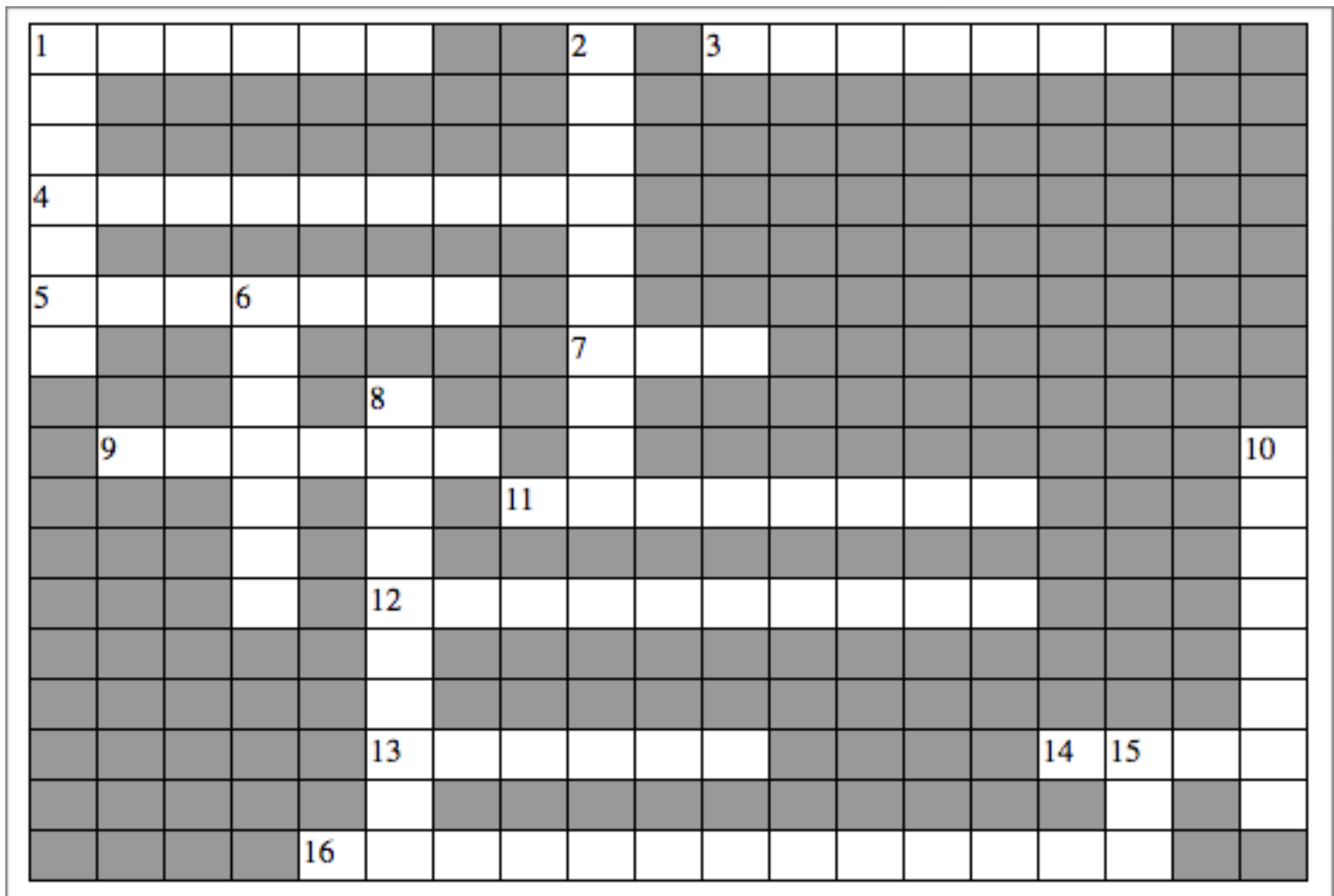


Crucigrama Ajedrez.



HORIZONTAL

1. La reina del ajedrez.
3. Demostrar que una estrategia, movimiento o apertura no es tan bueno como previamente se pensaba.
5. Posición en la cuál el jugador que tiene que mover no tiene ningún movimiento legal y no esta en jaque.
7. Abreviatura de la enciclopedia de aperturas.
9. Empate en términos ajedrecísticos.
11. Palabra que debe pronunciar cuando un jugador acomode una o más piezas mal ubicadas y no desee moverlas.
12. Cantidad de tiempo que se añade a un jugador cada vez que efectúa un movimiento.
13. Trampa (generalmente en la apertura), que se le tiende al rival.
14. La única pieza que puede coronar.
16. Un gambito jugado por el bando negro.

VERTICAL

1. Ventaja de torre sobre una pieza menor.
2. Desarrollo del alfil por g2,b2,g7,b7.
6. Sacrificio de peón en la apertura para obtener algún tipo de ventaja.
8. Pieza de ajedrez que se “regala” para obtener alguna ventaja.
10. Situación en la cuál el jugador que mueve pierde la partida.
15. Sistema de puntuación para medir la fuerza de los jugadores.

Soluciones

HORIZONTAL

1. La reina del ajedrez. **CAISSA**
3. Demostrar que una estrategia, movimiento o apertura no es tan bueno como previamente se pensaba. **REFUTAR**
5. Posición en la cuál el jugador que tiene que mover no tiene ningún movimiento legal y no esta en jaque. **AHOGADO**
7. Abreviatura de la enciclopedia de aperturas. **ECO**
9. Empate en términos ajedrecísticos. **TABLAS**
11. Palabra que debe pronunciar cuando un jugador acomode una o más piezas mal ubicadas y no desee moverlas. **COMPONGO**
12. Cantidad de tiempo que se añade a un jugador cada vez que efectúa un movimiento. **INCREMENTO**
13. Trampa (generalmente en la apertura), que se le tiende al rival. **CELADA**
14. La única pieza que puede coronar. **PEÓN**
16. Un gambito jugado por el bando negro. **CONTRAGAMBITO**

VERTICAL

1. Ventaja de torre sobre una pieza menor. **CALIDAD**
2. Desarrollo del alfil por g2,b2,g7,b7. **FIANCHETTO**
6. Sacrificio de peón en la apertura para obtener algún tipo de ventaja. **GAMBITO**
8. Pieza de ajedrez que se “regala” para obtener alguna ventaja. **SACRIFICIO**
10. Situación en la cuál el jugador que mueve pierde la partida. **ZUGZWANG**
15. Sistema de puntuación para medir la fuerza de los jugadores. **ELO**