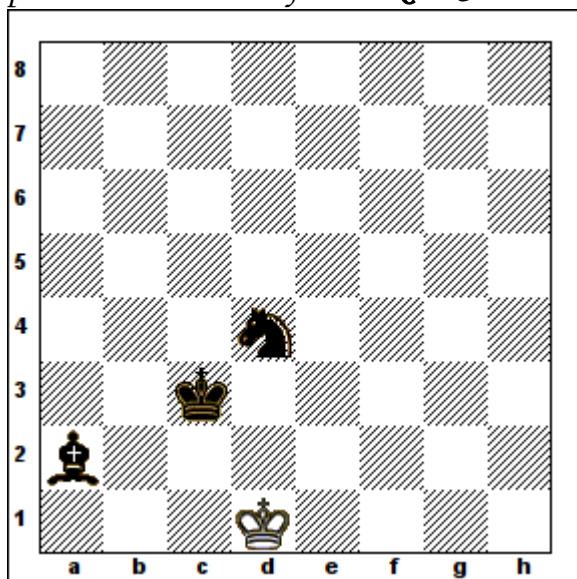


Si bien este mate se da poco en torneos, aprenderlo es útil por si se da el caso y porque ayuda a asimilar ciertas particularidades del juego con caballo y alfil que pueden servir para muchísimas posiciones.

Para dar este mate se requiere un desarrollo armonioso en donde las piezas vayan paulatinamente ganando espacio y generando encierros al rey rival.

- rey avanza generando oposición o rodeo
- alfil corta la diagonales cercando al rey rival
- caballo avanza para controlar ciertas casillas, en especial las que no pueden controlar el alfil y el rey.

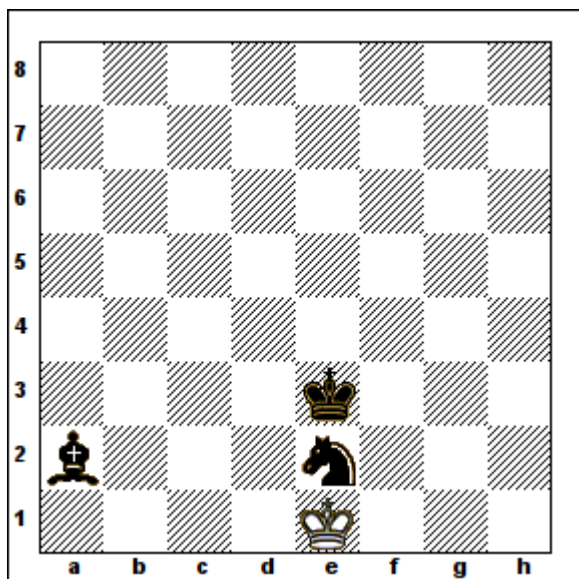
1... **Re7** usando la oposición para forzar al rey rival a ceder espacio 2. **Rd5 Cf6** cuidando d5 y e4, ganando así más espacio 3. **Re5 Ab7** estableciendo una nueva diagonal de encierro del alfil hacia el rey rival (antes era c8-h3, ahora es a8-h1), cuidando d5 y e4 para permitir al caballo cuidar otras casillas sin descuidar las anteriormente ganadas 4. **Rd4 Rd6** oposición 5. **Rc4 Re5** rodeo 6. **Rc5 Ad5** típico esquema de reyes en oposición y alfil entre ellos para hacer retroceder al rey rival 7. **Rb4 Rd4** 8. **Rb5 Cd7** cuidando b6 9. **Rb4 Ac4** repitiendo el esquema 10. **Ra5 Rc5** 11. **Ra4 Ce5** preparando otros encierros 12. **Ra3 Rb5** 13. **Rb2 Rb4** 14. **Rc2 Cf3** encerrando al rey por evitar que escape por d2 15. **Rd1** [15. **Rb2 Ab3**] 15... **Rc3** 16. **Rc1 Aa2** impidiendo que el rey rival vaya a una esquina de color contrario a por donde mueve el alfil, pues el mate se da en una esquina de color por donde mueve el alfil 17. **Rd1 Cd4** cuidando que el rey blanco no escape por e2



18. R_c1

[18. R_e1 R_d3 19. R_f2 C_e2 20. R_f3 A_e6 creando un típico esquema de encierro 21. R_f2 A_g4 22. R_e1 (22. R_g2 R_e3 23. R_h2 R_f2 da un mate más rápido) 22... C_g3 cuidando d1 23. R_f2 C_e4 creando otro esquema típico de encierro 24. R_e1 R_c2 aquí esta maniobra de rey es la forma más cómoda de ganar 25. R_f1 R_d2 26. R_g1 (26. R_g2 R_e2) 26... R_e1 (26... R_e2 27. R_g2 A_f5 28. R_g1 A_h3 es otra forma de llegar a lo mismo) 27. R_g2 R_e2 28. R_g1 A_h3 achicando el encierro 29. R_h2 A_f1 30. R_g1 C_g5 aprovechando que el rey no puede escapar por g3 se acomoda el caballo 31. R_h2 amenazando escapar por g3 31... R_f2 cuida g3 al mismo tiempo que progresa, lo cual no se conseguiría volviendo el caballo a e4 32. R_h1 A_g2 las últimas dos jugadas del mate tienen que ser jaque, sino está el riesgo de ahogo (32... C_f3) 33. R_h2 C_f3]

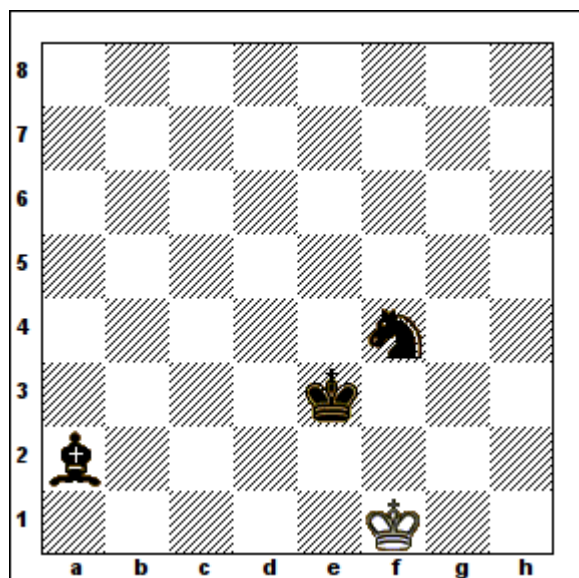
18... C_e2 19. R_d1 R_d3 20. R_e1 R_e3



21. R_f1

[21. R_d1 A_b3 22. R_e1 C_f4 23. R_f1 A_a4 típica posición en que la forma de progresar es ceder el turno 24. R_g1 (24. R_e1 C_g2 25. R_f1 R_f3 26. R_g1 R_g3 27. R_h1 (27. R_f1 A_b5) 27... A_b5 28. R_g1 C_f4 29. R_h1 A_c4 aquí ceder el turno es la forma de progresar, pues 29... C_h3 sería ahogado 30. R_g1 C_h3 31. R_h1 A_d5)]

21... Cf4 cuidando g2



22. Rg1

[22. Re1 Ab3 cuidando d1 23. Rf1 Ac2 cediendo el turno para que el rival mueva y ceda el control de alguna casilla (23... Rf3 24. Re1 y hay que volver con el rey a e3) 24. Rg1 (24. Re1 Cg2 25. Rf1 Rf3 26. Rg1 Rg3 27. Rh1 (27. Rf1 Ad3 28. Rg1 Cf4 29. Rh1 Ac4 (29... Ch3 ahogado) 30. Rg1 Ch3 31. Rh1 Ad5))]

22... Ac4

