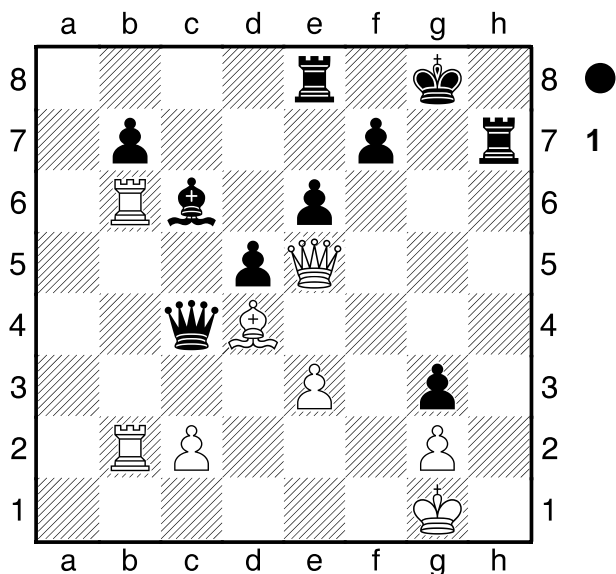


EJERCICIO ATRACCIÓN 1

[Alvaro Van der Brule]

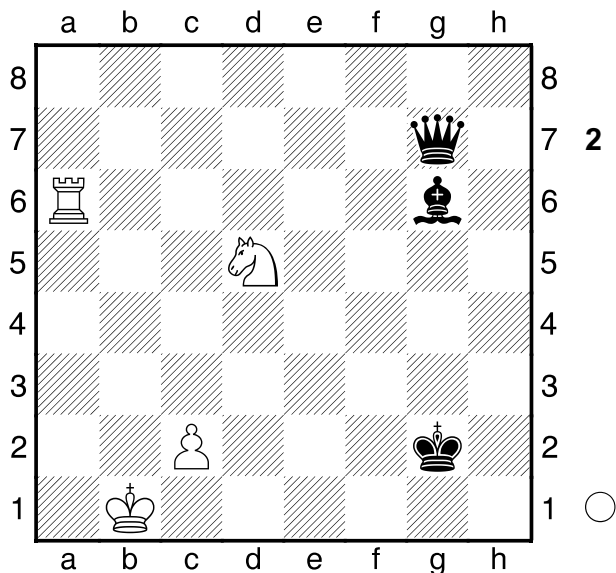


ATRACCIÓN: Consiste en atraer a una pieza contraria a una casilla en la cual podemos ejecutar una amenaza táctica. Este puede ser un caso elemental de atracción 1...♖h1+!! Atrayendo al rey a una casilla donde recibirá mate. 2.♔xh1 ♕f1#

0-1

EJERCICIO ATRACCIÓN 2

[Alvaro Van der Brule]

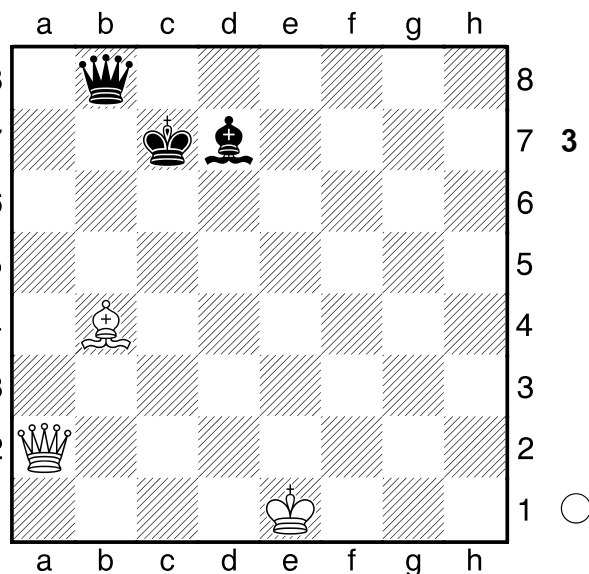


Este sería otro caso sencillo de atracción. Esta vez para ganar material. 1.♖xg6+! ♕xg6 2.♘f4+ ♔f3 3.♘xg6+-

1-0

EJERCICIO ATRACCIÓN 3

[Alvaro Van der Brule]

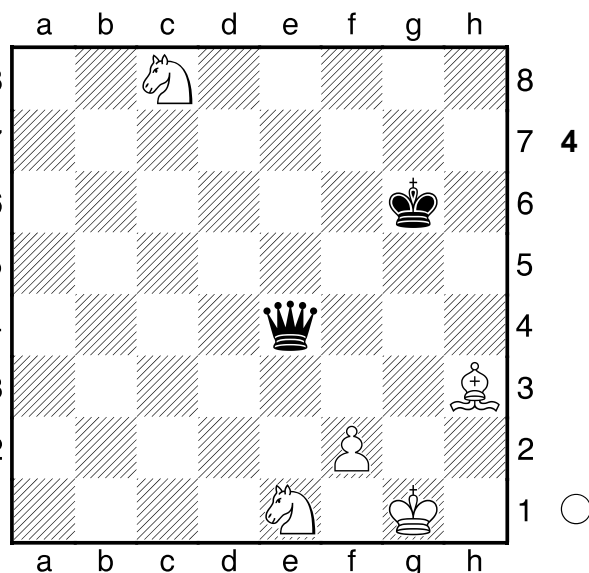


Es habitual que se mezclen los temas tácticos. Aquí el blanco ejecuta una jugada de atracción a una "enfilada", o "Jaque a traves" 1.♕d6+! ♔xd6 2.♕h2+ (Erroneamente a esto algunos autores le llaman "rayos X". Esto se le debe llamar "jaque atravesado o enfilada", pues los rayos X es algo más complicado.) 2...♔c6 3.♕xb8+-

1-0

EJERCICIO ATRACCIÓN 4

[Alvaro Van der Brule]



Otro ejemplo sencillo. Las blancas atraen al Rey negro a un doble de caballo. 1.♘f5+!! ♕xf5 [ 1...♔xf5 2.♘d6+- ]

2.♘e7+-

1-0