

AJEDREZ III

DOMINIO DEL JAQUE MATE



TIGRE
MUNICIPIO



**EL FUTURO
ESTÁ EN TODOS**

EL JAQUE MATE

Si bien la mayoría se definen por **abandono** (un jugador abandona cuando ve que no puede resistir más porque o va a recibir indefectiblemente Jaque Mate o percibe que su posición está perdida), una partida de ajedrez termina inmediatamente después que uno de los jugadores recibe **Jaque Mate**.

Por lo tanto, el conocimiento y manejo de posiciones donde dar Jaque Mate es clave. Para ir dominándolos tenemos varios **ejercicios**: Jaque Mate en una jugada, en dos y en tres o más movidas (donde tenemos posiciones en las cuales uno de los jugadores da Jaque Mate en esa cantidad de jugadas) o los que se conocen como “**Temas típicos de Combinación**” (denominados así por el Maestro Roberto Grau).

Recordemos que el **Jaque Mate** es una **posición en la que uno de los reyes está atacado y no puede salvarse mediante ninguna jugada reglamentaria**, como vemos en los siguientes ejemplos:



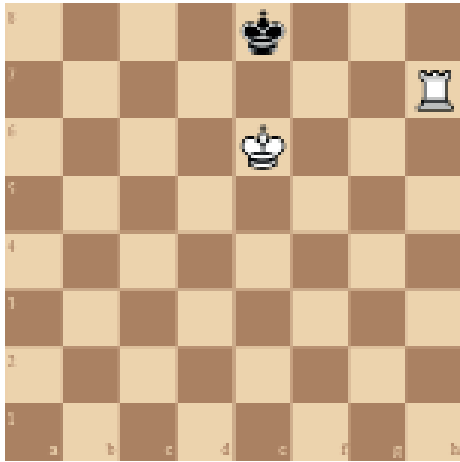
Posición final de la partida
Morphy – Conde Isouard/
Duque Brunswick, París 1858



Posición final de la partida
Reti – Tartakower, Viena 1910

A continuación, vamos a ver **diferentes ejercicios** de Jaque Mate en una jugada, en dos y en tres, para empezar a dominar, de a poco, la técnica del Jaque Mate.

MATE EN UNA

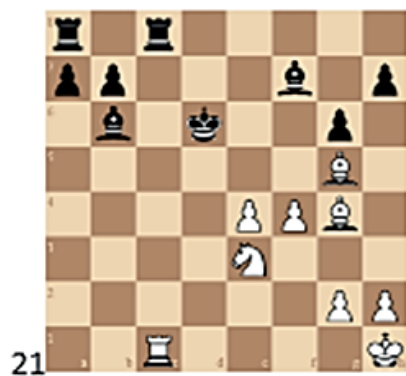
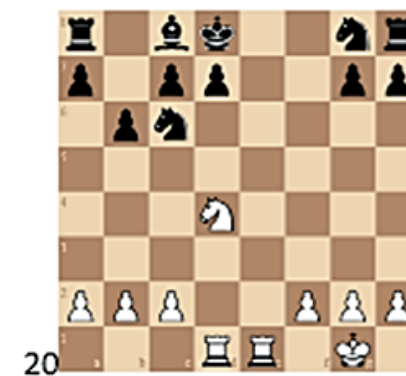
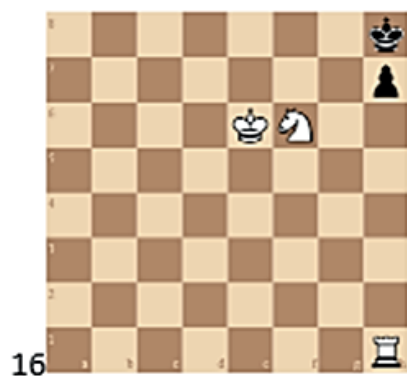
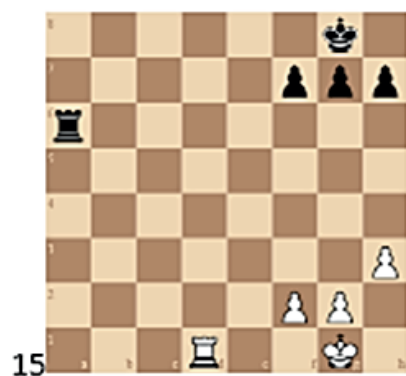
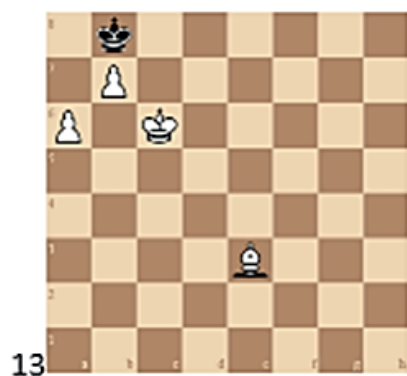
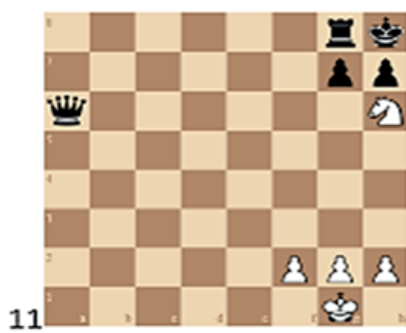


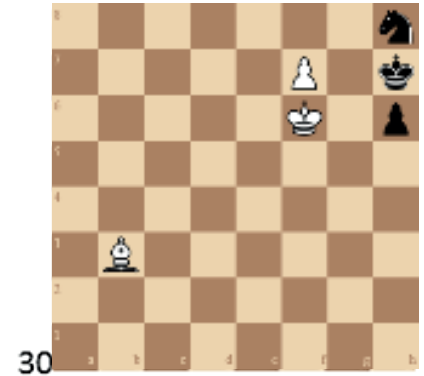
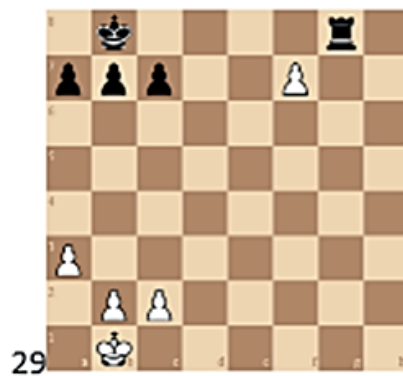
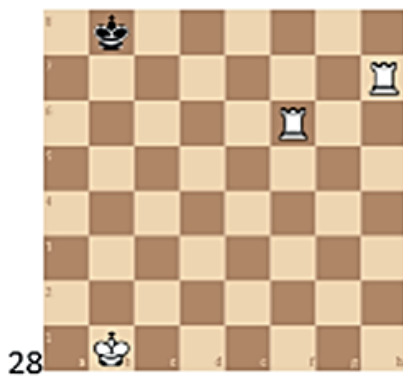
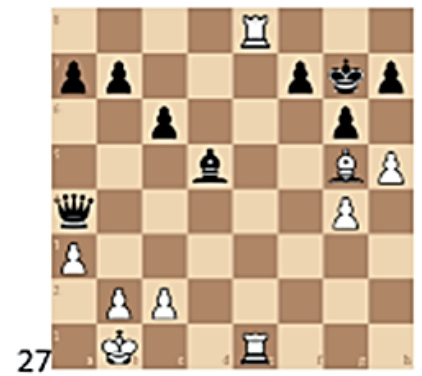
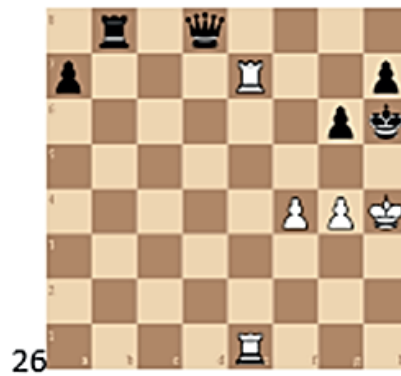
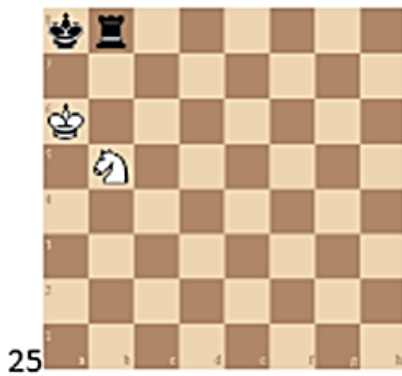
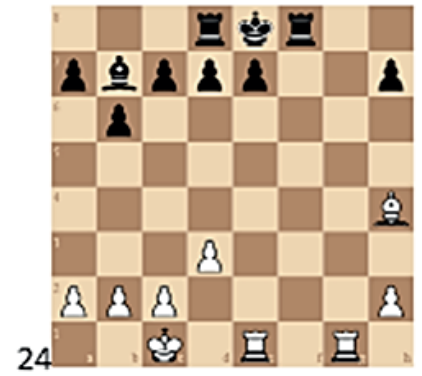
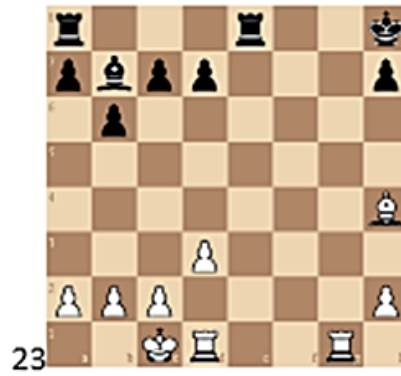
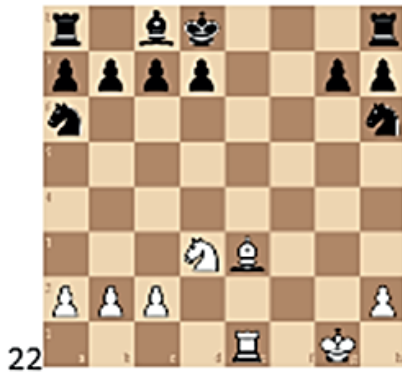
El **Jaque Mate en una sola jugada** es probablemente la forma más simple de táctica ajedrecística. Se trata de **mover una pieza y dar Jaque Mate sin posibilidad de respuesta.**

En la imagen podemos ver un ejemplo en el que juegan las blancas y dan Mate. ¿Cómo? Si el jugador mueve Th8 da Jaque Mate porque el Rey negro no puede moverse a ninguna casilla que no esté atacada, ya que el Rey blanco no lo deja ir hacia d7, e7 o f7. Por lo tanto, la respuesta a este problema es Th8++

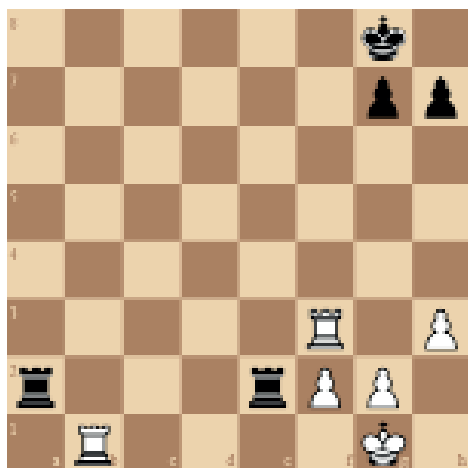
A continuación, tienen una serie de **ejercicios de Jaque Mate en una jugada**. Juegan las blancas y dan Jaque Mate. ¿Se animan a resolverlos?







MATE EN DOS



El **Jaque Mate en dos movimientos** es un poco más complejo. Se trata de realizar una jugada, ver la jugada del adversario y responder con una jugada de Jaque Mate. Hay que tener en cuenta la/s respuesta/s del contrario. Comenzamos a ver que el razonamiento ajedrecístico elemental (mi jugada, su respuesta) se torna **más complejo** y las posibilidades se ramifican.

En esta imagen juegan las blancas y dan Mate en dos jugadas. ¿Cómo? Si el jugador mueve Tb8+, el negro sólo puede contestar Te8 (interponiendo la Torre) ya que el Rey negro no puede moverse a ninguna casilla, entonces el jugador que tiene las blancas responde capturando la Torre y dando mate.

Por lo tanto la respuesta a este problema es 1.Tb8+, Te8; 2.Txe8++

En la siguiente imagen la jugada correcta del blanco es 1.Dxf6+. Este ejemplo es algo más complicado que el anterior debido a que el jugador que tiene las piezas negras dispone de dos respuestas: 1.Df7 y 1.gxf6.

Ante cualquiera de las dos, el blanco tiene una respuesta ganadora:

1. Dxf6+, Dxf7; 2.Dxf7++ y si 1.gxf6; 2.Ah6++



A continuación, una serie de **ejercicios de Jaque Mate en dos movidas**. Juegan las blancas y dan jaque mate en dos jugadas. ¿Se animan a resolverlos?





13



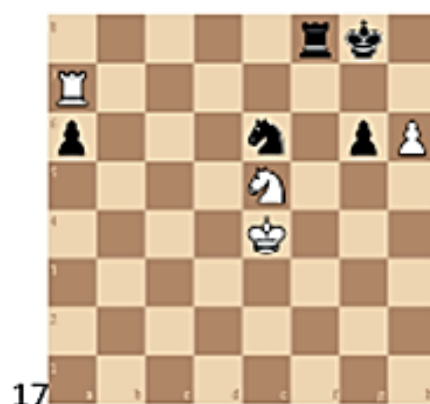
14



15



16



17



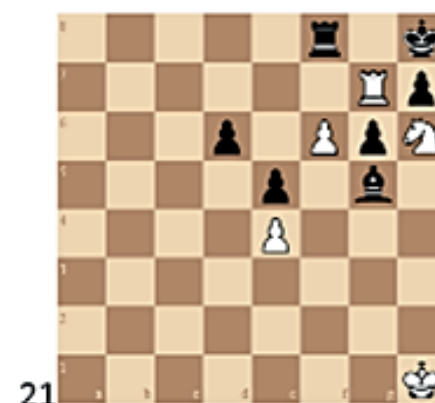
18



19



20



21



22



23



24

MATE EN TRES

El **Jaque Mate en tres movimientos** es aún más complejo. Se trata de realizar una jugada, ver la jugada del adversario, responder, que responda el adversario y culminar con una jugada de Jaque Mate. Hay que tener en cuenta la/s respuesta/s del contrario. El razonamiento ajedrecístico es más complejo y las posibilidades aumentan exponencialmente.



Ejemplo de mate en tres: la primera jugada es 1.Cc7+, el Rey negro sólo puede moverse a f8. La segunda jugada es 2.Dd8+ (sacrificando la Dama para desviar el Alfil de e7) y terminamos con 3.Te8++

La secuencia completa es: 1.Cc7+,Rf8; 2.Dd8+, Axd8; 3.Te8++

A continuación, una serie de ejercicios de **Jaque Mate en tres movidas**. Juegan las blancas y dan Jaque Mate en tres. ¿Se animan a resolverlos?



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20

En la página siguiente, compartimos las **soluciones**.

MATE EN UNA	MATE EN DOS	MATE EN TRES
1. Dxc7++	1. 1.Ta3, Aa6; 2.Dc7++	1. 1.Tc8, Txc8; 2. Txc8, Dxc8; 3.De7++
2. F7++	2. 1.Dxh7+, Rxh7; 2.Th4++	2. 1.Dxa7+, Rxa7; 2.Ta2+, Da4; 3.Txa4++
3. Cf7++	3. 1.Dxc6+, bxc6; 2.Aa6++	3. 1.Dxd6+, Rxd6; 2.Af4+, Rd7; 3.Ae6++
4. Th3++	4. 1.Df6, exf6; 2.Txe8++	4. 1.Dh6+, Txh6; 2.Axh6+, Rh8 (o h7); 3.Af8++
5. Th3++	5. 1.Txh5+, Rxh5; 2.Th7++	5. 1.Dxh7+, Rxh7; 2.Th3+, Rg8; 3.Te8++
6. Ac3++	6. 1.Ag5+, Rg6; 2.C2f4++	6. 1.Tc8+, Dxc8; 2.dxc7+, Txg7; 3.Txg7++
7. Th8++	7. 1.h7+, Rf8; 2.h8=D++	7. 1.Dd6+, Cge7; 2.Dd8+, Cxd8; 3.Txd8++
8. Ch6++	8. 1.Df7+, Rh8; 2.Df8++	8. 1.Af8+, Ah5; 2.Dxh5+, gxh5; 3.Txh6++
9. Th8++	9. 1.Txg5+, hxg5; 2.Txg5++	9. 1.Dxe4+, Rxe4; 2.Cc3+, Rf5; 3.Tf1++
10. Cc7++	10. 1.h5+, Rh6; 2.Cf7++	10. 1.Dxc8+, Txc8; 2.gxf7+, Re7; 3.Ac5++
11. Cf7++	11. 1.Txf8+, Cxf8; 2.Af7++	11. 1.Ce6, Txf7; 2.g5+, Dxc5; 3.Dxc5++
12. Ch7++	12. 1.Th2+, Rg1; 0-0-0 (o Rd2)++	12. 1.Dxh6+, gxh6; 2.Ae5+, Tf6; 3.Axf6++
13. a7++	13. 1. Th5+, Cxh5; 2.g5++	13. 1.Dxh6+, gxh6; 2.Txh6+, Th7; 3.Axf6++
14. Td8++	14. 1.Cf6+, gxf6; 2.Axf7++	14. 1.Dxc7+, Rxc7; 2.Tg4+, Rh8; 3.Af6++
15. Td8++	15. 1.Axc6+, Re7; 2.Cd5++	15. 1.Dg5, Tg8; 2.Dxh6+, gxh6; 3.Txg8++
16. Txh7++	16. 1.Af4+, Re4; 2.Af3++	16. 1.Dxh7+, Rxh7; 2.Th4+, Rg8; 3.Th8++
17. 0-0-0 (o Rd2 o Re2)	17. 1.h7+, Rh8; 2.Cxc6++	17. 1.Th8+, Rf7; 2.Dxc7+, Rxc7; 3.T1h7++
18. Dd3++	18. 1.Af7+, Rd7; 2.Cf5++	18. 1.Dxh8+, Rxh8; 2.Af6+, Rg8; 3.Te8++
19. Dh5++	19. 1.Td8+, Txd8; 2.Txd8++	19. 1.Dxb7+, Rxb7; 2.Ta7+, Rc8; 3.Tc7++
20. Cxc6++	20. 1.Cf6+, Rf8; 2.Ah6++	20. 1.Dxh8+, Rxh8; 2.Af6+, Rg8 (o Dg7); 3.Te8++
21. e5++	21. 1.Tg8+, Txg8; 2.Cf7++	
22. Ag5++	22. 1.Cf6+, gxf6; (1...Rf8 o Rh8) 2.Td8++	
23. Af6++	23. 1.Cg6+, Rf7; 2.Cxh8++	
24. Txe7++	24. 1.Ce7+, Rh8; 2.Cxc6++	
25. Cc7++		
26. g5++		
27. h6++		
28. Tf8++		
29. fxg8=D++		
30. f8=C++		