

Ajedrez



para
todos

E D U C A
C H E S S



ÍNDICE

Información general.....	3
Materiales	4
Libros	5
Multimedia	7
Programación	8
Objetivos.....	9
Metodología.....	10
Aplicación	13
Contenidos	14
Iniciación 1.....	15
Iniciación 2.....	16
Intermedio 1.....	17
Intermedio 2.....	18
Avanzado 1.....	19
Avanzado 2.....	20

INFORMACIÓN GENERAL

Esta colección presenta **seis niveles** de contenidos y actividades agrupados en **tres bloques**: iniciación, intermedio y avanzado.

En cada nivel de la colección se explican los contenidos de la **apertura**, del **medio juego** y de los **finales**.

Todas las personas pueden aprender a jugar al ajedrez de una forma divertida.

Colección recomendada a partir de los 7 años.

No es necesario tener conocimientos previos de ajedrez ya que se empieza a explicar todo desde el principio.

A partir del último nivel de la colección se puede continuar el aprendizaje del ajedrez con la gran mayoría de libros especializados en aperturas, medio juego, finales de partida, profundización en táctica y estrategia y la inmensa bibliografía sobre aperturas y defensas.

Todos los **materiales** estarán disponibles, simultáneamente, en formato impreso, PDF y multimedia.

Los materiales en formato PDF pueden ser impresos y visualizados en cualquier soporte informático (ver los materiales descargables gratuitamente en la web).

Los materiales multimedia se presentarán en un portal interactivo donde los ejercicios estarán programados y diseñados en HTML 5, lo cual permitirá el acceso a través de cualquier medio informático conectado a Internet.

Cada libro dispone de un **solucionario** y una **guía didáctica**, en formato pdf, para poder consultar las soluciones y las orientaciones pedagógicas, respectivamente.

A la vez, todos los materiales estarán disponibles en cualquier idioma de los que se haya realizado la traducción.

Al final del documento se encuentran los índices de los contenidos de todas los libros de la colección.

MATERIALES

LIBROS

Los contenidos de cada libro se agrupan en diez unidades.

Cada unidad contiene **tres tipos de páginas**:

1. La portada, que presenta el sumario de contenidos de la unidad y una ilustración.
2. Páginas de teoría, que contienen básicamente definiciones, ejemplos con sus explicaciones y observaciones. Los conceptos se presentan mediante definiciones y/o esquemas.
3. Páginas de ejercicios, que sirven para practicar y asimilar los conceptos explicados en las páginas de teoría.

Cada página de teoría se acompaña de una o varias páginas de ejercicios para facilitar y practicar estos contenidos conceptuales.

Al final de las unidades se encuentran unas páginas de ejercicios mezclados sobre todos los conceptos de la unidad (éstas páginas en vez de un número tienen una letra).

Características

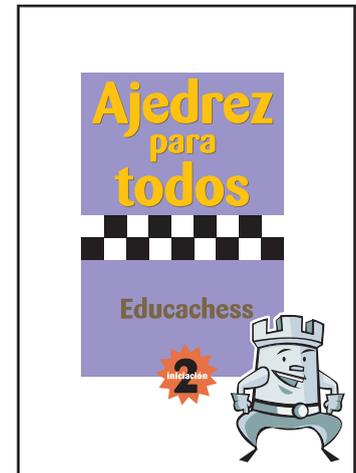
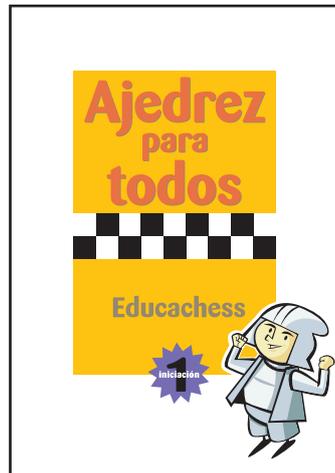
Formato Din A4.

192 páginas (8 para créditos, índice e introducción y 184 para contenidos).

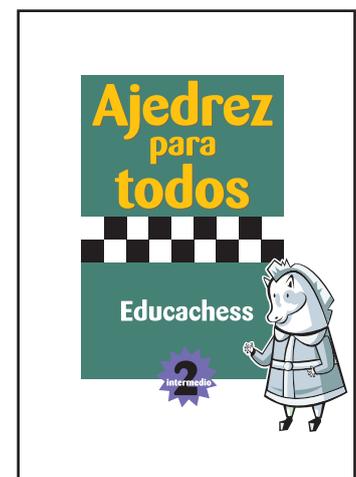
Todas las páginas e ilustraciones son en color.

Diseño visual y atractivo.

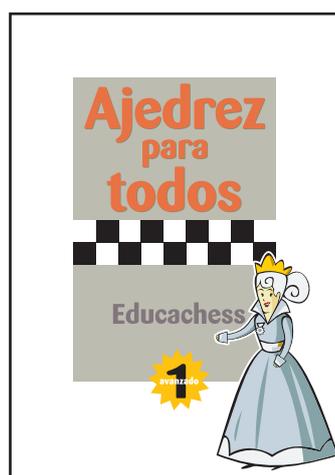
Iniciación



Intermedio



Avanzado



Portada

Unidad 6

Jaque al rey

Jaque al rey

Respuestas al jaque al rey:

- Mover el rey
- Interponer una pieza
- Capturar la pieza atacante

Jaque y mate

Combinaciones de mate



105

Sumario de los contenidos de la unidad

Número o letra de la batería de ejercicios

Enunciado

Ejercicio

Jaque al rey 6

1 Indica con una flecha qué jugada deben realizar las blancas para poder dar jaque al rey negro sin perder material.

1



2



3



4



5



6



107

Teoría

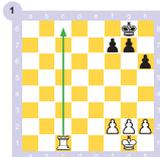
Ajedrez para todos. Iniciación 1

Jaque al rey

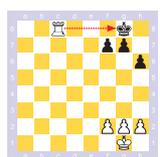
El rey se encuentra en jaque cuando una pieza adversaria lo amenaza. Después de hacer una jugada no podemos tener nuestro rey en jaque, ya que sería una jugada ilegal.

Ejemplos

1

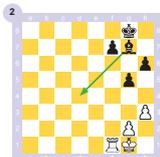


La torre blanca se desplaza a la fila 8.

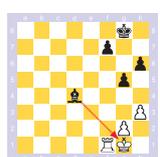


Y desde la casilla c8 amenaza al rey negro, es decir, da jaque al rey.

2



El alfil negro va a la casilla d4.



Y desde esta casilla da jaque al rey.

106

Espacio para la definición o el esquema

Ejemplos

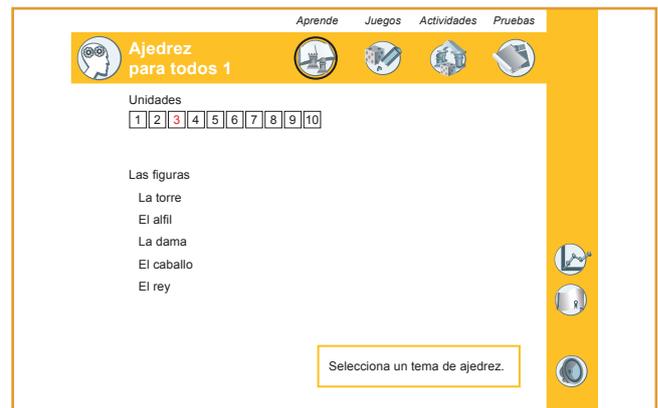
Explicación de la posición

MULTIMEDIA

Presenta todos los contenidos de los libros de la misma colección (teoría, ejercicios y juegos) de una forma interactiva y tutorizada que facilitará el aprendizaje del juego del ajedrez.

Además, se incorporan otras actividades interactivas sobre el mundo del ajedrez (historia, competiciones, campeones y campeonas, etc.).

Multimedia apto para todas las edades.



Características del software:

1. Ayuda al usuario cuando se equivoca o se bloquea en su aprendizaje.
2. Permite modular los contenidos y la dificultad de los ejercicios.
3. Guarda el historial de los resultados de los ejercicios y de los errores cometidos por cada usuario.
4. Ofrecerá la posibilidad de incorporar nuevos ejercicios, ejemplos y contenidos per parte del profesorado con total disponibilidad para todos los usuarios.

Ejemplos de prototipos de fichas interactivas. Ficha teórica (izquierda) y ejercicio (derecha).



Se ha realizado el diseño funcional, la programación de la parte del servidor y las bases de datos, el acceso de usuarios y su mantenimiento, el software para desarrollar cualquier ejercicio, actividad o juego y la presentación interactiva de los contenidos teóricos. Actualmente, se están introduciendo los contenidos en ficheros xml y se están diseñando otros juegos y tipos de ejercicios.

PROGRAMACIÓN

OBJETIVOS

Generales

1. Aprender a jugar al ajedrez, tanto jóvenes como personas mayores.
2. Establecer un método didáctico fácil que respete los distintos ritmos de aprendizaje.
3. Presentar una programación y estructuración de contenidos coherentes y didácticos.
4. Crear unos materiales sobre la enseñanza del ajedrez que cumplan con los requisitos siguientes:
 - 4.1. Material de referencia para establecer los cursos (niveles y contenidos) que imparten los monitores.
 - 4.2. Material de consulta para los alumnos.
 - 4.3. Material que sirva para el aprendizaje autodidacta.
 - 4.4. Materiales que sirvan tanto para los ajedrecistas como para los no iniciados.
5. Fomentar el hábito de la gimnasia mental a través de la práctica del ajedrez.

Este proyecto EDUCACHESS permite que sea un instrumento ideal para conseguir el objetivo de **introducir el ajedrez en todas las escuelas**. El 15 de marzo de 2012 el Parlamento Europeo aprobó una Declaración para que se introdujera en todas sus escuelas.

El hecho que el mismo profesorado pueda impartir los contenidos del primer libro fácilmente, aunque no tenga conocimientos previos de ajedrez, permite la difusión del ajedrez en todas las escuelas *sin ningún coste económico añadido*.

Sobre contenidos ajedrecísticos

1. Aprender los conocimientos básicos para poder jugar una partida de ajedrez.
2. Distinguir las tres fases de una partida: apertura, medio juego y final.
3. Conocer los principios generales de la apertura, del medio juego y de los finales.
4. Saber utilizar los procedimientos tácticos en cualquier fase de la partida.
5. Aprender los principios estratégicos que se utilizan en el desarrollo de una partida.
6. Saber valorar una posición y elaborar planes.
7. Conocer elementalmente qué son las aperturas, las defensas y las variantes.
8. Aprender a anotar y reproducir una partida.

METODOLOGÍA

Los aspectos metodológicos se encuentran explicados en tres ámbitos: en el primero, los aspectos generales referidos a la colección (este apartado); en el segundo, los relacionados con el libro en concreto; y por último, los específicos sobre la unidad tratada. Estos dos últimos ámbitos pedagógicos se encuentran en la guía didáctica de cada libro en formato pdf (ver página 3 de este pdf).

A continuación, se expondrán los aspectos metodológicos generales utilizados para la realización de la colección *Ajedrez para todos*.

Los libros de esta colección se presentan mediante un diseño muy atractivo y visual (con la mínima cantidad de texto imprescindible), los conceptos de forma progresiva y plantean ejercicios de dificultad gradual para cada concepto explicado a fin de favorecer su aprendizaje.

Conceptos

Cada concepto se introduce en el momento adecuado, relacionándolo con los contenidos anteriormente explicados y, a la vez, que sirva de introducción para otros conceptos que se presentan posteriormente ya sea en capítulos del mismo libro o de los siguientes libros de la colección.

Es decir, cuando se explica un nuevo concepto, el alumno ya debe conocer todos los contenidos previos necesarios para una buena comprensión del mismo. Con este tipo de aprendizaje comprensivo se consigue adquirir una visión global del ajedrez porque se relacionan entre sí los contenidos asimilados; de lo contrario, se aprenden contenidos aislados unos de los otros, lo que dificulta la capacidad creativa y supone un mayor esfuerzo intelectual en el proceso de aprendizaje.

Los contenidos de ajedrez se presentan distribuidos y estructurados en seis libros para que el alumno tenga un aprendizaje progresivo, coherente y, a la vez, comprenda y relacione los conceptos, y no solamente los memorice. Normalmente, los cursos generales de ajedrez se presentan concentrados en uno o dos libros como máximo.

Cada concepto se presenta en una ficha teórica, que contiene una breve definición, varios ejemplos comentados y algunas observaciones; y cada ficha teórica se acompaña de una o más fichas de ejercicios.

A veces, se utiliza una ficha teórica para introducir unos conceptos que se ampliarán en unidades posteriores del mismo libro o posteriores libros de la misma colección, pero que tienen una relación directa con los conceptos de la unidad.

Ejercicios

En cada una de estas fichas de ejercicios, el alumno trabajará y podrá escribir la solución de cada uno de ellos.

Hay dos tipos de baterías de ejercicios:

1. La de ejercicios específicos sirven para facilitar la comprensión del concepto explicado y para potenciar la agilidad mental tanto de reconocimiento visual como de cálculo mental.
2. La de ejercicios globales sirven para interrelacionar los diversos contenidos explicados en la unidad. Para distinguirlas de las primeras se utilizan las letras en vez de números.

Algunos ejercicios se han planteado con más de una solución para favorecer:

1. La participación y la motivación de los alumnos para que encuentren otras soluciones.
2. La atención y el análisis de la posición para mejorar la asimilación de los conceptos.
3. La reflexión de los alumnos más aventajados sobre otras cuestiones relacionadas con el ejercicio.

Ocasionalmente, se presenta algún ejercicio al final de algunas baterías que se pueden utilizar para introducir algunos comentarios sobre conceptos que se tratarán en unidades posteriores.

Otro de los aspectos importantes es que en cada libro se trabajan los tres apartados de apertura, medio juego y final de partida. Es decir se van introduciendo contenidos estratégicos y tácticos para cada fase del juego, a la vez, que se van relacionando estas tres fases de la partida.

Observaciones

Como esta colección va dirigida a todo el público, los dos primeros libros explican los fundamentos básicos del juego del ajedrez, dedicando muchas unidades a explicar los conceptos y reglas más elementales del juego. El primer libro sirve para introducir el ajedrez a las personas que no tengan conocimientos previos de ajedrez y, el segundo libro, para los que ya sepan jugar una partida a nivel muy elemental. Para las personas que básicamente saben mover las piezas pueden empezar por la unidad 5 del primer libro.

También queremos destacar que en los seis volúmenes de la colección no se explica la teoría de las aperturas, en el sentido tradicional de desarrollar las distintas aperturas y defensas con sus variantes más importantes, donde principalmente se favorece la memorización de las mismas. Sino que uno de los objetivos de esta colección es que al finalizar el curso completo con los seis libros, uno sea capaz de emprender y comprender el estudio de la numerosísima bibliografía de aperturas y defensas existente y, también, pueda profundizar en distintos temas de finales y de análisis posicional.

Para ello, se van introduciendo, a lo largo de la colección, los nombres de aperturas en los ejemplos, conceptos estratégicos, algunas celadas, qué son las aperturas y sus variantes, etc. para que sepa jugar una apertura con criterio aunque no se haya aprendido en profundidad ninguna de éstas.

Otro de los aspectos metodológicos importantes es que se van presentando gradualmente los conceptos y con distintos enfoques para que se pueda adquirir una visión global de cada tema tratado. Por ejemplo, cuando se enseña explícitamente el ataque al enroque, previamente se ha explicado combinaciones, combinaciones de mates y sacrificios para que se pueda aprovechar todos estos recursos tácticos. También se analiza y amplía con diversos enfoques distintos pero complementarios, como por ejemplo, el ataque a través de las líneas (columnas, diagonales y filas) y después atacando las distintas casillas del enroque (h7, h8, g7, g8, f7, f8, etc.).

En resumen, se han utilizado los mismos criterios de diseño, planificación, estructuración y realización de libros para las asignaturas obligatorias de los centros educativos pero aplicado al ajedrez. Pero con la gran ventaja de ser desarrollado por profesionales de la enseñanza. De esta manera se han conseguido unos materiales aptos para ser utilizados por la gran mayoría de la población y no solamente por los aficionados al ajedrez. Con ello se pretende ofrecer una cultura básica de ajedrez a la población para que se beneficien de las amplias ventajas de su práctica, tanto a nivel educacional como intelectual.

A partir de ahí, las personas que quieran continuar su formación ajedrecística ya estarán lo suficientemente preparados y motivados para progresar (tecnificarse) con la numerosísima bibliografía existente de ajedrez, de la misma forma que sucede con la música: muchas personas reciben una formación musical elemental en un conservatorio porque contribuye a la educación integral de la persona pero muy pocos desean continuar una formación profesional musical.

APLICACIÓN

Pueden ser utilizados en las etapas de primaria y secundaria, en actividades extraescolares, como asignatura optativa en la ESO, como material de formación en los clubes de ajedrez, o en los centros cívicos o de ocio para la formación lúdica de la juventud o de las personas adultas.

Esta colección permite el aprendizaje del ajedrez en las actividades extraescolares durante seis cursos escolares, o en menos años si se aumentan las horas semanales (como en el caso de cursos impartidos en los clubes de ajedrez).

Para un mayor aprovechamiento, se recomienda utilizarlos a partir de los 7 años porque a esta edad ya se sabe leer. Para empezar con edades más tempranas, se recomienda utilizar los libros de la colección *Juega y aprende*.

Para las personas que realicen un aprendizaje autodidacta, para los padres que enseñan a sus hijos, o para los monitores que se dedican a la enseñanza del ajedrez, se recomienda consultar la guía didáctica, porque contiene los objetivos, los contenidos previos que se necesita haber explicado, la metodología utilizada en cada unidad, observaciones importantes, las dificultades más frecuentes para la comprensión de los contenidos, sugerencias, los objetivos y características de cada ejercicio, etc.

Las **ventajas** de utilizar esta metodología y de la estructuración de los contenidos de esta colección son los siguientes:

Para los alumnos:

1. Permiten que aprendan a jugar ajedrez comprendiendo primero los conceptos tácticos y estratégicos y después memorizando las teorías de las aperturas y los procedimientos concretos tácticos y estratégicos de las diversas fases de una partida. Este enfoque es importante ya que lo que se memoriza sin entenderse bien, se olvida fácilmente.
2. Permiten crear imágenes o patrones mentales, que mejoren la capacidad combinatoria o de relación de los diversos contenidos explicados.
3. Estimulan el pensamiento crítico, la agilidad mental, la capacidad de cálculo, la valoración de posiciones y la toma de decisiones.
4. Permite repasar fácilmente, con el libro, las explicaciones del monitor en la clase. Por bien que las explicaciones del monitor facilitan el aprendizaje del alumno y después éste las ha de consolidar con su trabajo personal con el libro.

Para los monitores:

1. Disponen de un diseño curricular pedagógico, didáctico, completo, global, universal y homologado.
2. Mejoran la planificación, la coordinación, el seguimiento y la evaluación de las clases realizadas por un grupo de monitores de un club, federación, etc.
3. Dan un plus de calidad a la actividad extraescolar del ajedrez hacia los padres y los centros escolares (consultar los proyectos educativos y deportivos en la web).

Para que los resultados sean óptimos sería necesario que cada persona tenga un libro. Así, se facilitará que puedan realizar los ejercicios y, también, repasar los contenidos que se le han explicado en las clases.

CONTENIDOS

Iniciación 1

1 El tablero

El tablero y las casillas
Las filas y las columnas
Las diagonales
Las piezas
Los flancos y las bandas

2 El peón

El movimiento
La captura
La coronación
Captura al paso

3 Las figuras

La torre
El alfil
La dama
El caballo
El rey

4 El valor de las piezas

Valor de las piezas
Equivalencias

5 A jugar...

La amenaza
Tipos de jugadas
Jugadas de ataque
Jugadas erróneas
Jugadas de defensa
Defensa de un ataque
Fases de una jugada
Intercambios

6 Jaque al rey

Jaque al rey
Respuestas al jaque al rey
Jaque mate
Combinaciones de mate

7 Combinaciones

La clavada
Los rayos X
La doble amenaza
La descubierta
Evitar la clavada
Evitar los rayos X
Evitar la doble amenaza
Evitar la descubierta
La destrucción de defensas

8 El enroque

El enroque
Tipos de enroque
Condiciones para el enroque

9 Resultado de una partida

Resultado de una partida
Tipos de tablas:
Pacto de tablas
Regla de los 50 movimientos
Material insuficiente
Repetición de jugadas
Jaque continuo
Rey ahogado

10 Mates básicos

Mate con dos torres
Mate con una torre
Mate con dama

Iniciación 2

1 Anotación

Identificación de casillas y piezas
 Anotación de un movimiento y de una captura
 Jugadas confusas
 Jugadas especiales
 Valoraciones
 Ritmos de juego. Relojes

2 La apertura

Fases de una partida
 Dominio del centro
 Normas básicas de la apertura

3 Errores en la apertura

Pérdidas de tiempo:
 Mover demasiado peones
 Mover la misma pieza innecesariamente
 Piezas menores amenazadas
 Mover la dama incorrectamente
 Peones débiles:
 Peón doblado
 Peón aislado
 Peón retrasado
 Peón demasiado avanzado

4 Minipartidas

Mate del loco
 Mate del despistado.
 Mate del pastor
 Mate de Légal

5 Intercambios

Presión-defensa
 Intercambios de piezas
 Simplificación
 Contraataque

6 Combinaciones

Combinación y táctica
 La doble amenaza
 La clavada
 Los rayos X
 La descubierta

7 Combinaciones de mate I

Mates con dama
 Mates con torre

8 Combinaciones de mate II

Mates con peón
 Mates con alfil
 Mates con caballo

9 Finales de peones

Regla del cuadrado
 Regla de la oposición
 Rey contra rey y peón
 Finales con dos peones

10 Finales de peones y pieza menor

Peón y caballo
 Peón y alfil
 Caballo contra peón
 Alfiles contra peón
 Caballo contra dos peones
 Alfil contra dos peones

Intermedio 1

1 Estrategia en la apertura

El espacio
Estructura de peones
Coordinación de piezas menores
Esquemas

2 Celadas y gambitos

Celada
Gambito

3 Piezas mayores

Torres y columnas
Torres y filas
Dama centralizada

4 Piezas menores

Alfiles fuertes y débiles:
De distinto color
Del mismo color
Alfiles y caballos:
Alfil contra caballo
Alfiles contra caballos

5 A pensar...

Temas tácticos:
Pieza con poca movilidad
Pieza no defendida
Pieza clavada
Rey mal defendido
Temas estratégicos:
Mejorar la posición del rey
Expulsar una pieza activa
Mejorar la colocación de piezas
Ganar espacio

6 Combinaciones de mate

Introducción
Mates con dama
Mates con torre
Mates con piezas menores

7 Sacrificios

Sacrificio
Transposición
Ataque a la pieza defensora:
Desviación
Destrucción de la defensa
Interferencia
Ataque al rey:
Atracción del rey
Desocupación de línea o casilla
Bloqueo táctico

8 Ataques al enroque

Introducción
Tipos de ataque:
Por columnas
Por diagonales
Por filas
Otros ataques

9 Finales con peones

Triangulación
Casillas conjugadas
Peones pasados
Bloqueo de peones
Creación de peones pasados
Coronación de peones
Torre contra peón
Dama contra peón

10 Finales sin peones

Mate con dos alfiles
Mate con alfil y caballo
Dama contra torre

Intermedio 2

1 Apertura e iniciativa

Principios de la apertura
Piezas activas y pasivas
La iniciativa
Aperturas y variantes

2 Tipos de centro

El centro
Tipos de centro:
Centros clásico móvil
Centro abierto
Centro cerrado
El pequeño centro
Centro fijo
Centro en tensión
Otros tipos de centro

3 Utilizaciones de líneas

Diagonales:
Despeje de diagonales
Obstrucción de diagonales
Defensa contra presión diagonal
Columnas:
Despeje de columnas
Obstrucción de columnas
Apertura posicional de columnas
Filas:
Despeje de filas
Obstrucción táctica de filas
Maniobras a través de filas

4 Valoración de posiciones

Generalidades
La seguridad del rey
El balance de material
El desarrollo y el espacio
El centro y la base de operaciones
Los peones pasados y su bloqueo
La estructura de peones deteriorada
Control de columnas y de las
filas 7ª y 8ª
Control de diagonales y de otra filas
Mala posición de una pieza

5 A reflexionar...

Nociones de cálculo de variantes
Árbol de variantes
La jugada intermedia
El orden de las jugadas
Atacar con el máximo de fuerzas
Ataque de flanco y reacción central

6 Ataque al rey

Ataque al rey enrocado (punto h7)
Ataque al rey enrocado (punto g7)
Ataque al rey enrocado (punto f7)
Ataque al rey sin enrocar (con damas)
Ataque al rey sin enrocar (sin damas)
Ataque al rey enrocado con "fianchetto"

7 Combinaciones para hacer tablas

Jaque continuo
Ataque perpetuo
Reducción de material
Rey ahogado

8 Finales de peones

Oposición distante
Tiempo de reserva
Peones pasados:
distante, protegido, dos aislados
Maniobras de doble objetivo
Rey activo
Sacrificios de peón

9 Finales de torres

Torre contra torre
Torre contra torre y peón
Posición defensiva de Philidor
Posición con rey defensor activo
y torre pasiva
Posición de Lucena
Corte de verticales
El caso del peón de torre

10 Finales de peón y piezas menores

Caballo y peón contra caballo
Caballo y peón contra alfil
Alfil y peón contra caballo
Alfil y peón contra alfil (mismo color)

Avanzado 1

1 Tipos de apertura

Clasificación
Aperturas con 1.e4
Aperturas con 1.d4
Aperturas sin 1.e4 ni 1.d4

2 Variantes de una apertura

Variantes y subvariantes
Carácter de las variantes
Árbol de variantes
Evolución en el tiempo
Trasposiciones en la apertura

3 Gambitos

Respuestas a un gambito
Gambitos con blancas
Gambitos con negras

4 Valoraciones y planes

Introducción
Apertura de la posición
Ataque en un flanco con avalancha de peones
Cambio de piezas
Dominio de columnas
Adaptación del plan
Formular planes iniciales
El plan y la estructura de peones

5 La defensa

Defensa activa y pasiva
Economía de recursos
La simplificación
El cambio de la pieza atacante más peligrosa
El reforzamiento de las debilidades
El contrajuego
El sacrificio defensivo
El contrasacrificio
El cierre o control de las líneas de ataque
La reacción central contra el ataque de flanco
La jugada intermedia
Temas defensivos varios

6 Sacrificios

Introducción
Sacrificios con peón
Sacrificios con caballo
Sacrificios con alfil
Sacrificios con torre
Sacrificios con dama

7 Ataque al rey con enroques opuestos

Introducción
Gana quien llega primero con su ataque
Ataque con avalancha de peones
Ruptura de bloqueo de peones con sacrificio de pieza
Ruptura con sacrificio de peón
Ataque a la bayoneta
Defensa frente un ataque con avalancha de peones

8 Finales de peones

El ahogado como recurso defensivo
Liberación de espacio para maniobrar
La transformación de la ventaja
Creación de una fortaleza
Un peón que detiene a dos

9 Finales de torres

Torre contra dos peones unidos
Torre contra dos peones aislados
Torre contra torre y peón en 7ª
Torre contra torre y peón en 6ª

10 Finales sin peones

Torre contra alfil
Torre contra caballo
Torre y alfil contra torre
Torre y caballo contra torre
Dama contra una pieza menor
Dama contra dos caballos
Dama contra alfil y caballo
Dama contra dos torres
Dos piezas menores contra pieza menor

Avanzado 2

1 Ideas generales sobre la apertura

Conceptos generales
Tipos de amenazas
Tipos de juego
El juego abierto
El juego cerrado
Aperturas universales
Aperturas con blancas
Aperturas con negras

2 Estudio de una apertura

Apertura escocesa
Líneas principales
Variante Mieses
Subvariantes de la variante Mieses
Líneas secundarias

3 Estilos de juego y otras ideas

Repertorio de aperturas
Estilo y elección de aperturas
La escuela romántica
La escuela moderna
La escuela hipermoderna
El ajedrez contemporáneo
Los principios generales de la apertura
y las amenazas concretas
Objetivos en el medio juego

4 Estructura de peones

Generalidades
Estructuras típicas de peones

5 Celadas

Generalidades
En el medio juego y finales
Buenas celadas
La jugada intermedia
Para obtener ventajas significativas
Celada y combinación
Celadas famosas en aperturas

6 Temas estratégicos

Ataque minoritario
Aprovechamiento de la pareja de alfiles
en el final
Método restrictivo de Steinitz
Otros procedimientos
Principio estratégico de dos debilidades

7 Sacrificios posicionales

Introducción
Sacrificios de peón
Sacrificios de calidad
Sacrificios de pieza menor
Sacrificios de pieza mayor

8 Finales de piezas menores y peones

Generalidades
Caballo contra caballo
Alfil contra alfil del mismo color
Alfil contra alfil de diferente color
Alfil contra caballo (alfil superior)
Alfil contra caballo (caballo superior)

9 Finales de torres

Torre y peón contra torre
(peón en 5ª fila)
Torre y peón de torre contra torre.
Método defensivo de Vancura
Finales típicos con mayor cantidad de
peones

10 Finales de damas

Generalidades
Dama y peón contra dama
Rey delante del peón
Rey no delante del peón
Generalidades
Peón de torre y de caballo
Peón de alfil y central
Con mayor número de peones