



Ajedrez
Primaria

Jaque, mate y reglas especiales

Cómo se gana, cómo se empata y las tres jugadas que casi nadie enseña.



Nombre y apellidos: _____ Fecha: _____

Recuerda

Jaque es que el rey está atacado. No se pierde: hay que resolverlo, y solo hay tres maneras: **mover el rey**, **capturar** a quien ataca o **tapar** con otra pieza en medio. Si el atacante es un caballo, tapar no vale, porque salta. **Jaque mate** es un jaque que no se puede resolver de ninguna de las tres formas. Ahí se acaba la partida. Y hay un tercer caso que sorprende a todo el mundo: el **ahogado**. Si a un jugador le toca mover, **no está en jaque** y no tiene ninguna jugada legal, la partida es **tablas**, es decir, empate. Muchas partidas ganadísimas acaban así por ir demasiado rápido.

Trucos

Para el adulto. Conviene enseñar el ahogado pronto, aunque parezca un detalle avanzado. Es la causa número uno de disgustos entre principiantes: se acorrala al rey rival con toda la ventaja del mundo y sale empate. La regla práctica que lo evita es sencilla y se dice en una frase: cuando le queda poco al rival, **antes de mover, comprueba que le dejas alguna jugada**.

1. ¿Qué es esto? Escribe jaque, mate o ahogado.

El rey está atacado y puede moverse a una casilla libre: _____

El rey está atacado y no hay forma de salvarlo: _____

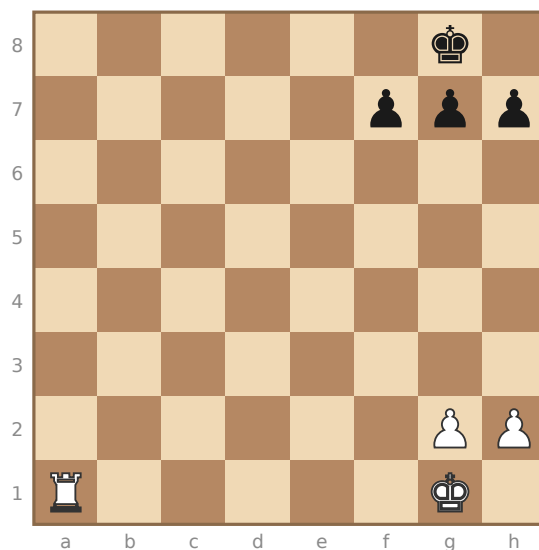
El rey no está atacado, pero no puede mover nada sin ponerse en jaque: _____

2. Las tres salidas del jaque. Escríbelas.

1. _____ 2. _____ 3. _____

¿Cuál de las tres no sirve contra un jaque de caballo? _____

3. Aquí las blancas dan mate en una jugada.



Los peones del rey negro le tapan la salida

4. El enroque. Es la única jugada que mueve dos piezas a la vez.

El rey se desplaza dos casillas hacia la torre y la torre salta al otro lado. Sirve para poner al rey a salvo en una esquina.

No se puede enrocar si: el rey ya se ha movido [] · la torre ya se ha movido [] · hay piezas en medio [] · el rey está en jaque [] · el rey pasaría por una casilla atacada []

Marca las cinco. Todas son ciertas.

5. La coronación. Cuando un peón llega a la última fila, se transforma.

¿En qué pieza conviene transformarlo casi siempre? _____

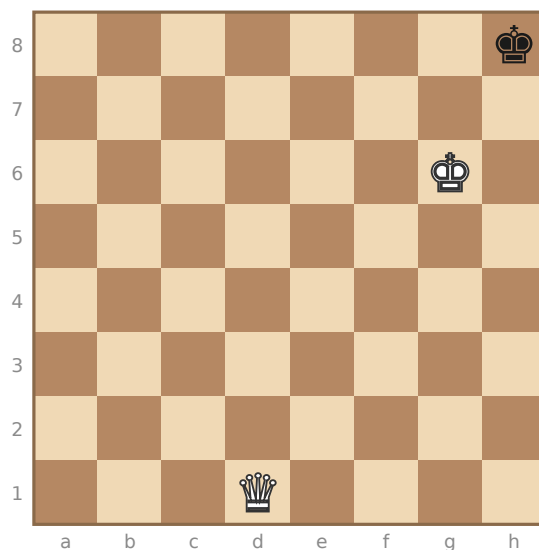
¿Puede haber dos damas del mismo color en el tablero? Sí [] No []

6. La captura al paso. La regla más rara del ajedrez.

Si un peón avanza dos casillas de golpe y con eso se pone al lado de un peón rival, ese peón rival puede comerlo **como si solo hubiera avanzado una**. Pero solo puede hacerlo **inmediatamente**, en la jugada siguiente.

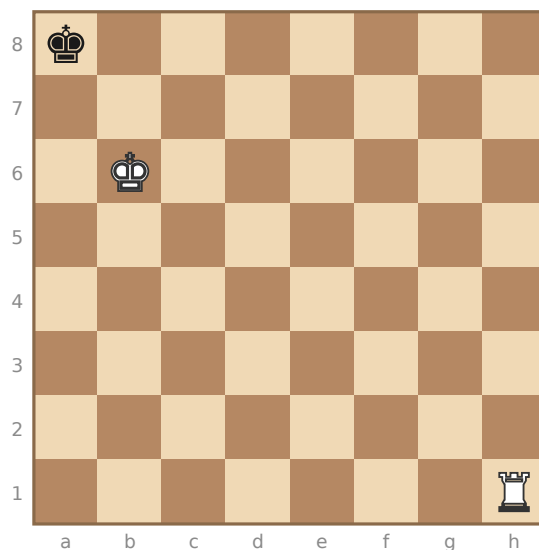
¿Cuántas jugadas tienes para hacer la captura al paso? _____

7. Mate en una jugada. Encuentra la jugada de las blancas.



La dama tiene que llegar a la última fila sin ponerse a tiro

8. Cuidado con el ahogado. Aquí las blancas juegan y NO deben dar tablas.



Si mueves la torre a a-algo, ¿qué pasaría?

9. Las tablas. Marca las formas de empatar que conozcas.

Ahogado ☐ · Acuerdo entre los dos jugadores ☐ · Repetir tres veces la misma posición ☐

Que no queden piezas para dar mate ☐ · Cincuenta jugadas sin mover peón ni capturar ☐

El reto

Juega una partida y, cada vez que des jaque, **dilo en voz alta**. Al terminar, cuenta cuántos jaques diste y cuántos sirvieron para algo. Casi siempre la respuesta sorprende: dar jaques sin plan no acerca la victoria, solo obliga al rival a colocar mejor su rey. Un jaque sirve cuando forma parte de una idea, no cuando es lo primero que se ve.



Solucionario

Ejercicio 1: jaque; jaque mate; ahogado, que es tablas. Ejercicio 2: mover el rey, capturar a la pieza que ataca y tapar poniendo otra pieza en medio. Contra un caballo no sirve tapar, porque salta por encima. Ejercicio 3: Torre a1 a a8, jaque mate. El rey negro no puede subir a la fila 7 porque sus propios peones se lo impiden. Es el llamado mate del pasillo. Ejercicio 4: las cinco condiciones son ciertas. Ojo con la última: el rey no puede **pasar** por una casilla atacada, aunque la de llegada esté libre. Ejercicio 5: en dama, porque es la pieza más fuerte. Sí puede haber dos damas del mismo color, y hasta más. Ejercicio 6: solo una. Si no se hace en la jugada siguiente, se pierde el derecho. Ejercicio 7: Dama d1 a d8, jaque mate. El rey blanco en g6 controla g7 y h7, así que el rey negro no tiene salida. Ejercicio 8: Torre h1 a h8 es jaque mate. En cambio, mover la torre a la columna a daría **ahogado** o permitiría capturarla: el rey negro se quedaría sin jugadas legales sin estar en jaque, y la partida acabaría en tablas. Ejercicio 9: las cinco son formas válidas de tablas.

Hoja de registro

Esta hoja no se entrega al alumno. Marca C si está conseguido, EP si está en proceso y NC si no lo está.

1. Distingue jaque de jaque mate. C ☐ EP ☐ NC ☐
2. Conoce las tres formas de salir de un jaque. C ☐ EP ☐ NC ☐
3. Reconoce un ahogado antes de provocarlo. C ☐ EP ☐ NC ☐
4. Enroca correctamente y sabe cuándo no puede. C ☐ EP ☐ NC ☐
5. Corona el peón eligiendo dama. C ☐ EP ☐ NC ☐
6. Conoce la captura al paso. C ☐ EP ☐ NC ☐
7. Encuentra un mate en una jugada. C ☐ EP ☐ NC ☐