

Jaque al rey

Jaque al rey

Respuestas al jaque al rey:

Mover el rey

Interponer una pieza

Capturar la pieza atacante

Jaque y mate

Combinaciones de mate

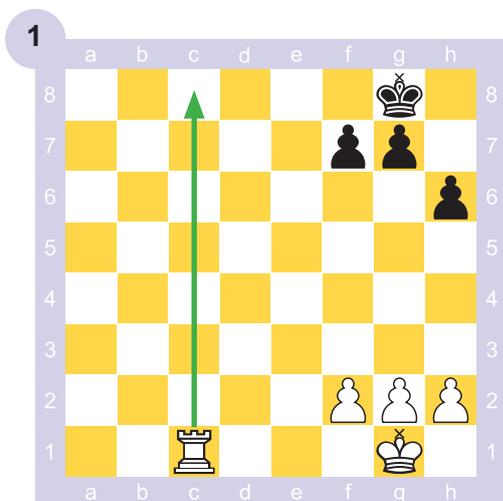




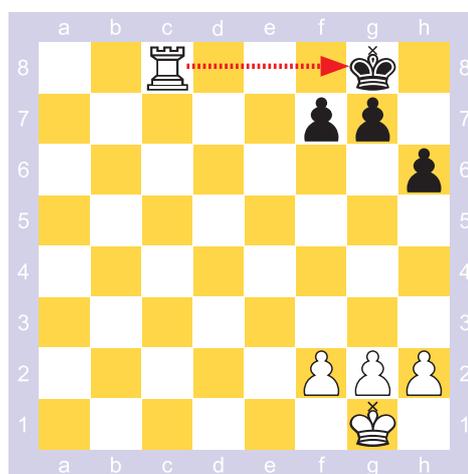
Jaque al rey

El rey se encuentra en jaque cuando una pieza adversaria lo amenaza. Después de hacer una jugada no podemos tener nuestro rey en jaque, ya que sería una jugada ilegal.

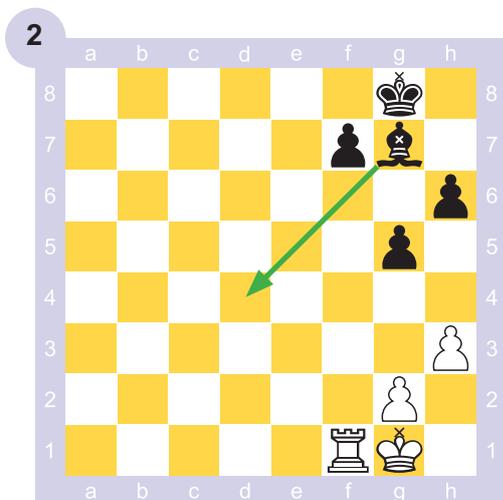
Ejemplos



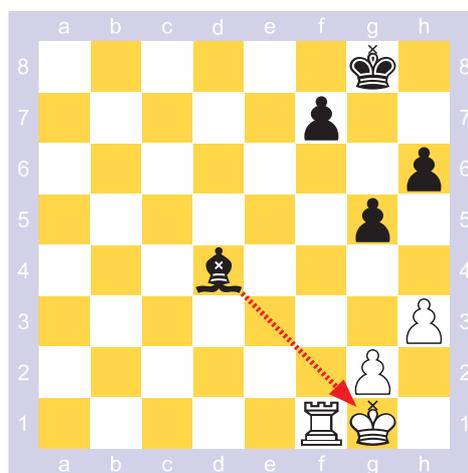
La torre blanca se desplaza a la fila 8.



Y desde la casilla c8 amenaza al rey negro, es decir, da jaque al rey.

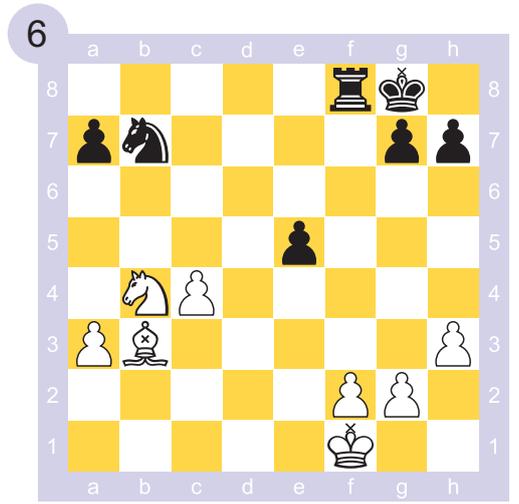
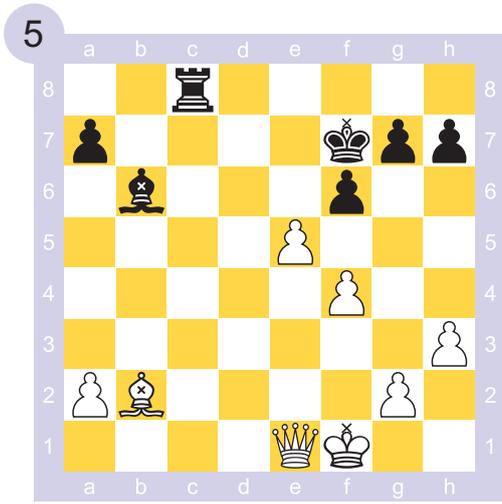
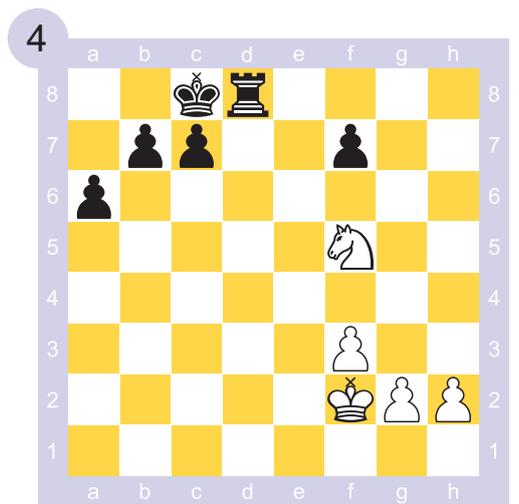
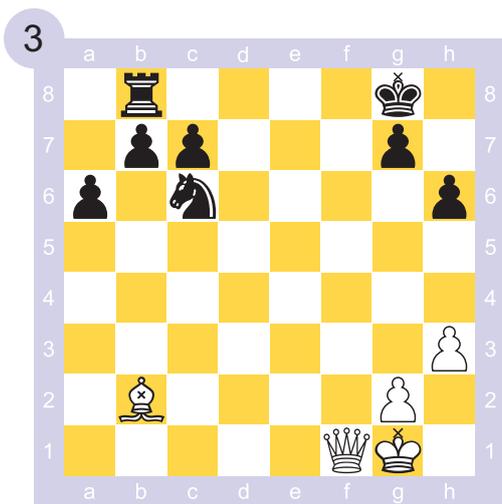
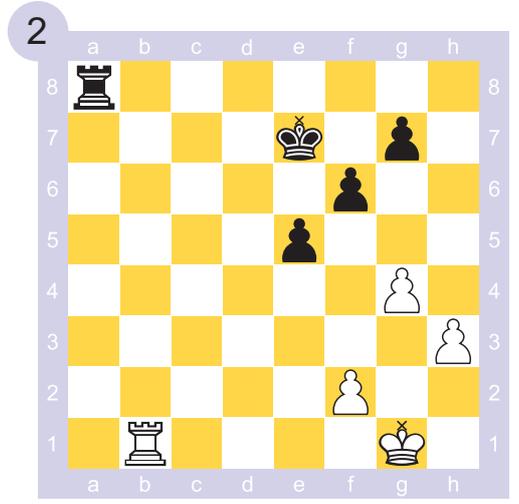
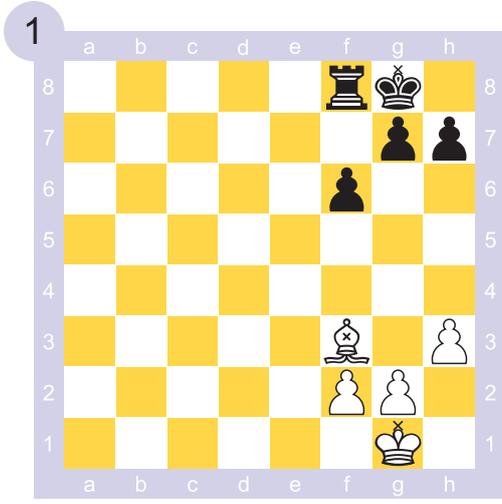


El alfil negro va a la casilla d4.



Y desde esta casilla da jaque al rey.

1 Indica con una flecha qué jugada deben realizar las blancas para poder dar jaque al rey negro sin perder material.





Respuestas al jaque al rey

Mover

El rey

Interponer

Otra pieza

Capturar

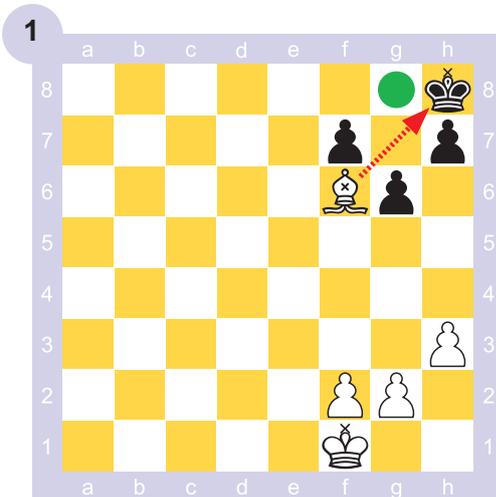
La pieza atacante



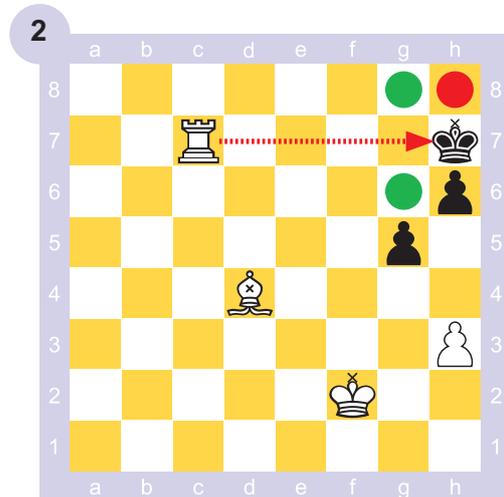
1. Mover el rey

El rey irá a una casilla que no esté amenazada por otra pieza adversaria.

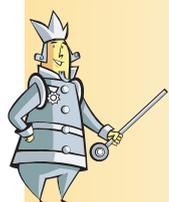
Ejemplos



Para evitar el jaque del alfil, el rey se desplaza a la casilla g8.



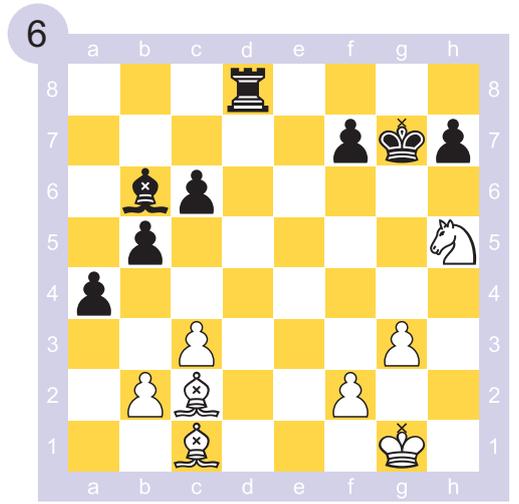
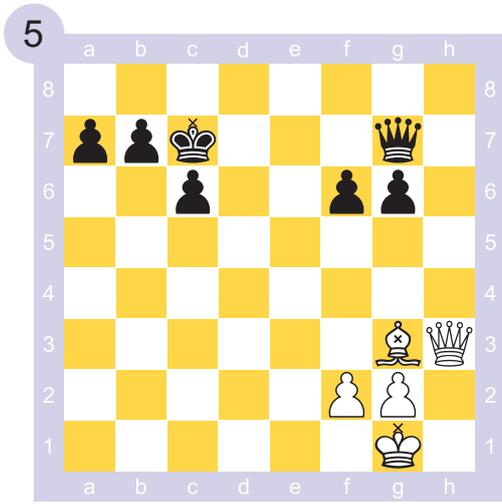
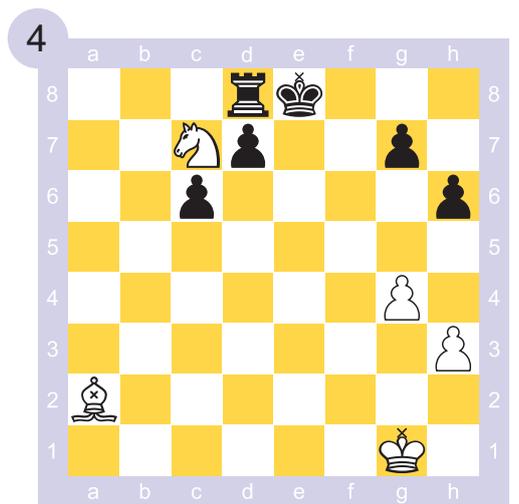
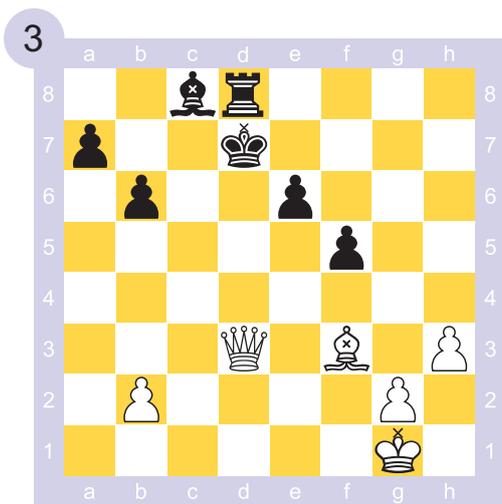
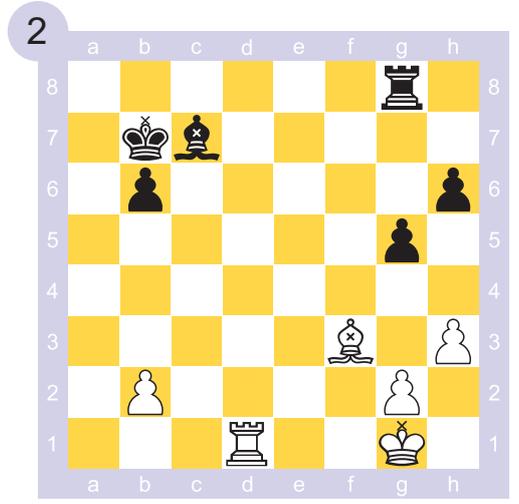
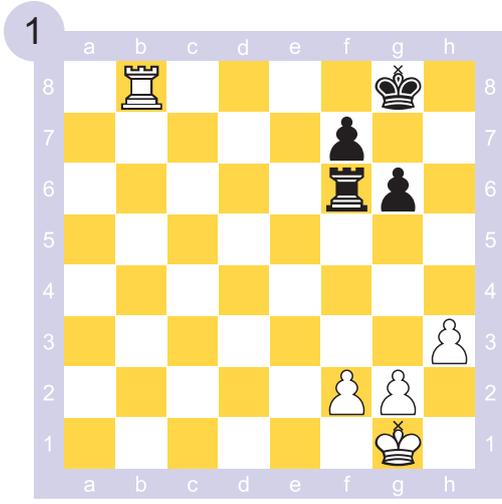
El rey no puede ir a la casilla h8 porque está amenazada por el alfil.



Si se coloca el rey en una casilla amenazada por el adversario, la jugada será ilegal y deberá repetirse.

2

Rodea con un círculo todas las casillas donde pueda ir el rey que se encuentra en jaque.





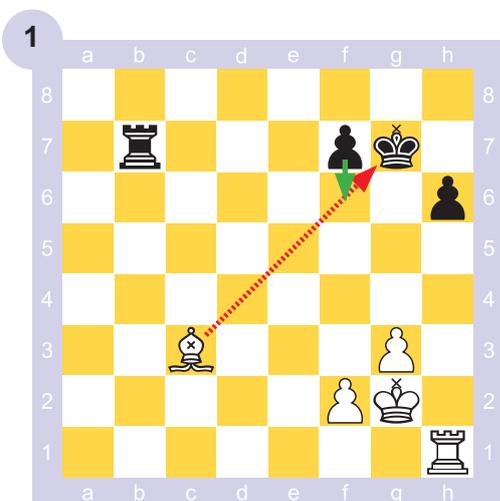
2. Interponer una pieza

A veces se puede colocar una pieza entre el rey y la que da jaque, pero conviene que esté bien defendida.

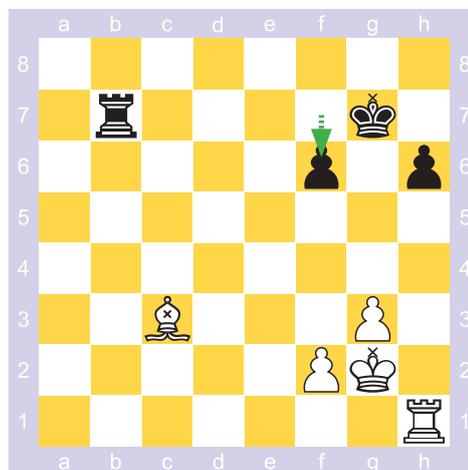
Si la pieza interpuesta tiene más valor que la que da jaque, entonces será capturada.

Cuando el caballo da jaque al rey no se puede interponer ninguna pieza, porque el caballo salta por encima de todas.

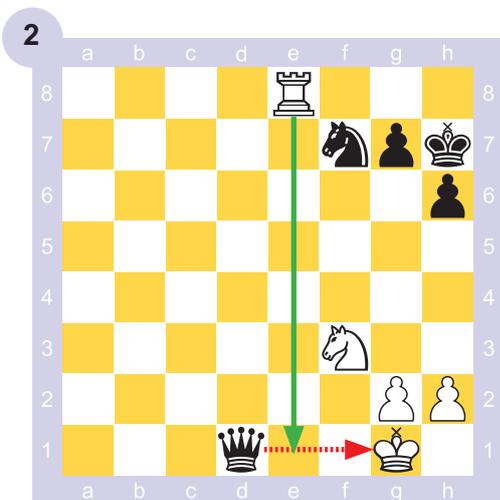
Ejemplos



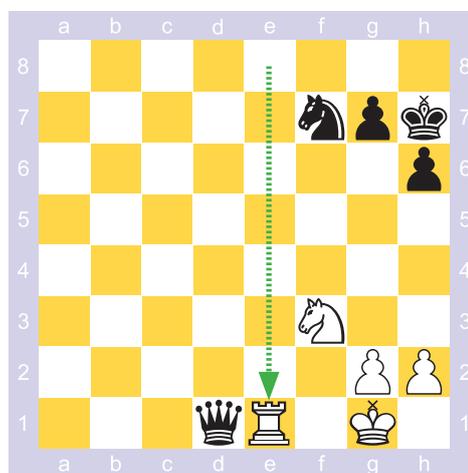
Puede moverse el rey a una casilla no amenazada o avanzar el peón.



El peón se ha interpuesto entre el alfil y el rey en la diagonal de la amenaza.



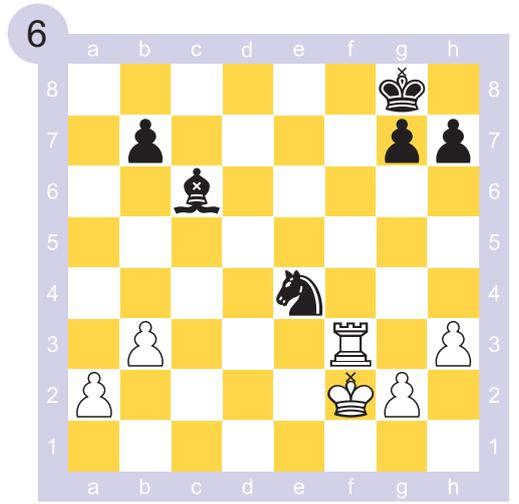
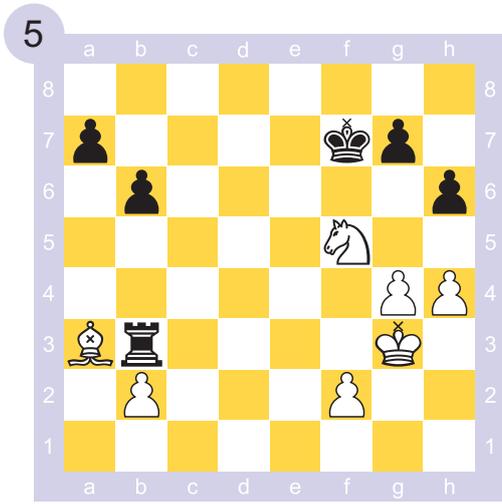
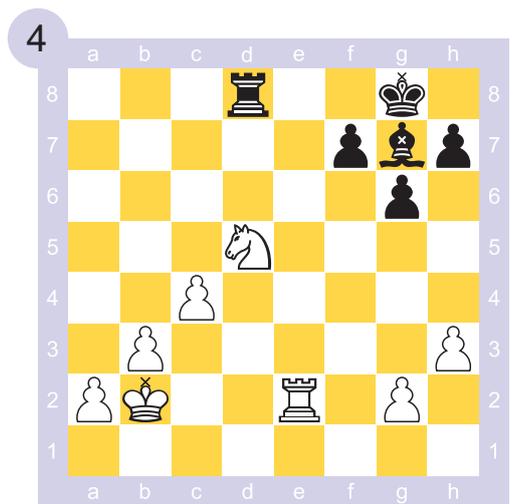
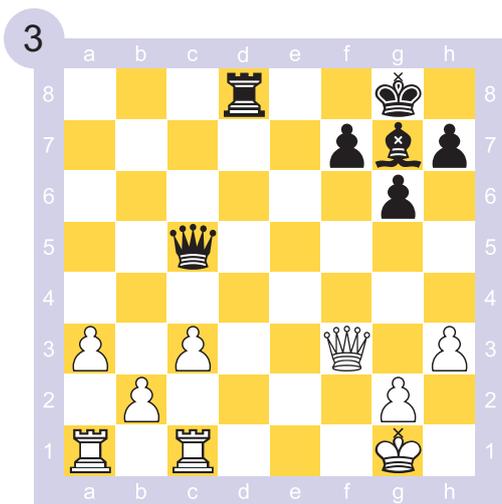
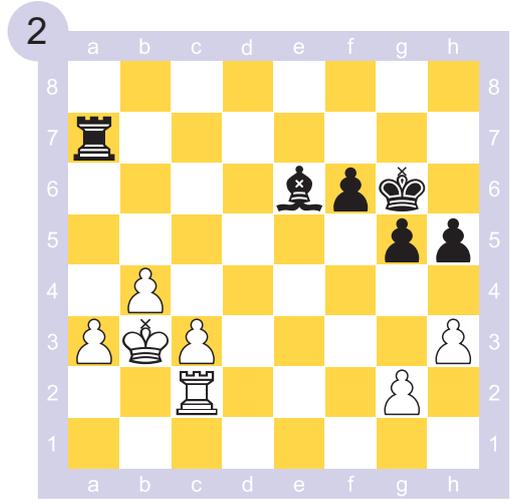
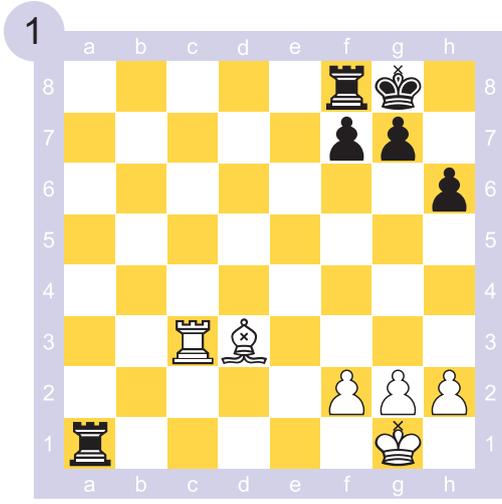
La torre se interpone entre la dama y el rey y evita el jaque.



El caballo defiende la torre de la amenaza de la dama.

3

Indica con flechas qué piezas pueden interponer las blancas, sin perder material, para evitar el jaque a su rey. Si no es posible interponer una pieza, rodea el rey blanco con un círculo.



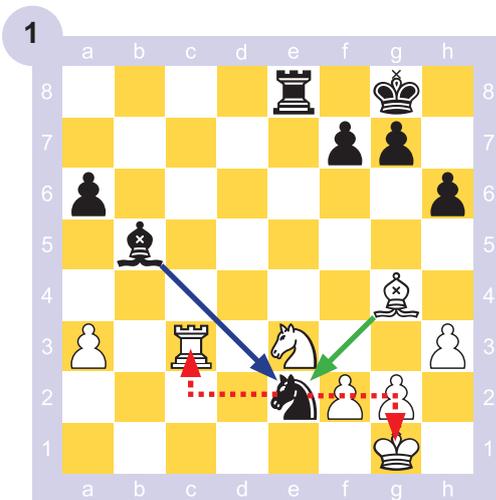


3. Capturar la pieza atacante

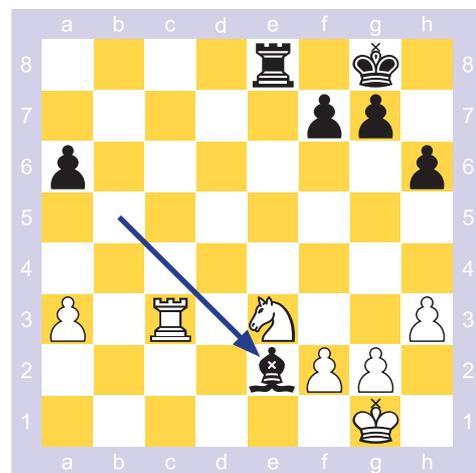
Si la pieza atacante está simultáneamente amenazada por una pieza nuestra, se puede capturar y así evitamos el jaque al rey.

Si la captura de la pieza atacante conlleva la pérdida de puntos respecto al adversario, se intentará evitar el jaque moviendo el rey o interponiendo una pieza.

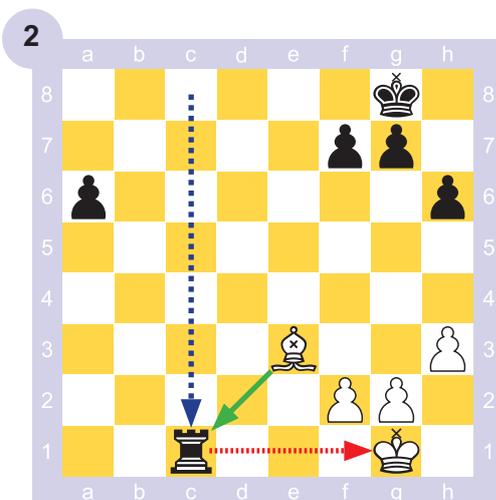
Ejemplos



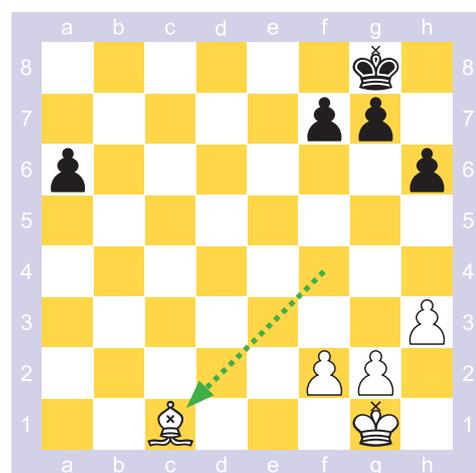
El alfil blanco captura el caballo para evitar la pérdida de la torre.



Se ha producido un intercambio del caballo negro por el alfil blanco.



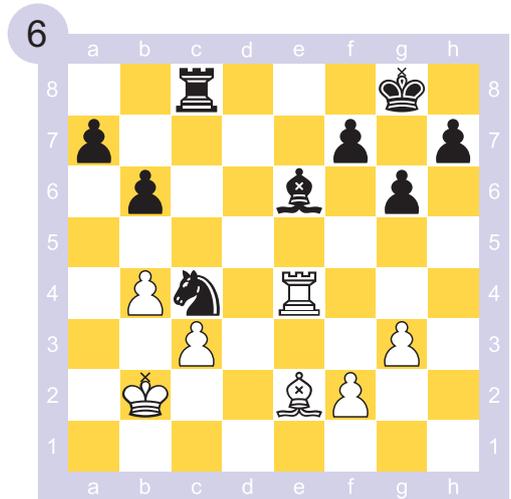
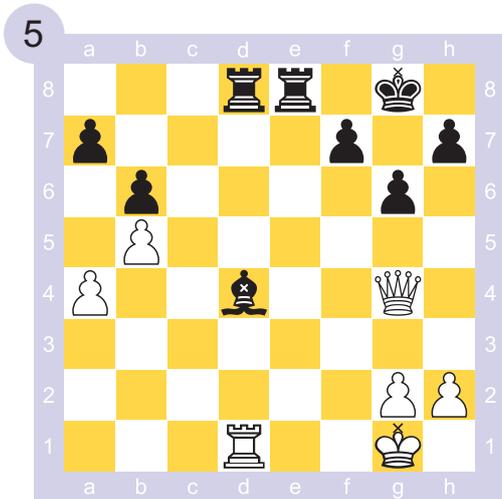
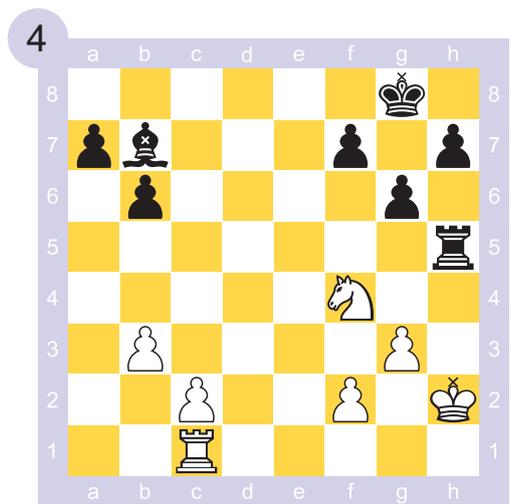
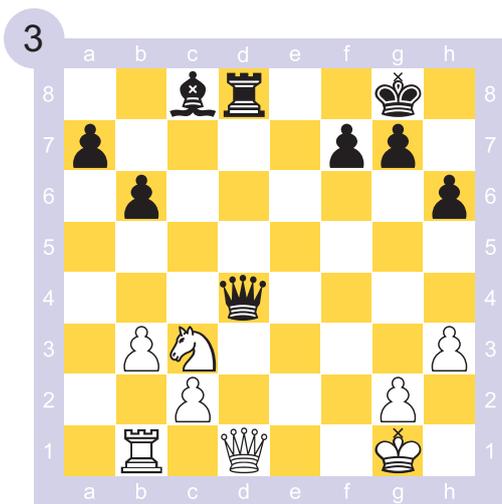
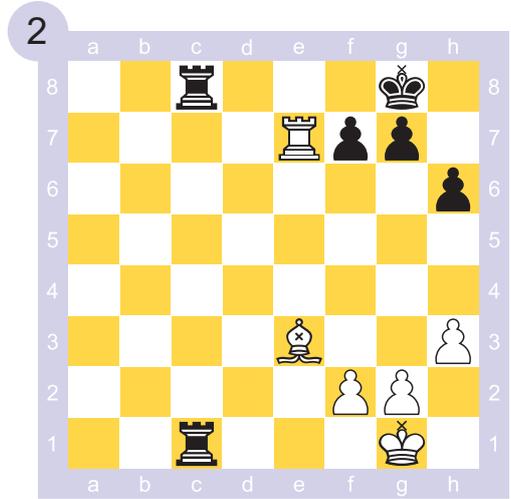
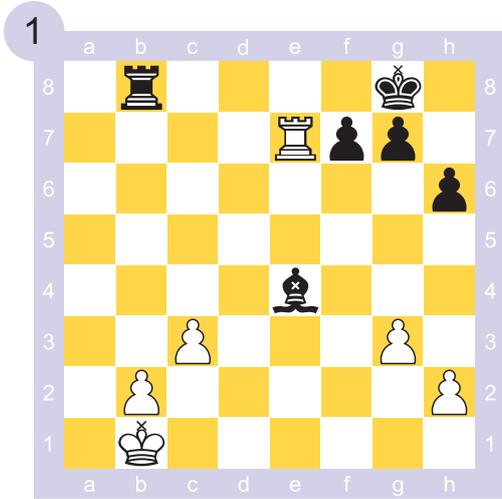
El alfil captura la torre que da jaque porque ésta tiene más valor.



Además, la torre no estaba defendida.

4

Rodea con un círculo las piezas negras capturadas para evitar el jaque al rey. Indica con flechas los movimientos de las capturas.



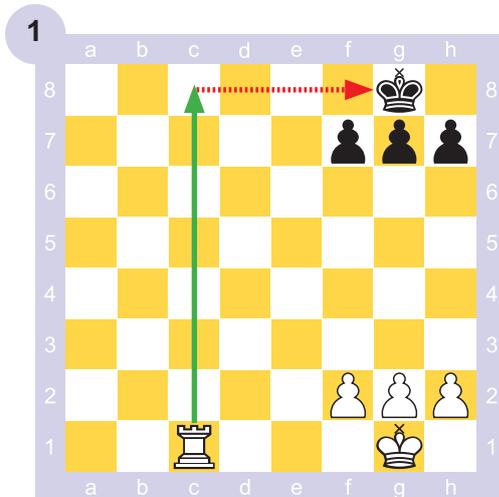


Jaque mate

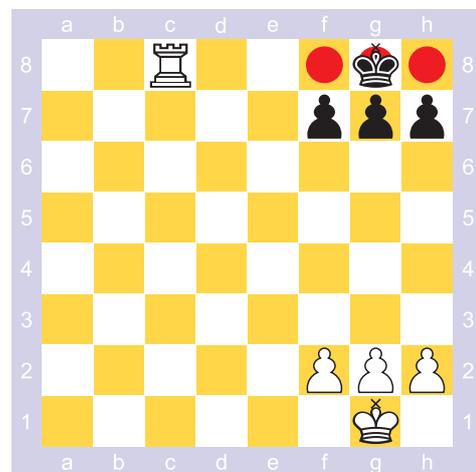
El jaque mate se produce cuando se amenaza al rey y no es posible evitar que, en la jugada siguiente, sea cual sea la jugada, este rey continúe en jaque.

Gana la partida el jugador que da jaque mate.

Ejemplo

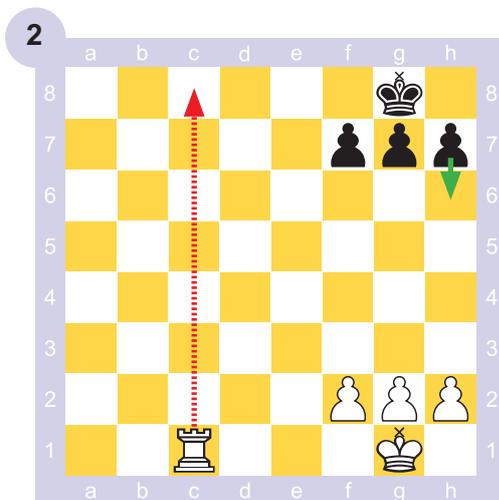


La torre avanza hasta la fila 8 y da jaque mate al rey.

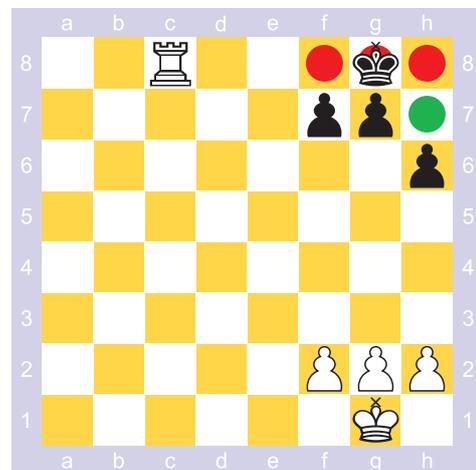


El rey no puede evitar, con ninguna jugada, estar en jaque.

Ejemplo de cómo evitar el jaque mate



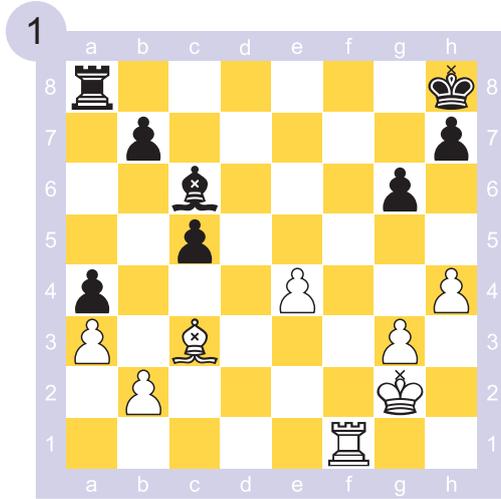
Las negras avanzan el peón para evitar el jaque mate.



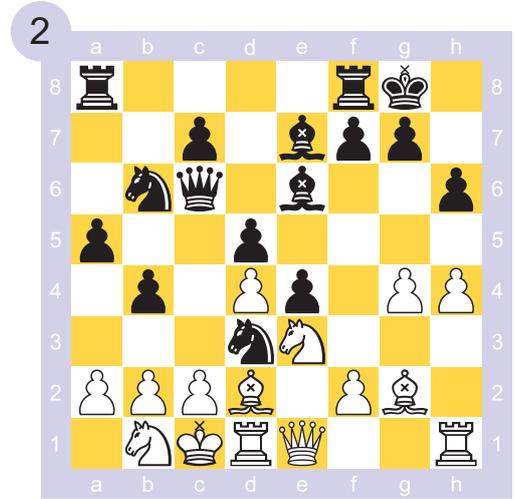
La torre da jaque, pero el rey puede desplazarse a la casilla h7.

5

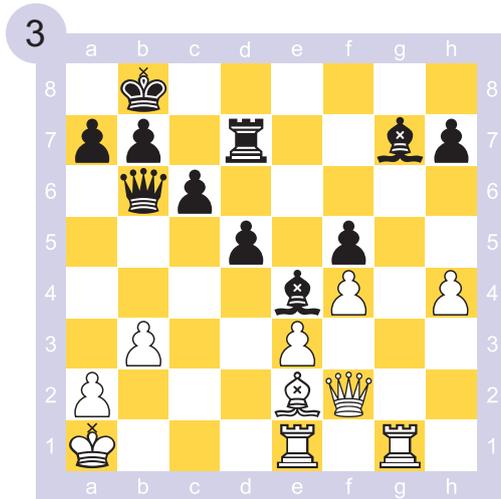
Indica si en las siguientes posiciones hay jaque mate.



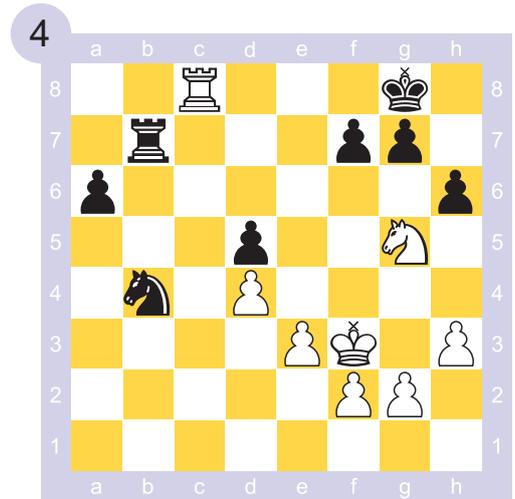
Sí No



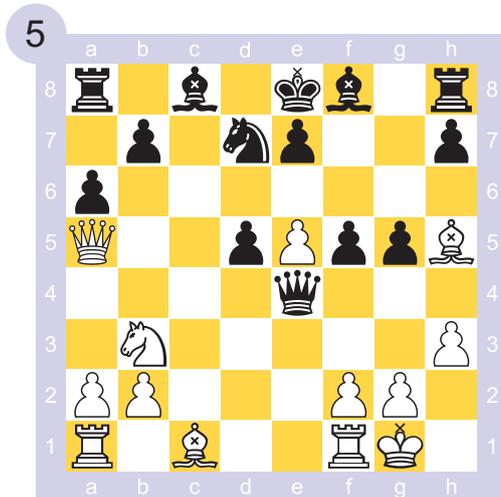
Sí No



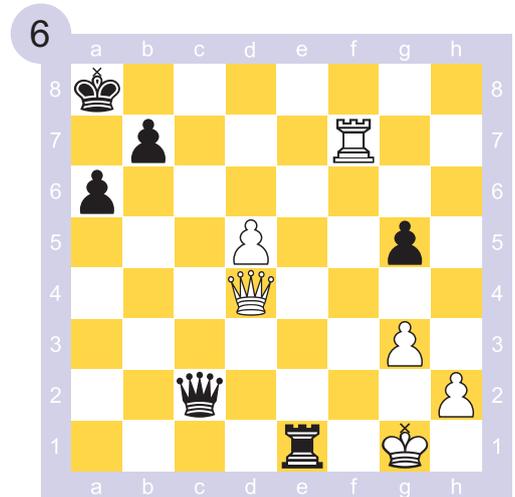
Sí No



Sí No



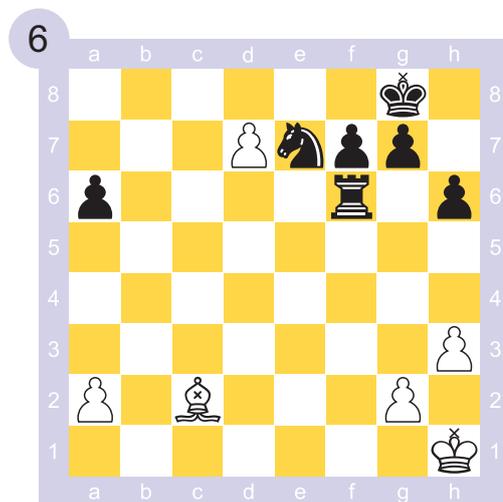
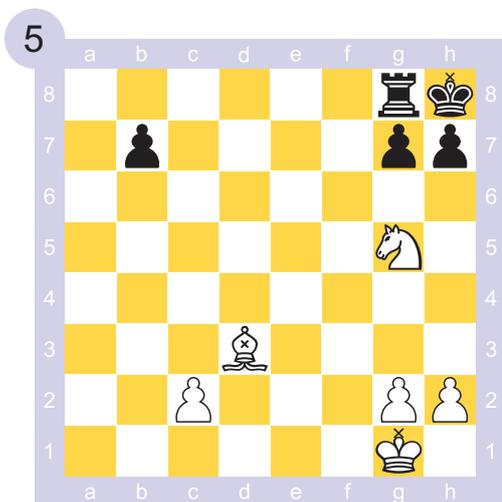
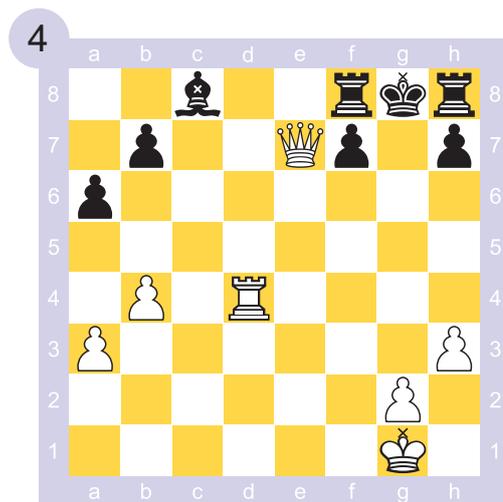
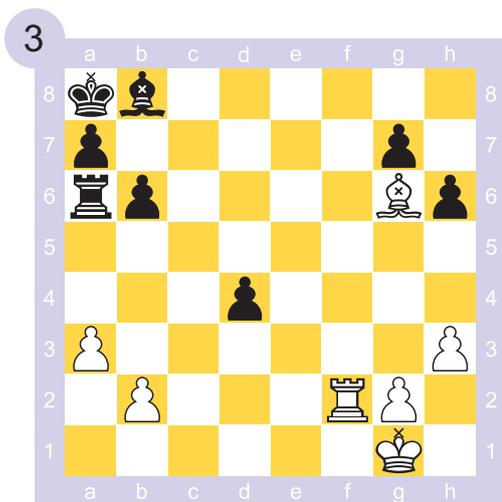
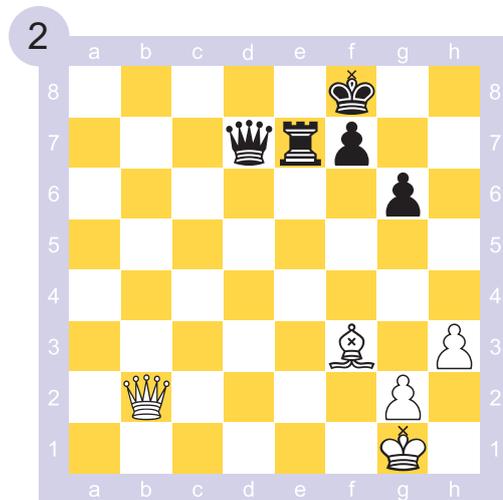
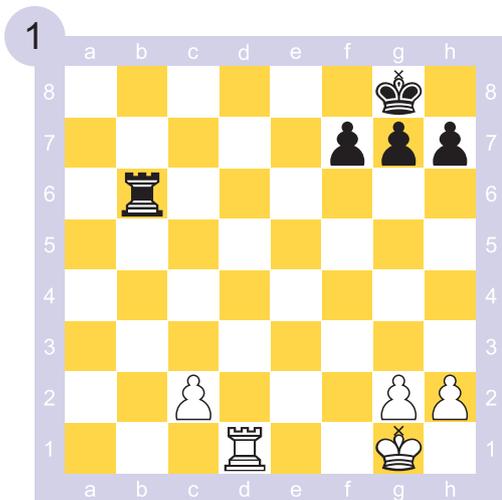
Sí No



Sí No

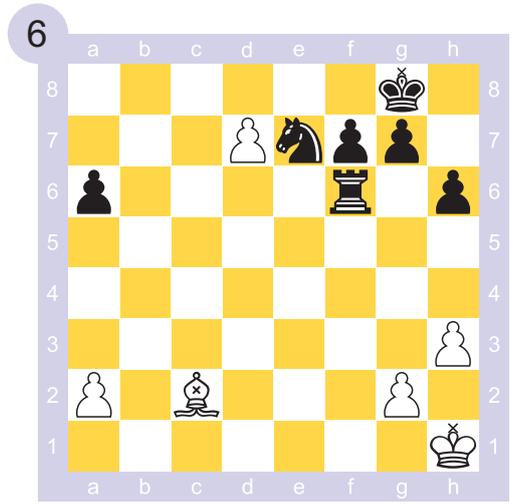
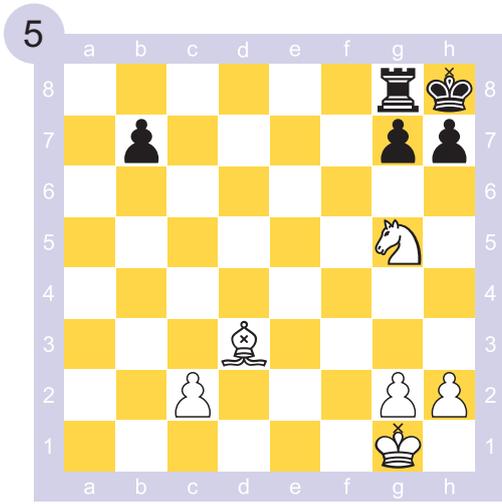
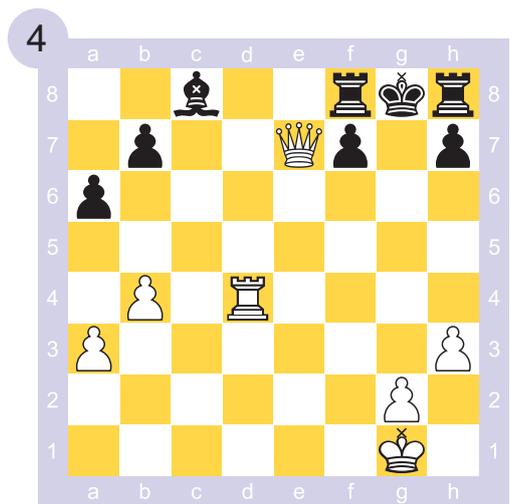
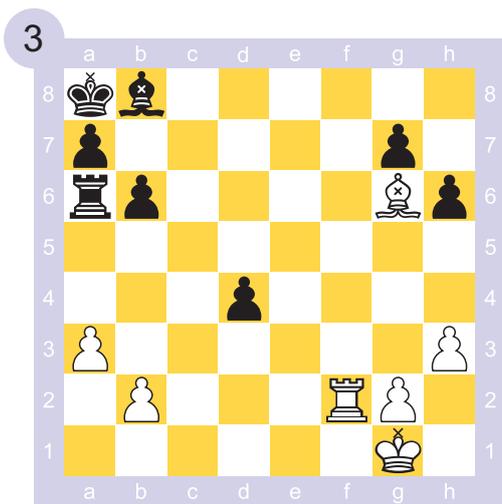
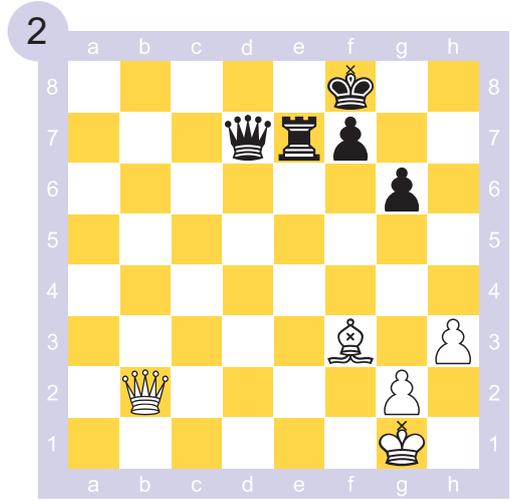
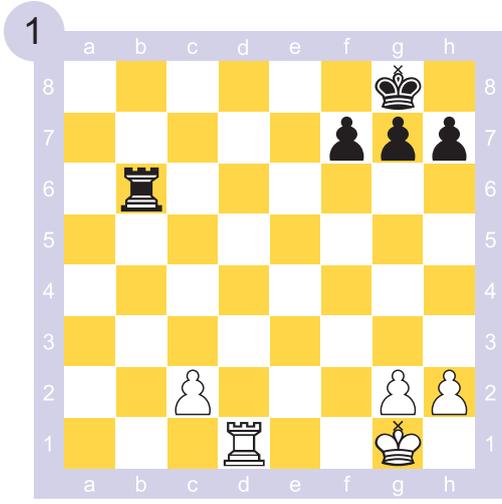
6

Indica con una flecha qué jugada deben hacer las blancas para conseguir jaque mate.



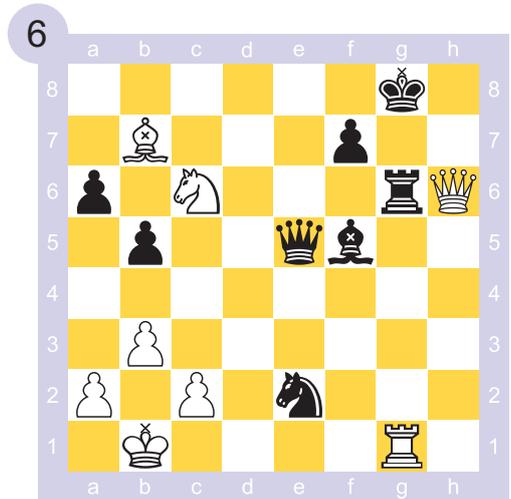
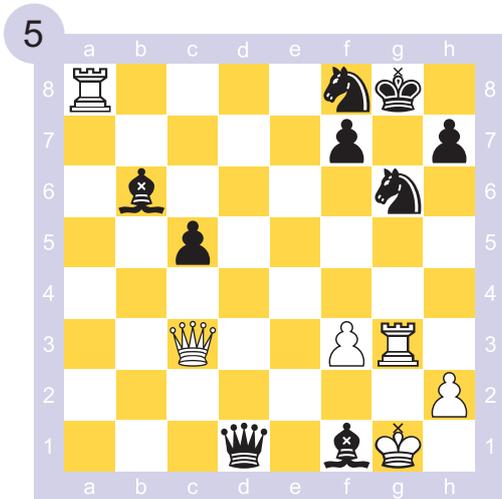
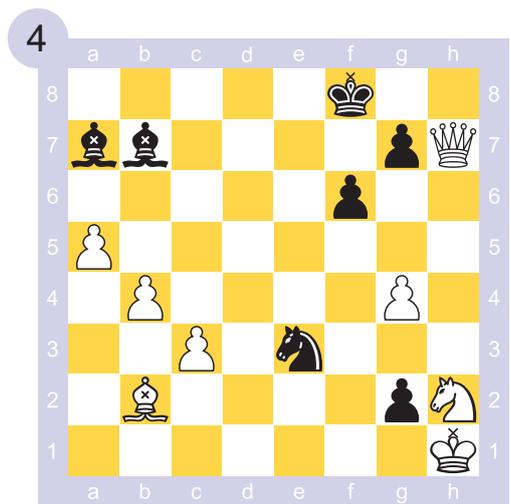
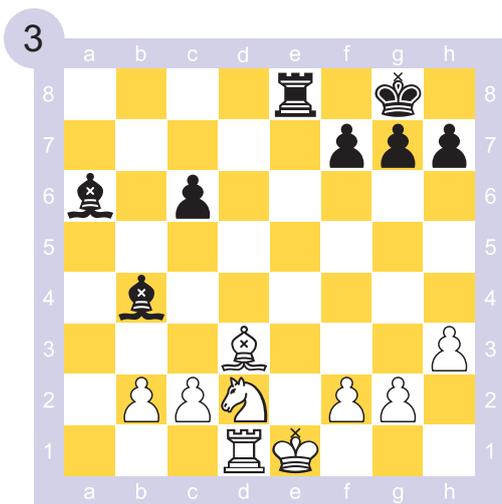
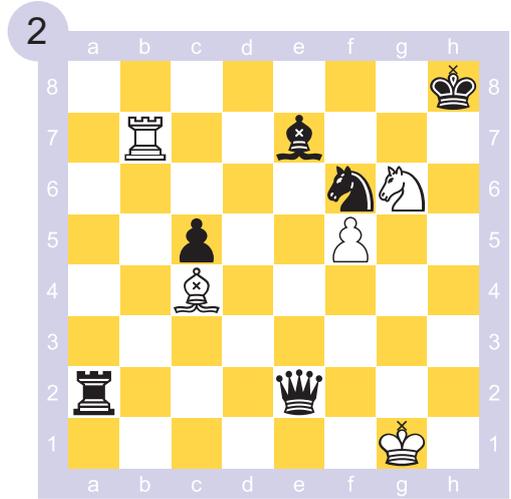
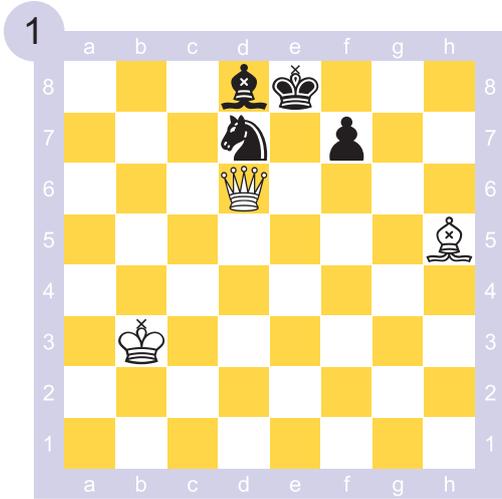
7

Indica con una flecha qué jugada deben hacer las negras para evitar jaque mate.



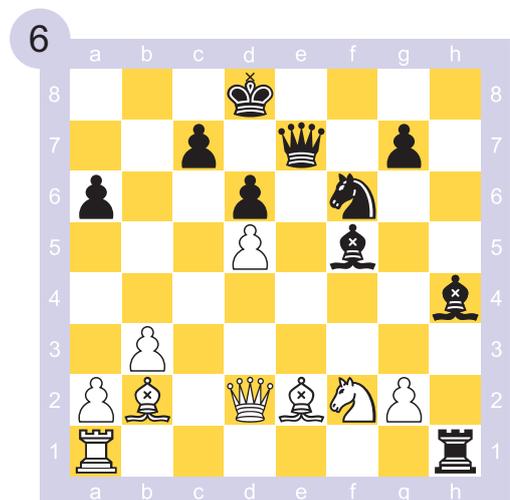
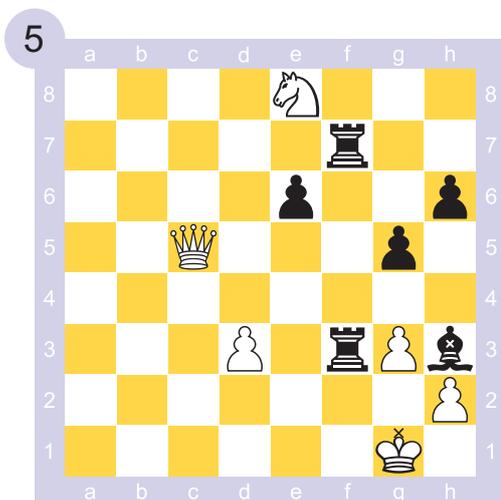
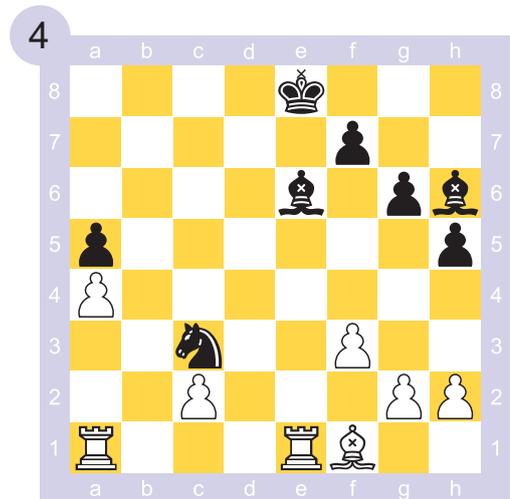
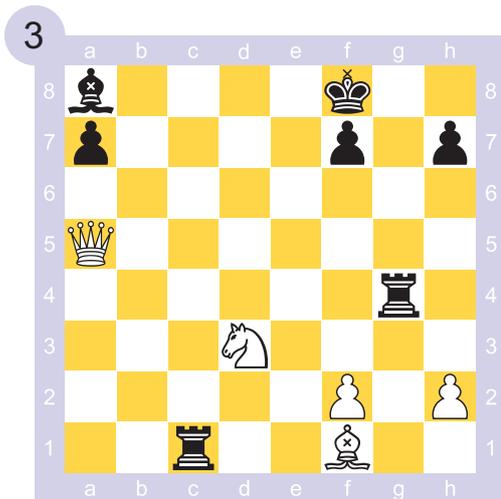
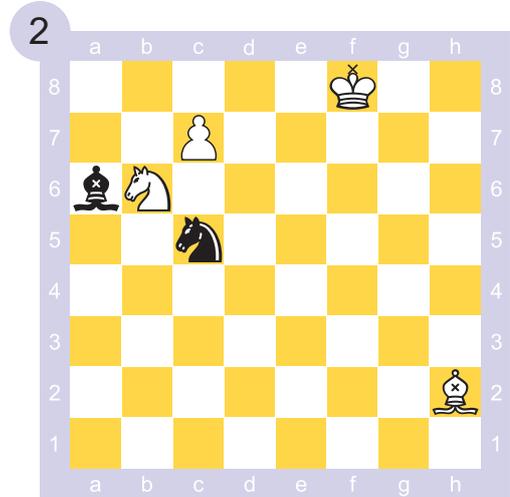
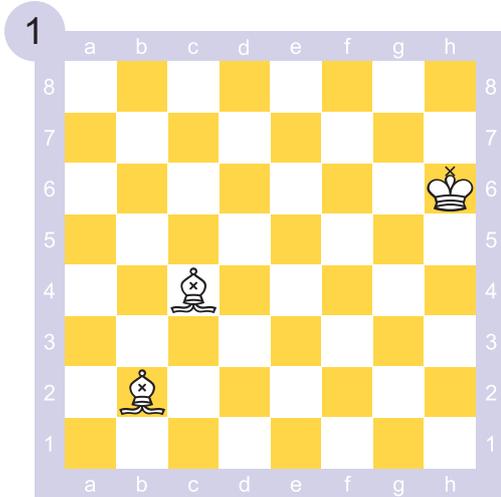
9

Rodea con un círculo la pieza, sin la cual, quedaría una posición de jaque mate.



10

Marca las casillas donde colocarías el rey que falta, para que quedara una posición de jaque mate.



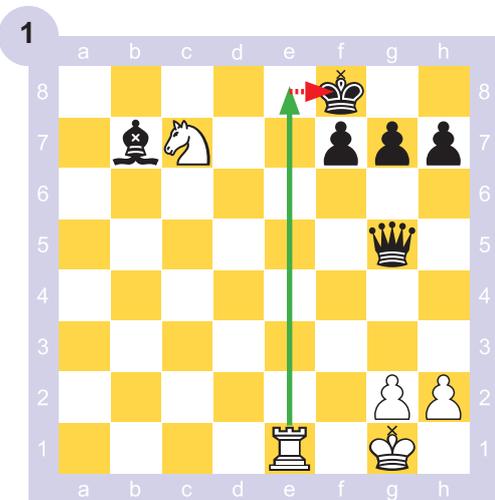


Combinaciones de mate

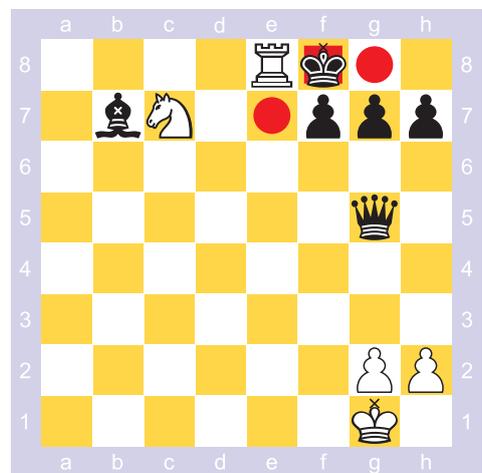
El conjunto de jugadas necesarias para conseguir el jaque mate se denomina combinaciones de mate.

A menudo suele intervenir más de una pieza en la combinación de mate.

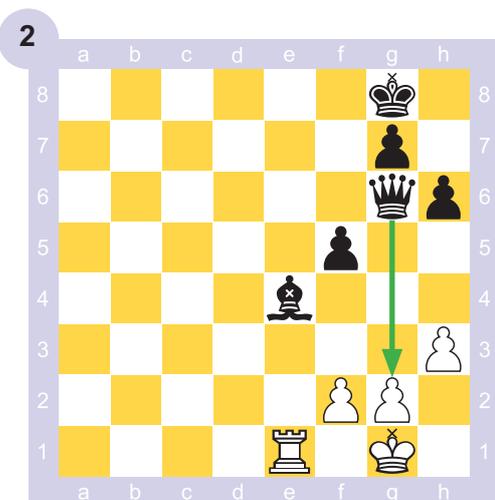
Ejemplos



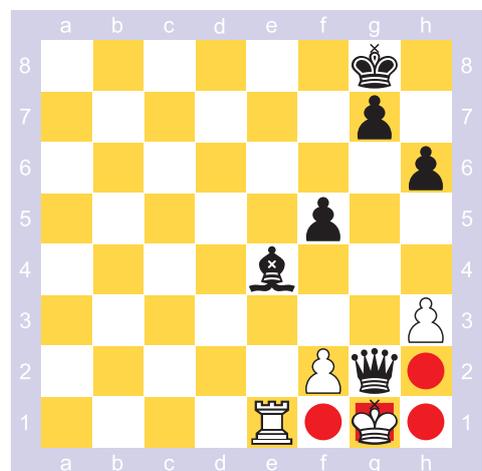
La torre defendida por su caballo da jaque mate.



El rey negro no puede moverse ni puede capturar la torre que está defendida.



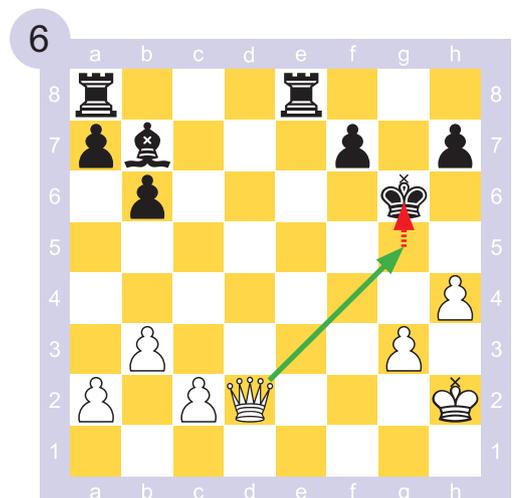
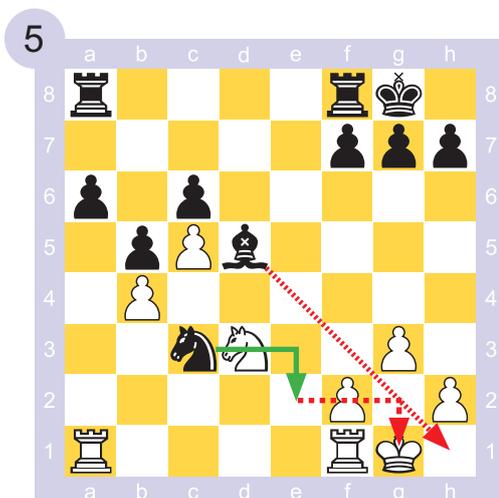
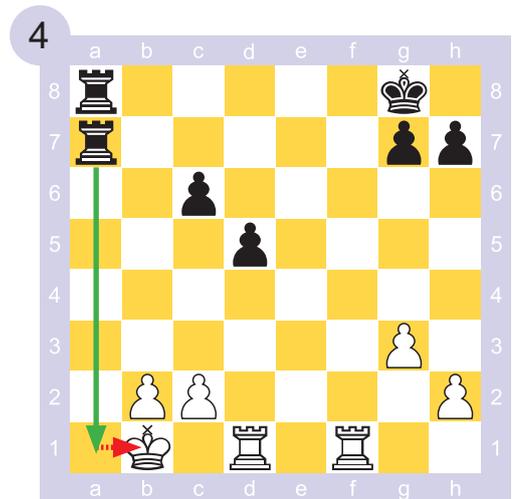
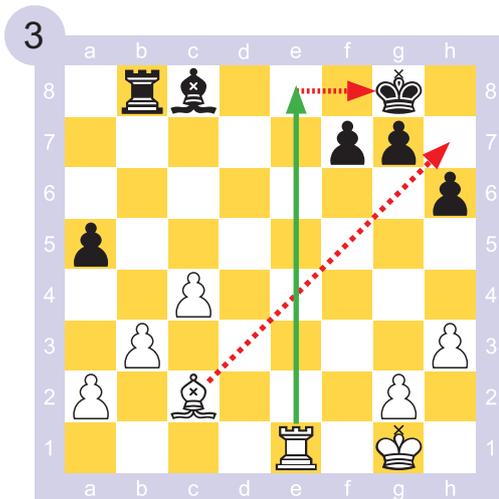
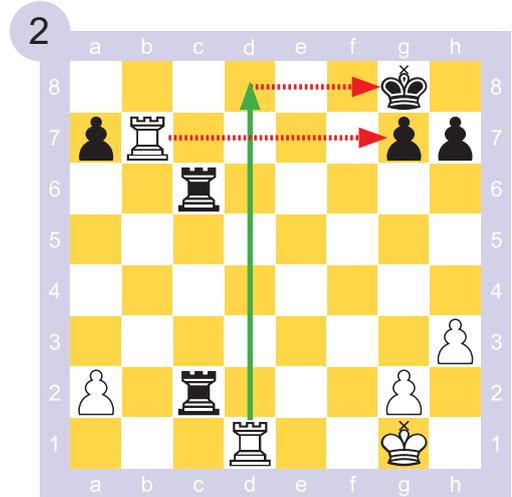
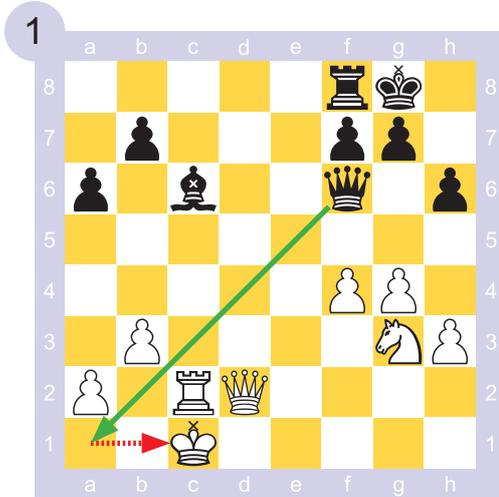
La dama captura el peón y da jaque mate.



El rey no puede capturar la dama porque está defendida por el alfil.

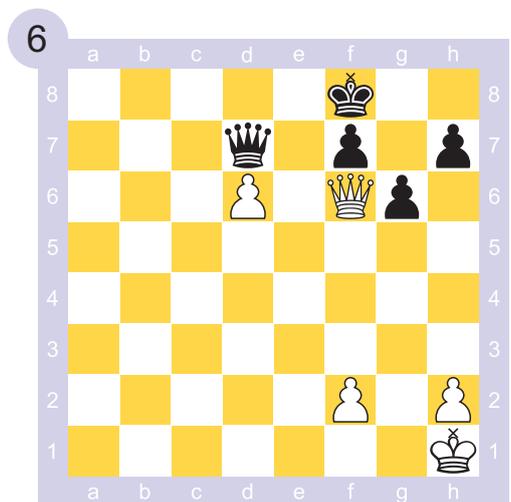
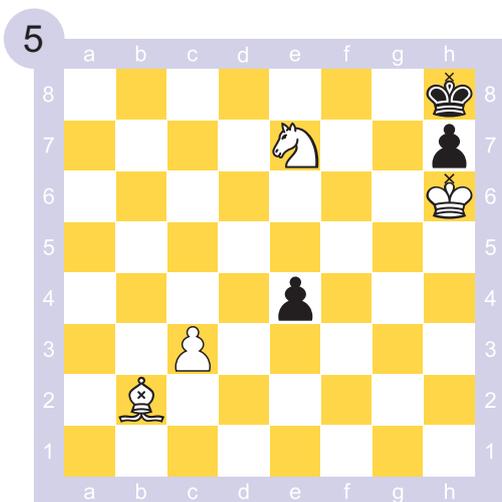
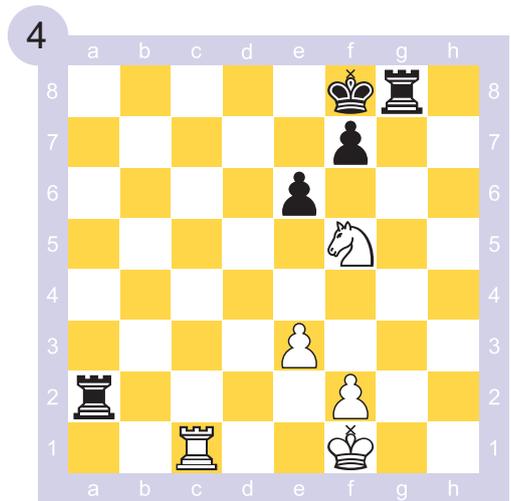
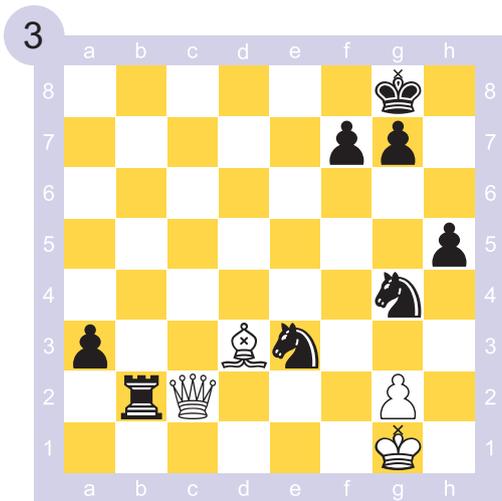
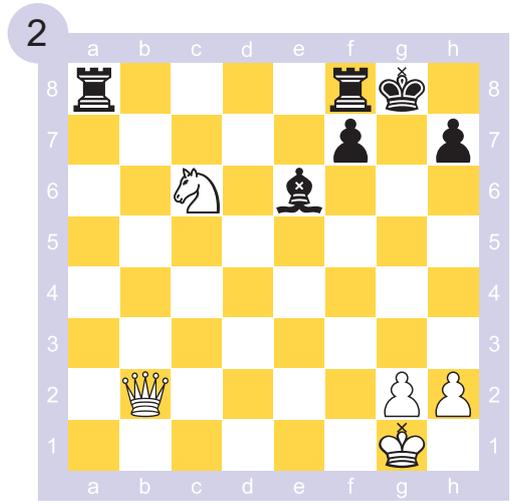
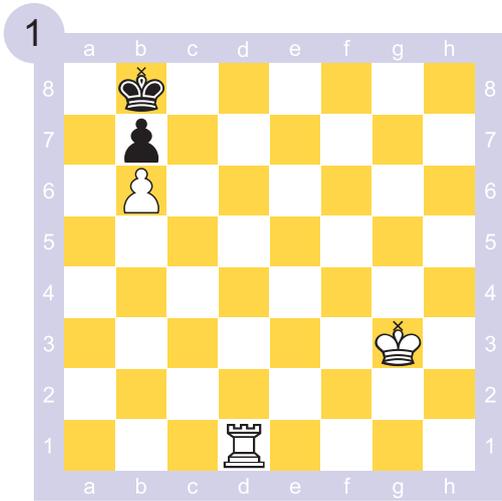


Ejemplos de mate en una jugada



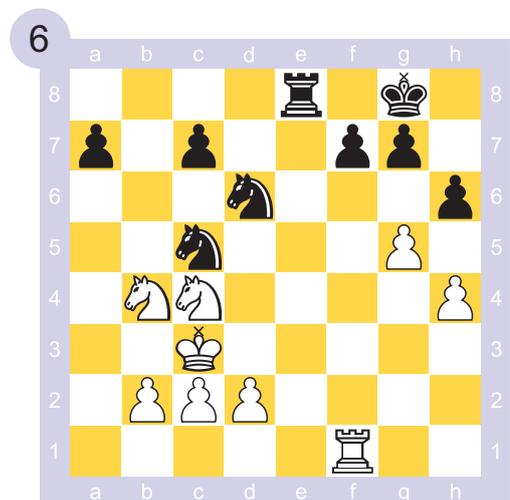
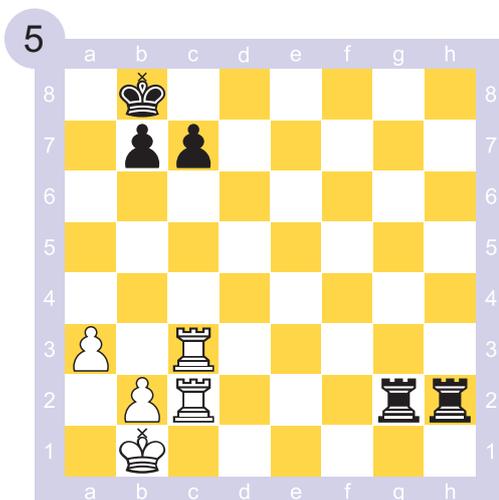
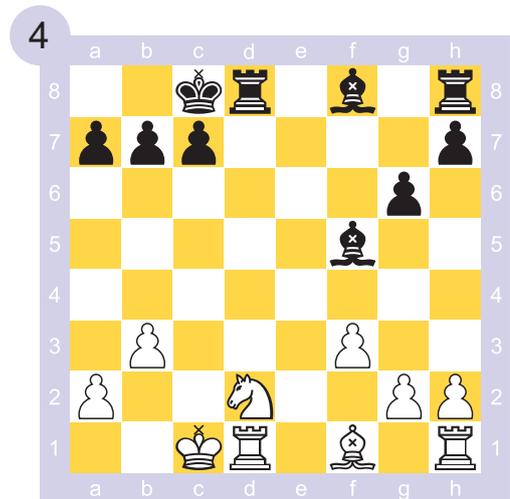
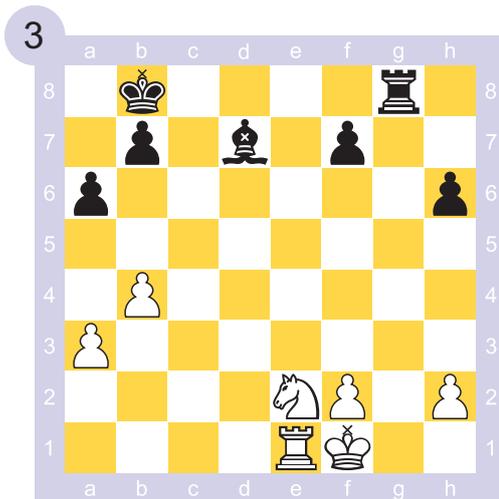
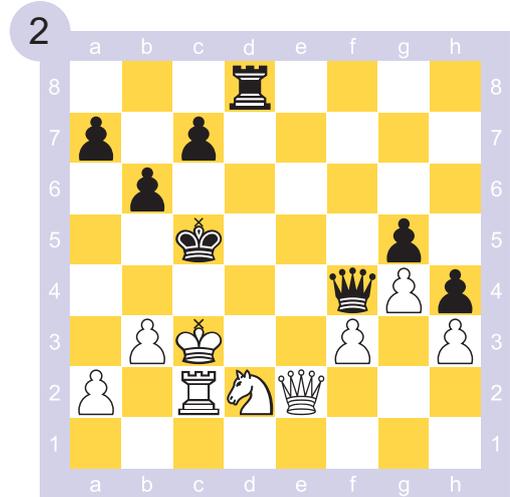
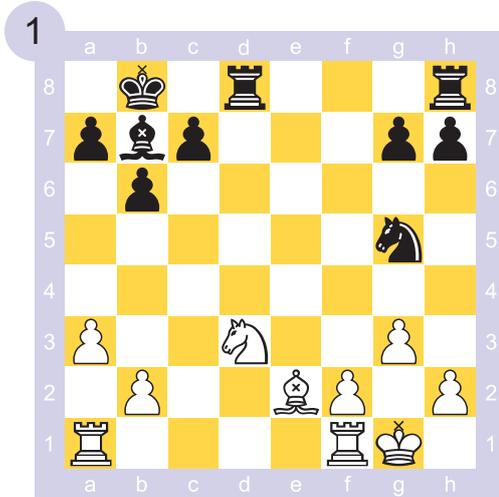
11

Indica con una flecha qué jugada deben hacer las blancas para conseguir jaque mate.



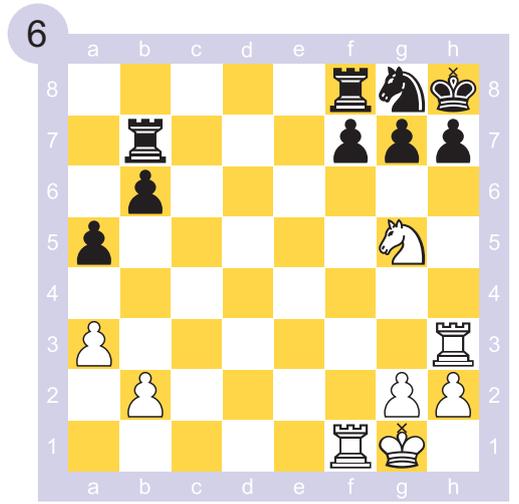
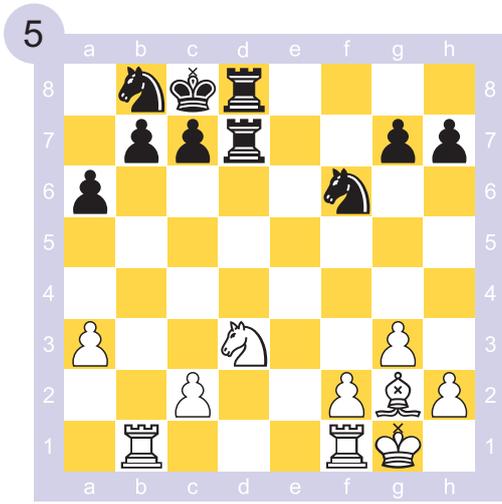
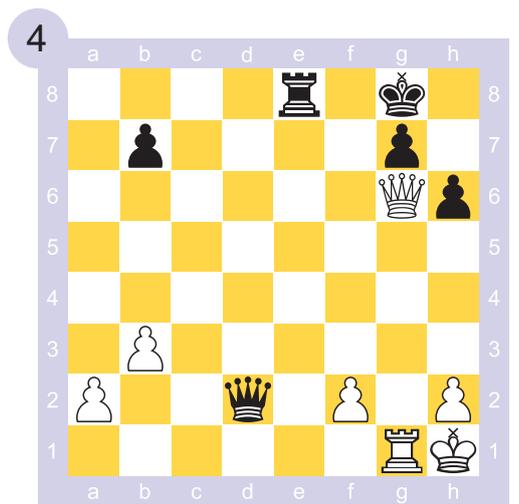
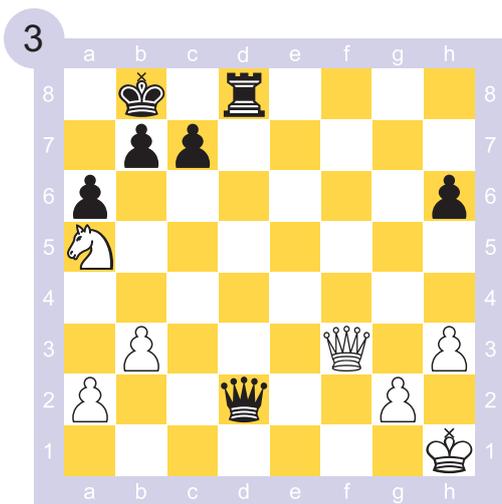
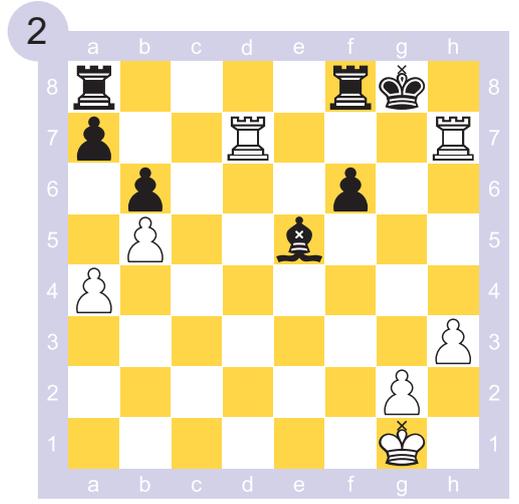
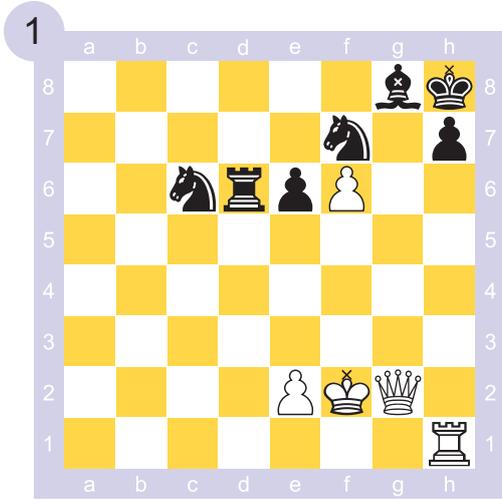
12

Indica con una flecha qué jugada deben hacer las negras para conseguir jaque mate.



13

Indica con una flecha qué jugada deben hacer las blancas para conseguir jaque mate.



14

Indica con una flecha qué jugada deben hacer las negras para conseguir jaque mate.

