

Los mates básicos

El tablero de ajedrez es cuadrado y tiene cuatro límites dentro de los cuales debe desarrollarse la lucha, mas haya ya no hay lugar para que las piezas participen, por esto la idea es llevar al rey a uno de estos bordes o límites para que no tenga más posibilidades de escape. Esto se ve claramente en los diagramas siguientes:

Diagrama nº 26

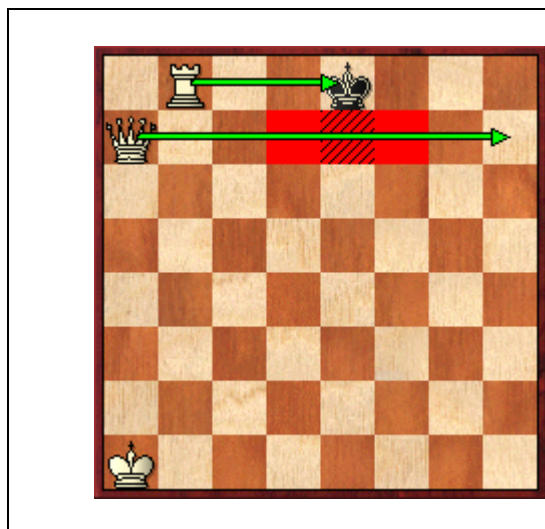


Diagrama nº 27

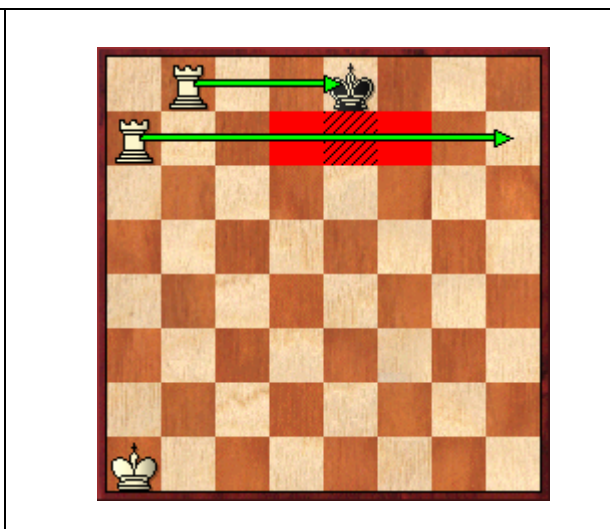


Diagrama nº 28

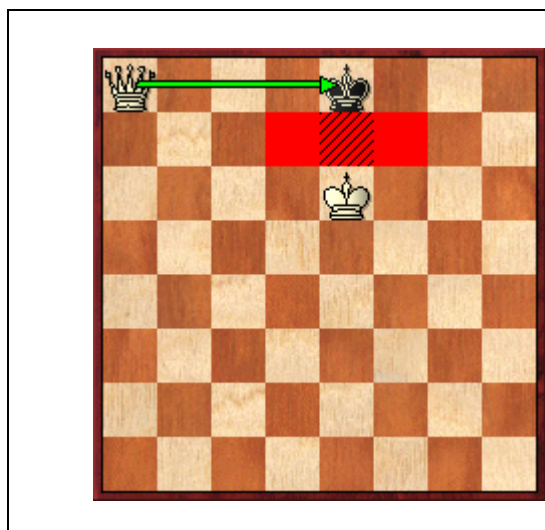
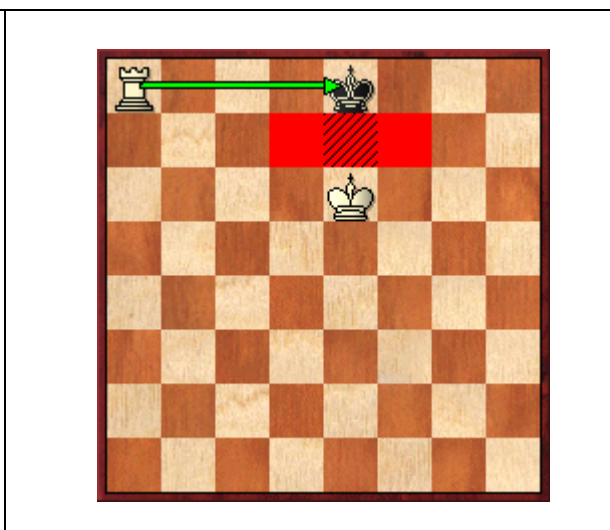


Diagrama nº 29



En el primero se ve claramente como las piezas se ayudan para evitar que el rey pueda escapar a la séptima línea al igual que en el segundo.

En el tercero y cuarto el mate no se podría realizar sin la colaboración del rey blanco que quita, las casillas de escape al rey negro.

Si agudizamos un poco mas nuestra visión veremos como la posición del rey blanco es en "**oposición**", enfrentamiento con el rey negro dejando solo una casilla entre ambos. Esta es la forma correcta para cercar al negro y dejarlo sin escapatoria.

Diagrama nº 30

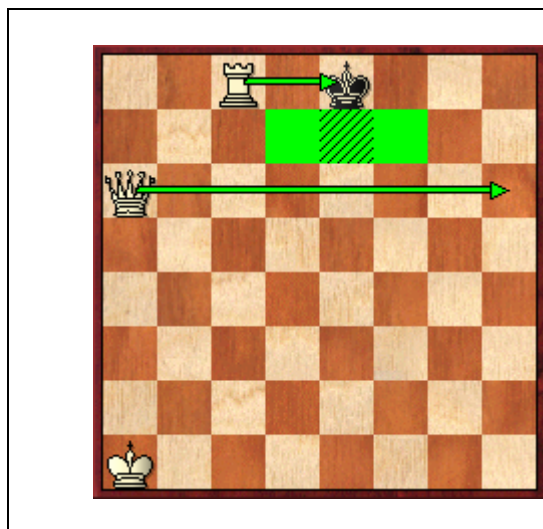


Diagrama nº 31

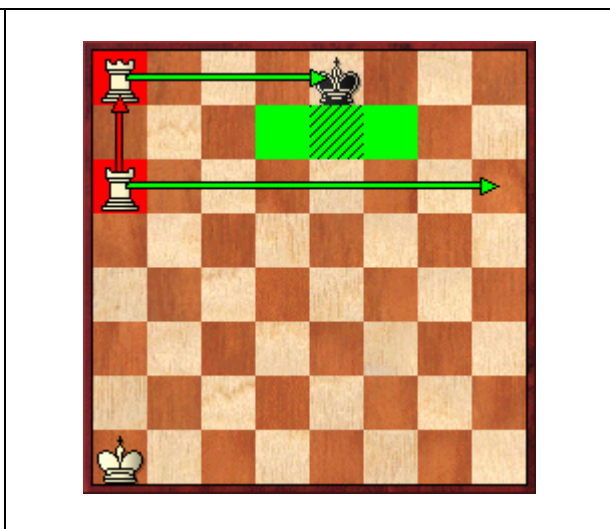


Diagrama nº 32

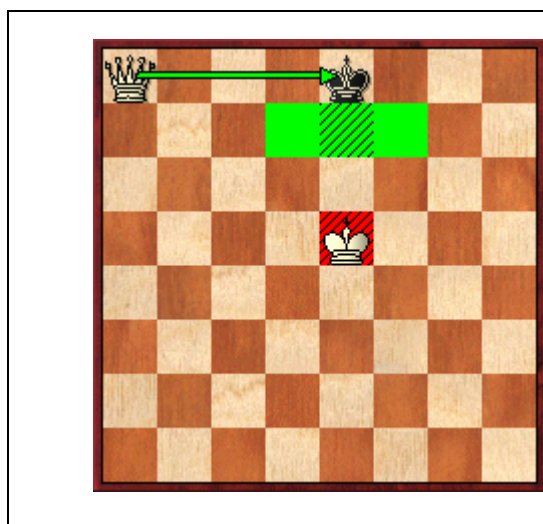
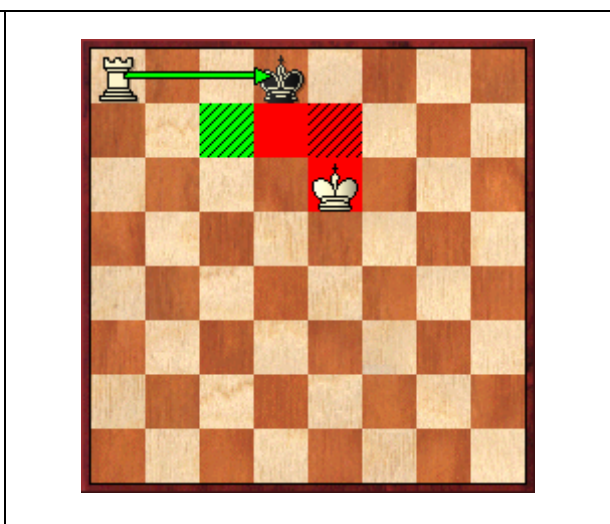


Diagrama nº 33



Aquí podemos ver lo que sucede paso a paso.

En el Diagrama nº 30, la dama al estar ubicada en la sexta fila y la torre estar dando jaque en la octava fila dejan al rey escapar por la séptima fila.

En el Diagrama nº 31, pasa prácticamente lo mismo, pero con un punto más: las torres no conviene que jueguen en la misma columna, ya que se molestan entre ellas, conviene si que "caminen" juntas pero por diferentes columnas.

En el Diagrama nº 32, vemos como es errónea la posición del rey blanco que dejando mas de una casilla con el rey contrario, permite a este poder escapar por la séptima.

En el Diagrama nº 33, vemos que el error está en no enfrenar u " oponerse " al rey negro permitiendo que este pueda escaparse.

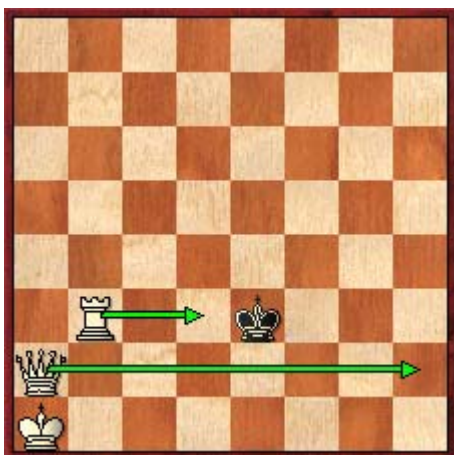
Mates de dama y torre



Aquí vemos como la dama y la torre están ubicadas de la mejor manera para empezar a acorralar al rey negro.

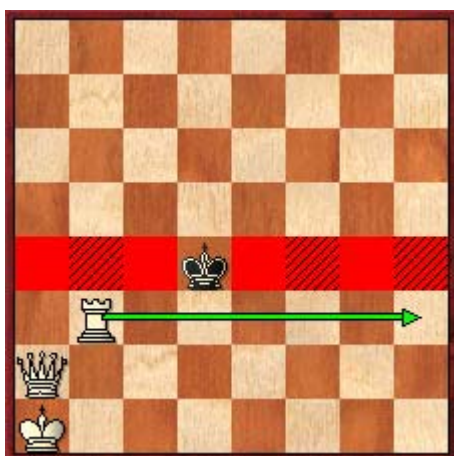
En este momento, las negras disponen de casi todo el tablero a su disposición, pero veremos como rápidamente este espacio se irá esfumando.

1. Tb3 +

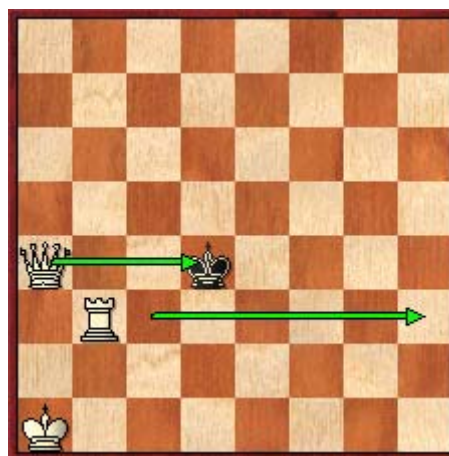


Con este jaque, la torre le quita toda la tercera línea, dejando ya sólo de la 4ª a la 8ª.

1... , Rd4



2. Da4 +

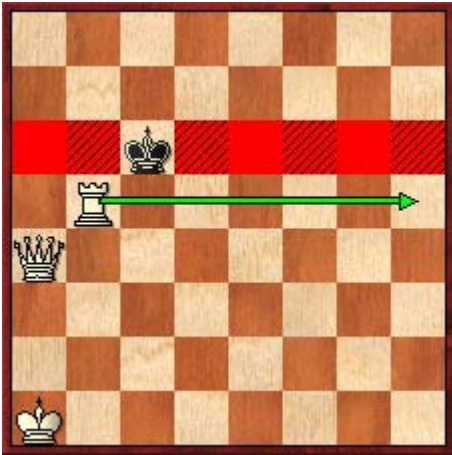


Ahora ya se queda sin la cuarta también. El espacio se reduce rápidamente.

2. .. , Rc5 3. Tb5 +,

El comentario lo podemos calcar de los anteriores. La torre no se puede tomar, ya que está siendo defendida por la dama.

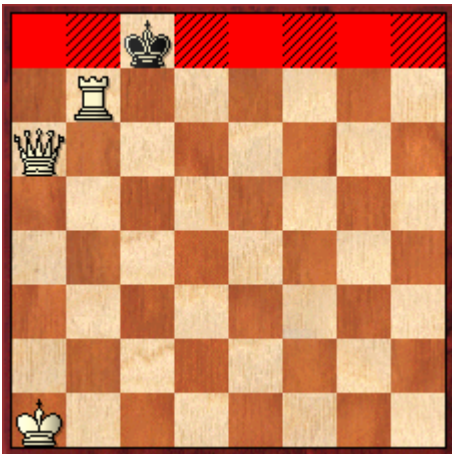
3. ..., Rc6



4. Da6+, Rc7



5. Tb7+, Rc8



6. Da8 ++

En seis jugadas, las blancas han arrinconado y dado mate a las negras sin ningún problema.

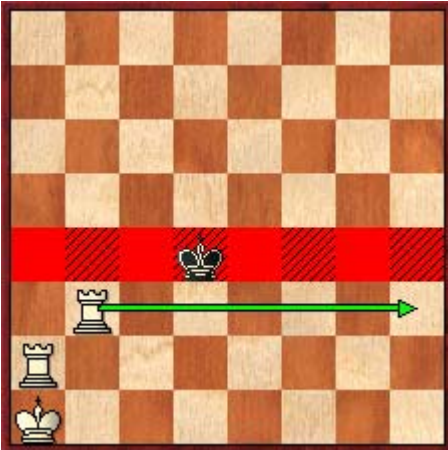
Mates con dos torres

1. Tb3



Podemos ver que el sistema es más o menos el mismo que el anterior. Sólo veremos una diferencia que comentaremos más adelante.

1. ..., Rd4



2. Ta4 , Rc5

Aquí está la diferencia: radica en la necesidad de que la torre ha de tener una distancia respecto al rey enemigo.

No sería posible ahora 3. Tb5 por 3...Rxb5.

Ahora el blanco cambia al otro flanco la posición de sus torres dejando las mismas amenazas.

3. Th3, Rb5



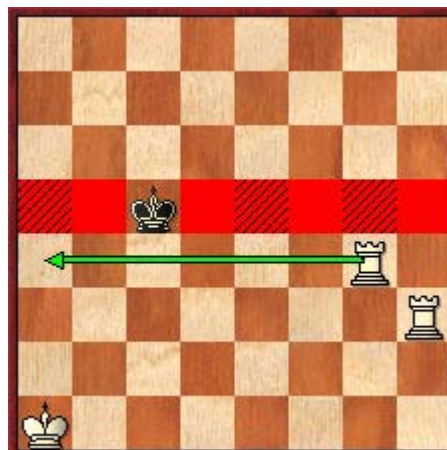
4. Tg4

Nuevamente no era posible dar el jaque con la torre en h5, puesto que el rey negro estaba amenazando la torre de a4.

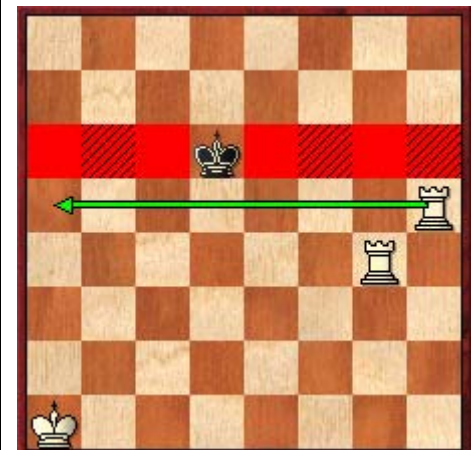
Tengamos claro que el ajedrez es una conversación, en la que por fuerza debemos tratar de comprender lo que nuestro rival nos está diciendo con sus jugadas.

Después de esta jugada, el blanco ha montado nuevamente su maquinaria.

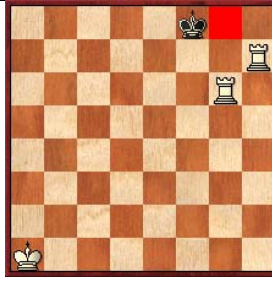
4. ..., Rc5



5. Th5+, Rd6



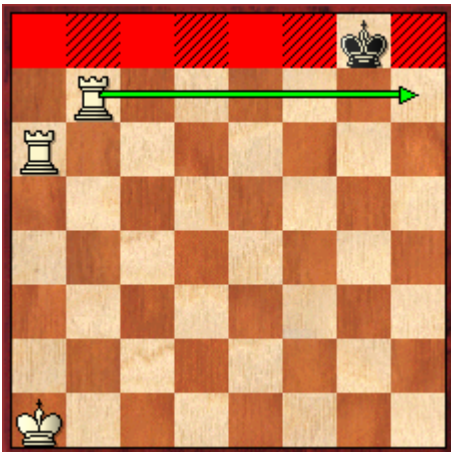
6. Tg6+, Re7 7. Th7+, Rf8



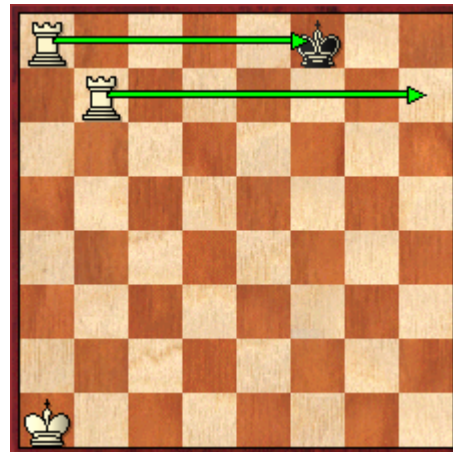
8. Ta6

¡Muy bien! El blanco, nuevamente atento, no se deja llevar por los impulsos de terminar rápidamente con la partida, y de nuevo monta su maquinaria en el lado opuesto.

8. ..., Rg8 9. Tb7



9. ..., Rf8 10. Ta8++



Mate con Dama y Rey



1. Df3+

Los reyes ya se encuentran enfrentados, así que cuando le damos jaque, el rey debe perder el espacio que tenía hasta la 3ª fila y ubicarse en la cuarta.

1... Rd4 2. Rc2

Esta casilla, y no otra, es como normalmente se juega para tratar que sea el rey negro quien nos enfrenta, al ubicar el rey blanco a salto de caballo del rey enemigo.

2. ..., Rc4



El rey negro no quiere ceder la 4ª línea todavía, y se mantiene, pero enfrentado al rey blanco, con lo que permite a las blancas...

3. De4+, Rb5 4. Rc3

Nuevamente se repite el método de la línea anterior.

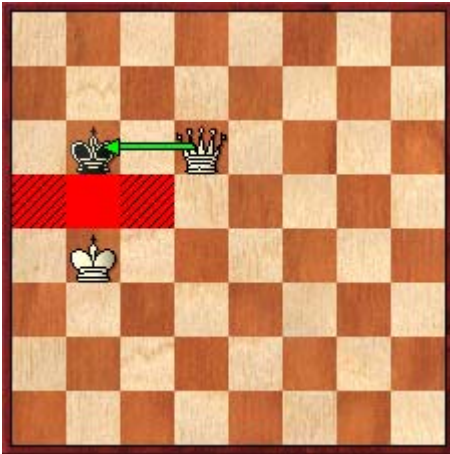
Aunque no sea del todo necesario hacerlo de forma mecánica, nos va a facilitar entender el sistema.

4. ..., Ra5 5. Rb3, Rb5 6. Dd5+

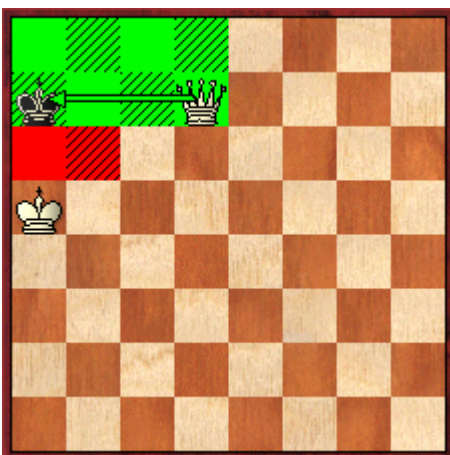


Nuevamente el jaque, cuando las posiciones de los reyes se encuentran enfrentadas.

6. ..., Ra6 7. Rb4, Rb6 8. Dd6+

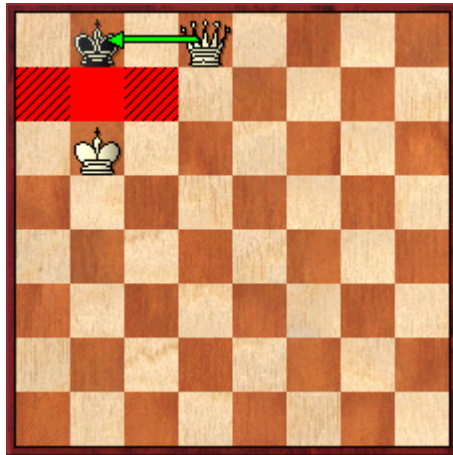


8. ..., Rb7 9. Ra5, Ra7 10. Dd7+

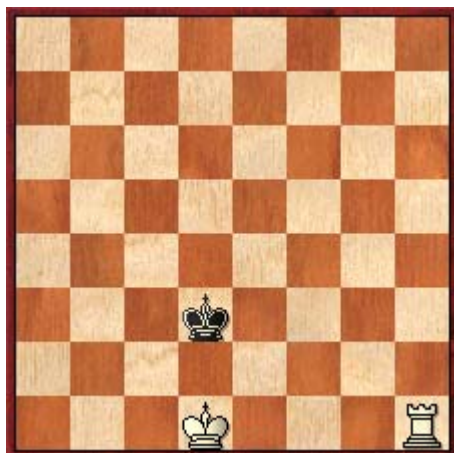


Columnas entre el rey y la dama No conviene que existan menos de tres cuando se está llegando a las últimas líneas.

10. ..., Ra8 11. Rb6, Rb8 12. Dd8++



Mate de Torre y Rey



1.Th3

Nuevamente los reyes enfrentados. Entonces, la torre da jaque para quitar al y negro la tercera fila. Existe otra forma de dar mate, pero nos quedaremos con esta, que es la más sencilla de comprender.

1...Re4 2. Rd2, Rf4 3. Re2, Rg4



El rey amenaza la torre. Entonces nos retiramos manteniendo el control de la tercera línea.

4. Tb3, Rf4 5. Ta3

Este sistema es el más sencillo: no debemos nosotros enfrentarnos con rey negro, sino que debe ser él quien lo haga, para así nosotros "jaquearlo" quitándole la línea que queremos conseguir. Si bien parecen muchas jugadas, es el método más sencillo y se repite línea a línea.

5. ..., Rg4

Se va, y entonces le persigo hasta que se me enfrente o ceda la línea.

6. Rf2, Rh4 7. Rg2

Se le acabó el tablero al negro: no tiene más opciones que volver, o ceder.

7. ..., Rg4 8. Ta4+ Rf5

Muy bien: reyes enfrenta, entonces doy jaque

9. Rg3, Re5 10. Rf3, Rd5 11. Re3, Rc5

Se va, y siempre le voy persiguiendo, para quitarle espacio y obligarle a enfrentarse a mi rey.

12. Rb3, Rb5

¡Gana un tiempo amenazando mi torre! Entonces me voy, pero cuidado: siempre sobre la misma línea.

13. Tg4, Rc5

Debo intentar que él se me enfrente, por lo que debo perder un tiempo con la torre.

14. Th4, Rb5 15. Rc3, Ra5 16. Rb3, Rb5 17. Th5+, Rc6 18. Rb4, Rd6 19. Rc4, Re6 20. Rd4, Rf6 21. Re4, Rg6 22. Tb5, Rf6

Aquí también tenemos que perder un tiempo para obligarle a enfrentarse.

23. Ta5, Rg6 24. Rf4, Rh6 25. Rg4, Rg7

El rey negro no ha querido enfrentarse, y nos cedió la 6ª fila. Entonces tenemos que ocuparla, y NO DAR JAQUE SI NO SE CUMPLEN LAS PREMISAS: REYES ENFRENTADOS Y SEPARADOS POR UNA SOLA CASILLA.

26. Ta6, Rf7 27. Rg5, Re7 28. Rf5, Rd7 29. Re5, Rc7 30. Rd5, Rb7 31. Tg6, Rc7 32. Th6, Rb7 33. Rc5, Ra7 34. Rb5, Rb7 35. Th7+, Rc8

Ya solo le queda la última línea hay que repetir simplemente lo hecho con anterioridad, esto ya es fácil!!

36. Rb6, Rd8 37. Rc6, Re8 38. Rd6, Rf8 39. Re6, Rg8 40. Tb7, Rf8 41. Ta7, Rg8 42. Rf6, Rh8 43. Rg6, Rg8 44. Ta8++