

## Distracción o Atracción.

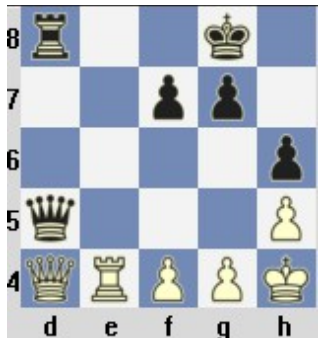
Otro elemento táctico que nos permite ganar material o dar mate, es la distracción o atracción, es decir, sacar a una pieza contraria que está defendiendo un lugar o atraer al rey a una trampa.

Observa el diagrama y anota la jugada que deben hacer las blancas para distraer al rey negro que está defendiendo la torre, para ganar una calidad (la calidad se define como la diferencia entre una torre y un caballo o un alfil).

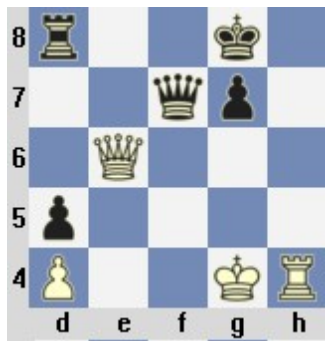


Luego de tomar la torre negra, la torre blanca le ganará al caballo (por eso vale más). La torre blanca tomará el peón de d5 y acompañado por el peón coronará a no ser que las negras sacrifiquen el caballo.

En el diagrama de la derecha, juegan las blancas y ganan la dama, entregando la torre.

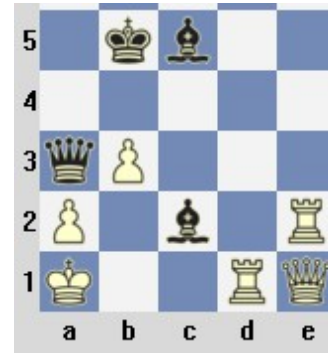


Fijarse que si el peón negro que está en h3, estuviera en h2, las blancas ganan la dama aprovechando que amenazan mate del pasillo (Toman Dxd5).



El diagrama ilustra una situación muy parecida a la anterior. Ahora las blancas ganan la dama negra entregando su torre.

La estrategia posterior, será acercar el rey para amenazar mate, con lo cual la torre negra tendrá que preocuparse de defender la fila 6, para que el rey no se acerque y la dama blanca capturará el peón de d5.



En la figura, las negras podrían dar mate con Ad4, pero las torre blanca lo evita. Entonces, las blancas tienen una jugada para distraer la torre blanca, o sea que obligadamente la saque de esa columna.

La jugada de las negras es: \_\_\_\_\_

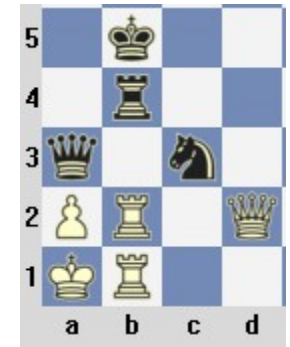
La respuesta de las blancas es obligada.

La siguiente jugada negra es: \_\_\_\_\_

En la figura de la derecha, la torre blanca que está en b2, defiende las casillas a2 y b1. Con una jugada negra, no podrá defender ambas casillas y las negras dan mate en dos jugadas.

1. ...., \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ ++



Esta situación se dió en una partida. Las negras podrían dar mate en g2, pero el alfil blanco lo impide. Podrían dar jaque con Dh8, pero el rey blanco escapa a f2 y si de nuevo da Df3+, el rey vuelve a g1.

Las blancas encuentran una solución que obligue al alfil a salir de su posición, y si no sale, las negras dan mate con Dh1++.

Una variante puede ser:

1. ...., \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_