

GUÍA GRATUITA · HUMA CHESS

Del blanco al 9.º Dan.

El camino completo del ajedrecista en **17 grados**: los 8 cinturones para aprender a jugar y los 9 Danes para jugar como un maestro. Con teoría, 44 retos y todas las soluciones.



8

CINTURONES

9

DANES

44

RETOS

0 €

GRATIS

Cómo usar esta guía

Esta guía recorre los 17 grados de Huma Chess: del cinturón blanco, donde aprendes a mover las piezas, al 9.º Dan, la cima del dojo. No hace falta saber nada: empieza por el principio y sigue el orden.

- 1. Primera parte • Los 8 cinturones.** Teoría corta de cada cinturón y cuatro retos para resolver. Si tienes un tablero, coloca las posiciones: se aprende mucho más.
- 2. Segunda parte • Los 9 Danes.** Para quien ya tiene el negro: cómo entrenan los jugadores fuertes, qué pide cada Dan y 12 retos de nivel de maestro.
- 3. Supera la prueba en la app.** En el Dojo cada grado termina con una prueba y, desde el verde, con un combate contra el rival de ese nivel. Si ya juegas, haz la prueba de acceso y empieza en tu grado.

Tápate las soluciones: están al final de la guía. Y marca cada grado en **Tu mapa de los 17 grados** (página 29) cuando lo consigas.

ÍNDICE

	Cómo leer las jugadas	3
	Cinturón blanco • Aprendiz	4
	Cinturón amarillo • Iniciado	6
	Cinturón naranja • Explorador	8
	Cinturón verde • Táctico	10
	Cinturón azul • Estratega	12
	Cinturón morado • Combinador	14
	Cinturón marrón • Maestro de finales	16
	Cinturón negro • Sensei	18
	10 patrones de mate que debes reconocer	20
	La rutina del sensei	21
	Más allá del negro: los 9 Danes	22
	1.er, 2.º y 3.er Dan	23
	4.º, 5.º y 6.º Dan	24
	7.º, 8.º y 9.º Dan	25
	Retos de Dan	26
	Tu mapa de los 17 grados	29
	Soluciones	30
	Sigue en la app	33

Cómo leer las jugadas

En ajedrez las partidas se escriben con la **notación algebraica**. Cada casilla tiene un nombre: la letra de su columna (de la **a** a la **h**) y el número de su fila (del **1** al **8**).

Cada jugada se escribe con la inicial de la pieza y la casilla a la que va. Los peones no llevan inicial.

Las piezas

♔ **Rey** · letra R · sin valor: si lo pierdes, pierdes

♕ **Dama** · letra D · 9 puntos

♖ **Torre** · letra T · 5 puntos

♗ **Alfil** · letra A · 3 puntos

♘ **Caballo** · letra C · 3 puntos

♙ **Peón** · letra — · 1 punto

Los símbolos

x captura: Cxe5 = el caballo captura en e5

+ jaque

jaque mate

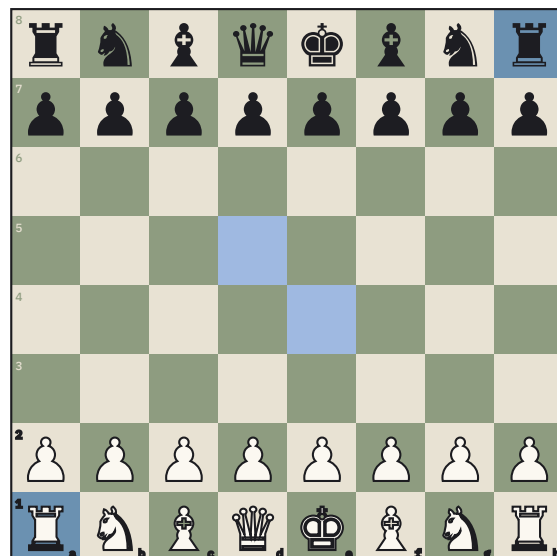
O-O / O-O-O enroque corto / largo

=D coronación: e8=D, el peón se convierte en dama

! / !! buena jugada / jugada brillante

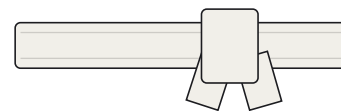
? / ?? error / error grave

Ejemplo: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 es la Apertura Española. El número es el turno; primero juegan blancas y después negras.



La posición inicial. Marcadas: **a1**, **h8**, **e4** y **d5**.
Recuerda: siempre hay una casilla **blanca en tu esquina derecha** (h1).

Cinturón blanco



Conoce el tablero, cómo se mueve cada pieza y qué es el jaque mate.

El tablero

El tablero tiene 64 casillas: 8 columnas (de la a a la h) y 8 filas (del 1 al 8).

Cada casilla tiene nombre: columna + fila. La esquina de abajo a la izquierda es a1.

Colócalo siempre con una casilla blanca en tu esquina derecha. Las blancas empiezan a jugar.

Torre, alfil y dama

La torre va en línea recta: por filas y columnas, tantas casillas como quiera.

El alfil va en diagonal y siempre se queda en casillas del mismo color.

La dama suma los dos movimientos: recta y diagonal. Es la pieza más fuerte.

Caballo, peón y rey

El caballo salta en forma de L: dos casillas en una dirección y una hacia el lado. Es la única pieza que salta sobre las demás.

El peón avanza recto una casilla (dos en su primera jugada) pero captura en diagonal.

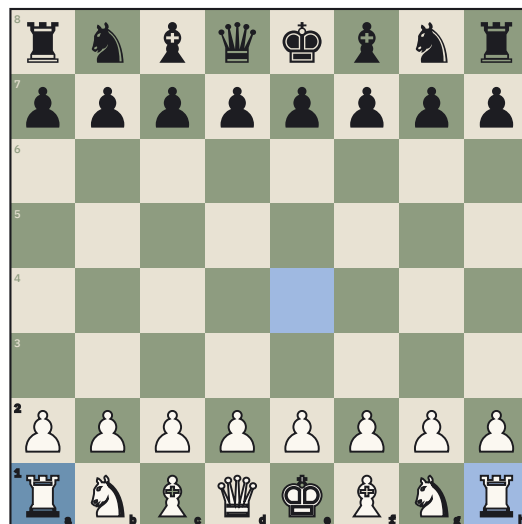
El rey se mueve una casilla en cualquier dirección. Nunca puede ponerse en jaque.

Jaque y jaque mate

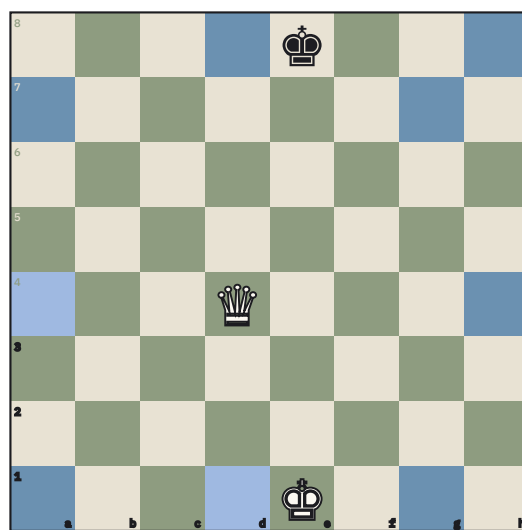
Jaque es atacar al rey. Quien recibe el jaque debe salir de él: moviendo el rey, tapando la línea o capturando la pieza que ataca.

Si no hay forma de salir del jaque, es jaque mate y la partida termina.

El objetivo del ajedrez no es comer piezas: es dar jaque mate.



El tablero. Posición de ejemplo.

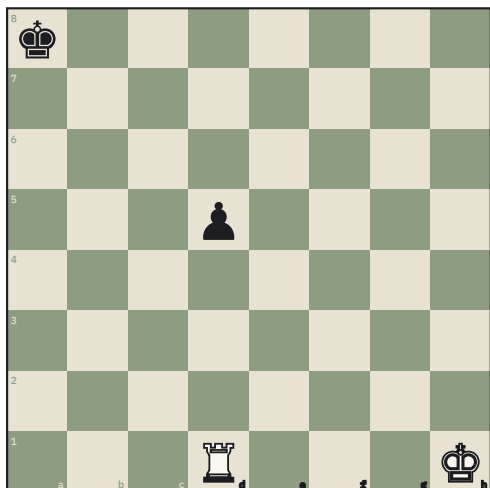


Torre, alfil y dama. Posición de ejemplo.

Ponte a prueba

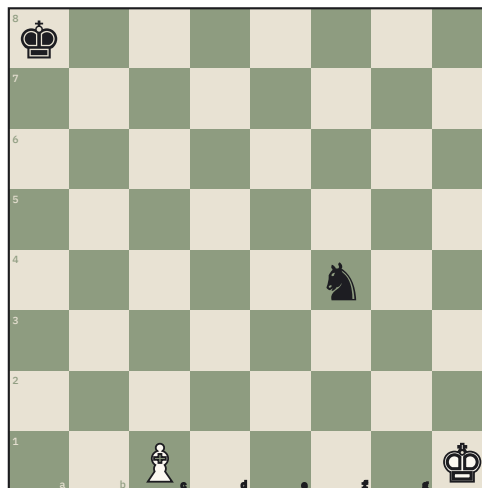
Cuatro posiciones de este cinturón. Las soluciones están al final de la guía.

1 JUEGAN BLANCAS



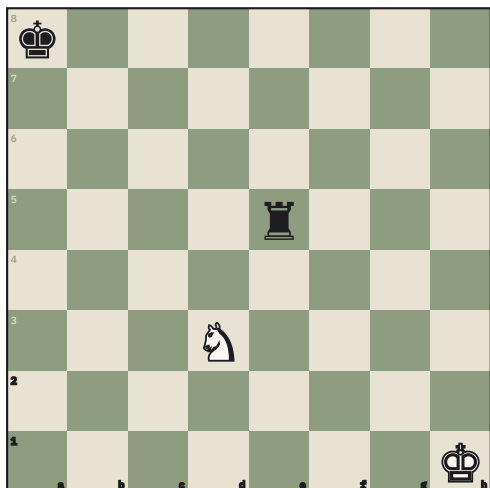
La torre va en línea recta. Captura el peón negro.

2 JUEGAN BLANCAS



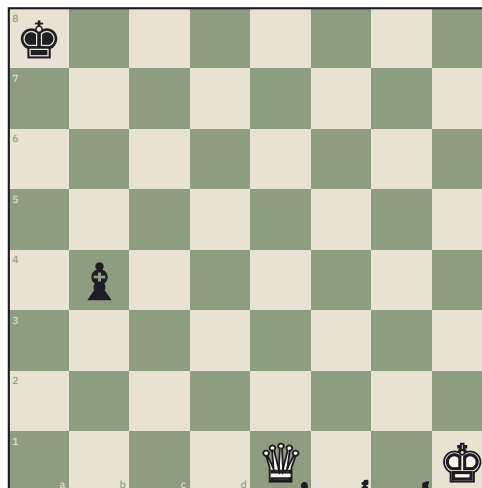
El alfil va en diagonal. Captura el caballo.

3 JUEGAN BLANCAS



El caballo salta en L. Captura la torre.

4 JUEGAN BLANCAS

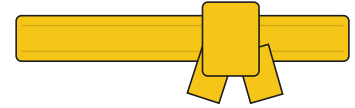


La dama se mueve como torre y como alfil. Captura el alfil.

La prueba de grado en la app: 5 retos de este cinturón. Aciertas 4 y consigues el cinturón blanco.

Consejo del sensei: Antes de mover, di en voz alta a dónde puede ir cada pieza. Es el mejor entrenamiento del primer mes.

Cinturón amarillo



Las reglas especiales, las tablas y los primeros mates con piezas pesadas.

El enroque

El enroque es la única jugada en la que mueves dos piezas: el rey va dos casillas hacia la torre y la torre salta al otro lado.

Solo se puede si el rey y esa torre no se han movido, no hay piezas en medio, el rey no está en jaque y no pasa por casillas atacadas.

Enroca pronto: pone al rey a salvo y conecta tus torres.

Captura al paso

Si un peón avanza dos casillas y queda justo al lado de un peón rival, ese peón puede capturarlo como si hubiera avanzado solo una.

Solo se puede hacer en la jugada inmediata. Si esperas, pierdes la oportunidad.

Coronación

Cuando un peón llega a la última fila se convierte en la pieza que elijas: dama, torre, alfil o caballo.

Casi siempre elegirás dama, pero a veces un caballo da jaque doble o una torre evita el ahogado.

Tablas y ahogado

Hay tablas (empate) cuando el jugador al que le toca no tiene jugadas legales y no está en jaque: es el ahogado.

También hay tablas por falta de material para dar mate, por repetir tres veces la misma posición o por acuerdo.

Con mucha ventaja, cuidado con el ahogado: deja siempre una casilla libre al rey rival hasta dar el mate.

Mates con dama y con torre

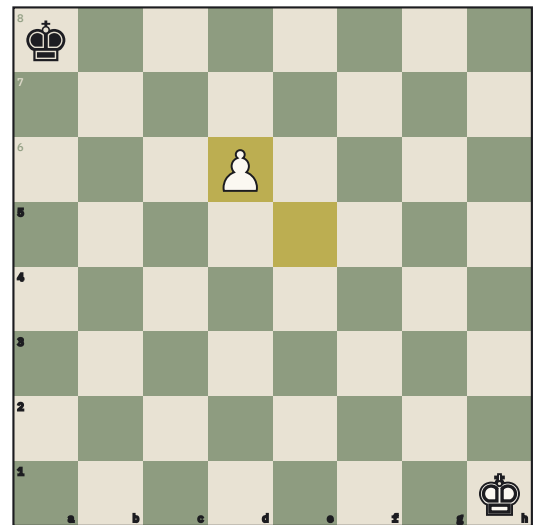
Con rey y dama, o rey y torre, contra un rey solo, siempre puedes dar mate.

La idea: empuja al rey rival hasta el borde del tablero y acerca tu rey para quitarle casillas.

Con dos torres es aún más fácil: la escalera. Una torre corta una fila y la otra da jaque en la siguiente.



El enroque. Tras O-O.



Captura al paso. Tras d5 exd6.

Ponte a prueba

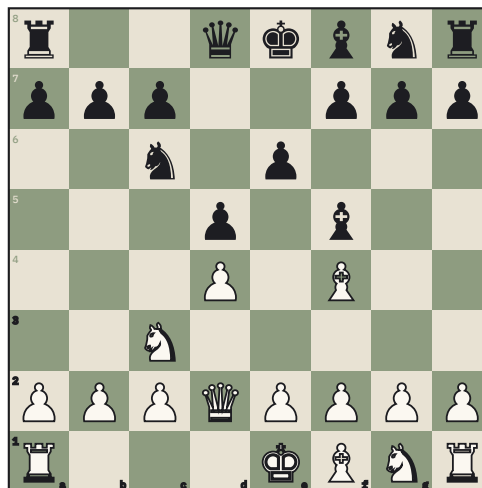
Cuatro posiciones de este cinturón. Las soluciones están al final de la guía.

5 JUEGAN BLANCAS



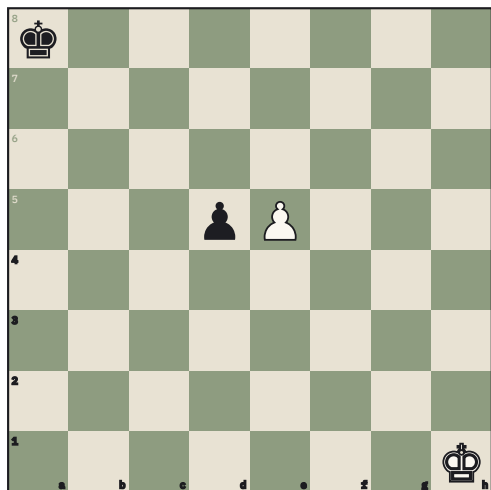
1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ac4 Ac5 4. d3 Cf6
Pon tu rey a salvo: enroca en corto.

6 JUEGAN BLANCAS



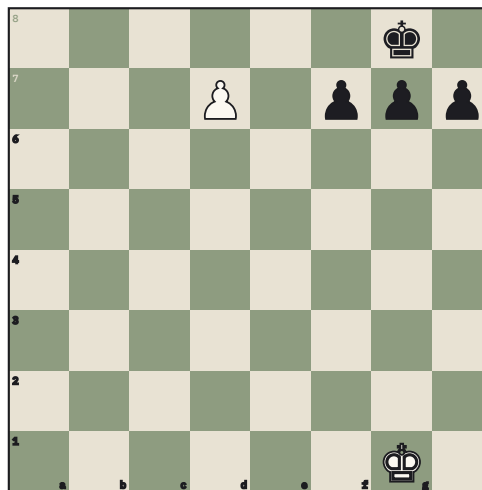
1. d4 d5 2. Cc3 Cc6 3. Af4 Af5 4. Dd2 e6
Ahora enroca en largo.

7 JUEGAN BLANCAS



El peón negro acaba de avanzar dos casillas. Captúralo al paso.

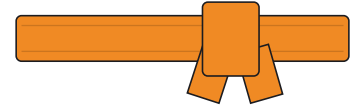
8 JUEGAN BLANCAS



Corona el peón dando jaque mate.

La prueba de grado en la app: 5 retos de este cinturón. Aciertas 4 y consigues el cinturón amarillo.
Consejo del sensei: Practica el mate de rey y torre contra rey hasta hacerlo sin dudar. Es tu primera técnica de verdad.

Cinturón naranja



El valor de las piezas y cómo empezar bien una partida.

Lo que vale cada pieza

Peón 1 · Caballo 3 · Alfil 3 · Torre 5 · Dama 9. El rey no tiene precio: si lo pierdes, pierdes la partida.

Antes de cambiar piezas, suma: ¿ganas o pierdes puntos?

Dar un alfil o un caballo por una torre se llama ganar la calidad.

Los tres principios de la apertura

1. Controla el centro con peones (e4, d4, e5, d5).
2. Desarrolla caballos y alfiles antes de mover la dama.
3. Enroca pronto. Y no muevas la misma pieza dos veces sin motivo.

Cuidado con el mate del pastor

Si sacas la dama muy pronto, el rival la puede perseguir. Pero si tu rival la saca, vigila f7: es la casilla más débil al principio.

Con 1.e4 e5 2.Dh5 Cc6 3.Ac4 Cf6?? las blancas dan mate con Dxf7.

La defensa: 3...g6 o 3...De7 tapan la amenaza.

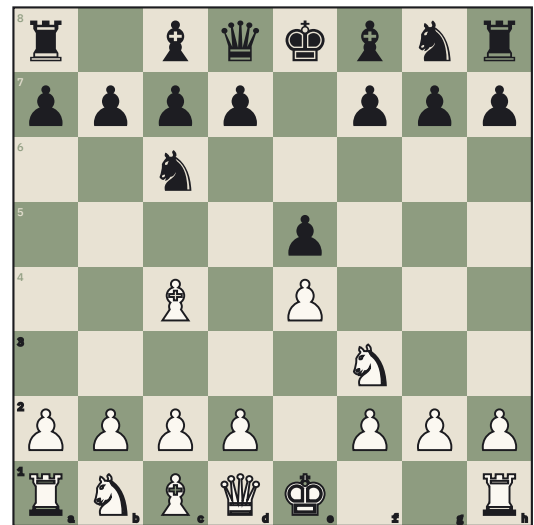
Piezas colgadas

Una pieza colgada es una pieza atacada y sin defensa. Antes de cada jugada, pregúntate: ¿qué ataca mi rival? ¿qué puedo capturar gratis?

La mayoría de partidas entre principiantes se deciden por piezas colgadas, no por grandes combinaciones.



Lo que vale cada pieza. Posición de ejemplo.

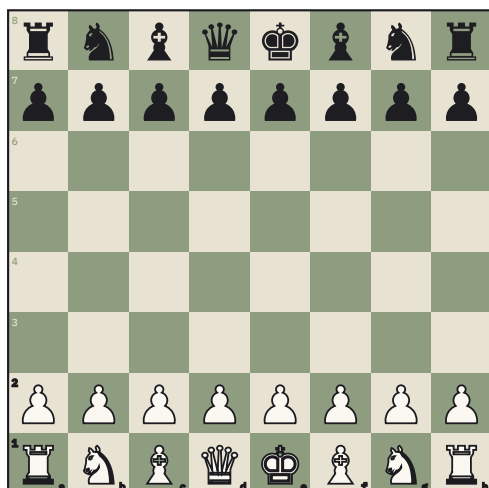


Los tres principios de la apertura. Posición de ejemplo.

Ponte a prueba

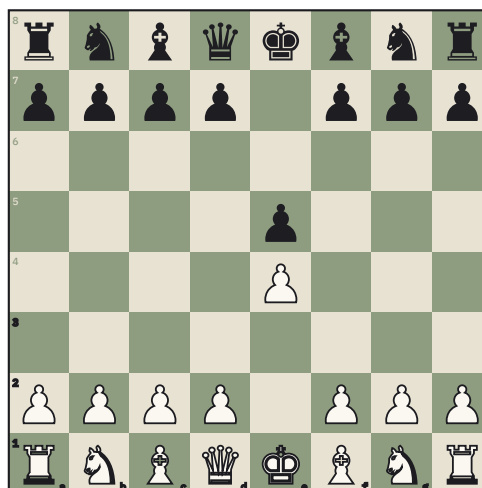
Cuatro posiciones de este cinturón. Las soluciones están al final de la guía.

9 JUEGAN BLANCAS



Primera jugada: ocupa el centro con un peón.

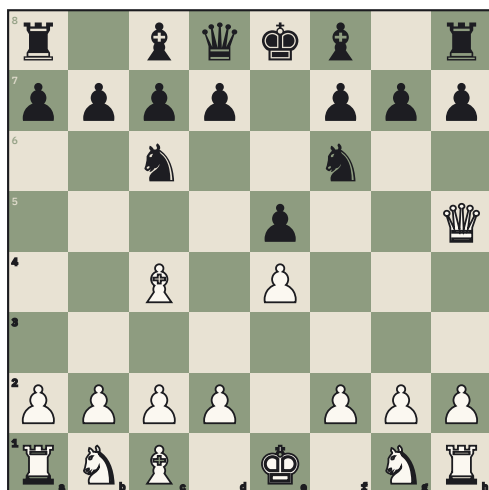
10 JUEGAN BLANCAS



1. e4 e5

Desarrolla una pieza menor (caballo o alfil).

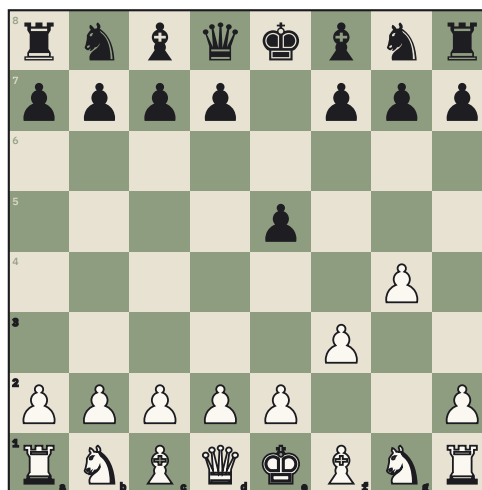
11 JUEGAN BLANCAS



1. e4 e5 2. Dh5 Cc6 3. Ac4 Cf6

Las negras se han olvidado de f7. Castígalo.

12 JUEGAN NEGRAS



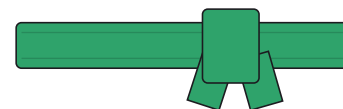
1. f3 e5 2. g4

Las blancas han debilitado su rey. Juegan negras: mate en 1.

La prueba de grado en la app: 5 retos de este cinturón. Aciertas 4 y consigues el cinturón naranja.

Consejo del sensei: En las diez primeras jugadas: no muevas la misma pieza dos veces y enroca antes de la jugada diez.

Cinturón verde



Las armas tácticas: horquillas, clavadas, ensartadas y ataques descubiertos.

La horquilla

Una horquilla es un ataque a dos piezas a la vez. El rival solo puede salvar una.

El caballo es el rey de las horquillas, pero peones, alfiles y damas también las hacen.

La más dulce: jaque al rey y ataque a la dama o la torre a la vez.

La clavada

Clavar es atacar una pieza que no se puede mover porque dejaría expuesta otra más valiosa detrás.

Si detrás está el rey, la clavada es absoluta: la pieza clavada no puede moverse.

Ataca la pieza clavada con más piezas: no puede escapar.

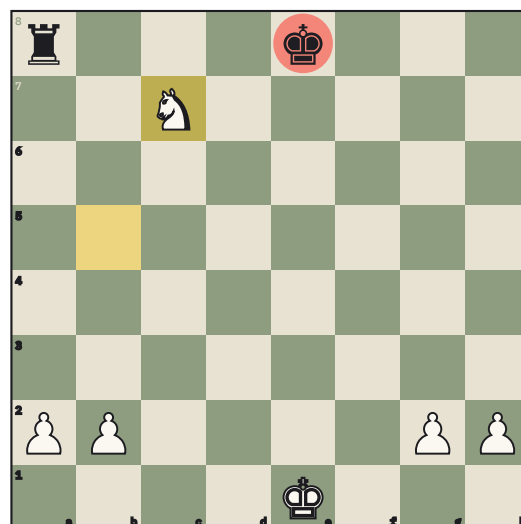
La ensartada

Es la clavada al revés: atacas una pieza valiosa (a menudo el rey), se aparta, y capturas la que había detrás.

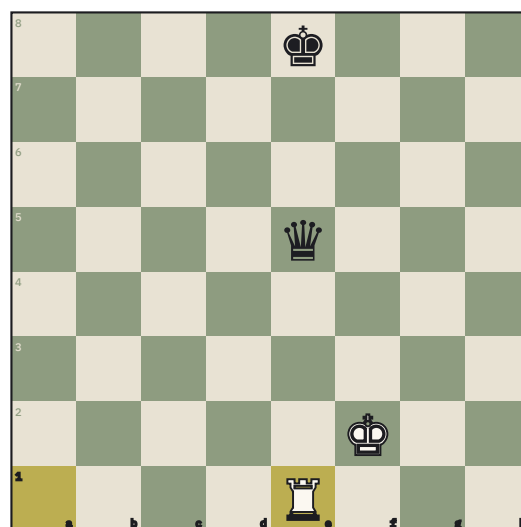
Ataque descubierto

Mueves una pieza y destapas el ataque de otra que estaba detrás.

Si la pieza que mueves además da jaque, el rival no puede atender las dos amenazas.



La horquilla. Tras Cc7+.

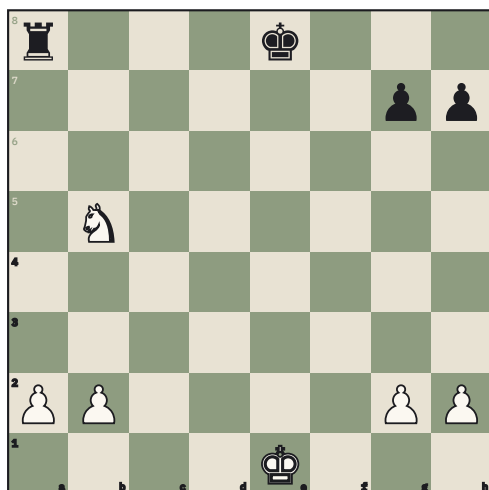


La clavada. Tras Te1.

Ponte a prueba

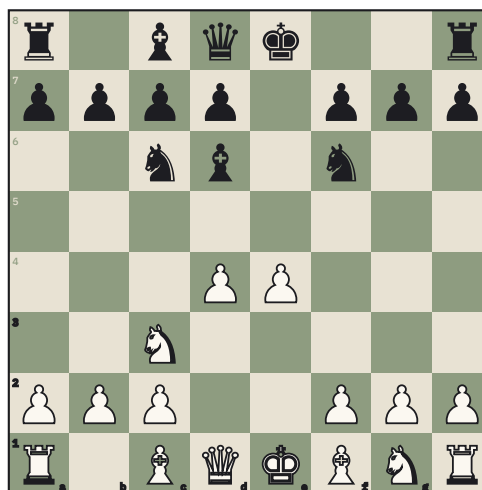
Cuatro posiciones de este cinturón. Las soluciones están al final de la guía.

13 JUEGAN BLANCAS



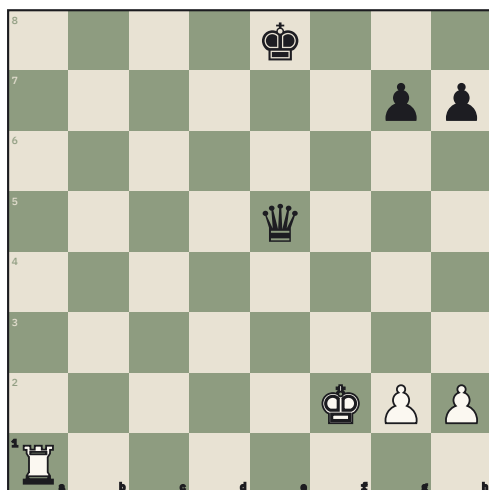
Horquilla de caballo: jaque y ataque a la torre.

14 JUEGAN BLANCAS



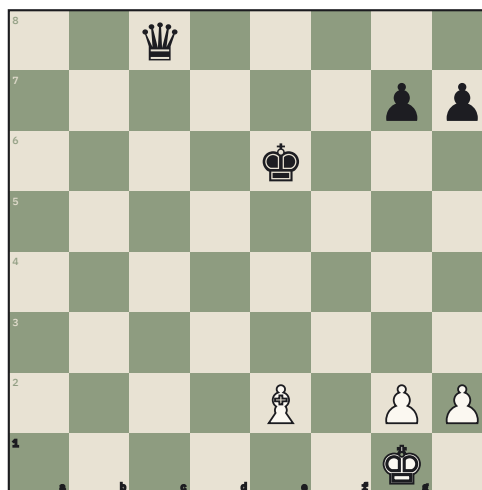
Un peón también hace horquillas. Ataca dos piezas.

15 JUEGAN BLANCAS



Clava la dama contra su rey.

16 JUEGAN BLANCAS

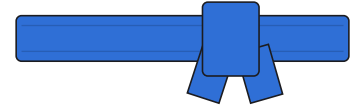


Ensartada: da jaque y gana la pieza de detrás.

La prueba de grado en la app: 5 retos de este cinturón. Aciertas 4 y consigues el cinturón verde.

Consejo del sensei: Cada vez que dos piezas rivales estén a un salto de caballo de la misma casilla, busca la horquilla.

Cinturón azul



Qué hacer cuando no hay táctica: planes, peones y buenas casillas.

Estructuras de peones

Los peones son el esqueleto de la posición. Cuando avanzan no pueden volver atrás.

Peón aislado: no tiene peones propios en las columnas vecinas. Dobladados: dos peones en la misma columna. Pasado: ningún peón rival puede frenarlo.

Un peón pasado es un arma: el rival tiene que vigilarlo siempre.

Columnas abiertas

Una columna sin peones es una autopista para las torres.

Pon tus torres en las columnas abiertas y, si puedes, dóblalas. Llegar a la séptima fila rival suele ser decisivo.

Casillas fuertes y puestos avanzados

Una casilla fuerte es una que los peones rivales ya no pueden atacar.

Un caballo en una casilla fuerte en el campo rival (un puesto avanzado) vale a veces más que una torre.

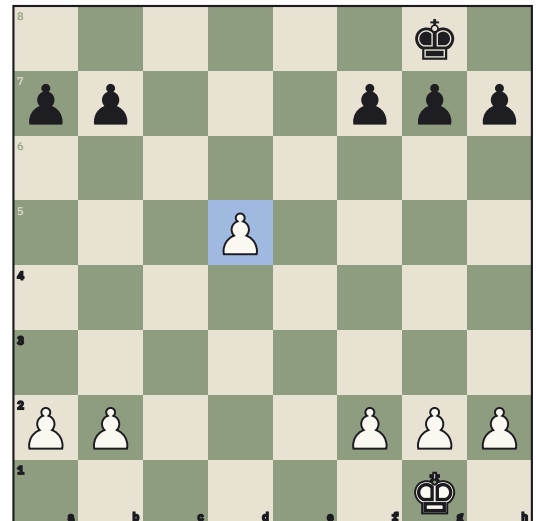
Alfil bueno y alfil malo

Si tus peones están en casillas del mismo color que tu alfil, este choca con ellos: es un alfil malo.

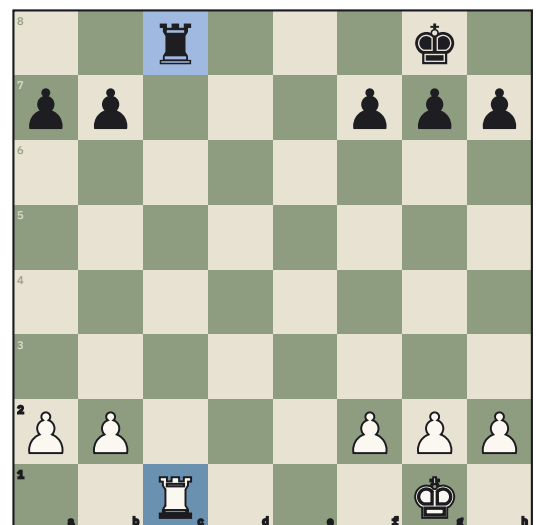
Coloca los peones en casillas del color contrario a tu alfil.

Cómo hacer un plan

1. Mira qué piezas están mal y mejóralas.
2. Busca debilidades rivales: peones aislados, casillas sin defensa, rey poco protegido.
3. Si vas ganando material, cambia piezas (no peones). Si vas perdiendo, evita los cambios.



Estructuras de peones. Posición de ejemplo.

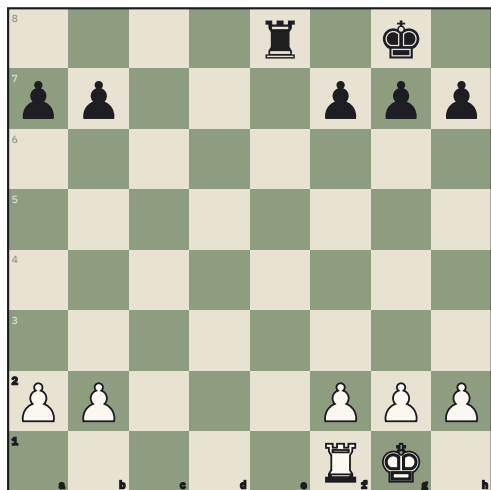


Columnas abiertas. Posición de ejemplo.

Ponte a prueba

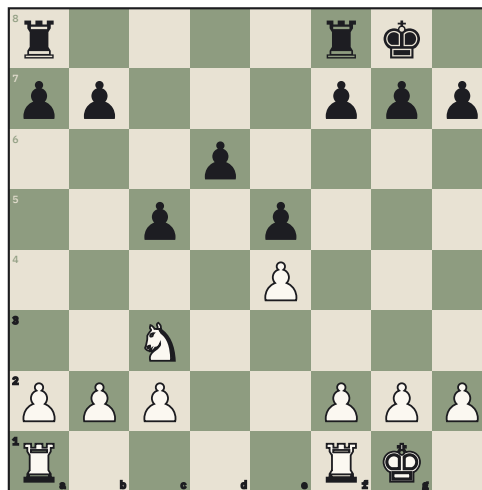
Cuatro posiciones de este cinturón. Las soluciones están al final de la guía.

17 JUEGAN BLANCAS



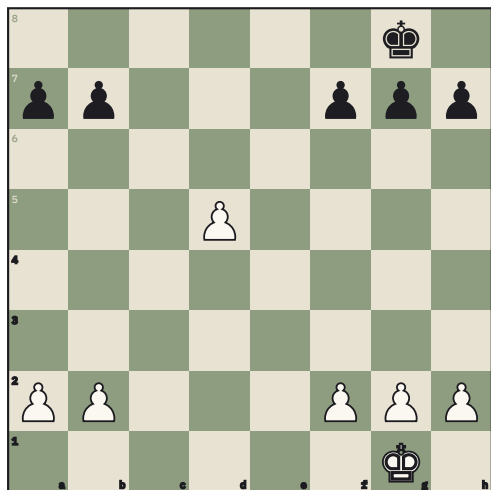
Tu torre está encerrada en f1. Llévela a una columna abierta.

18 JUEGAN BLANCAS



Coloca el caballo en el puesto avanzado.

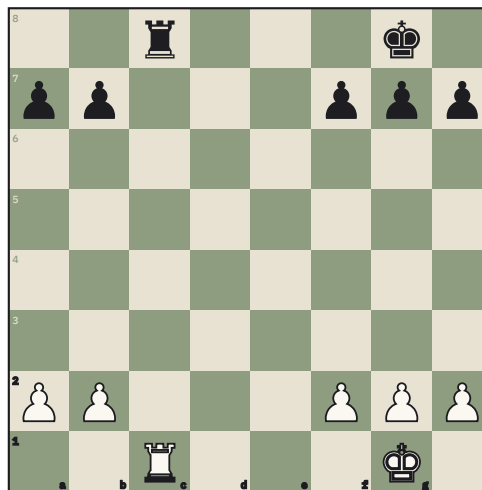
19 JUEGAN BLANCAS



¿Qué peón blanco es pasado?

- a) d5
- b) a2
- c) b2
- d) g2

20 JUEGAN BLANCAS



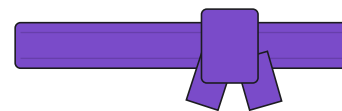
¿Qué columnas están abiertas (sin peones)?

- a) c, d y e
- b) a y b
- c) f, g y h
- d) Ninguna

La prueba de grado en la app: 5 retos de este cinturón. Aciertas 4 y consigues el cinturón azul.

Consejo del sensei: Cuando no sepas qué hacer, busca tu peor pieza y mejórala. Es un plan que casi nunca falla.

Cinturón morado



Sacrificios y patrones de mate que hay que reconocer al instante.

El mate del pasillo

Cuando el rey está detrás de sus peones sin salida, una torre o dama en la última fila da mate.

Defensa: abre una casilla de escape (por ejemplo, h6 o g6) cuando no tengas nada urgente que hacer.

El mate de la coz

El caballo da mate a un rey rodeado por sus propias piezas. Se llama así porque el rey se ahoga entre los suyos.

El legado de Philidor: sacrificas la dama en g8 para que la torre tape la última salida, y el caballo remata.

El mate de Légal

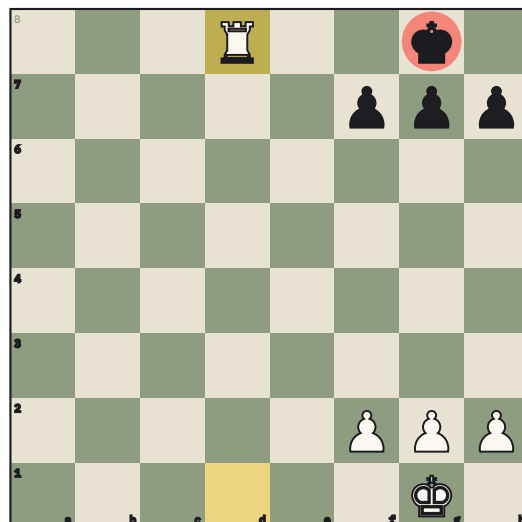
Un clásico del siglo XVIII: las blancas entregan la dama y dan mate con tres piezas menores.

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.Ac4 Ag4 4.Cc3 g6 5.Cxe5! Axd1 6.Axf7+ Re7 7.Cd5#

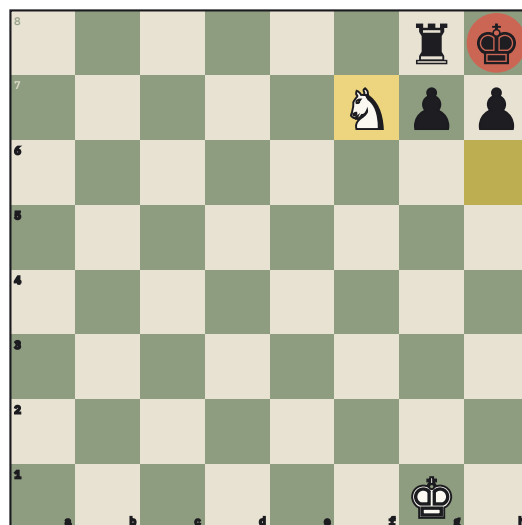
Sacrificar para ganar

Un sacrificio es entregar material a cambio de algo más valioso: el mate, abrir el rey o ganar más material.

Mira siempre primero los jaques, luego las capturas y después las amenazas. Así se encuentran las combinaciones.



El mate del pasillo. Tras Td8#.

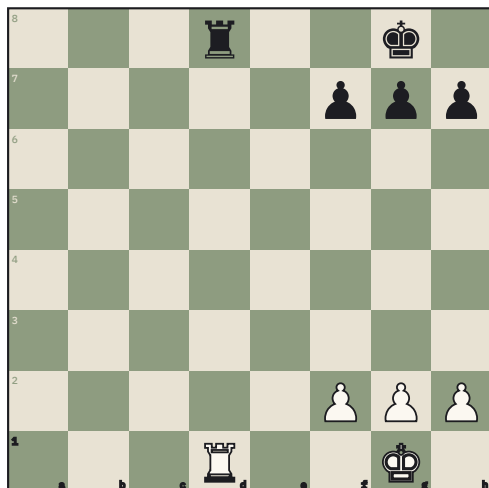


El mate de la coz. Tras Dg8+ Txd8 Cf7#.

Ponte a prueba

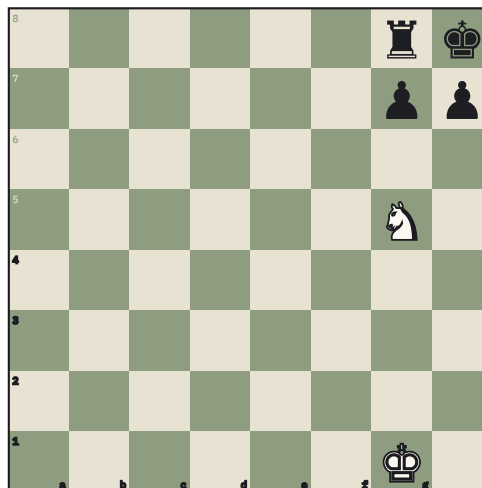
Cuatro posiciones de este cinturón. Las soluciones están al final de la guía.

21 JUEGAN BLANCAS



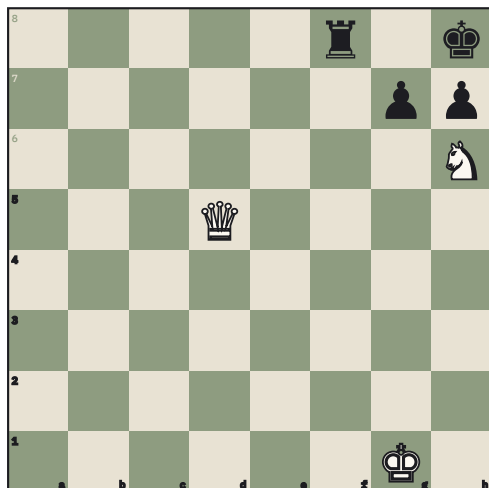
La torre negra defiende... pero ¿puedes cambiar y dar mate?

22 JUEGAN BLANCAS



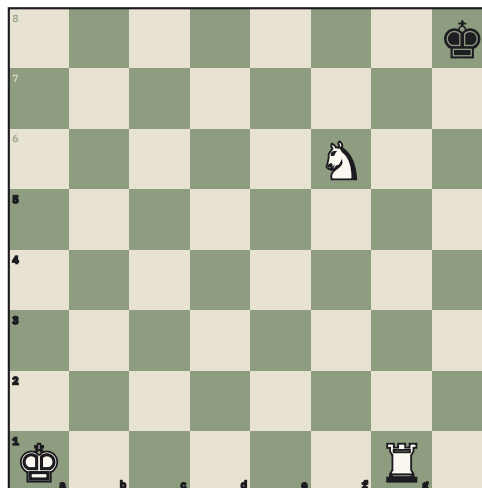
Mate de la cox en una jugada.

23 JUEGAN BLANCAS



El legado de Philidor: mate en 2.

24 JUEGAN BLANCAS

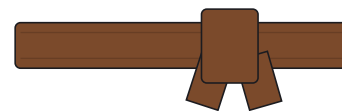


Mate árabe: torre y caballo.

La prueba de grado en la app: 5 retos de este cinturón. Aciertas 4 y consigues el cinturón morado.
Consejo del sensei: Jaques, capturas y amenazas: en ese orden. Así se encuentran las combinaciones.

Cinturón marrón

Los finales que todo jugador debe saber de memoria.



La regla del cuadrado

¿Alcanza el rey al peón? Dibuja un cuadrado desde el peón hasta la fila de coronación.

Si el rey puede entrar en el cuadrado en su turno, lo alcanza. Si no, el peón corona.

La oposición

Dos reyes frente a frente con una casilla en medio están en oposición. Quien NO tiene que mover gana la batalla.

En rey y peón contra rey, el defensor se salva si mantiene la oposición delante del peón.

Lucena: construir el puente

Con torre y peón contra torre, si tu rey está delante del peón en la séptima, se gana construyendo un puente:

la torre sube a la cuarta fila para tapar los jaques laterales de la torre rival.

Philidor: la defensa de la tercera fila

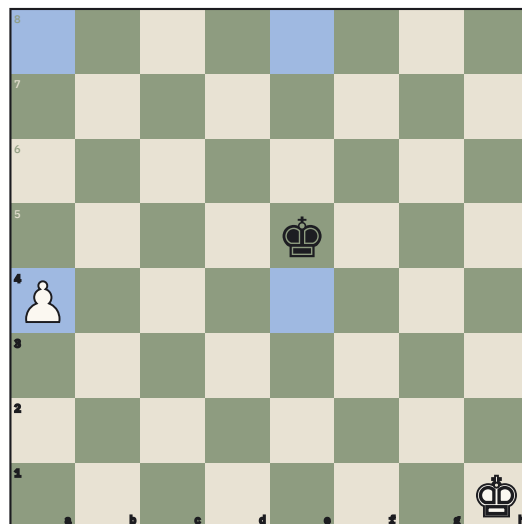
El defensor mantiene su torre en la tercera fila (sexta para las blancas) hasta que el peón avance.

Cuando el peón llega a esa fila, la torre se va atrás del todo y da jaques desde lejos.

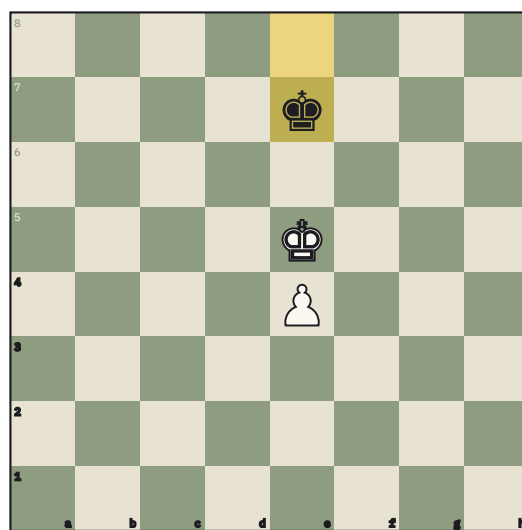
Menos es más

En los finales el rey es una pieza de ataque: llévalo al centro.

A veces coronar en torre en vez de en dama evita el ahogado: la posición de Saavedra es el ejemplo más famoso.



La regla del cuadrado. Posición de ejemplo.

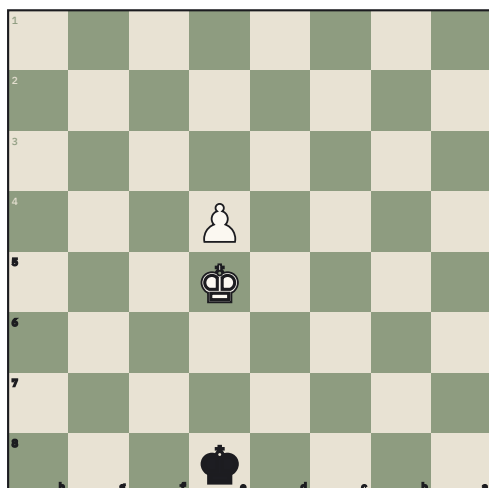


La oposición. Tras Re7.

Ponte a prueba

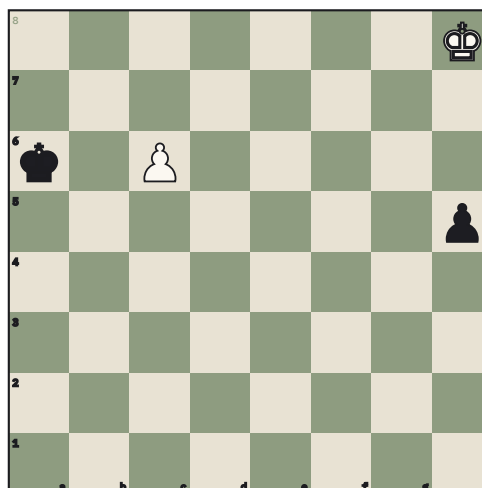
Cuatro posiciones de este cinturón. Las soluciones están al final de la guía.

25 JUEGAN NEGRAS



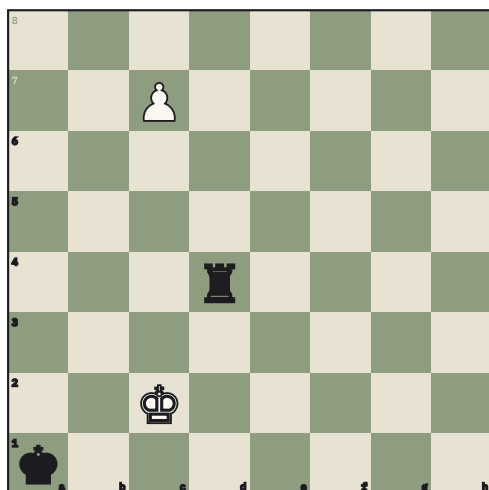
Juegas con negras. Solo una jugada hace tablas: toma la oposición.

26 JUEGAN BLANCAS



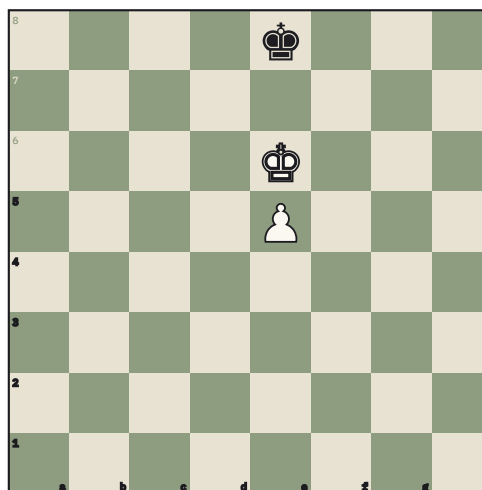
Estudio de Réti: parece imposible, pero las blancas hacen tablas.

27 JUEGAN BLANCAS



Saavedra: corona... pero piensa en qué pieza.

28 JUEGAN BLANCAS



Rey en la sexta delante del peón: gana. Juega la primera jugada.

La prueba de grado en la app: 5 retos de este cinturón. Aciertas 4 y consigues el cinturón marrón.
Consejo del sensei: En cuanto se cambien las damas, lleva tu rey al centro. En el final es una pieza de ataque.

Cinturón negro



Aperturas con nombre propio, cálculo profundo y cómo analizar tus partidas.

Tu repertorio

Un repertorio es una lista corta de aperturas que conoces bien. Con blancas, elige 1.e4 o 1.d4. Con negras, una respuesta a cada una.

Aprende las ideas, no solo las jugadas: dónde van tus piezas y qué plan sigue.

Aperturas que debes reconocer

Española: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5. Italiana: 3.Ac4.

Siciliana: 1.e4 c5. Francesa: 1.e4 e6. Caro-Kann: 1.e4 c6.

Gambito de dama: 1.d4 d5 2.c4. India de rey: 1.d4 Cf6 2.c4 g6.

Calcular como un sensei

Candidatas: antes de calcular, apunta las 2 o 3 jugadas posibles.

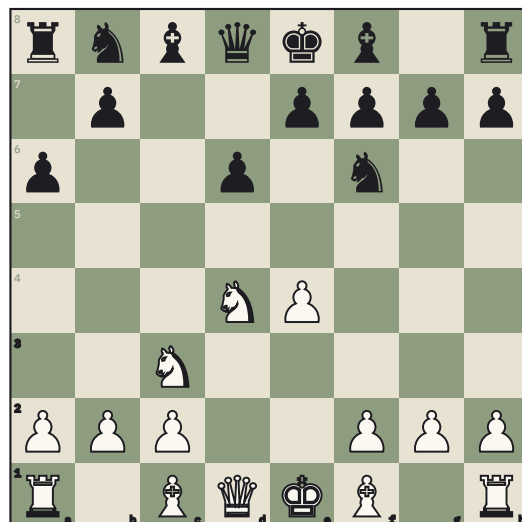
Jugadas forzadas primero: jaques, capturas y amenazas.

Al final de cada línea, pregúntate: ¿quién está mejor aquí y por qué?

Analiza tus partidas

Después de jugar, repasa tus partidas sin motor primero. Busca el momento en que cambió la partida.

Anota tus errores típicos. Lo que se repite es lo que tienes que entrenar.



Tu repertorio. Tras e4 c5 Nf3 d6 d4 cxd4 Nxd4 Nf6 Nc3 a6.

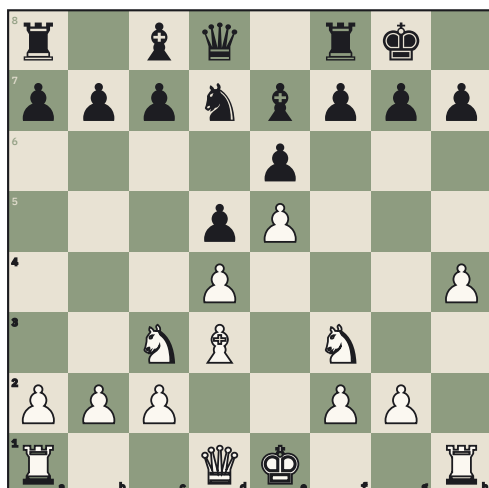


Aperturas que debes reconocer. Tras e4 e5 Nf3 Nc6 Bb5.

Ponte a prueba

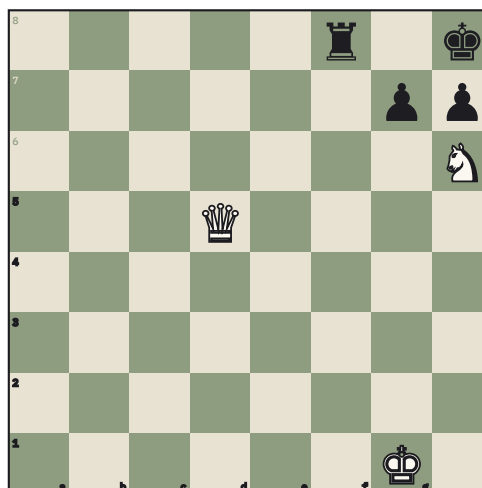
Cuatro posiciones de este cinturón. Las soluciones están al final de la guía.

29 JUEGAN BLANCAS



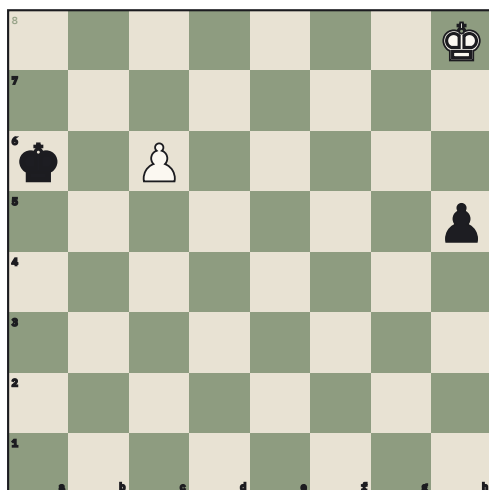
El sacrificio griego: entrega el alfil en h7 con jaque.

30 JUEGAN BLANCAS



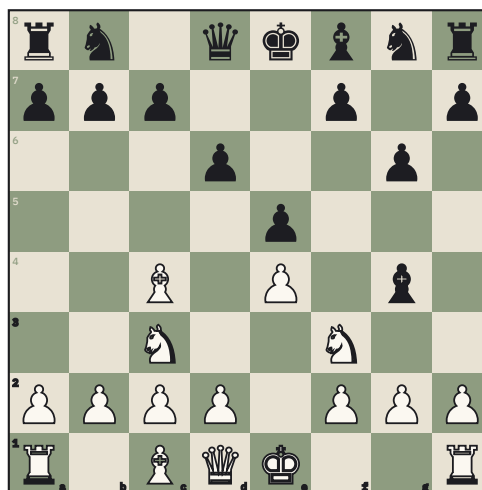
Mate en 2.

31 JUEGAN BLANCAS



Salva las tablas.

32 JUEGAN BLANCAS

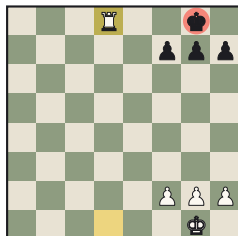


1. e4 e5 2. Cf3 d6 3. Ac4 Ag4 4. Cc3 g6
Juega la combinación completa de Légal.

La prueba de grado en la app: 5 retos de este cinturón. Aciertas 4 y consigues el cinturón negro.
Consejo del sensei: Analiza cada partida tuya el mismo día, primero sin motor. Lo que se repite es lo que debes entrenar.

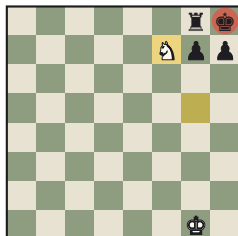
10 patrones de mate

Míralos hasta que los reconozcas de un vistazo. Todos son posiciones finales: ya es jaque mate.



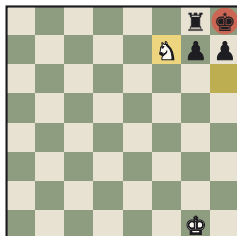
Del pasillo

Td8#



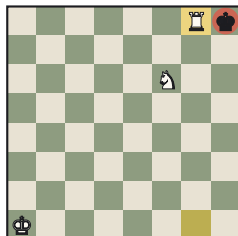
De la coz

Cf7#



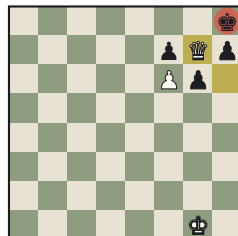
Legado de Philidor

Dg8+ Txg8 Cf7#



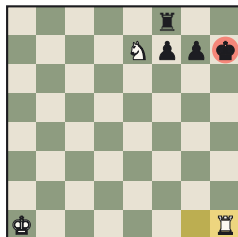
Árabe

Tg8#



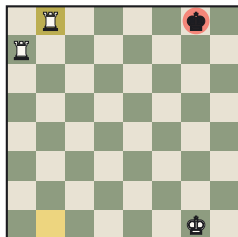
Del beso

Dg7#



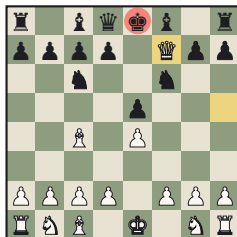
De Anastasia

Th1#



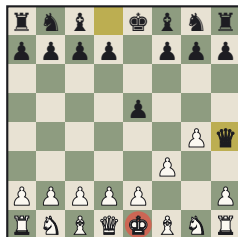
La escalera

Tb8#



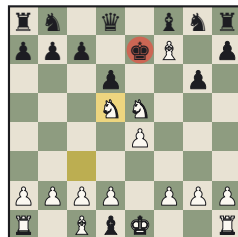
Del pastor

... Ac4 Cf6 Dx f7#



Del loco

... e5 g4 Dh4#



De Légal

... Ax f7+ Re7 Cd5#

La rutina del sensei

Los jugadores fuertes no calculan más rápido: se hacen siempre las mismas preguntas. Copia esta rutina y úsala en cada jugada.

1 ¿Qué quiere mi rival?

Mira su última jugada. ¿Qué ataca? ¿Qué amenaza? Es la pregunta que más partidas salva.

2 ¿Hay algo colgado?

Busca piezas sin defensa: las tuyas para capturarlas y las tuyas para protegerlas.

3 Jaques, capturas y amenazas

Revisa primero las jugadas forzadas, tuyas y del rival. Ahí están las combinaciones.

4 Elige 2 o 3 candidatas

No te enamores de la primera idea. Compara varias antes de decidir.

5 Comprueba antes de soltar la pieza

Imagina la respuesta del rival a tu jugada. Si pierdes algo, vuelve al paso 3.

6 Si no hay táctica, haz un plan

Mejora tu peor pieza, ocupa columnas abiertas y lleva tus piezas hacia el rey rival.

Valor de las piezas

Peón 1 · Caballo 3 · Alfil 3 · Torre 5 · Dama 9. Antes de cambiar, suma y resta. Un alfil o un caballo por una torre es **ganar la calidad**.

Los tres principios de la apertura

Controla el centro, desarrolla caballos y alfiles antes que la dama y enroca pronto.

En el final

El rey sale al centro. Los peones pasados deben avanzar. Y, con ventaja, cuidado con el ahogado: deja siempre una casilla libre al rey rival hasta dar el mate.

Más allá del negro

En las artes marciales, atarse el cinturón negro no es el final del camino: es el principio. Después vienen los Danes, nueve grados para convertirte en un jugador de verdad fuerte.

Los 9 Danes de Huma Chess

	GRADO	NOMBRE	ELO APROX.	QUÉ SE ENTRENA
	1.er Dan	Shodan	2000–2100	Combinaciones de tres jugadas y más
	2.º Dan	Nidan	2100–2200	Jugadas tranquilas que preparan el golpe
	3.er Dan	Sandan	2200–2300	Sacrificios con visión
	4.º Dan	Yondan	2300–2400	Ataque y defensa del rey
	5.º Dan	Godan	2400–2500	Finales de maestro
	6.º Dan	Rokudan	2500–2600	Combinaciones largas
	7.º Dan	Nanadan	2600–2700	Pensar como un maestro
	8.º Dan	Hachidan	2700–2800	Preparación y repertorio
	9.º Dan	Kudan	2800+	La cima del dojo

Cómo se consigue un Dan en el Dojo

- 1. Tres rayas de problemas.** Cada Dan tiene sus problemas, elegidos por su dificultad: hay que resolver la mayoría para ganar cada raya.
- 2. El combate de grado.** Una partida de 5 minutos o más contra el rival de ese Dan, sin pistas ni deshacer. En los Danes, las tablas también valen.
- 3. La prueba de grado.** Retos nuevos, sin ayudas. Si la superas, el Dan es tuyo.

Sobre el ELO: las cifras son orientativas. Sirven para que sepas dónde estás y cuánto camino te queda, no son una puntuación oficial de ninguna federación.

Del 1.er Dan al 3.er Dan

1

1.er Dan · Shodan

ELO 2000–2100 · CALCULAR DE VERDAD

- **Jugadas candidatas.** Antes de calcular, haz una lista corta: primero los jaques, luego las capturas y después las amenazas. Dos a cuatro jugadas, no más.
- **Calcula hasta una posición tranquila.** No pares a mitad de un cambio: evalúa cuando ya no queden jaques ni capturas.
- **La mejor respuesta del rival.** Calcula su jugada más fuerte, no la que te gustaría que hiciera.

Entrenamiento: Coloca un problema, calcúlalo sin tocar las piezas y escribe la línea completa antes de comprobarla.

2

2.º Dan · Nidan

ELO 2100–2200 · LA JUGADA TRANQUILA

- **Sin jaque ni captura.** A veces la jugada más fuerte quita una casilla de escape, prepara una amenaza doble o mejora tu peor pieza.
- **Profilaxis.** Pregúntate qué quiere hacer el rival y evítalo antes de que ocurra.
- **Zugzwang.** En algunas posiciones, el que mueve pierde: busca la jugada que deja al rival sin nada útil que hacer.

Entrenamiento: En cada problema, antes de mirar jaques, pregúntate: ¿qué jugada tranquila deja al rival sin defensa?

3

3.er Dan · Sandan

ELO 2200–2300 · SACRIFICAR CON VISIÓN

- **El sacrificio posicional.** Entregar material a cambio de iniciativa, casillas o un peón pasado, aunque no haya mate inmediato.
- **El sacrificio de calidad.** Dar una torre por una pieza menor para romper la estructura rival o conseguir una pieza imparable.
- **La regla.** Todo sacrificio debe darte algo que puedas nombrar: rey expuesto, piezas activas, peón pasado.

Entrenamiento: Repasa tus últimas partidas y busca un momento en el que un sacrificio habría cambiado la posición.

Del 4.º Dan al 6.º Dan

4

4.º Dan · Yondan

ELO 2300–2400 · ATAQUE Y DEFENSA DEL REY

- **Suma atacantes y defensores.** Sin más piezas que el rival cerca de su rey, el ataque no funciona.
- **Abre líneas.** Las rupturas de peones abren el enroque rival. Con enroques en lados distintos, la partida es una carrera: cada tiempo cuenta.
- **Defender también es un arte.** Cambia las piezas que atacan, contraataca en el centro y devuelve material a tiempo.

Entrenamiento: Juega partidas de entrenamiento en las que solo puedes ganar atacando al rey.

5

5.º Dan · Godan

ELO 2400–2500 · FINALES DE MAESTRO

- **Actividad antes que material.** Un rey y una torre activos valen a menudo más que un peón de ventaja.
- **Triangulación y oposición a distancia.** Técnicas para ganar un tiempo y dejar al rival en zugzwang.
- **Los dos puntos débiles.** Con ventaja, crea una segunda debilidad en el otro flanco: una sola defensa no llega a todo.

Entrenamiento: Juega finales de rey y peones contra el motor, desde posiciones de libro, hasta ganarlos sin fallos.

6

6.º Dan · Rokudan

ELO 2500–2600 · COMBINACIONES LARGAS

- **Motivos encadenados.** Desviación, atracción y clavada pueden aparecer en la misma línea, una detrás de otra.
- **La jugada intermedia.** Antes de recapturar por reflejo, busca un jaque o una amenaza mayor.
- **Revisa la posición final.** En las líneas largas, el error casi siempre está en la última jugada que calculaste.

Entrenamiento: Resuelve cada día tres problemas de cinco jugadas o más, sin mover las piezas.

Del 7.º Dan al 9.º Dan

7

7.º Dan · Nanadan

ELO 2600–2700 · PENSAR COMO UN MAESTRO

- **Evalúa los desequilibrios.** Material, estructura de peones, actividad, seguridad del rey y espacio.
- **Elige el plan.** Juega en la parte del tablero donde el desequilibrio te favorece.
- **Gestiona el reloj.** Gasta tiempo en los momentos críticos y juega rápido lo evidente.

Entrenamiento: Antes de cada partida lenta, decide cuánto tiempo gastarás en la apertura, el medio juego y el final.

8

8.º Dan · Hachidan

ELO 2700–2800 · PREPARACIÓN Y REPERTORIO

- **Un repertorio con ideas.** Conoce los planes típicos de tus aperturas, no solo las jugadas.
- **Primero tú, luego el motor.** Analiza tus partidas con tus ideas y solo después compáralas con la máquina.
- **Finales teóricos.** Lucena, Philidor, Vancura y dama contra torre: tienen que salirte sin pensar.

Entrenamiento: Después de cada torneo, anota los tres errores que más se repiten y entrena justo eso.

9

9.º Dan · Kudan

ELO 2800+ · LA CIMA DEL DOJO

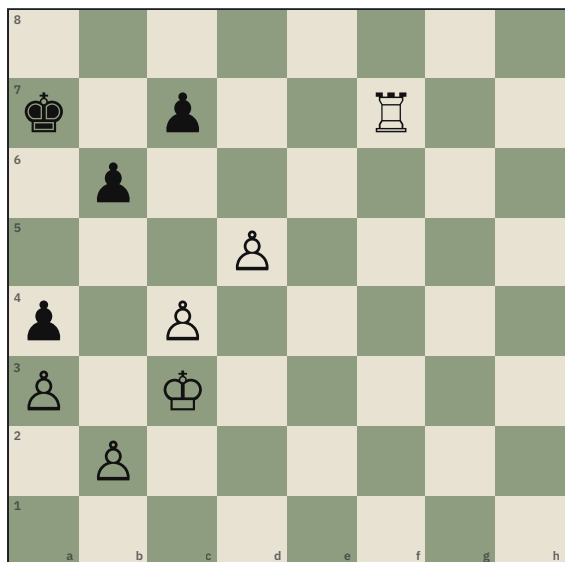
- **Estudia a los campeones.** Partidas completas y comentadas de los grandes, de Capablanca a Carlsen.
- **Enseña lo que sabes.** Explicar una idea a otra persona es la mejor forma de dominarla.
- **Constancia.** A este nivel, el progreso se mide en meses: cálculo, finales y aperturas cada semana.

Entrenamiento: Elige un campeón y reproduce veinte de sus partidas intentando adivinar cada jugada.

Ponte a prueba, sensei

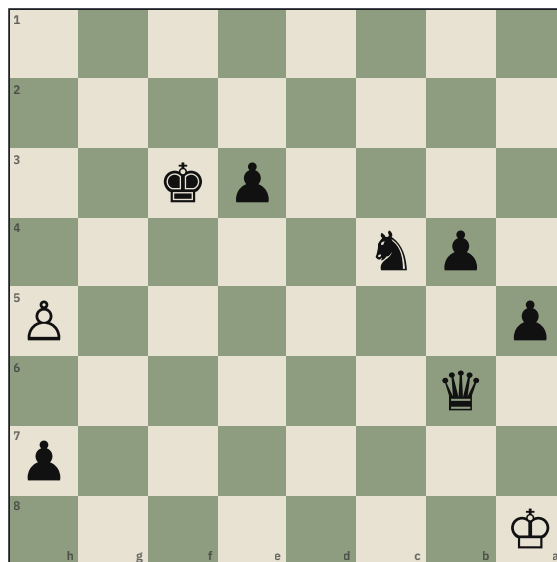
Problemas del Dojo, de ELO 2000 en adelante. Comprobados con el motor Stockfish. Las soluciones están en la página 32.

33 JUEGAN BLANCAS 1.ER DAN



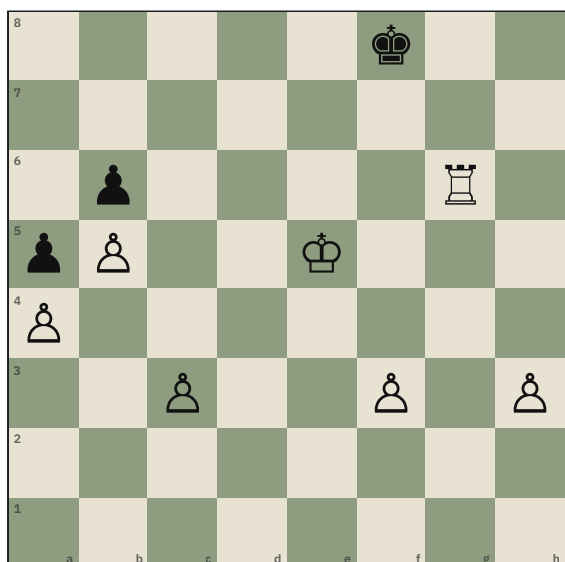
Gana material: calcula hasta el final.

34 JUEGAN NEGRAS 2.º DAN



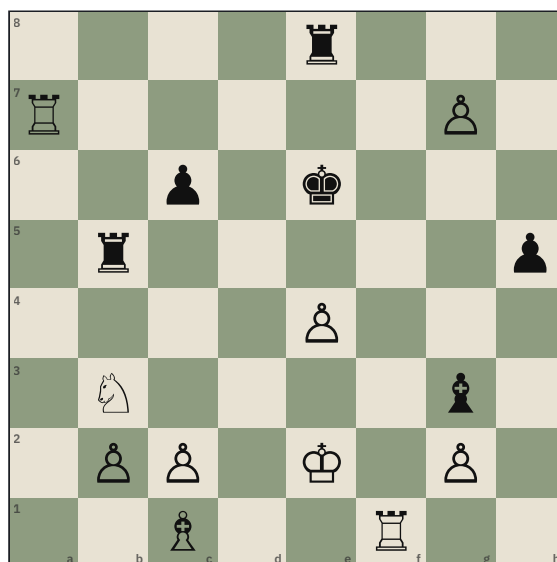
Mate en 2. Diagrama visto desde las negras.

35 JUEGAN BLANCAS 2.º DAN



Mate en 2.

36 JUEGAN BLANCAS 3.ER DAN



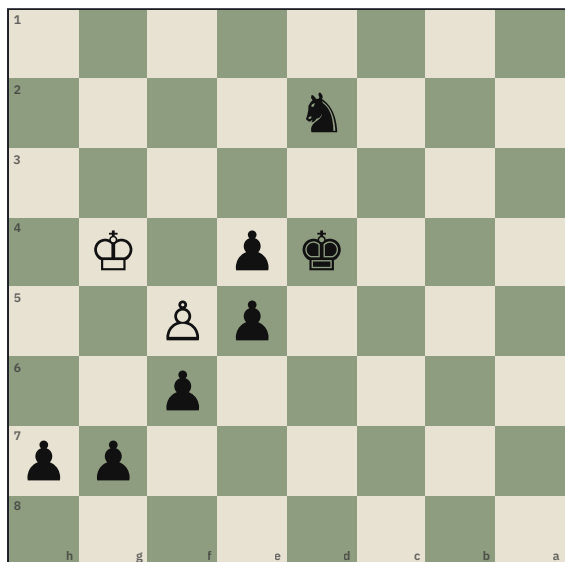
Gana material: calcula hasta el final.

Ponte a prueba, sensei

Problemas del Dojo, de ELO 2000 en adelante. Comprobados con el motor Stockfish. Las soluciones están en la página 32.

37 JUEGAN NEGRAS

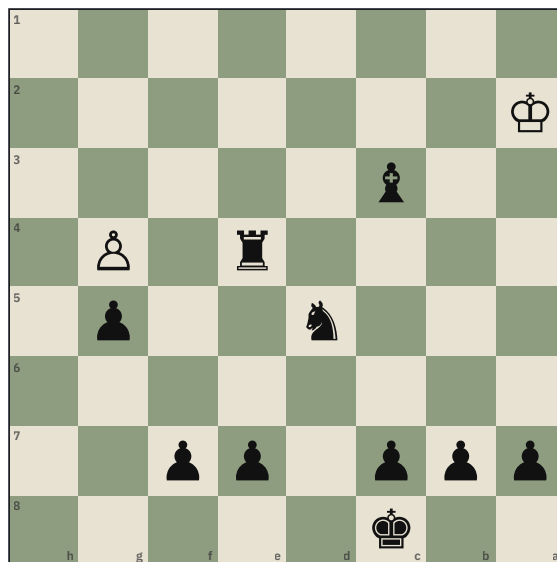
4.º DAN



Gana material: calcula hasta el final. Diagrama visto desde las negras.

38 JUEGAN NEGRAS

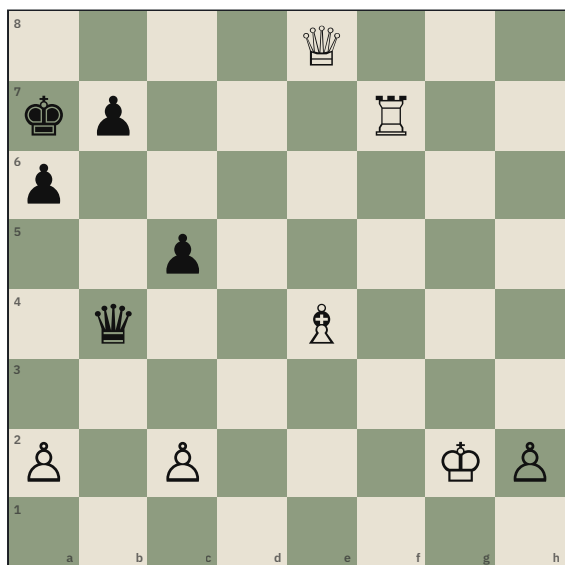
5.º DAN



Mate en 3. Diagrama visto desde las negras.

39 JUEGAN BLANCAS

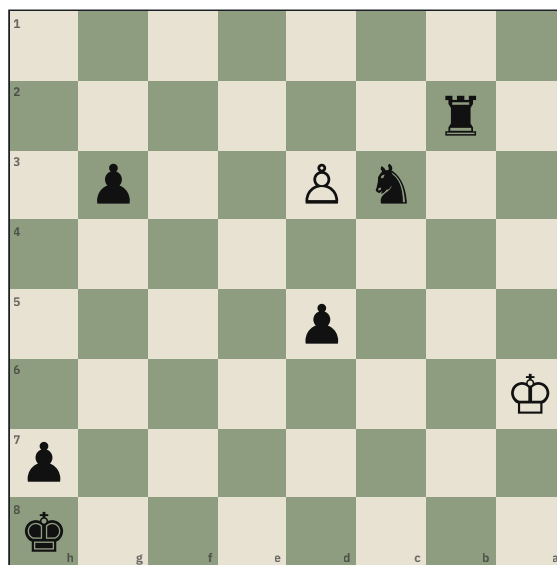
6.º DAN



Gana material: calcula hasta el final.

40 JUEGAN NEGRAS

6.º DAN

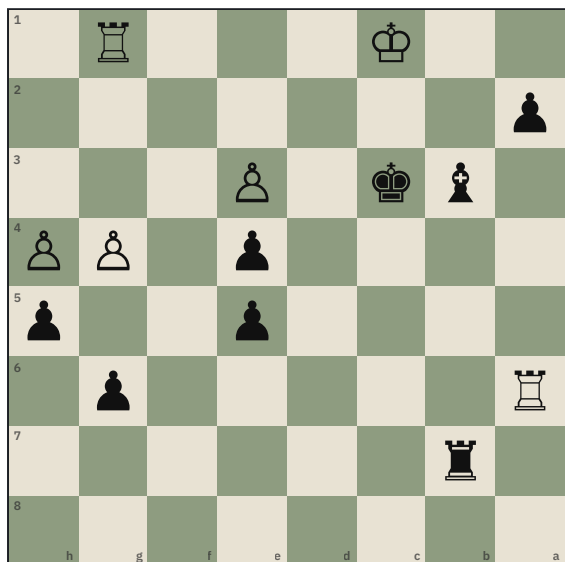


Mate en 3. Diagrama visto desde las negras.

Ponte a prueba, sensei

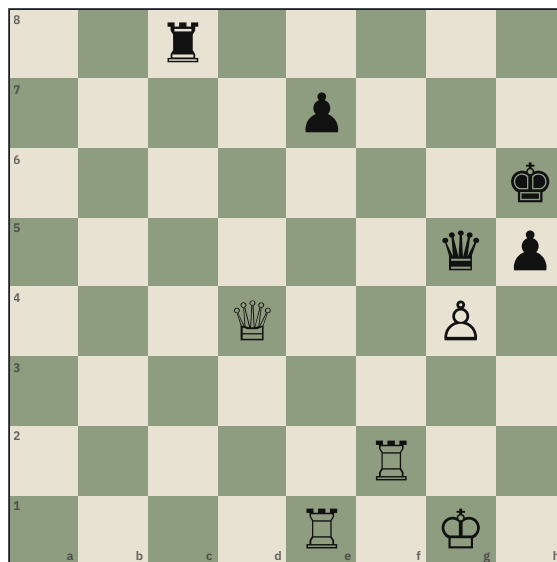
Problemas del Dojo, de ELO 2000 en adelante. Comprobados con el motor Stockfish. Las soluciones están en la página 32.

41 JUEGAN NEGRAS 7.º DAN



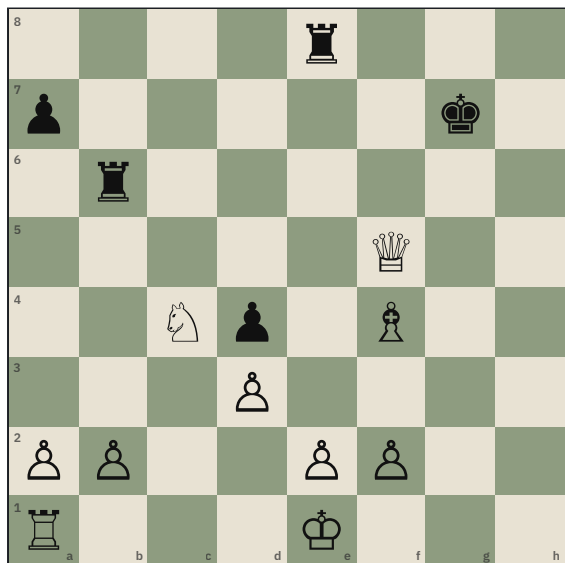
Gana material: calcula hasta el final. Diagrama visto desde las negras.

42 JUEGAN BLANCAS 8.º DAN



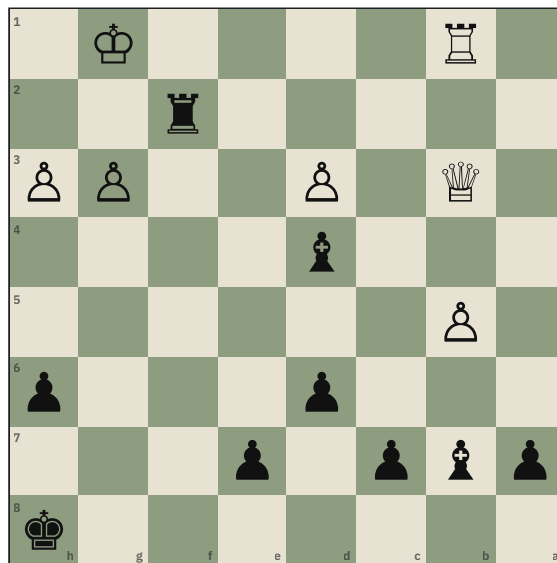
Gana material: calcula hasta el final.

43 JUEGAN BLANCAS 9.º DAN



Gana material: calcula hasta el final.

44 JUEGAN NEGRAS 9.º DAN



Mate en 5. Diagrama visto desde las negras.

Tu mapa de los 17 grados

Imprime esta página y cuélgala junto al tablero. Cada vez que consigas un grado, márcalo y apunta la fecha.

	GRADO	NOMBRE	ELO APROX.	HECHO	FECHA
	Cinturón blanco	Aprendiz	0-600	☐	_____
	Cinturón amarillo	Iniciado	600-900	☐	_____
	Cinturón naranja	Explorador	900-1100	☐	_____
	Cinturón verde	Táctico	1100-1300	☐	_____
	Cinturón azul	Estratega	1300-1500	☐	_____
	Cinturón morado	Combinador	1500-1650	☐	_____
	Cinturón marrón	Maestro de finales	1650-1800	☐	_____
	Cinturón negro	Sensei	1800-2000	☐	_____
	1.er Dan	Shodan	2000-2100	☐	_____
	2.º Dan	Nidan	2100-2200	☐	_____
	3.er Dan	Sandan	2200-2300	☐	_____
	4.º Dan	Yondan	2300-2400	☐	_____
	5.º Dan	Godan	2400-2500	☐	_____
	6.º Dan	Rokudan	2500-2600	☐	_____
	7.º Dan	Nanadan	2600-2700	☐	_____
	8.º Dan	Hachidan	2700-2800	☐	_____
	9.º Dan	Kudan	2800+	☐	_____

Plan semanal del dojo: tres días de problemas (15 minutos), un día de finales, una partida lenta a la semana analizada después, y un día de descanso. Poco cada día, sin prisa.

Soluciones

Cinturón blanco

1. Txd5 — La torre recorre toda la columna d hasta el peón.
2. Axf4 — c1, d2, e3, f4: una diagonal limpia.
3. Cxe5 — Una casilla a la derecha y dos hacia arriba: d3 → e5.
4. Dxb4 — Esta vez la dama usa la diagonal e1-b4.

Cinturón amarillo

5. 0-0 — Arrastra el rey dos casillas hacia la torre de h1.
6. 0-0-0 — El rey va a c1 y la torre de a1 salta a d1.
7. exd6 — Tu peón de e5 come en d6, como si el negro hubiera avanzado solo una casilla.
8. d8=D# o d8=T# — La nueva dama (o torre) ataca toda la última fila y el rey está encerrado por sus peones.

Cinturón naranja

9. e4 o d4 — e4 y d4 controlan el centro y abren camino a tus piezas.
10. Cf3 o Cc3 o Ac4 o Ab5 o d4 — Sacar caballos y alfiles primero es el plan más sólido.
11. Dxf7# — Dxf7 es mate: la dama está protegida por el alfil de c4.
12. Dh4# — El mate del loco: la diagonal e1-h4 ha quedado abierta.

Cinturón verde

13. Cc7+ — Cc7+ ataca el rey y la torre de a8.
14. e5 — e5 ataca el alfil de d6 y el caballo de f6.
15. Te1 — Te1 clava la dama: como mucho, las negras la cambian por tu torre.
16. Ag4+ — Ag4+ obliga al rey a apartarse y el alfil captura la dama de c8.

Soluciones (continuación)

Cinturón azul

17. Tc1 o Td1 — En una columna abierta la torre puede llegar hasta la séptima fila.

18. Cd5 — En d5 ningún peón negro puede echarlo.

19. a) d5 — Ningún peón negro puede cruzarse en su camino ni capturarlo.

20. a) c, d y e

Cinturón morado

21. Txd8# — Mira la última fila.

22. Cf7# — Cf7#: el rey no tiene salida porque está rodeado por los suyos.

23. 1.Dg8+ Txd8 2.Cf7# — Dg8+! Txd8 y Cf7# es la coz.

24. Tg8# — Tg8#: el caballo protege la torre y cubre h7.

Cinturón marrón

25. Re7 — Re7 deja los reyes frente a frente. Cualquier otra pierde.

26. Rg7 — Rg7 persigue el peón y a la vez se acerca al suyo. ¡Dos objetivos en una jugada!

27. c8=T — c8=D Tc4+! Dxc4 es ahogado. Con torre amenazas Ta8# y ganas.

28. Rf6 o Rd6 — El rey se aparta al lado y el peón avanza protegido.

Cinturón negro

29. Axh7+ — Axh7+ Rxh7 Cg5+ y la dama entra por h5 con ataque decisivo.

30. 1.Dg8+ Txd8 2.Cf7#

31. Rg7

32. 5.Cxe5 Axd1 6.Axf7+ Re7 7.Cd5#

Soluciones de los Danes

Retos 33 a 44. La primera jugada es la clave; el resto es la mejor defensa y cómo se remata.

33. 45.d6 Ra6 46.d7 b5 47.d8=D — y la ventaja de material es decisiva.

34. 65...Dc7 66.h6 Cb6#

35. 56.Re6 Re8 57.Tg8#

36. 31.Tf8 Txf8 32.gxf8=D — y la ventaja de material es decisiva.

37. 46...e3 47.Rg3 Ce4+ 48.Rh4 e2 49.Rg4 e1=D — y la ventaja de material es decisiva.

38. 35...Tb4 36.Ra3 Ab2+ 37.Ra2 Cc3#

39. 40.Dc6 Dd2+ 41.Rh3 De3+ 42.Af3 Dh6+ 43.Dxh6 — y la ventaja de material es decisiva.

40. 65...g2 66.d4 g1=D 67.Ra5 Da1#

41. 58...Aa4 59.Tc6+ Axc6 — y la ventaja de material es decisiva.

42. 52.Te6+ Rh7 53.De4+ Rh8 54.Tg6 Tc1+ 55.Rg2 Dxg6 56.Dxg6 — y la ventaja de material es decisiva.

43. 34.0-0-0 Tg6 35.Ae5+ Txe5 36.Cxe5 — y la ventaja de material es decisiva.

44. 32...Ta2+ 33.Rf1 Ag2+ 34.Re1 Af2+ 35.Rd1 Af3+ 36.Rc1 Ae3#

¿Has fallado alguno? Colócalo en el tablero, busca otra vez las jugadas candidatas y calcula la mejor respuesta del rival. Así se entrena un Dan.

SIGUIENTE PASO

Ahora, a subir de **grado**.

En el Dojo de Huma Chess cada grado tiene lecciones, problemas por rayas, un combate contra el rival de tu nivel y su prueba de grado. Tu progreso se guarda en tu dispositivo, con un perfil para cada persona de la familia.

¿Hay peques en casa? En **Huma Chess Kids** aprenden jugando con Pío, entre estrellas y pegatinas.

humachess.com



La familia Huma

Huma Chess · humachess.com

Huma English · humaramaenglish.netlify.app

by Torbellino · Guía gratuita: puedes compartirla.