

JAQUE, MATE Y
AHOGADO

MATERIAL PARA
EL PROFESORADO
PARTICIPANTE

CURSO 2017 - 2018

 aulaDjaque

DIRECCIÓN GENERAL DE INNOVACIÓN

SERVICIO DE PLANES Y PROGRAMAS EDUCATIVOS



JUNTA DE ANDALUCÍA
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN



Jaque.

Un jaque es una jugada que amenaza capturar al rey rival.

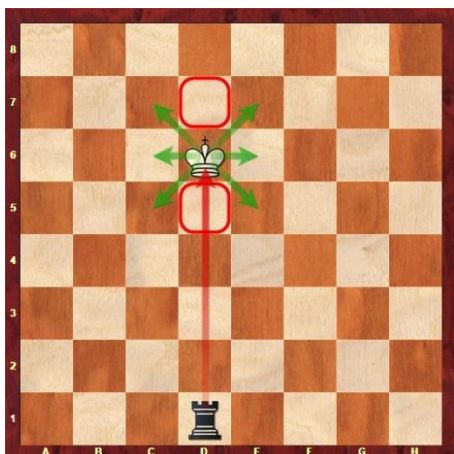


En esta posición le corresponde jugar a las negras. Nada amenaza al rey blanco.



La torre negra se ha desplazado a la casilla **d1**. Desde **d1**, la torre negra podría desplazarse en su próxima jugada a **d6**, donde se encuentra el rey blanco, por lo que amenaza capturarlo.

La torre negra está dando **jaque** al rey blanco.



Ahora le corresponde mover al rey blanco. El rey puede desplazarse a **c5**, **c6**, **c7**, **e5**, **e6** y **e7**. En cualquiera de esas casillas el rey habría resuelto la situación momentánea de jaque.

El rey blanco no puede ir a las casillas **d5** ni **d7** porque en ellas seguiría en jaque por parte de la torre negra.

Si el rey mueve inadvertidamente a **d5** ó a **d7**, la jugada es ilegal. Debemos volver a poner el rey en **d6** y realizar una jugada legal.

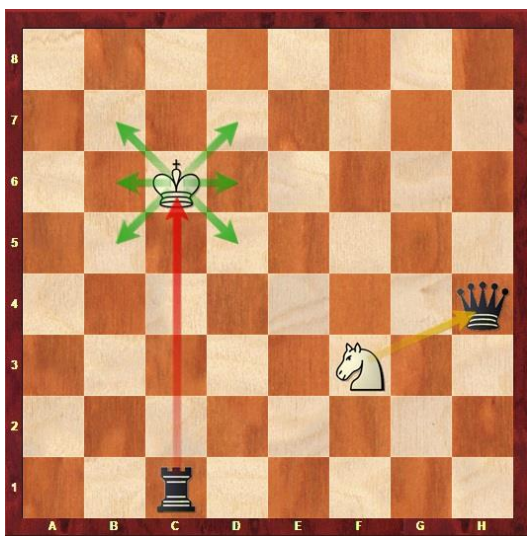


Recuerda que el rey no puede hacer ningún movimiento que lo sitúe en una casilla en la que pueda ser capturado; es decir, **el rey no puede ponerse en jaque**, ni permanecer en él.

Si el rey queda en jaque tras realizar el movimiento, la **jugada es ilegal**. Tienes que deshacer la jugada y realizar una nueva jugada legal.



Normalmente, en el ajedrez tenemos libertad para elegir nuestra jugada. Esa libertad se ve muy restringida **cuando estamos en jaque**, pues obligatoriamente **debemos atender al jaque** en nuestro siguiente turno.



En este diagrama hemos añadido un caballo blanco en **f3** y una dama negra en **h4**.

El caballo blanco ataca a la dama negra, y le gustaría capturarla.

Sin embargo, no puede hacerlo en esta jugada porque la torre negra de **c1** está dando jaque al rey blanco en **c6**. Las blancas deben atender al jaque obligatoriamente.

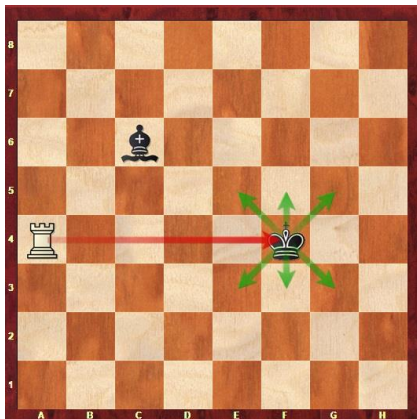
Para ello, deben mover el rey blanco a **b5**, **b6**, **b7**, **d5**, **d6** o **d7**.



Formas de responder al jaque.

Cuando estamos en jaque tenemos que responder al jaque en nuestro siguiente turno. Para ello, tenemos que hacer una de estas tres cosas:

- A: **Apartar** el rey del jaque.

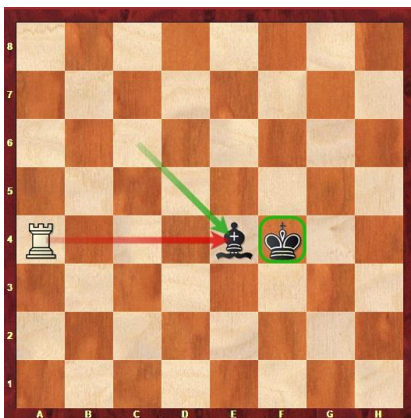


En este diagrama, la torre blanca de **a4** está dando jaque al rey negro en **f4**.

La primera opción de las negras es apartar el rey, moviéndolo a **e5**, **f5**, **g5**, **e3**, **f3** o **g3**.

Es la opción que hemos visto en ejemplos anteriores.

- B: **Bloquear** el jaque.



Partiendo de la posición anterior, las negras interponen una pieza en la línea de movimiento de la torre.

Como la torre no puede saltar, el rey negro ya no está en jaque.

- C: **Capturar** la pieza que da jaque:



De nuevo partiendo de la primera posición, las negras capturan la torre blanca con el alfil.

El rey negro ya no está en jaque.



Cuando estamos en jaque, tenemos que responder al jaque, pero tenemos tres alternativas: **A, B, C. Apartar, bloquear o capturar.**

ABC. No siempre disponemos de las tres, pero siempre tenemos que hacer una de las tres.

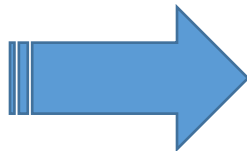


Los principiantes tienden a responder al jaque con la primera jugada legal que encuentran. Aunque cualquiera de las tres alternativas ABC responden al jaque, normalmente alguna es mejor que las otras. En el ejemplo anterior, la mejor opción era capturar, porque ganamos una torre.

Puedes explicar a tus alumnos/as que cuando estén en jaque, no tienen por qué precipitarse.

Sugiereles que siempre examinen con calma las tres alternativas ABC antes de decidirse por una.

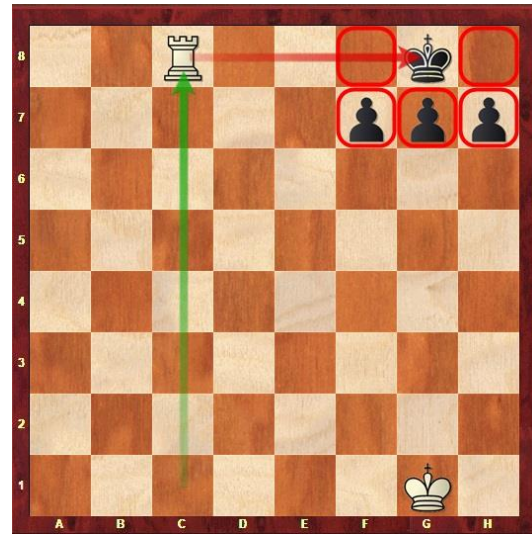
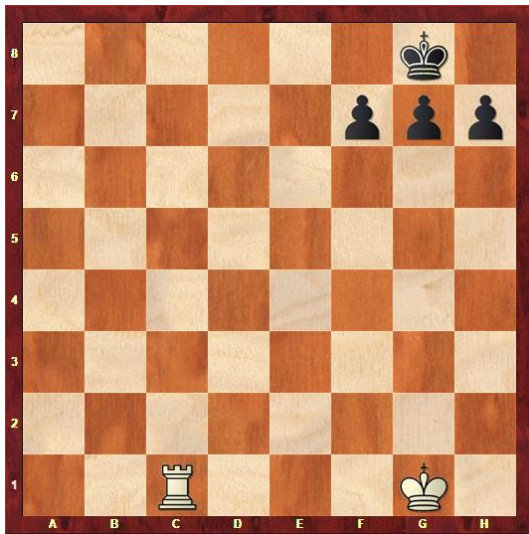
Jaque





Jaque mate.

El jaque mate es una situación en la que un rey está en jaque y las piezas de su bando no pueden responder al jaque ni apartando el rey, ni bloqueando el jaque, ni capturando a la pieza que da jaque mate. El bando que da jaque mate gana la partida.



En el diagrama de la izquierda, le corresponde el turno a las blancas. Deciden mover la torre de **c1** a **c8**.

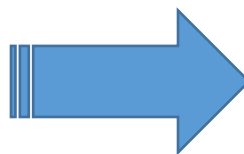
Cuando la torre blanca llega a **c8**, da jaque al rey negro en **g8**, como muestra el diagrama de la derecha.

Las negras deben responder al jaque, pero no pueden apartar el rey a **f8** o **h8** porque seguirían en jaque, ni a **f7**, **g7** o **h7** porque están ocupadas por peones negros.

Tampoco puede bloquear el jaque porque no tiene ninguna pieza que pueda interponerse entre **c8**, donde está la torre blanca, y **f8**, donde está el rey negro (recuerda que los peones negros avanzan hacia abajo y no pueden retroceder, por lo que no podemos situar un peón en **f8** para bloquear el jaque).

Tampoco pueden capturar la torre blanca porque no tienen ninguna pieza que pueda hacerlo.

Por lo tanto, las negras están en jaque mate. La partida ha terminado y ganan las blancas.



**Jaque
Mate**

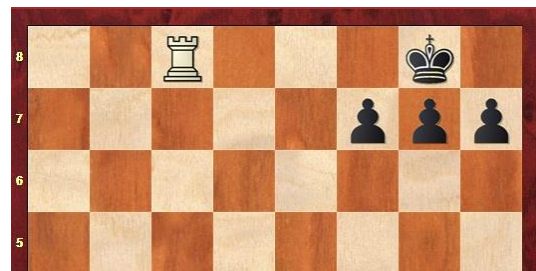


Modelos de mate.

Dado que el jaque mate (o mate, a secas) es tan importante, es interesante que veamos algunas otras posiciones de jaque mate. Existen innumerables posiciones de jaque mate, pero la mayoría de ellas son variaciones sobre unos pocos modelos de mate. Para poder representarlos todos en una página, utilizaremos segmentos de tablero.



Mate del beso



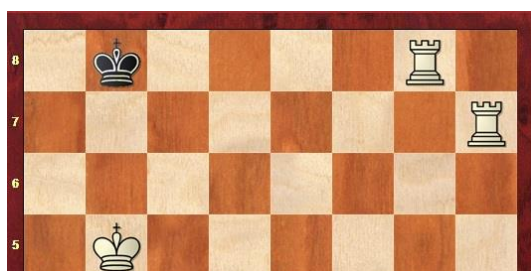
Mate del pasillo



Mate árabe



Mate de la coz



Mate de la escalera



Mate vergonzoso



Mate de las hombreras



Mate de Boden

MODELO DE MATE	SITUACIÓN DEL REY	PIEZAS ATACANTES
MATE DEL BESO	Rey en la banda	Dama delante del rey defendida por otra pieza
MATE DEL PASILLO	Rey en la banda encerrado por peones de su bando	Torre o dama en la misma banda
MATE ÁRABE	Rey en la esquina	Torre delante protegida por un caballo que controla la casilla junto a la esquina
MATE DE LA COZ	Rey en la esquina encerrada por piezas de su bando	Caballo un salto de la esquina
MATE DE LA ESCALERA	Rey en la banda	Torre en la banda y en la fila o columna anterior
MATE VERGONZOSO	Todo el tablero	Peón
MATE DE LAS HOMBRERAS O CHARRETERAS	Rey en la banda con piezas de su bando a su lado	Dama en la misma fila o columna a dos casillas del rey
MATE DE BODEN	Rey en la banda junto a dos piezas de su bando	Un alfil en la diagonal del rey y otro en la de las casillas de escape



Cuando estudiamos las zonas del tablero, vimos que las bandas eran importantes porque era en ellas donde se solía producir el jaque mate. También se puede producir el jaque mate en el centro del tablero, pero la banda limita más los movimientos del rey, por lo que es más fácil darle mate.



Ahogado.

El ahogado es una situación en la que el bando al que le corresponde mover no dispone de ninguna jugada legal, pero en la que su rey no está en jaque. La posición de ahogado hace que la partida termine en tablas (empate entre los dos jugadores).



En este diagrama le corresponde jugar a las negras.

Su rey no está en jaque, pero no puede realizar ningún movimiento, porque **a7**, **b7** y **b8** están controladas por las torres blancas.

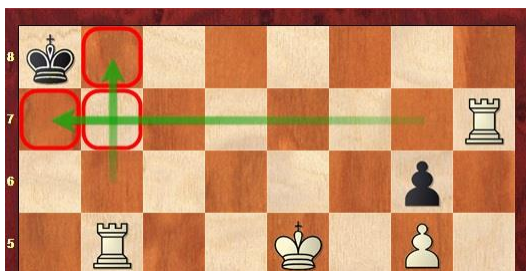
La posición es ahogado y la partida es tablas (empate).



Esta posición es muy similar a la anterior, pero hemos añadido un peón negro en **g6**. En este diagrama le corresponde jugar a las negras.

Su rey no está en jaque, pero no puede realizar ningún movimiento, porque **a7**, **b7** y **b8** están controladas por las torres blancas.

Sin embargo, el peón negro de **g6** puede mover a **g5**. Por tanto, la posición no es ahogado y las negras deben mover el peón.



De nuevo esta posición es similar a la anterior, pero hemos añadido un peón blanco en **g5**. En este diagrama le corresponde jugar a las negras.

Su rey no está en jaque, pero no puede realizar ningún movimiento, porque **a7**, **b7** y **b8** están controladas por las torres blancas.

Ahora el peón de **g6** no puede moverse porque **g5** está ocupada por un peón blanco.

La posición es ahogado y la partida es tablas (empate).



Los principiantes suelen tener dificultades con las posiciones de jaque, jaque mate y ahogado. En el jaque hay ABC; en el jaque mate no hay ABC; en ahogado ninguna pieza se puede mover y no hay jaque.

El ahogado se produce en partidas de principiantes. Para evitarlo, hay que insistir en que deben prever la respuesta del rival antes de hacer su jugada.