

12. El jaque

El Rey es la pieza más importante, pues su destino decide la partida. Por ello, cuando una pieza contraria amenaza capturarlo, existe la obligación de evitar esta amenaza. Se dice en tal caso que el Rey está en jaque (amenazado).



Si esta amenaza o jaque no puede evitarse mediante ninguna jugada legal, se dice que el jaque es mate y la partida ha terminado con la victoria del jugador que ha dado dicho mate.

Como se ha mencionado anteriormente, está prohibido poner el propio rey en jaque, así que será ilegal toda jugada del rey a una casilla amenazada por una pieza contraria. En la posición del diagrama, el alfil negro amenaza al rey blanco (da jaque). Las blancas están obligadas a evitar esa amenaza y pueden mover su rey a cualquier casilla negra. En cambio, no pueden jugarlo a ninguna de las casillas blancas, ya que el alfil o uno de los caballos negros lo impiden

TRUCO IMPORTANTE: ¡No des jaques innecesarios!

Muchos aficionados, que acaban de iniciarse en el ajedrez, tienen tendencia a aprovechar la mínima oportunidad para dar jaque. Cuando aumentes tus conocimientos y adquieras experiencia, te darás cuenta que si bien hay jaques muy peligrosos, otros muchos son simplemente innecesarios y no hacen más que ayudar al rival a consolidar su posición y lograr sus objetivos. Por tanto, no te dejes tentar a simple vista por cualquier jaque, piénsalo un poco antes de decidirte.



Consulta los Ejercicios sobre el Jaque en la Sección
EJERCICIOS de la Web



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica

