encuentras al final. Caerá justo en la misma columna que tu otra torre, la que vive al lado de tu rey.

Criterio de éxito: rooks-on-file; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c14 - Una jugada que mira a dos

Desde la casilla justa, tu pieza puede mirar a dos piezas del rival a la vez. Él solo salvará una: la otra será para ti.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: r3r1k1/8/8/3N4/8/8/8/5RK1 w - - 0 1

8	bR	.	.	.	bR	.	bK	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	wN	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wR	wK	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: d5-c7 → e8-e3

c14-s1

FEN inicial: r3r1k1/8/8/3N4/8/8/8/5RK1 w - - 0 1

8	bR	.	.	.	bR	.	bK	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	wN	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wR	wK	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Desde la casilla justa, tu pieza puede mirar a dos piezas del rival a la vez. Él solo salvará una: la otra será para ti.

Meta: create-motif

Rival: hold-material, semilla 52021

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "r3r1k1/8/8/3N4/8/8/8/5RK1 w - - 0 1"] 1. Nc7 Re3 *

SAN: Nc7 Re3

Pistas

Conceptual Salta con tu caballo justo debajo de las dos torres, en medio de ellas. Desde ahí las mira a las dos a la vez.

Dirección Salta con tu caballo justo debajo de las dos torres, en medio de ellas. Desde ahí las mira a las dos a la vez.

Específica Salta con tu caballo justo debajo de las dos torres, en medio de ellas. Desde ahí las mira a las dos a la vez.

Criterio de éxito: create-motif; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c14-s2

FEN inicial: 2q3k1/8/8/3N4/8/8/8/5RK1 w - - 0 1

8	.	.	bQ	.	.	.	bK	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	wN	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wR	wK	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Desde la casilla justa, tu pieza puede mirar a dos piezas del rival a la vez. Él solo salvará una: la otra será para ti.

Meta: create-motif

Rival: hold-material, semilla 52022

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "2q3k1/8/8/3N4/8/8/8/5RK1 w - - 0 1"] 1. Ne7+ Kg7 *

SAN: Ne7+ Kg7

Pistas

- Conceptual

Salta con tu caballo justo debajo del rey y la dama del rival, en medio de los dos. Es jaque, y también apuntas a su dama.
- Dirección

Salta con tu caballo justo debajo del rey y la dama del rival, en medio de los dos. Es jaque, y también apuntas a su dama.
- Específica

Salta con tu caballo justo debajo del rey y la dama del rival, en medio de los dos. Es jaque, y también apuntas a su dama.

Criterio de éxito: create-motif; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c14-s3

FEN inicial: 6k1/8/2n1b3/8/3P4/8/8/6K1 w - - 0 1

8 bK .

7

6 . . bN . bB . . .

5

4 . . . wP

3

2

1 wK .

a b c d e f g h

Explicación: Desde la casilla justa, tu pieza puede mirar a dos piezas del rival a la vez. Él solo salvará una: la otra será para ti.

Meta: create-motif

Rival: hold-material, semilla 52023

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "6k1/8/2n1b3/8/3P4/8/8/6K1 w - - 0 1"] 1. d5 Bxd5 *

SAN: d5 Bxd5

Pistas

- Conceptual

Empuja tu peón una casilla. El peoncito ataca en diagonal a los dos lados: al caballo de un lado y al alfil del otro.
- Dirección

Empuja tu peón una casilla. El peoncito ataca en diagonal a los dos lados: al caballo de un lado y al alfil del otro.
- Específica

Empuja tu peón una casilla. El peoncito ataca en diagonal a los dos lados: al caballo de un lado y al alfil del otro.

Criterio de éxito: create-motif; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c15 - La pieza que no puede huir

Hay una pieza del rival con su rey justo detrás, en la misma línea. Si apuntas a esa línea, la de delante ya no podrá moverse.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 4k3/4n3/8/8/8/8/8/R5K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	bK	.	.	.
7	.	.	.	.	bN	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	wR	.	.	.	.	wK	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: a1-e1 → e8-d7

c15-s1

FEN inicial: 4k3/4n3/8/8/8/8/8/R5K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	bK	.	.	.
7	.	.	.	.	bN	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	wR	.	.	.	.	wK	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Hay una pieza del rival con su rey justo detrás, en la misma línea. Si apuntas a esa línea, la de delante ya no podrá moverse.

Meta: create-motif

Rival: hold-material, semilla 52031

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "4k3/4n3/8/8/8/8/R5K1 w - - 0 1"] 1. Re1 Kd7 *

SAN: Re1 Kd7

Pistas

Conceptual Lleva tu torre por su fila hasta la columna del caballito y el rey rival. Desde ahí apunta a los dos, uno detrás del otro.

Dirección Lleva tu torre por su fila hasta la columna del caballito y el rey rival. Desde ahí apunta a los dos, uno detrás del otro.

Específica Lleva tu torre por su fila hasta la columna del caballito y el rey rival. Desde ahí apunta a los dos, uno detrás del otro.

Criterio de éxito: create-motif; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c15-s2

FEN inicial: 7k/8/8/4n3/8/8/8/2B3K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	bK
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	bN	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	wB	.	.	.	wK	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Hay una pieza del rival con su rey justo detrás, en la misma línea. Si apuntas a esa línea, la de delante ya no podrá moverse.

Meta: create-motif

Rival: hold-material, semilla 52032

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "7k/8/8/4n3/8/8/8/2B3K1 w - - 0 1"] 1. Bb2 Kg7 *

SAN: Bb2 Kg7

Pistas

- Conceptual

Mueve tu alfil un pasito en diagonal, hacia el borde de la izquierda. Desde ahí apunta al caballo rival y, detrás, al rey.
- Dirección

Mueve tu alfil un pasito en diagonal, hacia el borde de la izquierda. Desde ahí apunta al caballo rival y, detrás, al rey.
- Específica

Mueve tu alfil un pasito en diagonal, hacia el borde de la izquierda. Desde ahí apunta al caballo rival y, detrás, al rey.

Criterio de éxito: create-motif; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c15-s3

FEN inicial: 8/8/8/k2n4/8/8/8/6KQ w - - 0 1

8

7

6

5 bK . . bN

4

3

2

1 wK wQ

a b c d e f g h

Explicación: Hay una pieza del rival con su rey justo detrás, en la misma línea. Si apuntas a esa línea, la de delante ya no podrá moverse.

Meta: create-motif

Rival: hold-material, semilla 52033

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/8/k2n4/8/8/8/6KQ w - - 0 1"] 1. Qh5 Ka4 *

SAN: Qh5 Ka4

Pistas

- Conceptual

Sube tu dama por la columna del borde hasta la fila del caballo rival. Desde ahí mira al caballo y, justo detrás, al rey.
- Dirección

Sube tu dama por la columna del borde hasta la fila del caballo rival. Desde ahí mira al caballo y, justo detrás, al rey.
- Específica

Sube tu dama por la columna del borde hasta la fila del caballo rival. Desde ahí mira al caballo y, justo detrás, al rey.

Criterio de éxito: create-motif; límite de 8 jugadas.

Validación: *FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.*

c17 - Detrás del rey hay premio

El rey rival tiene otra pieza justo detrás, en la misma línea. Si le das jaque por esa línea, tendrá que apartarse y dejarla sola.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 8/8/8/8/r3k3/8/8/1K5R w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	bR	.	.	.	bK	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	wK	.	.	.	.	.	wR	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: h1-h4 → e4-d3

c17-s1

FEN inicial: 8/8/8/8/r3k3/8/8/1K5R w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	bR	.	.	.	bK	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	wK	.	.	.	.	.	wR	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: El rey rival tiene otra pieza justo detrás, en la misma línea. Si le das jaque por esa línea, tendrá que apartarse y dejarla sola.

Meta: create-motif

Rival: hold-material, semilla 52051

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/8/8/r3k3/8/8/1K5R w - - 0 1"] 1. Rh4+ Kd3 *

SAN: Rh4+ Kd3

Pistas

Conceptual Sube tu torre por su columna hasta la fila del rey rival: es jaque. Justo detrás verás su torre esperando.

Dirección Sube tu torre por su columna hasta la fila del rey rival: es jaque. Justo detrás verás su torre esperando.

Específica Sube tu torre por su columna hasta la fila del rey rival: es jaque. Justo detrás verás su torre esperando.

Criterio de éxito: create-motif; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c17-s2

FEN inicial: 8/8/1r6/8/3k3B/8/8/7K w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	bR	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	bK	.	.	.	wB	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	wK	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: El rey rival tiene otra pieza justo detrás, en la misma línea. Si le das jaque por esa línea, tendrá que apartarse y dejarla sola.

Meta: create-motif

Rival: hold-material, semilla 52052

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/1r6/8/3k3B/8/8/7K w - - 0 1"] 1. Bf2+ Kc3 *

SAN: Bf2+ Kc3

Pistas

- Conceptual

Baja tu alfil por su diagonal, hacia tu rey, hasta darle jaque al rey rival. Al fondo de esa diagonal está su torre.
- Dirección

Baja tu alfil por su diagonal, hacia tu rey, hasta darle jaque al rey rival. Al fondo de esa diagonal está su torre.
- Específica

Baja tu alfil por su diagonal, hacia tu rey, hasta darle jaque al rey rival. Al fondo de esa diagonal está su torre.

Criterio de éxito: create-motif; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c17-s3

FEN inicial: 5r2/8/8/5k2/8/8/7K/3Q4 w - - 0 1

8 bR . .

7

6

5 bK . .

4

3

2 wK

1 . . . wQ

a b c d e f g h

Explicación: El rey rival tiene otra pieza justo detrás, en la misma línea. Si le das jaque por esa línea, tendrá que apartarse y dejarla sola.

Meta: create-motif

Rival: hold-material, semilla 52053

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.???"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "5r2/8/8/5k2/8/8/7K/3Q4 w - - 0 1"] 1. Qf1+ Ke4 *

SAN: Qf1+ Ke4

Pistas

- Conceptual

Lleva tu dama por la fila de abajo hasta la columna del rey rival. Es jaque, y su torre está detrás, arriba del todo.
- Dirección

Lleva tu dama por la fila de abajo hasta la columna del rey rival. Es jaque, y su torre está detrás, arriba del todo.
- Específica

Lleva tu dama por la fila de abajo hasta la columna del rey rival. Es jaque, y su torre está detrás, arriba del todo.

Criterio de éxito: create-motif; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c13 - La pieza sin vigilancia

Hay una pieza del rival que nadie está cuidando. Encuéntrala.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: r3k2r/ppp2ppp/8/3q4/8/8/PPP2PPP/R2QK2R w KQkq - 0 1

8	bR	.	.	.	bK	.	.	bR
7	bP	bP	bP	.	.	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	bQ	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	wP	wP	.	.	wP	wP	wP
1	wR	.	.	wQ	wK	.	.	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: d1-d5 → c7-c5

c13-s1

FEN inicial: r3k2r/ppp2ppp/8/3q4/8/8/PPP2PPP/R2QK2R w KQkq - 0 1

8	bR	.	.	.	bK	.	.	bR
7	bP	bP	bP	.	.	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	bQ	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	wP	wP	.	.	wP	wP	wP
1	wR	.	.	wQ	wK	.	.	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Hay una pieza del rival que nadie está cuidando. Encuéntrala.

Meta: capture-hanging

Rival: visible-threat, semilla 52011

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "r3k2r/ppp2ppp/8/3q4/8/8/PPP2PPP/R2QK2R w KQkq - 0 1"] 1. Qxd5 c5 *

SAN: Qxd5 c5

Pistas

Conceptual La dama rival está solita, lejos de sus amigas. Nadie la protege.

Dirección La dama rival está solita, lejos de sus amigas. Nadie la protege.

Específica La dama rival está solita, lejos de sus amigas. Nadie la protege.

Criterio de éxito: capture-hanging; límite de 4 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c13-s2

FEN inicial: 4k3/1q5p/8/8/8/5N2/P6P/1R2K3 w - - 0 1

8	.	.	.	.	bK	.	.	.
7	.	bQ	.	.	.	.	.	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	wN	.	.
2	wP	.	.	.	.	.	.	wP
1	.	wR	.	.	wK	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Hay una pieza del rival que nadie está cuidando. Encuéntrala.

Meta: capture-hanging

Rival: visible-threat, semilla 52012

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "4k3/1q5p/8/8/8/5N2/P6P/1R2K3 w - - 0 1"] 1. Rxb7 h5 *

SAN: Rxb7 h5

Pistas

Conceptual Tu torre tiene toda su columna libre hacia arriba. Súbela hasta el fondo y cómete a la dama del rival, que está allí sola.

- Dirección** Tu torre tiene toda su columna libre hacia arriba. Súbela hasta el fondo y cómete a la dama del rival, que está allí sola.
- Específica** Tu torre tiene toda su columna libre hacia arriba. Súbela hasta el fondo y cómete a la dama del rival, que está allí sola.

Criterio de éxito: capture-hanging; límite de 4 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c13-s3

FEN inicial: 6k1/7p/8/4q3/8/5N2/P6P/R5K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK	.
7	.	.	.	.	.	.	.	bP	
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	bQ	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	wN	.	.	.
2	wP	.	.	.	.	.	.	wP	
1	wR	.	.	.	.	.	.	wK	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Hay una pieza del rival que nadie está cuidando. Encuéntrala.

Meta: capture-hanging

Rival: visible-threat, semilla 52013

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "6k1/7p/8/4q3/8/5N2/P6P/R5K1 w - - 0 1"] 1. Nxe5 h5 *

SAN: Nxe5 h5

Pistas

- Conceptual** Tu caballo llega de un saltito hasta la dama del rival, que se ha parado en el medio del tablero sin nadie que la cuide.
- Dirección** Tu caballo llega de un saltito hasta la dama del rival, que se ha parado en el medio del tablero sin nadie que la cuide.
- Específica** Tu caballo llega de un saltito hasta la dama del rival, que se ha parado en el medio del tablero sin nadie que la cuide.
- Criterio de éxito:** capture-hanging; límite de 4 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c24 - ¿Cuál te conviene más?

Una pieza tuya puede comerse dos piezas distintas del rival. Una es pequeña y la otra es grande. Solo puedes elegir una.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: k2r4/8/8/8/3Q3n/8/8/6K1 w - - 0 1

8	bK	.	.	bR	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	wQ	.	.	.	bN
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	wK	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: d4-d8 → a8-a7

c24-s1

FEN inicial: k2r4/8/8/8/3Q3n/8/8/6K1 w - - 0 1

8	bK	.	.	bR	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	wQ	.	.	.	bN
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	wK	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Una pieza tuya puede comerse dos piezas distintas del rival. Una es pequeña y la otra es grande. Solo puedes elegir una.

Meta: capture-hanging

Rival: hold-material, semilla 52221

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "k2r4/8/8/8/3Q3n/8/8/6K1 w - - 0 1"] 1. Qxd8+ Ka7 *

SAN: Qxd8+ Ka7

Pistas

Conceptual Con tu dama, cómete la torre, no el caballo. La torre vale mucho más, y es el premio que de verdad quieres.

Dirección Con tu dama, cómete la torre, no el caballo. La torre vale mucho más, y es el premio que de verdad quieres.

Específica Con tu dama, cómete la torre, no el caballo. La torre vale mucho más, y es el premio que de verdad quieres.

Criterio de éxito: capture-hanging; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c24-s2

FEN inicial: 6k1/p7/2r5/1p6/3N4/8/8/6KR w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK	.
7	bP	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	bR	.	.	.	.	.	.
5	.	bP	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	wN	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	wK	wR	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Una pieza tuya puede comerse dos piezas distintas del rival. Una es pequeña y la otra es grande. Solo puedes elegir una.

Meta: capture-hanging

Rival: hold-material, semilla 52222

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "6k1/p7/2r5/1p6/3N4/8/8/6KR w - - 0 1"] 1. Nxc6 a6 *

SAN: Nxc6 a6

Pistas

- Conceptual** Tu caballo puede saltar a dos sitios con comida: un peoncito o una torre. Salta a por la torre, que vale mucho más.
- Dirección** Tu caballo puede saltar a dos sitios con comida: un peoncito o una torre. Salta a por la torre, que vale mucho más.
- Específica** Tu caballo puede saltar a dos sitios con comida: un peoncito o una torre. Salta a por la torre, que vale mucho más.

Criterio de éxito: capture-hanging; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c24-s3

FEN inicial: 1k6/6r1/1n6/8/3B4/8/P7/R6K w - - 0 1

8	.	bK	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	bR	.	.
6	.	bN	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	wB	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	.	.	.	.	.	.	.	.
1	wR	.	.	.	.	.	.	wK	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Una pieza tuya puede comerse dos piezas distintas del rival. Una es pequeña y la otra es grande. Solo puedes elegir una.

Meta: capture-hanging

Rival: hold-material, semilla 52223

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "1k6/6r1/1n6/8/3B4/8/P7/R6K w - - 0 1"] 1. Bxg7 Na4 *

SAN: Bxg7 Na4

Pistas

- Conceptual** Tu alfil apunta por sus dos diagonales a un caballo y a una torre. Ve a por la torre: es el premio más grande.
- Dirección** Tu alfil apunta por sus dos diagonales a un caballo y a una torre. Ve a por la torre: es el premio más grande.
- Específica** Tu alfil apunta por sus dos diagonales a un caballo y a una torre. Ve a por la torre: es el premio más grande.

Criterio de éxito: capture-hanging; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c22 - Aparta al guardián

Un caballito enemigo cuida a la torre de su equipo. Si te comes al caballo guardián, la torre se quedará sola.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 1k6/8/8/3r4/1n6/8/8/1R1R2K1 w - - 0 1

8	.	bK	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	bR	.	.	.	.	.
4	.	bN	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	wR	.	wR	.	.	wK	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: b1-b4 → b8-a7

c22-s1

FEN inicial: 1k6/8/8/3r4/1n6/8/8/1R1R2K1 w - - 0 1

8	.	bK	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	bR	.	.	.	.	.
4	.	bN	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	wR	.	wR	.	.	wK	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Un caballito enemigo cuida a la torre de su equipo. Si te comes al caballo guardián, la torre se quedará sola.

Meta: capture-hanging

Rival: hold-material, semilla 52181

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "1k6/8/8/3r4/1n6/8/8/1R1R2K1 w - - 0 1"] 1.
Rxb4+ Ka7 2. Rxd5 Ka8 *

SAN: Rxb4+ Ka7 Rxd5 Ka8

Pistas

Conceptual Sube tu torre de la izquierda por su columna y cómete al caballo: es jaque. Después, con tu otra torre, cómete su torre.

Dirección Sube tu torre de la izquierda por su columna y cómete al caballo: es jaque. Después, con tu otra torre, cómete su torre.

Específica Sube tu torre de la izquierda por su columna y cómete al caballo: es jaque. Después, con tu otra torre, cómete su torre.

Criterio de éxito: capture-hanging; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c22-s2

FEN inicial: 7k/8/5n2/8/4r3/2B5/8/4R1K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	bK
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	bN	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	bR	.	.	.	.
3	.	.	wB	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wR	.	wK	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Un caballito enemigo cuida a la torre de su equipo. Si te comes al caballo guardián, la torre se quedará sola.

Meta: capture-hanging

Rival: hold-material, semilla 52182

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "7k/8/5n2/8/4r3/2B5/8/4R1K1 w - - 0 1"] 1.
Bxf6+ Kg8 2. Rxe4 Kf7 *

SAN: Bxf6+ Kg8 Rxe4 Kf7

Pistas

Conceptual	Tu alfil llega por su diagonal hasta el caballo rival: cómetelo y es jaque. Cuando el rey se aparte, cómete su torre.
Dirección	Tu alfil llega por su diagonal hasta el caballo rival: cómetelo y es jaque. Cuando el rey se aparte, cómete su torre.
Específica	Tu alfil llega por su diagonal hasta el caballo rival: cómetelo y es jaque. Cuando el rey se aparte, cómete su torre.

Criterio de éxito: capture-hanging; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c22-s3

FEN inicial: 4k2b/4n3/6r1/8/7B/8/7K/4R1R1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	bK	.	.	bB
7	.	.	.	.	bN	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	bR	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	wB
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	wK
1	.	.	.	.	wR	.	wR	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Un caballito enemigo cuida a la torre de su equipo. Si te comes al caballo guardián, la torre se quedará sola.

Meta: capture-hanging

Rival: hold-material, semilla 52183

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "4k2b/4n3/6r1/8/7B/8/7K/4R1R1 w - - 0 1"] 1. Rxe7+ Kd8 2. Rxc6 Bd4 *

SAN: Rxe7+ Kd8 Rxc6 Bd4

Pistas

Conceptual	Sube tu torre de la izquierda y cómete al caballo de delante del rey. Tu alfil la protege, así que el rey no puede comérsela.
Dirección	Sube tu torre de la izquierda y cómete al caballo de delante del rey. Tu alfil la protege, así que el rey no puede comérsela.
Específica	Sube tu torre de la izquierda y cómete al caballo de delante del rey. Tu alfil la protege, así que el rey no puede comérsela.

Criterio de éxito: capture-hanging; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c20 - Cambia cuando ganas

Ya tienes más piezas grandes que tu rival: vas ganando. Cuando vas ganando, cambiar piezas es un truco genial.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 3rk3/8/1n6/8/8/8/8/R2R2K1 w - - 0 1

8	.	.	.	bR	bK	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	bN	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	wR	.	.	wR	.	.	wK	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: d1-d8 → e8-d8

c20-s1

FEN inicial: 3rk3/8/1n6/8/8/8/8/R2R2K1 w - - 0 1

8	.	.	.	bR	bK	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	bN	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	wR	.	.	wR	.	.	wK	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Ya tienes más piezas grandes que tu rival: vas ganando. Cuando vas ganando, cambiar piezas es un truco genial.

Meta: simplify-when-ahead

Rival: hold-material, semilla 52161

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "3rk3/8/1n6/8/8/8/8/R2R2K1 w - - 0 1"] 1. Rxd8+ Kxd8 *

SAN: Rxd8+ Kxd8

Pistas

Conceptual Sube tu torre de la derecha por su columna y cómete la torre rival. Si él te come, será un cambio igual.

Dirección Sube tu torre de la derecha por su columna y cómete la torre rival. Si él te come, será un cambio igual.

Específica Sube tu torre de la derecha por su columna y cómete la torre rival. Si él te come, será un cambio igual.

Criterio de éxito: simplify-when-ahead; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c20-s2

FEN inicial: 6rk/8/b7/8/8/8/6R1/5RK1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bR	bK
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	bB	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	wR	.
1	.	.	.	.	.	.	.	wR	wK
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Ya tienes más piezas grandes que tu rival: vas ganando. Cuando vas ganando, cambiar piezas es un truco genial.

Meta: simplify-when-ahead

Rival: hold-material, semilla 52162

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "6rk/8/b7/8/8/8/6R1/5RK1 w - - 0 1"] 1. Rxg8+ Kxg8 *

SAN: Rxg8+ Kxg8

Pistas

- Conceptual

Sube tu torre por su columna hasta arriba del todo y cómete la torre rival, la que está pegada a su rey.
- Dirección

Sube tu torre por su columna hasta arriba del todo y cómete la torre rival, la que está pegada a su rey.
- Específica

Sube tu torre por su columna hasta arriba del todo y cómete la torre rival, la que está pegada a su rey.

Criterio de éxito: simplify-when-ahead; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c20-s3

FEN inicial: 3q4/2k5/1n6/8/8/8/8/3Q1RK1 w - - 0 1

8 . . . bQ

7 . . bK

6 . bN

5

4

3

2

1 . . . wQ . wR wK .

a b c d e f g h

Explicación: Ya tienes más piezas grandes que tu rival: vas ganando. Cuando vas ganando, cambiar piezas es un truco genial.

Meta: simplify-when-ahead

Rival: hold-material, semilla 52163

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "3q4/2k5/1n6/8/8/8/8/3Q1RK1 w - - 0 1"] 1. Qxd8+ Kxd8 *

SAN: Qxd8+ Kxd8

Pistas

- Conceptual

Sube tu dama por su columna hasta la dama del rival y cómetela. Cambiar damas cuando vas ganando deja el tablero mucho más tranquilo.
- Dirección

Sube tu dama por su columna hasta la dama del rival y cómetela. Cambiar damas cuando vas ganando deja el tablero mucho más tranquilo.
- Específica

Sube tu dama por su columna hasta la dama del rival y cómetela. Cambiar damas cuando vas ganando deja el tablero mucho más tranquilo.

Criterio de éxito: simplify-when-ahead; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

El final del cuento

c25 - El peón que quiso ser dama

Tu peón está a un solo paso de llegar al final del camino.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 8/4P3/4K3/8/8/8/8/6k1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	wP	.	.	.	.
6	.	.	.	.	wK	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	bK	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: e7-e8=q → g1-f1

c25-s1

FEN inicial: 8/4P3/4K3/8/8/8/8/6k1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	wP	.	.	.	.
6	.	.	.	.	wK	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	bK	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Tu peón está a un solo paso de llegar al final del camino.

Meta: promote-pawn

Rival: reach-endgame, semilla 63011

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/4P3/4K3/8/8/8/8/6k1 w - - 0 1"] 1. e8=Q Kf1 *

SAN: e8=Q Kf1

Pistas

Conceptual Lleva tu peón hasta el final del camino. Se convertirá en dama.

Dirección Lleva tu peón hasta el final del camino. Se convertirá en dama.

Específica Lleva tu peón hasta el final del camino. Se convertirá en dama.

Criterio de éxito: promote-pawn; límite de 24 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c25-s2

FEN inicial: 6K1/8/8/8/8/3k4/3p4/8 b - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	wK	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	bK	.	.	.	.	.
2	.	.	.	bP	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Tu peón está a un solo paso de llegar al final del camino.

Meta: promote-pawn

Rival: reach-endgame, semilla 63012

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "6K1/8/8/8/8/3k4/3p4/8 b - - 0 1"] 1. ... d1=Q 2. Kh7 *

SAN: d1=Q Kh7

Pistas

Conceptual Lleva tu peón hasta el final del camino. Se convertirá en dama.

Dirección Lleva tu peón hasta el final del camino. Se convertirá en dama.

Específica Lleva tu peón hasta el final del camino. Se convertirá en dama.

Criterio de éxito: promote-pawn; límite de 24 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c25-s3

FEN inicial: 1rn5/2P5/8/8/8/8/8/K5k1 w - - 0 1

8	.	bR	bN	.	.	.	.	.	.
7	.	.	wP	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	wK	.	.	.	.	.	bK	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Tu peón está a un solo paso de llegar al final del camino.

Meta: promote-pawn

Rival: reach-endgame, semilla 63013

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "1rn5/2P5/8/8/8/8/8/K5k1 w - - 0 1"] 1. cxb8=Q Ne7 *

SAN: cxb8=Q Ne7

Pistas

- Conceptual** Su caballo tapa la casilla de delante, así que tu peón no puede seguir recto. Cómete su torre en diagonal: ahí llegas al final del camino y te haces dama.

Dirección Su caballo tapa la casilla de delante, así que tu peón no puede seguir recto. Cómete su torre en diagonal: ahí llegas al final del camino y te haces dama.

Específica Su caballo tapa la casilla de delante, así que tu peón no puede seguir recto. Cómete su torre en diagonal: ahí llegas al final del camino y te haces dama.

Criterio de éxito: promote-pawn; límite de 24 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c29 - El peón que corre solo

Tu peón tiene todo el camino libre: nadie puede cortarle el paso. Al peón del rival le falta mucho más camino, así que no llegará antes que tú.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 7k/7p/8/8/P7/8/8/K7 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	bK
7	.	.	.	.	.	.	.	.	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	wP	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	wK	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: a4-a5 → h7-h6

c29-s1

FEN inicial: 7k/7p/8/8/P7/8/8/K7 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	bK
7	.	.	.	.	.	.	.	.	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	wP	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	wK	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Tu peón tiene todo el camino libre: nadie puede cortarle el paso. Al peón del rival le falta mucho más camino, así que no llegará antes que tú.

Meta: promote-pawn

Rival: reach-endgame, semilla 63051

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "7k/7p/8/8/P7/8/8/K7 w - - 0 1"] 1. a5 h6 2. a6 Kg7 3. a7 Kh7 4. a8=Q Kg7 *

SAN: a5 h6 a6 Kg7 a7 Kh7 a8=Q Kg7

Pistas

Conceptual No te distraigas con las otras piezas: empuja tu peón una casilla cada vez, sin parar, hasta el final del camino. Llegarás antes que él.

Dirección No te distraigas con las otras piezas: empuja tu peón una casilla cada vez, sin parar, hasta el final del camino. Llegarás antes que él.

Específica No te distraigas con las otras piezas: empuja tu peón una casilla cada vez, sin parar, hasta el final del camino. Llegarás antes que él.

Criterio de éxito: promote-pawn; límite de 16 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c29-s2

FEN inicial: 7K/8/8/3p4/8/8/6P1/k7 b - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	wK
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	bP	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	wP	.
1	bK	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Tu peón tiene todo el camino libre: nadie puede cortarle el paso. Al peón del rival le falta mucho más camino, así que no llegará antes que tú.

Meta: promote-pawn

Rival: reach-endgame, semilla 63052

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "7K/8/8/3p4/8/8/6P1/k7 b - - 0 1"] 1. ... d4 2. g3 d3 3. g4 d2 4. Kh7 d1=Q 5. g5 *

SAN: d4 g3 d3 g4 d2 Kh7 d1=Q g5

Pistas

- Conceptual

No te distraigas con las otras piezas: empuja tu peón una casilla cada vez, sin parar, hasta el final del camino. Llegarás antes que él.
- Dirección

No te distraigas con las otras piezas: empuja tu peón una casilla cada vez, sin parar, hasta el final del camino. Llegarás antes que él.
- Específica

No te distraigas con las otras piezas: empuja tu peón una casilla cada vez, sin parar, hasta el final del camino. Llegarás antes que él.

Criterio de éxito: promote-pawn; límite de 16 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c29-s3

FEN inicial: 8/7p/8/5k2/P4P2/5K2/8/8 w - - 0 1

8

7 bP

6

5 bK . .

4 wP wP . .

3 wK . .

2

1

a b c d e f g h

Explicación: Tu peón tiene todo el camino libre: nadie puede cortarle el paso. Al peón del rival le falta mucho más camino, así que no llegará antes que tú.

Meta: promote-pawn

Rival: reach-endgame, semilla 63053

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/7p/8/5k2/P4P2/5K2/8/8 w - - 0 1"] 1. a5 Kf6 2. a6 Kg7 3. a7 Kg8 4. a8=Q+ Kg7 *

SAN: a5 Kf6 a6 Kg7 a7 Kg8 a8=Q+ Kg7

Pistas

- Conceptual

No te distraigas con las otras piezas: empuja tu peón una casilla cada vez, sin parar, hasta el final del camino. Llegarás antes que él.
- Dirección

No te distraigas con las otras piezas: empuja tu peón una casilla cada vez, sin parar, hasta el final del camino. Llegarás antes que él.
- Específica

No te distraigas con las otras piezas: empuja tu peón una casilla cada vez, sin parar, hasta el final del camino. Llegarás antes que él.

Criterio de éxito: promote-pawn; límite de 16 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c31 - ¿Llega mi rey a tiempo?

Su peón está lejos y quiere llegar al final. Cuenta con los dedos los pasos que le faltan a él y a tu rey.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: k7/8/8/4K2p/8/8/8/8 w - - 0 1

8	bK	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	wK	.	.	bP
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: e5-f4 → h5-h4

c31-s1

FEN inicial: k7/8/8/4K2p/8/8/8/8 w - - 0 1

8	bK	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	wK	.	.	bP
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Su peón está lejos y quiere llegar al final. Cuenta con los dedos los pasos que le faltan a él y a tu rey.

Meta: capture-hanging

Rival: hold-material, semilla 63071

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "k7/8/8/4K2p/8/8/8/8 w - - 0 1"] 1. Kf4 h4 2. Kg4 Ka7 3. Kxh4 *

SAN: Kf4 h4 Kg4 Ka7 Kxh4

Pistas

Conceptual Camina hacia el peón sin perder ni un paso: acércate en cada jugada. Cuando lo tengas al lado, cómetelo.

Dirección Camina hacia el peón sin perder ni un paso: acércate en cada jugada. Cuando lo tengas al lado, cómetelo.

Específica Camina hacia el peón sin perder ni un paso: acércate en cada jugada. Cuando lo tengas al lado, cómetelo.

Criterio de éxito: capture-hanging; límite de 14 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c31-s2

FEN inicial: 8/8/5k2/2P5/8/8/8/7K b - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	bK	.	.
5	.	.	wP	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	wK
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Su peón está lejos y quiere llegar al final. Cuenta con los dedos los pasos que le faltan a él y a tu rey.

Meta: capture-hanging

Rival: hold-material, semilla 63072

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/5k2/2P5/8/8/8/7K b - - 0 1"] 1. ... Ke6 2. c6 Kd6 3. c7 Kxc7 *

SAN: Ke6 c6 Kd6 c7 Kxc7

Pistas

- Conceptual** Camina hacia el peón sin perder ni un paso: acércate en cada jugada. Cuando lo tengas al lado, cómetelo.
- Dirección** Camina hacia el peón sin perder ni un paso: acércate en cada jugada. Cuando lo tengas al lado, cómetelo.
- Específica** Camina hacia el peón sin perder ni un paso: acércate en cada jugada. Cuando lo tengas al lado, cómetelo.

Criterio de éxito: capture-hanging; límite de 14 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c31-s3

FEN inicial: 7k/8/8/1p6/1p6/3K4/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	bK
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	bP	.	.	.	.	.	.	.
4	.	bP	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	wK	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Su peón está lejos y quiere llegar al final. Cuenta con los dedos los pasos que le faltan a él y a tu rey.

Meta: capture-hanging

Rival: hold-material, semilla 63073

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "7k/8/8/1p6/1p6/3K4/8/8 w - - 0 1"] 1. Kc2 Kg8 2. Kb3 Kf7 3. Kxb4 Ke6 *

SAN: Kc2 Kg8 Kb3 Kf7 Kxb4 Ke6

Pistas

- Conceptual** Sus dos peones van por el mismo camino, uno detrás del otro: solo el de delante puede andar. Cuéntale los pasos a ese, ve hacia él sin perder ni uno y cómetelo.
- Dirección** Sus dos peones van por el mismo camino, uno detrás del otro: solo el de delante puede andar. Cuéntale los pasos a ese, ve hacia él sin perder ni uno y cómetelo.
- Específica** Sus dos peones van por el mismo camino, uno detrás del otro: solo el de delante puede andar. Cuéntale los pasos a ese, ve hacia él sin perder ni uno y cómetelo.

Criterio de éxito: capture-hanging; límite de 14 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c26 - El cuadrado mágico

Un peón que corre puede parecer muy rápido. Cuenta si tu rey llega a tiempo para atraparlo.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 7k/8/8/8/p3K3/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	bP	.	.	.	wK	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: e4-d3 → a4-a3

c26-s1

FEN inicial: 7k/8/8/8/p3K3/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	bP	.	.	.	wK	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación:

Meta: capture-hanging

Rival: hold-material, semilla 63021

Líneas aceptadas

8	.	bK	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.

4	.	.	.	bP	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	wK	.	.	
2	.	.	.	.	.	.	.	.	
1	.	.	.	.	.	.	.	.	
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación:

Meta: capture-hanging

Rival: hold-material, semilla 63023

Líneas aceptadas

PGN: [SetUp "1"] [FEN "1k6/8/8/8/2p5/5K2/8/8 w - - 0 1"] 1. Ke2 c3 2. Kd1 c2+ 3. Kc1 Ka7 4. Kxc2 *

SAN: Ke2 c3 Kd1 c2+ Kc1 Ka7 Kxc2

Criterio de éxito: capture-hanging; límite de 12 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c30 - El rey se pone delante

Su peón quiere llegar al final del camino, pero tu rey está cerca y puede pararlo.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 7k/8/8/p7/8/1K6/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	bP	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	wK	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: b3-a4 → h8-g7

c30-s1

FEN inicial: 7k/8/8/p7/8/1K6/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	bP	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	wK	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Su peón quiere llegar al final del camino, pero tu rey está cerca y puede pararlo.

Meta: capture-hanging

Rival: hold-material, semilla 63061

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "7k/8/8/p7/8/1K6/8/8 w - - 0 1"] 1. Ka4 Kg7 2. Kxa5 *

SAN: Ka4 Kg7 Kxa5

Pistas

Conceptual Pon tu rey justo delante del peón, en la casilla que el peón quería pisar: así no puede pasar ni moverse. Después cómetelo.

Dirección Pon tu rey justo delante del peón, en la casilla que el peón quería pisar: así no puede pasar ni moverse. Después cómetelo.

Específica Pon tu rey justo delante del peón, en la casilla que el peón quería pisar: así no puede pasar ni moverse. Después cómetelo.

Criterio de éxito: capture-hanging; límite de 12 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c30-s2

FEN inicial: 8/8/2k5/8/3P4/8/8/7K b - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	bK	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	wP	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	wK	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Su peón quiere llegar al final del camino, pero tu rey está cerca y puede pararlo.

Meta: capture-hanging

Rival: hold-material, semilla 63062

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/2k5/8/3P4/8/8/7K b - - 0 1"] 1. ... Kd5 2. Kg1 Kxd4 *

SAN: Kd5 Kg1 Kxd4

Pistas

- Conceptual** Pon tu rey justo delante del peón, en la casilla que el peón quería pisar: así no puede pasar ni moverse. Después cómetelo.
- Dirección** Pon tu rey justo delante del peón, en la casilla que el peón quería pisar: así no puede pasar ni moverse. Después cómetelo.
- Específica** Pon tu rey justo delante del peón, en la casilla que el peón quería pisar: así no puede pasar ni moverse. Después cómetelo.

Criterio de éxito: capture-hanging; límite de 12 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c30-s3

FEN inicial: k7/8/8/3p3p/8/2K5/8/8 w - - 0 1

8	bK	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	bP	.	.	.	bP	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	wK	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Su peón quiere llegar al final del camino, pero tu rey está cerca y puede pararlo.

Meta: capture-hanging

Rival: hold-material, semilla 63063

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "k7/8/8/3p3p/8/2K5/8/8 w - - 0 1"] 1. Kd4 Ka7 2. Kxd5 Ka8 *

SAN: Kd4 Ka7 Kxd5 Ka8

Pistas

- Conceptual** Hay dos peones, pero a uno de ellos no llegas: ve a por el que tienes más cerca. Ponte justo delante de él, en la casilla que quería pisar, y después cómetelo.
- Dirección** Hay dos peones, pero a uno de ellos no llegas: ve a por el que tienes más cerca. Ponte justo delante de él, en la casilla que quería pisar, y después cómetelo.
- Específica** Hay dos peones, pero a uno de ellos no llegas: ve a por el que tienes más cerca. Ponte justo delante de él, en la casilla que quería pisar, y después cómetelo.

Criterio de éxito: capture-hanging; límite de 12 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c28 - Frente a frente

Los dos reyes se miran de frente, con una casilla en medio. Le toca mover a él, y tendrá que apartarse.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 4k3/8/4K3/4P3/8/8/8/8 b - - 0 1

8	.	.	.	.	bK	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	wK	.	.	.
5	.	.	.	.	wP	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: e8-f8 → e6-d7

c28-s1

FEN inicial: 4k3/8/4K3/4P3/8/8/8/8 b - - 0 1

8	.	.	.	.	bK	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	wK	.	.	.
5	.	.	.	.	wP	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Los dos reyes se miran de frente, con una casilla en medio. Le toca mover a él, y tendrá que apartarse.

Meta: promote-pawn

Rival: reach-endgame, semilla 63041

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "4k3/8/4K3/4P3/8/8/8/8 b - - 0 1"] 1. ... Kf8 2. Kd7 Kg7 3. e6 Kh6 4. e7 Kg7 5. e8=Q Kh6 *

SAN: Kf8 Kd7 Kg7 e6 Kh6 e7 Kg7 e8=Q Kh6

Pistas

Conceptual Cuando su rey se aparte a un lado, lleva el tuyo al otro y pásale por delante. Después empuja tu peón hasta el final.

Dirección Cuando su rey se aparte a un lado, lleva el tuyo al otro y pásale por delante. Después empuja tu peón hasta el final.

Específica Cuando su rey se aparte a un lado, lleva el tuyo al otro y pásale por delante. Después empuja tu peón hasta el final.

Criterio de éxito: promote-pawn; límite de 16 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c28-s2

FEN inicial: 2k5/p7/P1K5/2P5/8/8/8/8 b - - 0 1

8	.	.	bK	.	.	.	.	.	.
7	bP	.	.	.	.	.	.	.	.
6	wP	.	wK	.	.	.	.	.	.
5	.	.	wP	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Los dos reyes se miran de frente, con una casilla en medio. Le toca mover a él, y tendrá que apartarse.

Meta: promote-pawn

Rival: reach-endgame, semilla 63042

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "2k5/p7/P1K5/2P5/8/8/8/8 b - - 0 1"] 1. ... Kd8 2. Kb7 Kd7 3. c6+ Kd6 4. c7 Kc5 5. c8=Q+ Kd4 *

SAN: Kd8 Kb7 Kd7 c6+ Kd6 c7 Kc5 c8=Q+ Kd4

Pistas

- Conceptual** Cuando su rey se aparte a un lado, lleva el tuyo al otro y pásale por delante. Después empuja tu peón hasta el final.
- Dirección** Cuando su rey se aparte a un lado, lleva el tuyo al otro y pásale por delante. Después empuja tu peón hasta el final.
- Específica** Cuando su rey se aparte a un lado, lleva el tuyo al otro y pásale por delante. Después empuja tu peón hasta el final.

Criterio de éxito: promote-pawn; límite de 16 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c28-s3

FEN inicial: 8/8/8/8/3p4/3k4/8/3K4 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	bP	.	.	.	.	.
3	.	.	.	bK	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	wK	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Los dos reyes se miran de frente, con una casilla en medio. Le toca mover a él, y tendrá que apartarse.

Meta: promote-pawn

Rival: reach-endgame, semilla 63043

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/8/8/3p4/3k4/8/3K4 w - - 0 1"] 1. Ke1 Kc2 2. Kf2 d3 3. Kf1 d2 4. Kg1 d1=Q+ 5. Kg2 *

SAN: Ke1 Kc2 Kf2 d3 Kf1 d2 Kg1 d1=Q+ Kg2

Pistas

- Conceptual** Su rey está pegado al borde y tendrá que apartarse a un lado. Lleva el tuyo por el lado que deje libre y pásale por delante. Después empuja tu peón hasta el final.
- Dirección** Su rey está pegado al borde y tendrá que apartarse a un lado. Lleva el tuyo por el lado que deje libre y pásale por delante. Después empuja tu peón hasta el final.
- Específica** Su rey está pegado al borde y tendrá que apartarse a un lado. Lleva el tuyo por el lado que deje libre y pásale por delante. Después empuja tu peón hasta el final.

Criterio de éxito: promote-pawn; límite de 16 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c27 - El rey valiente

En los finales tu rey deja de esconderse y sale a trabajar. Camina delante de tu peón, ábrele paso y acompáñalo hasta el final.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 6k1/8/5KP1/8/8/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	wK	wP	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: g6-g7 → g8-h7

c27-s1

FEN inicial: 6k1/8/5KP1/8/8/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	wK	wP	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación:

Meta: promote-pawn

Rival: reach-endgame, semilla 63031

Líneas aceptadas

8	.	.	.	bK	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	wP	.	wK	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.

4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación:

Meta: promote-pawn

Rival: reach-endgame, semilla 63033

Líneas aceptadas

PGN: [SetUp "1"] [FEN "3k4/8/3P1K2/8/8/8/8/8 w - - 0 1"] 1. Ke6 Kc8 2. Ke7 Kb7 3. d7 Ka7 4. d8=Q *

SAN: Ke6 Kc8 Ke7 Kb7 d7 Ka7 d8=Q

Criterio de éxito: promote-pawn; límite de 14 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c32 - La torre empuja al peón

Tu peón está solo y el rey rival, pegado a él, quiere comérselo. Tu torre puede cuidarlo desde detrás.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 8/8/8/P7/1k6/8/6K1/7R w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	wP	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	bK	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	wK	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	wR	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: h1-a1 → b4-c5

c32-s1

FEN inicial: 8/8/8/P7/1k6/8/6K1/7R w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	wP	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	bK	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	wK	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	wR	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Tu peón está solo y el rey rival, pegado a él, quiere comérselo. Tu torre puede cuidarlo desde detrás.

Meta: promote-pawn

Rival: hold-material, semilla 63081

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/8/P7/1k6/8/6K1/7R w - - 0 1"] 1. Ra1 Kc5 2. a6 Kb4 3. a7 Kb5 4. a8=Q Kc5 *

SAN: Ra1 Kc5 a6 Kb4 a7 Kb5 a8=Q Kc5

Pistas

Conceptual Lleva tu torre a la misma columna del peón, justo detrás de él. Desde ahí lo cuida en cada paso, y luego empújalo hasta el final.

Dirección Lleva tu torre a la misma columna del peón, justo detrás de él. Desde ahí lo cuida en cada paso, y luego empújalo hasta el final.

Específica Lleva tu torre a la misma columna del peón, justo detrás de él. Desde ahí lo cuida en cada paso, y luego empújalo hasta el final.

Criterio de éxito: promote-pawn; límite de 16 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c32-s2

FEN inicial: r7/8/8/5K2/4p3/8/8/k7 b - - 0 1

8	bR	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	wK	.	.	.
4	.	.	.	.	bP	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	bK	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Tu peón está solo y el rey rival, pegado a él, quiere comérselo. Tu torre puede cuidarlo desde detrás.

Meta: promote-pawn

Rival: hold-material, semilla 63082

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "r7/8/8/5K2/4p3/8/8/k7 b - - 0 1"] 1. ... Re8 2. Kg6 e3 3. Kf5 e2 4. Kg6 e1=Q 5. Kg5 *

SAN: Re8 Kg6 e3 Kf5 e2 Kg6 e1=Q Kg5

Pistas

- Conceptual** Lleva tu torre a la misma columna del peón, justo detrás de él. Desde ahí lo cuida en cada paso, y luego empújalo hasta el final.
- Dirección** Lleva tu torre a la misma columna del peón, justo detrás de él. Desde ahí lo cuida en cada paso, y luego empújalo hasta el final.
- Específica** Lleva tu torre a la misma columna del peón, justo detrás de él. Desde ahí lo cuida en cada paso, y luego empújalo hasta el final.

Criterio de éxito: promote-pawn; límite de 16 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c32-s3

FEN inicial: 8/p7/8/2kP4/8/8/6K1/7R w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	bP	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	bK	wP	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	wK	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	wR	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Tu peón está solo y el rey rival, pegado a él, quiere comérselo. Tu torre puede cuidarlo desde detrás.

Meta: promote-pawn

Rival: hold-material, semilla 63083

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/p7/8/2kP4/8/8/6K1/7R w - - 0 1"] 1. Rd1 Kc4 2. d6 a6 3. d7 Kc5 4. d8=Q Kc6 *

SAN: Rd1 Kc4 d6 a6 d7 Kc5 d8=Q Kc6

Pistas

- Conceptual** Lleva tu torre a la misma columna del peón, justo detrás de él. Desde ahí lo cuida en cada paso, y luego empújalo hasta el final.
- Dirección** Lleva tu torre a la misma columna del peón, justo detrás de él. Desde ahí lo cuida en cada paso, y luego empújalo hasta el final.
- Específica** Lleva tu torre a la misma columna del peón, justo detrás de él. Desde ahí lo cuida en cada paso, y luego empújalo hasta el final.

Criterio de éxito: promote-pawn; límite de 16 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c61 - La torre le cierra el camino a su peón

Su peón quiere llegar al final del camino para hacerse dama. Tu torre puede plantarse justo en esa casilla y no dejarle pasar.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 8/5k2/8/8/p7/8/6K1/7R w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	bK	.	.	
6	.	.	.	.	.	.	.	.	
5	.	.	.	.	.	.	.	.	
4	bP	.	.	.	.	.	.	.	
3	.	.	.	.	.	.	.	.	
2	.	.	.	.	.	.	wK	.	
1	.	.	.	.	.	.	.	wR	
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: h1-a1 → f7-e6

c61-s1

FEN inicial: 8/5k2/8/8/p7/8/6K1/7R w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	bK	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	bP	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	wK	.
1	.	.	.	.	.	.	.	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Su peón quiere llegar al final del camino para hacerse dama. Tu torre puede plantarse justo en esa casilla y no dejarle pasar.

Meta: capture-hanging

Rival: hold-material, semilla 63131

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/5k2/8/8/p7/8/6K1/7R w - - 0 1"] 1. Ra1 Ke6
2. Rxa4 Kd5 *

SAN: Ra1 Ke6 Rxa4 Kd5

Pistas

Conceptual Lleva tu torre a la casilla donde su peón quiere llegar, la del final de su camino: desde ahí ya no puede pasar. Después cómetelo.

Dirección Lleva tu torre a la casilla donde su peón quiere llegar, la del final de su camino: desde ahí ya no puede pasar. Después cómetelo.

Específica Lleva tu torre a la casilla donde su peón quiere llegar, la del final de su camino: desde ahí ya no puede pasar. Después cómetelo.

Criterio de éxito: capture-hanging; límite de 12 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c61-s2

FEN inicial: k6r/8/8/8/4P3/8/8/1K6 b - - 0 1

8	bK	.	.	.	.	.	.	bR
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	wP	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	wK	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Su peón quiere llegar al final del camino para hacerse dama. Tu torre puede plantarse justo en esa casilla y no dejarle pasar.

Meta: capture-hanging

Rival: hold-material, semilla 63132

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "k6r/8/8/8/4P3/8/8/1K6 b - - 0 1"] 1. ... Re8
2. e5 Rxe5 3. Kc1 *

SAN: Re8 e5 Rxe5 Kc1

Pistas

- Conceptual

Lleva tu torre a la casilla donde su peón quiere llegar, la del final de su camino: desde ahí ya no puede pasar. Después cómetelo.
- Dirección

Lleva tu torre a la casilla donde su peón quiere llegar, la del final de su camino: desde ahí ya no puede pasar. Después cómetelo.
- Específica

Lleva tu torre a la casilla donde su peón quiere llegar, la del final de su camino: desde ahí ya no puede pasar. Después cómetelo.

Criterio de éxito: capture-hanging; límite de 12 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c61-s3

FEN inicial: 8/8/6k1/7p/8/8/2p5/R3K3 w - - 0 1

8

7

6 bK .

5 bP

4

3

2 . . bP

1 wR . . . wK . . .

a b c d e f g h

Explicación: Su peón quiere llegar al final del camino para hacerse dama. Tu torre puede plantarse justo en esa casilla y no dejarle pasar.

Meta: capture-hanging

Rival: hold-material, semilla 63133

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/6k1/7p/8/8/2p5/R3K3 w - - 0 1"] 1. Rc1 Kf5 2. Rxc2 Kf6 *

SAN: Rc1 Kf5 Rxc2 Kf6

Pistas

- Conceptual

Uno de sus peones está a un paso de llegar al final. Corre tu torre a esa casilla del final para taparla, y después cómete ese peón.
- Dirección

Uno de sus peones está a un paso de llegar al final. Corre tu torre a esa casilla del final para taparla, y después cómete ese peón.
- Específica

Uno de sus peones está a un paso de llegar al final. Corre tu torre a esa casilla del final para taparla, y después cómete ese peón.

Criterio de éxito: capture-hanging; límite de 12 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c33 - La fila de los premios

La fila donde duermen los peones del rival está llena de premios. Si tu torre consigue entrar hasta allí, comerá uno tras otro.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 6k1/pp3ppp/8/8/8/8/5PPP/3R2K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK	.
7	bP	bP	.	.	.	bP	bP	bP	
6	.	.	.	.	.	.	.	.	
5	.	.	.	.	.	.	.	.	
4	.	.	.	.	.	.	.	.	
3	.	.	.	.	.	.	.	.	
2	.	.	.	.	.	wP	wP	wP	
1	.	.	.	wR	.	.	wK	.	
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: d1-d7 → g8-f8

c33-s1

FEN inicial: 6k1/pp3ppp/8/8/8/8/5PPP/3R2K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK	.
7	bP	bP	.	.	.	bP	bP	bP	
6	.	.	.	.	.	.	.	.	
5	.	.	.	.	.	.	.	.	
4	.	.	.	.	.	.	.	.	
3	.	.	.	.	.	.	.	.	
2	.	.	.	.	.	wP	wP	wP	
1	.	.	.	wR	.	.	wK	.	
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación:

Meta: capture-hanging

Rival: hold-material, semilla 63091

Líneas aceptadas

PGN: [SetUp "1"] [FEN "6k1/pp3ppp/8/8/8/8/5PPP/3R2K1 w - - 0 1"] 1. Rd7 Kf8 2. Rxb7 a5 3. Rb5 *

SAN: Rd7 Kf8 Rxb7 a5 Rb5

Criterio de éxito: capture-hanging; límite de 12 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c33-s2

FEN inicial: 5k2/ppp3pp/8/8/8/8/PP4PP/2R3K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	bK	.	.
7	bP	bP	bP	.	.	bP	bP	
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	wP	.	.	.	wP	wP	
1	.	.	wR	.	.	wK	.	
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación:

Meta: capture-hanging

Rival: hold-material, semilla 63092

Líneas aceptadas

PGN: [SetUp "1"] [FEN "5k2/ppp3pp/8/8/8/8/PP4PP/2R3K1 w - - 0 1"] 1. Rxc7 b6 2. Rc6 *

SAN: Rxc7 b6 Rc6

Criterio de éxito: capture-hanging; límite de 12 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c33-s3

FEN inicial: 6k1/1pp2ppp/8/8/8/8/8/4R1K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	bK	.
7	.	bP	bP	.	.	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.

4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wR	.	wK	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación:

Meta: capture-hanging

Rival: hold-material, semilla 63093

Líneas aceptadas

PGN: [SetUp "1"] [FEN "6k1/1pp2ppp/8/8/8/8/8/4R1K1 w - - 0 1"] 1. Re7 b5 2. Rxc7
*

SAN: Re7 b5 Rxc7

Criterio de éxito: capture-hanging; límite de 12 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c62 - Su rey no puede con los dos

Tienes dos peones lejos el uno del otro y él solo tiene el rey. Su rey no puede estar en dos sitios a la vez: irá a por uno y el otro llegará al final tranquilamente.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 8/8/8/P4kP1/8/8/8/4K3 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	wP	.	.	.	.	bK	wP	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: a5-a6 → f5-g5

c62-s1

FEN inicial: 8/8/8/P4kP1/8/8/8/4K3 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	wP	.	.	.	.	bK	wP	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Tienes dos peones lejos el uno del otro y él solo tiene el rey. Su rey no puede estar en dos sitios a la vez: irá a por uno y el otro llegará al final tranquilamente.

Meta: promote-pawn

Rival: reach-endgame, semilla 63141

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/8/P4kP1/8/8/8/4K3 w - - 0 1"] 1. a6 Kxg5 2. a7 Kh4 3. a8=Q Kg4 *

SAN: a6 Kxg5 a7 Kh4 a8=Q Kg4

Pistas

Conceptual Mira dónde está su rey y empuja el peón que le pilla más lejos, una casilla cada vez, hasta el final del camino. Que se coma el otro: no le dará tiempo a volver.

Dirección Mira dónde está su rey y empuja el peón que le pilla más lejos, una casilla cada vez, hasta el final del camino. Que se coma el otro: no le dará tiempo a volver.

Específica Mira dónde está su rey y empuja el peón que le pilla más lejos, una casilla cada vez, hasta el final del camino. Que se coma el otro: no le dará tiempo a volver.

Criterio de éxito: promote-pawn; límite de 16 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c62-s2

FEN inicial: 8/4k3/8/2K5/1p5p/8/8/8 b - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	bK	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	wK	.	.	.	.	.	.
4	.	bP	.	.	.	.	.	bP	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Tienes dos peones lejos el uno del otro y él solo tiene el rey. Su rey no puede estar en dos sitios a la vez: irá a por uno y el otro llegará al final tranquilamente.

Meta: promote-pawn

Rival: reach-endgame, semilla 63142

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/4k3/8/2K5/1p5p/8/8/8 b - - 0 1"] 1. ... h3 2. Kxb4 h2 3. Ka3 h1=Q 4. Kb3 *

SAN: h3 Kxb4 h2 Ka3 h1=Q Kb3

Pistas

- Conceptual

Mira dónde está su rey y empuja el peón que le pilla más lejos, una casilla cada vez, hasta el final del camino. Que se coma el otro: no le dará tiempo a volver.
- Dirección

Mira dónde está su rey y empuja el peón que le pilla más lejos, una casilla cada vez, hasta el final del camino. Que se coma el otro: no le dará tiempo a volver.
- Específica

Mira dónde está su rey y empuja el peón que le pilla más lejos, una casilla cada vez, hasta el final del camino. Que se coma el otro: no le dará tiempo a volver.

Criterio de éxito: promote-pawn; límite de 16 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c62-s3

FEN inicial: 8/8/7P/3k4/3P4/8/8/K7 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	wP	
5	.	.	.	bK	.	.	.	.	.
4	.	.	.	wP	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	wK	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Tienes dos peones lejos el uno del otro y él solo tiene el rey. Su rey no puede estar en dos sitios a la vez: irá a por uno y el otro llegará al final tranquilamente.

Meta: promote-pawn

Rival: reach-endgame, semilla 63143

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/7P/3k4/3P4/8/8/K7 w - - 0 1"] 1. h7 Kxd4 2. h8=Q+ Kc4 *

SAN: h7 Kxd4 h8=Q+ Kc4

Pistas

- Conceptual

Mira dónde está su rey y empuja el peón que le pilla más lejos, una casilla cada vez, hasta el final del camino. Que se coma el otro: no le dará tiempo a volver.
- Dirección

Mira dónde está su rey y empuja el peón que le pilla más lejos, una casilla cada vez, hasta el final del camino. Que se coma el otro: no le dará tiempo a volver.
- Específica

Mira dónde está su rey y empuja el peón que le pilla más lejos, una casilla cada vez, hasta el final del camino. Que se coma el otro: no le dará tiempo a volver.

Criterio de éxito: promote-pawn; límite de 16 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c36 - Ganar sin regalar nada

Vas ganando y solo te falta comerte su torre. Pero cuidado: si dejas tu dama donde la torre pueda comérsela, lo perderás todo.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 7k/p7/8/8/8/8/1r6/3Q2K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK
7	bP	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	bR	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	wQ	.	.	wK	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: d1-d4 → h8-g8

c36-s1

FEN inicial: 7k/p7/8/8/8/8/1r6/3Q2K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK
7	bP	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	bR	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	wQ	.	.	wK	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Vas ganando y solo te falta comerte su torre. Pero cuidado: si dejas tu dama donde la torre pueda comérsela, lo perderás todo.

Meta: simplify-when-ahead

Rival: hold-material, semilla 63121

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "7k/p7/8/8/8/8/1r6/3Q2K1 w - - 0 1"] 1. Qd4+ Kg8 2. Qxb2 Kf7 *

SAN: Qd4+ Kg8 Qxb2 Kf7

Pistas

Conceptual Pon tu dama en la diagonal larga, en la casilla desde la que mira a su rey y a su torre a la vez.

Dirección Pon tu dama en la diagonal larga, en la casilla desde la que mira a su rey y a su torre a la vez.

Específica Pon tu dama en la diagonal larga, en la casilla desde la que mira a su rey y a su torre a la vez.

Criterio de éxito: simplify-when-ahead; límite de 14 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c36-s2

FEN inicial: k3r3/p7/8/1N6/8/8/8/6K1 w - - 0 1

8	bK	.	.	.	bR	.	.	.
7	bP	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	wN	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	wK	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Puedes ganar su torre con tu caballo. Pero cuidado: si lo dejas donde su torre pueda comérselo, te quedarás sin nada.

Meta: simplify-when-ahead

Rival: hold-material, semilla 63122

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "k3r3/p7/8/1N6/8/8/8/6K1 w - - 0 1"] 1. Nc7+ Kb7 2. Nxe8 Kb6 *

SAN: Nc7+ Kb7 Nxe8 Kb6

Pistas

- Conceptual

Salta con tu caballo a la casilla desde la que ataca a su rey y a su torre a la vez. Tendrá que salvar el rey y te quedas con la torre.
- Dirección

Salta con tu caballo a la casilla desde la que ataca a su rey y a su torre a la vez. Tendrá que salvar el rey y te quedas con la torre.
- Específica

Salta con tu caballo a la casilla desde la que ataca a su rey y a su torre a la vez. Tendrá que salvar el rey y te quedas con la torre.

Criterio de éxito: simplify-when-ahead; límite de 14 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c36-s3

FEN inicial: 3q3k/8/8/8/8/8/7P/K5R1 b - - 0 1

8 . . . bQ . . . bK

7

6

5

4

3

2 wP

1 wK wR .

a b c d e f g h

Explicación: Vas ganando y solo te falta comerte su torre. Pero cuidado: si dejas tu dama donde la torre pueda comérsela, lo perderás todo.

Meta: simplify-when-ahead

Rival: hold-material, semilla 63123

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "3q3k/8/8/8/8/8/7P/K5R1 b - - 0 1"] 1. ... Qd4+ 2. Ka2 Qxg1 3. h3 *

SAN: Qd4+ Ka2 Qxg1 h3

Pistas

- Conceptual

Pon tu dama en la diagonal larga, en la casilla desde la que mira a su rey y a su torre a la vez.
- Dirección

Pon tu dama en la diagonal larga, en la casilla desde la que mira a su rey y a su torre a la vez.
- Específica

Pon tu dama en la diagonal larga, en la casilla desde la que mira a su rey y a su torre a la vez.

Criterio de éxito: simplify-when-ahead; límite de 14 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c35 - Peón de más no siempre gana

El rival tiene un peón más, pero tú conoces el secreto: planta tu rey delante del peón y no lo dejes pasar. Si aguantas, la partida acaba en empate.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 8/8/8/4p3/4k3/8/8/4K3 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	bP	.	.	.	.
4	.	.	.	.	bK	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: e1-e2 → e4-d4

c35-s1

FEN inicial: 8/8/8/4p3/4k3/8/8/4K3 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	bP	.	.	.	.
4	.	.	.	.	bK	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación:

Meta: survive-moves · objetivo 6

Rival: simplify, semilla 63111

Líneas aceptadas

PGN: [SetUp "1"] [FEN "8/8/8/4p3/4k3/8/8/4K3 w - - 0 1"] 1. Ke2 Kd4 2. Kd2 e4 3. Ke2 e3 4. Ke1 Kd3 5. Kd1 e2+ 6. Ke1 Ke3 *

SAN: Ke2 Kd4 Kd2 e4 Ke2 e3 Ke1 Kd3 Kd1 e2+ Ke1 Ke3

Criterio de éxito: survive-moves · objetivo 6; límite de 12 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c35-s2

FEN inicial: 8/8/8/2p5/2k5/8/8/2K5 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	bP	.	.	.	.	.	.
4	.	.	bK	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	wK	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación:

Meta: survive-moves · objetivo 6

Rival: simplify, semilla 63112

Líneas aceptadas

PGN: [SetUp "1"] [FEN "8/8/8/2p5/2k5/8/8/2K5 w - - 0 1"] 1. Kc2 Kb4 2. Kb2 c4 3. Kc2 c3 4. Kc1 Kb3 5. Kb1 c2+ 6. Kc1 Kc3 *

SAN: Kc2 Kb4 Kb2 c4 Kc2 c3 Kc1 Kb3 Kb1 c2+ Kc1 Kc3

Criterio de éxito: survive-moves · objetivo 6; límite de 12 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c35-s3

FEN inicial: 8/8/8/5kp1/8/8/8/5K2 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	bK	bP	.	.

4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	wK	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación:

Meta: survive-moves · objetivo 6

Rival: simplify, semilla 63113

Líneas aceptadas

PGN: [SetUp "1"] [FEN "8/8/8/5kp1/8/8/8/5K2 w - - 0 1"] 1. Kg2 Kf4 2. Kf2 g4 3. Kg2 g3 4. Kg1 Kf3 5. Kf1 g2+ 6. Kg1 Kg3 *

SAN: Kg2 Kf4 Kf2 g4 Kg2 g3 Kg1 Kf3 Kf1 g2+ Kg1 Kg3

Criterio de éxito: survive-moves · objetivo 6; límite de 12 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c34 - El empate que te salva

Tu rey no tiene ni una casilla libre, aunque no está en jaque. Si te quedas sin ninguna jugada, hay empate y te salvas.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 5R2/8/8/3k4/8/6q1/8/7K w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	wR	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	bK	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	bQ	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	wK	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: f8-f2 → g3-f2

c34-s1

FEN inicial: 5R2/8/8/3k4/8/6q1/8/7K w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	wR	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	bK	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	bQ	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	wK	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Tu rey no tiene ni una casilla libre, aunque no está en jaque. Si te quedas sin ninguna jugada, hay empate y te salvas.

Meta: survive-moves · objetivo 4

Rival: simplify, semilla 63101

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "5R2/8/8/3k4/8/6q1/8/7K w - - 0 1"] 1. Rf2 Qxf2 *

SAN: Rf2 Qxf2

Pistas

Conceptual Regálale la torre: bájala por su columna hasta justo delante de tu rey, donde su dama pueda comérsela. Entonces te quedarás sin jugadas.

Dirección Regálale la torre: bájala por su columna hasta justo delante de tu rey, donde su dama pueda comérsela. Entonces te quedarás sin jugadas.

Específica Regálale la torre: bájala por su columna hasta justo delante de tu rey, donde su dama pueda comérsela. Entonces te quedarás sin jugadas.

Criterio de éxito: survive-moves · objetivo 4; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c34-s2

FEN inicial: k7/8/8/2B5/8/6q1/8/7K w - - 0 1

8	bK	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	wB	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	bQ	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	wK	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Tu rey no tiene ni una casilla libre, aunque no está en jaque. Si te quedas sin ninguna jugada, hay empate y te salvas.

Meta: survive-moves · objetivo 4

Rival: simplify, semilla 63102

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "k7/8/8/2B5/8/6q1/8/7K w - - 0 1"] 1. Bf2 Qxf2 *

SAN: Bf2 Qxf2

Pistas

- Conceptual

Regálale el alfil: llévalo en diagonal hasta la casilla donde su dama pueda comérselo. Entonces te quedarás sin jugadas.
- Dirección

Regálale el alfil: llévalo en diagonal hasta la casilla donde su dama pueda comérselo. Entonces te quedarás sin jugadas.
- Específica

Regálale el alfil: llévalo en diagonal hasta la casilla donde su dama pueda comérselo. Entonces te quedarás sin jugadas.

Criterio de éxito: survive-moves · objetivo 4; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c34-s3

FEN inicial: 7k/8/6Q1/8/K7/8/8/5r2 b - - 0 1

8 bK

7

6 wQ .

5

4 wK

3

2

1 bR . .

a b c d e f g h

Explicación: Tu rey no tiene ni una casilla libre, aunque no está en jaque. Si te quedas sin ninguna jugada, hay empate y te salvas.

Meta: survive-moves · objetivo 4

Rival: simplify, semilla 63103

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "7k/8/6Q1/8/K7/8/8/5r2 b - - 0 1"] 1. ... Rf7 2. Qxf7 *

SAN: Rf7 Qxf7

Pistas

- Conceptual

Regálale la torre: bájala por su columna hasta la fila de justo al lado de tu rey. Ahí su dama se la come y tú te quedas sin jugadas.
- Dirección

Regálale la torre: bájala por su columna hasta la fila de justo al lado de tu rey. Ahí su dama se la come y tú te quedas sin jugadas.
- Específica

Regálale la torre: bájala por su columna hasta la fila de justo al lado de tu rey. Ahí su dama se la come y tú te quedas sin jugadas.

Criterio de éxito: survive-moves · objetivo 4; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

Cómo se remata

c49 - El rey del borde no escapa

Su rey se ha quedado pegado al borde del tablero y el tuyo le tapa las casillas de delante. Ahí ya no tiene por dónde escapar.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 4k3/8/4K3/8/8/8/8/R7 w - - 0 1

8 bK . . .

7

6 wK . . .

5

4

3

2

1 wR

a b c d e f g h

Movimientos automáticos: a1-a8

c49-s1

FEN inicial: 4k3/8/4K3/8/8/8/8/R7 w - - 0 1

8 bK . . .

7

6 wK . . .

5

4

3

2

1 wR

a b c d e f g h

Explicación: Su rey se ha quedado pegado al borde del tablero y el tuyo le tapa las casillas de delante. Ahí ya no tiene por dónde escapar.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66011

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "4k3/8/4K3/8/8/8/R7 w - - 0 1"] 1. Ra8# *

SAN: Ra8#

Pistas

Conceptual Tu torre está en una esquina de abajo. Súbela recta por el borde hasta la esquina de arriba: desde ahí le da jaque a su rey por toda la fila de arriba, y tu rey le tapa las tres casillas de debajo.

Dirección Tu torre está en una esquina de abajo. Súbela recta por el borde hasta la esquina de arriba: desde ahí le da jaque a su rey por toda la fila de arriba, y tu rey le tapa las tres casillas de debajo.

Específica Tu torre está en una esquina de abajo. Súbela recta por el borde hasta la esquina de arriba: desde ahí le da jaque a su rey por toda la fila de arriba, y tu rey le tapa las tres casillas de debajo.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c49-s2

FEN inicial: r7/8/8/8/8/4k3/8/4K3 b - - 0 1

8	bR	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	bK	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	wK	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Su rey se ha quedado pegado al borde del tablero y el tuyo le tapa las casillas de delante. Ahí ya no tiene por dónde escapar.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66012

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "r7/8/8/8/8/4k3/8/4K3 b - - 0 1"] 1. ... Ra1# *

SAN: Ra1#

Pistas

- Conceptual

Tu torre está en una esquina de abajo. Súbela recta por el borde hasta la esquina de arriba: desde ahí le da jaque a su rey por toda la fila de arriba, y tu rey le tapa las tres casillas de debajo.
- Dirección

Tu torre está en una esquina de abajo. Súbela recta por el borde hasta la esquina de arriba: desde ahí le da jaque a su rey por toda la fila de arriba, y tu rey le tapa las tres casillas de debajo.
- Específica

Tu torre está en una esquina de abajo. Súbela recta por el borde hasta la esquina de arriba: desde ahí le da jaque a su rey por toda la fila de arriba, y tu rey le tapa las tres casillas de debajo.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c49-s3

FEN inicial: 7R/8/8/k1K5/8/8/8/8 w - - 0 1

8

.

.

.

.

.

.

.

wR

7

.

.

.

.

.

.

.

.

6

.

.

.

.

.

.

.

.

5

bK

.

wK

.

.

.

.

.

4

.

.

.

.

.

.

.

.

3

.

.

.

.

.

.

.

.

2

.

.

.

.

.

.

.

.

1

.

.

.

.

.

.

.

.

a

b

c

d

e

f

g

h

Explicación: Su rey se ha quedado pegado al borde del tablero y el tuyo le tapa las casillas de delante. Ahí ya no tiene por dónde escapar.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66013

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "7R/8/8/k1K5/8/8/8/8 w - - 0 1"] 1. Ra8# *

SAN: Ra8#

Pistas

- Conceptual

Ahora su rey está pegado al borde de la izquierda. Lleva tu torre por la fila de arriba, cruzando el tablero, hasta la esquina de ese borde: le das jaque por toda esa columna y tu rey le tapa las otras tres casillas.
- Dirección

Ahora su rey está pegado al borde de la izquierda. Lleva tu torre por la fila de arriba, cruzando el tablero, hasta la esquina de ese borde: le das jaque por toda esa columna y tu

rey le tapa las otras tres casillas.

Específica Ahora su rey está pegado al borde de la izquierda. Lleva tu torre por la fila de arriba, cruzando el tablero, hasta la esquina de ese borde: le das jaque por toda esa columna y tu rey le tapa las otras tres casillas.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c58 - El mate del pasillo

Su rey está en la fila del borde y sus propios peones le tapan la salida, como en un pasillo sin puertas. Basta con darle jaque a lo largo de ese pasillo.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 6k1/5ppp/8/8/8/8/8/R5K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK	.
7	.	.	.	.	.	.	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	wR	.	.	.	.	.	wK	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: a1-a8

c58-s1

FEN inicial: 6k1/5ppp/8/8/8/8/8/R5K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK	.
7	.	.	.	.	.	.	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	wR	.	.	.	.	.	wK	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Su rey está en la fila del borde y sus propios peones le tapan la salida, como en un pasillo sin puertas. Basta con darle jaque a lo largo de ese pasillo.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66101

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "6k1/5ppp/8/8/8/8/R5K1 w - - 0 1"] 1. Ra8# *

SAN: Ra8#

Pistas

- Conceptual** Sube tu torre en línea recta por su columna hasta la fila de arriba del todo, la del borde donde está su rey: le das jaque por todo el pasillo y sus propios peones no le dejan salir.
- Dirección** Sube tu torre en línea recta por su columna hasta la fila de arriba del todo, la del borde donde está su rey: le das jaque por todo el pasillo y sus propios peones no le dejan salir.
- Específica** Sube tu torre en línea recta por su columna hasta la fila de arriba del todo, la del borde donde está su rey: le das jaque por todo el pasillo y sus propios peones no le dejan salir.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c58-s2

FEN inicial: 1k6/ppp5/8/8/8/8/1K5Q w - - 0 1

8	.	bK	.	.	.	.	.	.
7	bP	bP	bP	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	wK	.	.	.	.	.	wQ
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Su rey está en la fila del borde y sus propios peones le tapan la salida, como en un pasillo sin puertas. Basta con darle jaque a lo largo de ese pasillo.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66102

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "1k6/ppp5/8/8/8/8/1K5Q w - - 0 1"] 1. Qh8# *

SAN: Qh8#

Pistas

- Conceptual** Sube tu dama en línea recta por su columna hasta la fila de arriba del todo, la del borde donde está su rey: le das jaque por todo el pasillo y sus propios peones no le dejan salir.

- Dirección** Sube tu dama en línea recta por su columna hasta la fila de arriba del todo, la del borde donde está su rey: le das jaque por todo el pasillo y sus propios peones no le dejan salir.
- Específica** Sube tu dama en línea recta por su columna hasta la fila de arriba del todo, la del borde donde está su rey: le das jaque por todo el pasillo y sus propios peones no le dejan salir.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c58-s3

FEN inicial: r5k1/8/8/8/8/8/5PPP/6K1 b - - 0 1

8	bR	.	.	.	.	.	bK	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	wP	wP	wP
1	.	.	.	.	.	.	wK	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Su rey está en la fila del borde y sus propios peones le tapan la salida, como en un pasillo sin puertas. Basta con darle jaque a lo largo de ese pasillo.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66103

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "r5k1/8/8/8/8/8/5PPP/6K1 b - - 0 1"] 1. ... Ra1# *

SAN: Ra1#

Pistas

- Conceptual** Sube tu torre en línea recta por su columna hasta la fila de arriba del todo, la del borde donde está su rey: le das jaque por todo el pasillo y sus propios peones no le dejan salir.
- Dirección** Sube tu torre en línea recta por su columna hasta la fila de arriba del todo, la del borde donde está su rey: le das jaque por todo el pasillo y sus propios peones no le dejan salir.
- Específica** Sube tu torre en línea recta por su columna hasta la fila de arriba del todo, la del borde donde está su rey: le das jaque por todo el pasillo y sus propios peones no le dejan salir.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 6 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c50 - La torre le corta el paso

Su rey querría escaparse hacia el centro. Tu torre puede ponerle una valla delante para que no pase, y así lo va dejando sin sitio.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 8/8/8/8/2R5/8/k7/2K5 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	wR	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	bK	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	wK	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: c4-c3 → a2-a1

c50-s1

FEN inicial: 8/8/8/8/2R5/8/k7/2K5 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	wR	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	bK	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	wK	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Su rey querría escaparse hacia el centro. Tu torre puede ponerle una valla delante para que no pase, y así lo va dejando sin sitio.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66021

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/8/8/2R5/8/k7/2K5 w - - 0 1"] 1. Rc3 Ka1 2. Ra3# *

SAN: Rc3 Ka1 Ra3#

Pistas

Conceptual Baja tu torre, sin salirse de su columna, hasta la fila de justo encima de su rey: le pones una valla y ya no puede subir. Solo le queda meterse en la esquina; cuando se meta, lleva la torre por esa misma fila hasta el borde y es jaque mate.

Dirección Baja tu torre, sin salirse de su columna, hasta la fila de justo encima de su rey: le pones una valla y ya no puede subir. Solo le queda meterse en la esquina; cuando se meta, lleva la torre por esa misma fila hasta el borde y es jaque mate.

Específica Baja tu torre, sin salirse de su columna, hasta la fila de justo encima de su rey: le pones una valla y ya no puede subir. Solo le queda meterse en la esquina; cuando se meta, lleva la torre por esa misma fila hasta el borde y es jaque mate.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c50-s2

FEN inicial: 8/8/8/k7/2K5/8/8/3R4 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	bK	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	wK	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	wR	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Su rey querría escaparse hacia el centro. Tu torre puede ponerle una valla delante para que no pase, y así lo va dejando sin sitio.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66022

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/8/k7/2K5/8/8/3R4 w - - 0 1"] 1. Rd6 Ka4 2. Ra6# *

SAN: Rd6 Ka4 Ra6#

Pistas

- Conceptual** Sube tu torre, sin salirse de su columna, hasta la fila de justo encima de su rey: le pones una valla y ya no puede subir. Solo podrá bajar por el borde; cuando baje, lleva la torre por esa misma fila hasta el borde y es jaque mate.
- Dirección** Sube tu torre, sin salirse de su columna, hasta la fila de justo encima de su rey: le pones una valla y ya no puede subir. Solo podrá bajar por el borde; cuando baje, lleva la torre por esa misma fila hasta el borde y es jaque mate.
- Específica** Sube tu torre, sin salirse de su columna, hasta la fila de justo encima de su rey: le pones una valla y ya no puede subir. Solo podrá bajar por el borde; cuando baje, lleva la torre por esa misma fila hasta el borde y es jaque mate.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c50-s3

FEN inicial: 2k5/K7/8/2r5/8/8/8/8 b - - 0 1

8	.	.	.	bK	.	.	.	.	.	.
7	wK	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	bR	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h		

Explicación: Su rey querría escaparse hacia el centro. Tu torre puede ponerle una valla delante para que no pase, y así lo va dejando sin sitio.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66023

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "2k5/K7/8/2r5/8/8/8/8 b - - 0 1"] 1. ... Rc6 2. Ka8 Ra6# *

SAN: Rc6 Ka8 Ra6#

Pistas

Conceptual Baja tu torre, sin salirse de su columna, hasta la fila de justo encima de su rey: le pones una valla y ya no puede subir. Solo le queda meterse en la esquina; cuando se meta, lleva la torre por esa misma fila hasta el borde y es jaque mate.

Dirección Baja tu torre, sin salirse de su columna, hasta la fila de justo encima de su rey: le pones una valla y ya no puede subir. Solo le queda meterse en la esquina; cuando se meta, lleva la torre por esa misma fila hasta el borde y es jaque mate.

Específica Baja tu torre, sin salirse de su columna, hasta la fila de justo encima de su rey: le pones una valla y ya no puede subir. Solo le queda meterse en la esquina; cuando se meta, lleva la torre por esa misma fila hasta el borde y es jaque mate.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c51 - Los dos reyes, frente a frente

Tu rey también juega. Si los dos reyes se miran de frente con una sola casilla vacía en medio, el suyo se queda sin las casillas de delante y tiene que apartarse.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 8/8/8/8/8/1R6/k7/3K4 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	wR	.	.	.	.	.	.	.
2	bK	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	wK	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: d1-c2 → a2-a1

c51-s1

FEN inicial: 8/8/8/8/8/1R6/k7/3K4 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	wR	.	.	.	.	.	.	.
2	bK	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	wK	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Tu rey también juega. Si los dos reyes se miran de frente con una sola casilla vacía en medio, el suyo se queda sin las casillas de delante y tiene que apartarse.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66031

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/8/8/8/1R6/k7/3K4 w - - 0 1"] 1. Kc2 Ka1 2. Ra3# *

SAN: Kc2 Ka1 Ra3#

Pistas

Conceptual No muevas la torre todavía. Mueve tu rey una casilla en diagonal, acercándote al suyo, hasta que los dos se miren de frente con una casilla vacía en medio. Entonces solo le quedará la esquina, y la torre remata llevándola por su fila hasta el borde.

Dirección No muevas la torre todavía. Mueve tu rey una casilla en diagonal, acercándote al suyo, hasta que los dos se miren de frente con una casilla vacía en medio. Entonces solo le quedará la esquina, y la torre remata llevándola por su fila hasta el borde.

Específica No muevas la torre todavía. Mueve tu rey una casilla en diagonal, acercándote al suyo, hasta que los dos se miren de frente con una casilla vacía en medio. Entonces solo le quedará la esquina, y la torre remata llevándola por su fila hasta el borde.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c51-s2

FEN inicial: 8/8/8/8/8/R3K3/7k/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	wR	.	.	.	wK	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	bK	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Tu rey también juega. Si los dos reyes se miran de frente con una sola casilla vacía en medio, el suyo se queda sin las casillas de delante y tiene que apartarse.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66032

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/8/8/8/R3K3/7k/8 w - - 0 1"] 1. Kf2 Kh1 2. Rh3# *

SAN: Kf2 Kh1 Rh3#

Pistas

- Conceptual** No muevas la torre todavía. Mueve tu rey una casilla en diagonal, acercándote al suyo, hasta que los dos se miren de frente con una casilla vacía en medio. Entonces solo le quedará la esquina, y la torre remata llevándola por su fila hasta el borde.
- Dirección** No muevas la torre todavía. Mueve tu rey una casilla en diagonal, acercándote al suyo, hasta que los dos se miren de frente con una casilla vacía en medio. Entonces solo le quedará la esquina, y la torre remata llevándola por su fila hasta el borde.
- Específica** No muevas la torre todavía. Mueve tu rey una casilla en diagonal, acercándote al suyo, hasta que los dos se miren de frente con una casilla vacía en medio. Entonces solo le quedará la esquina, y la torre remata llevándola por su fila hasta el borde.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c51-s3

FEN inicial: 3k4/K7/1r6/8/8/8/8/8 b - - 0 1

8	.	.	.	.	bK	.	.	.	.
7	wK	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	bR	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Tu rey también juega. Si los dos reyes se miran de frente con una sola casilla vacía en medio, el suyo se queda sin las casillas de delante y tiene que apartarse.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66033

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "3k4/K7/1r6/8/8/8/8/8 b - - 0 1"] 1. ... Kc7 2. Ka8 Ra6# *

SAN: Kc7 Ka8 Ra6#

Pistas

- Conceptual** No muevas la torre todavía. Mueve tu rey una casilla en diagonal, acercándote al suyo, hasta que los dos se miren de frente con una casilla vacía en medio. Entonces solo le quedará la esquina, y la torre remata llevándola por su fila hasta el borde.
- Dirección** No muevas la torre todavía. Mueve tu rey una casilla en diagonal, acercándote al suyo, hasta que los dos se miren de frente con una casilla vacía en medio. Entonces solo le quedará la esquina, y la torre remata llevándola por su fila hasta el borde.
- Específica** No muevas la torre todavía. Mueve tu rey una casilla en diagonal, acercándote al suyo, hasta que los dos se miren de frente con una casilla vacía en medio. Entonces solo le quedará la esquina, y la torre remata llevándola por su fila hasta el borde.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c54 - La dama salta como un caballo

La dama sola no da jaque mate, pero encierra al rey en una caja pequeñita. El truco es ponerla a un salto de caballo de su rey: desde ahí le quita casi todas las casillas sin acercarse demasiado.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 8/8/8/8/2Q5/k7/8/2K5 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	wQ	.	.	.	.	.	.
3	bK	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	wK	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: c4-b5 → a3-a2

c54-s1

FEN inicial: 8/8/8/8/2Q5/k7/8/2K5 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	wQ	.	.	.	.	.	.
3	bK	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	wK	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: La dama sola no da jaque mate, pero encierra al rey en una caja pequeñita. El truco es ponerla a un salto de caballo de su rey: desde ahí le quita casi todas las casillas sin acercarse demasiado.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66061

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/8/8/2Q5/k7/8/2K5 w - - 0 1"] 1. Qb5 Ka2 2. Qa4# *

SAN: Qb5 Ka2 Qa4#

Pistas

Conceptual Mueve tu dama una casilla en diagonal, hacia su rey, pero sin ponerte a su lado: quédate a un salto de caballo de él, como si un caballo saltara desde su rey hasta tu dama. Solo le quedará una casilla; cuando se mueva, lleva tu dama al borde donde está él y dale jaque mate.

Dirección Mueve tu dama una casilla en diagonal, hacia su rey, pero sin ponerte a su lado: quédate a un salto de caballo de él, como si un caballo saltara desde su rey hasta tu dama. Solo le quedará una casilla; cuando se mueva, lleva tu dama al borde donde está él y dale jaque mate.

Específica Mueve tu dama una casilla en diagonal, hacia su rey, pero sin ponerte a su lado: quédate a un salto de caballo de él, como si un caballo saltara desde su rey hasta tu dama. Solo le quedará una casilla; cuando se mueva, lleva tu dama al borde donde está él y dale jaque mate.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c54-s2

FEN inicial: 8/8/8/2Q5/k7/8/8/2K5 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	wQ	.	.	.	.	.
4	bK	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	wK	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: La dama sola no da jaque mate, pero encierra al rey en una caja pequeña. El truco es ponerla a un salto de caballo de su rey: desde ahí le quita casi todas las casillas sin acercarse demasiado.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66062

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/8/2Q5/k7/8/8/2K5 w - - 0 1"] 1. Qb6 Ka3 2. Qb5 Ka2 3. Qb2# *

SAN: Qb6 Ka3 Qb5 Ka2 Qb2#

Pistas

Conceptual Mueve tu dama una casilla en diagonal, hacia su rey, pero sin ponerte a su lado: quédate a un salto de caballo de él. Cuando él se mueva, vuelve a ponerte a un salto de caballo, y así lo vas bajando hasta el rincón. Al final, pon la dama justo al lado de su rey, en una casilla que tu rey defienda: jaque mate.

Dirección Mueve tu dama una casilla en diagonal, hacia su rey, pero sin ponerte a su lado: quédate a un salto de caballo de él. Cuando él se mueva, vuelve a ponerte a un salto de caballo, y así lo vas bajando hasta el rincón. Al final, pon la dama justo al lado de su rey, en una casilla que tu rey defienda: jaque mate.

Específica Mueve tu dama una casilla en diagonal, hacia su rey, pero sin ponerte a su lado: quédate a un salto de caballo de él. Cuando él se mueva, vuelve a ponerte a un salto de caballo, y así lo vas bajando hasta el rincón. Al final, pon la dama justo al lado de su rey, en una casilla que tu rey defienda: jaque mate.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c54-s3

FEN inicial: 2k5/8/K7/2q5/8/8/8/8 b - - 0 1

8	.	.	bK	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	wK	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	bQ	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: La dama sola no da jaque mate, pero encierra al rey en una caja pequeña. El truco es ponerla a un salto de caballo de su rey: desde ahí le quita casi todas las casillas sin acercarse demasiado.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66063

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "2k5/8/K7/2q5/8/8/8/8 b - - 0 1"] 1. ... Qb4 2. Ka7 Qa5# *

SAN: Qb4 Ka7 Qa5#

Pistas

Conceptual Mueve tu dama una casilla en diagonal, hacia su rey, pero sin ponerte a su lado: quédate a un salto de caballo de él, como si un caballo saltara desde su rey hasta tu dama. Solo le quedará una casilla; cuando se mueva, lleva tu dama al borde donde está él y dale jaque mate.

Dirección Mueve tu dama una casilla en diagonal, hacia su rey, pero sin ponerte a su lado: quédate a un salto de caballo de él, como si un caballo saltara desde su rey hasta tu dama. Solo le quedará una casilla; cuando se mueva, lleva tu dama al borde donde está él y dale jaque mate.

Específica Mueve tu dama una casilla en diagonal, hacia su rey, pero sin ponerte a su lado: quédate a un salto de caballo de él, como si un caballo saltara desde su rey hasta tu dama. Solo le quedará una casilla; cuando se mueva, lleva tu dama al borde donde está él y dale jaque mate.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c55 - Tu rey viene a ayudar

Tu dama ya lo tiene encerrado contra el borde, pero ella sola no puede rematar. Hace falta que tu rey venga a teparle las últimas casillas.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 8/8/8/8/3Q4/k7/8/1K6 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	wQ	.	.	.	.	.
3	bK	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	wK	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: b1-c2 → a3-a2

c55-s1

FEN inicial: 8/8/8/8/3Q4/k7/8/1K6 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	wQ	.	.	.	.	.
3	bK	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	wK	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Tu dama ya lo tiene encerrado contra el borde, pero ella sola no puede rematar. Hace falta que tu rey venga a teparle las últimas casillas.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66071

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/8/8/3Q4/k7/8/1K6 w - - 0 1"] 1. Kc2 Ka2 2. Qa4# *

SAN: Kc2 Ka2 Qa4#

Pistas

Conceptual No toques la dama: déjala donde está, vigilando. Mueve tu rey una casilla en diagonal, hacia el suyo. Con tu rey cerca, la dama ya puede ir al borde donde está su rey y dar jaque mate.

Dirección No toques la dama: déjala donde está, vigilando. Mueve tu rey una casilla en diagonal, hacia el suyo. Con tu rey cerca, la dama ya puede ir al borde donde está su rey y dar jaque mate.

Específica No toques la dama: déjala donde está, vigilando. Mueve tu rey una casilla en diagonal, hacia el suyo. Con tu rey cerca, la dama ya puede ir al borde donde está su rey y dar jaque mate.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c55-s2

FEN inicial: 8/8/8/5Q2/8/8/2K5/4k3 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	wQ	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	wK	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	bK	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Tu dama ya lo tiene encerrado contra el borde, pero ella sola no puede rematar. Hace falta que tu rey venga a teparle las últimas casillas.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66072

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/8/5Q2/8/8/2K5/4k3 w - - 0 1"] 1. Kd3 Kd1 2. Qf1# *

SAN: Kd3 Kd1 Qf1#

Pistas

- Conceptual** No toques la dama: déjala donde está, vigilando. Mueve tu rey una casilla en diagonal, hacia el suyo. Con tu rey cerca, la dama ya puede ir al borde donde está su rey y dar jaque mate.
- Dirección** No toques la dama: déjala donde está, vigilando. Mueve tu rey una casilla en diagonal, hacia el suyo. Con tu rey cerca, la dama ya puede ir al borde donde está su rey y dar jaque mate.
- Específica** No toques la dama: déjala donde está, vigilando. Mueve tu rey una casilla en diagonal, hacia el suyo. Con tu rey cerca, la dama ya puede ir al borde donde está su rey y dar jaque mate.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c55-s3

FEN inicial: 1k6/8/K7/3q4/8/8/8/8 b - - 0 1

8	.	bK	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	wK	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	bQ	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Tu dama ya lo tiene encerrado contra el borde, pero ella sola no puede rematar. Hace falta que tu rey venga a taparle las últimas casillas.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66073

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "1k6/8/K7/3q4/8/8/8/8 b - - 0 1"] 1. ... Kc7 2. Ka7 Qa2# *

SAN: Kc7 Ka7 Qa2#

Pistas

- Conceptual** No toques la dama: déjala donde está, vigilando. Mueve tu rey una casilla en diagonal, hacia el suyo. Con tu rey cerca, la dama ya puede ir al borde donde está su rey y dar jaque mate.
- Dirección** No toques la dama: déjala donde está, vigilando. Mueve tu rey una casilla en diagonal, hacia el suyo. Con tu rey cerca, la dama ya puede ir al borde donde está su rey y dar jaque mate.
- Específica** No toques la dama: déjala donde está, vigilando. Mueve tu rey una casilla en diagonal, hacia el suyo. Con tu rey cerca, la dama ya puede ir al borde donde está su rey y dar jaque mate.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 8 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c56 - Cuidado con el ahogado

Si a su rey no le queda ninguna casilla y no está en jaque, la partida se acaba en empate y no gana nadie. Es la trampa más fácil de pisar cuando ya casi has ganado.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 8/8/8/8/8/2Q5/k7/2K5 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	wQ	.	.	.	.	.	.
2	bK	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	wK	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: c3-b2

c56-s1

FEN inicial: 8/8/8/8/8/2Q5/k7/2K5 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	wQ	.	.	.	.	.	.
2	bK	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	wK	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Si a su rey no le queda ninguna casilla y no está en jaque, la partida se acaba en empate y no gana nadie. Es la trampa más fácil de pisar cuando ya casi has ganado.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66081

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/8/8/8/2Q5/k7/2K5 w - - 0 1"] 1. Qb2# *

SAN: Qb2#

Pistas

Conceptual Ojo: si acercas tu rey, el suyo se quedará sin ninguna jugada y habrá empate. Mueve la dama: bájala una casilla en diagonal hasta ponerla justo al lado de su rey. Tu rey la protege, así que es jaque mate y no empate.

Dirección Ojo: si acercas tu rey, el suyo se quedará sin ninguna jugada y habrá empate. Mueve la dama: bájala una casilla en diagonal hasta ponerla justo al lado de su rey. Tu rey la protege, así que es jaque mate y no empate.

Específica Ojo: si acercas tu rey, el suyo se quedará sin ninguna jugada y habrá empate. Mueve la dama: bájala una casilla en diagonal hasta ponerla justo al lado de su rey. Tu rey la protege, así que es jaque mate y no empate.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 10 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c56-s2

FEN inicial: 8/8/8/8/8/1QK5/8/2k5 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	wQ	wK	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	bK	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Si a su rey no le queda ninguna casilla y no está en jaque, la partida se acaba en empate y no gana nadie. Es la trampa más fácil de pisar cuando ya casi has ganado.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66082

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/8/8/8/1QK5/8/2k5 w - - 0 1"] 1. Qc2# *

SAN: Qc2#

Pistas

- Conceptual

Ojo: si mueves tu rey a un lado, el suyo se quedará sin ninguna jugada y habrá empate.
Mueve la dama: llévala una casilla en diagonal hasta la casilla que hay justo entre los dos reyes. Tu rey la protege, así que es jaque mate y no empate.
- Dirección

Ojo: si mueves tu rey a un lado, el suyo se quedará sin ninguna jugada y habrá empate.
Mueve la dama: llévala una casilla en diagonal hasta la casilla que hay justo entre los dos reyes. Tu rey la protege, así que es jaque mate y no empate.
- Específica

Ojo: si mueves tu rey a un lado, el suyo se quedará sin ninguna jugada y habrá empate.
Mueve la dama: llévala una casilla en diagonal hasta la casilla que hay justo entre los dos reyes. Tu rey la protege, así que es jaque mate y no empate.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 10 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c56-s3

FEN inicial: 8/8/8/8/8/8/1R6/k1K5 w - - 0 1

8

7

6

5

4

3

2 . wR

1 bK . wK

a b c d e f g h

Explicación: Si a su rey no le queda ninguna casilla y no está en jaque, la partida se acaba en empate y no gana nadie. Es la trampa más fácil de pisar cuando ya casi has ganado.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66083

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/8/8/8/8/1R6/k1K5 w - - 0 1"] 1. Rb3 Ka2 2. Kc2 Ka1 3. Ra3# *

SAN: Rb3 Ka2 Kc2 Ka1 Ra3#

Pistas

- Conceptual

Ojo: si mueves la torre por su misma fila o acercas tu rey, el suyo se quedará sin ninguna jugada y habrá empate. Sube la torre una fila, para dejarle una casilla libre. Cuando salga, acerca tu rey; y cuando vuelva a la esquina, cruza la torre por su fila hasta el borde: jaque mate.

Dirección Ojo: si mueves la torre por su misma fila o acercas tu rey, el suyo se quedará sin ninguna jugada y habrá empate. Sube la torre una fila, para dejarle una casilla libre. Cuando salga, acerca tu rey; y cuando vuelva a la esquina, cruza la torre por su fila hasta el borde: jaque mate.

Específica Ojo: si mueves la torre por su misma fila o acercas tu rey, el suyo se quedará sin ninguna jugada y habrá empate. Sube la torre una fila, para dejarle una casilla libre. Cuando salga, acerca tu rey; y cuando vuelva a la esquina, cruza la torre por su fila hasta el borde: jaque mate.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 10 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c57 - La escalera de dos piezas

Con dos piezas grandes no hace falta ni tu rey: una le corta el paso y la otra le da jaque, y así, como los escalones de una escalera, lo empujan hasta el borde.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: K7/8/5k2/8/8/8/4R3/R7 w - - 0 1

8	wK	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	bK	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	wR	.	.	.	.
1	wR	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: a1-f1 → f6-g7

c57-s1

FEN inicial: K7/8/5k2/8/8/8/4R3/R7 w - - 0 1

8	wK	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	bK	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	wR	.	.	.	.
1	wR	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Con dos piezas grandes no hace falta ni tu rey: una le corta el paso y la otra le da jaque, y así, como los escalones de una escalera, lo empujan hasta el borde.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66091

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "K7/8/5k2/8/8/8/4R3/R7 w - - 0 1"] 1. Rf1+ Kg7 2. Rg2+ Kh6 3. Rh1# *

SAN: Rf1+ Kg7 Rg2+ Kh6 Rh1#

Pistas

Conceptual Dale jaque con la torre que está más abajo, llevándola a la columna donde está su rey: no puede escapar hacia el otro lado porque ahí le corta el paso tu otra torre, así que se apartará. Entonces jaque con la otra torre en esa columna nueva, y con la primera lo rematas en el borde.

Dirección Dale jaque con la torre que está más abajo, llevándola a la columna donde está su rey: no puede escapar hacia el otro lado porque ahí le corta el paso tu otra torre, así que se apartará. Entonces jaque con la otra torre en esa columna nueva, y con la primera lo rematas en el borde.

Específica Dale jaque con la torre que está más abajo, llevándola a la columna donde está su rey: no puede escapar hacia el otro lado porque ahí le corta el paso tu otra torre, así que se apartará. Entonces jaque con la otra torre en esa columna nueva, y con la primera lo rematas en el borde.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 10 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c57-s2

FEN inicial: 1r6/8/3K4/q7/8/8/8/7k b - - 0 1

8	.	bR	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	wK	.	.	.	.	.
5	bQ	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	bK	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Con dos piezas grandes no hace falta ni tu rey: una le corta el paso y la otra le da jaque, y así, como los escalones de una escalera, lo empujan hasta el borde.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66092

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "1r6/8/3K4/q7/8/8/8/7k b - - 0 1"] 1. ... Rb6+ 2. Kd7 Qa7+ 3. Ke8 Rb8# *

SAN: Rb6+ Kd7 Qa7+ Ke8 Rb8#

Pistas

Conceptual Aquí la escalera la hacen tu torre y tu dama. Dale jaque con la torre en la fila donde está su rey: por el otro lado le corta el paso tu dama, así que tendrá que bajar. Entonces jaque con la dama en la fila nueva, y la torre lo remata en la fila de abajo del todo.

Dirección Aquí la escalera la hacen tu torre y tu dama. Dale jaque con la torre en la fila donde está su rey: por el otro lado le corta el paso tu dama, así que tendrá que bajar. Entonces jaque con la dama en la fila nueva, y la torre lo remata en la fila de abajo del todo.

Específica Aquí la escalera la hacen tu torre y tu dama. Dale jaque con la torre en la fila donde está su rey: por el otro lado le corta el paso tu dama, así que tendrá que bajar. Entonces jaque con la dama en la fila nueva, y la torre lo remata en la fila de abajo del todo.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 10 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c57-s3

FEN inicial: 7r/3r4/8/8/8/2K5/8/7k b - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bR
7	.	.	.	bR	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	wK	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	bK
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Con dos piezas grandes no hace falta ni tu rey: una le corta el paso y la otra le da jaque, y así, como los escalones de una escalera, lo empujan hasta el borde.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66093

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "7r/3r4/8/8/8/2K5/8/7k b - - 0 1"] 1. ... Rc8+ 2. Kb3 Rb7+ 3. Ka3 Ra8# *

SAN: Rc8+ Kb3 Rb7+ Ka3 Ra8#

Pistas

- Conceptual** Dale jaque con la torre que está más abajo, llevándola a la columna donde está su rey: por el otro lado le corta el paso tu otra torre, así que se apartará hacia el borde. Entonces jaque con la otra torre en esa columna nueva, y con la primera lo rematas en el borde.
- Dirección** Dale jaque con la torre que está más abajo, llevándola a la columna donde está su rey: por el otro lado le corta el paso tu otra torre, así que se apartará hacia el borde. Entonces jaque con la otra torre en esa columna nueva, y con la primera lo rematas en el borde.
- Específica** Dale jaque con la torre que está más abajo, llevándola a la columna donde está su rey: por el otro lado le corta el paso tu otra torre, así que se apartará hacia el borde. Entonces jaque con la otra torre en esa columna nueva, y con la primera lo rematas en el borde.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 10 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c52 - El remate con torre, paso a paso

Ya sabes las tres cosas: la valla de la torre, tu rey enfrente y el remate en el borde. Ahora hay que hacerlas seguidas y en orden.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 8/8/8/3R4/8/8/8/1k1K4 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	wR	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	bK	.	wK	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: d5-d2 → b1-a1

c52-s1

FEN inicial: 8/8/8/3R4/8/8/8/1k1K4 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	wR	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	bK	.	wK	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Ya sabes las tres cosas: la valla de la torre, tu rey enfrente y el remate en el borde. Ahora hay que hacerlas seguidas y en orden.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66041

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/8/3R4/8/8/8/1k1K4 w - - 0 1"] 1. Rd2 Ka1 2. Kc2 Ka2 3. Rd3 Ka1 4. Ra3# *

SAN: Rd2 Ka1 Kc2 Ka2 Rd3 Ka1 Ra3#

Pistas

Conceptual Cuatro pasos. Uno: baja la torre, por su columna, hasta la fila de justo encima de su rey. Dos: acerca tu rey una casilla en diagonal, hacia el suyo. Tres: sube la torre una fila más, para quitarle otra casilla. Y cuatro: cuando se meta en la esquina, cruza la torre por su fila hasta el borde. Jaque mate.

Dirección Cuatro pasos. Uno: baja la torre, por su columna, hasta la fila de justo encima de su rey. Dos: acerca tu rey una casilla en diagonal, hacia el suyo. Tres: sube la torre una fila más, para quitarle otra casilla. Y cuatro: cuando se meta en la esquina, cruza la torre por su fila hasta el borde. Jaque mate.

Específica Cuatro pasos. Uno: baja la torre, por su columna, hasta la fila de justo encima de su rey. Dos: acerca tu rey una casilla en diagonal, hacia el suyo. Tres: sube la torre una fila más, para quitarle otra casilla. Y cuatro: cuando se meta en la esquina, cruza la torre por su fila hasta el borde. Jaque mate.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 12 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c52-s2

FEN inicial: 8/8/8/8/8/8/8/R3K1k1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	wR	.	.	.	wK	.	bK	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Ya sabes las tres cosas: la valla de la torre, tu rey enfrente y el remate en el borde. Ahora hay que hacerlas seguidas y en orden.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66042

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/8/8/8/8/R3K1k1 w - - 0 1"] 1. Ra2 Kh1 2. Kf2 Kh2 3. Ra3 Kh1 4. Rh3# *

SAN: Ra2 Kh1 Kf2 Kh2 Ra3 Kh1 Rh3#

Pistas

Conceptual Cuatro pasos. Uno: sube la torre una fila, sin salirse de su columna, hasta la fila de justo encima de su rey. Dos: acerca tu rey una casilla en diagonal, hacia el suyo. Tres: sube la torre una fila más, para quitarle otra casilla. Y cuatro: cuando se meta en la esquina, cruza la torre por su fila hasta el borde. Jaque mate.

Dirección Cuatro pasos. Uno: sube la torre una fila, sin salirse de su columna, hasta la fila de justo encima de su rey. Dos: acerca tu rey una casilla en diagonal, hacia el suyo. Tres: sube la torre una fila más, para quitarle otra casilla. Y cuatro: cuando se meta en la esquina, cruza la torre por su fila hasta el borde. Jaque mate.

Específica Cuatro pasos. Uno: sube la torre una fila, sin salirse de su columna, hasta la fila de justo encima de su rey. Dos: acerca tu rey una casilla en diagonal, hacia el suyo. Tres: sube la torre una fila más, para quitarle otra casilla. Y cuatro: cuando se meta en la esquina, cruza la torre por su fila hasta el borde. Jaque mate.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 12 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c52-s3

FEN inicial: 1K1k4/8/8/8/3r4/8/8/8 b - - 0 1

8	.	wK	.	bK	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	bR	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Ya sabes las tres cosas: la valla de la torre, tu rey enfrente y el remate en el borde. Ahora hay que hacerlas seguidas y en orden.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66043

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "1K1k4/8/8/8/3r4/8/8/8 b - - 0 1"] 1. ... Rd7 2. Ka8 Kc7 3. Ka7 Rd6 4. Ka8 Ra6# *

SAN: Rd7 Ka8 Kc7 Ka7 Rd6 Ka8 Ra6#

Pistas

Conceptual Cuatro pasos. Uno: baja la torre, por su columna, hasta la fila de justo encima de su rey. Dos: acerca tu rey una casilla en diagonal, hacia el suyo. Tres: sube la torre una fila más, para quitarle otra casilla. Y cuatro: cuando se meta en la esquina, cruza la torre por su fila hasta el borde. Jaque mate.

Dirección Cuatro pasos. Uno: baja la torre, por su columna, hasta la fila de justo encima de su rey. Dos: acerca tu rey una casilla en diagonal, hacia el suyo. Tres: sube la torre una fila más, para quitarle otra casilla. Y cuatro: cuando se meta en la esquina, cruza la torre por su fila hasta el borde. Jaque mate.

Específica Cuatro pasos. Uno: baja la torre, por su columna, hasta la fila de justo encima de su rey. Dos: acerca tu rey una casilla en diagonal, hacia el suyo. Tres: sube la torre una fila más, para quitarle otra casilla. Y cuatro: cuando se meta en la esquina, cruza la torre por su fila hasta el borde. Jaque mate.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 12 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c53 - Empujar al rey hasta el borde

Su rey está en medio del tablero. Con un jaque de la torre desde lejos lo empujas hacia el borde y, como tu rey le tapa el otro lado, ya no puede volver.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 8/8/8/8/1k1K4/8/8/7R w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	bK	.	wK	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	wR	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: h1-b1 → b4-a3

c53-s1

FEN inicial: 8/8/8/8/1k1K4/8/8/7R w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	bK	.	wK	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	wR	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Su rey está en medio del tablero. Con un jaque de la torre desde lejos lo empujas hacia el borde y, como tu rey le tapa el otro lado, ya no puede volver.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66051

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/8/8/1k1K4/8/8/7R w - - 0 1"] 1. Rb1+ Ka3 2. Kc4 Ka2 3. Rb3 Ka1 4. Kc3 Ka2 5. Kc2 Ka1 6. Ra3# *

SAN: Rb1+ Ka3 Kc4 Ka2 Rb3 Ka1 Kc3 Ka2 Kc2 Ka1 Ra3#

Pistas

Conceptual Lleva tu torre a la columna donde está su rey y dale jaque desde lejos: tu rey le tapa el paso por el otro lado, así que tendrá que irse al borde. Después acerca tu rey hasta ponerte enfrente del suyo, ponle la valla con la torre y remátalo en el borde.

Dirección Lleva tu torre a la columna donde está su rey y dale jaque desde lejos: tu rey le tapa el paso por el otro lado, así que tendrá que irse al borde. Después acerca tu rey hasta ponerte enfrente del suyo, ponle la valla con la torre y remátalo en el borde.

Específica Lleva tu torre a la columna donde está su rey y dale jaque desde lejos: tu rey le tapa el paso por el otro lado, así que tendrá que irse al borde. Después acerca tu rey hasta ponerte enfrente del suyo, ponle la valla con la torre y remátalo en el borde.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 16 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c53-s2

FEN inicial: 8/3R4/1k6/8/1K6/8/8/8 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	wR	.	.	.	.
6	.	bK	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	wK	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Su rey está en medio del tablero. Con un jaque de la torre desde lejos lo empujas hacia el borde y, como tu rey le tapa el otro lado, ya no puede volver.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66052

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/3R4/1k6/8/1K6/8/8/8 w - - 0 1"] 1. Rd6+ Kc7 2. Kc5 Kb8 3. Kb6 Ka8 4. Rd8# *

SAN: Rd6+ Kc7 Kc5 Kb8 Kb6 Ka8 Rd8#

Pistas

- Conceptual** Lleva tu torre a la fila donde está su rey y dale jaque desde lejos: tu rey le tapa el paso por debajo, así que tendrá que subir. Deja la torre ahí de valla, para que no pueda volver a bajar, y sube tu rey a quitarle las casillas de al lado. Cuando lo tengas pegado al borde de arriba, remátalo con la torre en la fila de arriba del todo.
- Dirección** Lleva tu torre a la fila donde está su rey y dale jaque desde lejos: tu rey le tapa el paso por debajo, así que tendrá que subir. Deja la torre ahí de valla, para que no pueda volver a bajar, y sube tu rey a quitarle las casillas de al lado. Cuando lo tengas pegado al borde de arriba, remátalo con la torre en la fila de arriba del todo.
- Específica** Lleva tu torre a la fila donde está su rey y dale jaque desde lejos: tu rey le tapa el paso por debajo, así que tendrá que subir. Deja la torre ahí de valla, para que no pueda volver a bajar, y sube tu rey a quitarle las casillas de al lado. Cuando lo tengas pegado al borde de arriba, remátalo con la torre en la fila de arriba del todo.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 16 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c53-s3

FEN inicial: 7r/8/8/1K1k4/8/8/8/8 b - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bR
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	wK	.	bK	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Su rey está en medio del tablero. Con un jaque de la torre desde lejos lo empujas hacia el borde y, como tu rey le tapa el otro lado, ya no puede volver.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66053

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "7r/8/8/1K1k4/8/8/8/8 b - - 0 1"] 1. ... Rb8+ 2. Ka4 Kc5 3. Ka3 Kc4 4. Ka4 Ra8# *

SAN: Rb8+ Ka4 Kc5 Ka3 Kc4 Ka4 Ra8#

Pistas

Conceptual Lleva tu torre a la columna donde está su rey y dale jaque desde lejos: tu rey le tapa el paso por el otro lado, así que tendrá que irse al borde. Después acerca tu rey hasta ponerte enfrente del suyo, ponle la valla con la torre y remátalo en el borde.

Dirección Lleva tu torre a la columna donde está su rey y dale jaque desde lejos: tu rey le tapa el paso por el otro lado, así que tendrá que irse al borde. Después acerca tu rey hasta ponerte enfrente del suyo, ponle la valla con la torre y remátalo en el borde.

Específica Lleva tu torre a la columna donde está su rey y dale jaque desde lejos: tu rey le tapa el paso por el otro lado, así que tendrá que irse al borde. Después acerca tu rey hasta ponerte enfrente del suyo, ponle la valla con la torre y remátalo en el borde.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 16 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c59 - Rey y dama contra rey, del principio al final

Ahora todo junto y desde el principio: la dama a saltos de caballo para irlo encerrando, tu rey caminando hacia él, y el remate en el borde. Y sin ahogarlo.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 8/8/8/8/4k3/8/8/K5Q1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	bK	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	wK	.	.	.	.	.	wQ	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: g1-g5 → e4-d4

c59-s1

FEN inicial: 8/8/8/8/4k3/8/8/K5Q1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	bK	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	wK	.	.	.	.	.	wQ	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Ahora todo junto y desde el principio: la dama a saltos de caballo para irlo encerrando, tu rey caminando hacia él, y el remate en el borde. Y sin ahogarlo.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66111

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/8/8/4k3/8/8/K5Q1 w - - 0 1"] 1. Qg5 Kd4 2. Kb2 Kc4 3. Qe5 Kd3 4. Kb3 Kd2 5. Qe4 Kd1 6. Kc3 Kc1 7. Qc2# *

SAN: Qg5 Kd4 Kb2 Kc4 Qe5 Kd3 Kb3 Kd2 Qe4 Kd1 Kc3 Kc1 Qc2#

Pistas

Conceptual Sube tu dama por su columna hasta la fila de justo encima de su rey: queda a un salto de caballo de él y ya no puede subir. Cada vez que él se mueva, vuelve a ponerte a un salto de caballo. Cuando ya esté pegado al borde, deja la dama quieta y acerca tu rey; entonces la dama remata en el borde.

Dirección Sube tu dama por su columna hasta la fila de justo encima de su rey: queda a un salto de caballo de él y ya no puede subir. Cada vez que él se mueva, vuelve a ponerte a un salto de caballo. Cuando ya esté pegado al borde, deja la dama quieta y acerca tu rey; entonces la dama remata en el borde.

Específica Sube tu dama por su columna hasta la fila de justo encima de su rey: queda a un salto de caballo de él y ya no puede subir. Cada vez que él se mueva, vuelve a ponerte a un salto de caballo. Cuando ya esté pegado al borde, deja la dama quieta y acerca tu rey; entonces la dama remata en el borde.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 24 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c59-s2

FEN inicial: 8/8/8/3k4/8/8/8/1Q5K w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	bK	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	wQ	.	.	.	.	.	wK
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Ahora todo junto y desde el principio: la dama a saltos de caballo para irlo encerrando, tu rey caminando hacia él, y el remate en el borde. Y sin ahogarlo.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66112

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/8/3k4/8/8/8/1Q5K w - - 0 1"] 1. Qb6 Ke5 2. Kg2 Kd5 3. Kf3 Ke5 4. Qc6 Kd4 5. Qb5 Kc3 6. Ke3 Kc2 7. Qb4 Kd1 8. Qb1# *

SAN: Qb6 Ke5 Kg2 Kd5 Kf3 Ke5 Qc6 Kd4 Qb5 Kc3 Ke3 Kc2 Qb4 Kd1 Qb1#

Pistas

Conceptual Sube tu dama por su columna hasta la fila de justo encima de su rey: queda a un salto de caballo de él y ya no puede subir. Cada vez que él se mueva, vuelve a ponerte a un salto de caballo. Cuando ya esté pegado al borde, deja la dama quieta y acerca tu rey; entonces la dama remata en el borde.

Dirección Sube tu dama por su columna hasta la fila de justo encima de su rey: queda a un salto de caballo de él y ya no puede subir. Cada vez que él se mueva, vuelve a ponerte a un salto de caballo. Cuando ya esté pegado al borde, deja la dama quieta y acerca tu rey; entonces la dama remata en el borde.

Específica Sube tu dama por su columna hasta la fila de justo encima de su rey: queda a un salto de caballo de él y ya no puede subir. Cada vez que él se mueva, vuelve a ponerte a un salto de caballo. Cuando ya esté pegado al borde, deja la dama quieta y acerca tu rey; entonces la dama remata en el borde.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 24 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c59-s3

FEN inicial: k5q1/8/8/4K3/8/8/8/8 b - - 0 1

8	bK	.	.	.	.	.	bQ	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	wK	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Ahora todo junto y desde el principio: la dama a saltos de caballo para irlo encerrando, tu rey caminando hacia él, y el remate en el borde. Y sin ahogarlo.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66113

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "k5q1/8/8/4K3/8/8/8/8 b - - 0 1"] 1. ... Qg4 2. Kd5 Kb7 3. Kc5 Qe4 4. Kd6 Kb6 5. Kd7 Qe5 6. Kc8 Qc7# *

SAN: Qg4 Kd5 Kb7 Kc5 Qe4 Kd6 Kb6 Kd7 Qe5 Kc8 Qc7#

Pistas

Conceptual Sube tu dama por su columna hasta la fila de justo encima de su rey: queda a un salto de caballo de él y ya no puede subir. Cada vez que él se mueva, vuelve a ponerte a un salto de caballo. Cuando ya esté pegado al borde, deja la dama quieta y acerca tu rey; entonces la dama remata en el borde.

Dirección Sube tu dama por su columna hasta la fila de justo encima de su rey: queda a un salto de caballo de él y ya no puede subir. Cada vez que él se mueva, vuelve a ponerte a un salto de caballo. Cuando ya esté pegado al borde, deja la dama quieta y acerca tu rey; entonces la dama remata en el borde.

Específica Sube tu dama por su columna hasta la fila de justo encima de su rey: queda a un salto de caballo de él y ya no puede subir. Cada vez que él se mueva, vuelve a ponerte a un salto de caballo. Cuando ya esté pegado al borde, deja la dama quieta y acerca tu rey; entonces la dama remata en el borde.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 24 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c60 - Rey y torre contra rey, del principio al final

Y ahora el más difícil, entero y del tirón: la torre le corta el paso, tu rey se acerca, la torre le quita otra fila, y así hasta el borde.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: 8/8/8/4k3/8/8/R7/6K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	bK	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wR	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	wK	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Movimientos automáticos: a2-d2 → e5-e4

c60-s1

FEN inicial: 8/8/8/4k3/8/8/R7/6K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	bK	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wR	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	wK	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Y ahora el más difícil, entero y del tirón: la torre le corta el paso, tu rey se acerca, la torre le quita otra fila, y así hasta el borde.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66121

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/8/4k3/8/8/R7/6K1 w - - 0 1"] 1. Rd2 Ke4 2. Kf2 Kf4 3. Re2 Kg5 4. Kf3 Kf6 5. Kg4 Kg6 6. Rf2 Kh7 7. Kf5 Kh6 8. Kf6 Kh5 9. Rf4 Kh6 10. Rh4# *

SAN: Rd2 Ke4 Kf2 Kf4 Re2 Kg5 Kf3 Kf6 Kg4 Kg6 Rf2 Kh7 Kf5 Kh6 Kf6 Kh5 Rf4 Kh6 Rh4#

Pistas

Conceptual Lleva tu torre por su fila hasta la columna de justo al lado de su rey, la del lado contrario al tuyo: le cortas el paso y solo le queda tu mitad del tablero. Después acerca tu rey paso a paso hasta ponerte enfrente del suyo, y cada vez que puedas mueve la torre una fila o una columna más cerca para quitarle sitio. Al final, remata en el borde.

Dirección Lleva tu torre por su fila hasta la columna de justo al lado de su rey, la del lado contrario al tuyo: le cortas el paso y solo le queda tu mitad del tablero. Después acerca tu rey paso a paso hasta ponerte enfrente del suyo, y cada vez que puedas mueve la torre una fila o una columna más cerca para quitarle sitio. Al final, remata en el borde.

Específica Lleva tu torre por su fila hasta la columna de justo al lado de su rey, la del lado contrario al tuyo: le cortas el paso y solo le queda tu mitad del tablero. Después acerca tu rey paso a paso hasta ponerte enfrente del suyo, y cada vez que puedas mueve la torre una fila o una columna más cerca para quitarle sitio. Al final, remata en el borde.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 30 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c60-s2

FEN inicial: 8/8/4k3/8/8/8/7R/6K1 w - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	bK	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	wR
1	.	.	.	.	.	.	wK	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Y ahora el más difícil, entero y del tirón: la torre le corta el paso, tu rey se acerca, la torre le quita otra fila, y así hasta el borde.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66122

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "8/8/4k3/8/8/8/7R/6K1 w - - 0 1"] 1. Rh5 Kd6 2. Kf2 Kc7 3. Ke3 Kb8 4. Kd4 Kc7 5. Kc5 Kd7 6. Re5 Kc8 7. Kc6 Kb8 8. Ra5 Kc8 9. Ra8# *

SAN: Rh5 Kd6 Kf2 Kc7 Ke3 Kb8 Kd4 Kc7 Kc5 Kd7 Re5 Kc8 Kc6 Kb8 Ra5 Kc8 Ra8#

Pistas

Conceptual Sube tu torre por su columna hasta la fila de justo debajo de su rey: le cortas el paso hacia abajo y solo le queda la parte de arriba. Después acerca tu rey paso a paso hasta ponerte enfrente del suyo, y cada vez que puedas mueve la torre una fila más cerca para quitarle sitio. Al final, remata en el borde.

Dirección Sube tu torre por su columna hasta la fila de justo debajo de su rey: le cortas el paso hacia abajo y solo le queda la parte de arriba. Después acerca tu rey paso a paso hasta ponerte enfrente del suyo, y cada vez que puedas mueve la torre una fila más cerca para quitarle sitio. Al final, remata en el borde.

Específica Sube tu torre por su columna hasta la fila de justo debajo de su rey: le cortas el paso hacia abajo y solo le queda la parte de arriba. Después acerca tu rey paso a paso hasta ponerte enfrente del suyo, y cada vez que puedas mueve la torre una fila más cerca para quitarle sitio. Al final, remata en el borde.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 30 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c60-s3

FEN inicial: 6k1/7r/8/8/8/4K3/8/8 b - - 0 1

8	.	.	.	.	.	.	.	bK	.
7	.	.	.	.	.	.	.	bR	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	wK	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Explicación: Y ahora el más difícil, entero y del tirón: la torre le corta el paso, tu rey se acerca, la torre le quita otra fila, y así hasta el borde.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 66123

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "6k1/7r/8/8/8/4K3/8/8 b - - 0 1"] 1. ... Rh4 2. Kd3 Kf7 3. Kd2 Ke6 4. Kd3 Ke5 5. Kc2 Kd4 6. Kd1 Kd3 7. Ke1 Rf4 8. Kd1 Rf1# *

SAN: Rh4 Kd3 Kf7 Kd2 Ke6 Kd3 Ke5 Kc2 Kd4 Kd1 Kd3 Ke1 Rf4 Kd1 Rf1#

Pistas

Conceptual Sube tu torre por su columna hasta la fila de justo debajo de su rey: le cortas el paso hacia abajo y solo le queda la parte de arriba. Después acerca tu rey paso a paso hasta ponerte enfrente del suyo, y cada vez que puedas mueve la torre una fila más cerca para quitarle sitio. Al final, remata en el borde.

Dirección Sube tu torre por su columna hasta la fila de justo debajo de su rey: le cortas el paso hacia abajo y solo le queda la parte de arriba. Después acerca tu rey paso a paso hasta ponerte enfrente del suyo, y cada vez que puedas mueve la torre una fila más cerca para quitarle sitio. Al final, remata en el borde.

Específica Sube tu torre por su columna hasta la fila de justo debajo de su rey: le cortas el paso hacia abajo y solo le queda la parte de arriba. Después acerca tu rey paso a paso hasta ponerte enfrente del suyo, y cada vez que puedas mueve la torre una fila más cerca para quitarle sitio. Al final, remata en el borde.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 30 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

Partidas de verdad

c39 - El rey que se esconde

El rival ya movió su primer peón. Solo piensa en llevar a su rey a un rincón bien escondido.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/6P1/PPPPPP1P/RNBQKBNR b KQkq - 0 1

8 bR bN bB bQ bK bB bN bR
7 bP bP bP bP bP bP bP bP
6
5
4
3 wP .
2 wP wP wP wP wP wP . wP
1 wR wN wB wQ wK wB wN wR
a b c d e f g h

Movimientos automáticos: e7-e5 → f1-h3

c39-s1

FEN inicial: rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/6P1/PPPPPP1P/RNBQKBNR b KQkq - 0 1

8 bR bN bB bQ bK bB bN bR
7 bP bP bP bP bP bP bP bP
6
5
4
3 wP .
2 wP wP wP wP wP wP . wP
1 wR wN wB wQ wK wB wN wR
a b c d e f g h

Explicación: El rival ya movió su primer peón. Solo piensa en llevar a su rey a un rincón bien escondido.

Meta: king-safety

Rival: king-safety, semilla 7403

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnbqkbnr/pppppppp/8/8/6P1/PPPPPP1P/RNBQKBNR b KQkq - 0 1"] 1. ... e5 2. Bh3 Nf6 3. Nc3 Bc5 4. Bxd7+ Nbx7 5. Nf3 O-O 6. O-O *

SAN: e5 Bh3 Nf6 Nc3 Bc5 Bxd7+ Nbx7 Nf3 O-O O-O

Pistas

Conceptual Copia su idea buena: saca tus piezas para abrir camino y lleva pronto a tu rey a su rincón seguro.

Dirección Copia su idea buena: saca tus piezas para abrir camino y lleva pronto a tu rey a su rincón seguro.

Específica Copia su idea buena: saca tus piezas para abrir camino y lleva pronto a tu rey a su rincón seguro.

Criterio de éxito: king-safety; límite de 46 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c47 - Camino al final

Este rival quiere quitar piezas hasta que queden muy pocas. Ya tenéis casi todas las piezas fuera. Solo falta guardar a los reyes.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: r1bqk2r/pppp1ppp/2n2n2/2b1p3/2B1P3/2NP1N2/PPP2PPP/R1BQK2R w KQkq - 6 6

8	bR	.	bB	bQ	bK	.	.	bR
7	bP	bP	bP	bP	.	bP	bP	bP
6	.	.	bN	.	.	bN	.	.
5	.	.	bB	.	bP	.	.	.
4	.	.	wB	.	wP	.	.	.
3	.	.	wN	wP	.	wN	.	.
2	wP	wP	wP	.	.	wP	wP	wP
1	wR	.	wB	wQ	wK	.	.	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: e1-g1 → c5-f2

c47-s1

FEN inicial: r1bqk2r/pppp1ppp/2n2n2/2b1p3/2B1P3/2NP1N2/PPP2PPP/R1BQK2R w KQkq - 6 6

8	bR	.	bB	bQ	bK	.	.	bR
7	bP	bP	bP	bP	.	bP	bP	bP
6	.	.	bN	.	.	bN	.	.
5	.	.	bB	.	bP	.	.	.
4	.	.	wB	.	wP	.	.	.
3	.	.	wN	wP	.	wN	.	.
2	wP	wP	wP	.	.	wP	wP	wP
1	wR	.	wB	wQ	wK	.	.	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Este rival quiere quitar piezas hasta que queden muy pocas. Ya tenéis casi todas las piezas fuera. Solo falta guardar a los reyes.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 7411

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "r1bqk2r/pppp1ppp/2n2n2/2b1p3/2B1P3/2NP1N2/PPP2PPP/R1BQK2R w KQkq - 6 6"] 6. O-O Bxf2+ 7. Rxf2 Nxe4 8. dxe4 d5 9. exd5 Qxd5 10. Bxd5 Be6 11. Be3 Bxd5 12. Nxd5 f5 13. Nxc7+ Ke7 14. Bxa7 Nxa7 15. c4 Nc6 16. Qd3 Rxa2 17. Rxa2 Nd4 18. Nxe5 Nf3+ 19. Rxf3 Kf6 20. c5 Kxe5 21. Rxf5# *

SAN: O-O Bxf2+ Rxf2 Nxe4 dxe4 d5 exd5 Qxd5 Bxd5 Be6 Be3 Bxd5 Nxd5 f5 Nxc7+ Ke7 Bxa7 Nxa7 c4 Nc6 Qd3 Rxa2 Rxa2 Nd4 Nxe5 Nf3+ Rxf3 Kf6 c5 Kxe5 Rxf5#

Pistas

Conceptual Guarda a tu rey, cambia cuando te convenga y, con pocas piezas en el tablero, busca el jaque mate.

Dirección Guarda a tu rey, cambia cuando te convenga y, con pocas piezas en el tablero, busca el jaque mate.

Específica Guarda a tu rey, cambia cuando te convenga y, con pocas piezas en el tablero, busca el jaque mate.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 76 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c45 - El rival agarrado

Este rival agarra todo lo que puede y no suelta nada. Tú sacaste un peón al centro y él movió otro a un lado.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: rnbqkbnr/pp1ppppp/8/2p5/4P3/8/PPPP1PPP/RNBQKBNR w KQkq c6 0 2

8	bR	bN	bB	bQ	bK	bB	bN	bR
7	bP	bP	.	bP	bP	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	bP	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	wP	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	wP	wP	wP	.	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	wQ	wK	wB	wN	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: g1-f3 → b8-c6

c45-s1

FEN inicial: rnbqkbnr/pp1ppppp/8/2p5/4P3/8/PPPP1PPP/RNBQKBNR w KQkq c6 0 2

8	bR	bN	bB	bQ	bK	bB	bN	bR
7	bP	bP	.	bP	bP	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	bP	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	wP	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	wP	wP	wP	.	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	wQ	wK	wB	wN	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Este rival agarra todo lo que puede y no suelta nada. Tú sacaste un peón al centro y él movió otro a un lado.

Meta: deliver-checkmate

Rival: hold-material, semilla 7409

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnbqkbnr/pp1ppppp/8/2p5/4P3/8/PPPP1PPP/RNBQKBNR w KQkq c6 0 2"] 2. Nf3 Nc6 3. Nc3 Nf6 4. Bc4 Nxe4 5. O-O Nxc3 6. bxc3 f5 7. d4 Nxd4 8. cxd4 cxd4 9. Bf4 d5 10. Bd3 Be6 11. Nxd4 Qd6 12. Bxd6 exd6 13. Nxe6 Be7 14. Nxg7+ Kd7 15. f4 Bf6 16. Nxf5 Bxa1 17. Qxa1 d4 18. Qxd4 d5 19. c4 Kc6 20. cxd5+ Kc7 21. d6+ Kc6 22. Qc3+ Kd5 23. Qc4# *

SAN: Nf3 Nc6 Nc3 Nf6 Bc4 Nxe4 O-O Nxc3 bxc3 f5 d4 Nxd4 cxd4 cxd4 Bf4 d5 Bd3 Be6 Nxd4 Qd6 Bxd6 exd6 Nxe6 Be7 Nxg7+ Kd7 f4 Bf6 Nxf5 Bxa1 Qxa1 d4 Qxd4 d5 c4 Kc6 cxd5+ Kc7 d6+ Kc6 Qc3+ Kd5 Qc4#

Pistas

Conceptual No dejes ninguna pieza sola. Mientras él agarra cosas, tú junta tus piezas contra su rey.

Dirección No dejes ninguna pieza sola. Mientras él agarra cosas, tú junta tus piezas contra su rey.

Específica No dejes ninguna pieza sola. Mientras él agarra cosas, tú junta tus piezas contra su rey.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 70 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c46 - Nada para el avaro

El rival agarrado juega otra vez. Él ya empezó y sacó dos piezas, y ahora te toca a ti.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: rnbqkb1r/ppp1pppp/5n2/3p4/3P1B2/5N2/PPP1PPPP/RN1QKB1R b KQkq - 4 4

8 bR bN bB bQ bK bB . bR
7 bP bP bP . bP bP bP bP
6 bN . .
5 . . . bP
4 . . . wP . wB . .
3 wN . .
2 wP wP wP . wP wP wP wP
1 wR wN . wQ wK wB . wR
a b c d e f g h

Movimientos automáticos: e7-e6 → b1-d2

c46-s1

FEN inicial: rnbqkb1r/ppp1pppp/5n2/3p4/3P1B2/5N2/PPP1PPPP/RN1QKB1R b KQkq - 4 4

8 bR bN bB bQ bK bB . bR
7 bP bP bP . bP bP bP bP
6 bN . .
5 . . . bP
4 . . . wP . wB . .
3 wN . .
2 wP wP wP . wP wP wP wP
1 wR wN . wQ wK wB . wR
a b c d e f g h

Explicación: El rival agarrado juega otra vez. Él ya empezó y sacó dos piezas, y ahora te toca a ti.

Meta: deliver-checkmate

Rival: hold-material, semilla 7410

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnbqkblr/ppp1pppp/5n2/3p4/3P1B2/5N2/PPP1PPPP/RN1QKB1R b KQkq - 4 4"] 4. ... e6 5. Nbd2 Be7 6. c3 O-O 7. e3 Nc6 8. Bxc7 Qxc7 9. Bc4 Bd7 10. Bxd5 exd5 11. Nc4 dxc4 12. Ne5 Nxe5 13. f4 Bf5 14. Qd2 Nc6 15. Qd3 Bxd3 16. d5 Nxd5 17. e4 Nxf4 18. e5 Qxe5+ 19. Kd1 Nxg2 20. Rb1 Bxb1 21. a3 f5 22. a4 Bd3 23. a5 Nxa5 24. b3 Nxb3 25. Re1 Qxe1# *

SAN: e6 Nbd2 Be7 c3 O-O e3 Nc6 Bxc7 Qxc7 Bc4 Bd7 Bxd5 exd5 Nc4 dxc4 Ne5 Nxe5 f4 Bf5 Qd2 Nc6 Qd3 Bxd3 d5 Nxd5 e4 Nxf4 e5 Qxe5+ Kd1 Nxg2 Rb1 Bxb1 a3 f5 a4 Bd3 a5 Nxa5 b3 Nxb3 Re1 Qxe1#

Pistas

- Conceptual** Guarda bien cada pieza tuya y no le regales nada. Después junta todas tus fuerzas contra su rey.
- Dirección** Guarda bien cada pieza tuya y no le regales nada. Después junta todas tus fuerzas contra su rey.
- Específica** Guarda bien cada pieza tuya y no le regales nada. Después junta todas tus fuerzas contra su rey.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 73 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c43 - El rival de los cambios

A este rival le encanta cambiar piezas: se lleva la tuya y te deja la suya. Hoy busca tú el jaque mate.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: rnbqkbnr/ppp1pppp/8/3p4/3P4/8/PPP1PPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 2

8 bR bN bB bQ bK bB bN bR
7 bP bP bP . bP bP bP bP
6
5 . . . bP
4 . . . wP
3
2 wP wP wP . wP wP wP wP
1 wR wN wB wQ wK wB wN wR
a b c d e f g h

Movimientos automáticos: g1-f3 → c8-f5

c43-s1

FEN inicial: rnbqkbnr/ppp1pppp/8/3p4/3P4/8/PPP1PPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 2

8 bR bN bB bQ bK bB bN bR
7 bP bP bP . bP bP bP bP
6
5 . . . bP
4 . . . wP
3
2 wP wP wP . wP wP wP wP
1 wR wN wB wQ wK wB wN wR
a b c d e f g h

Explicación: A este rival le encanta cambiar piezas: se lleva la tuya y te deja la suya. Hoy busca tú el jaque mate.

Meta: deliver-checkmate

Rival: simplify, semilla 7407

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnbqkbnr/ppp1pppp/8/3p4/3P4/8/PPP1PPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 2"] 2. Nf3 Bf5 3. Bf4 Bxc2 4. Qxc2 Nc6 5. Nc3 Nxd4 6. Nxd4 Nf6 7. f3 c5 8. Nxd5 Qa5+ 9. b4 Nxd5 10. bxa5 Nxf4 11. Qxc5 Nxg2+ 12. Kd2 e5 13. Qxe5+ Be7 14. Bxg2 f5 15. Qxf5 Bb4+ 16. Kc1 Ba3+ 17. Kb1 h6 18. f4 Bc5 19. Qxc5 a6 20. e3 Ra7 21. Qxa7 b5 22. Qa8+ Kd7 23. Qc6+ Kd8 24. Qd6+ Kc8 25. Rc1# *

SAN: Nf3 Bf5 Bf4 Bxc2 Qxc2 Nc6 Nc3 Nxd4 Nxd4 Nf6 f3 c5 Nxd5 Qa5+ b4 Nxd5 bxa5 Nxf4 Qxc5 Nxg2+ Kd2 e5 Qxe5+ Be7 Bxg2 f5 Qxf5 Bb4+ Kc1 Ba3+ Kb1 h6 f4 Bc5 Qxc5 a6 e3 Ra7 Qxa7 b5 Qa8+ Kd7 Qc6+ Kd8 Qd6+ Kc8 Rc1#

Pistas

- Conceptual** Cambia solo cuando salgas ganando. Cuando queden pocas piezas, encierra a su rey con las tuyas.
- Dirección** Cambia solo cuando salgas ganando. Cuando queden pocas piezas, encierra a su rey con las tuyas.
- Específica** Cambia solo cuando salgas ganando. Cuando queden pocas piezas, encierra a su rey con las tuyas.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 62 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c44 - Cambios y jaque mate

Otra vez el rival de los cambios. Los cuatro caballos ya están fuera del castillo.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: r1bqkb1r/pppp1ppp/2n2n2/4p3/4P3/2N2N2/PPPP1PPP/R1BQKB1R w KQkq - 6 4

```
8 bR . bB bQ bK bB . bR
7 bP bP bP bP . bP bP bP
6 . . bN . . bN . .
5 . . . . bP . . .
4 . . . . wP . . .
3 . . wN . . wN . .
2 wP wP wP wP . wP wP wP
1 wR . wB wQ wK wB . wR
  a b c d e f g h
```

Movimientos automáticos: f1-b5 → f6-e4

c44-s1

FEN inicial: r1bqkb1r/pppp1ppp/2n2n2/4p3/4P3/2N2N2/PPPP1PPP/R1BQKB1R w KQkq - 6 4

```
8 bR . bB bQ bK bB . bR
7 bP bP bP bP . bP bP bP
6 . . bN . . bN . .
5 . . . . bP . . .
4 . . . . wP . . .
3 . . wN . . wN . .
2 wP wP wP wP . wP wP wP
1 wR . wB wQ wK wB . wR
  a b c d e f g h
```

Explicación: Otra vez el rival de los cambios. Los cuatro caballos ya están fuera del castillo.

Meta: deliver-checkmate

Rival: simplify, semilla 7408

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN
"r1bqkblr/pppp1ppp/2n2n2/4p3/4P3/2N2N2/PPPP1PPP/R1BQKB1R w KQkq - 6 4"] 4. Bb5
Nxe4 5. Nxe4 Bc5 6. Nxc5 d5 7. Bxc6+ bxc6 8. O-O Be6 9. Nxe5 f5 10. Nxe6 c5 11.
Nxd8 Kxd8 12. d3 Rc8 13. Be3 c6 14. Bxc5 d4 15. f3 f4 16. Bxd4 c5 17. Bc3 Rc7 18.
Nc4 Rc6 19. Be5 Rd6 20. Nxd6 c4 21. Bxg7 cxd3 22. Qxd3 a5 23. Bxh8 h6 24. Bf6+ Kc7
25. Qc4+ Kxd6 26. Rad1# *

SAN: Bb5 Nxe4 Nxe4 Bc5 Nxc5 d5 Bxc6+ bxc6 O-O Be6 Nxe5 f5 Nxe6 c5 Nxd8 Kxd8 d3 Rc8 Be3 c6
Bxc5 d4 f3 f4 Bxd4 c5 Bc3 Rc7 Nc4 Rc6 Be5 Rd6 Nxd6 c4 Bxg7 cxd3 Qxd3 a5 Bxh8 h6 Bf6+ Kc7 Qc4+
Kxd6 Rad1#

Pistas

Conceptual Déjale cambiar lo que quiera, quédate tú con las piezas fuertes y luego atrapa a su rey.

Dirección Déjale cambiar lo que quiera, quédate tú con las piezas fuertes y luego atrapa a su rey.

Específica Déjale cambiar lo que quiera, quédate tú con las piezas fuertes y luego atrapa a su rey.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 66 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c41 - El rival gritón

Este rival amenaza siempre a la vista y te da jaque en cuanto puede. No te asustes de sus gritos.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: rnbqkbnr/pppppppp/8/8/3P4/8/PPP1PPPP/RNBQKBNR b KQkq d3 0 1

8 bR bN bB bQ bK bB bN bR
7 bP bP bP bP bP bP bP bP
6
5
4 . . . wP
3
2 wP wP wP . wP wP wP wP
1 wR wN wB wQ wK wB wN wR
a b c d e f g h

Movimientos automáticos: d7-d5 → c1-f4

c41-s1

FEN inicial: rnbqkbnr/pppppppp/8/8/3P4/8/PPP1PPPP/RNBQKBNR b KQkq d3 0 1

8 bR bN bB bQ bK bB bN bR
7 bP bP bP bP bP bP bP bP
6
5
4 . . . wP
3
2 wP wP wP . wP wP wP wP
1 wR wN wB wQ wK wB wN wR
a b c d e f g h

Explicación: Este rival amenaza siempre a la vista y te da jaque en cuanto puede. No te asustes de sus gritos.

Meta: survive-moves · objetivo 30

Rival: visible-threat, semilla 7405

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnbqkbnr/pppppppp/8/8/3P4/8/PPP1PPPP/RNBQKBNR b KQkq d3 0 1"] 1. ... d5 2. Bf4 Nf6 3. Nf3 Bf5 4. Bxc7 Qxc7 5. Nc3 Nc6 6. Nxd5 Nxd5 7. c3 e5 8. Nxe5 Nxe5 9. Qa4+ Nc6 10. Qxc6+ Qxc6 11. e3 O-O-O 12. Bc4 Qxc4 13. f3 Bc5 14. dxc5 Nxe3 15. c6 bxc6 16. f4 f6 17. Rb1 Bxb1 18. f5 Bxf5 19. a3 Qc5 20. c4 Nxg2+ 21. Ke2 Qxc4+ 22. Kf3 Qd5+ 23. Kf2 c5 24. Ke2 c4 25. Kf1 Qc6 26. Kg1 Qe4 27. a4 Rd5 28. Kf1 Rc5 29. Kg1 Qc6 30. a5 Rxa5 31. Kf1 *

SAN: d5 Bf4 Nf6 Nf3 Bf5 Bxc7 Qxc7 Nc3 Nc6 Nxd5 Nxd5 c3 e5 Nxe5 Nxe5 Qa4+ Nc6 Qxc6+ Qxc6 e3 O-O Bc4 Qxc4 f3 Bc5 dxc5 Nxe3 c6 bxc6 f4 f6 Rb1 Bxb1 f5 Bxf5 a3 Qc5 c4 Nxg2+ Ke2 Qxc4+ Kf3 Qd5+ Kf2 c5 Ke2 c4 Kf1 Qc6 Kg1 Qe4 a4 Rd5 Kf1 Rc5 Kg1 Qc6 a5 Rxa5 Kf1

Pistas

Conceptual Antes de mover, mira a quién está atacando. Salva a esa pieza o tápale el camino.

Dirección Antes de mover, mira a quién está atacando. Salva a esa pieza o tápale el camino.

Específica Antes de mover, mira a quién está atacando. Salva a esa pieza o tápale el camino.

Criterio de éxito: survive-moves · objetivo 30; límite de 54 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c42 - Amenazas por todas partes

El rival gritón vuelve. Tú empezaste con un peón y él contestó con otro. Hoy te toca ganar a ti.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: rnbqkbnr/pppp1ppp/4p3/8/4P3/8/PPPP1PPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 2

8 bR bN bB bQ bK bB bN bR
7 bP bP bP bP . bP bP bP
6 bP . . .
5
4 wP . . .
3
2 wP wP wP wP . wP wP wP
1 wR wN wB wQ wK wB wN wR
a b c d e f g h

Movimientos automáticos: d2-d4 → f8-b4

c42-s1

FEN inicial: rnbqkbnr/pppp1ppp/4p3/8/4P3/8/PPPP1PPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 2

8 bR bN bB bQ bK bB bN bR
7 bP bP bP bP . bP bP bP
6 bP . . .
5
4 wP . . .
3
2 wP wP wP wP . wP wP wP
1 wR wN wB wQ wK wB wN wR
a b c d e f g h

Explicación: El rival gritón vuelve. Tú empezaste con un peón y él contestó con otro. Hoy te toca ganar a ti.

Meta: deliver-checkmate

Rival: visible-threat, semilla 7406

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN
"rnbqkbnr/pppp1ppp/4p3/8/4P3/8/PPPP1PPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 2"] 2. d4 Bb4+ 3. c3 Ba5 4. Bf4 Bxc3+ 5. Nxc3 Nc6 6. Bc4 Nxd4 7. Nh3 Nf3+ 8. gxf3 Nf6 9. O-O Nxe4 10. fxe4 Qg5+ 11. Nxg5 c5 12. e5 d5 13. exd6 Bd7 14. f3 f5 15. Bxe6 Bxe6 16. Nxe6 c4 17. Nxg7+ Kd7 18. Qd4 Kc6 19. Qxc4+ Kb6 20. Nxf5 Ka5 21. Nd5 Rhg8+ 22. Kh1 Raf8 23. Qc5+ Ka4 24. Qxa7+ Kb5 25. Nc3+ Kc4 26. Qd4# *

SAN: d4 Bb4+ c3 Ba5 Bf4 Bxc3+ Nxc3 Nc6 Bc4 Nxd4 Nh3 Nf3+ gxf3 Nf6 O-O Nxe4 fxe4 Qg5+ Nxg5 c5 e5 d5 exd6 Bd7 f3 f5 Bxe6 Bxe6 Nxe6 c4 Nxg7+ Kd7 Qd4 Kc6 Qxc4+ Kb6 Nxf5 Ka5 Nd5 Rhg8+ Kh1 Raf8 Qc5+ Ka4 Qxa7+ Kb5 Nc3+ Kc4 Qd4#

Pistas

Conceptual Cuando él mueva, mira a quién quiere capturar. Y cuando se descuide, ve a por su rey.

Dirección Cuando él mueva, mira a quién quiere capturar. Y cuando se descuide, ve a por su rey.

Específica Cuando él mueva, mira a quién quiere capturar. Y cuando se descuide, ve a por su rey.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 58 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c40 - Dos castillos

Otra vez el rival que corre a esconder a su rey. Esta vez empiezas tú, desde el principio.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1

8	bR	bN	bB	bQ	bK	bB	bN	bR
7	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	wQ	wK	wB	wN	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: e2-e4 → g8-h6

c40-s1

FEN inicial: rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1

8	bR	bN	bB	bQ	bK	bB	bN	bR
7	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	wQ	wK	wB	wN	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Otra vez el rival que corre a esconder a su rey. Esta vez empiezas tú, desde el principio.

Meta: deliver-checkmate

Rival: king-safety, semilla 7404

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1"] 1. e4 Nh6 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 f6 4. O-O Na5 5. d3 Ng4 6. Nc3 c5 7. Bf4 Qb6 8. Nd5 Nxc4 9. Nxb6 Nxb6 10. c4 e6 11. d4 Bd6 12. dxc5 O-O 13. Bxd6 Nxc4 14. Bxf8 Kxf8 15. Qd4 Nxb2 16. Qxb2 Nxf2 17. Rxf2 d5 18. cxd6 Bd7 19. Qxb7 Bc6 20. Qxc6 Rd8 21. Nd4 Rxd6 22. Qxd6+ Ke8 23. Qxe6+ Kd8 24. Rxf6 Kc7 25. Nf3 Kb7 26. e5 Kb8 27. Qe8+ Kc7 28. Rf7+ Kb6 29. Qe6+ Kc5 30. Rc7+ Kb4 31. Qb3+ Ka5 32. Rxa7# *

SAN: e4 Nh6 Nf3 Nc6 Bc4 f6 O-O Na5 d3 Ng4 Nc3 c5 Bf4 Qb6 Nd5 Nxc4 Nxb6 Nxb6 c4 e6 d4 Bd6 dxc5 O-O Bxd6 Nxc4 Bxf8 Kxf8 Qd4 Nxb2 Qxb2 Nxf2 Rxf2 d5 cxd6 Bd7 Qxb7 Bc6 Qxc6 Rd8 Nd4 Rxd6 Qxd6+ Ke8 Qxe6+ Kd8 Rxf6 Kc7 Nf3 Kb7 e5 Kb8 Qe8+ Kc7 Rf7+ Kb6 Qe6+ Kc5 Rc7+ Kb4 Qb3+ Ka5 Rxa7#

Pistas

- Conceptual** Primero saca tus piezas, después guarda a tu rey. Y cuando tengas ventaja, ve a buscar a su rey para el jaque mate.
- Dirección** Primero saca tus piezas, después guarda a tu rey. Y cuando tengas ventaja, ve a buscar a su rey para el jaque mate.
- Específica** Primero saca tus piezas, después guarda a tu rey. Y cuando tengas ventaja, ve a buscar a su rey para el jaque mate.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 50 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c38 - El rival que saca a todos

La partida ya está empezada. Este rival saca todas sus piezas muy rápido, una detrás de otra.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: rnbqkbnr/pppp1ppp/8/4p3/2P5/8/PP1PPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 2

8 bR bN bB bQ bK bB bN bR

7 bP bP bP bP . bP bP bP

6

5 bP . . .

4 . . wP

3

2 wP wP . wP wP wP wP wP

1 wR wN wB wQ wK wB wN wR

a b c d e f g h

Movimientos automáticos: b1-c3 → f8-c5

c38-s1

FEN inicial: rnbqkbnr/pppp1ppp/8/4p3/2P5/8/PP1PPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 2

8 bR bN bB bQ bK bB bN bR

7 bP bP bP bP . bP bP bP

6

5 bP . . .

4 . . wP

3

2 wP wP . wP wP wP wP wP

1 wR wN wB wQ wK wB wN wR

a b c d e f g h

Explicación: La partida ya está empezada. Este rival saca todas sus piezas muy rápido, una detrás de otra.

Meta: deliver-checkmate

Rival: develop, semilla 7402

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "?????.???.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnbqkbnr/pppp1ppp/8/4p3/2P5/8/PP1PPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 2"] 2. Nc3 Bc5 3. g3 Nh6 4. Bg2 Nc6 5. Nf3 Bxf2+ 6. Kxf2 Qf6 7. Kg1 Qxf3 8. exf3 d6 9. d4 Be6 10. dxe5 f5 11. exd6 cxd6 12. Qxd6 Bxc4 13. Qxc6+ bxc6 14. b3 Bxb3 15. axb3 c5 16. Rxa7 Rxa7 17. Be3 Ra1+ 18. Kf2 Rxh1 19. Bxh1 Ng4+ 20. fxg4 fxg4 21. Nd5 O-O+ 22. Nf6+ Rxf6+ 23. Kg2 Rf2+ 24. Bxf2 c4 25. bxc4 Kf7 26. Kf1 Ke6 27. Ke2 Ke5 28. Ke3 Ke6 29. Ke4 Kf6 30. Kd5 Kf5 31. Bc5 Kf6 32. Bd6 Kf5 33. Bc7 Kf6 34. Bd8+ Kf5 35. Be4# *

SAN: Nc3 Bc5 g3 Nh6 Bg2 Nc6 Nf3 Bxf2+ Kxf2 Qf6 Kg1 Qxf3 exf3 d6 d4 Be6 dxe5 f5 exd6 cxd6 Qxd6 Bxc4 Qxc6+ bxc6 b3 Bxb3 axb3 c5 Rxa7 Rxa7 Be3 Ra1+ Kf2 Rxh1 Bxh1 Ng4+ fxg4 fxg4 Nd5 O-O+ Nf6+ Rxf6+ Kg2 Rf2+ Bxf2 c4 bxc4 Kf7 Kf1 Ke6 Ke2 Ke5 Ke3 Ke6 Ke4 Kf6 Kd5 Kf5 Bc5 Kf6 Bd6 Kf5 Bc7 Kf6 Bd8+ Kf5 Be4#

Pistas

- Conceptual** Tú también saca tus caballos y tus alfiles sin dejar nada regalado, y en cuanto el rival se descuide, corre a buscar a su rey.
- Dirección** Tú también saca tus caballos y tus alfiles sin dejar nada regalado, y en cuanto el rival se descuide, corre a buscar a su rey.
- Específica** Tú también saca tus caballos y tus alfiles sin dejar nada regalado, y en cuanto el rival se descuide, corre a buscar a su rey.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 42 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c37 - Una partida entera sin regalar nada

Hoy juegas una partida completa, desde el principio hasta el final. Mira bien antes de mover y no le regales ninguna pieza.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1

8	bR	bN	bB	bQ	bK	bB	bN	bR
7	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	wQ	wK	wB	wN	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: e2-e4 → g8-f6

c37-s1

FEN inicial: rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1

8	bR	bN	bB	bQ	bK	bB	bN	bR
7	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	wQ	wK	wB	wN	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Hoy juegas una partida completa, desde el principio hasta el final. Mira bien antes de mover y no le regales ninguna pieza.

Meta: survive-without-loss · objetivo 20

Rival: develop, semilla 7401

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.?"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1"] 1. e4 Nf6 2. Nc3 Nc6 3. Bc4 d5 4. exd5 Ne5 5. d3 Bf5 6. Be3 a5 7. Nf3 Neg4 8. O-O Bg6 9. Re1 Bf5 10. Qe2 Qd6 11. Rad1 Ng8 12. Bg5 N8f6 13. Ne4 Bxe4 14. dxe4 c5 15. Bxf6 Nxf6 16. Ng5 e5 17. Qf3 Be7 18. c3 Nxd5 19. Bxd5 Qxd5 20. Rxd5 Bxg5 *

SAN: e4 Nf6 Nc3 Nc6 Bc4 d5 exd5 Ne5 d3 Bf5 Be3 a5 Nf3 Neg4 O-O Bg6 Re1 Bf5 Qe2 Qd6 Rad1 Ng8 Bg5 N8f6 Ne4 Bxe4 dxe4 c5 Bxf6 Nxf6 Ng5 e5 Qf3 Be7 c3 Nxd5 Bxd5 Qxd5 Rxd5 Bxg5

Pistas

- Conceptual** Saca tus caballos y tus alfiles, guarda a tu rey en su rincón y, antes de mover, mira si el rival puede comerte algo gratis.
- Dirección** Saca tus caballos y tus alfiles, guarda a tu rey en su rincón y, antes de mover, mira si el rival puede comerte algo gratis.
- Específica** Saca tus caballos y tus alfiles, guarda a tu rey en su rincón y, antes de mover, mira si el rival puede comerte algo gratis.

Criterio de éxito: survive-without-loss · objetivo 20; límite de 38 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.

c48 - La gran partida final

Esta es la última partida de toda la aventura. Empiezas desde el principio y juegas tú sola.

Demostración antes de jugar

FEN inicial: rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1

8	bR	bN	bB	bQ	bK	bB	bN	bR
7	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	wQ	wK	wB	wN	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Movimientos automáticos: e2-e4 → b8-c6

c48-s1

FEN inicial: rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1

8	bR	bN	bB	bQ	bK	bB	bN	bR
7	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP	bP
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP	wP
1	wR	wN	wB	wQ	wK	wB	wN	wR
	a	b	c	d	e	f	g	h

Explicación: Esta es la última partida de toda la aventura. Empiezas desde el principio y juegas tú sola.

Meta: deliver-checkmate

Rival: reach-endgame, semilla 7412

Líneas aceptadas

PGN: [Event "?"] [Site "?"] [Date "????.??.??"] [Round "?"] [White "?"] [Black "?"] [Result "*"] [SetUp "1"] [FEN "rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1"] 1. e4 Nc6 2. Nf3 Nf6 3. Bc4 Nxe4 4. O-O f6 5. d3 Nd6 6. Nc3 Na5 7. Be3 Naxc4 8. Qe2 Nxe3 9. Qxe3 c5 10. Nd5 e5 11. c4 Nxc4 12. dxc4 Bd6 13. Nc3 e4 14. Nxe4 Bxh2+ 15. Nxh2 d5 16. Nxc5+ Be6 17. Nxe6 dxc4 18. f4 c3 19. bxc3 Qd3 20. Qxd3 f5 21. Nxg7+ Ke7 22. Nxf5+ Ke8 23. Qd4 a5 24. Qxh8+ Kd7 25. Qxa8 Kc6 26. Rf3 Kc5 27. Qxa5+ Kc4 28. Qe5 b6 29. Qd6 b5 30. Qc6# *

SAN: e4 Nc6 Nf3 Nf6 Bc4 Nxe4 O-O f6 d3 Nd6 Nc3 Na5 Be3 Naxc4 Qe2 Nxe3 Qxe3 c5 Nd5 e5 c4 Nxc4 dxc4 Bd6 Nc3 e4 Nxe4 Bxh2+ Nxh2 d5 Nxc5+ Be6 Nxe6 dxc4 f4 c3 bxc3 Qd3 Qxd3 f5 Nxg7+ Ke7 Nxf5+ Ke8 Qd4 a5 Qxh8+ Kd7 Qxa8 Kc6 Rf3 Kc5 Qxa5+ Kc4 Qe5 b6 Qd6 b5 Qc6#

Pistas

Conceptual Ya lo sabes todo: saca tus piezas, guarda a tu rey, no regales nada y al final busca a su rey.

Dirección Ya lo sabes todo: saca tus piezas, guarda a tu rey, no regales nada y al final busca a su rey.

Específica Ya lo sabes todo: saca tus piezas, guarda a tu rey, no regales nada y al final busca a su rey.

Criterio de éxito: deliver-checkmate; límite de 80 jugadas.

Validación: FEN, PGN, respuesta rival y criterio reproducidos por el compilador.