

Escacs per a tothom

Educachess

1
iniciació



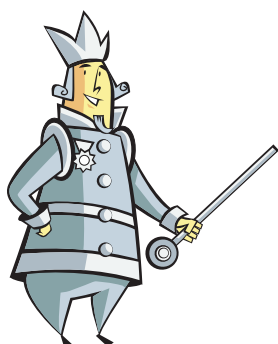
Escacs per a tothom

Iniciació 1



Edita: Balàgium Editors, SL
info@balagium.com
www.balagium.com

info@educachess.org
www.educachess.org



Tercera edició

revisada:

ISBN:

Dipòsit legal:

setembre 2010

978-84-15184-00-3

L-1681-2010

Disseyn coberta:

Maquetació:

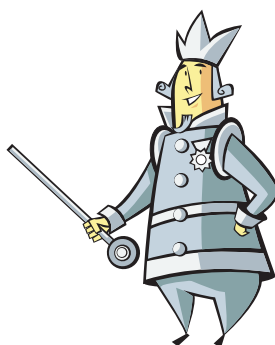
Il·lustracions:

Pere Fradera Barceló

Jordi Prió Burgués

Ramon Mayals Marbà

© Jordi Prió Burgués
Imma Farré Vilalta
Ramon Torra Bernat
Balàgium Editors, SL
Ramon Mayals Marbà



Material curricular homologat pel Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya, per resolució ENS/2652/2003, de 20 d'agost. (DOGC núm. 3965 de 10-09-2003)

Es reserven tots els drets.

Cap part d'aquesta publicació no pot ser reproduïda, emmagatzemada o transmesa per cap mitjà sense permís de l'editor.

Índex

	Presentació	v
	Orientacions pedagògiques	vi
	Autors	vii
Unitat 1.	El tauler	1
	El tauler i les caselles	2
	Les files i les columnes	4
	Les diagonals	6
	Les peces	8
	Els flancs i les bandes	10
Unitat 2.	El peó	13
	El moviment	14
	La captura	18
	La coronació	21
	Captura al pas	25
Unitat 3.	Les figures	27
	La torre	28
	L'alfil	36
	La dama	44
	El cavall	52
	El rei	60
Unitat 4.	El valor de les peces	69
	Valor de les peces	70
	Equivalències	75

Unitat 5.	Juguem	79
	La amenaça.....	80
	Tipus de jugades	83
	Jugades d'atac	85
	Jugades errònies.....	87
	Jugades de defensa	89
	Defensa d'un atac	91
	Fases d'una jugada	98
	Intercanvis.....	101
Unitat 6.	Escac al rei	105
	Escac al rei.....	106
	Respostes a l'escac al rei.....	108
	Escac i mat.....	114
	Combinacions de mat.....	121
Unitat 7.	Combinacions.....	127
	La clavada	128
	Els raigs X.....	130
	La doble amenaça	132
	La descoberta.....	134
	Evitar la clavada	136
	Evitar els raigs X	138
	Evitar la doble amenaça	140
	Evitar la descoberta.....	142
	La destrucció de defenses.....	144
Unitat 8.	L'enroc	149
	L'enroc	150
	Tipus d'enroc.....	151
	Condicions per fer l'enroc.....	153
Unitat 9.	Resultat d'una partida.....	157
	Resultat d'una partida	158
	Tipus de taules:	160
	Pacte de taules	160
	Regla dels 50 moviments	160
	Material insuficient	161
	Repetició de jugades.....	164
	Escac continu.....	165
	Rei afegat.....	167
Unitat 10.	Mats bàsics	171
	Mat amb dues torres	172
	Mat amb una torre	176
	Mat amb dama	181

Presentació

El projecte editorial de Balàgium Editors va sorgir de la necessitat d'omplir un buit bibliogràfic en l'àmbit de l'ensenyament dels escacs escolars, ja que la majoria de llibres d'escacs del mercat estan orientats al perfeccionament en aquesta disciplina i s'adrecen, per tant, a un públic ja iniciat.

Un dels nostres objectius és el de contribuir a la generalització de l'ensenyament dels escacs en els centres educatius. Es tracta d'un instrument pedagògic i lúdic de primer ordre, a causa dels avantatges que comporten l'aprenentatge i la pràctica d'aquest esport-joc en la formació integral de les persones.

El nostre projecte, per tant, s'orienta envers la creació de materials pedagògics, tant en format llibre com en multimèdia, per a la difusió i l'ensenyament dels escacs en els àmbits educatiu, esportiu i lúdic.

Una de les innovacions del projecte consisteix a incorporar al món dels escacs la metodologia de treball de les editorials de l'àmbit educatiu pel que fa a planificació, elaboració i creació de materials didàctics. Això ha estat possible en combinar l'experiència pedagògica de professors i mestres de centres educatius i els coneixements escaquístics de jugadors i monitors d'aquest esport.

Com a conseqüència, s'ha dut a terme una tasca d'elaboració d'un currículum complet en continguts (conceptes, procediments, valors i actituds) i en objectius per a tots els cursos de les etapes educatives (preescolar, primària i secundària). A partir d'aquesta programació global s'han elaborat i s'estan publicant llibres i les respectives guies didàctiques, que s'agrupen en diverses col·leccions. La finalitat és que professors i alumnes disposin de materials complementaris per a ensenyar i aprendre, respectivament, el joc dels escacs d'una manera fàcil, pedagògica, universal i continuada en tots els cursos escolars de les etapes obligatòries.

En definitiva, a partir de projectes globals i complets per a l'ensenyament dels escacs es contribuirà millor a la difusió i a l'acceptació que la pràctica d'aquest joc estratègic facilita el procés de l'aprenentatge i l'educació integral de la persona, i que, en conseqüència, comporta la notable millora del rendiment escolar i del grau de maduració intel·lectual i personal de l'alumnat.

Tot plegat hauria d'afavorir que les autoritats educatives governamentals facilitessin la incorporació dels escacs en els centres d'ensenyament.

Es pot ampliar la informació sobre aquests projectes (materials didàctics, els autors i els avantatges de la pràctica dels escacs, etc.) a la pàgina web www.educachess.org.

Orientacions pedagògiques

Els llibres de la col·lecció Escacs per a tothom presenten, mitjançant un disseny visual i atractiu, els conceptes de forma progressiva. També plantegen exercicis de dificultat gradual per a cada concepte explicat, per tal d'afavorir-ne l'aprenentatge.

Cada concepte s'introdueix en el moment adequat, es relaciona amb els continguts anteriorment exposats i, alhora, serveix d'introducció per a altres conceptes que es presenten posteriorment, en altres capítols del mateix llibre o dels següents llibres de la col·lecció.

En el web www.balagium.com i www.educachess.org es poden consultar les **guies didàctiques** i els **solucionaris** de cada llibre, per tal d'ampliar orientacions pel que fa al seu ús i a la metodologia utilitzada.

Encara que la metodologia aplicada permeti emprar aquests llibres per a un aprenentatge autodidàctic, sempre s'aconseguirà un millor aprofitament dels continguts mitjançant les classes impartides per monitors o professors.

Per tal que els resultats siguin òptims, cal que cada persona disposi d'un llibre. Així, es facilitarà que pugui realitzar els exercicis i també repassar els continguts que es vagin explicant a les classes. És a dir, s'actuarà de forma anàloga al mètode d'ensenyament de qualsevol assignatura en els centres educatius.

Estructura de la col·lecció *Escacs per a tothom*

Aquesta col·lecció comprèn sis llibres de diferents nivells: dos d'iniciació, dos d'intermedi i dos d'avançat.

En cada llibre de la col·lecció es treballen continguts de l'obertura, del mig joc i dels finals.

Estructura del llibre *Escacs per a tothom. Iniciació 1*

Unitats 1-4: coneixement del tauler i de les peces (moviments i valor).

Unitats 5-8: explicació de com es juga i de combinacions senzilles amb peces diverses.

Unitats 9-10: comentari dels possibles resultats d'una partida i dels mats bàsics.

Estructura d'una unitat

Cada unitat comença amb una portada i l'índex del seu contingut.

En les pàgines de teoria es presenten els conceptes per mitjà de definicions, esquemes i exemples variats.

Cada pàgina de teoria va seguida d'altres amb exercicis per tal de facilitar i practicar els continguts conceptuals. Al final de cada unitat, hi ha una sèrie de pàgines d'exercicis combinats sobre tots els conceptes que s'hi han exposat.

Autors

Els autors dels llibres i del material del projecte provenen dels àmbits de la pedagogia i dels escacs:

Jordi Prió Burgués

Llicenciat en Ciències Físiques i Postgrau en Didàctica de les Matemàtiques. Catedràtic d'Ensenyament secundari.

Ha impartit cursos a professors en noves tecnologies de la informació i en didàctica dels escacs pel Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya. És professor de matemàtiques d'Ensenyament Secundari a l'IES Ciutat de Balaguer.

Ha presidit el Club d'Escacs Balaguer (1998-2003) i ha dirigit el prestigiós Open Internacional Ciutat de Balaguer (1998-2006).

Monitor i àrbitre de la Federació Catalana d'Escacs. És formador de monitors de la Federació Catalana.

Ramon Torra Bernat

Enginyer Agrònom per la Universitat de Lleida. Master Thesis realitzada a través del programa Erasmus en Wageningen, Netherlands (2005-06). Estada d'investigació a Iowa State University en USA (2006).

Monitor de la Federació d'Escacs de Catalunya.

Ha dirigit l'Escola d'Escacs de Balaguer (EDEBA) (1998-2004), que ofereix activitats formatives a les escoles de Balaguer i comarca. Ha estat el principal responsable de l'àrea formativa i de la coordinació dels monitors.

Imma Farré Vilalta

Llicenciada en Filologia Catalana i catedràtica d'Ensenyament Secundari.

Ha desenvolupat el càrrec de coordinadora pedagògica i imparteix cursos de formació del professorat en matèria d'avaluació i didàctica de la llengua i la literatura.

Ha format part de l'equip de treball d'una de les més importants editorials de llibres de text a Catalunya (Editorial Text-La Galera, d'Enciclopèdia Catalana), com a coautora dels llibres de text de l'assignatura de llengua catalana i literatura en l'etapa de secundària.

És consultora (professora associada) de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) i també ha estat professora associada a la Universitat de Lleida.

Participa com a col·laboradora externa en grups d'investigació en l'àmbit de la literatura catalana contemporània de la Universitat de Lleida.

Diversos mestres internacionals, que es dediquen a l'ensenyament i a la didàctica dels escacs, han col·laborat en la revisió dels llibres i en l'aportació de suggeriments. A tots ells, el nostre agraïment.

El tauler

El tauler i les caselles

Les files i les columnes

Les diagonals

Les peces

Els flancs i les bandes





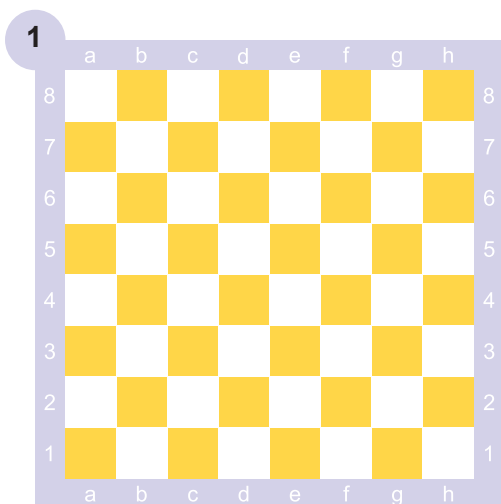
El tauler i les caselles

El tauler és un quadrat gran format per quadradets més petits, que són les caselles.

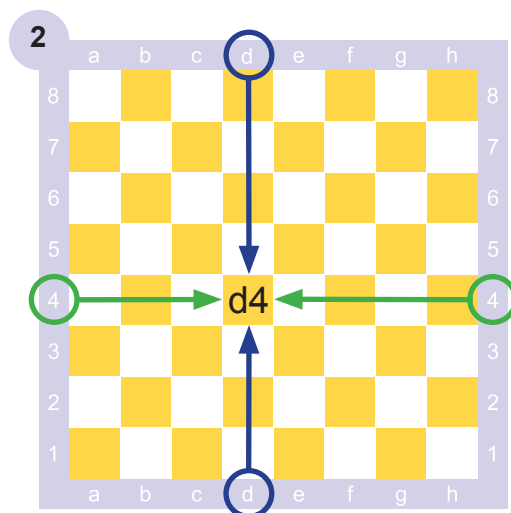
Les caselles poden ser blanques o de color (anomenades negres).

Cada casella del tauler té un nom, que es forma amb una lletra i un número.

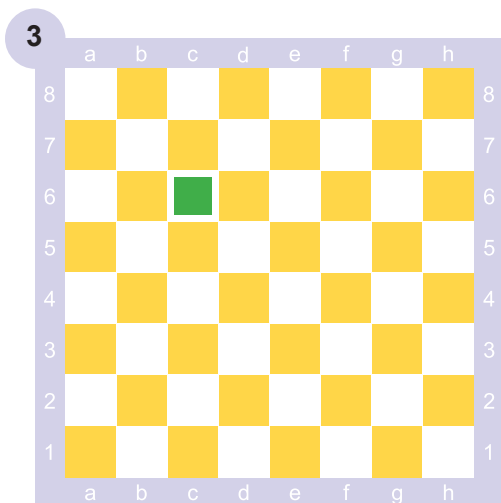
Exemples



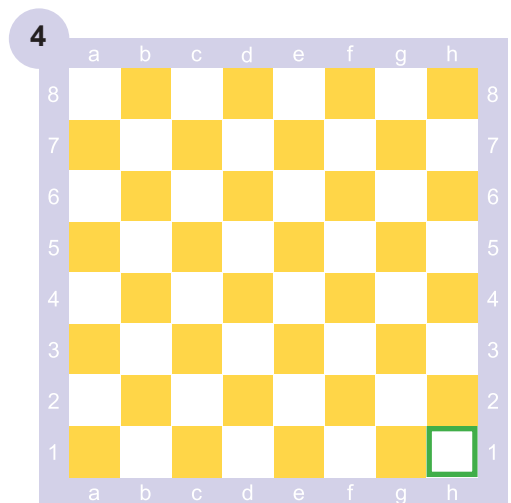
En un tauler hi ha 32 caselles blanques i 32 de negres.



El nom de la casella s'indica amb la lletra i el número on es troba.



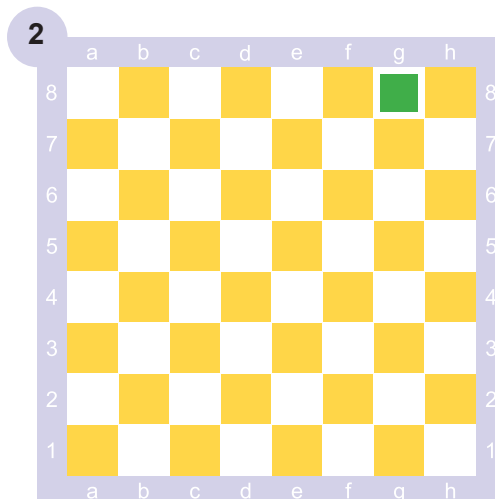
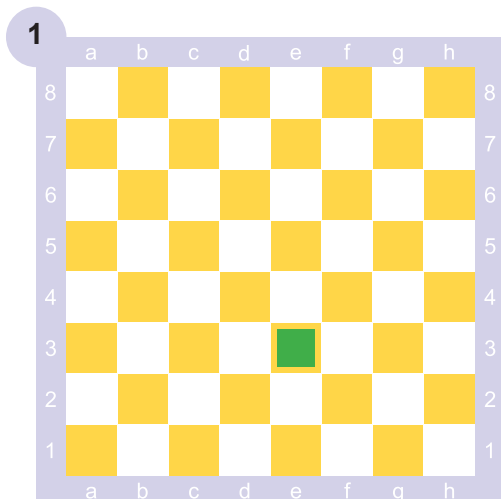
El quadrat es troba a la casella blanca c6.



El tauler es col·loca de forma que la casella marcada sigui blanca.

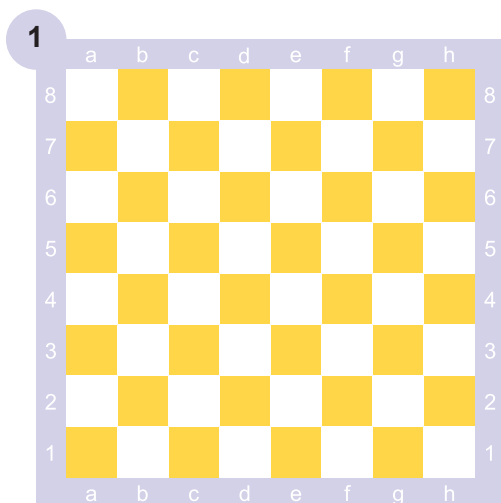
1

Escriu el nom de les caselles marcades al tauler.

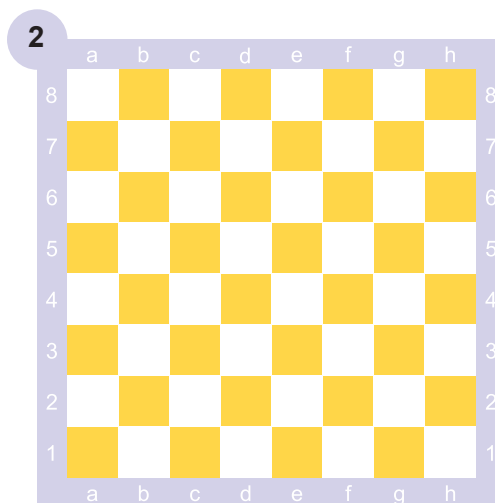


2

Dibuixa un quadrat a les caselles indicades al peu del tauler.



a3 c7 h5



d8 e6 h1



Les files i les columnes

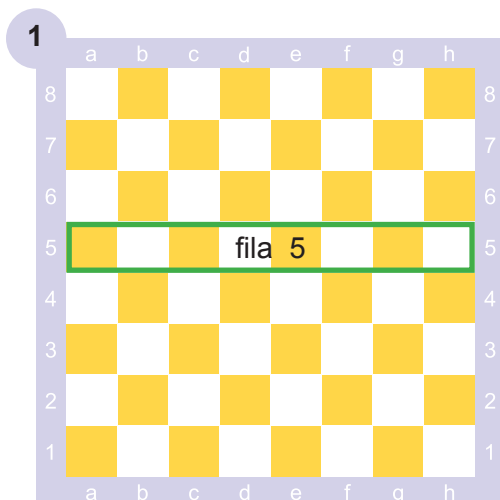
Les files són les línies horitzontals.

Cada fila l'anomenem amb un número. El tauler té 8 files.

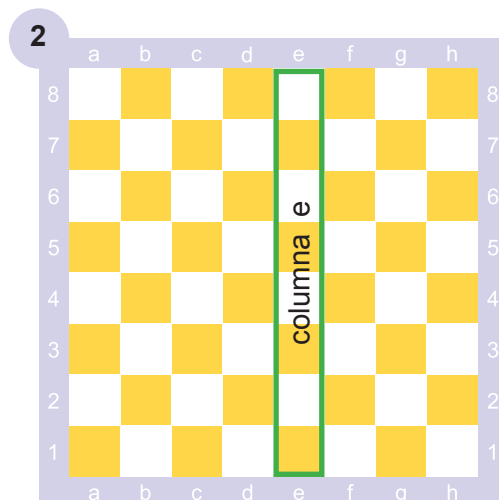
Les columnes són les línies verticals.

Cada columna l'anomenem amb una lletra. El tauler té 8 columnes.

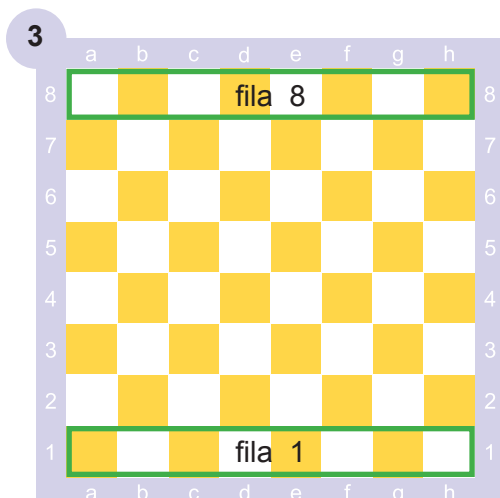
Exemples



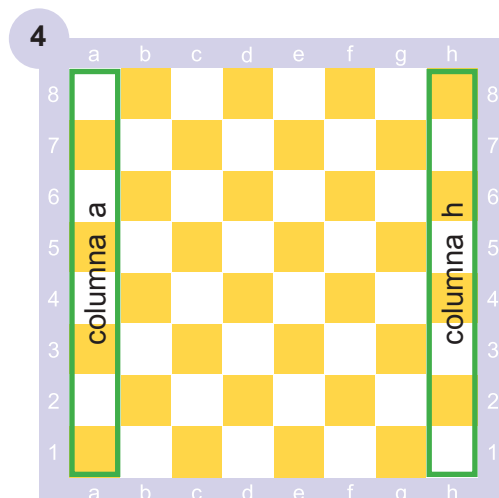
Les caselles que tenen el número 5 formen la fila 5.



Les caselles que tenen la lletra e formen la columna e.



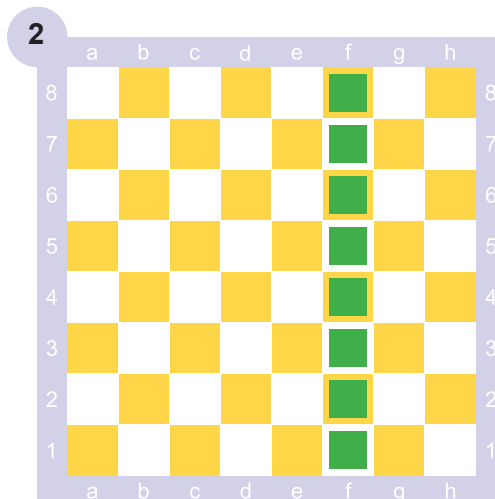
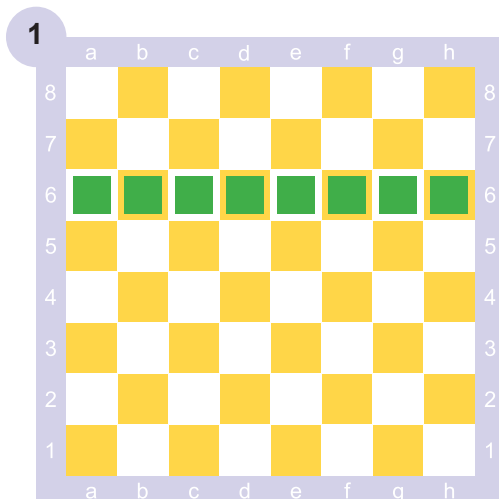
Les files 1 i 8 són exteriors i les altres, interiors.



Les columnes a i h són exteriors i les altres, interiors.

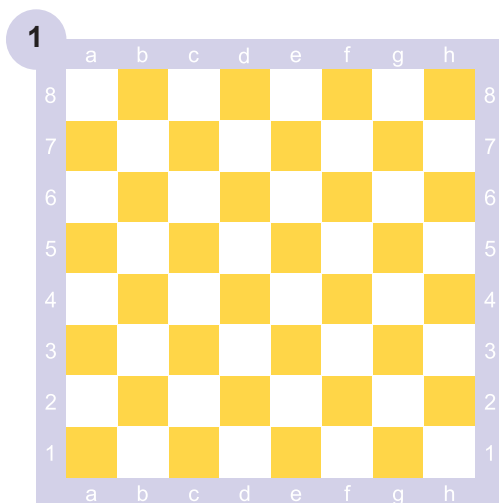
3

Escriu el nom de la fila o columna indicada al tauler.

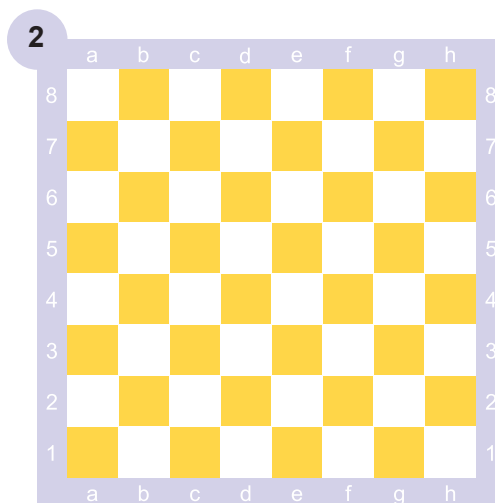


4

Dibuixa un quadrat a les caselles que s'indica al peu del tauler.



caselles de la fila 7



caselles negres de la columna a



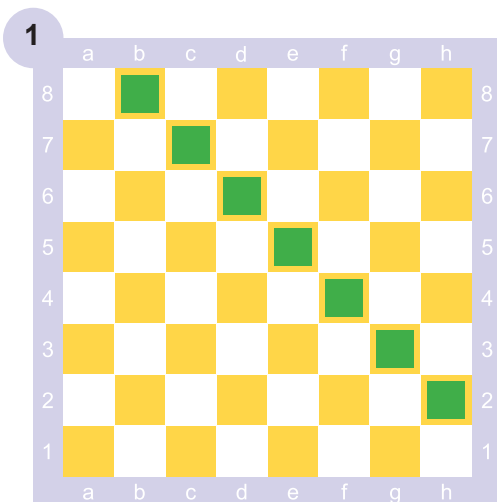
Les diagonals

Les diagonals són les línies inclinades del tauler.

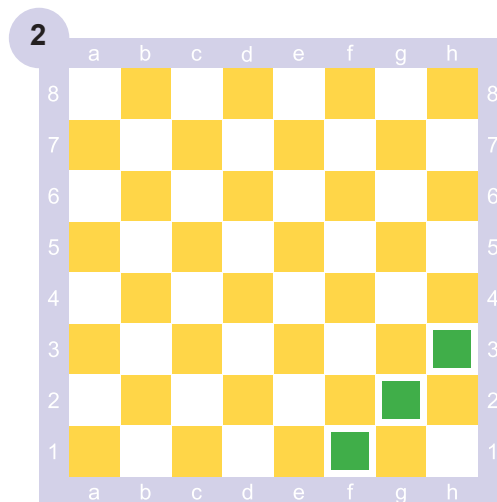
Totes les caselles d'una diagonal són del mateix color i estan unides pels seus vèrtexs.

Les diagonals tenen diferent nombre de caselles. La més llarga té vuit caselles i la més curta en té dues.

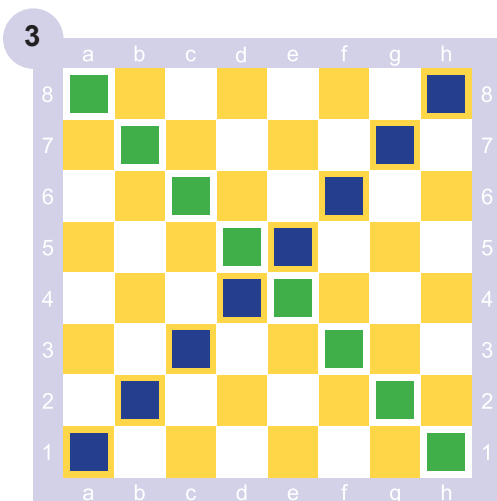
Exemples



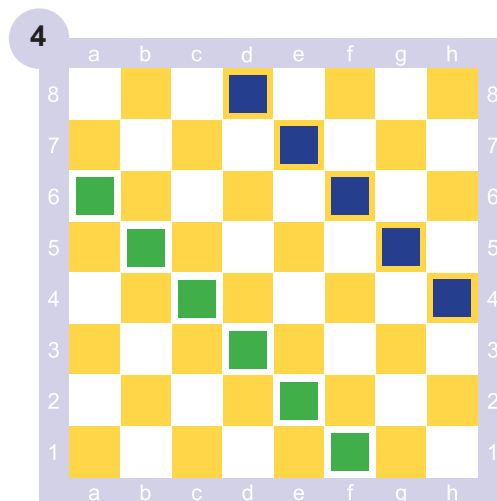
Aquesta diagonal té 7 caselles negres.



Aquesta altra diagonal té 3 caselles blanques.



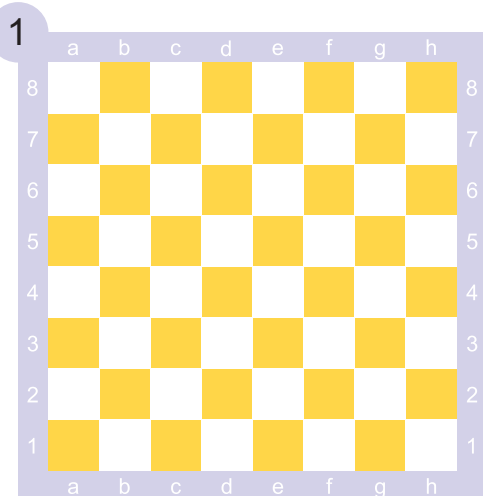
Aquestes diagonals són les principals perquè tenen 8 caselles.



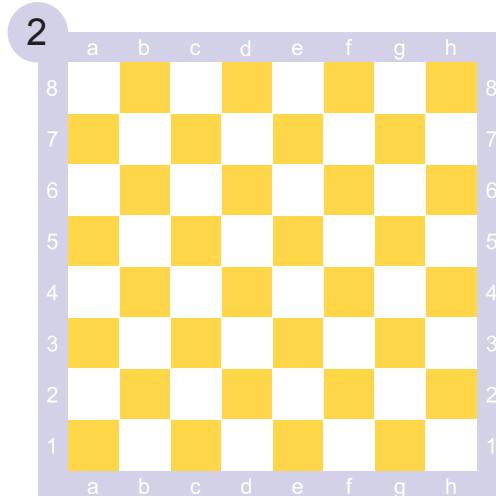
Hi ha diagonals blanques i negres, segons el color de les caselles.

5

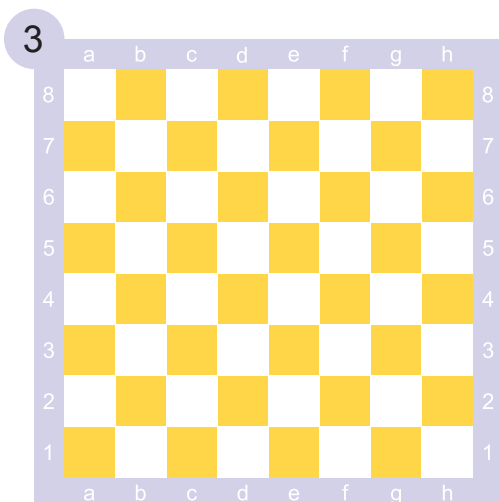
Dibuixa un quadrat a les caselles que compleixen les condicions indicades al peu del tauler.



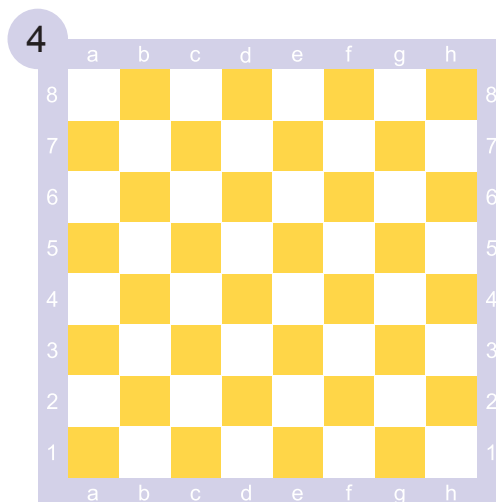
Diagonal negra més gran



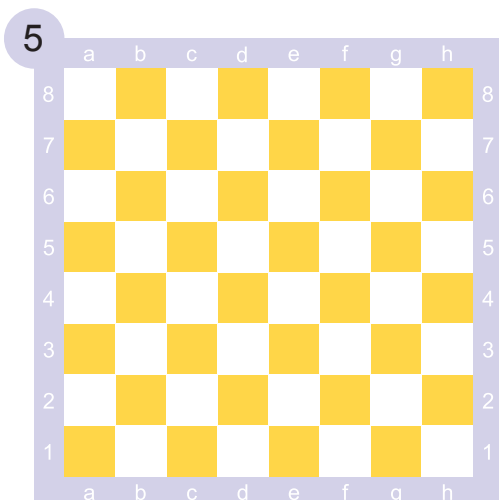
Diagonals blanques de 4 caselles



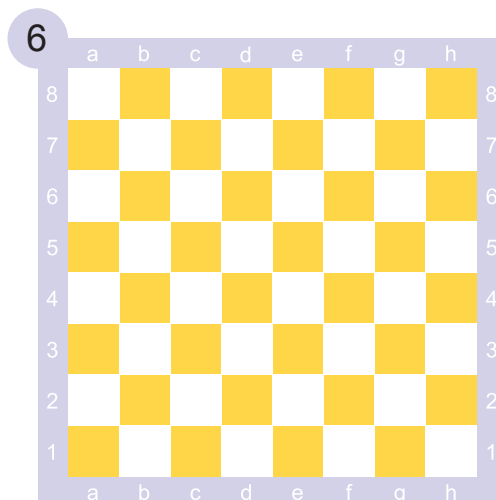
Diagonals negres de 5 caselles



Diagonals que passen per f3



Diagonal que passa per b5 i e2



Diagonal que passa per f8 i h6

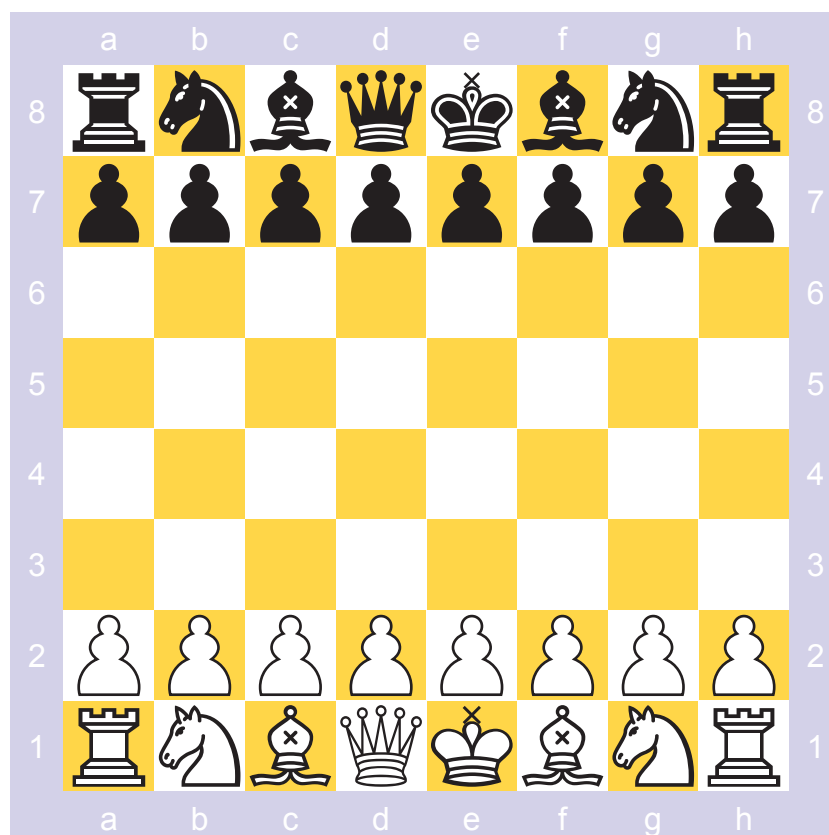


Les peces

Les peces del joc d'escacs són el rei, la dama, l'alfil, el cavall, la torre i el peó. Poden ser blanques o negres.

Cada un dels dos jugadors té un joc de peces: l'un, les blanques i l'altre, les negres.

Peces						
Nom	peó	cavall	alfil	torre	dama	rei
Quantitat	8	2	2	2	1	1

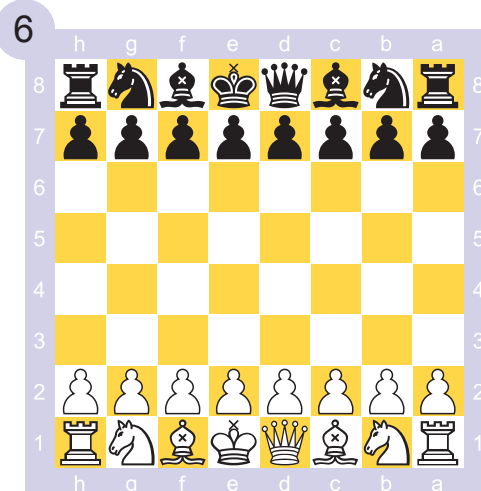
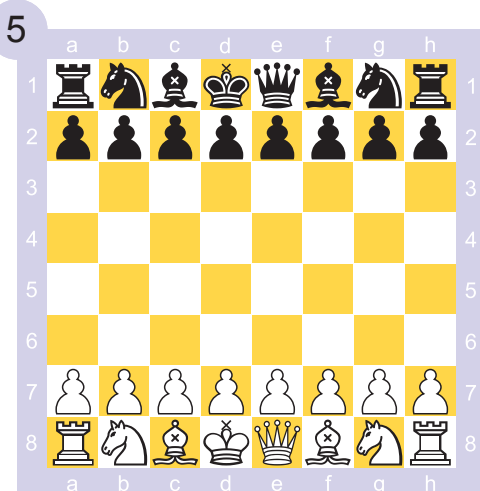
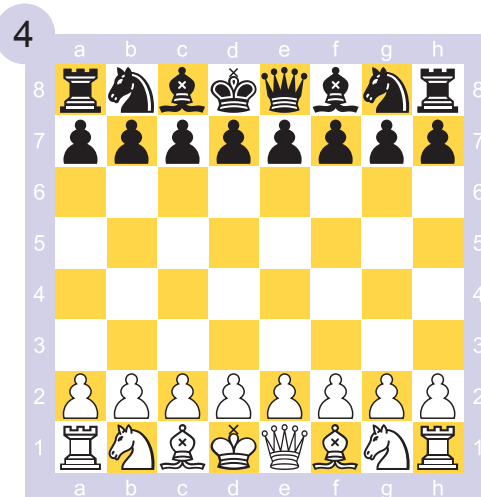
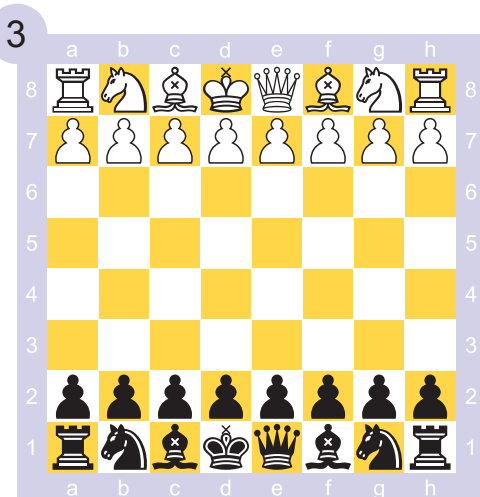
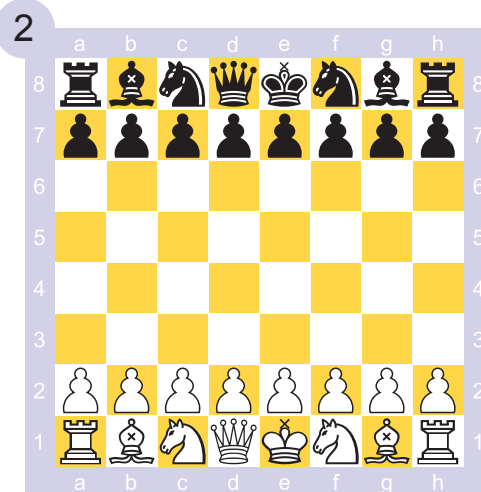
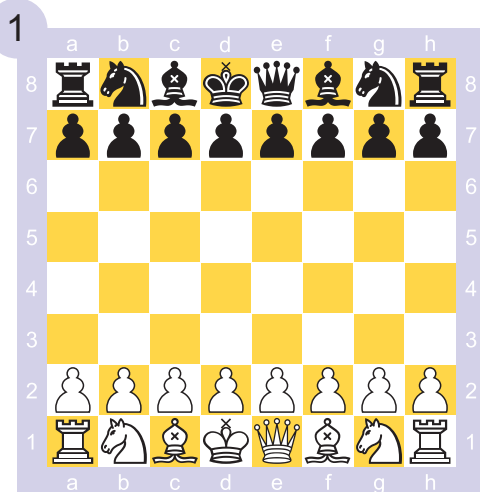


A l'inici de la partida, les blanques es col·loquen a les files **1** i **2** i les negres, a les files **7** i **8**.

Les blanques comencen la partida i les negres juguen a continuació, i així successivament.

6

Anota al peu del tauler els errors que observes a continuació.





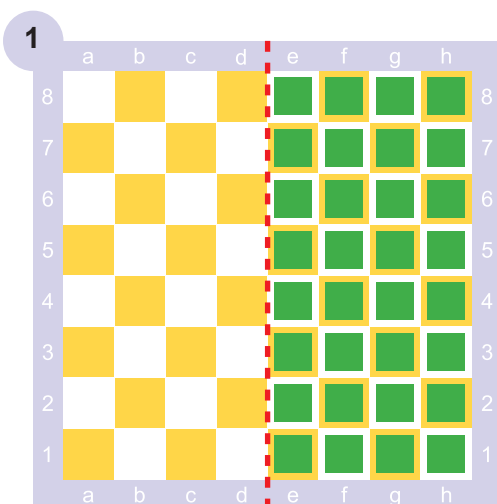
Els flancs i les bandes

El tauler pot dividir-se en dues meitats iguals.

Si tracem una línia vertical, tenim el flanc de dama a l'esquerra i el flanc de rei a la dreta.

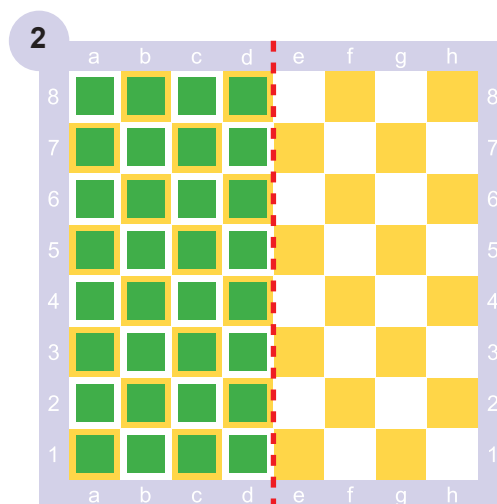
Si ho fem horitzontalment, la banda de les blanques és a la part inferior i la de les negres a la part superior.

Exemples



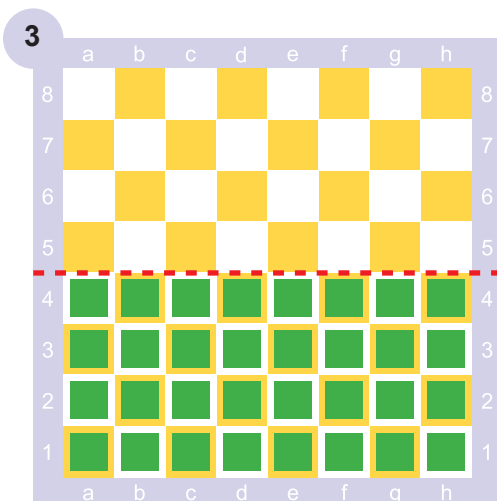
Flanc de rei.

Columnes: **e, f, g i h.**



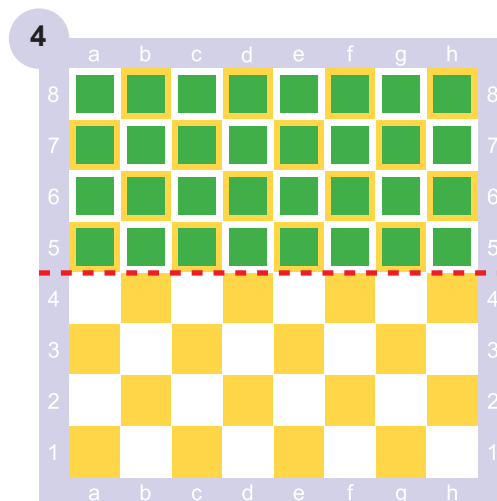
Flanc de dama.

Columnes: **a, b, c i d.**



Banda de les blanques.

Files: **1, 2, 3 i 4.**

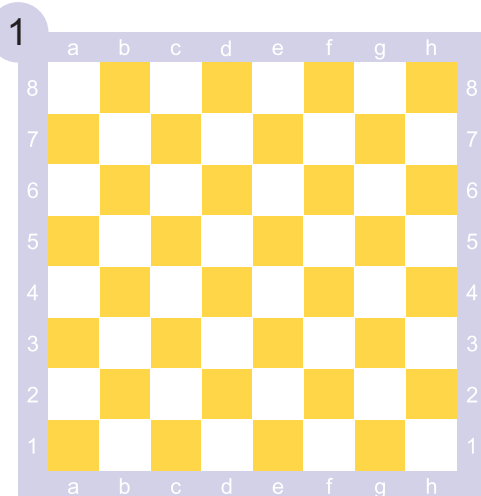


Banda de les negres.

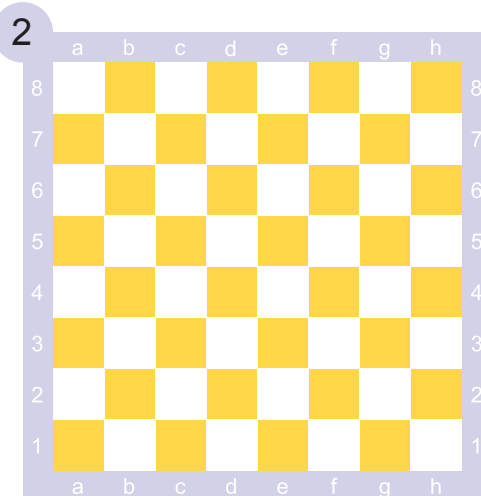
Files: **5, 6, 7 i 8.**

7

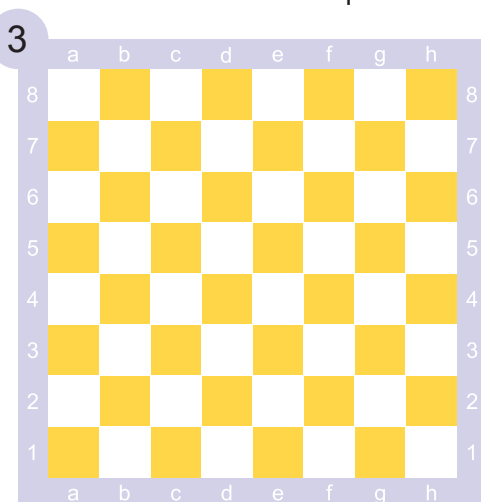
Dibuixa un quadrat amb les caselles que compleixen les dues condicions indicades al peu del tauler.



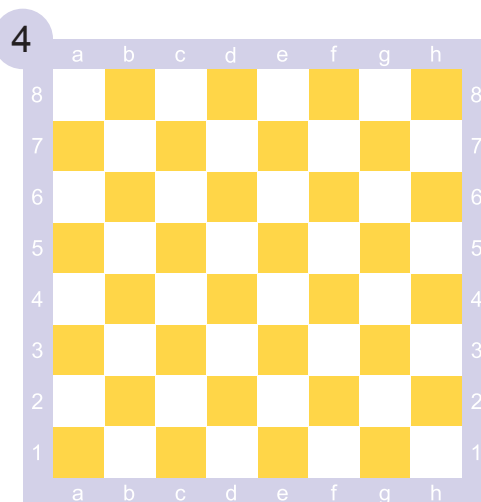
Flanc de rei i
banda de les blanques



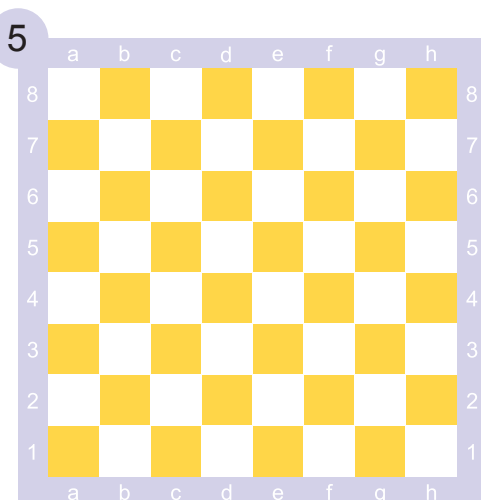
Flanc de dama i
banda de les negres



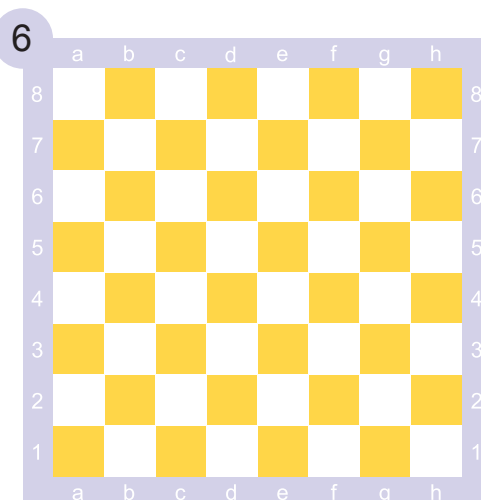
Flanc de rei i
banda de les negres



Flanc de dama i
banda de las blanques



Flanc de rei i
columnes interiors



Flanc de dama
i columna exterior

A

SOPA DE LLETRES

Encercla les paraules relacionades amb els escacs.

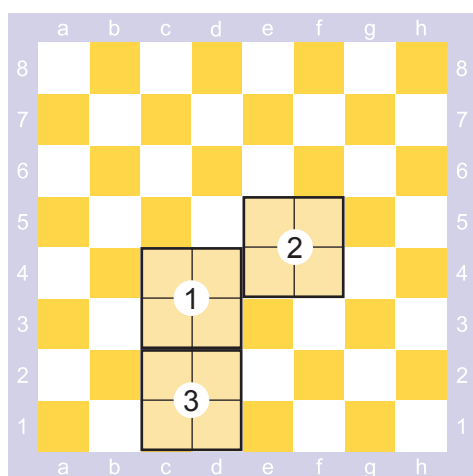
P	E	Ç	A	A	L	E	L
A	O	M	A	I	A	A	O
R	E	I	F	T	N	I	L
A	S	L	A	O	M	Y	L
C	A	V	G	R	U	N	A
Y	U	A	T	R	L	Ó	V
F	I	L	A	E	O	E	A
D	A	M	A	P	C	P	C

ALFIL
CAVALL
COLUMNA
DAMA
DIAGONAL
FILA
PEÇA
PEÓ
REI
TORRE

B

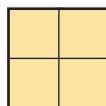
JOC DEL TAULER (per a dos jugadors).

Guanya el jugador que impedeix col·locar fitxa al seu adversari.



Exemple de com es poden col·locar tres fitxes.

Hi ha un total de 16 fitxes.



Regles del joc

1. Cada jugador, per torn, col·locarà una fitxa damunt el tauler que cobreixi exactament 4 caselles.
2. La primera fitxa es pot col·locar lliurement.
3. Les següents fitxes han de tocar algunes de les ja col·locades per un costat sencer o mig costat (no és permès que solament es toquin per un vèrtex).

El peó

El moviment

La captura

La coronació

Capturar al pas





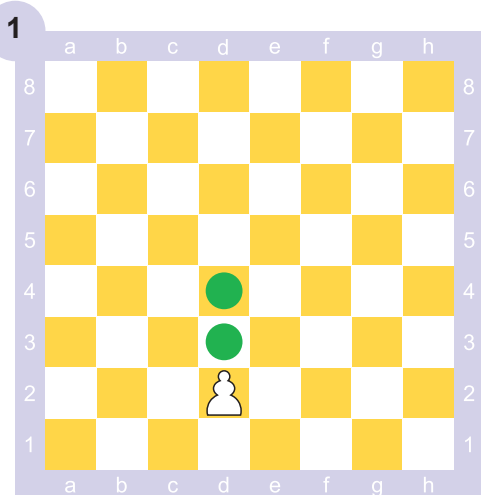
El moviment

El peó avança una casella cada vegada sense canviar de columna.

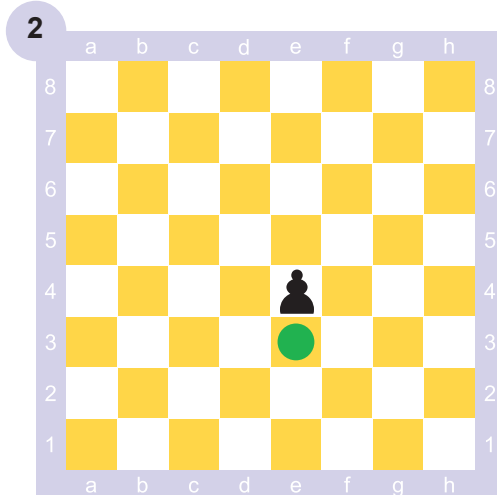
La primera vegada que el movem, podem escollir entre avançar una o dues caselles.

El peó sempre avança i mai no pot retrocedir.

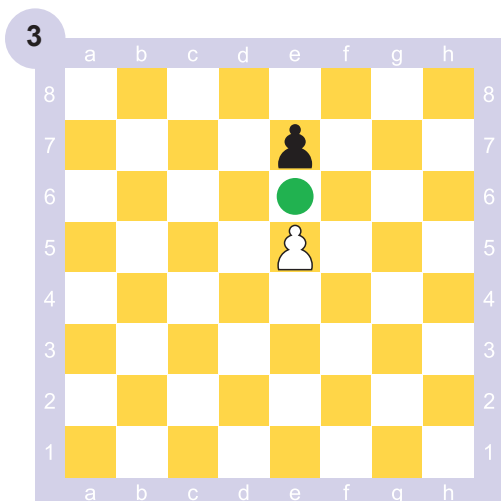
Exemples



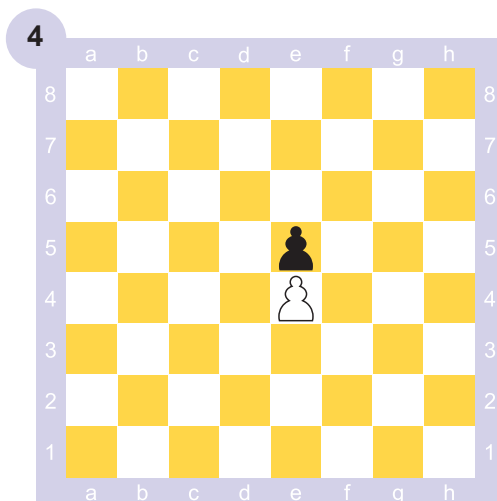
Pot avançar una o dues caselles perquè encara no s'ha mogut.



Solament pot avançar una casella perquè ja s'ha mogut anteriorment.



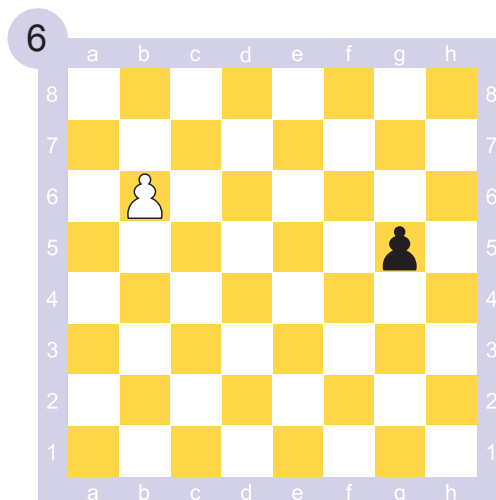
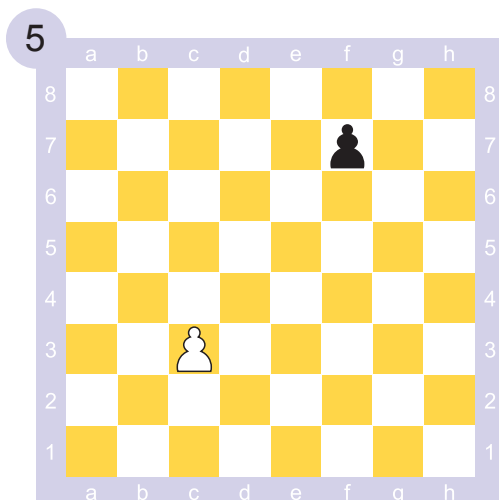
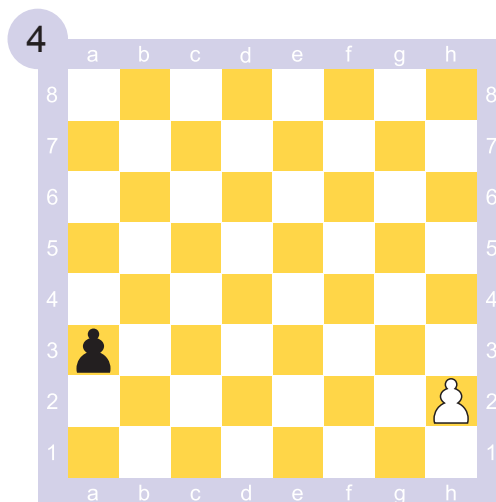
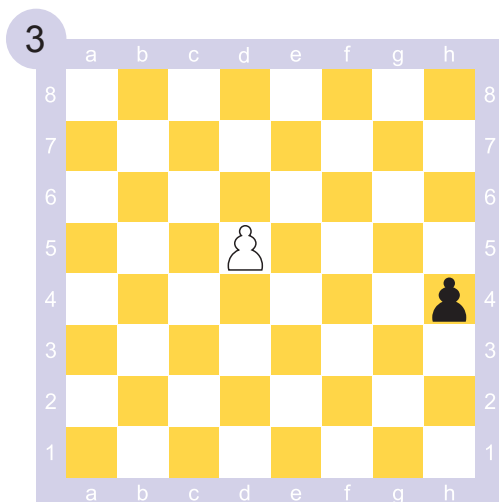
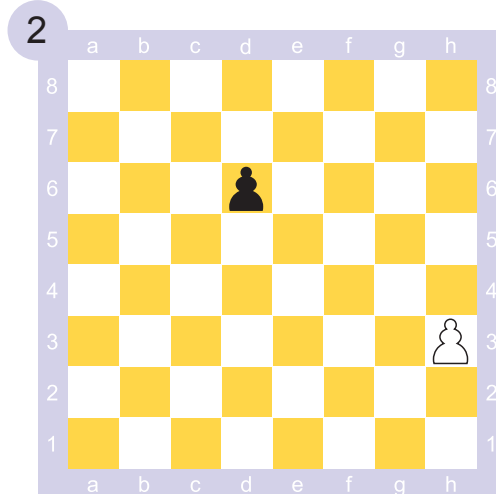
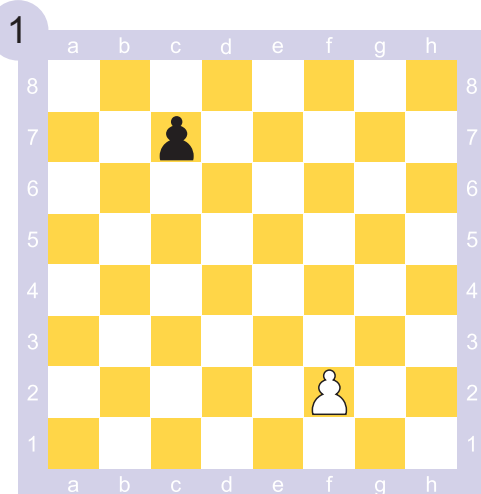
El peó blanc impedeix que el peó negre avanci dues caselles.



Cada peó bloqueja i impedeix l'avançament del peó adversari.

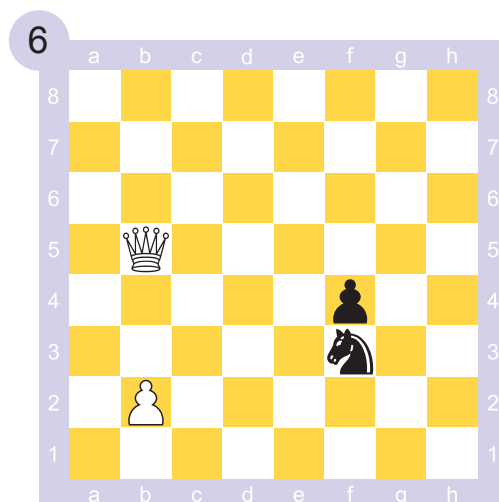
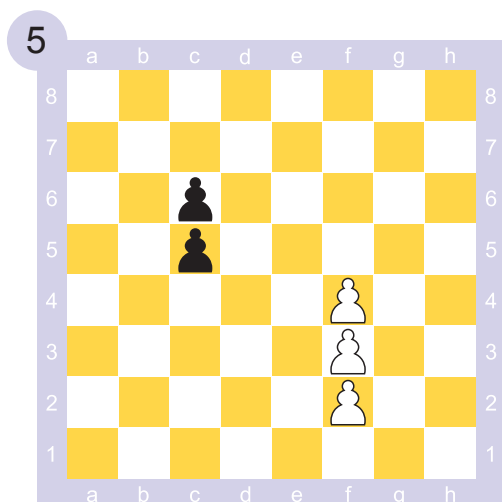
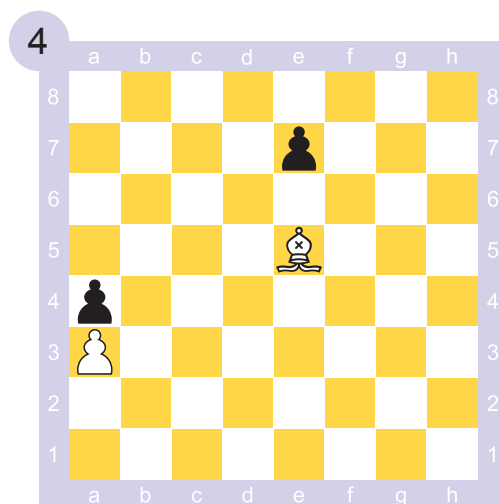
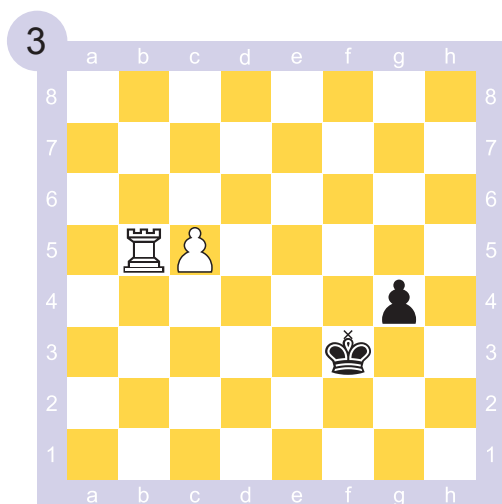
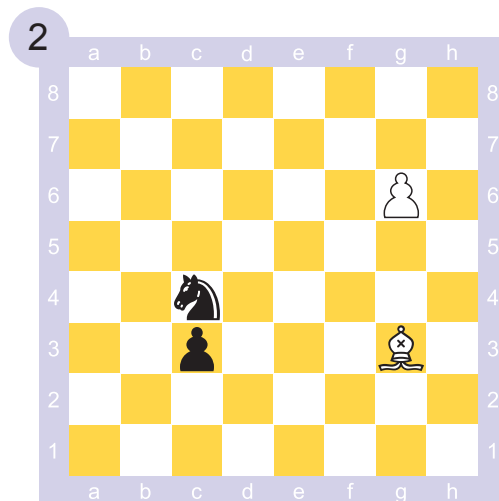
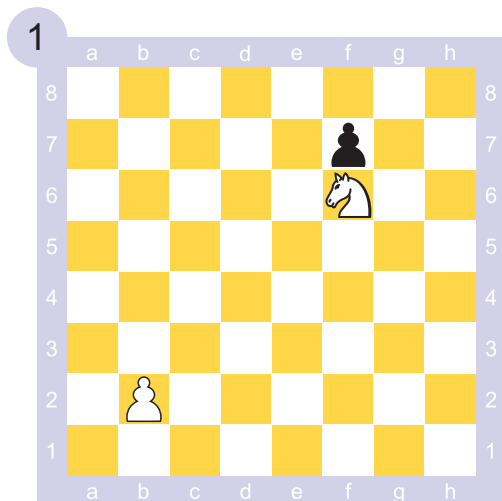
1

Indica amb una rodona les caselles on poden anar els peons en una jugada.



2

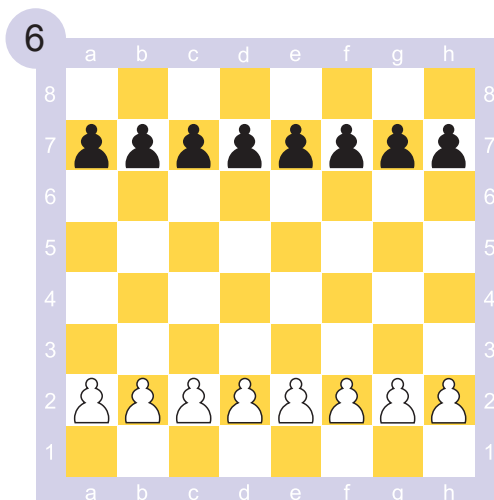
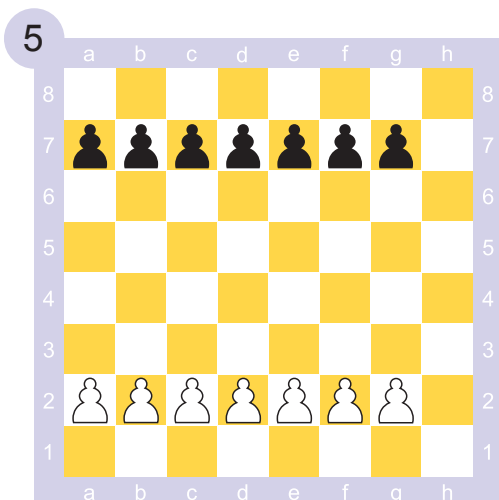
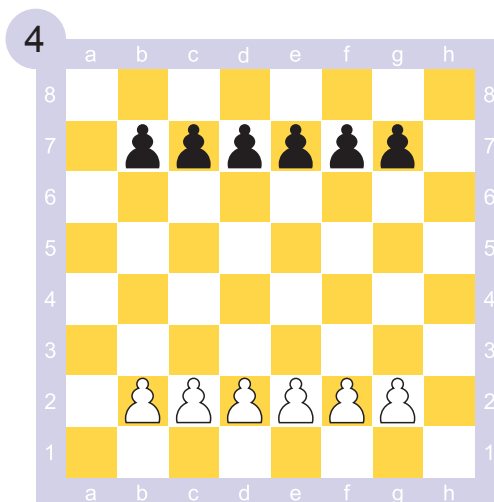
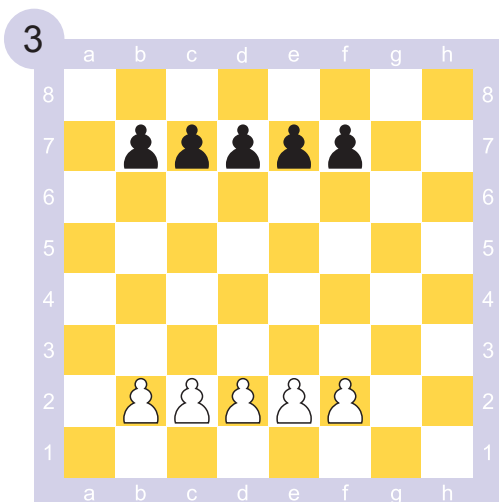
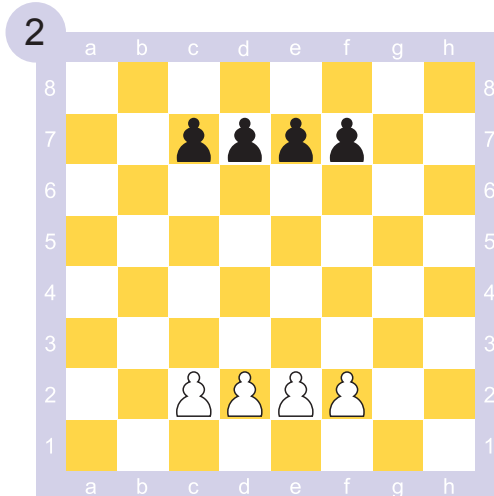
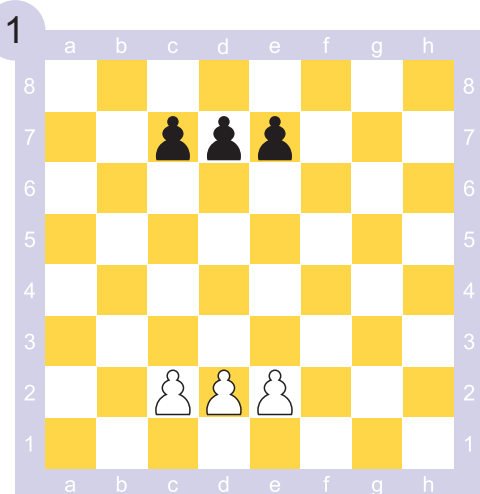
Indica amb una rodona les caselles on poden anar els peons.
Encercla els peons que no poden avançar cap casella.



3

JOC DEL PEÓ JUDOKA

Els peons avancen sense poder capturar. Guanya el jugador que mogui l'últim peó. Comencen les blanques.





La captura

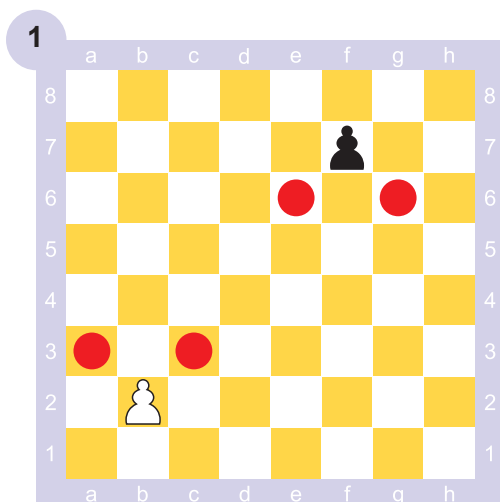
El peó captura en diagonal una peça de l'adversari si aquesta es troba a la columna del costat i al seu davant.

Cada peça només pot capturar una altra peça en cada jugada.

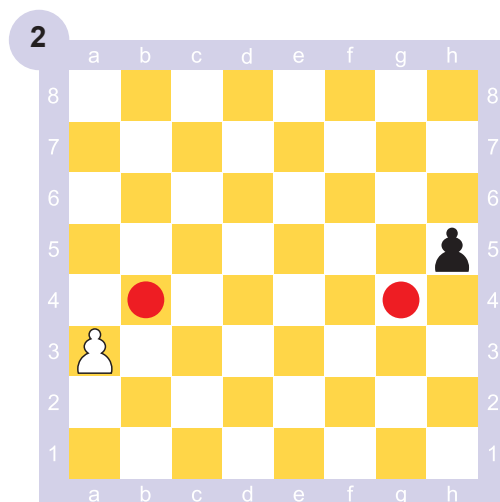
Únicament es pot capturar peces de l'adversari.

La captura no és obligatòria.

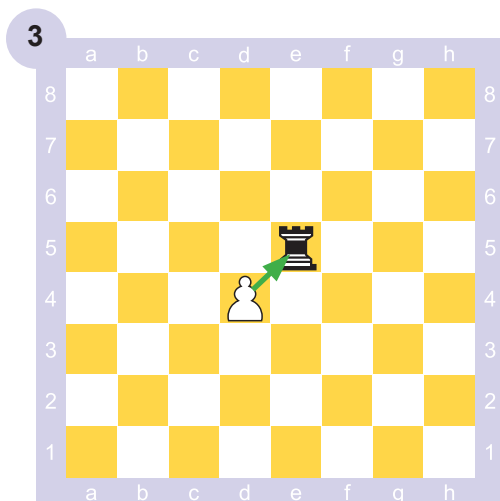
Exemples



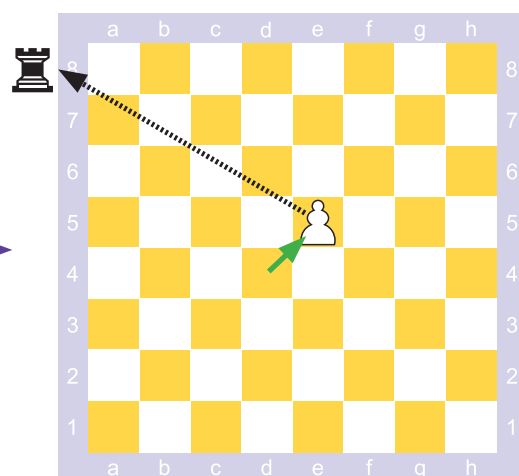
Les caselles amenaçades pel peó tenen una rodona vermella.



En les columnes exteriors només s'amenaça una casella.



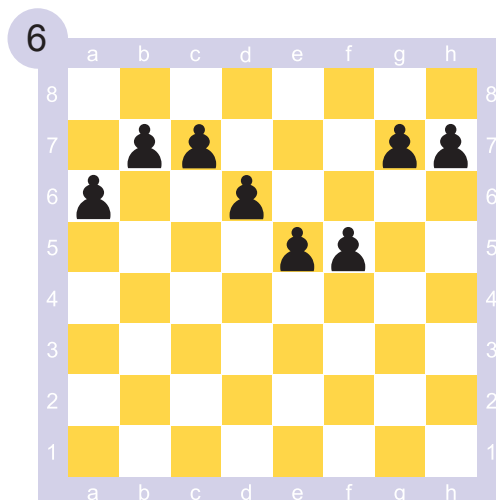
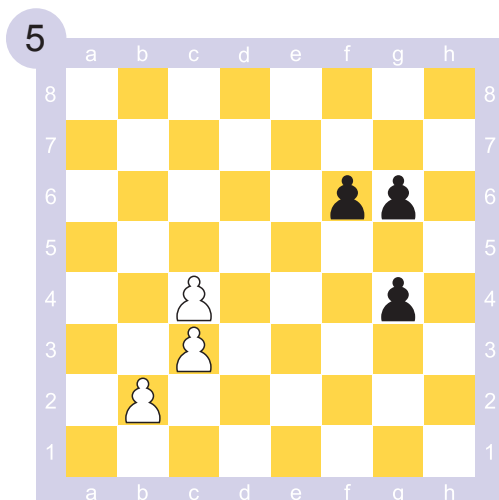
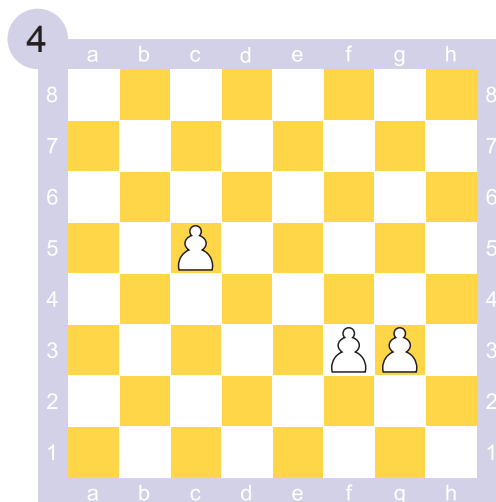
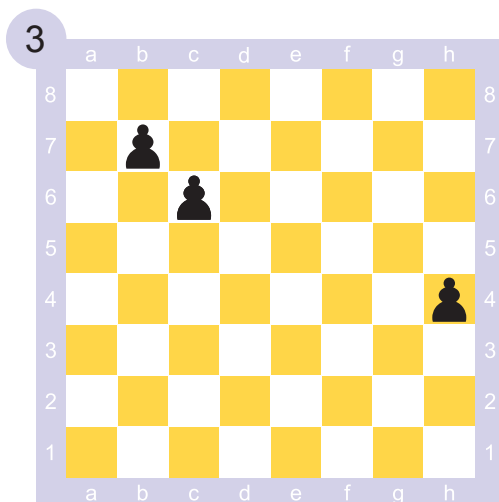
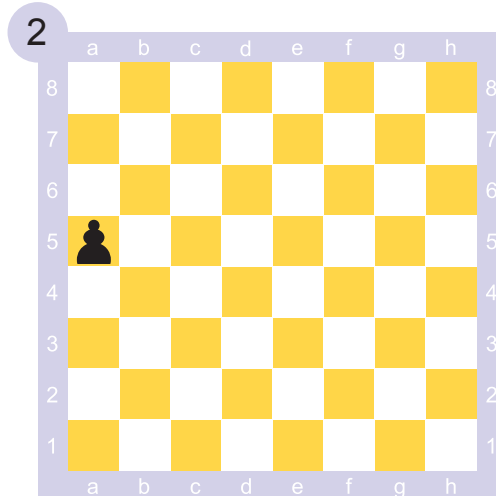
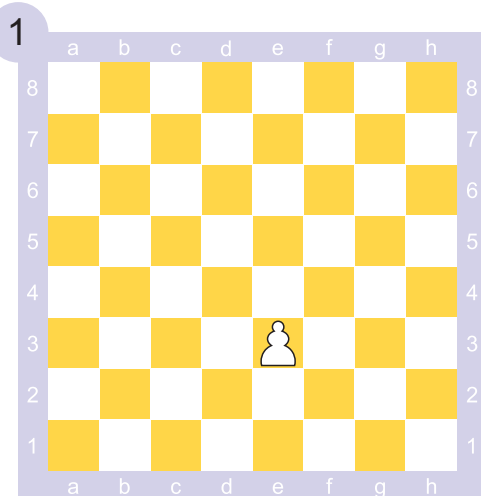
La torre és capturada perquè es troba en una casella amenaçada.



La torre capturada es treu fora del tauler i queda eliminada.

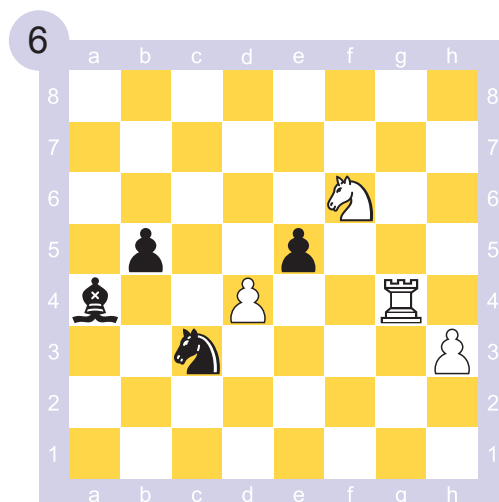
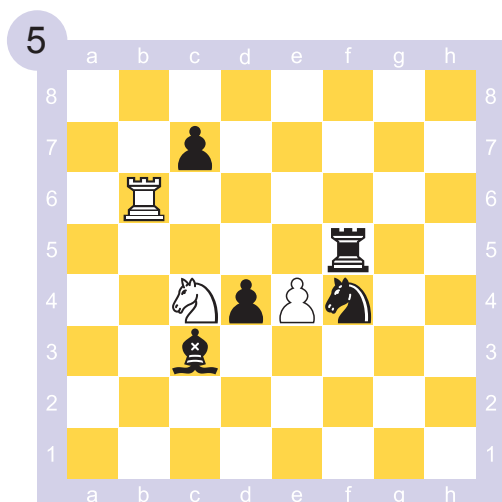
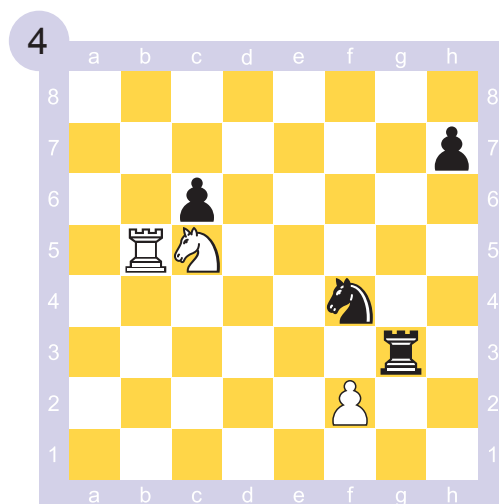
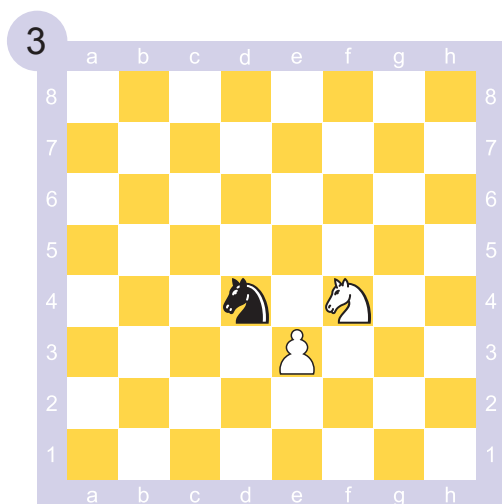
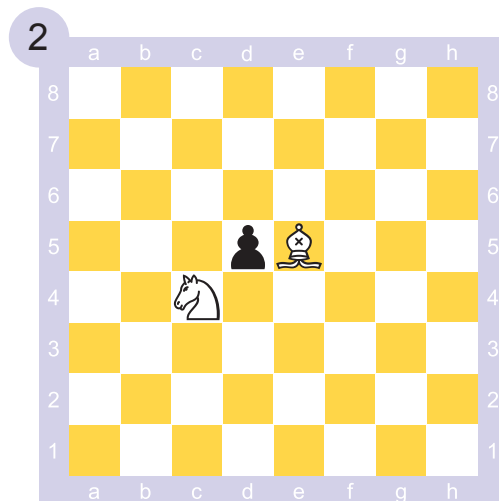
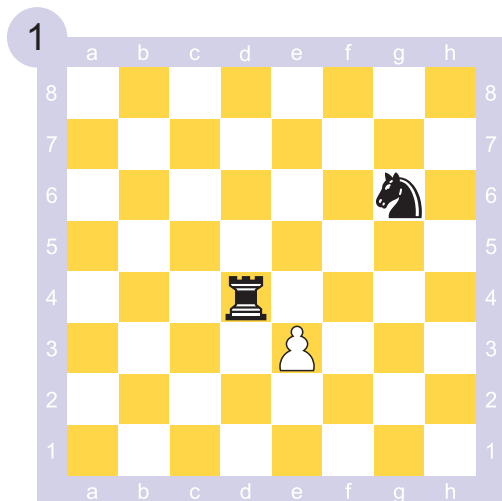
4

Indica amb una rodona les caselles amenaçades pels peons.



5

Encercla les peces que els peons poden capturar en una jugada.





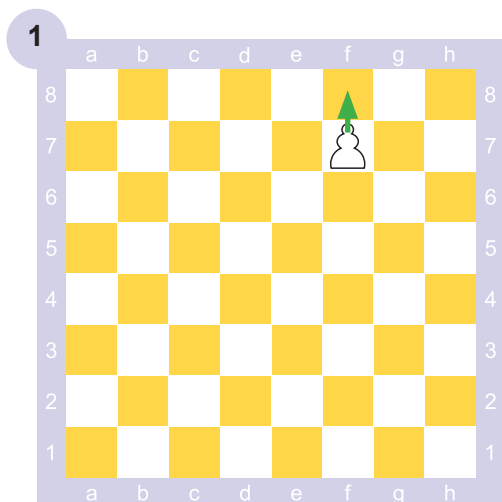
La coronació

Un peó blanc corona quan arriba a la fila 8 i un peó negre, quan arriba a la fila 1.

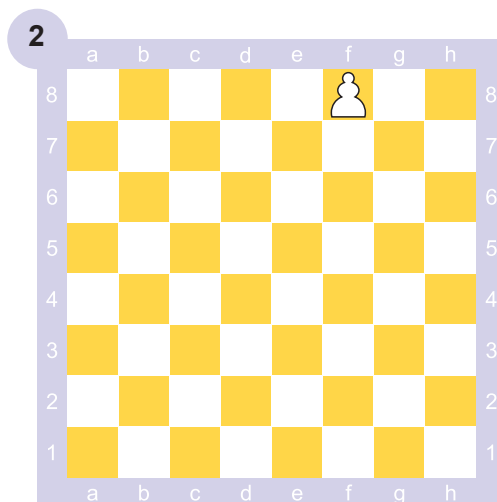
Una vegada coronat un peó, aquest el podem canviar per la peça que vulguem: una dama, una torre, un alfil o un cavall.

Si corones 8 peons pots arribar a tenir fins a 9 dames.

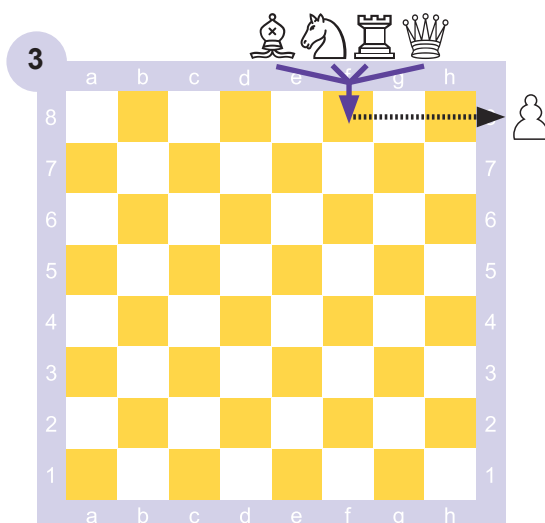
Exemple



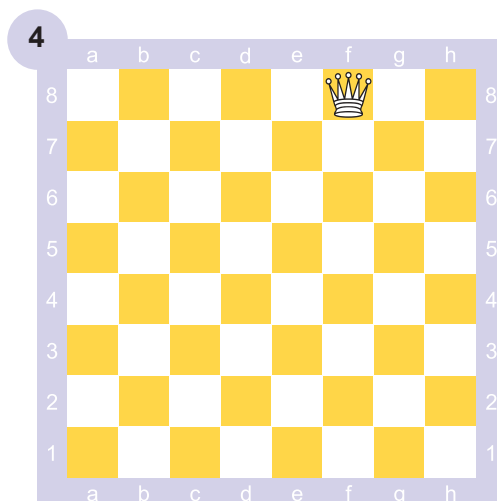
Primer, el peó blanc avança fins a la fila 8.



Quan s'ha deixat el peó, aquest s'ha de canviar per una altra peça.



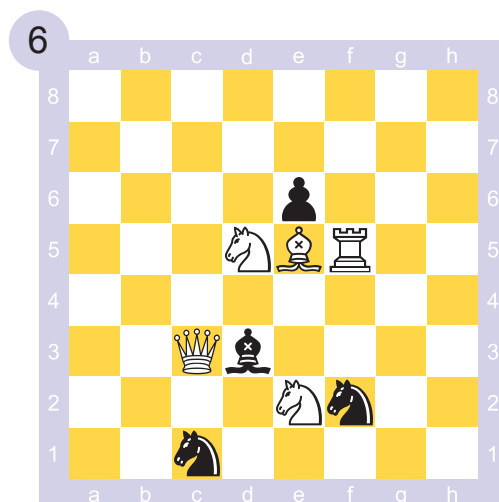
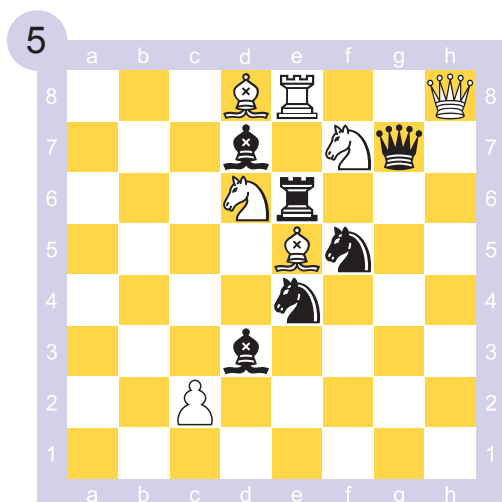
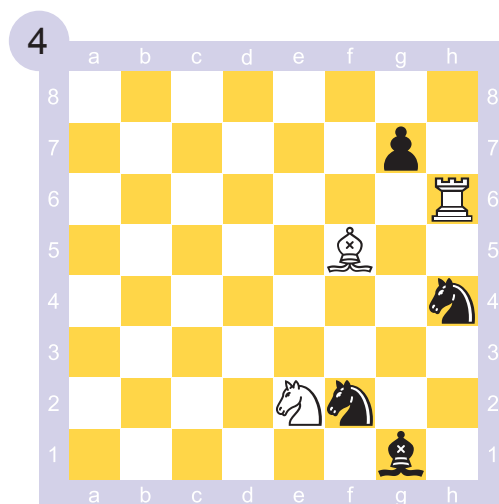
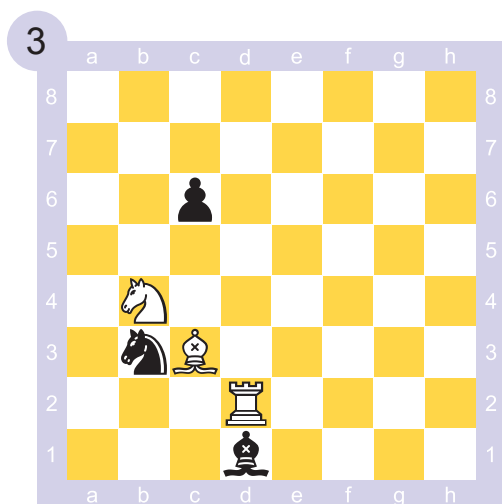
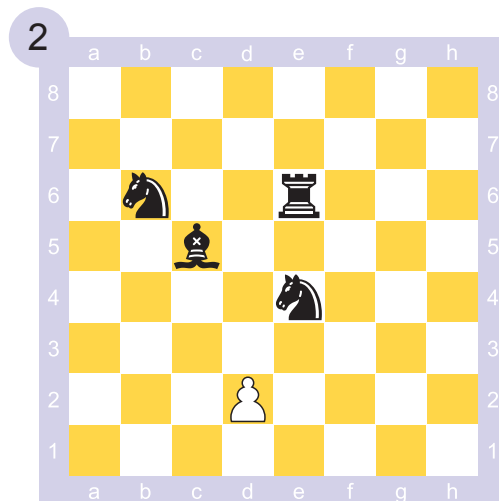
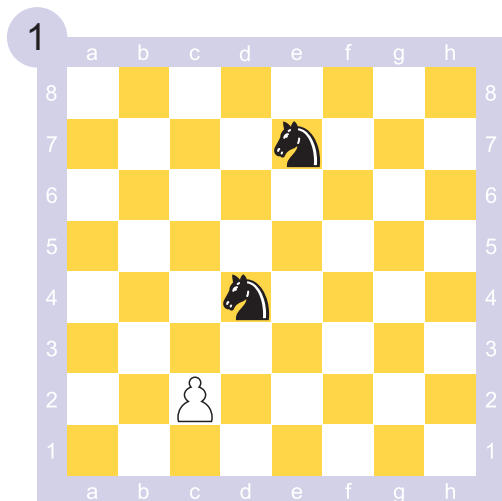
Es col·loca la peça escollida en la casella on ha coronat el peó.



Normalment, es tria una dama.

6

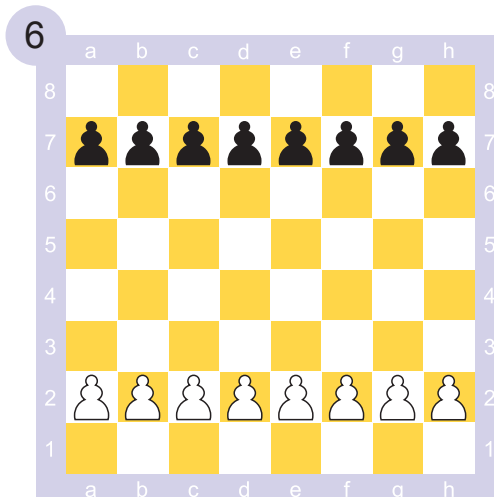
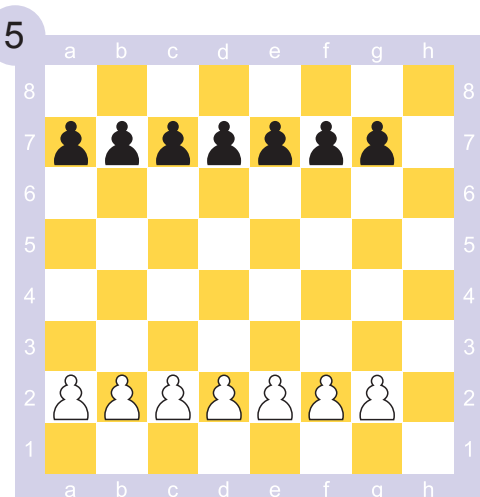
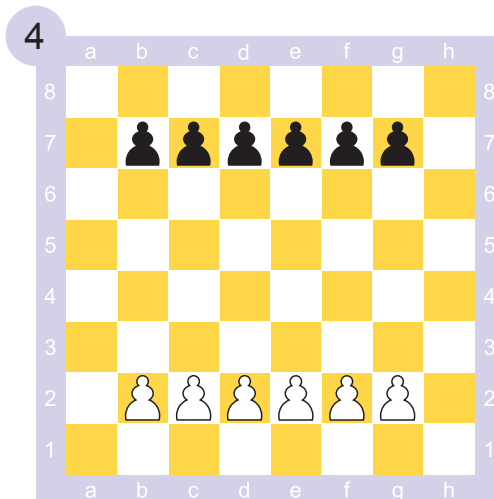
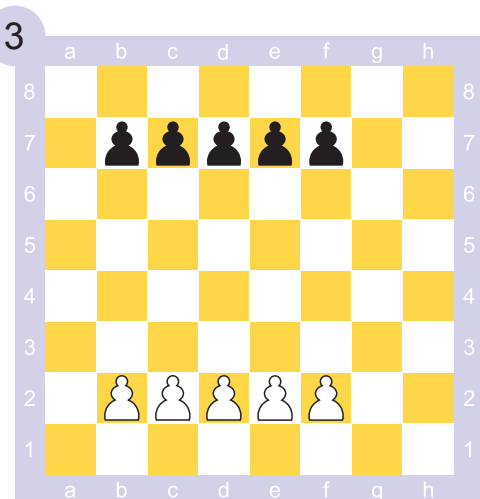
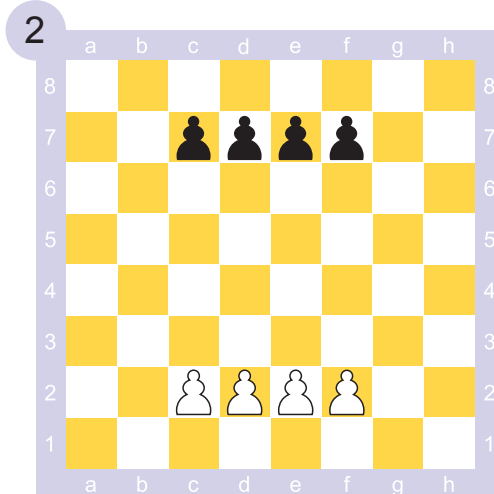
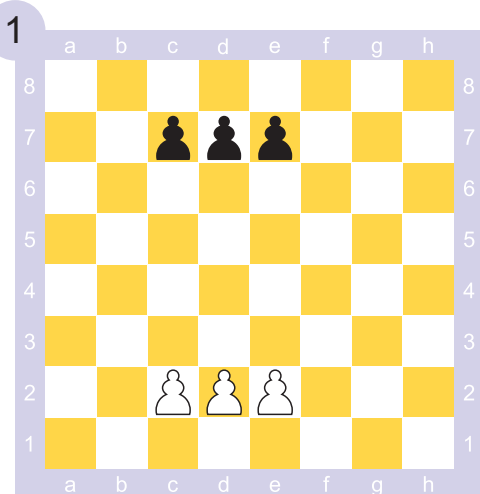
Indica el camí que cal seguir perquè els peons coronin capturant el màxim de peces adversàries (les jugades es realitzen consecutivament sense que l'adversari mogui cap peça).



7

JOC DEL PEÓ CORREDOR

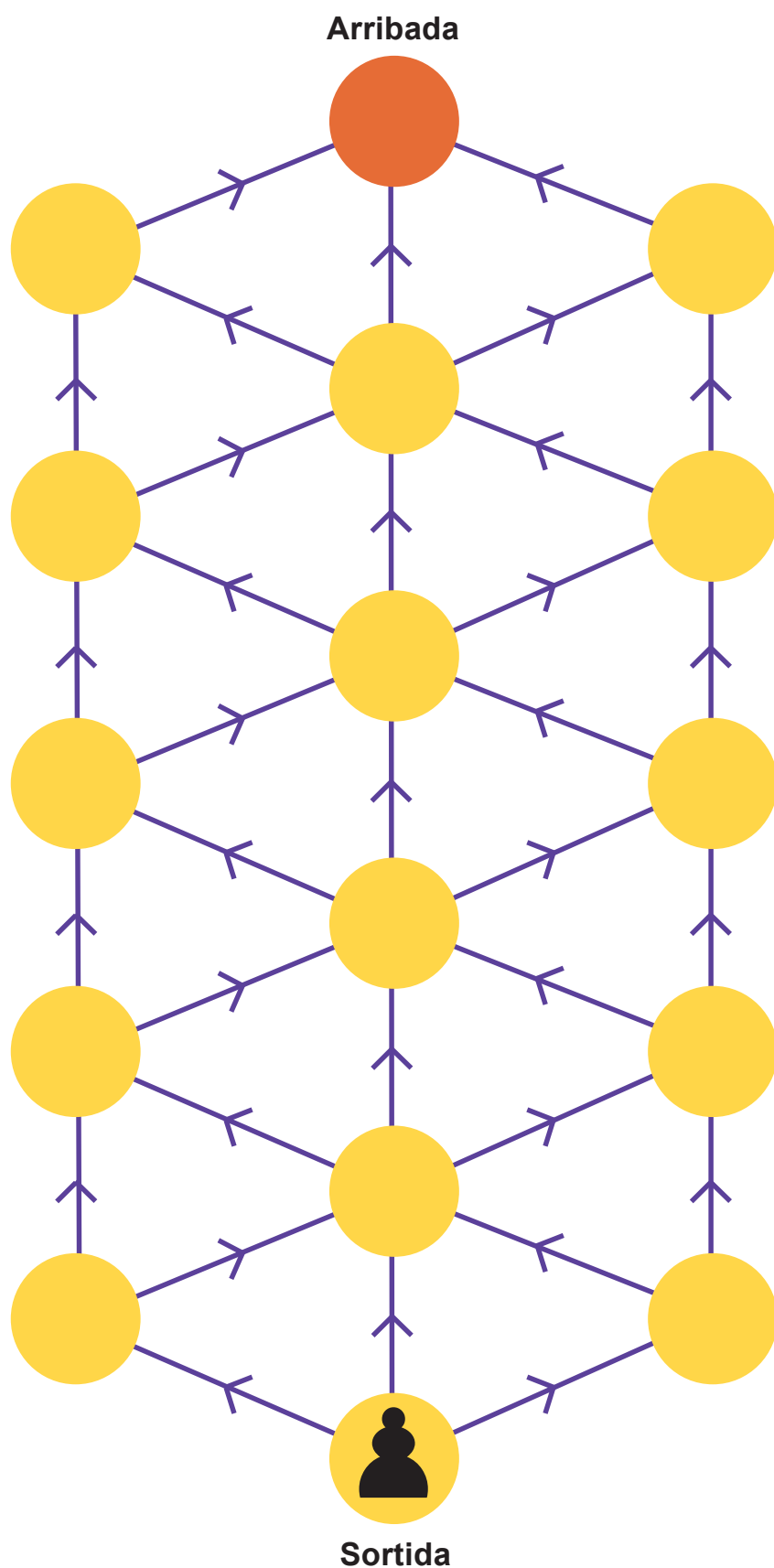
Els peons avancen i poden capturar. Guanya el jugador que coroni primer un peó. Comencen les blanques.



8

JOC DEL PEÓ ESCALADOR (per a dos jugadors).
Alternativament cada jugador farà avançar el peó una casella.
Guanyarà el qui faci arribar el peó a la casella d'arribada.

El peó no podrà retrocedir però sí moure's per les diagonals.





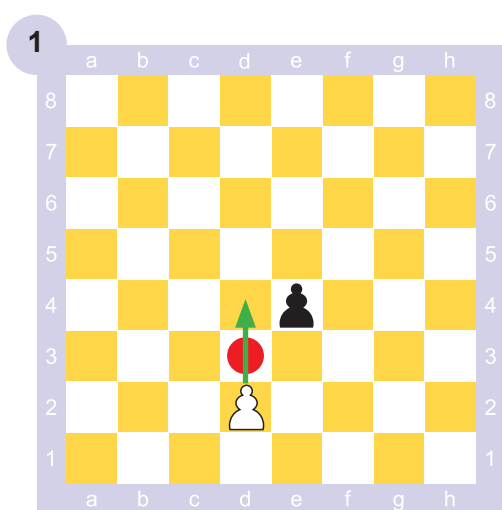
Capturar al pas

Un peó pot capturar al pas quan un peó adversari d'una columna del costat avança dues caselles i se situa a la seva vora.

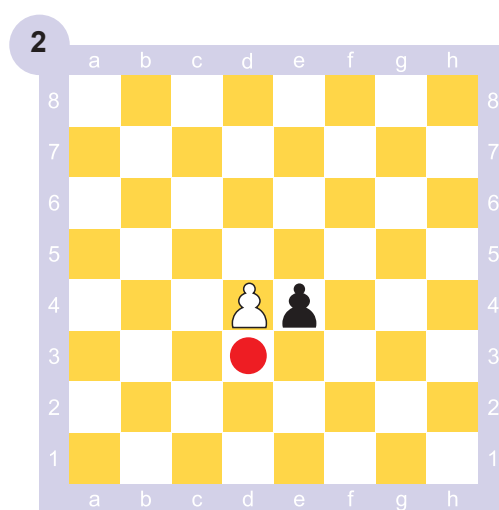
Aleshores, el primer peó pot capturar-lo però es col·loca a la casella del seu davant en diagonal.

Només es pot capturar al pas en la jugada següent que el peó hagi avançat dues caselles.

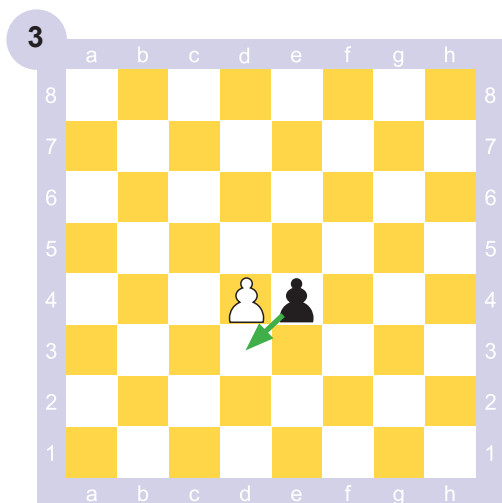
Exemple



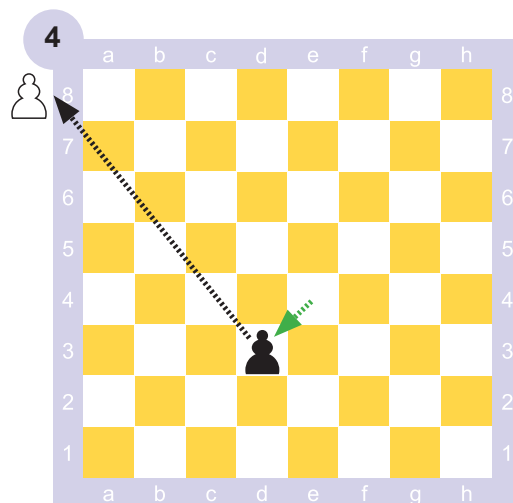
El peó blanc avança dues caselles.



Però el peó negre estava amenaçant una casella de pas.



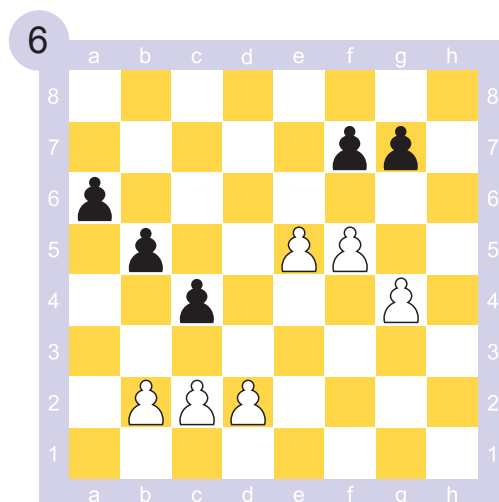
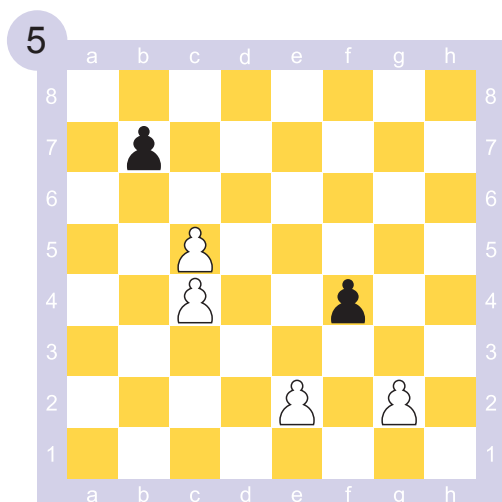
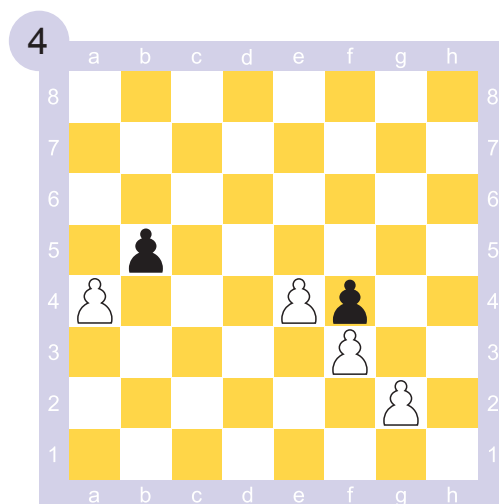
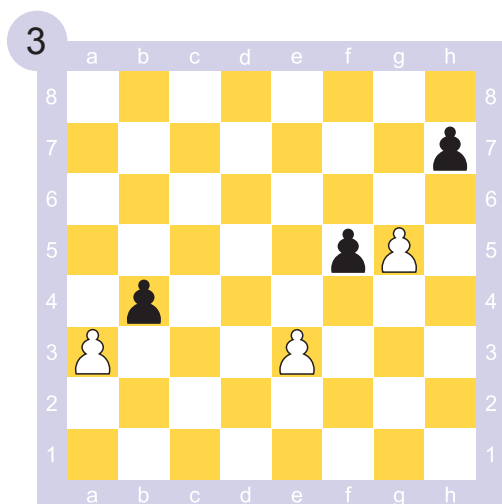
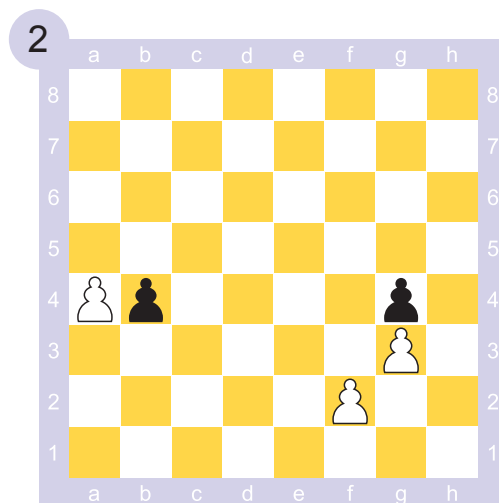
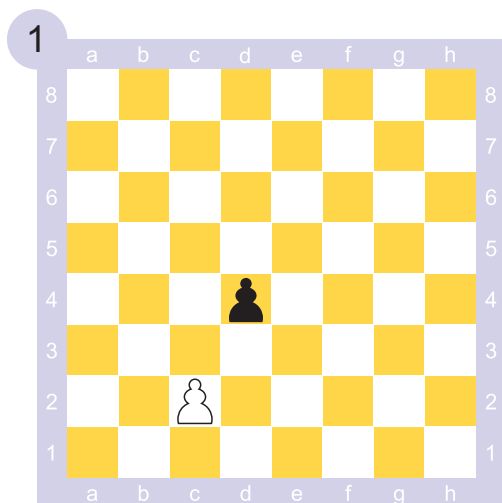
El peó negre captura el peó blanc.



El peó negre se situa a la casella que estava amenaçant.

9

Indica amb una fletxa la jugada que faria un peó per tal que un peó adversari pugui capturar-lo al pas.



Les figures

La torre

L'alfil

La dama

El cavall

El rei



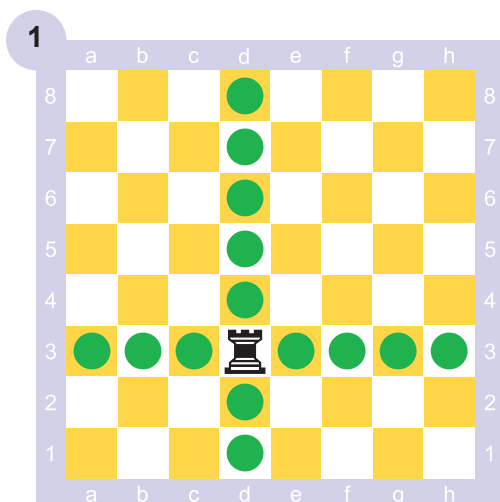


La torre

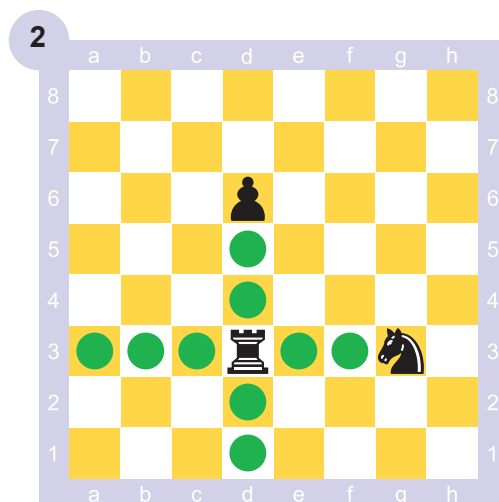
La torre pot anar a qualsevol casella de la fila o columna on es troba inicialment.

La torre no pot saltar per damunt de cap altra peça.

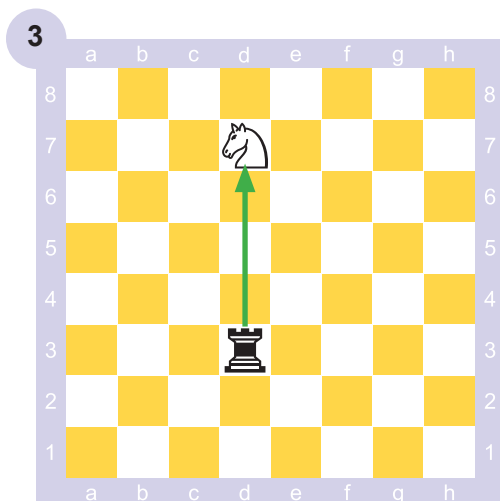
Exemples



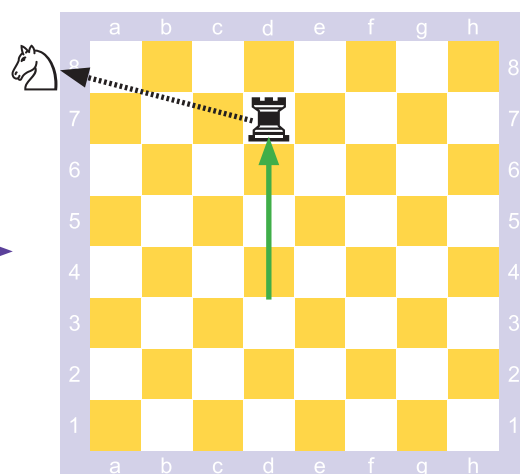
Des de qualsevol posició pot anar a 14 caselles del tauler.



La torre no pot anar a les caselles del darrera de les peces.



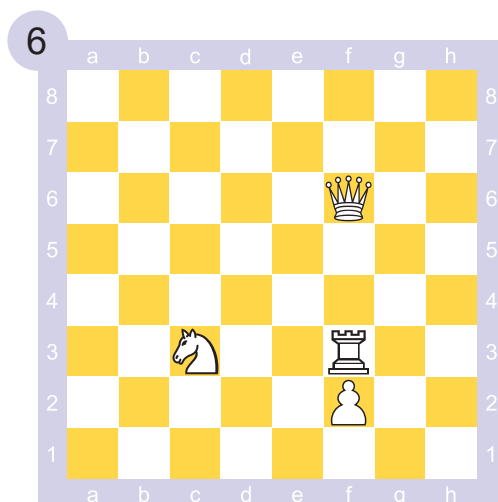
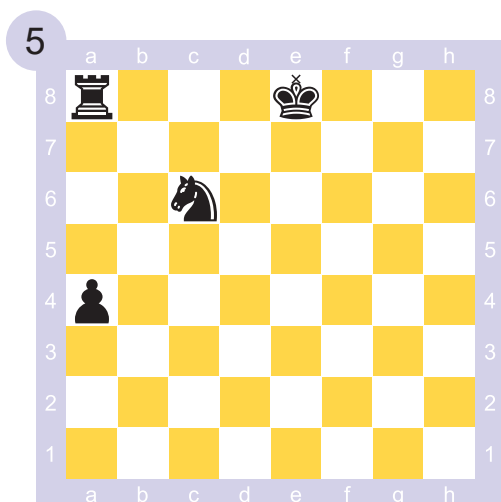
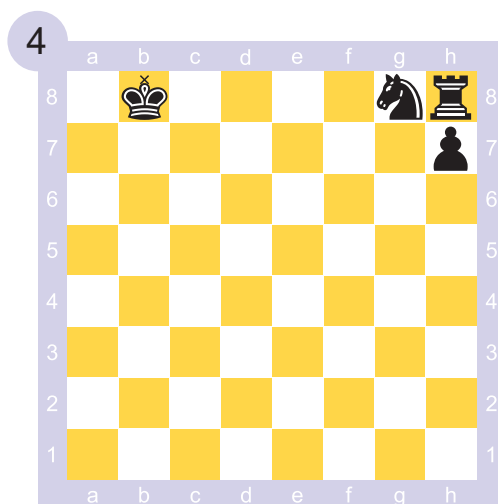
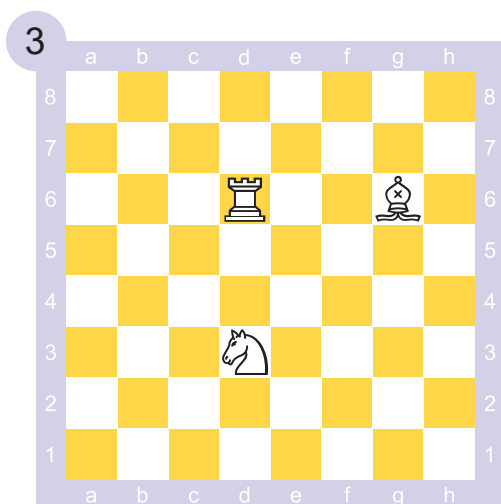
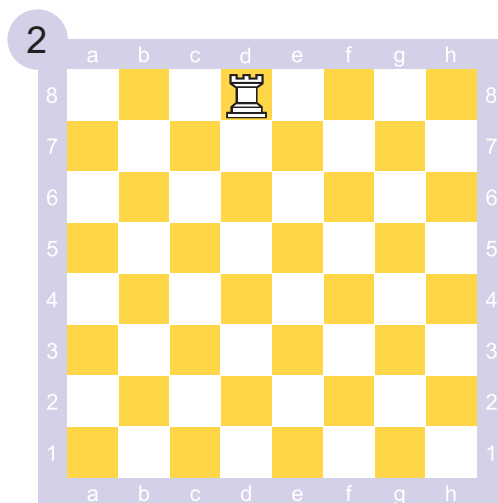
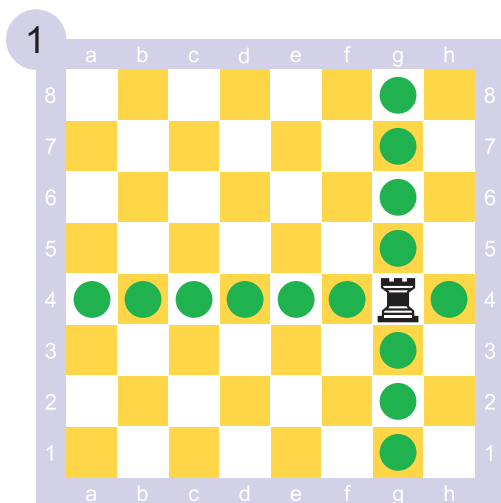
El cavall és capturat perquè està en una casella on pot anar la torre en una jugada.



La torre es col·loca on era el cavall i aquest queda eliminat.

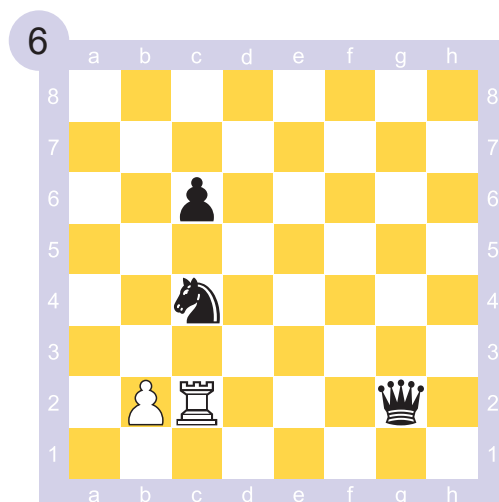
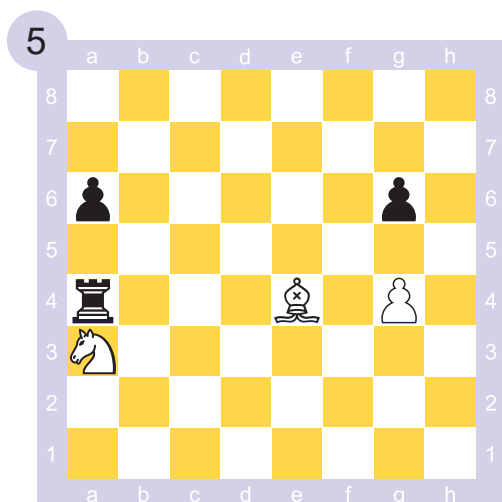
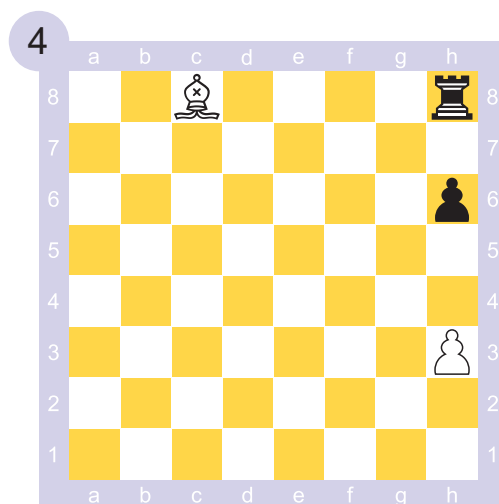
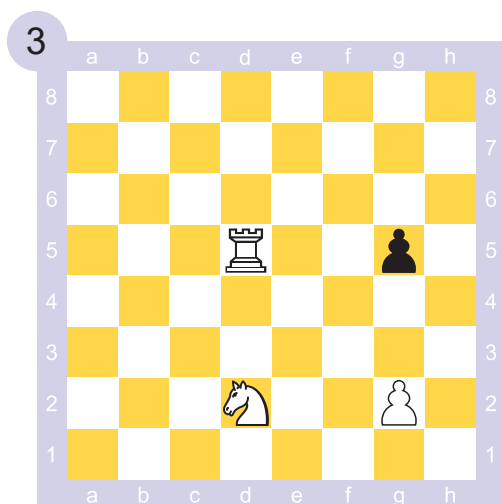
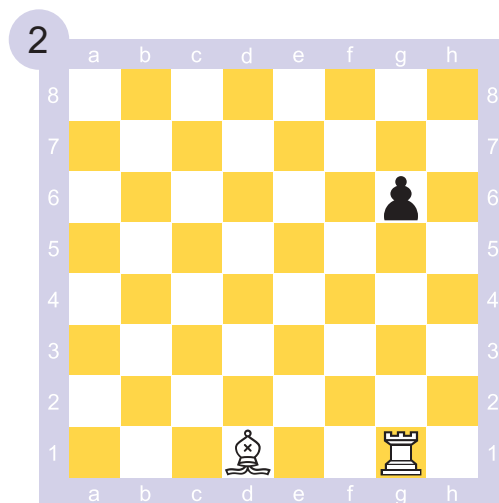
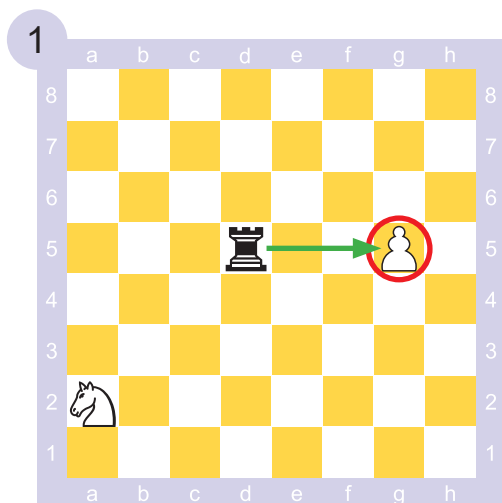
1

Indica amb una rodona les caselles on pot anar la torre en una jugada. Si la torre no es pot moure, encercla-la.



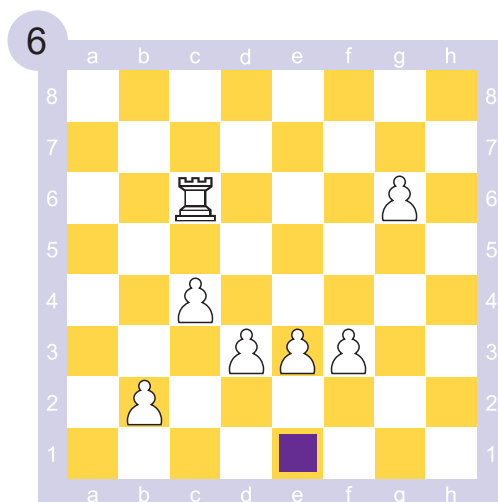
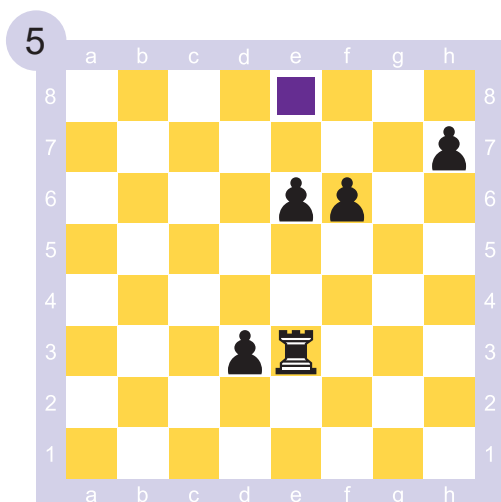
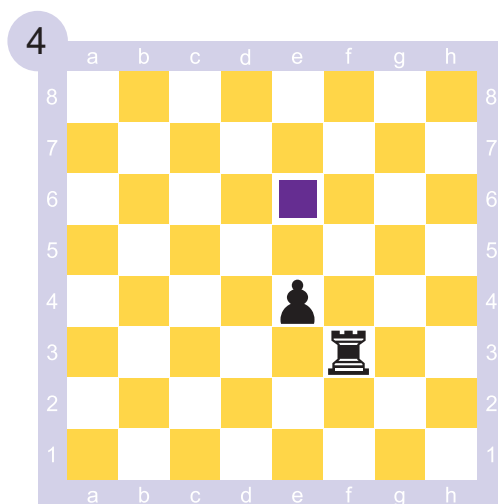
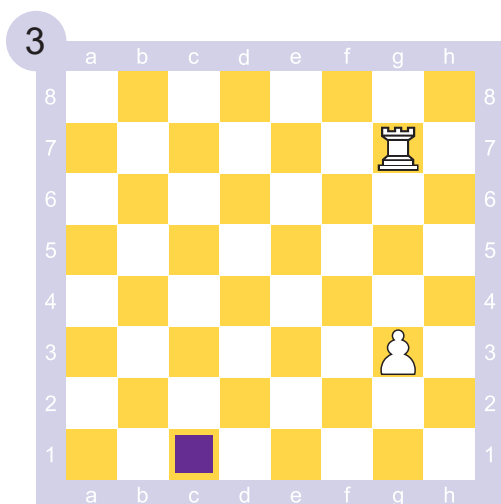
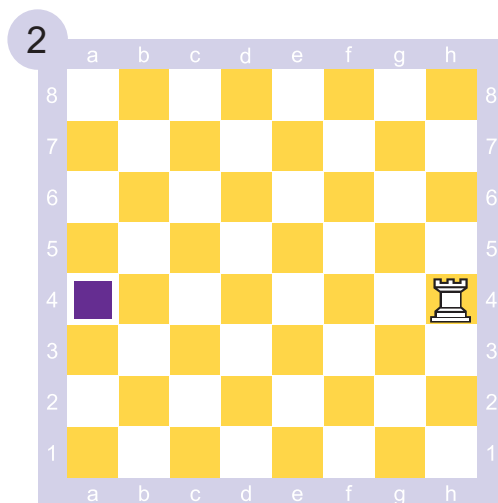
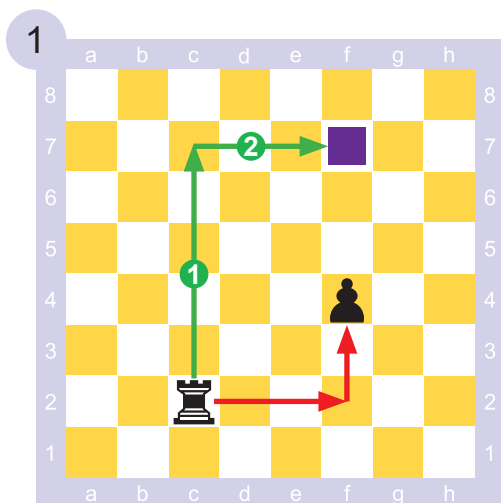
2

Indica amb fletxes les captures que pot fer la torre en una jugada. Encercla les peces que poden ser capturades.



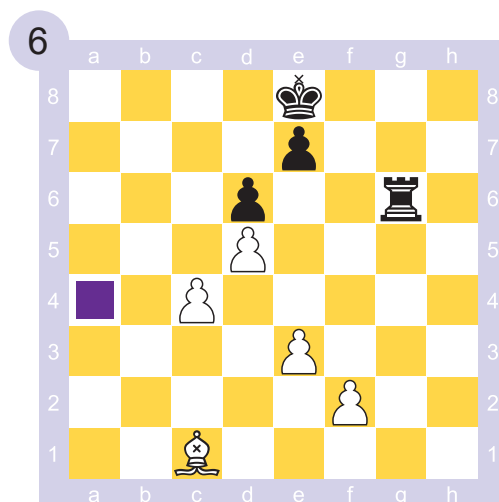
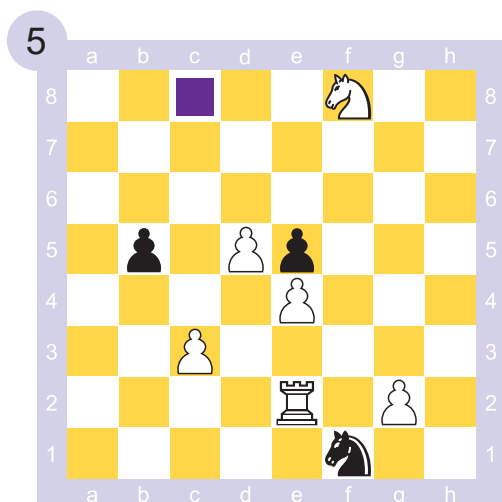
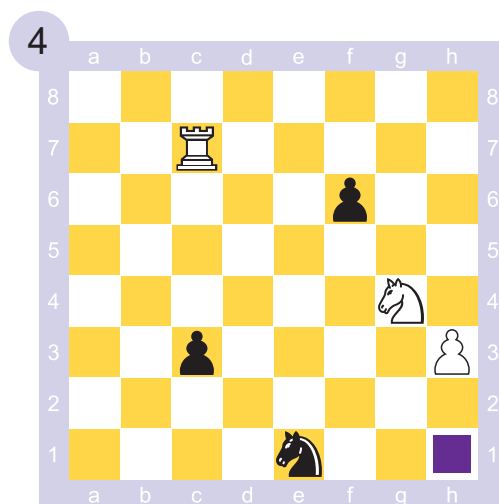
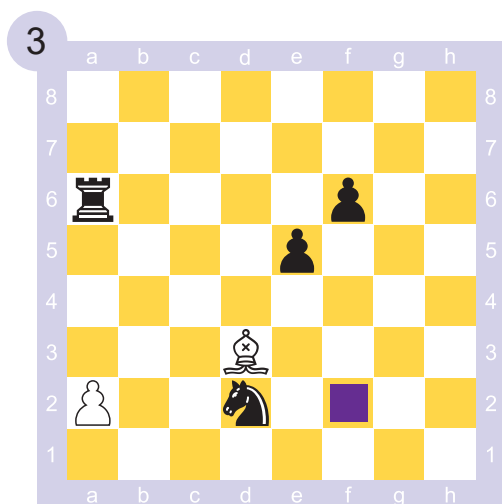
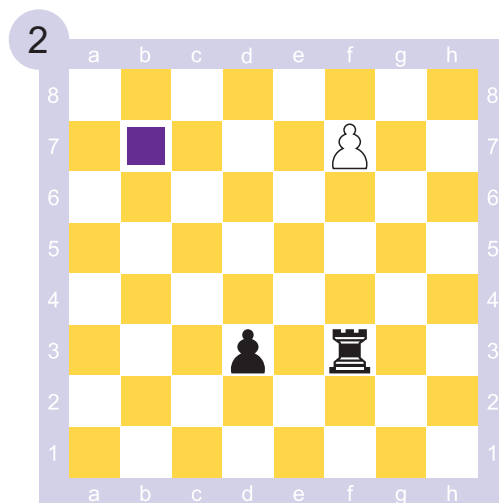
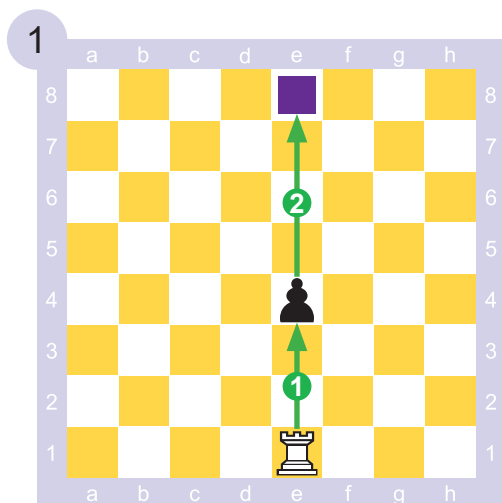
3

Indica el camí més ràpid que farà la torre per col·locar-se damunt del quadrat. Per a cada jugada dibuixa una fletxa.



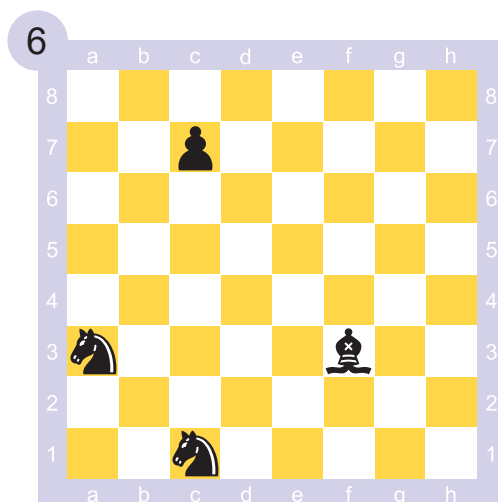
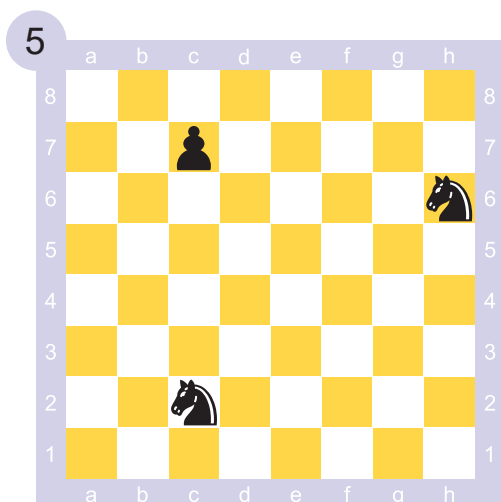
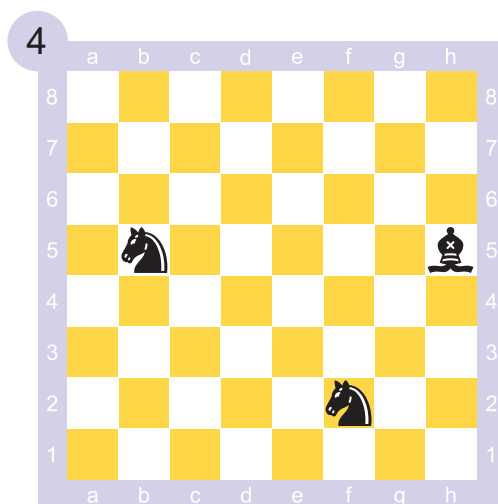
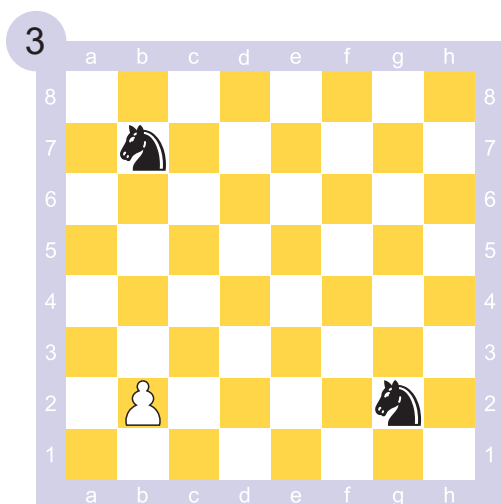
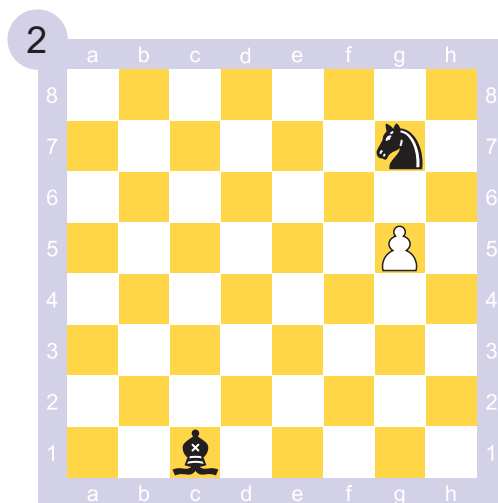
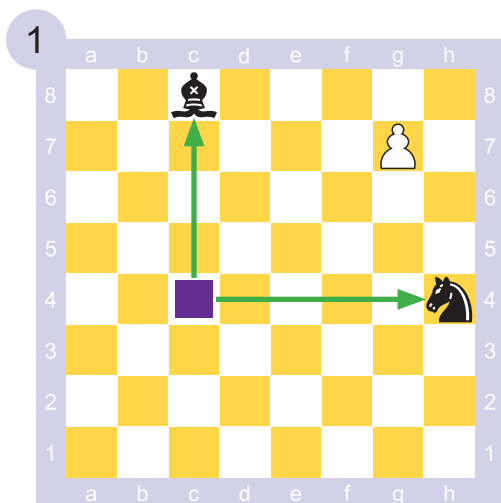
4

Indica el camí més ràpid que farà la torre per col·locar-se damunt del quadrat. Per a cada jugada dibuixa una fletxa. Recorda que les peces adversàries es poden capturar.



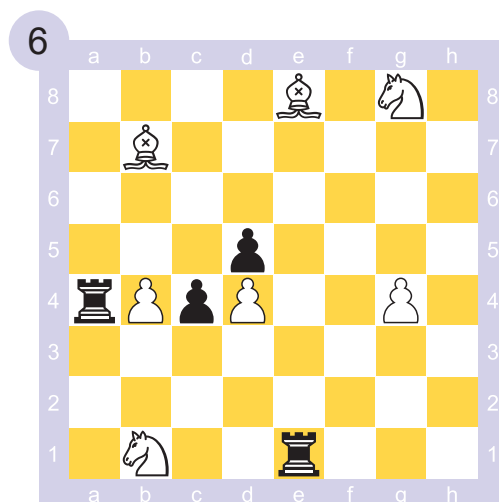
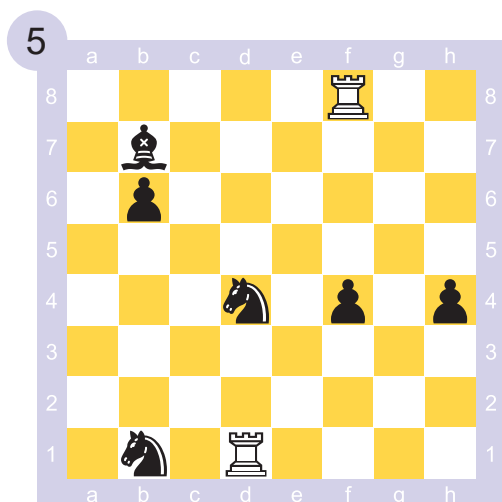
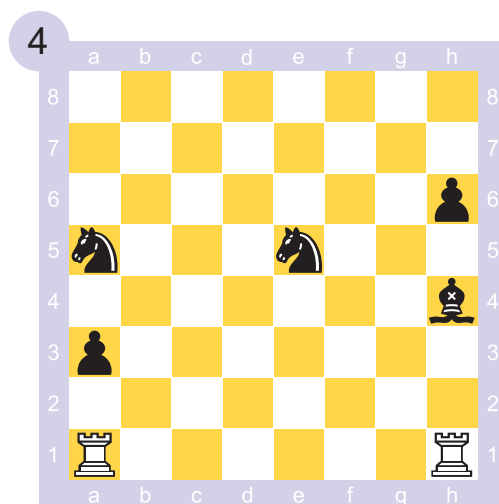
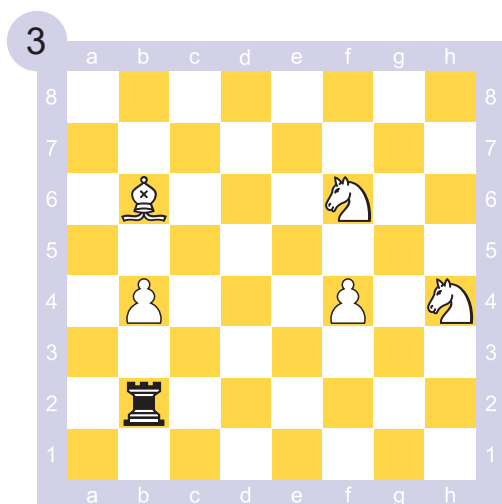
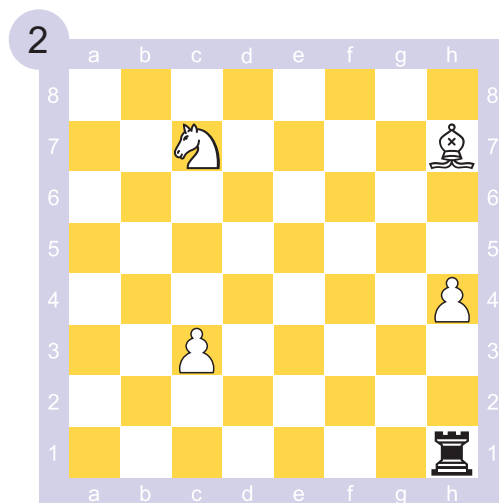
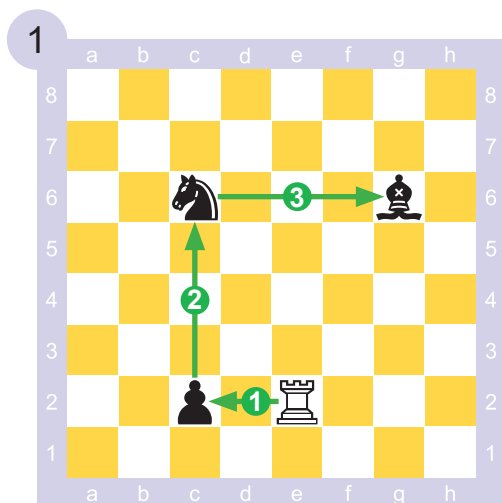
5

Dibuixa un quadrat en la casella on una torre blanca pugui capturar qualsevol de les peces negres en una jugada. Indica les captures amb fletxes.



6

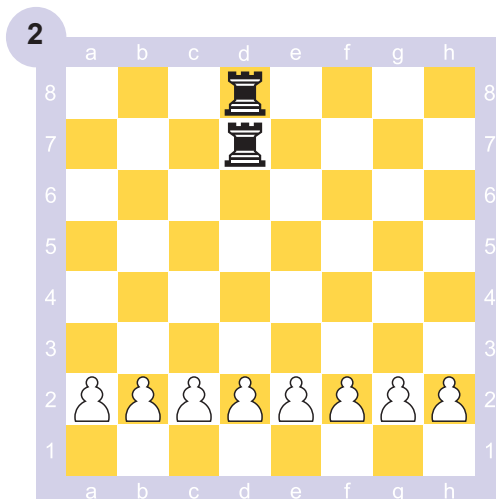
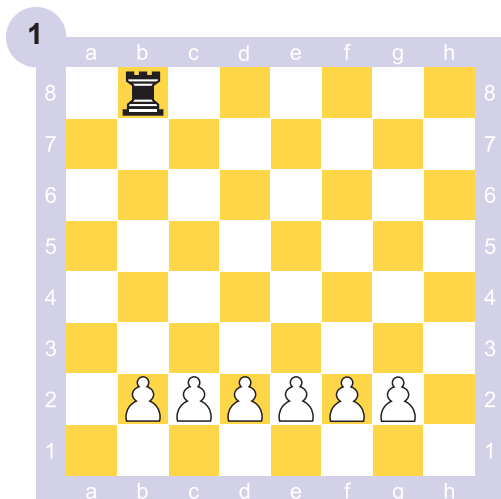
Captura amb les torres totes les peces adversàries amb el mínim de jugades possible. Indica les jugades amb fletxes.



7

TORRE CONTRA PEONS

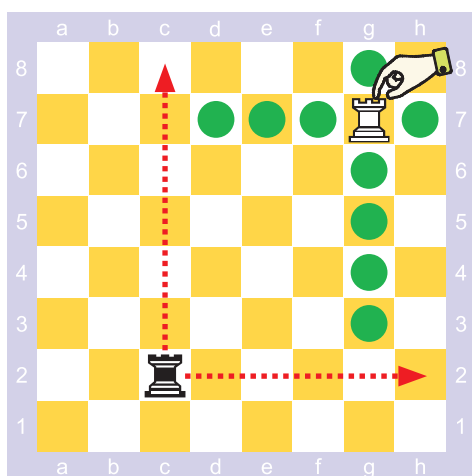
Guanya la torre si aconseguix capturar tots els peons. Guanyen els peons quan un d'ells aconseguix coronar. Juguen blanques.



8

JOC DE LES TORRES LÀSER

Guanya el jugador que immobilitza la torre de l'adversari.

**Regles del joc**

1. Es col·loquen a l'atzar dues torres, una blanca i una altra negra, en dues caselles del tauler.
2. Primer es mou la torre blanca i després la negra.
3. Les torres no poden traspasar les línies per on pot moure's l'altra torre.
4. Una torre no pot anar a les caselles on podria ser capturada per l'altra torre.

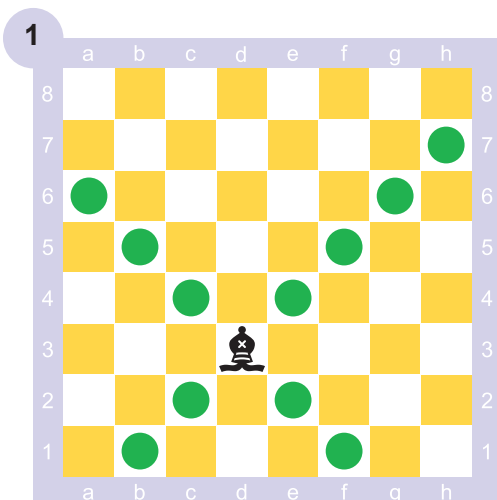


L'alfil

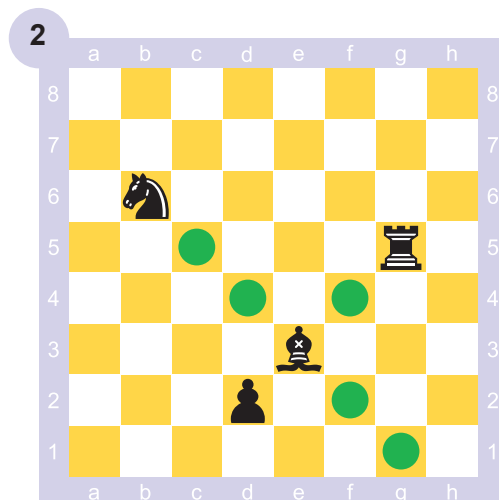
L'alfil pot anar a qualsevol casella de les diagonals on es troba inicialment.

L'alfil no pot saltar per damunt de cap altra peça.

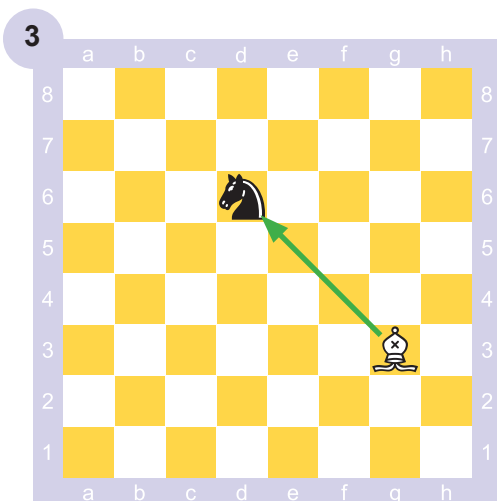
Exemples



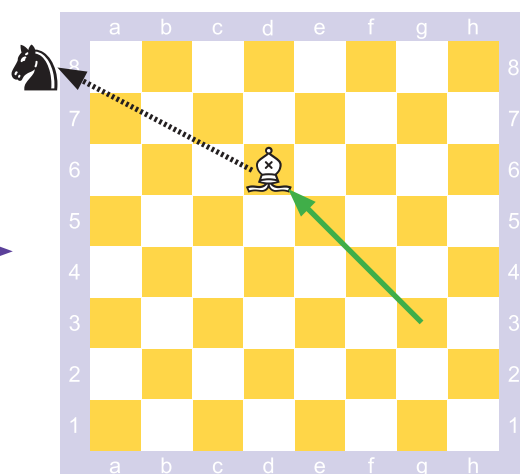
Pot anar a qualsevol de les caselles de les diagonals on es troba.



Les caselles per on es mou l'alfil sempre són del mateix color.



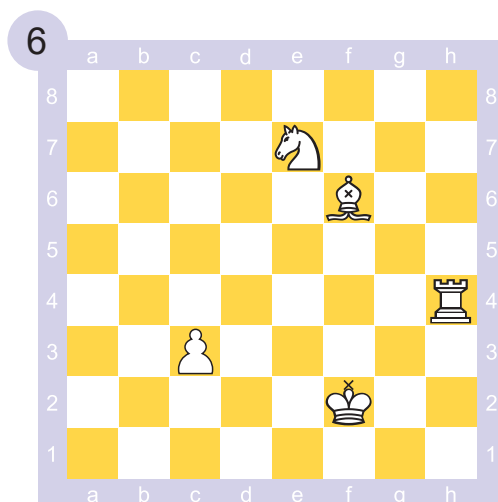
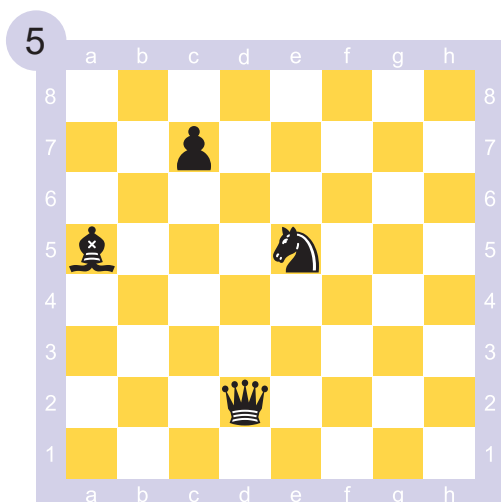
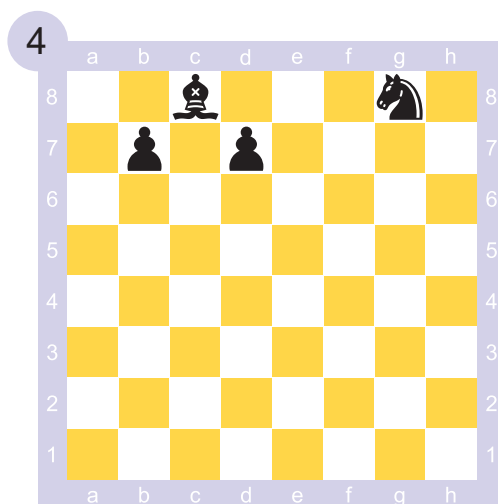
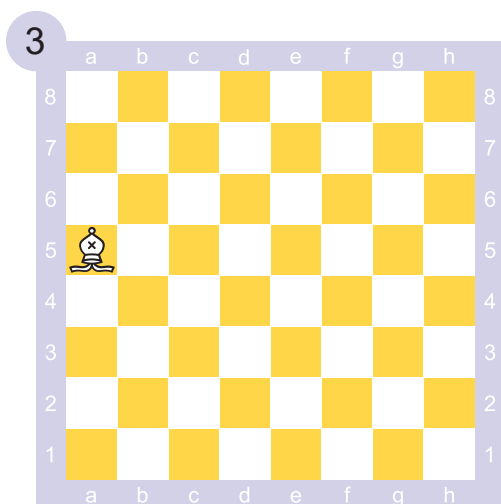
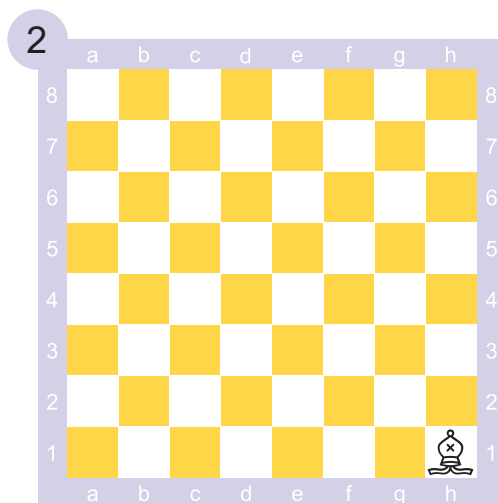
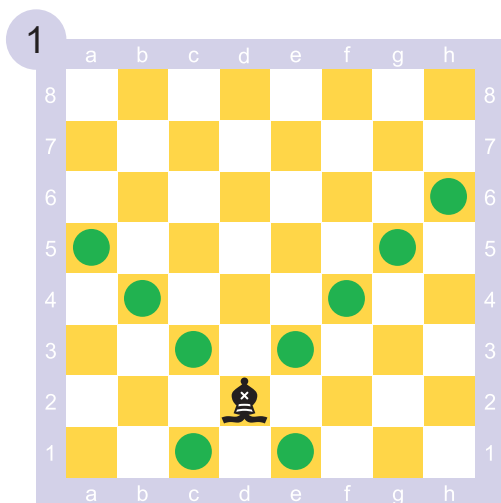
El cavall és capturat perquè està en una casella on pot anar l'alfil.



L'alfil es col·loca on era el cavall i aquest queda eliminat.

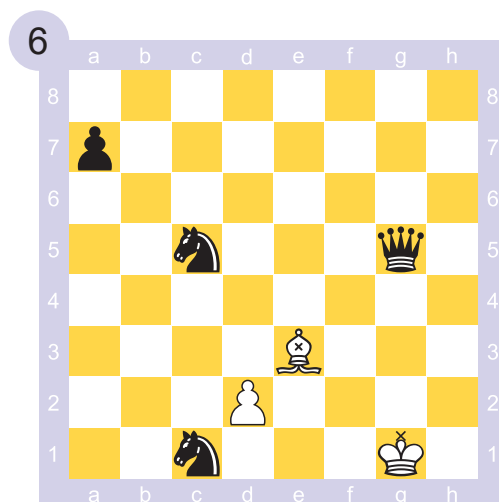
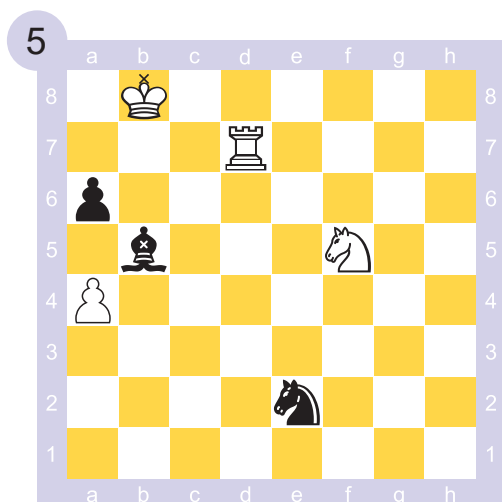
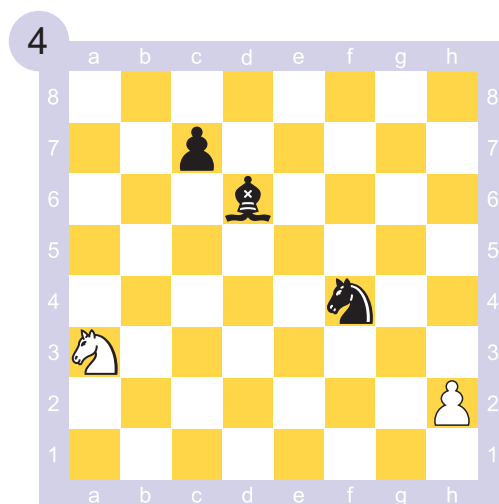
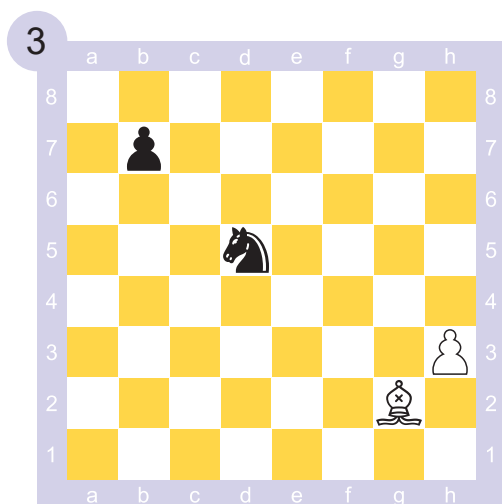
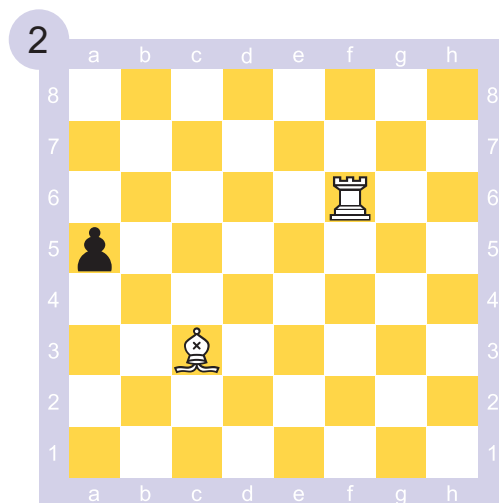
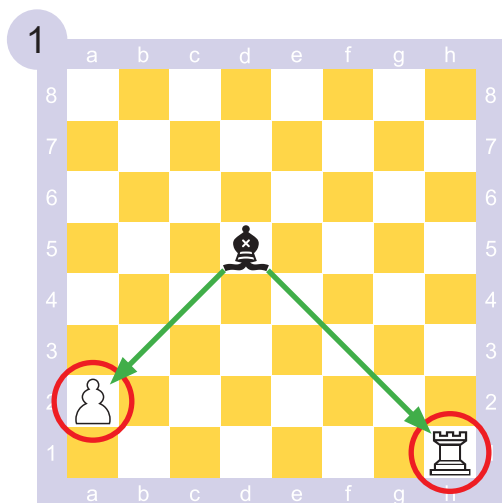
1

Indica amb una rodona les caselles on pot anar l'alfil en una jugada.
Si l'alfil no es pot moure, encercla'l.



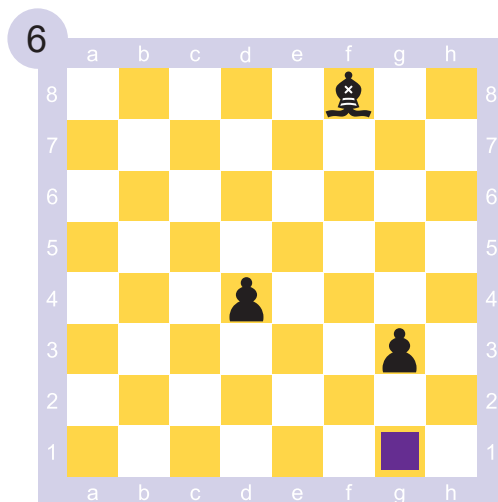
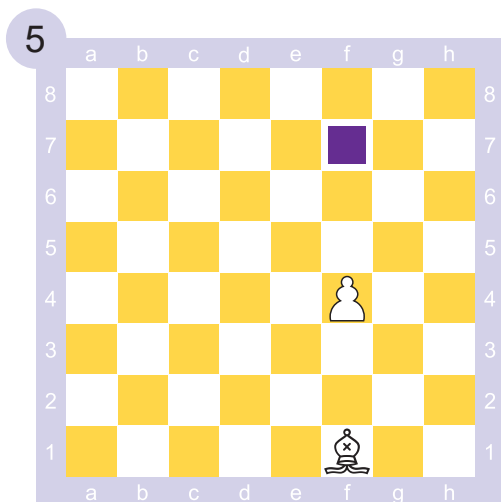
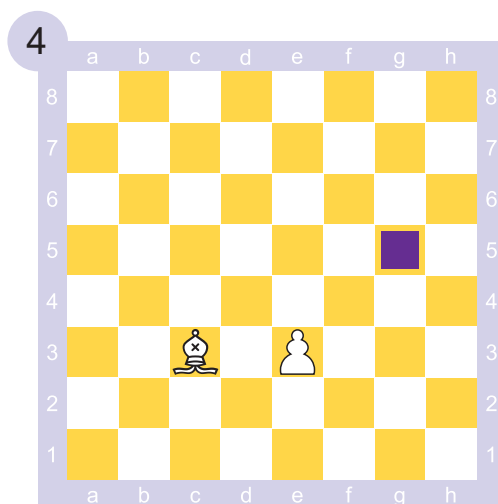
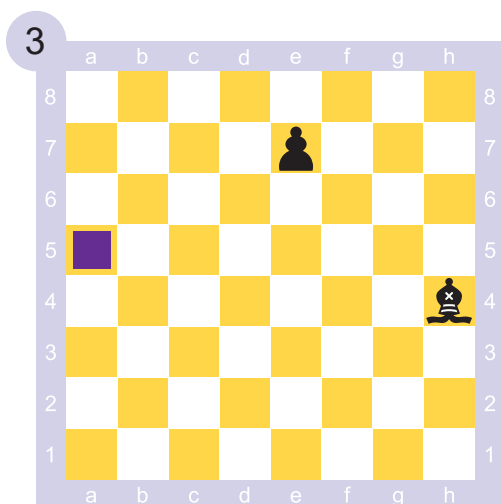
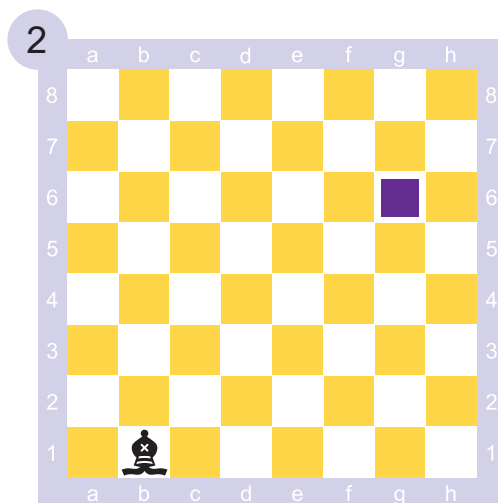
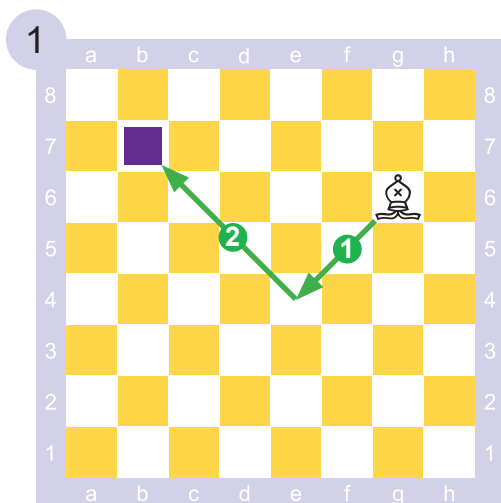
2

Indica amb fletxes les captures que pot fer l'alfil en una jugada. Encercla les peces que poden ser capturades.



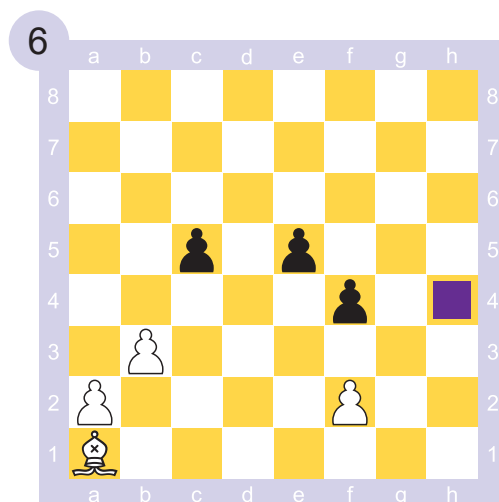
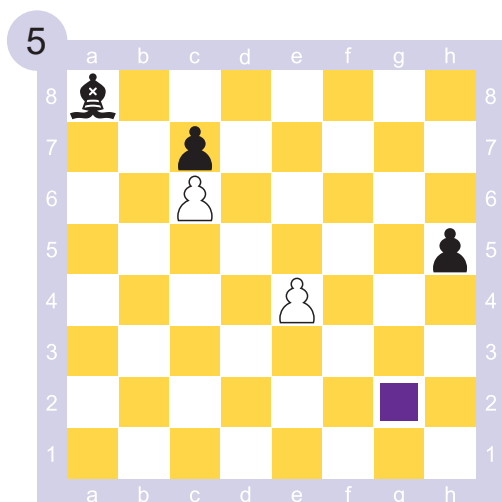
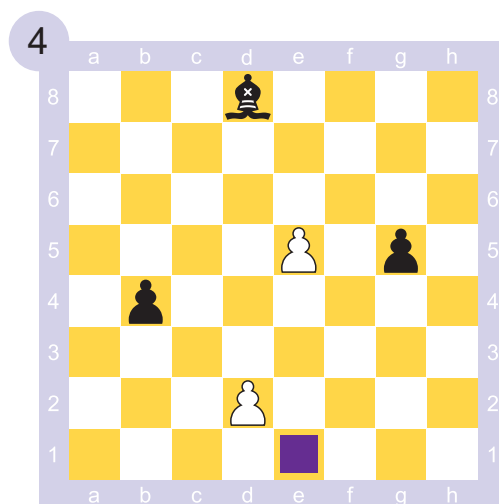
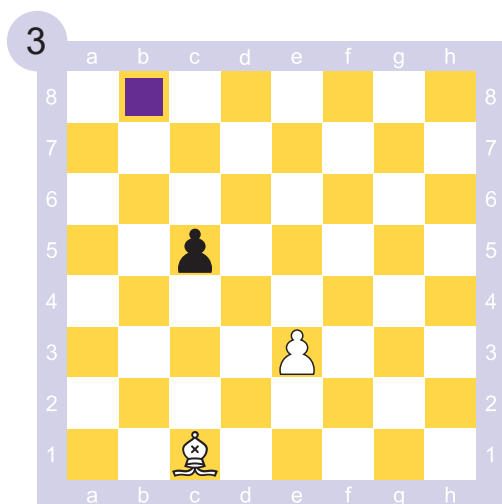
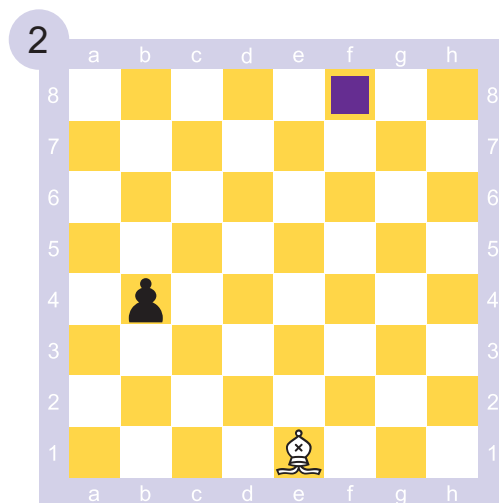
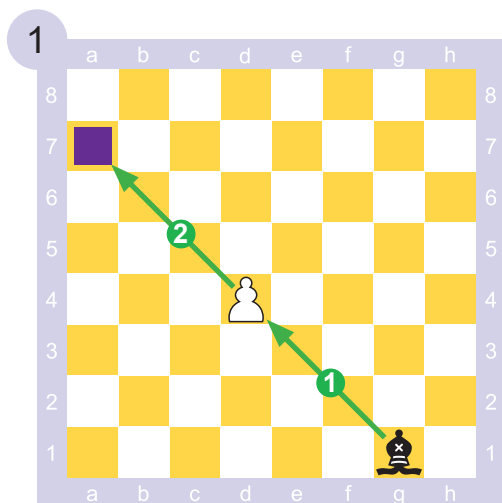
3

Indica el camí més ràpid que farà l'alfil per col·locar-se damunt del quadrat. Per a cada jugada dibuixa una fletxa.



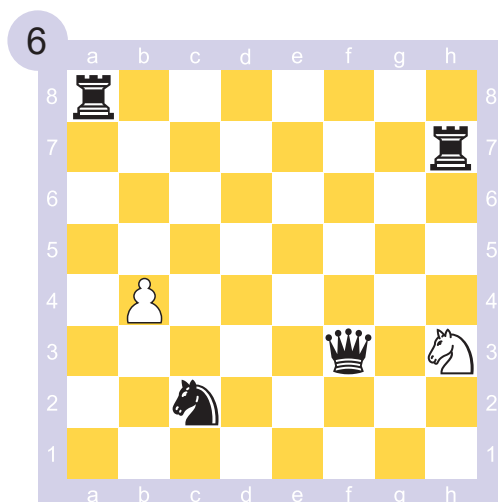
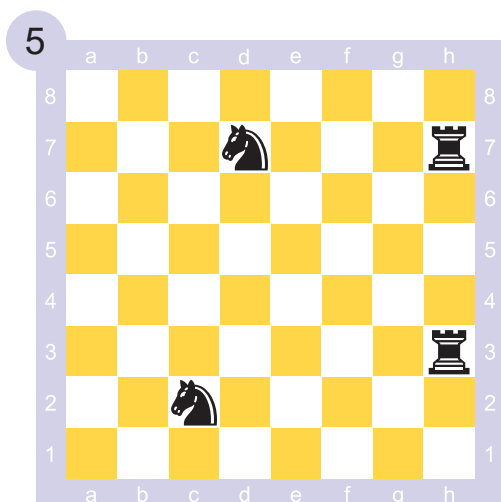
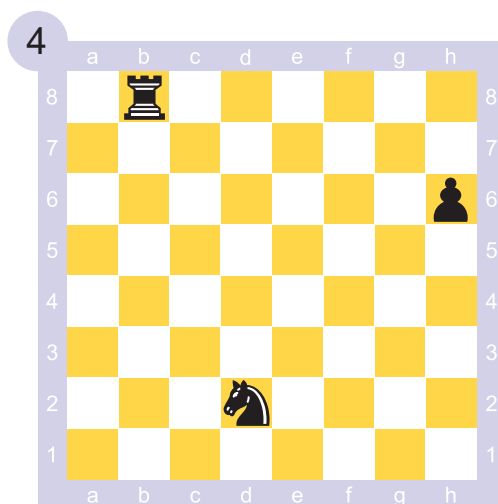
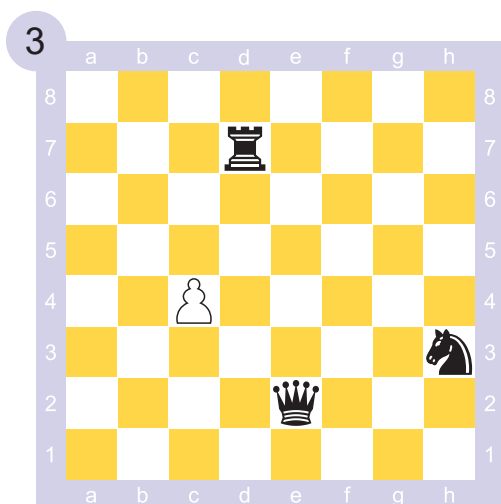
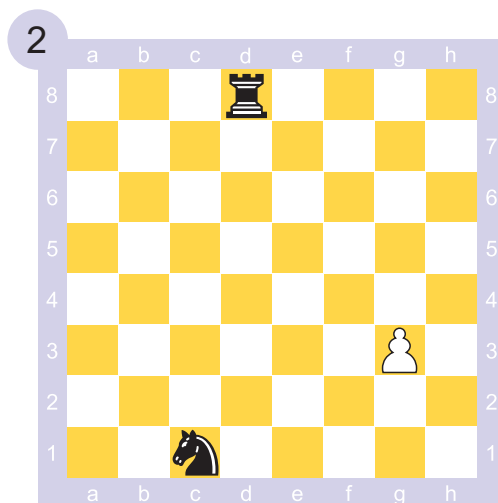
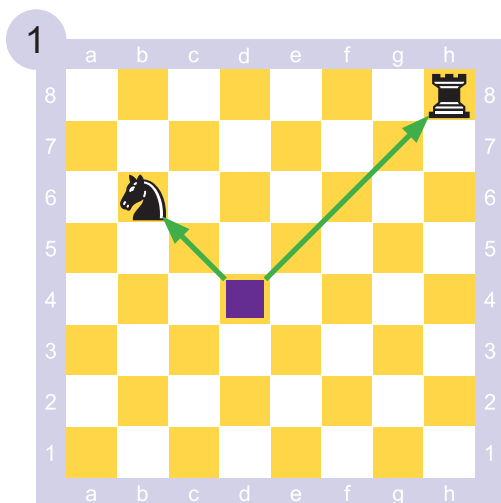
4

Indica el camí més ràpid que farà l'alfil per col·locar-se damunt del quadrat. Per a cada jugada dibuixa una fletxa. Recorda que les peces adversàries es poden capturar.



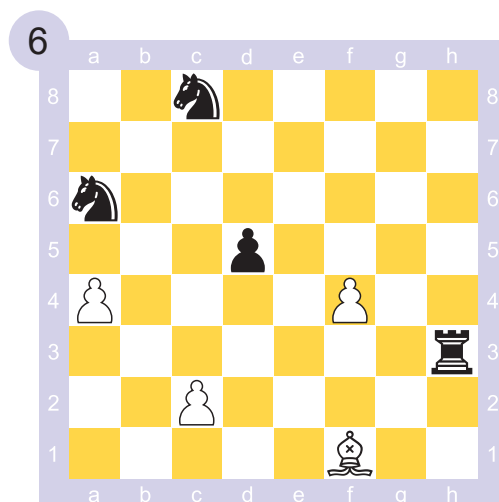
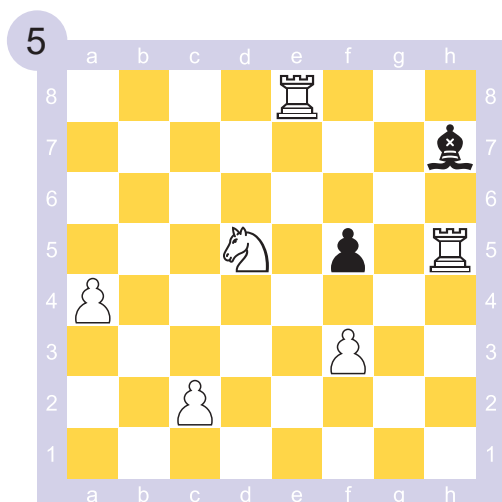
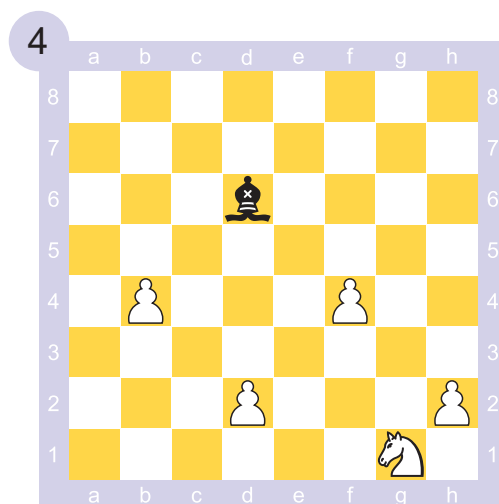
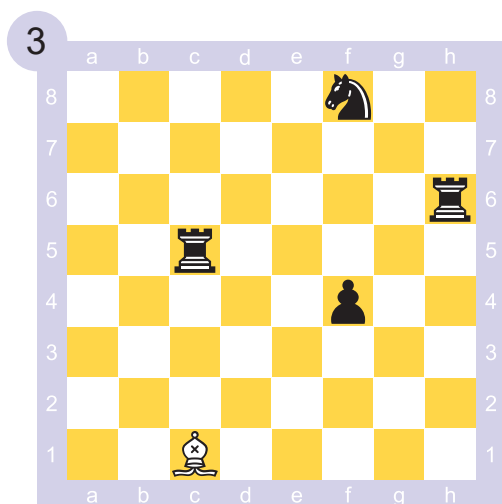
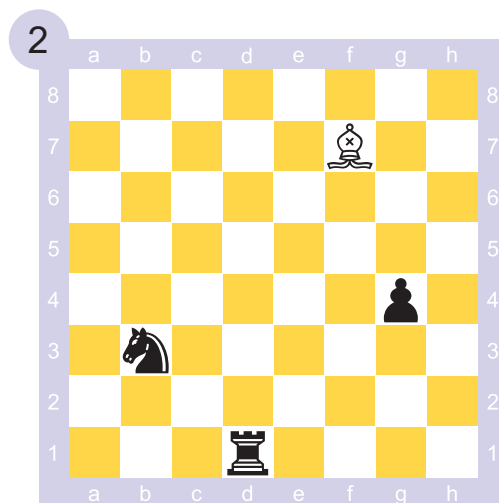
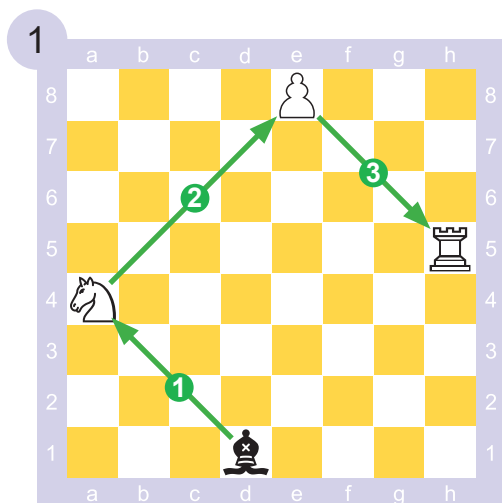
5

Dibuixa un quadrat en la casella on un alfil blanc pugui capturar qualsevol de les peces negres en una jugada. Indica les captures amb fletxes.



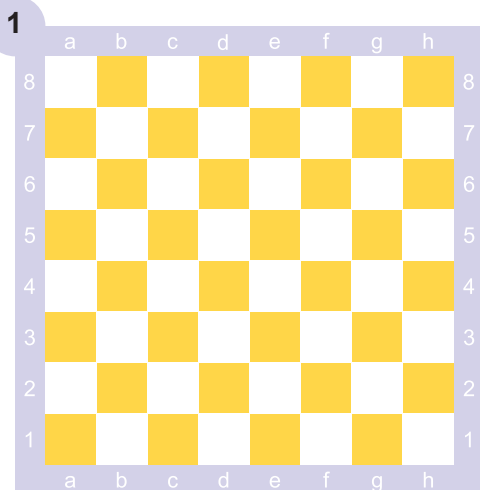
6

Captura amb els alfils totes les peces adversàries amb el mínim de jugades possible. Indica les jugades amb fletxes.

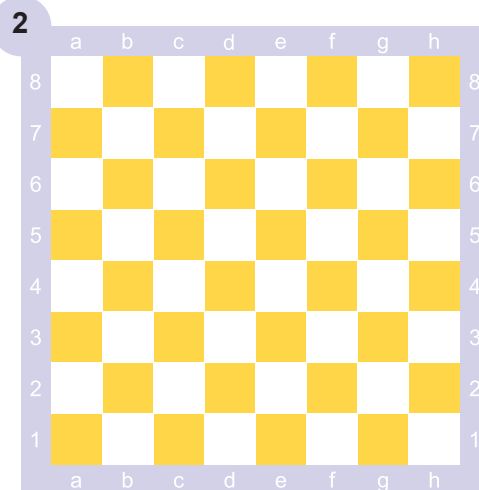


7

Col·loca alfils en cada tauler seguint les indicacions.



14 alfils de manera que dos d'aquests no coincideixin en la mateixa diagonal.



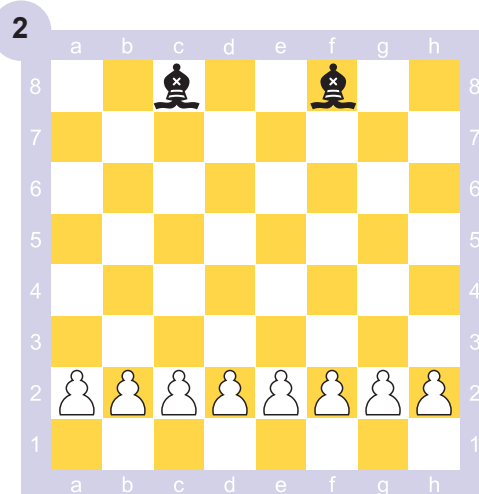
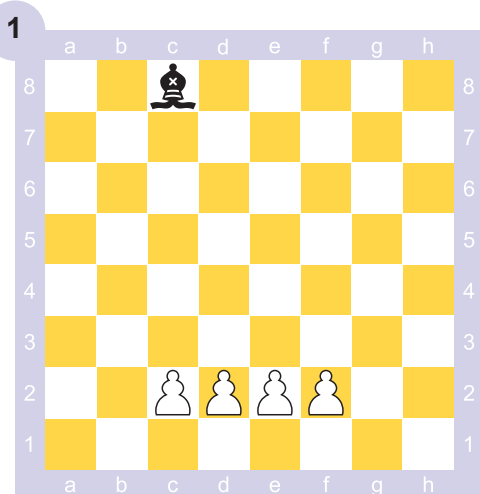
12 alfils de manera que en totes les diagonals del tauler hi hagi només un alfil.

8

ALFILS CONTRA PEONS

Guanya l'alfil quan captura tots els peons.

Guanyen els peons quan aconseguixen coronar-ne un.



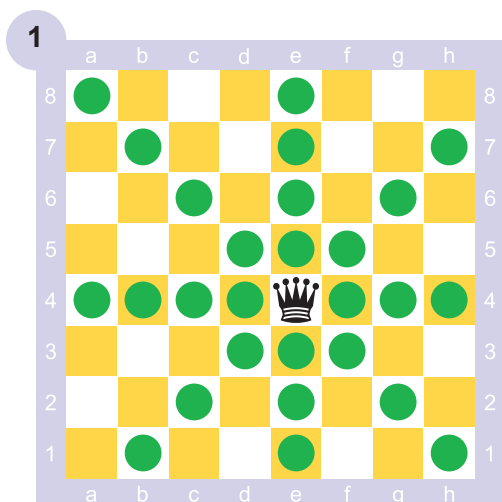


La dama

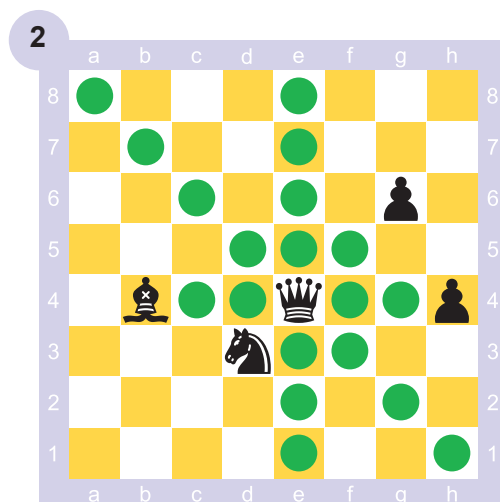
La dama pot anar a qualsevol casella de la fila, columna i diagonals d'on es troba inicialment.

La dama no pot saltar per damunt de cap altra peça.

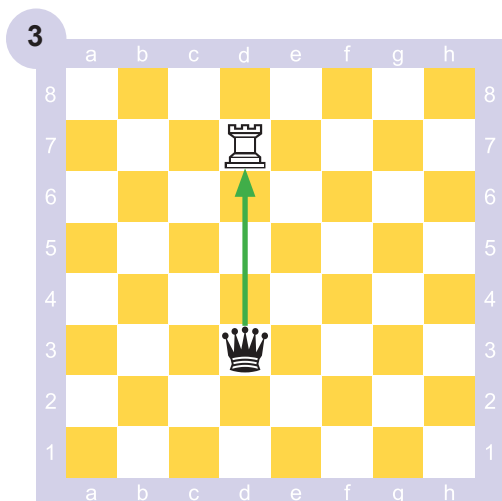
Exemples



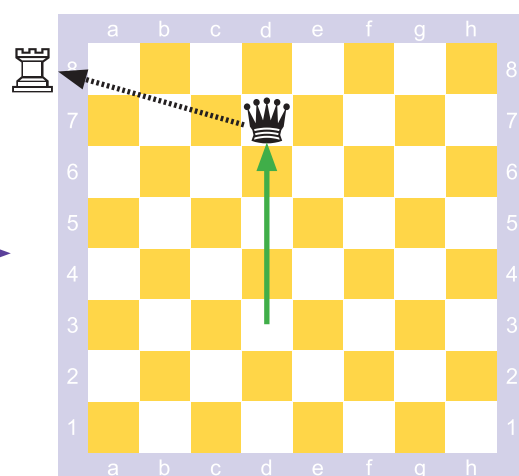
La dama és la peça que pot anar a més caselles del tauler.



La dama puede moverse como la torre y el alfil.



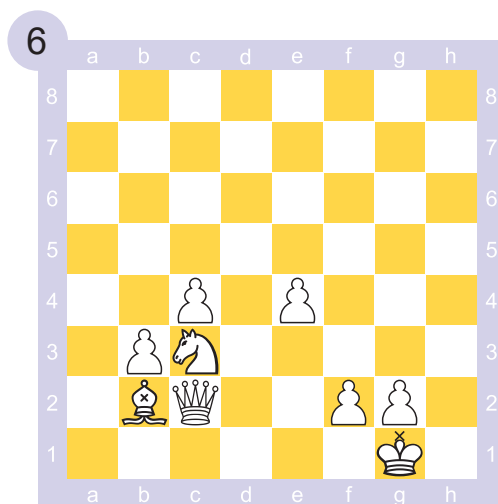
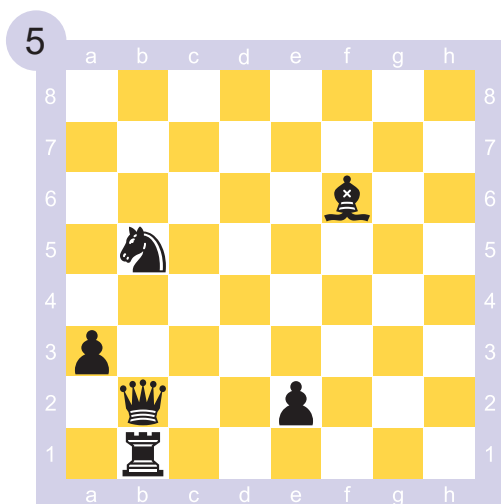
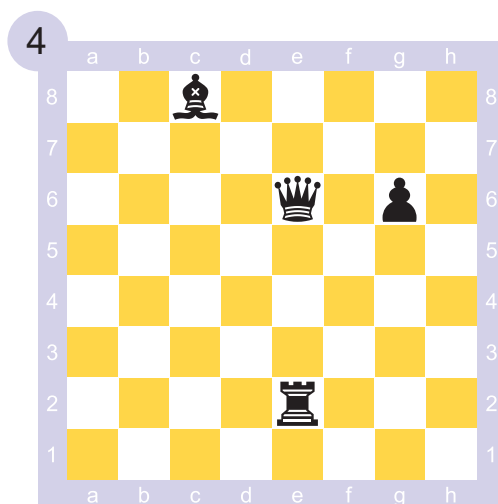
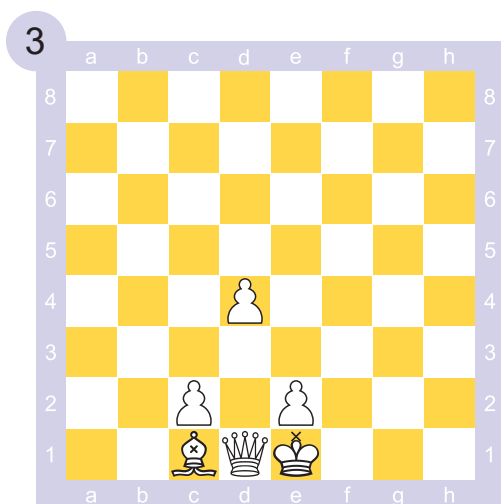
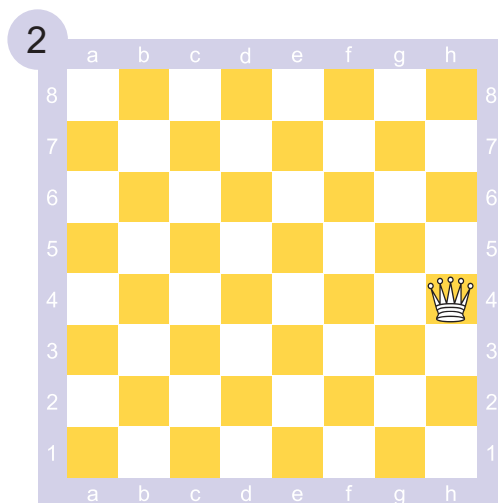
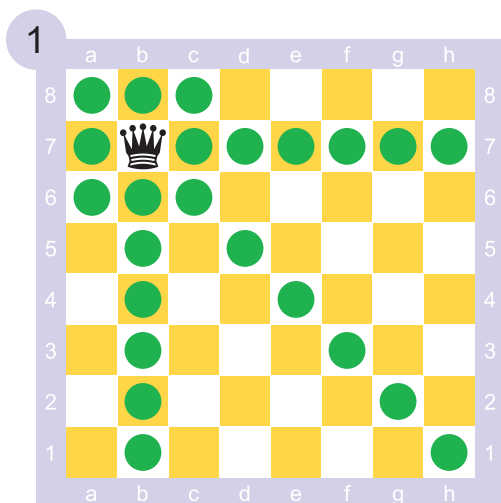
La torre és capturada perquè està en una casella on pot anar la dama en una jugada.



La dama es col·loca on era la torre i aquesta queda eliminada.

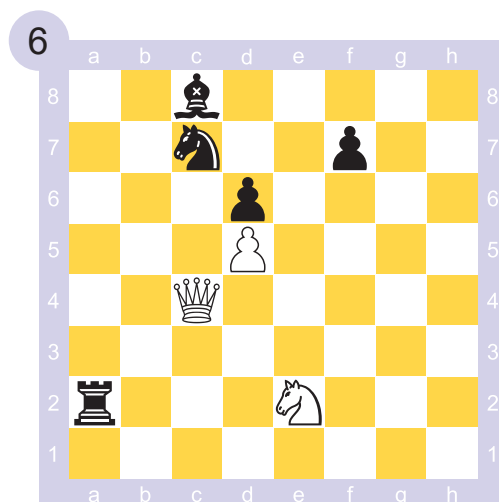
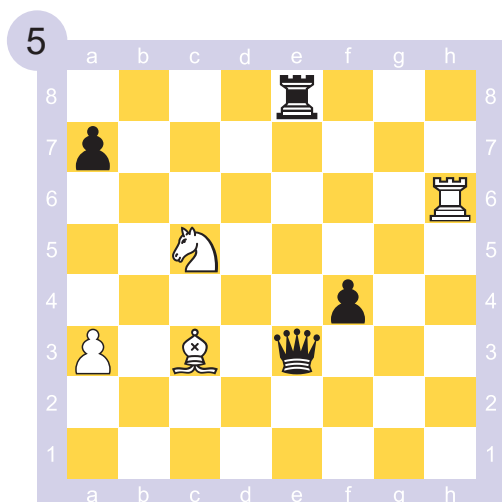
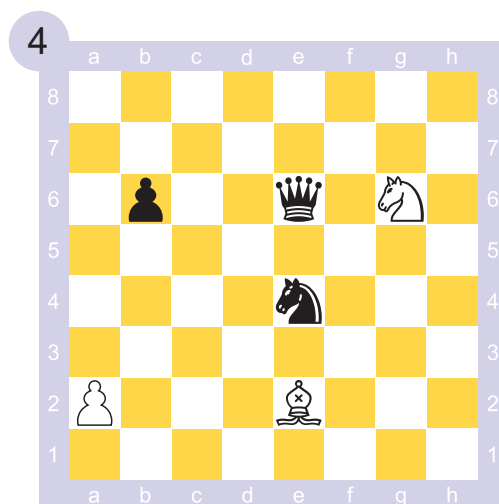
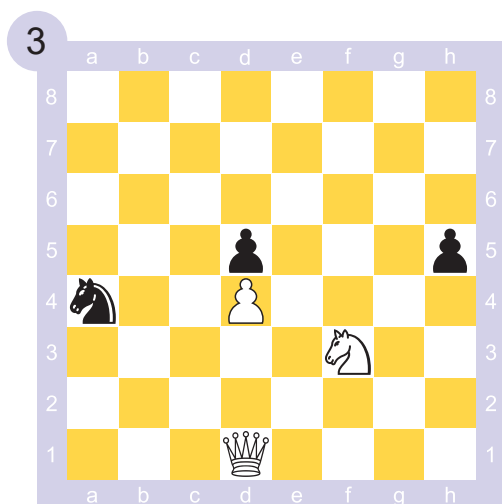
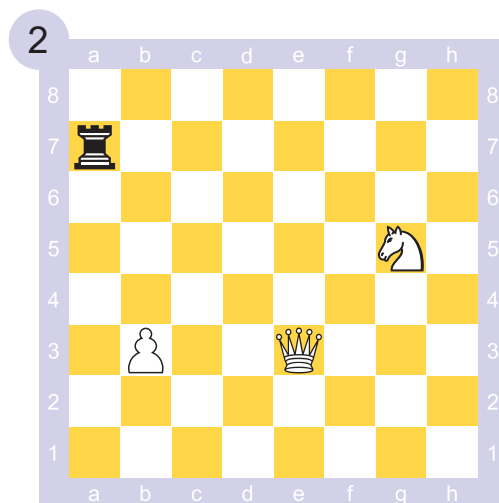
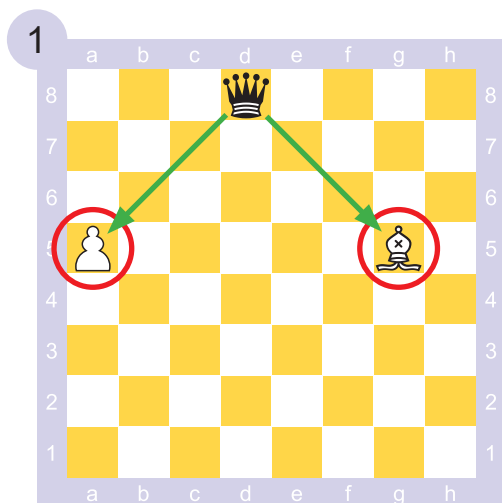
1

Indica amb una rodona les caselles on pot anar la dama en una jugada. Si la dama no es pot moure, encercla-la.



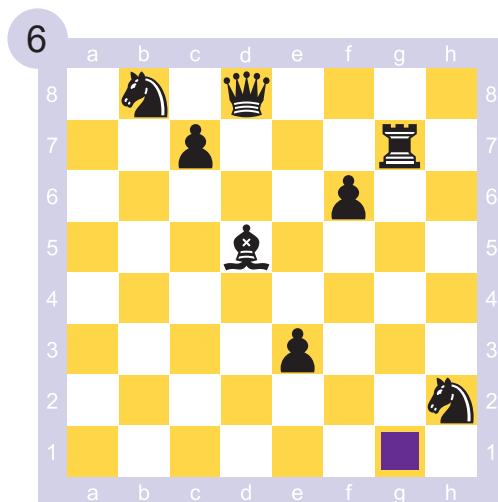
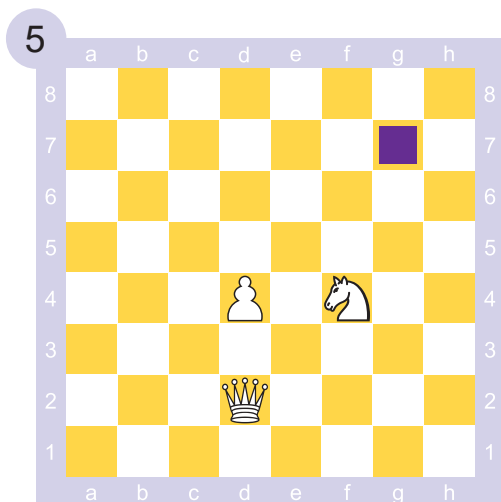
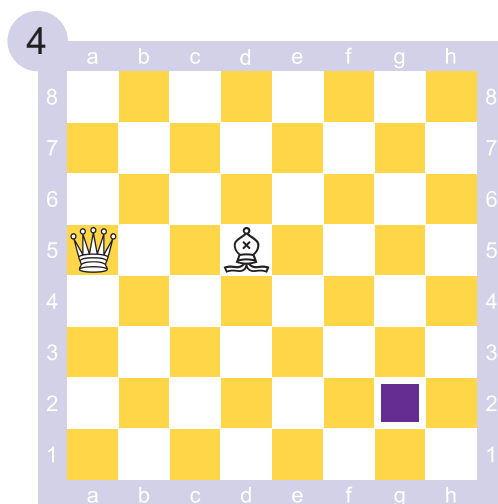
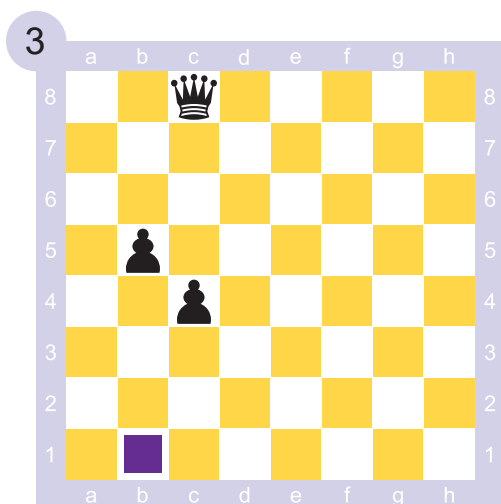
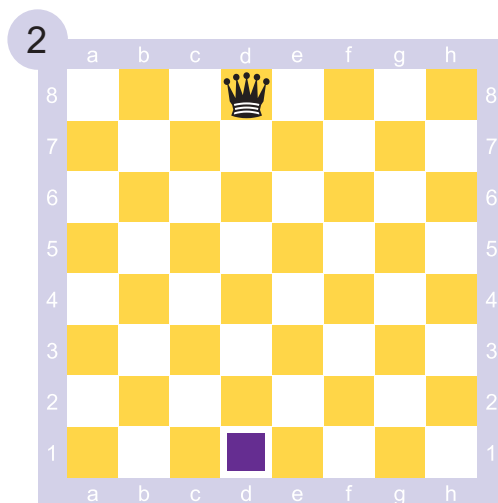
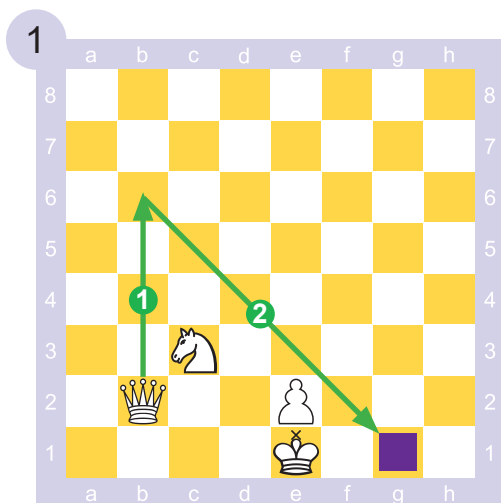
2

Indica amb fletxes les captures que pot fer la dama en una jugada. Encercla les peces que poden ser capturades.



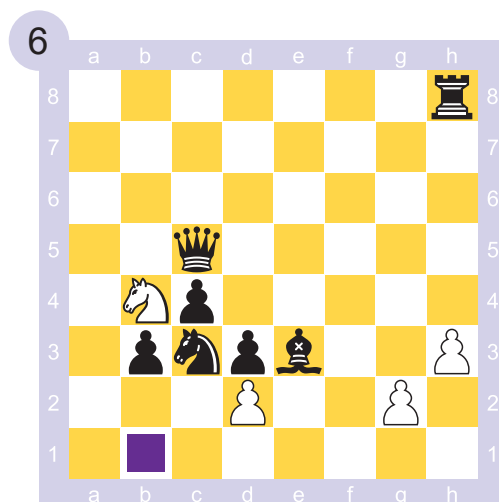
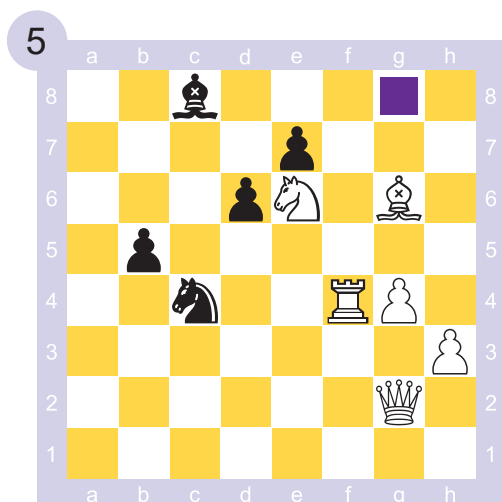
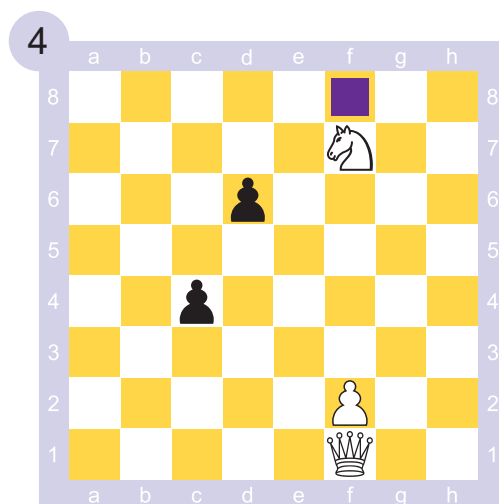
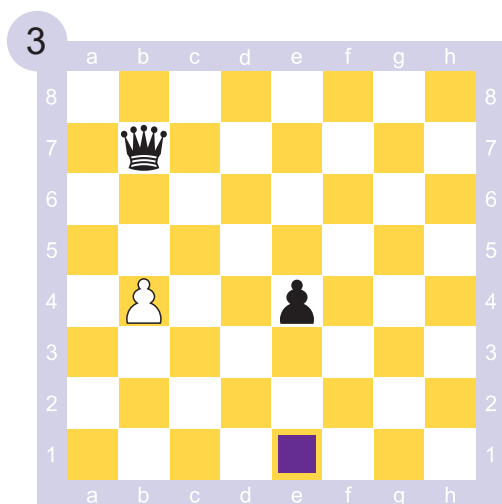
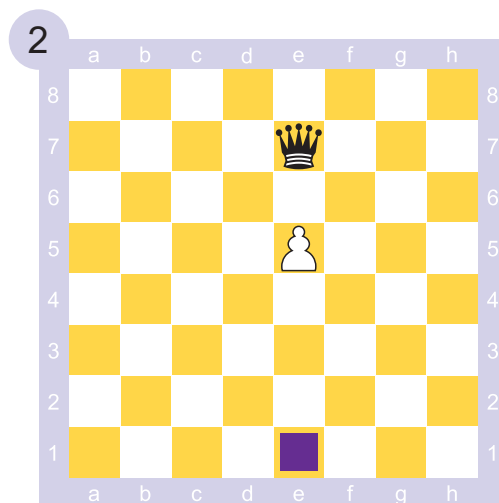
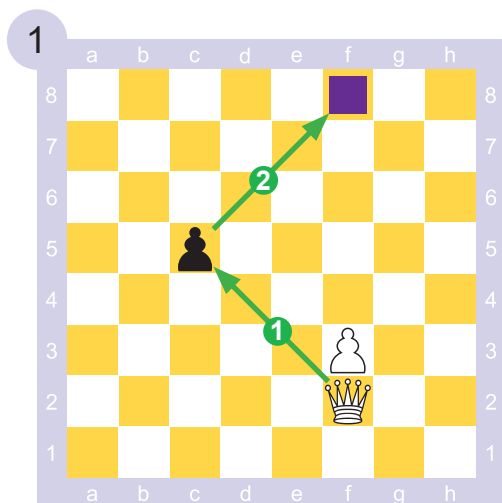
3

Indica el camí més ràpid que farà la dama per col·locar-se damunt del quadrat. Per a cada jugada dibuixa una fletxa.



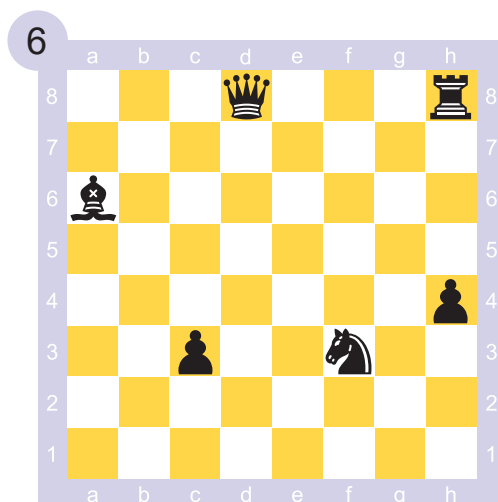
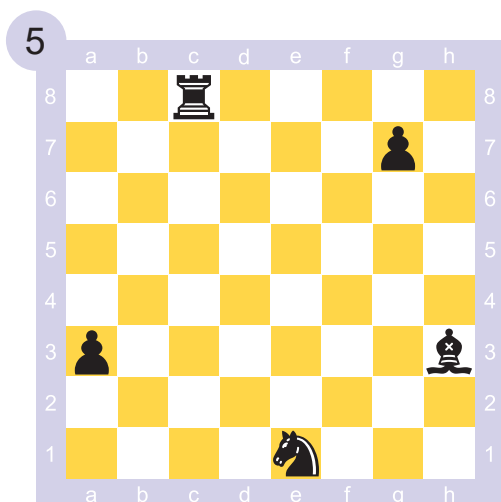
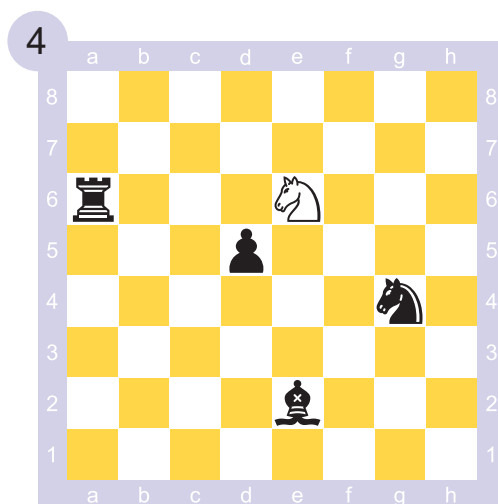
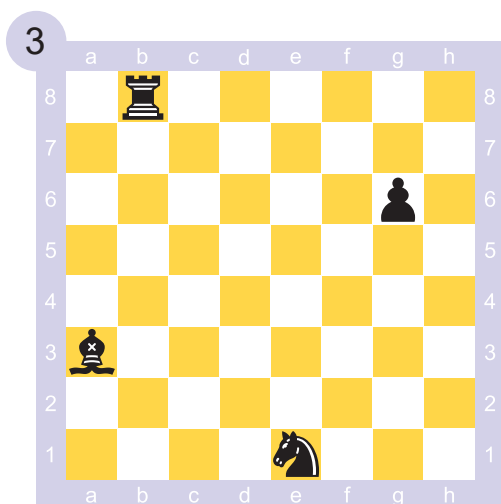
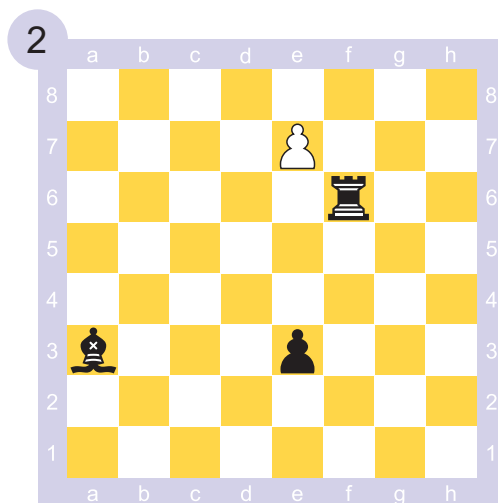
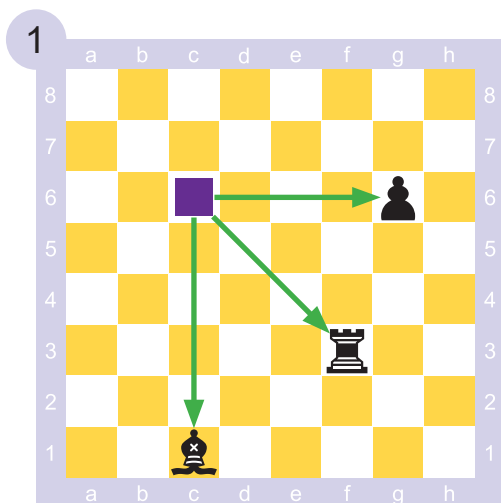
4

Indica el camí més ràpid que farà la dama per col·locar-se damunt del quadrat. Per a cada jugada dibuixa una fletxa. Recorda que les peces adversàries es poden capturar.



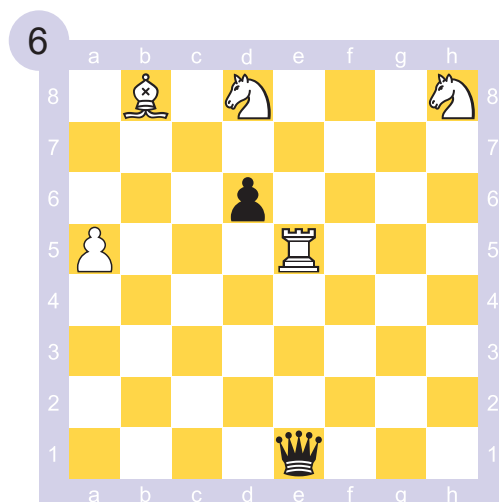
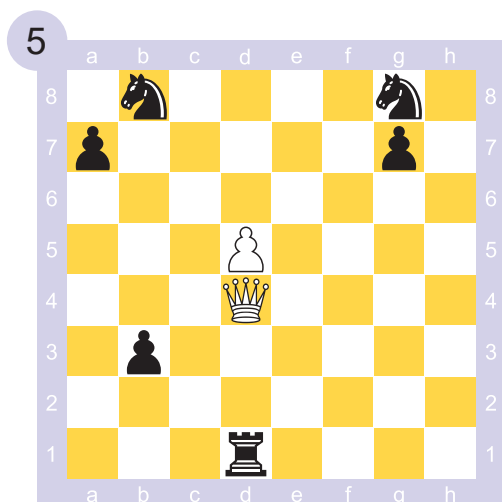
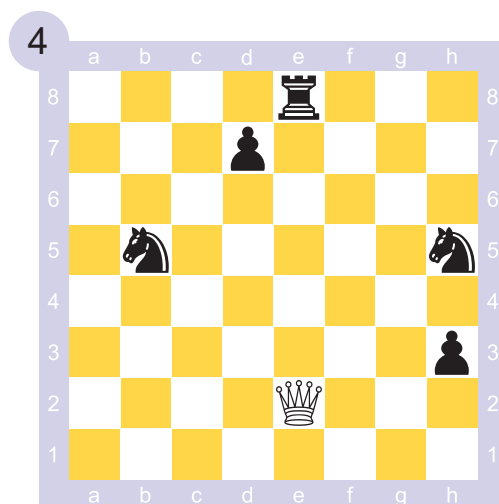
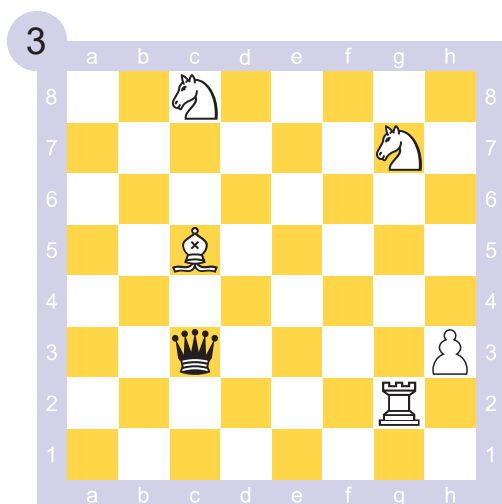
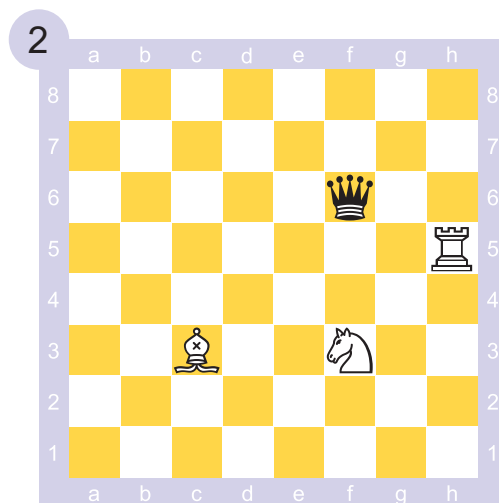
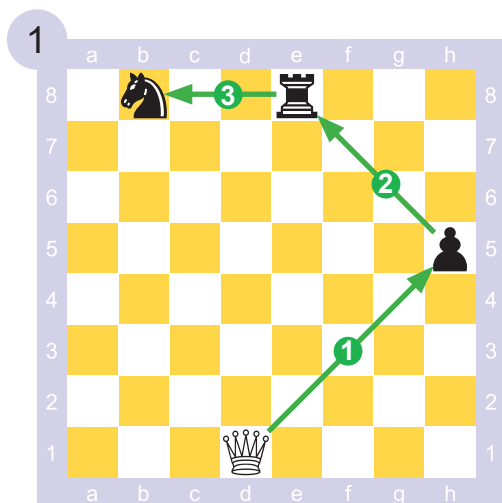
5

Dibuixa un quadrat en la casella on una dama blanca pugui capturar qualsevol de les peces negres en una jugada. Indica les captures amb fletxes.



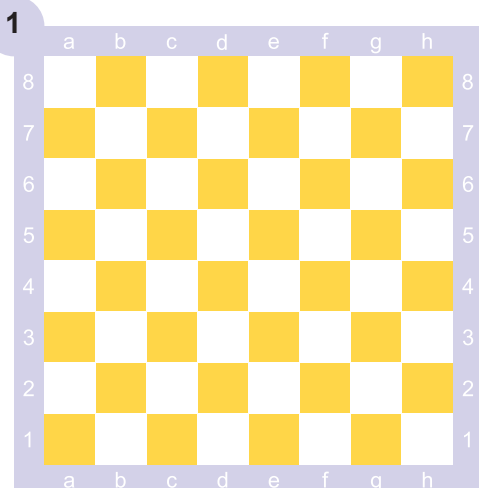
6

Captura amb la dama totes les peces adversàries amb el mínim de jugades possible. Indica les jugades amb fletxes.

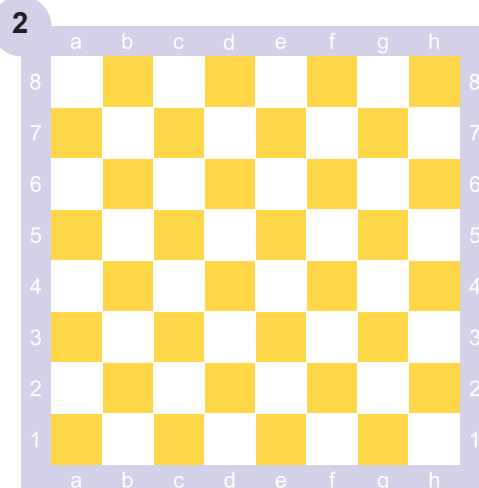


7

Col·loca dames en cada tauler seguint les indicacions.



8 dames de manera que no coincideixin dues d'elles en la mateixa fila, columna o diagonal.

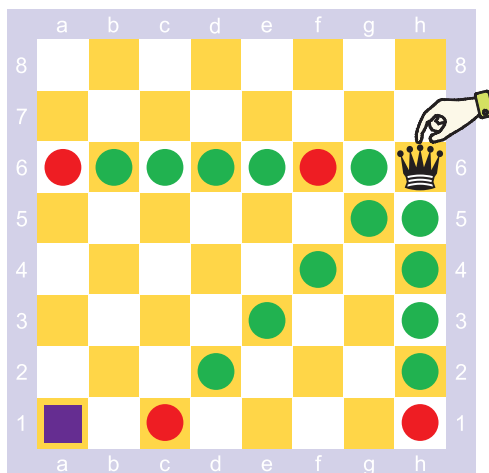


5 dames de manera que qualsevol casella lliure pugui ser ocupada en una jugada per una de les dames (sense coincidir en cap línia dues dames).

8

JOC DE LA DAMA TOBOGAN

Guanya el jugador que col·loca la dama en la casella que té un quadrat blau.



En l'exemple, si es col·loca la dama en les caselles amb un cercle vermell, l'altre jugador guanya perquè pot moure directament a la casella a1.

Regles del joc

1. Es col·loca a l'atzar una dama en una casella de la fila 8 o de la columna h, excepte en a8, h8 i h1.
2. Els dos jugadors mouen alternativament la mateixa dama.
3. La dama solament pot moure's cap a l'esquerra i/o cap avall.

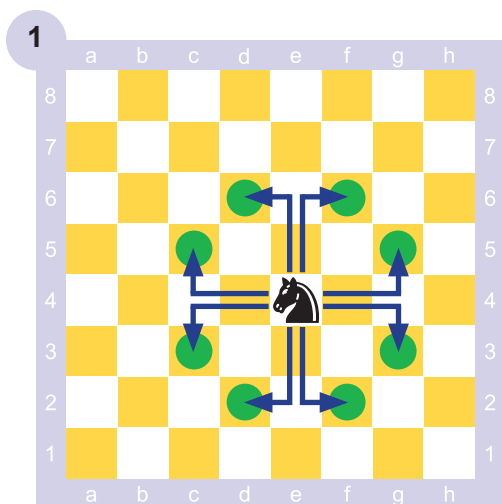


El cavall

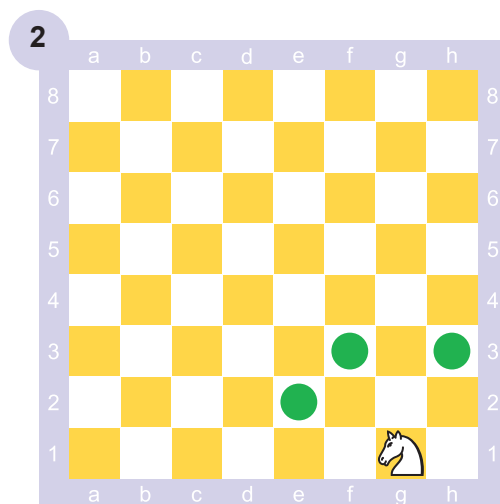
El cavall es mou fent la forma d'una L (avança dos caselles com si fos una torre i avança després una altra perpendicularment).

El cavall és l'única peça que pot saltar per damunt de les altres.

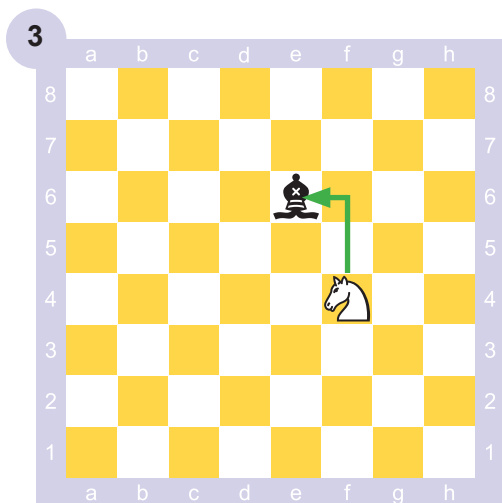
Exemples



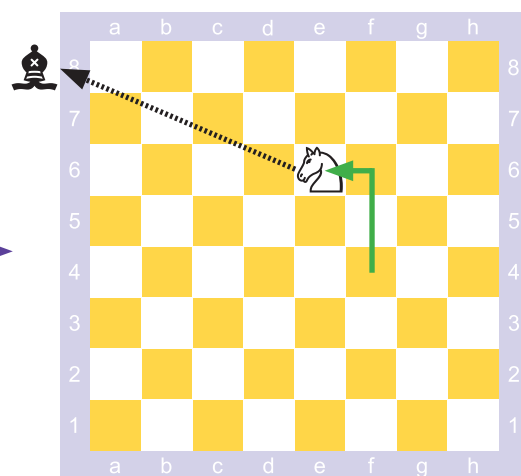
En el centre del tauler, el cavall pot anar a més caselles.



El cavall es mou de caselles blanques a negres o viceversa.



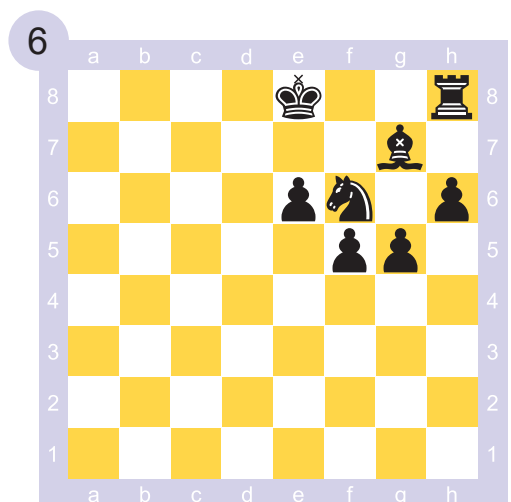
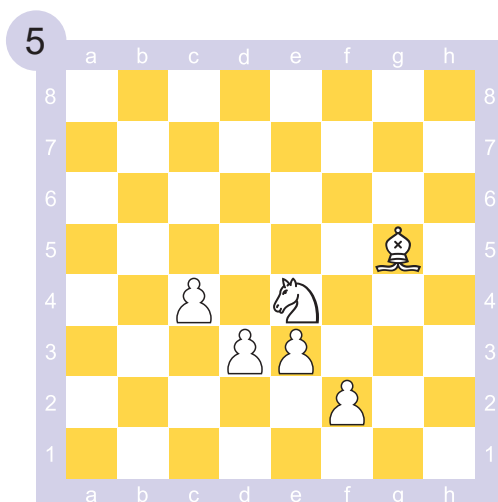
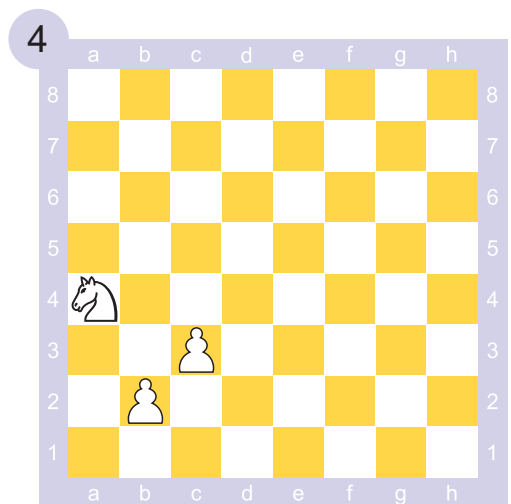
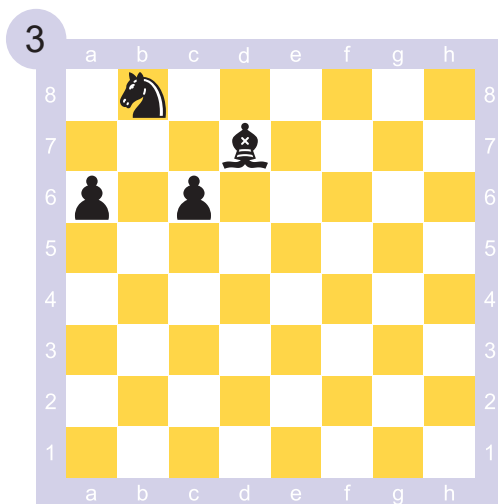
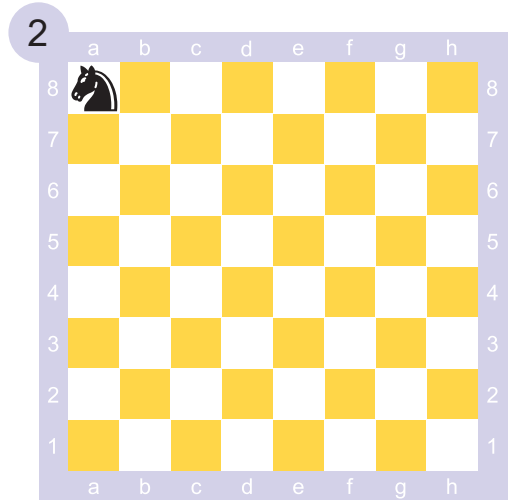
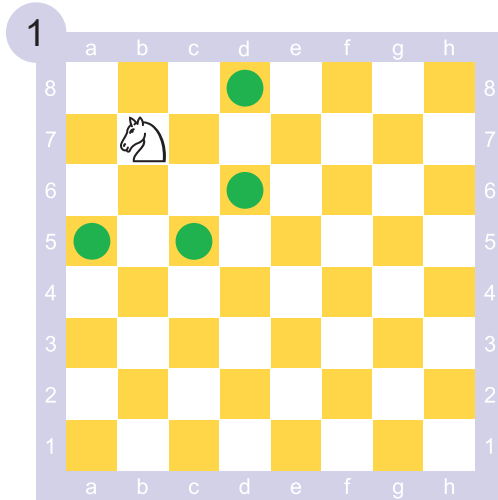
L'alfil és capturat perquè està en una casella on pot anar el cavall en una jugada.



El cavall es col·loca on era l'alfil i aquest queda eliminat.

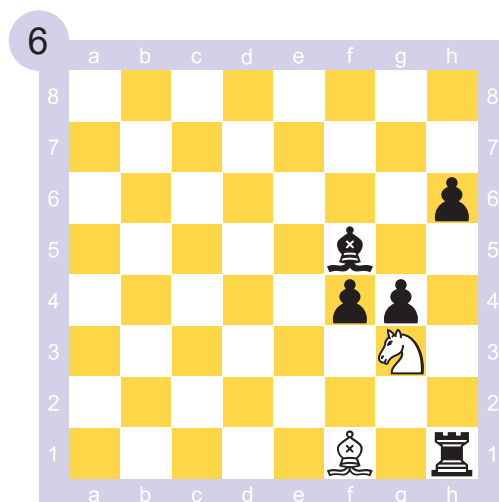
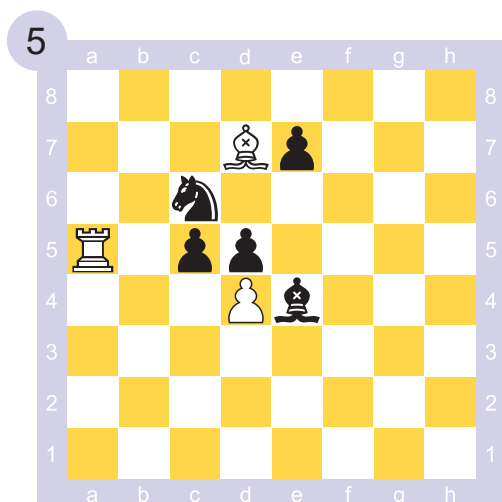
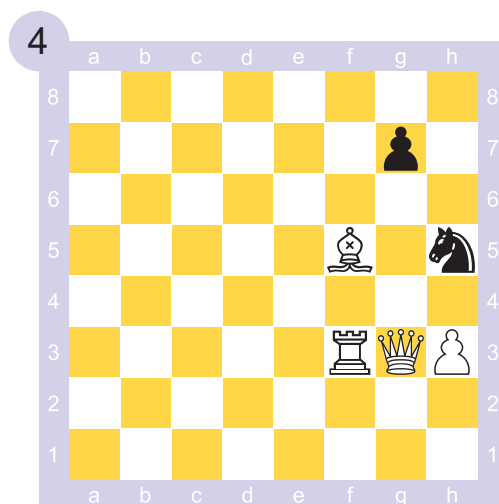
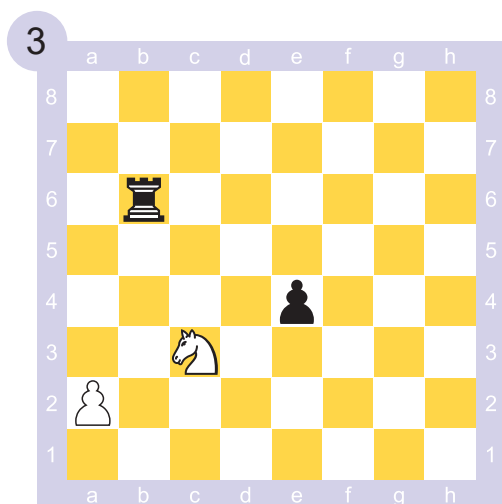
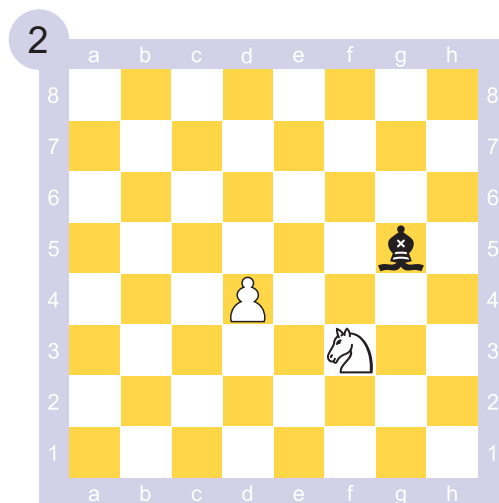
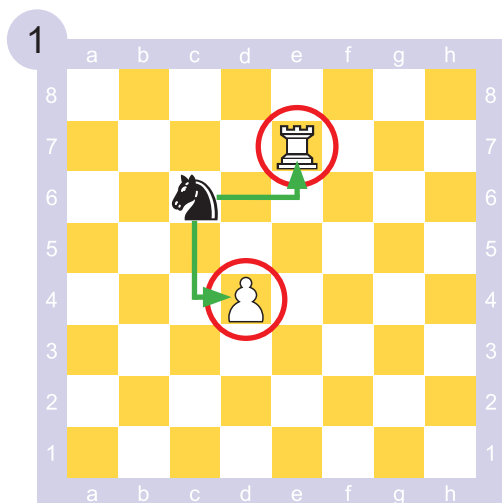
1

Indica amb una rodona les caselles on pot anar el cavall en una jugada. Si el cavall no es pot moure, encercla'l.



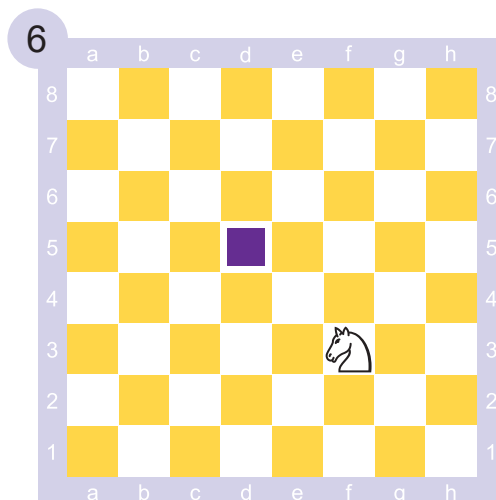
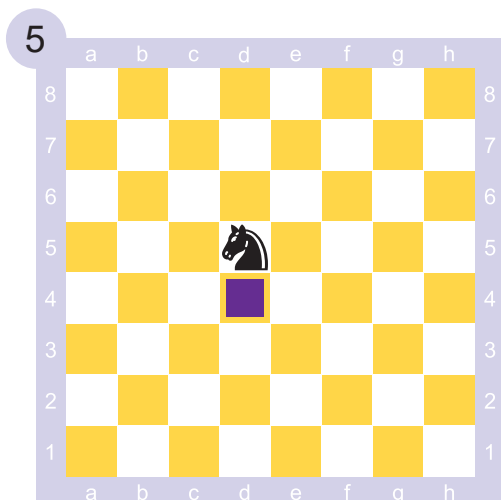
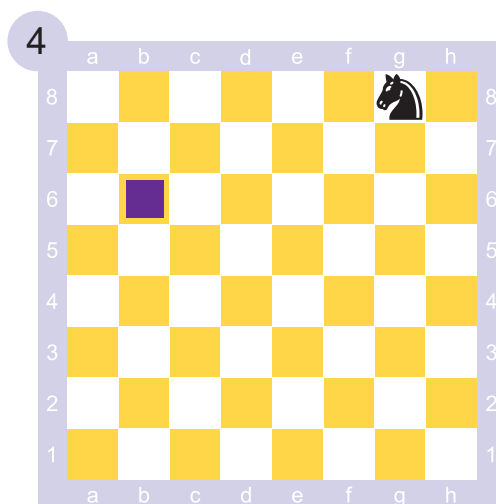
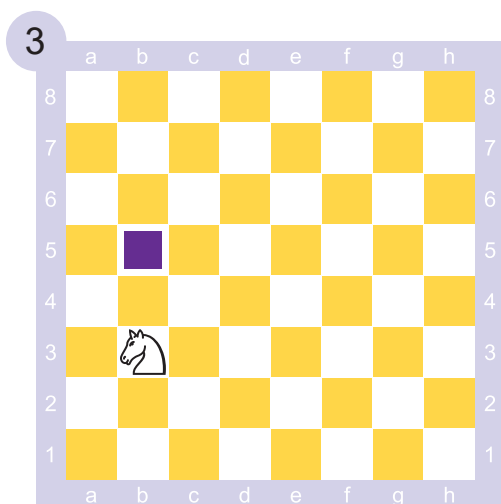
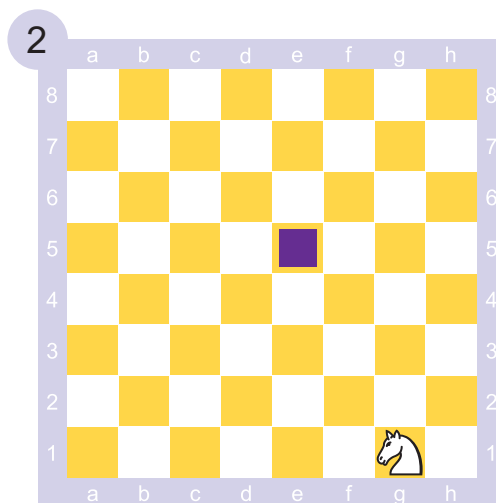
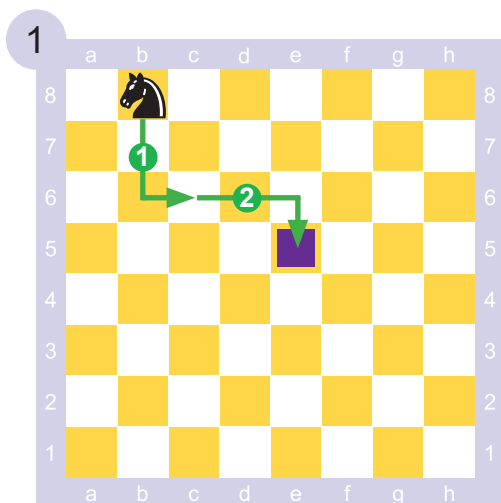
2

Indica amb fletxes les captures que pot fer el cavall en una jugada. Encercla les peces que poden ser capturades.



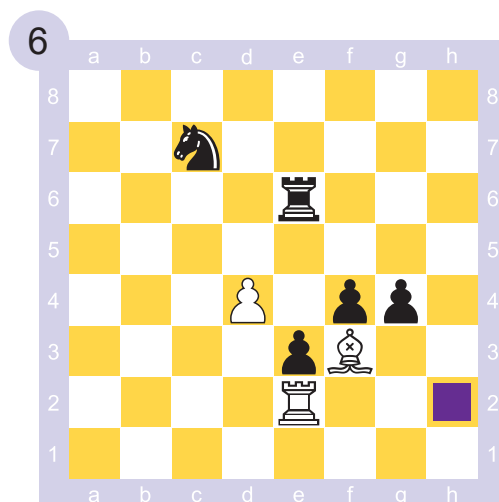
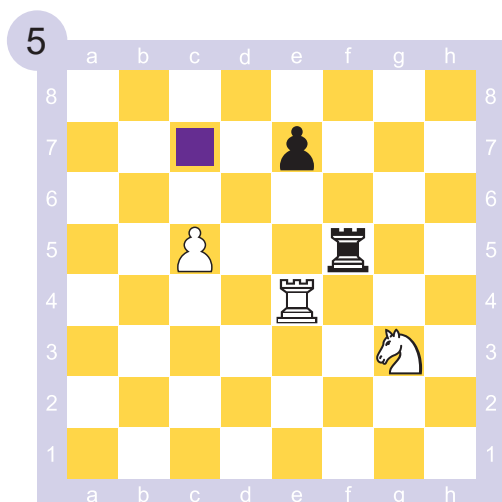
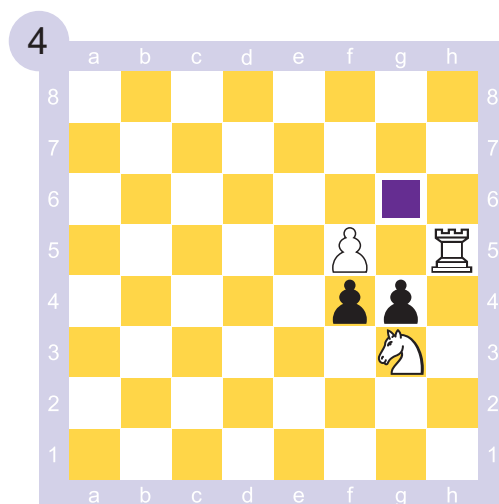
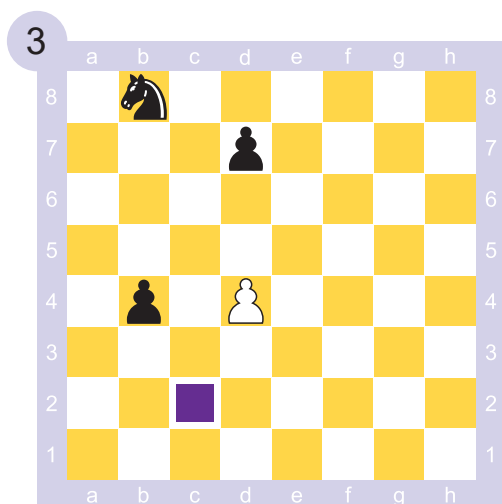
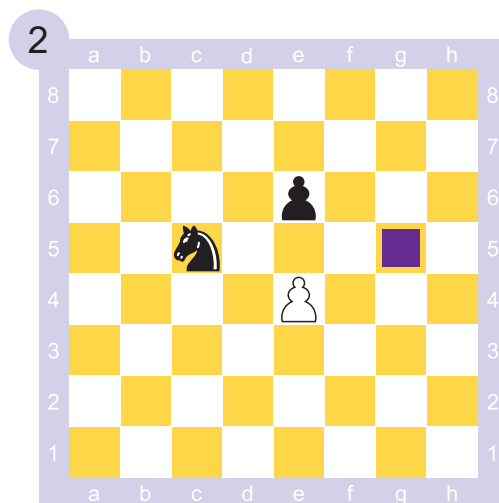
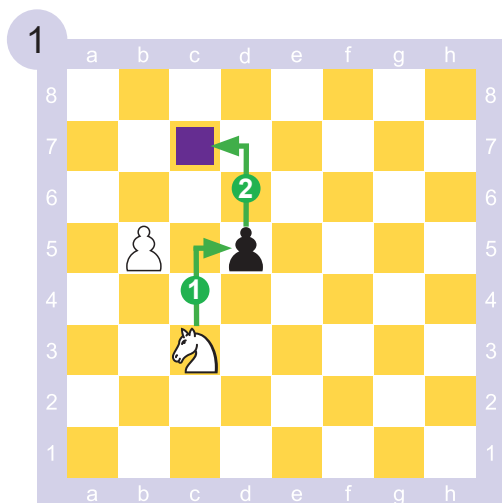
3

Indica el camí més ràpid que farà el cavall per col·locar-se damunt del quadrat. Per a cada jugada dibuixa una fletxa.



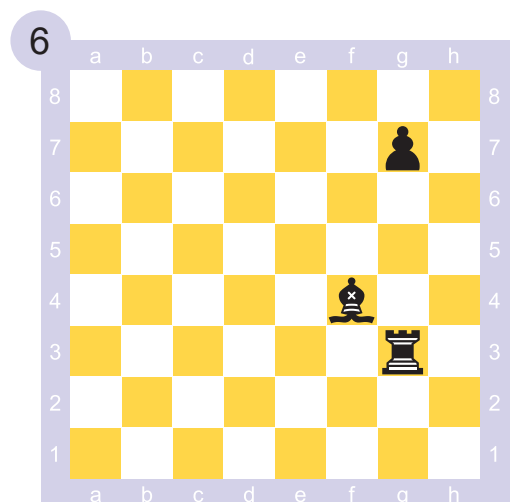
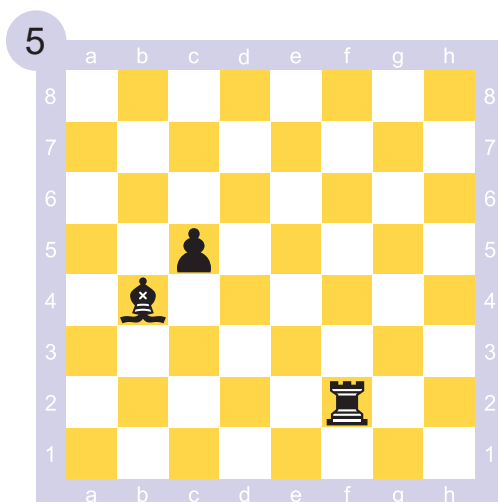
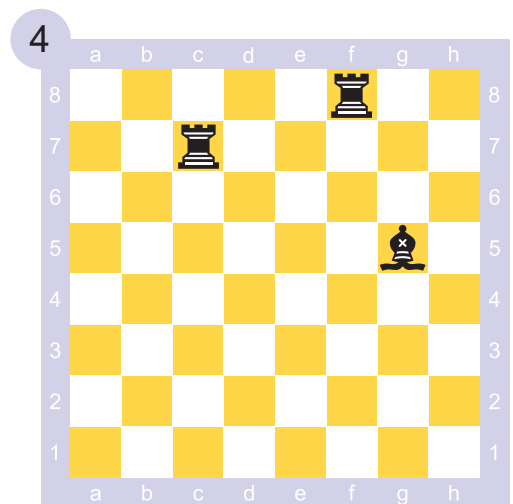
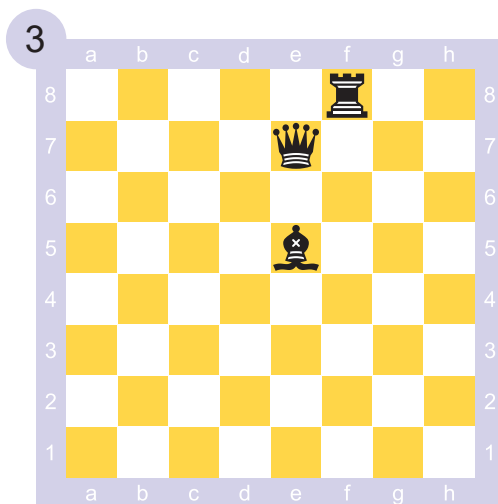
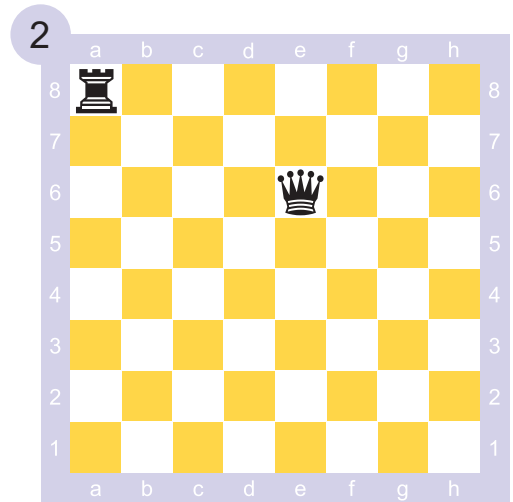
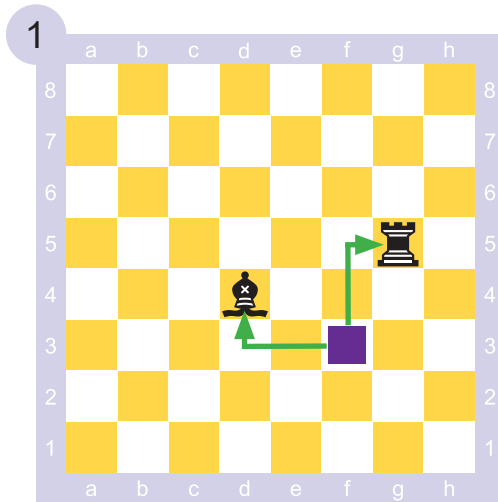
4

Indica el camí més ràpid que farà el cavall per col·locar-se damunt del quadrat. Per a cada jugada dibuixa una fletxa. Recorda que les peces adversàries es poden capturar.



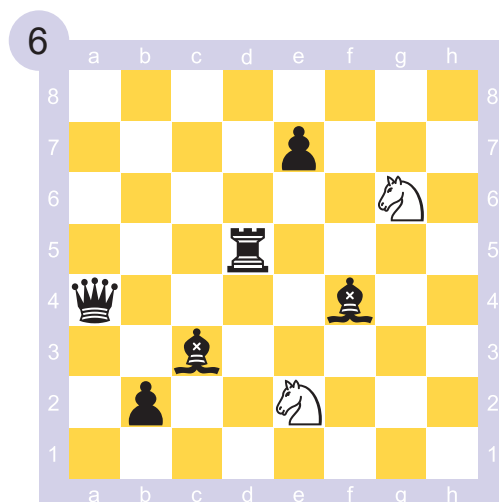
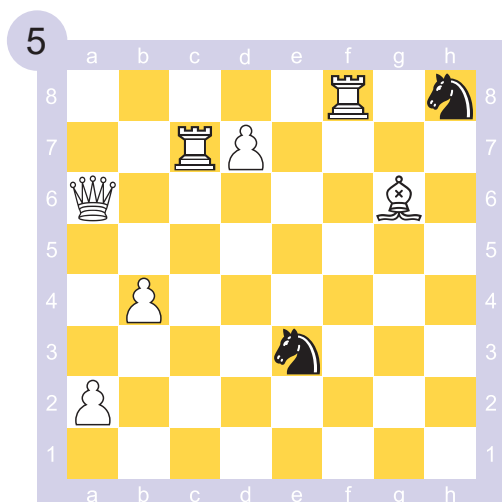
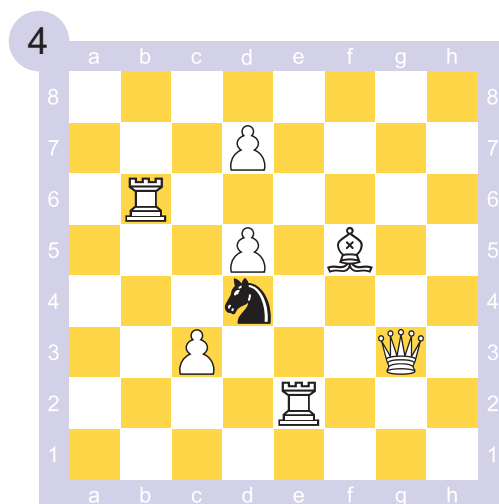
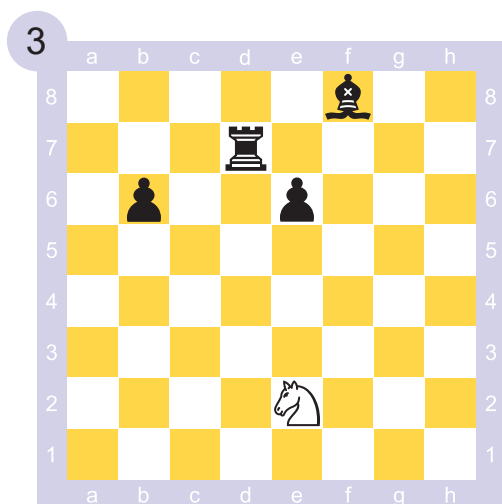
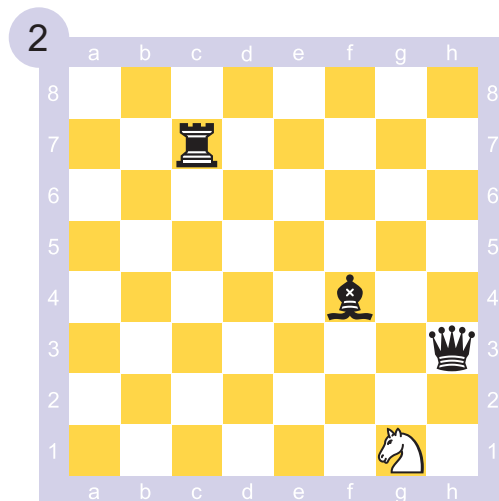
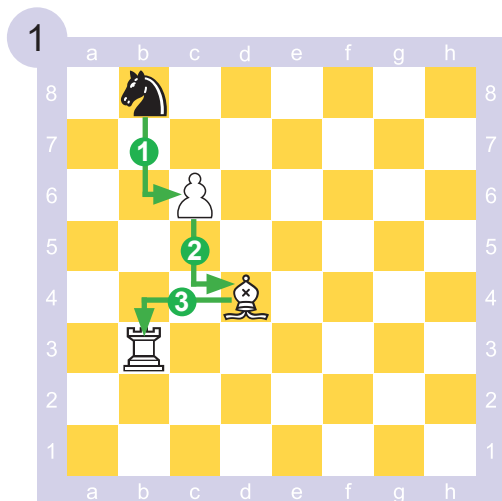
5

Dibuixa un quadrat en la casella on un cavall blanc pugui capturar qualsevol de les peces negres en una jugada. Indica les captures amb fletxes.



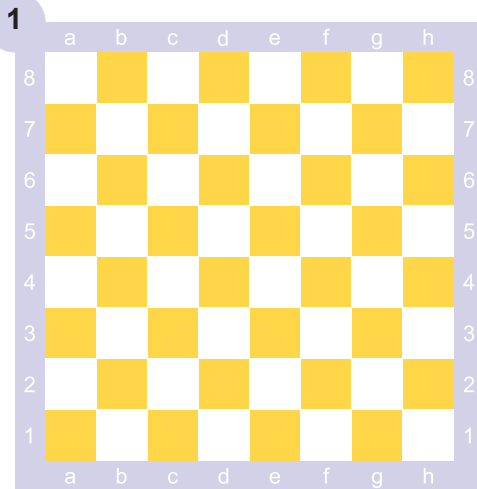
6

Captura amb els cavalls totes les peces adversàries amb el mínim de jugades possible. Indica les jugades amb fletxes.



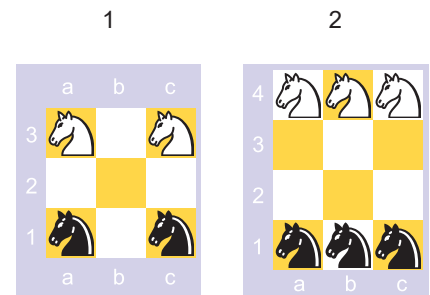
7

Realitza els exercicis en cada tauler seguint les indicacions.



Col·loca el nombre màxim de cavalls sense que cap d'ells ocupi una casella on un altre cavall pugui anar en una jugada.

2



Taulers reduïts

Per a cada exercici, s'han de col·locar els cavalls blancs en les caselles dels negres i viceversa.

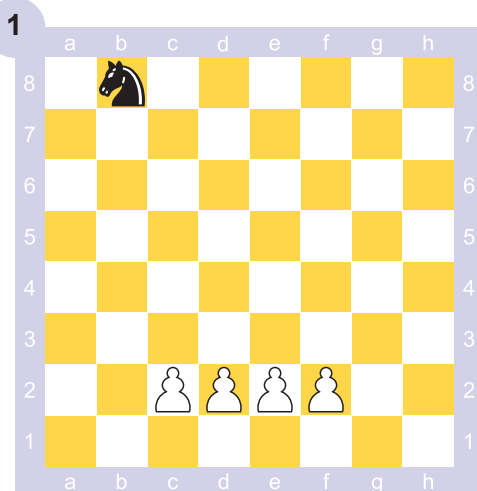
Dues peces no poden ocupar la mateixa casella ni es pot capturar els cavalls de diferent color.

8

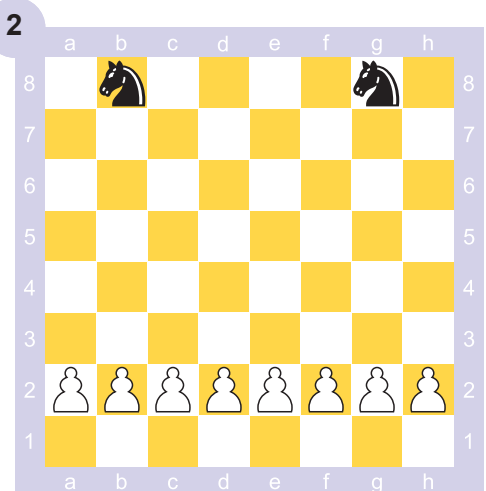
CAVALLS CONTRA PEONS

Guanya el cavall quan captura tots els peons.

Guanyen els peons quan aconseguixen coronar-ne un.



2





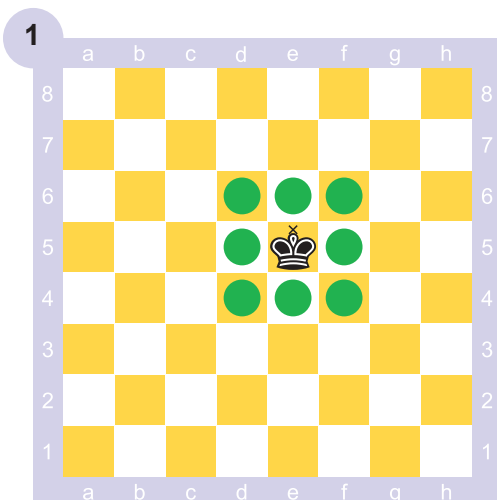
El rei

El rei pot anar a qualsevol casella del seu voltant, però només avança una casella per jugada.

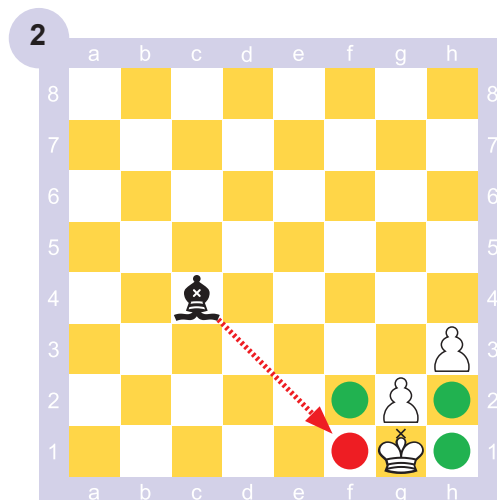
El rei no pot saltar per damunt de cap altra peça.

El rei no pot anar a una casella amenaçada per una altra peça adversària ni capturar una peça defensada.

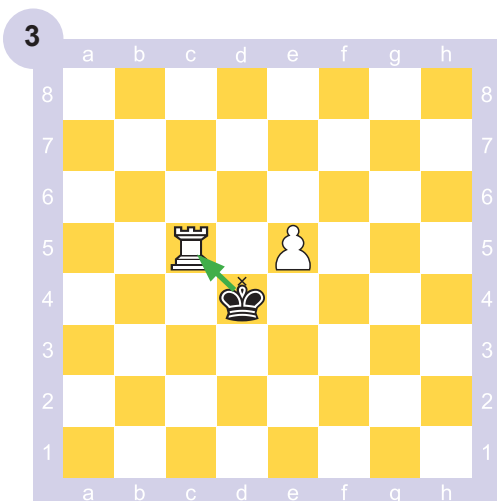
Exemples



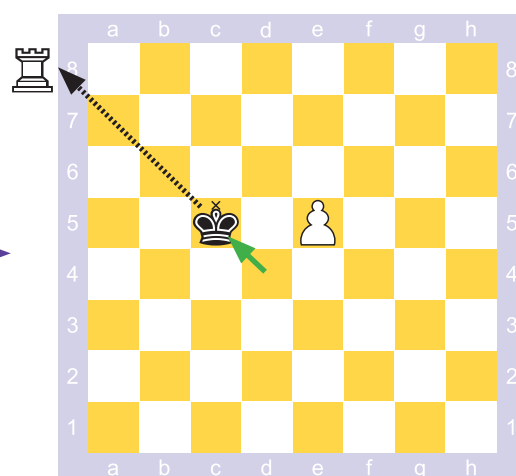
El rei es mou com una dama però solament avança una casella.



El rei no pot anar a la casella vermella perquè està amenaçada.



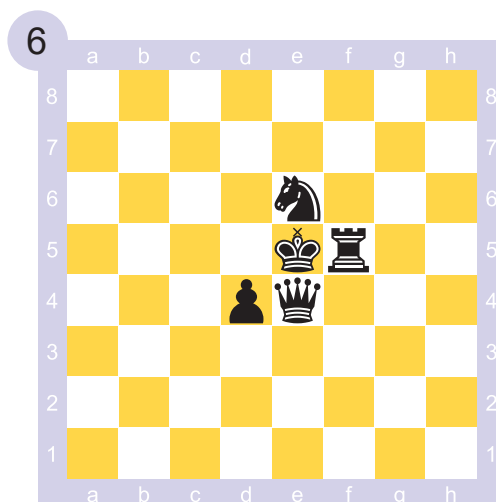
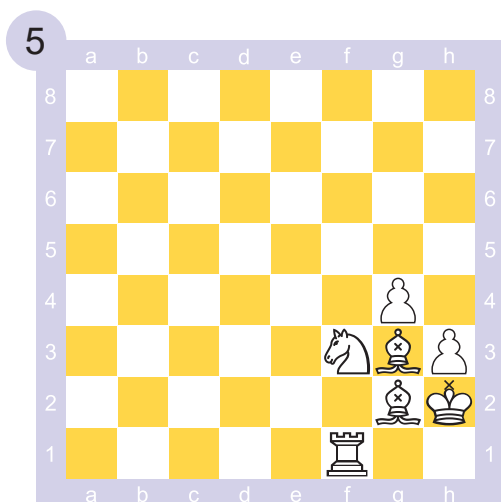
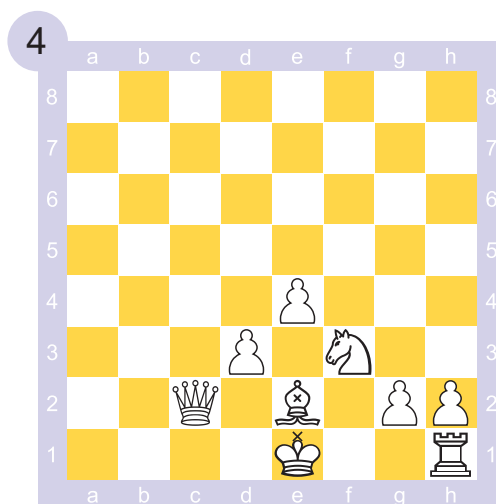
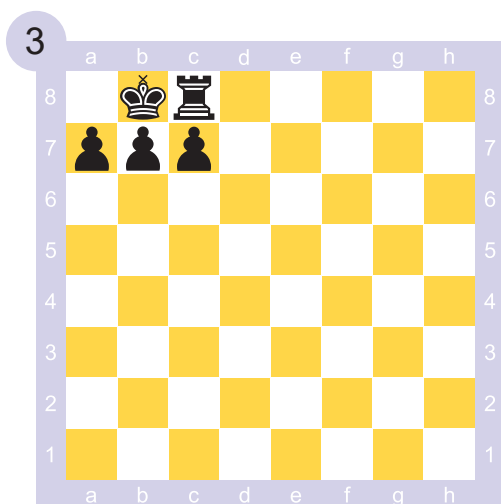
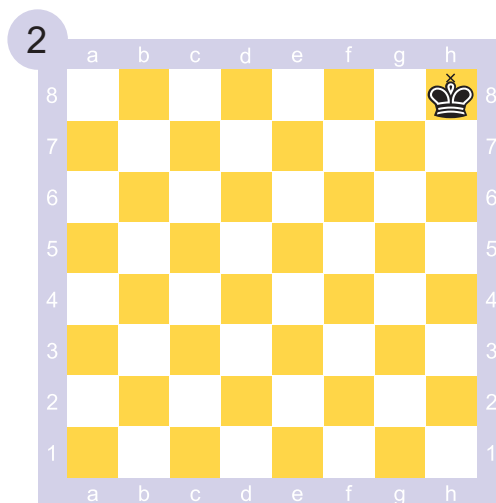
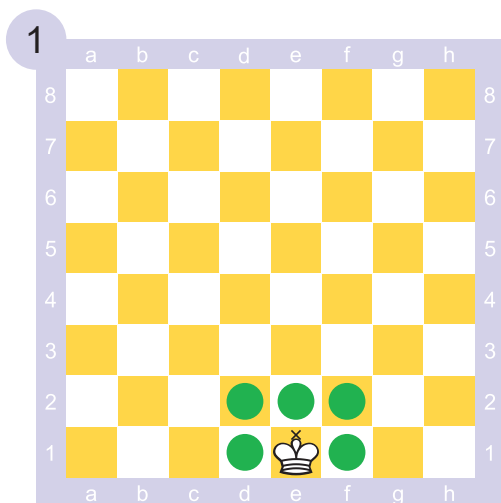
El peó no pot ser capturat pel rei perquè la torre el defensa.



El rei pot capturar la torre perquè no està defensada.

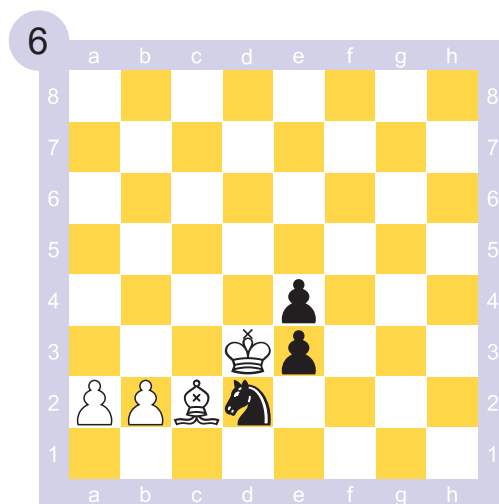
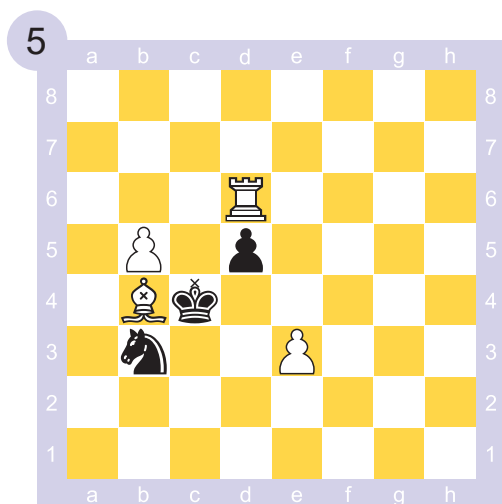
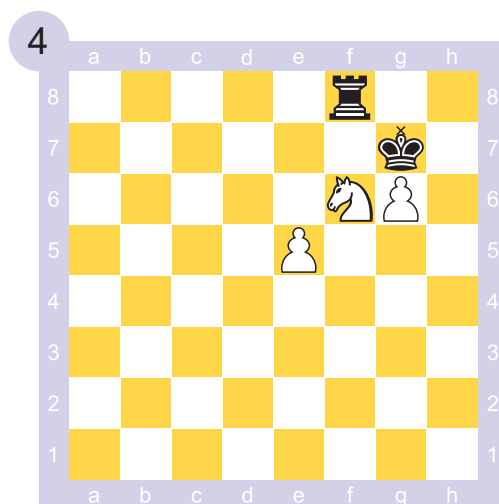
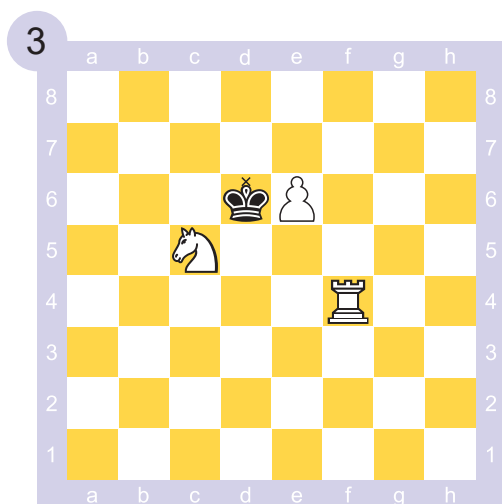
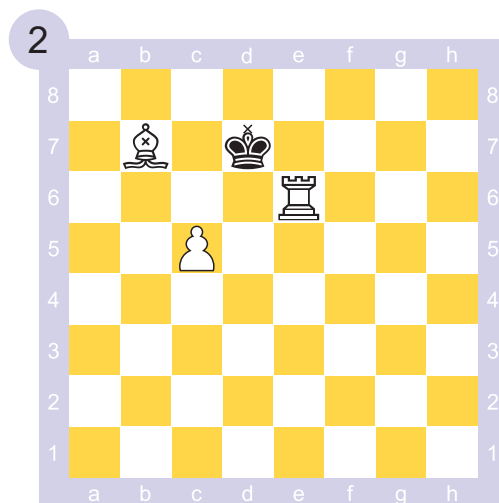
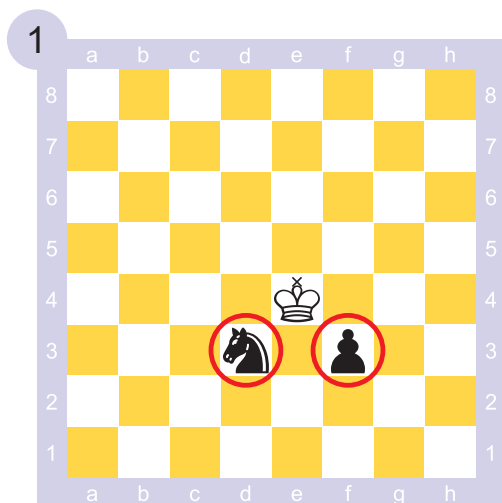
1

Indica amb una rodona les caselles on pot anar el rei en una jugada.
Si el rei no es pot moure, encercla'l.



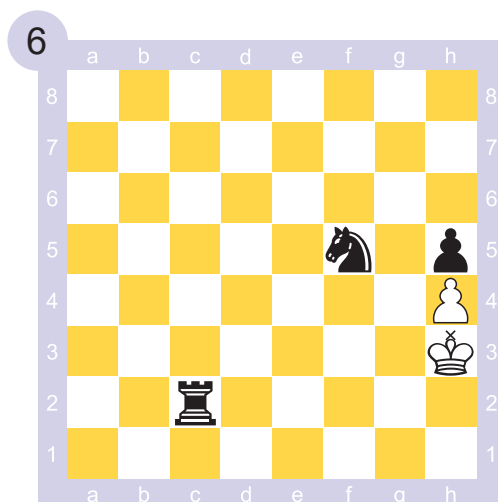
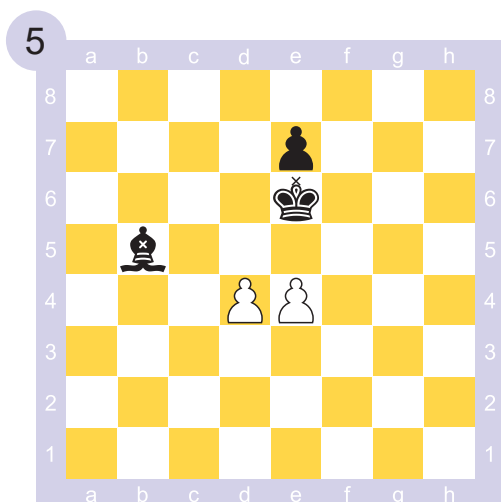
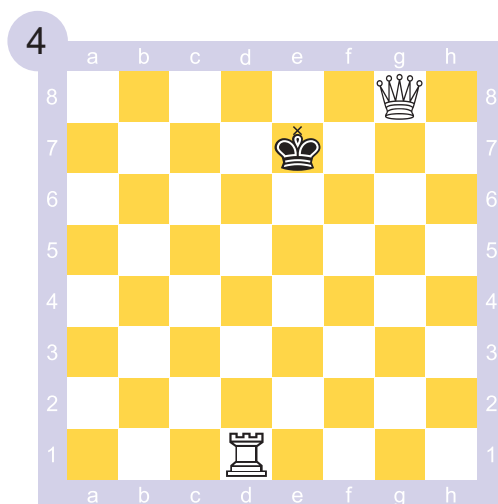
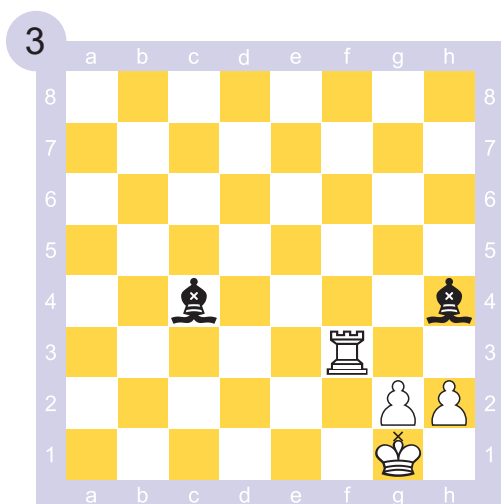
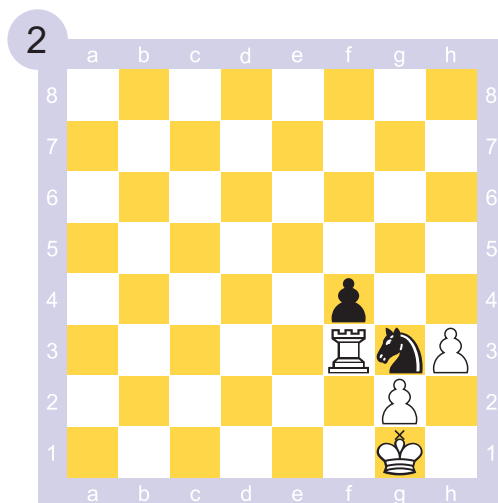
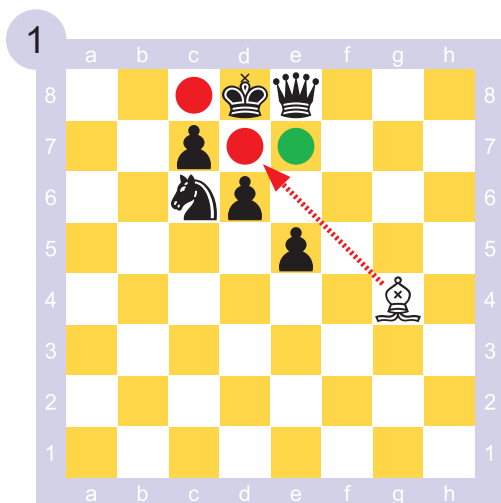
2

Encercla les peces que poden ser capturades pel rei en una jugada.



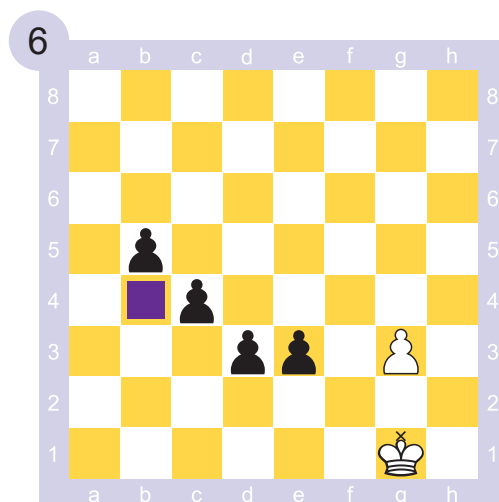
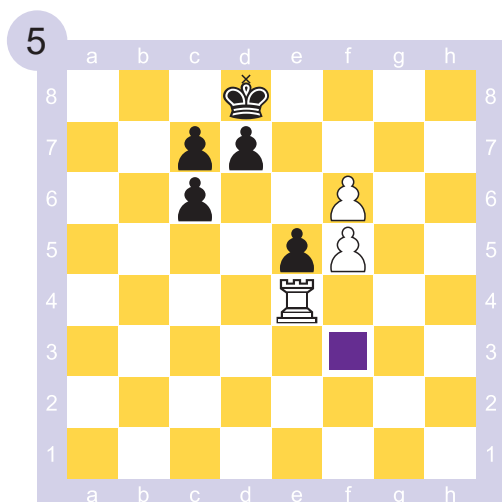
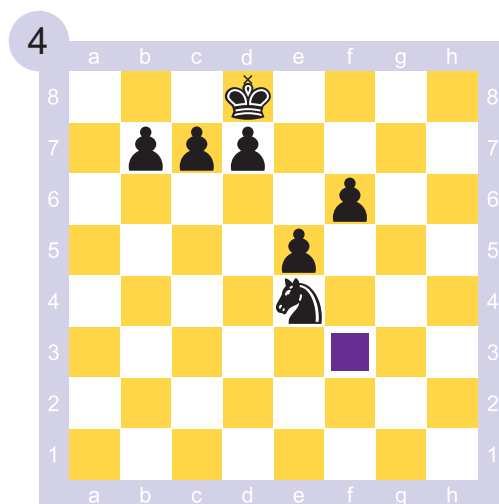
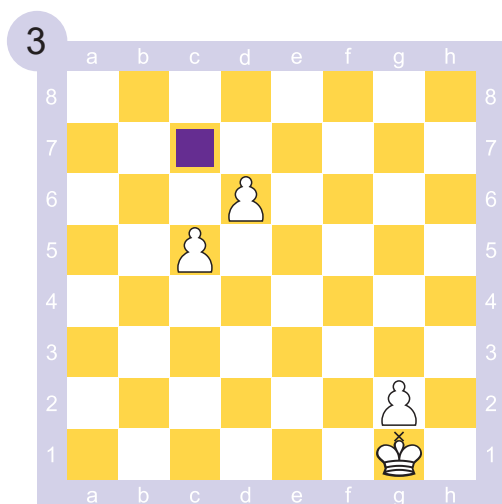
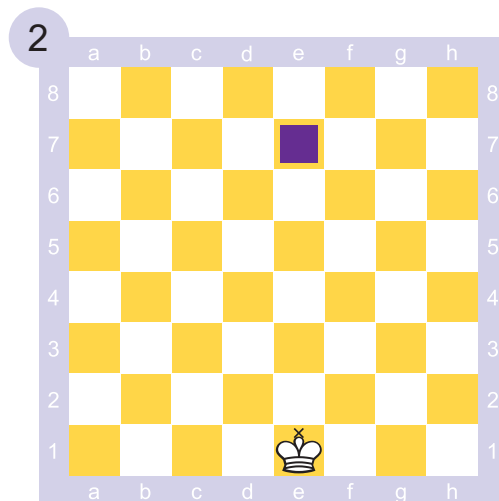
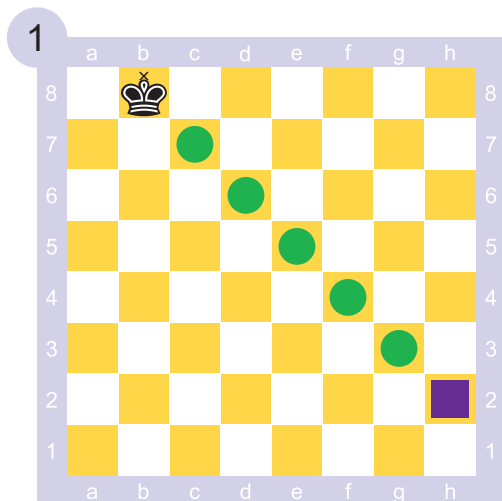
3

Indica amb rodones verds les caselles on pot anar el rei en una jugada i amb vermells on no pot anar perquè estaria amenaçat per una peça de l'adversari.



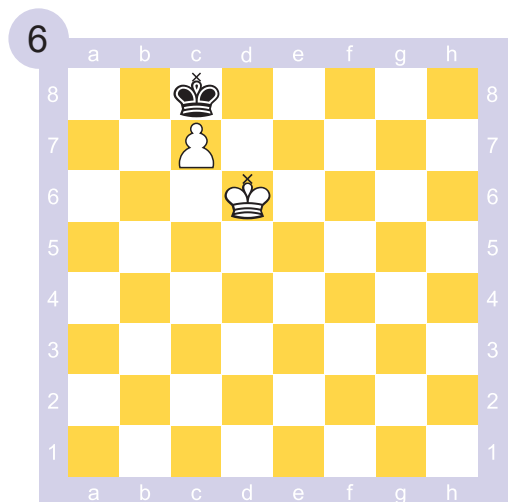
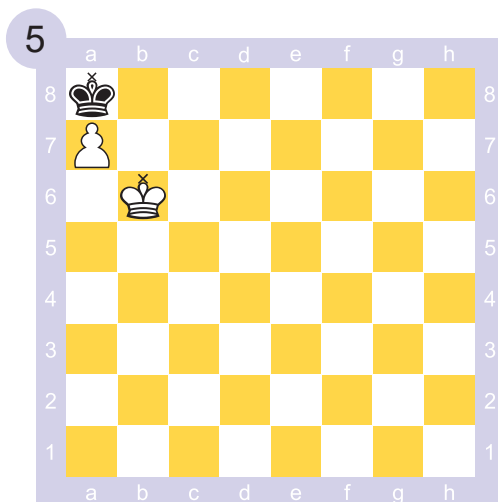
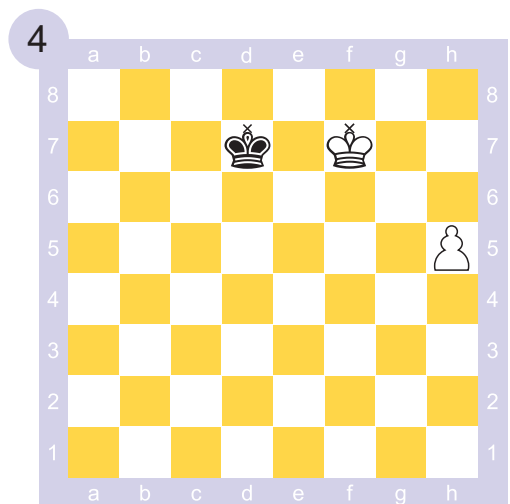
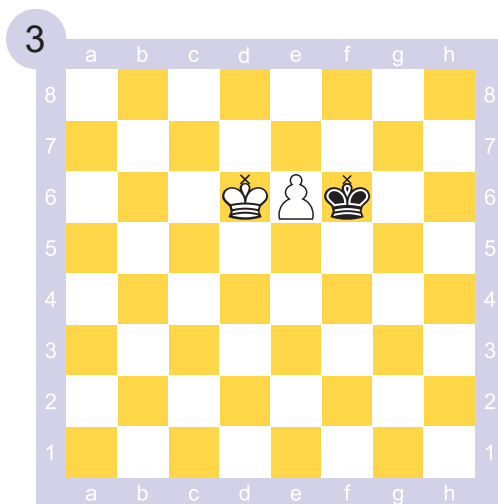
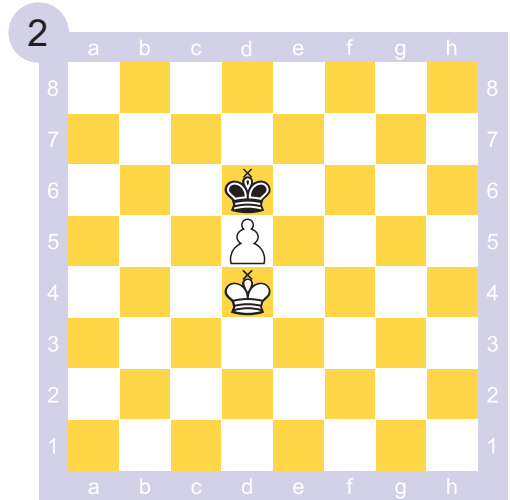
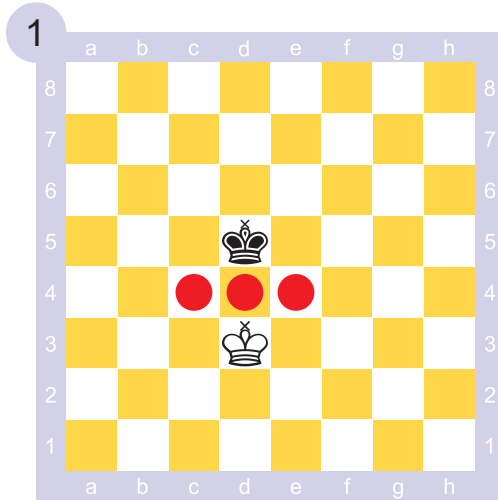
4

Indica el camí més ràpid que farà el rei per col·locar-se damunt del quadrat. Dibuixa una rodona en les caselles per on passa. Encercla les peces capturades.



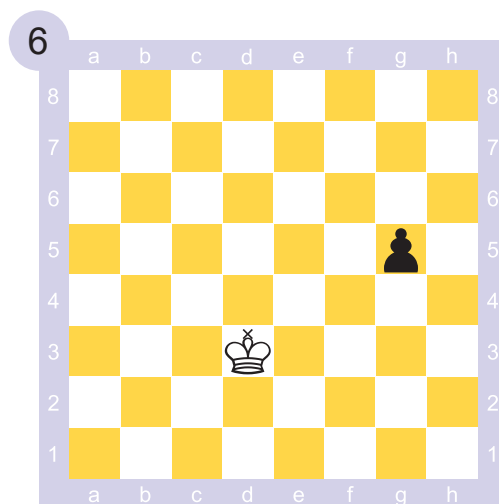
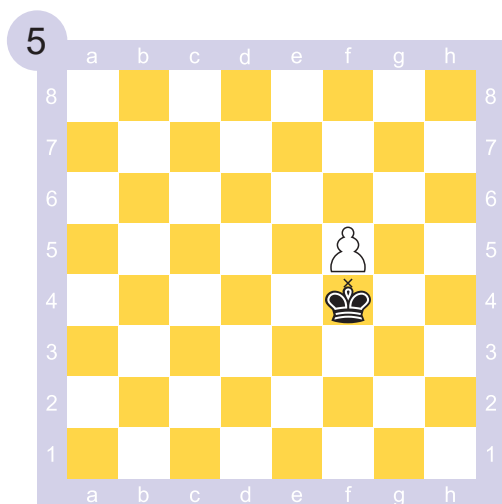
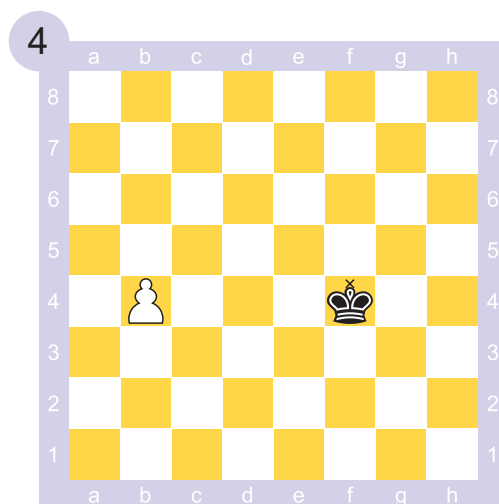
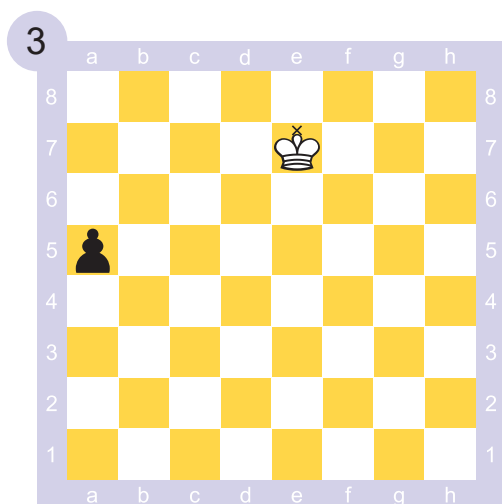
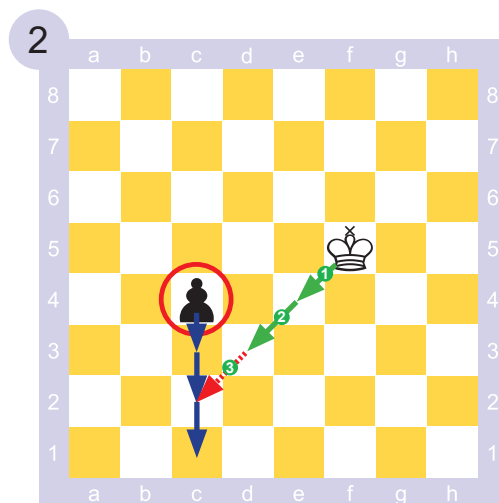
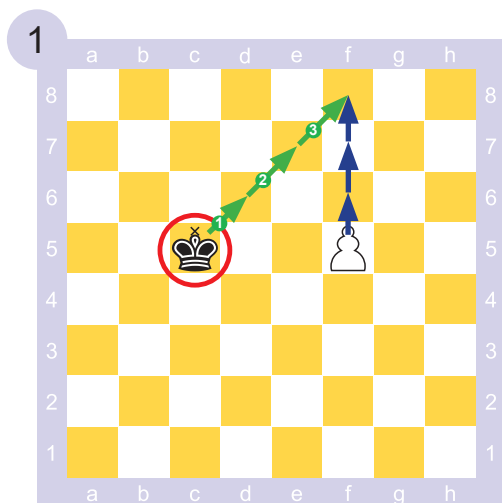
5

Col·loca una rodona en les caselles on el rei negre no pot anar en una jugada perquè estaria amenaçat per una peça de l'adversari. Si el rei no es pot moure, encercla'l.



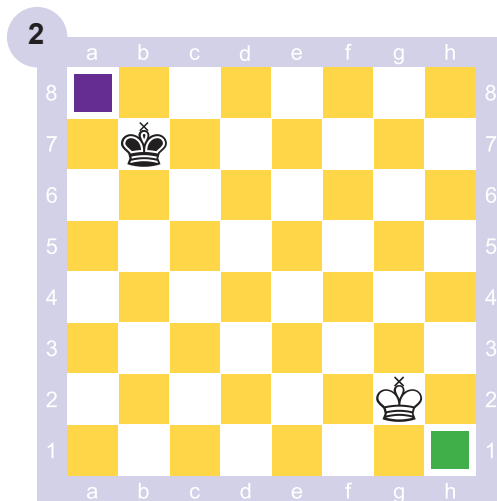
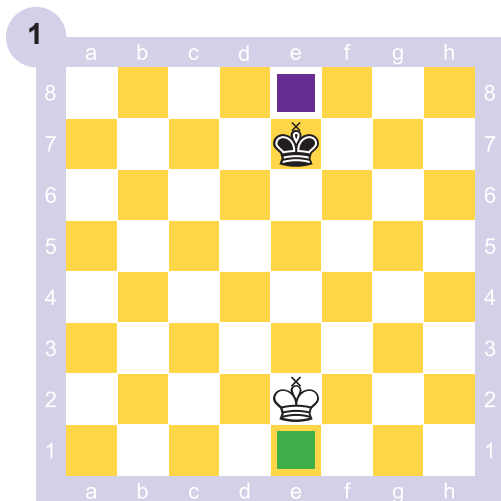
6

Intenta capturar el peó amb el rei. Comença el peó.
Encercla la peça guanyadora i indica les jugades amb fletxes.



7

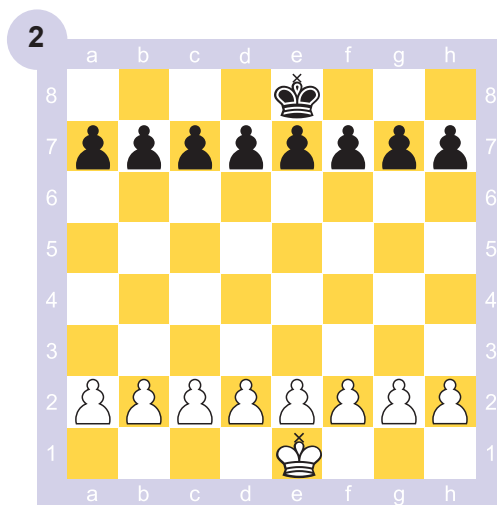
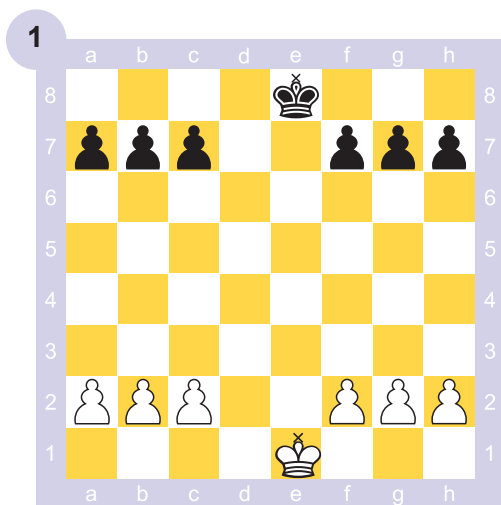
Guanya el rei que arribi primer al quadrat de l'adversari.
Juguen les blanques.



8

REI CONTRA PEONS

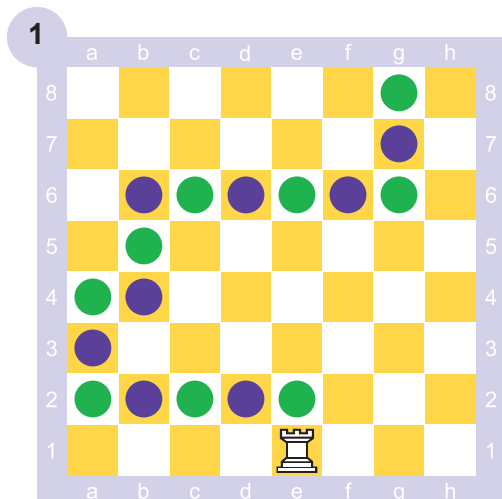
Guanya qui aconseguix coronar un peó o capturar tots els peons de l'adversari. Comencen les blanques.



A

JOC DE LA TORRE ESCALADORA

Guanya el jugador que primer arribi a la fila 8.
Comencen les blanques.



En l'exemple, els cercles verds representen les jugades del primer jugador i els blaus, les del segon. En aquest cas, guanya el primer jugador.

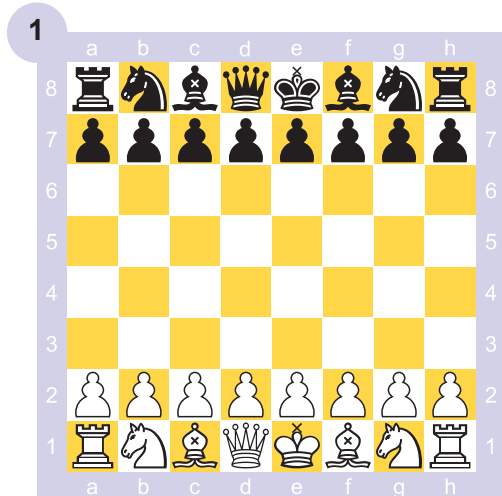
Regles del joc

1. Es col·loca a l'atzar una torre en una casella de la fila 1.
2. Els dos jugadors mouen alternativament la mateixa torre.
3. La torre solament pot moure's una casella cap a l'esquerra, cap a la dreta o cap amunt (no es pot moure en diagonal ni cap avall).
4. La torre no pot anar a una casella on hagi estat prèviament.

B

JOC DEL MENJAPECES

Guanya el jugador que es quedi primer sense peces.
Comencen les blanques.



Regles del joc

1. El moviment de les peces és el mateix que en els escacs.
2. Si es pot capturar una peça de l'adversari, és obligatori fer-ho.
3. En el joc del menjapeces el rei es pot capturar i es pot posar en caselles amenaçades.
4. Si de cas un jugador no put moure cap peça, guanya el qui tingui menor nombre de peces.

El valor de les peces

Valor de les peces

Equivalències





Valor de les peces

No totes les peces tenen el mateix valor.

El valor de la peça dependrà de la quantitat de caselles on pugui anar en una jugada.

El rei no té assignat cap valor en punts, ja que és la única peça que no es pot capturar.

1 punt



5 punts



3 punts



10 punts

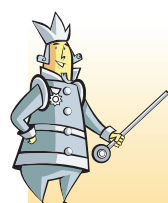


Hi ha mestres que li donen 9 punts.

3 punts



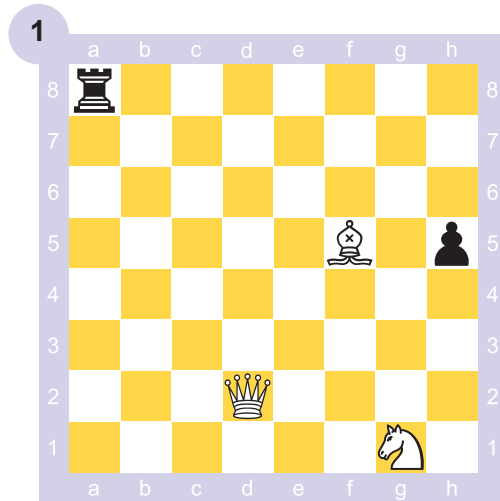
Sense puntuació!



Durant la partida, segons la posició, algunes peces poden ser més o menys valuoses que al principi de la partida.

1

Compta el nombre de caselles on pot anar cada peça i anota'l.



Peó

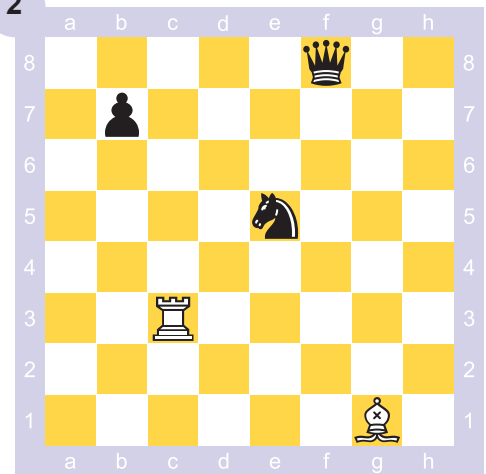
Cavall

Alfil

Torre

Dama

2



Peó

Cavall

Alfil

Torre

Dama

2

Marca per a quines peces són certes les frases següents.

Al realitzar una jugada, la peça:

No pot retrocedir

☒

Pot saltar per damunt de les peces

☐

Pot moure's en totes les direccions

☐

Només pot anar a caselles del mateix color

☐

Canvia el color de la casella

☐

Pot moure's per files o columnes

☐

Pot moure's per diagonals

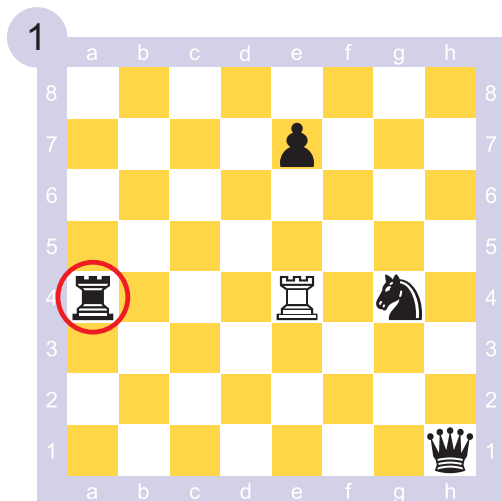
☐

Pot anar d'un extrem a un altre del tauler

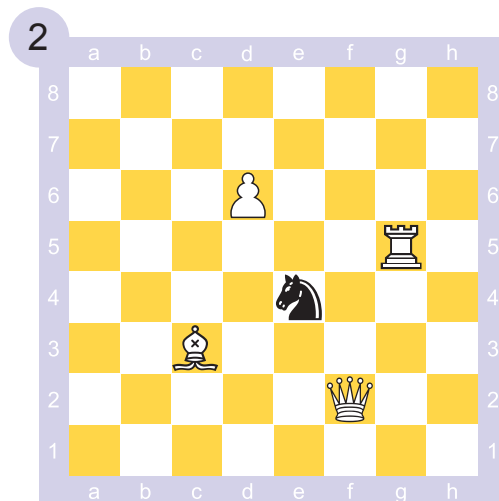
☐

3

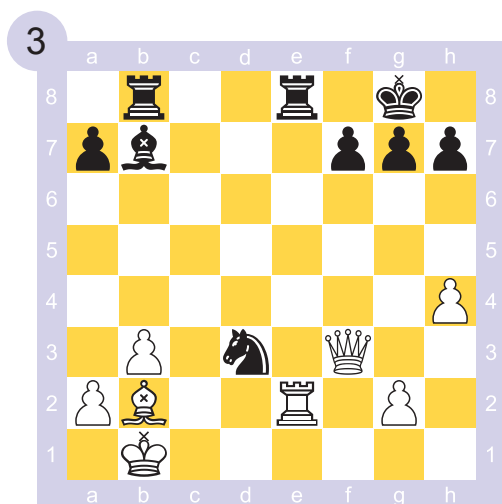
Encercla la peça de més valor que pot ser capturada pel jugador de les peces indicades al peu del tauler.



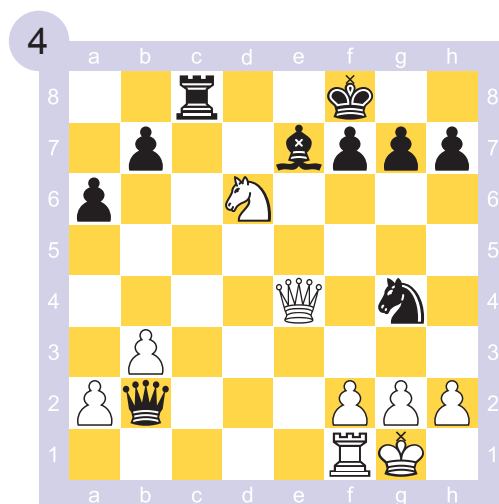
Blanques



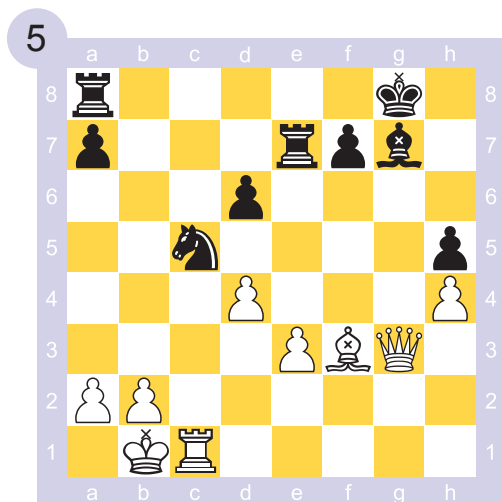
Negres



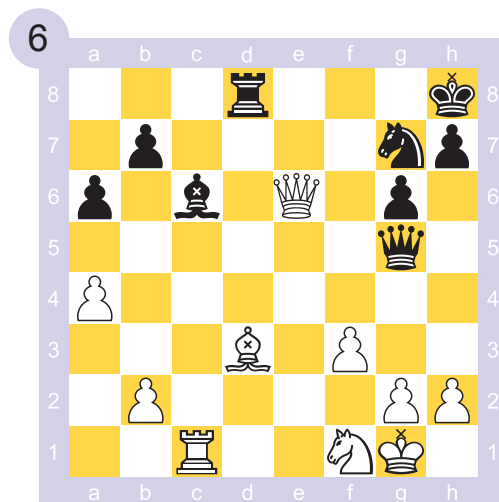
Negres



Blanques



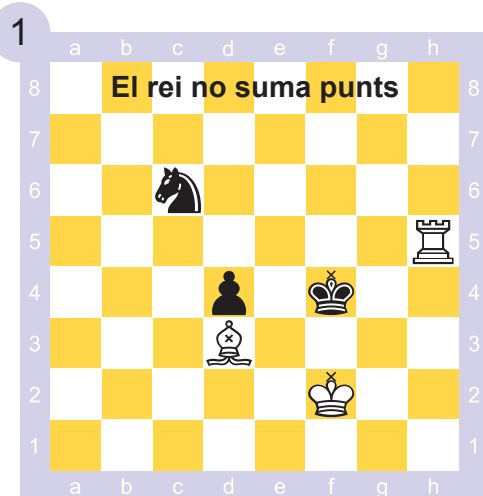
Blanques



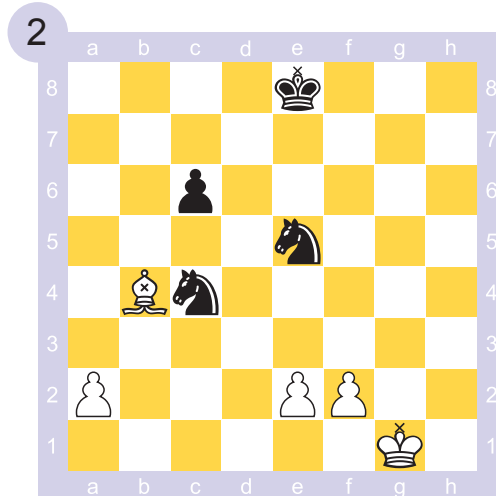
Negres

4

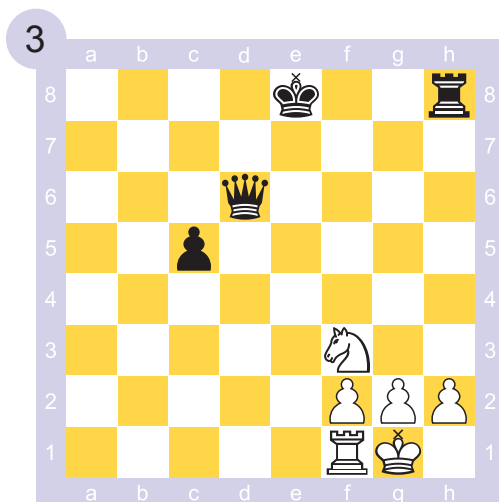
Suma el valor de totes les peces de cada jugador i anota les puntuacions.



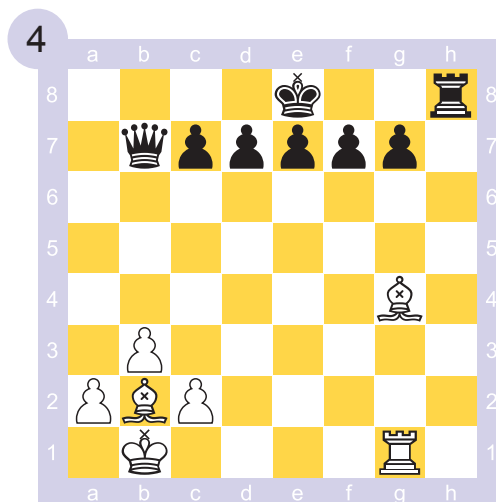
Blanques: 8 Negres: 4



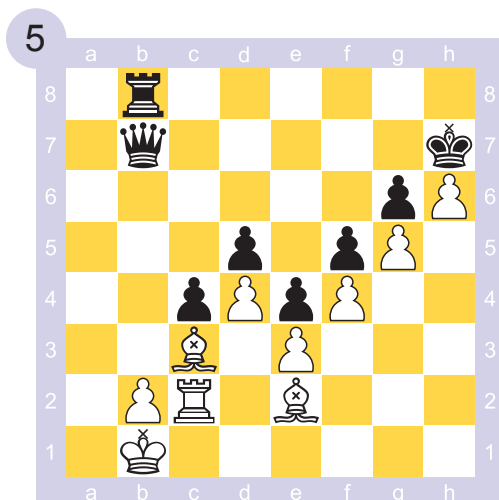
Blanques: Negres:



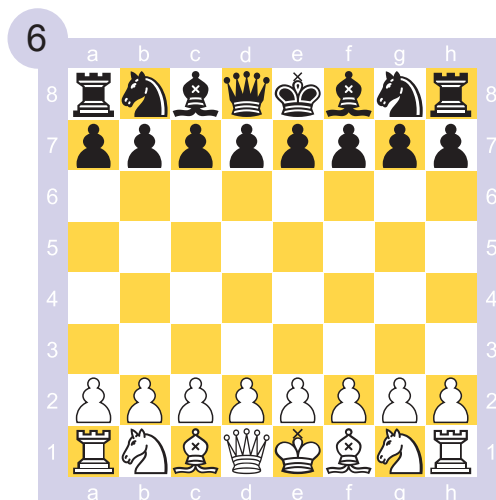
Blanques: Negres:



Blanques: Negres:



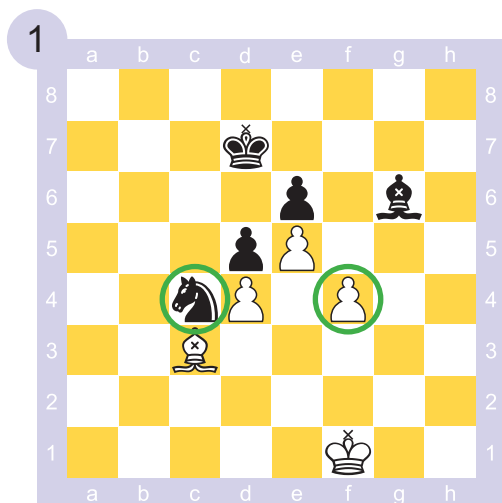
Blanques: Negres:



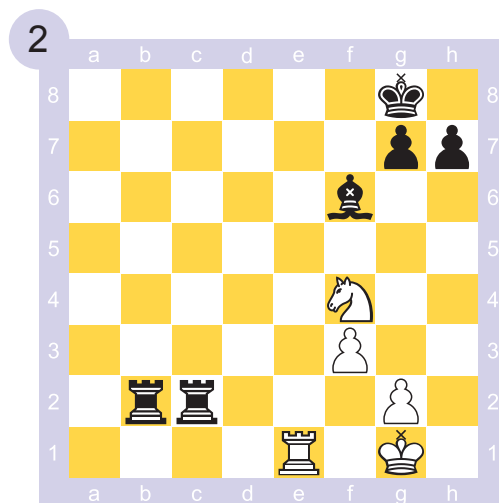
Blanques: Negres:

5

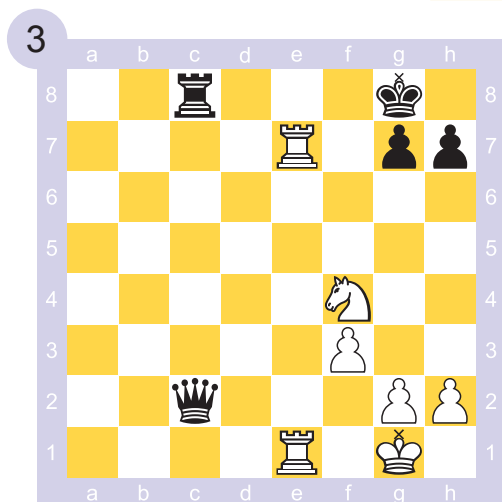
Encercla el jugador que té més punts i anota per quants punts de diferència guanya. Compta solament els punts de les peces diferents.



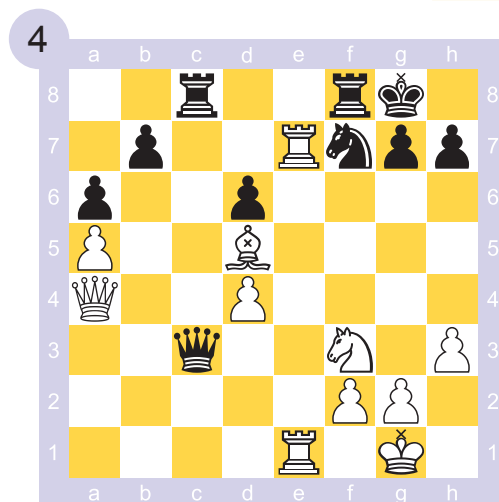
Blanques 1 Negres 3 +2



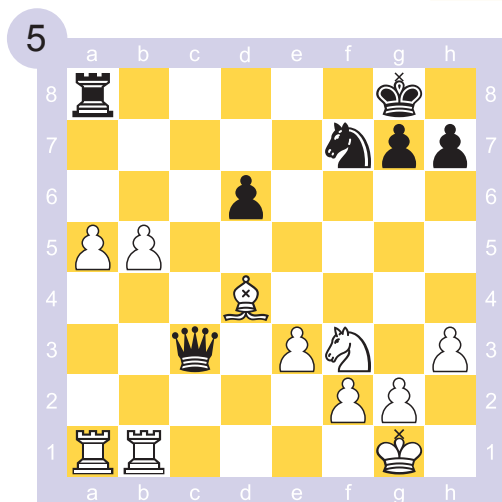
Blanques Negres



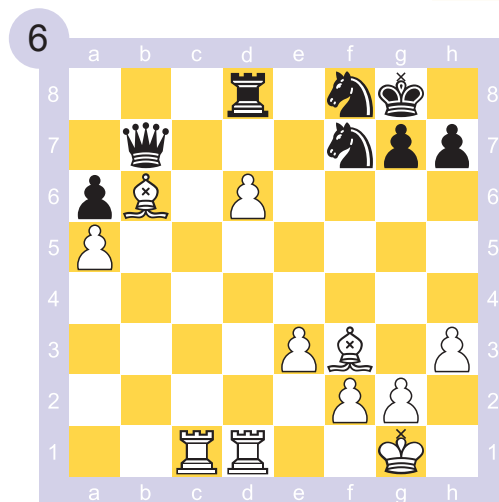
Blanques Negres



Blanques Negres



Blanques Negres



Blanques Negres

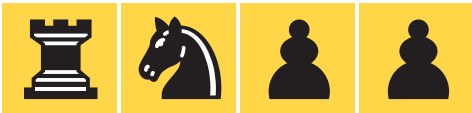
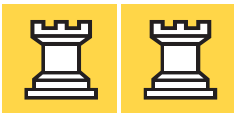


Equivalències

Cada peça, segons el seu valor, equival a una altra peça o a algunes peces juntes.

Durant la partida has d'intentar tenir més punts que l'adversari. La teva puntuació material és la suma del que valen les peces que et queden al tauler.

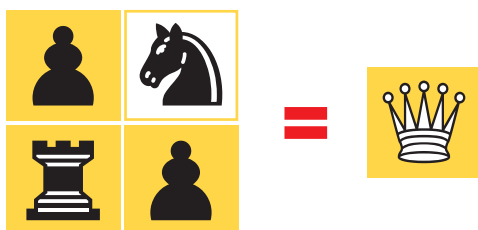
Exemples

- 1  = 
- 2  = 
- 3  = 
- 4  = 
- 5  = 
- 6  = 

6

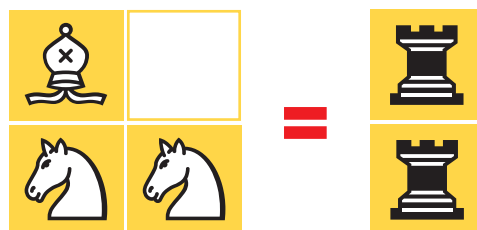
Escriu el nom de la peça que falta per tal que siguin certes les següents igualtats.

1

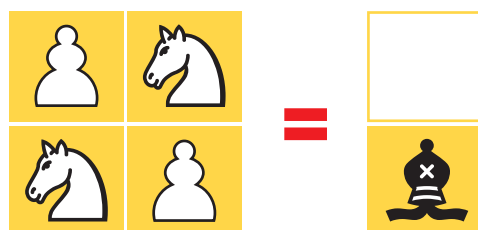


Cavall

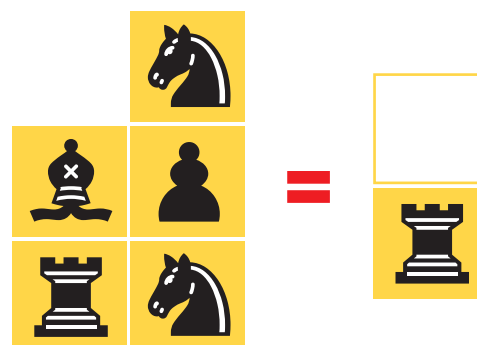
2



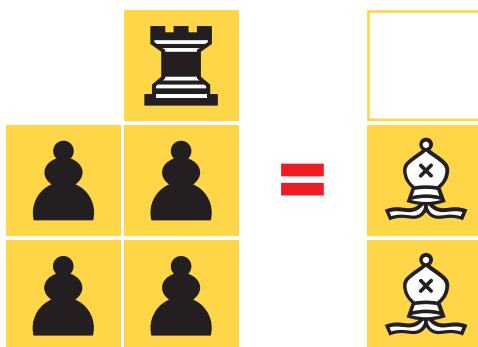
3



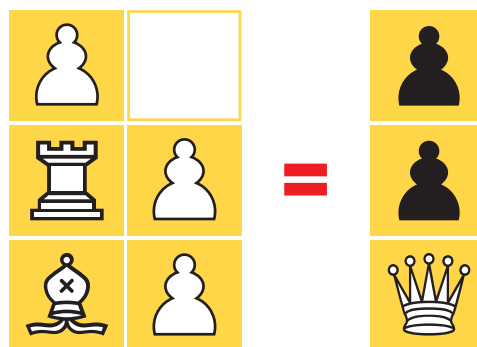
4



5



6



7

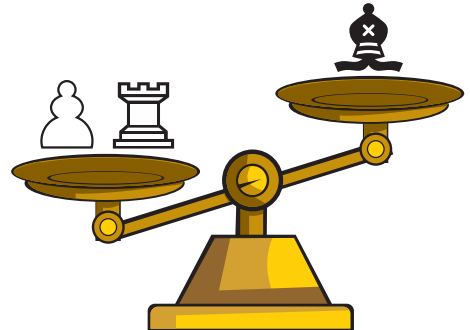
Escriu el nom i el color de la peça que falta perquè s'equilibrin els dos costats de la balança.

1

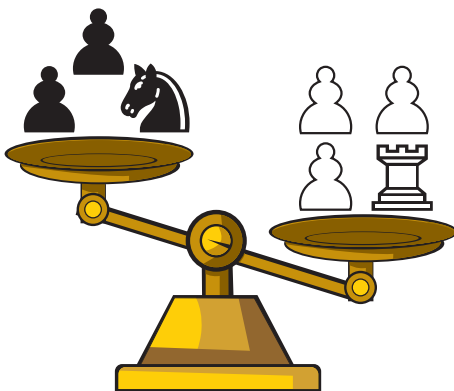


Torre blanca

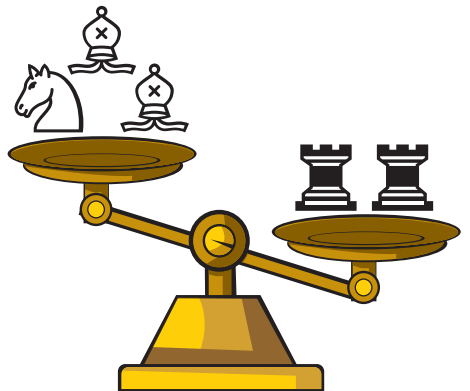
2



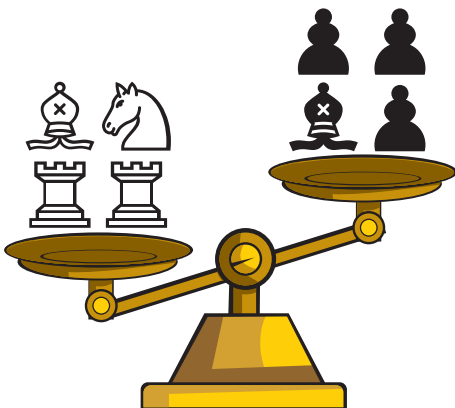
3



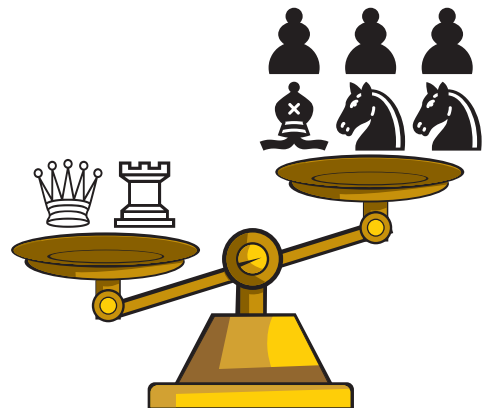
4



5



6



8

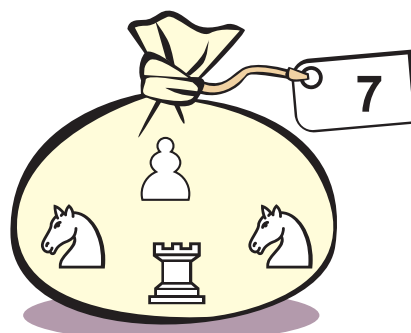
Escriu el nom de la peça que sobra per tal que la suma de les altres correspongui al valor de l'etiqueta.

1

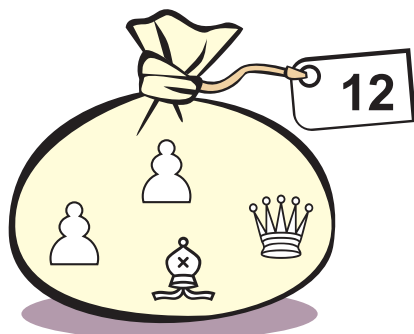


Peó

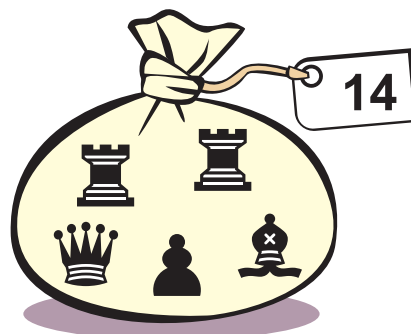
2



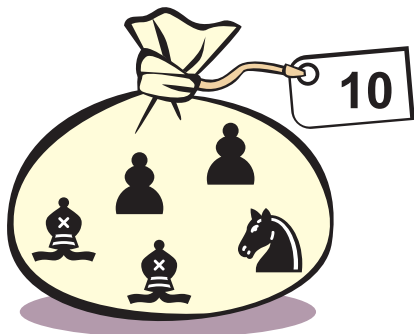
3



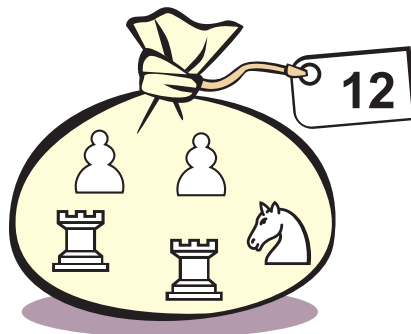
4



5



6



Juguem...

L'amenaça

Tipus de jugades

Jugades d'atac

Jugades errònies

Jugades de defensa

Defensa d'un atac

Fases d'una jugada

Intercanvis



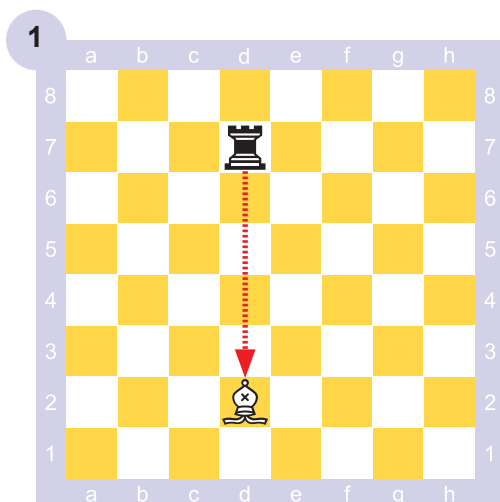


L'amenança

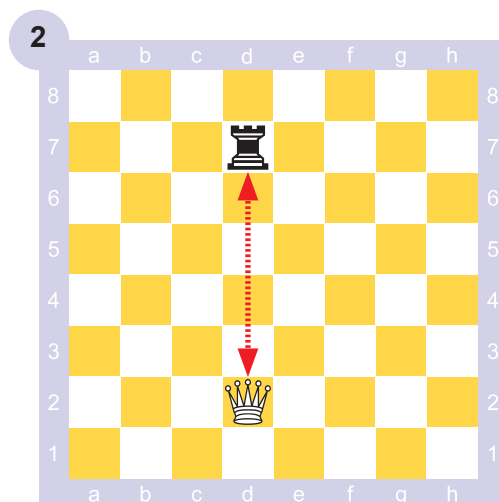
Una peça està amenaçada quan una altra peça adversària pot capturar-la.

Una casella està amenaçada quan una peça pot anar-hi en una jugada. Si una peça adversària es mou a aquesta casella podrà ser capturada.

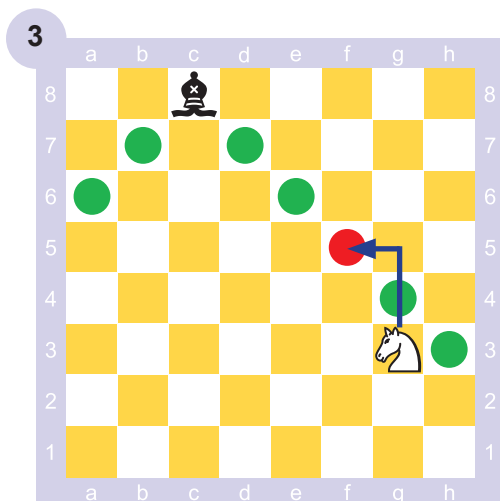
Exemples



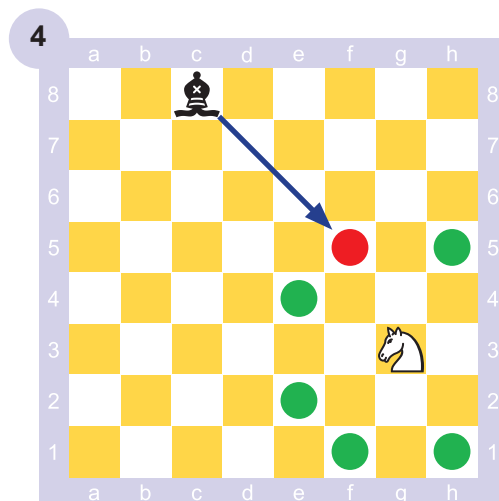
La torre amenaça l'alfil. Si juguen les negres poden capturar-lo.



La torre i la dama s'amenacen. Qui jugui primer podrà capturar.



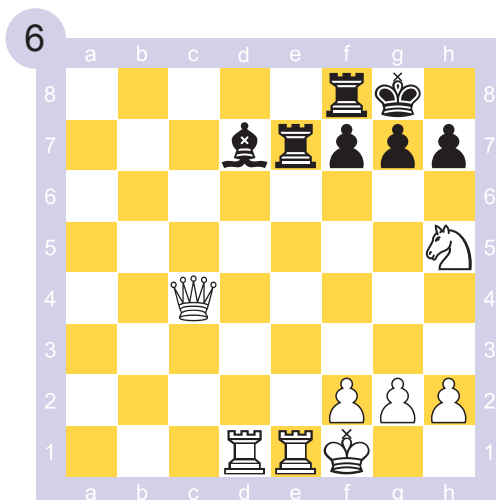
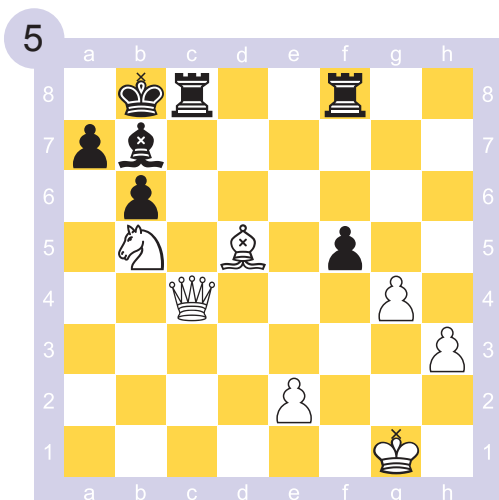
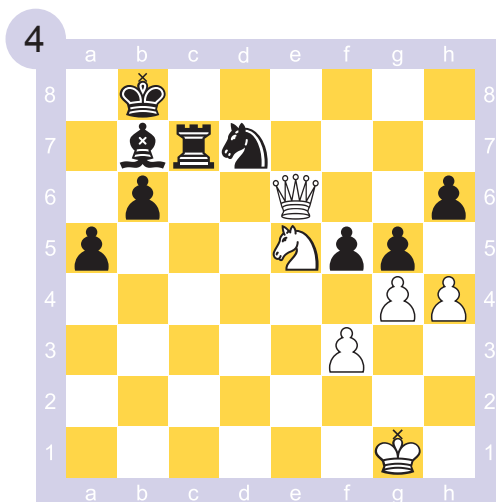
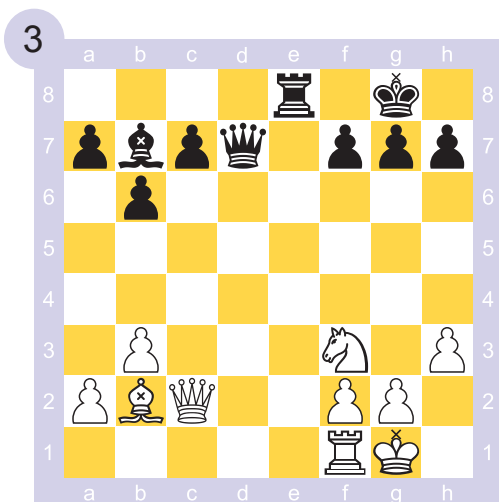
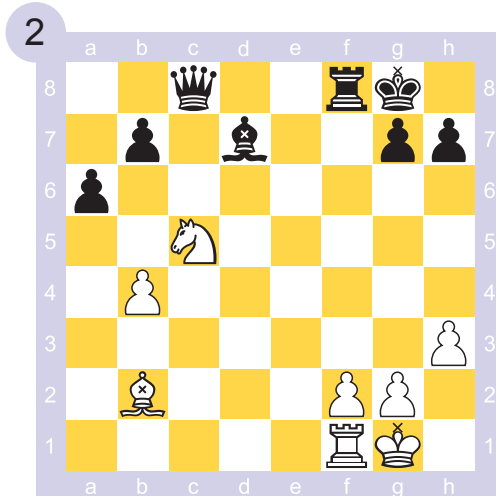
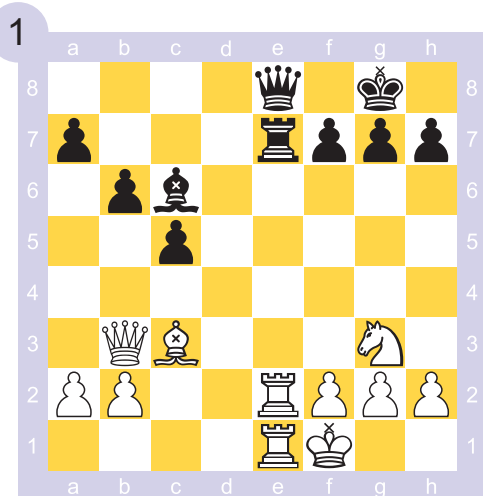
L'alfil podrà ser capturat si es col·loca en la casella amenaçada.



A l'inrevés, el cavall podrà ser capturat si es mou a f5.

1

Encercla totes les peces negres que estan amenaçades per les blanques.





Tipus de jugades

D'atac

Per capturar

De defensa

Per evitar
un atac

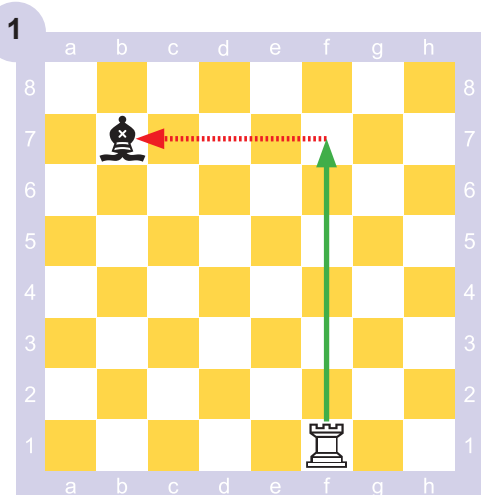
Neutres

Ni s'ataca
ni es defensa

Errònies

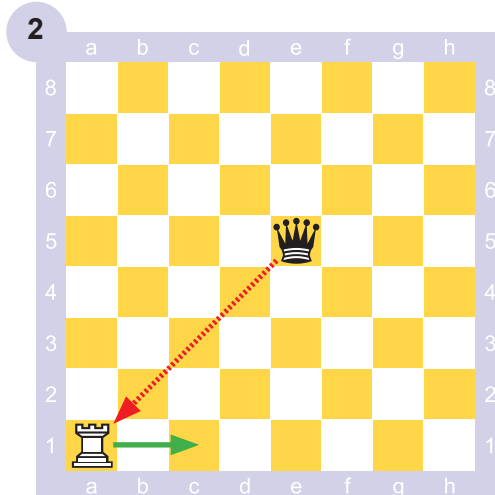
S'han d'evitar

Exemples



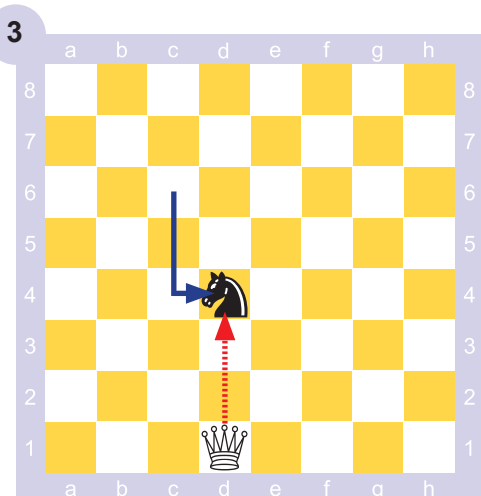
Jugada d'atac.

La torre amenaça l'alfil des de f7.



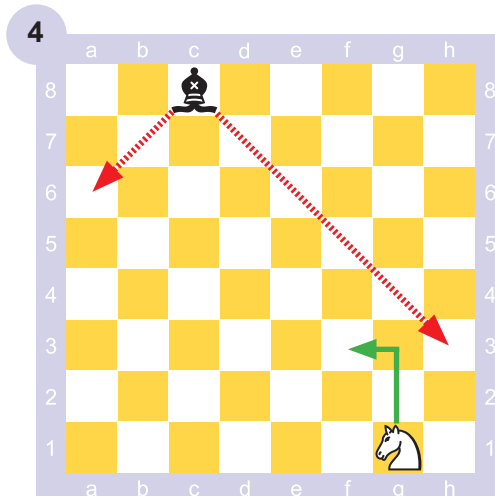
Jugada de defensa.

La torre es mou a una altra casella no amenaçada.



Jugada errònia.

El cavall podrà ser capturat.

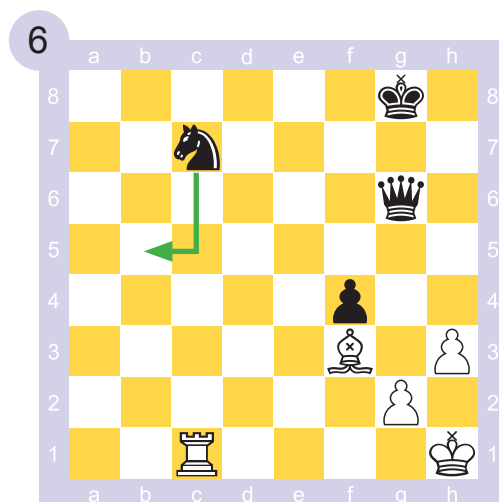
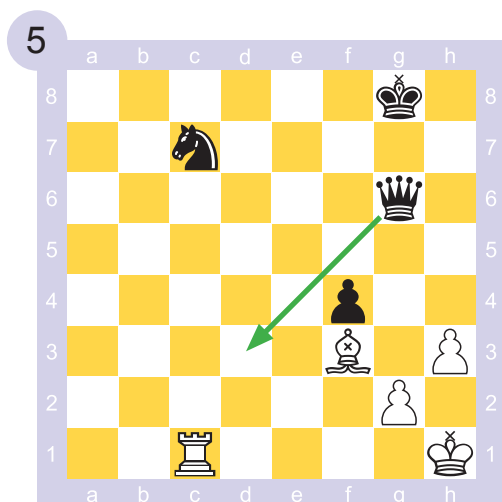
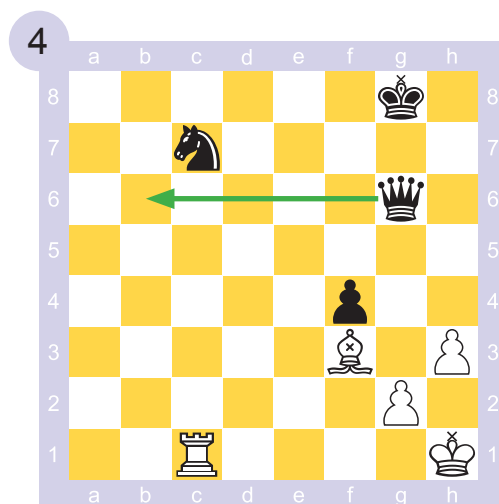
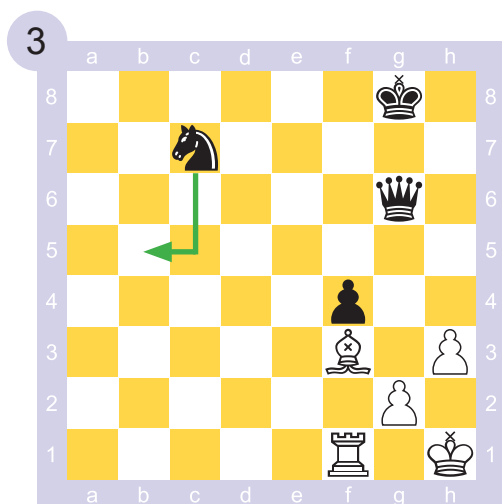
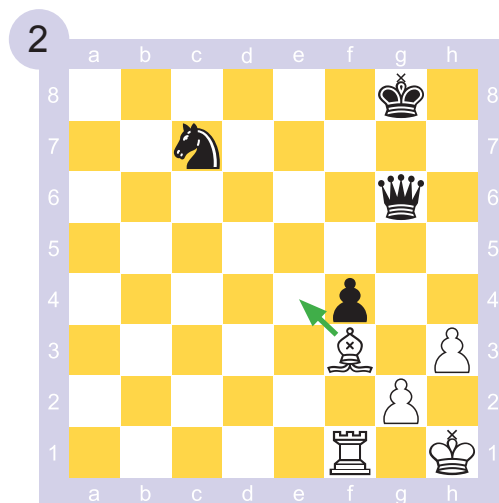
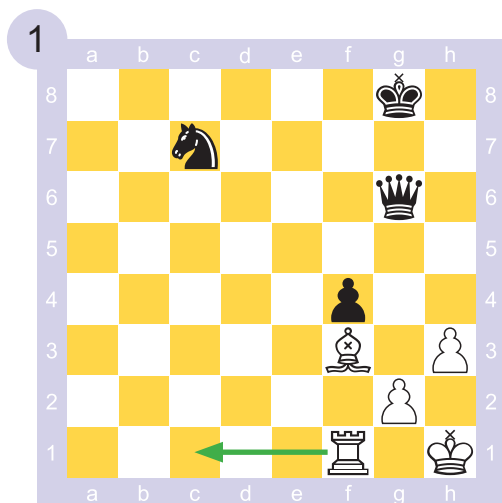


Jugada neutra.

No implica atac ni defensa i no és errònia.

3

Escriu el tipus de jugada que s'indica mitjançant la fletxa.
Si s'escau, encercla la peça que s'ataca o que es defensa.





Jugades d'atac

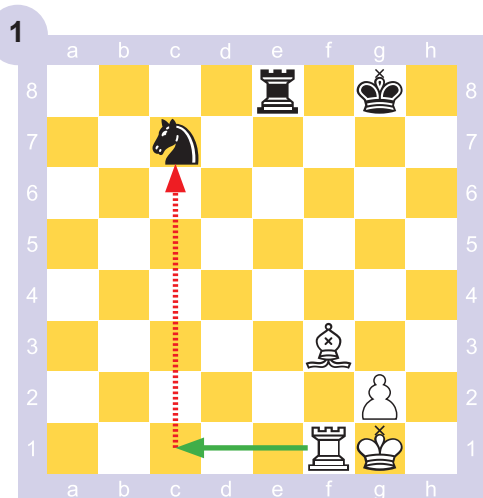
Peça atacant

Fa l'amenaça

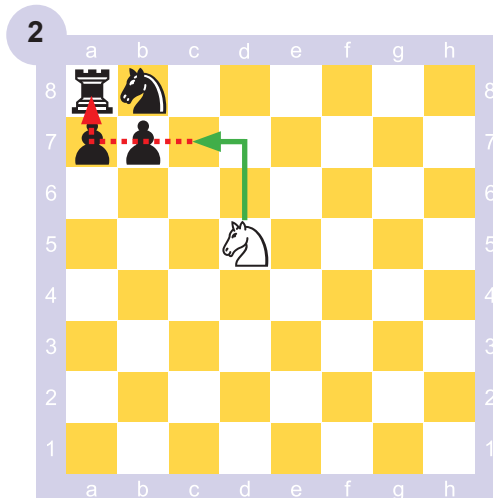
Peça atacada

Rep l'amenaça

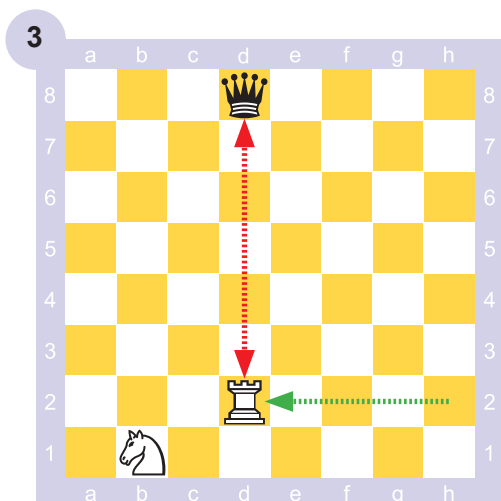
Exemples



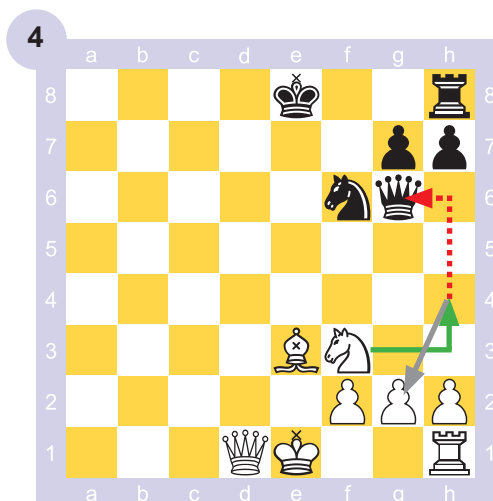
La torre amenaça el cavall de ser capturat perquè no està defensat.



El cavall amenaça la torre. La podrà capturar en la propera jugada.



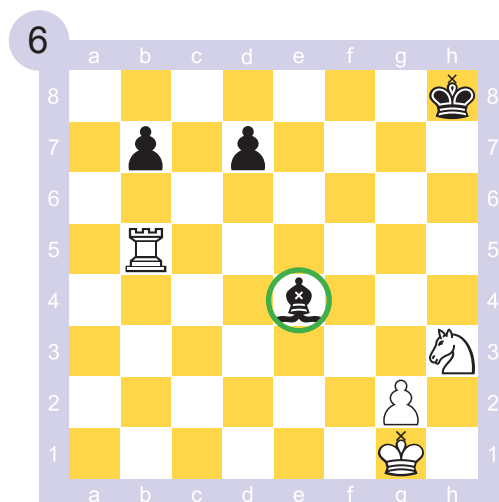
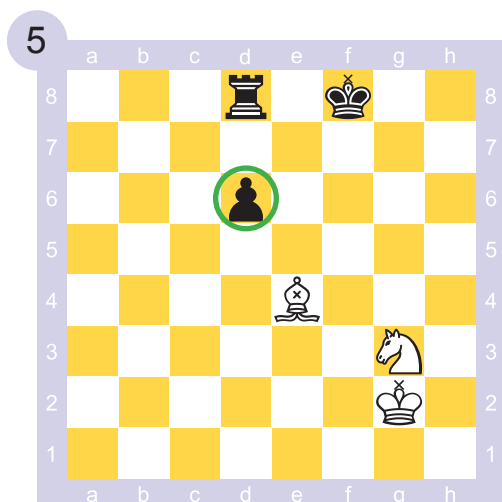
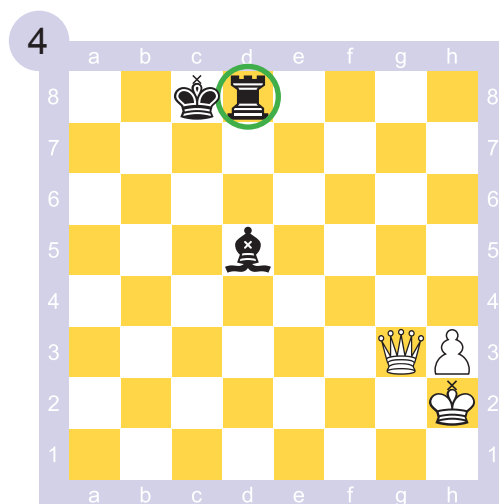
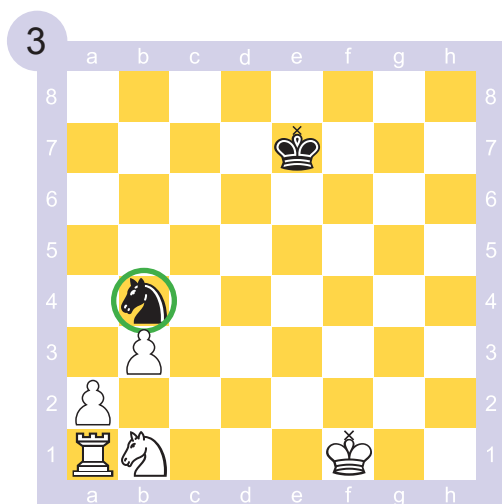
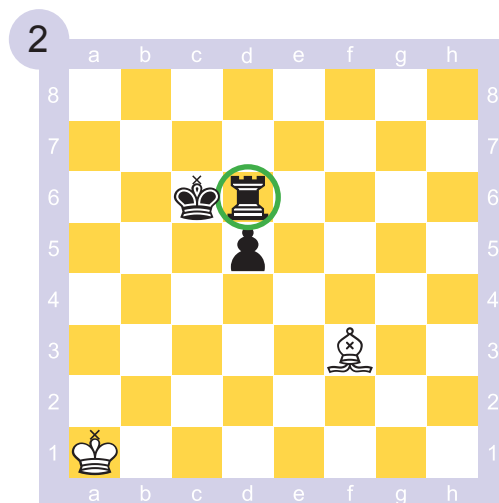
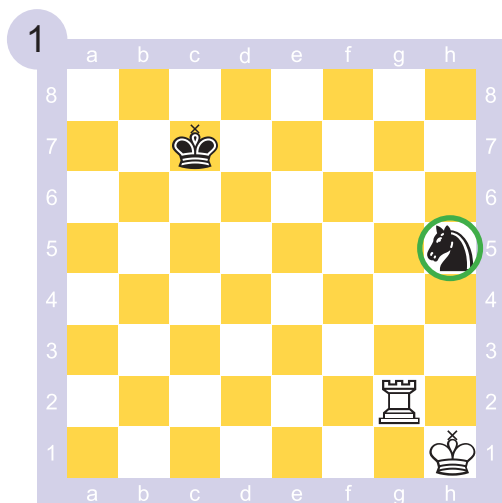
La torre, que està defensada, amenaça la dama i viceversa.



A vegades, una jugada d'atac també pot ser de defensa.

4

Fes una jugada d'atac correcta amb la peça encerclada.
Indica la jugada amb una fletxa.



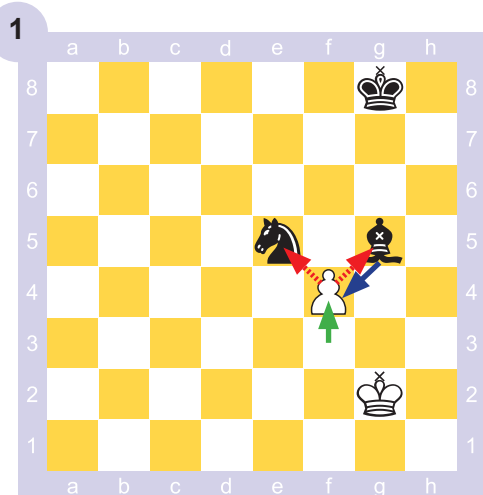


Jugades errònies

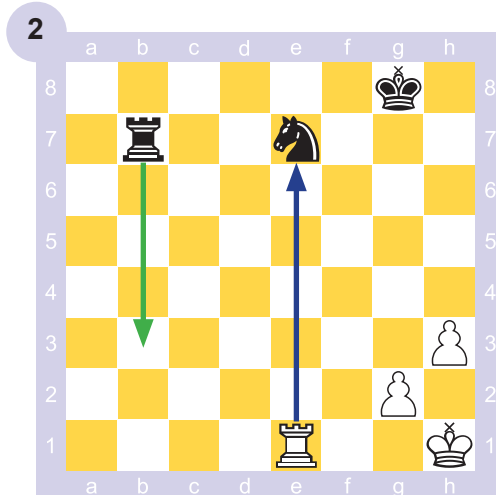
Es fan jugades errònies quan no ens adonem que tenim caselles amenaçades per l'adversari, o bé quan deixem de defensar alguna de les nostres peces amenaçades.

Si es juga massa de pressa, s'incrementa la possibilitat de realitzar jugades errònies.

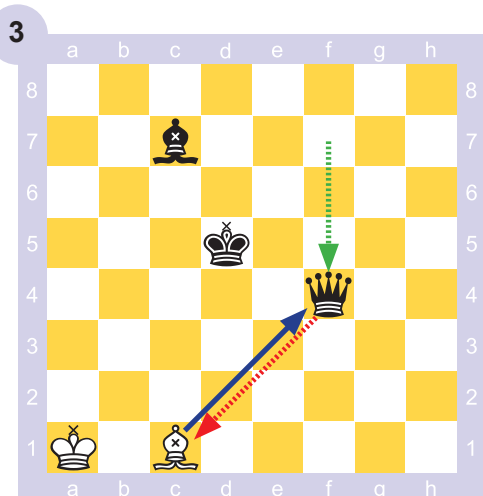
Exemples



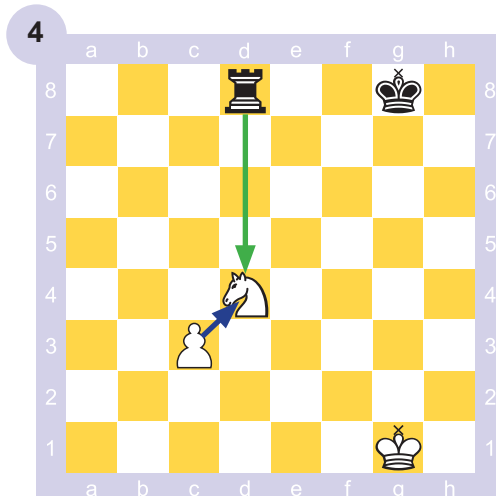
El peó amenaça el cavall i l'alfil, però no està defensat.



La torre negra deixa de defensar el cavall, el qual és capturat.



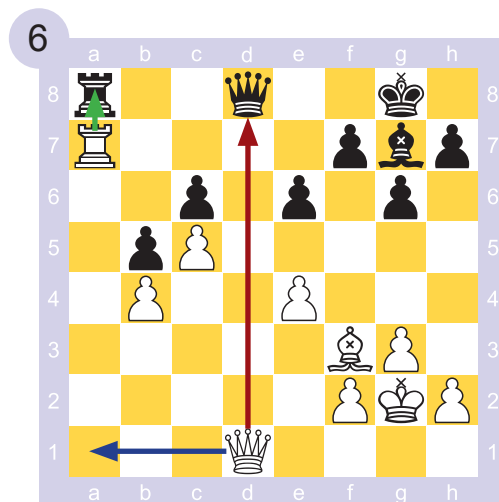
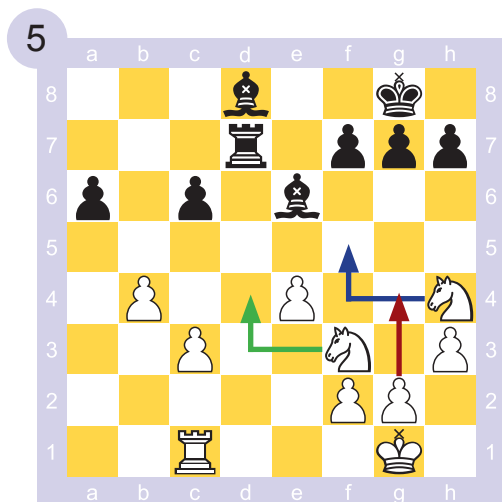
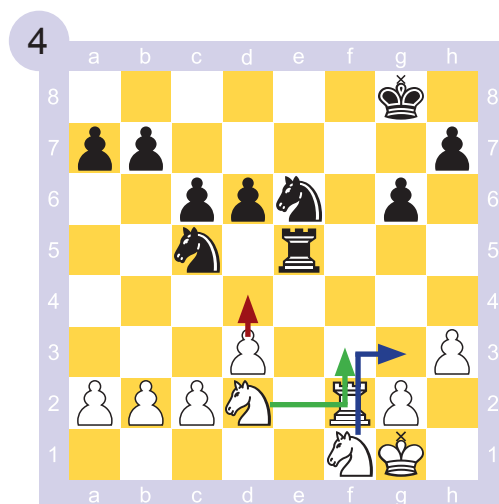
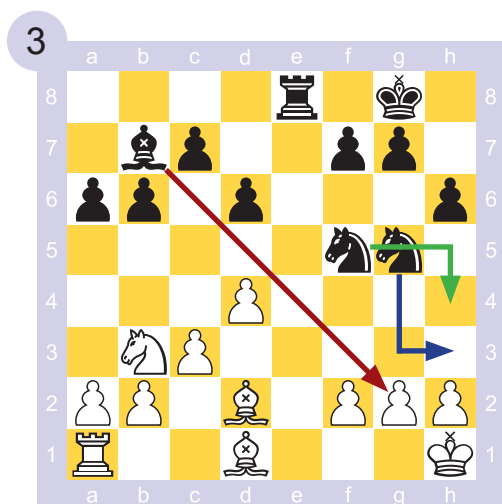
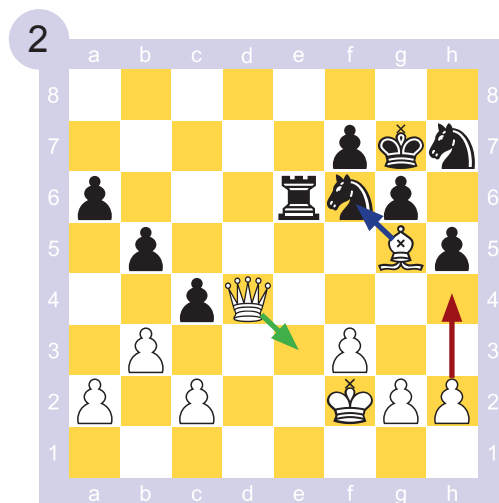
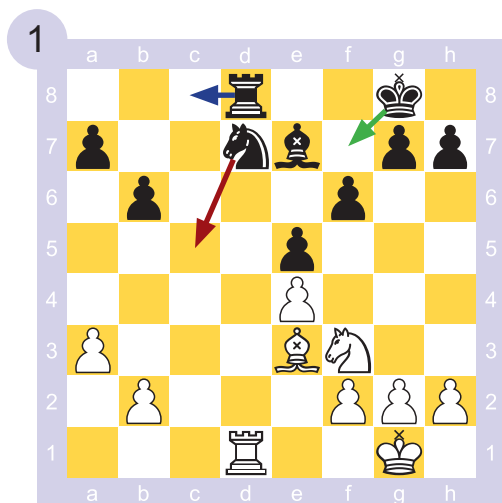
La dama, que té més valor, també queda amenaçada per l'alfil.



La torre captura el cavall però el peó captura la torre.

5

Assenyala quina de les tres jugades indicades amb fletxes de colors és errònia.





Jugades de defensa

Capturar

Peça atacant

Moure

Peça
ameaçada

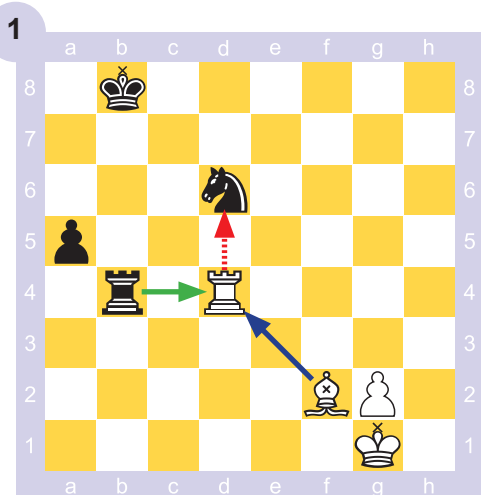
Defensar

Amb una
altra peça

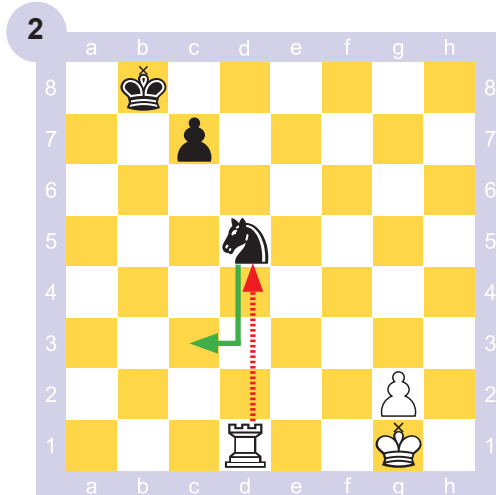
Interposar

Amb una
altra peça

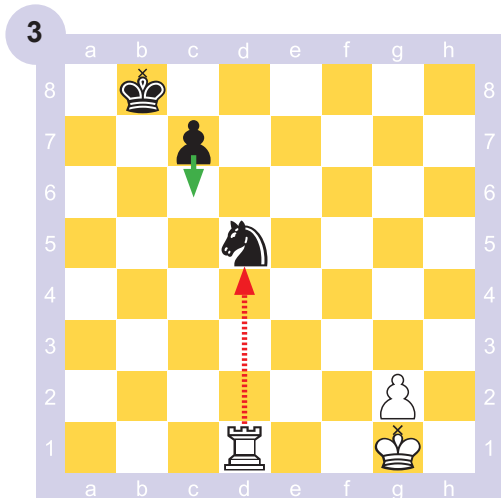
Exemples



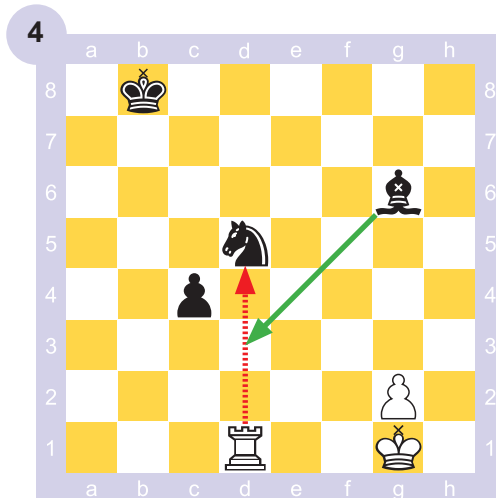
Es captura la torre que amenaça al cavall.



El cavall es mou a una casella que no està amenaçada.



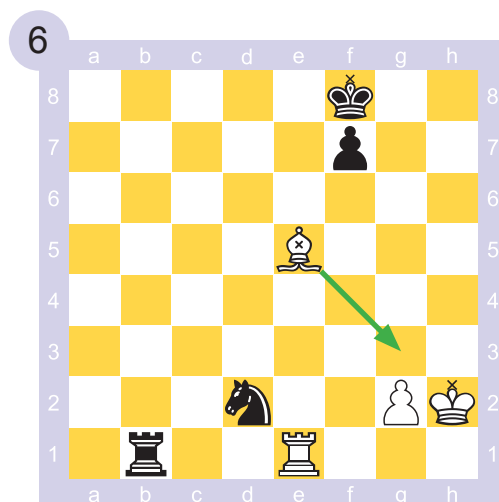
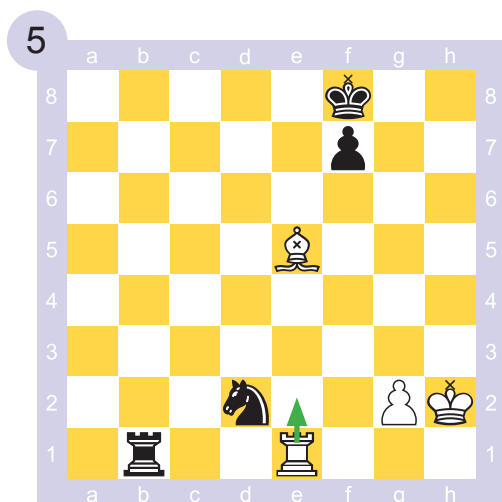
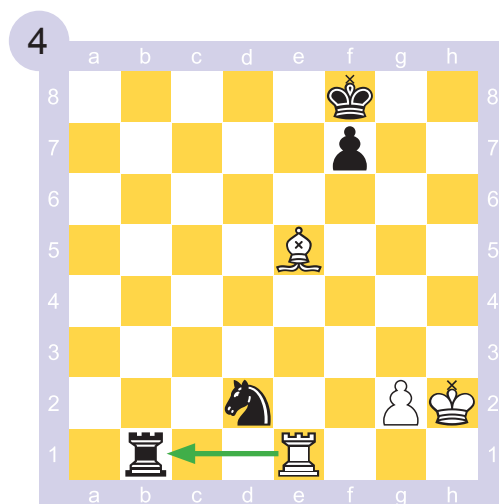
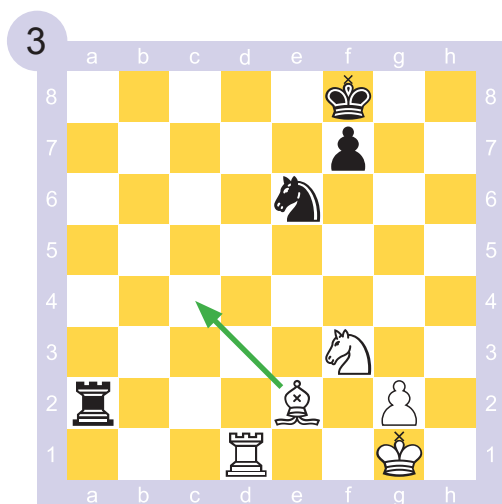
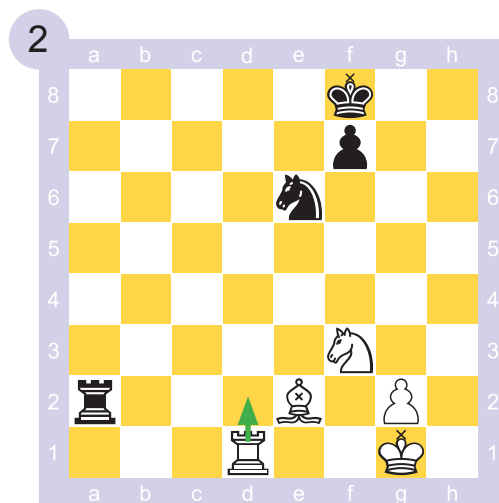
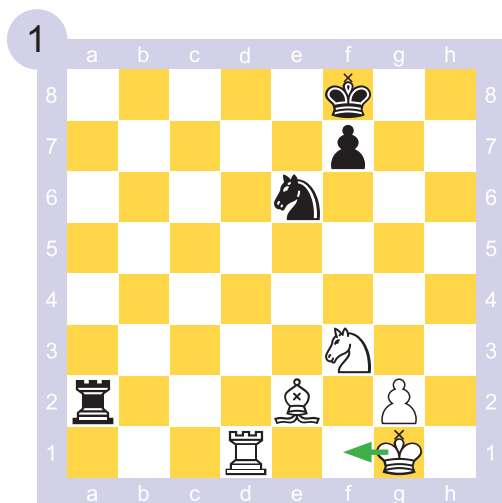
El cavall amenaçat es defensa en avançar el peó.



L'alfil s'interposa entre el cavall amenaçat i la torre.

6

Escriu el tipus de defensa que s'indica amb la fletxa.



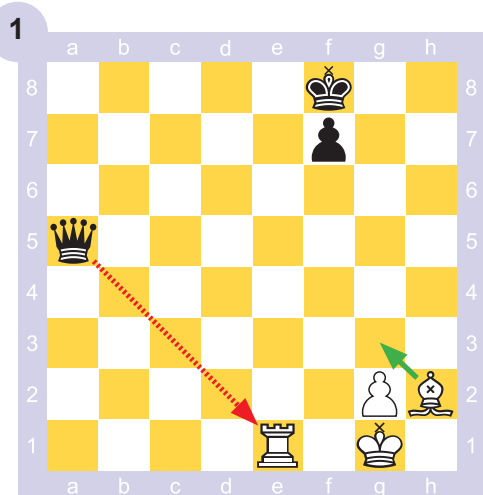


La defensa d'un atac

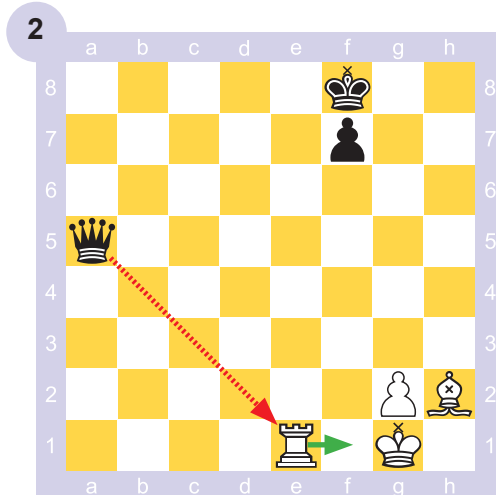
1. La peça atacant té més valor

Analitzarem els atacs i les seves opcions de defensa partint de la relació entre el valor de la peça atacant i el de l'atacada.

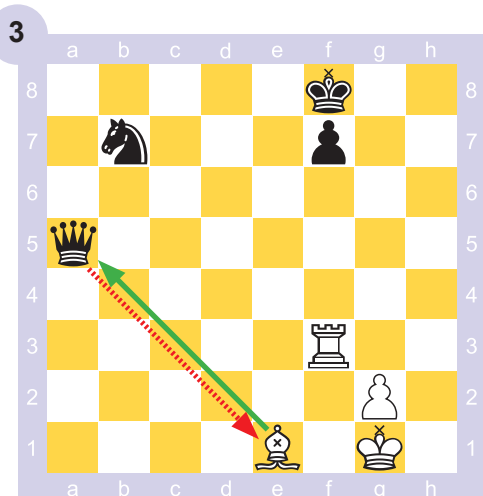
Exemples



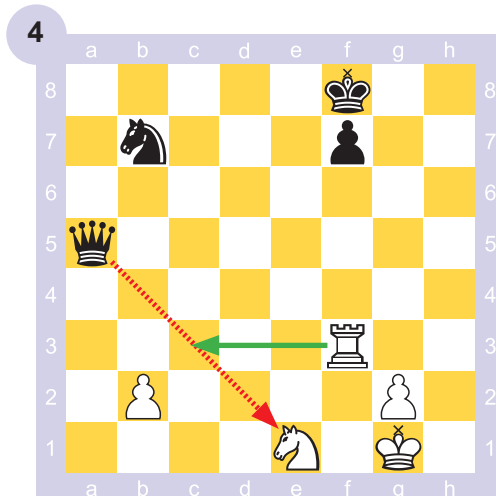
No interessa a les negres capturar la torre defensada.



La torre es mou a una casella no amenaçada per no ser capturada.



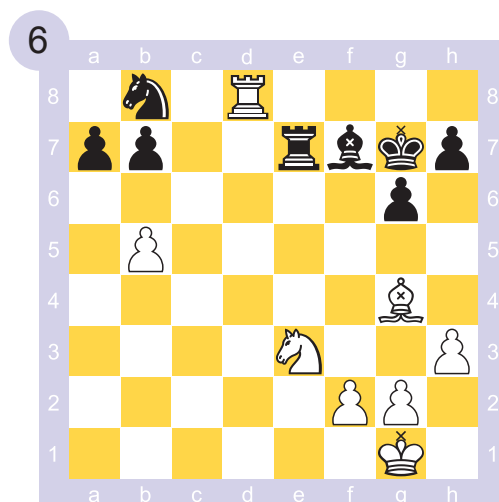
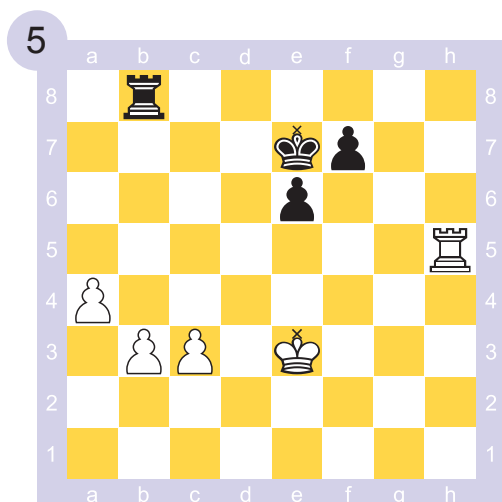
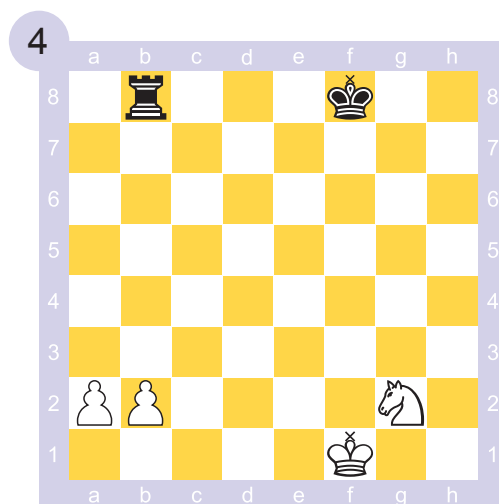
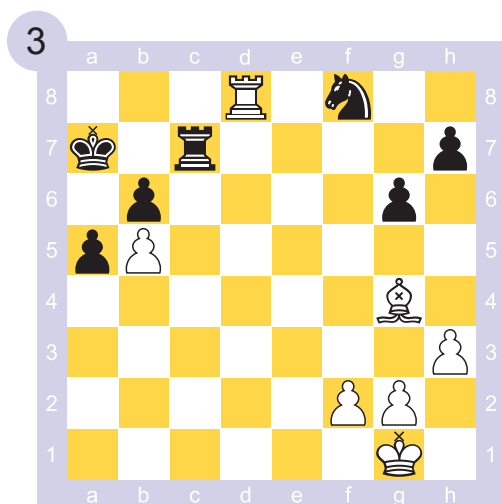
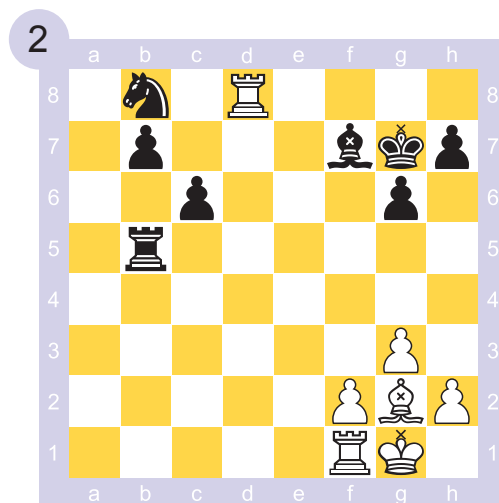
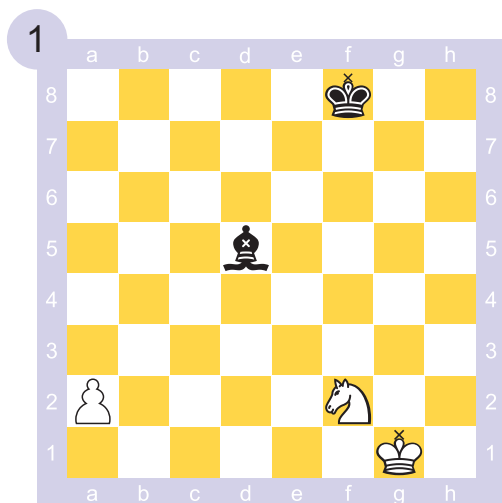
L'alfil captura la dama perquè té més valor que l'alfil.



La torre s'interposa entre la dama i el cavall amenaçat.

7

Encercla la peça atacada i indica amb una fletxa una jugada de defensa correcta.





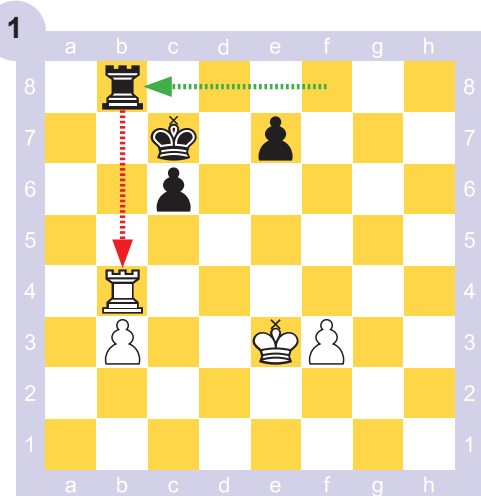
2. La peça atacant té igual valor

Quan la peça atacant i l'atacada tenen el mateix valor, és molt probable que hi hagi un intercanvi de peces.

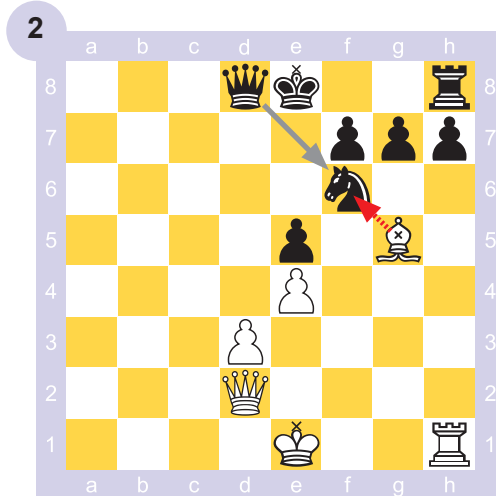
En la majoria d'aquests intercanvis no es guanyen ni es perden punts respecte a l'adversari.

El jugador que té menys punts ha d'evitar canviar peces del mateix valor.

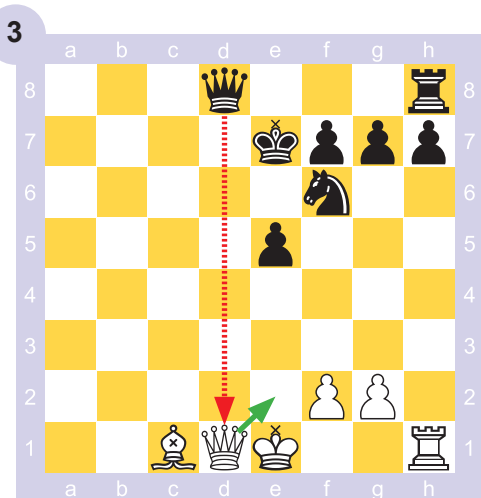
Exemples



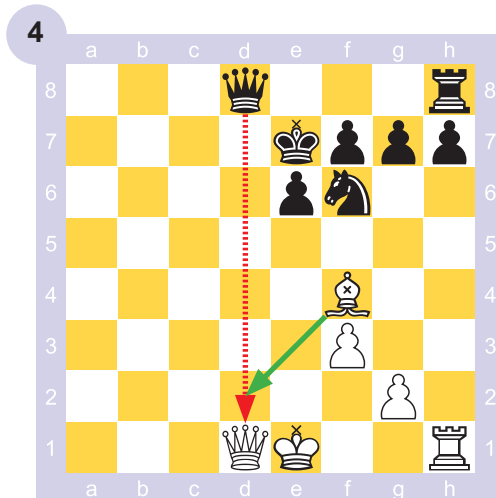
La torre blanca es canviarà per la negra per no perdre el peó.



L'alfil amenaça al cavall però aquest està defensat.



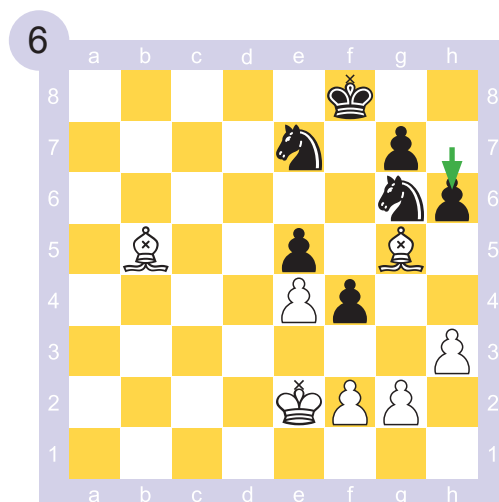
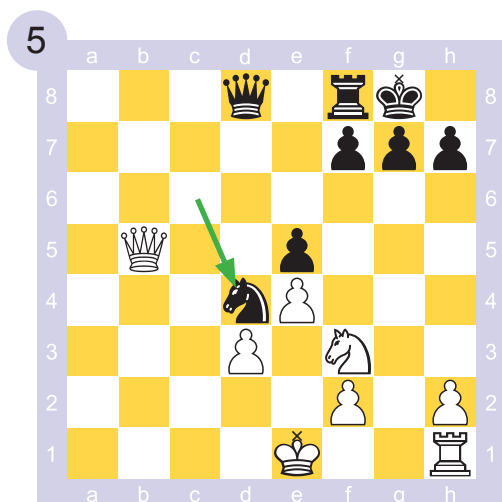
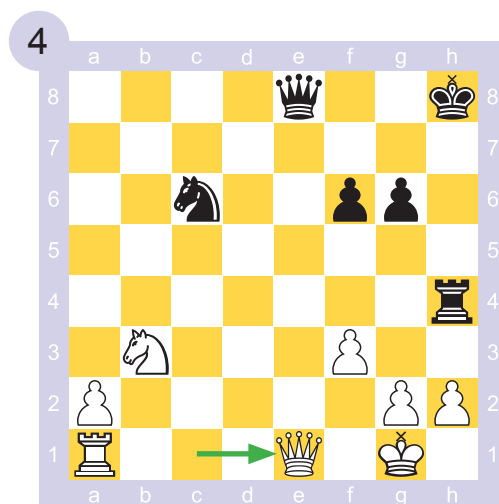
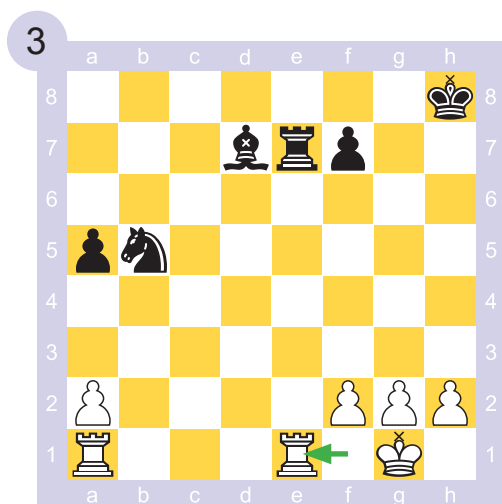
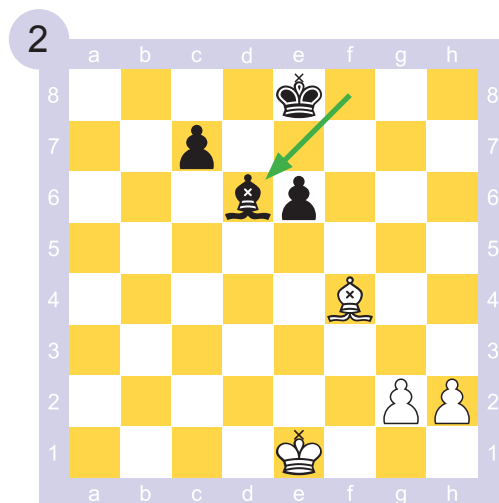
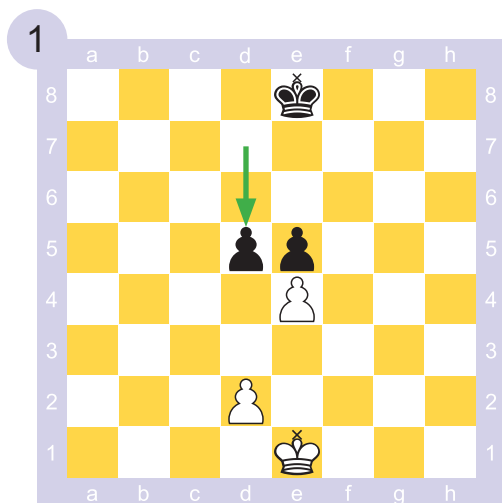
Les blanques no volen intercanviar dames i mouen la seva dama.



Les blanques interposen el seu alfil per evitar el canvi de dames.

8

Encercla la peça atacada i indica amb una fletxa una jugada de defensa correcta.

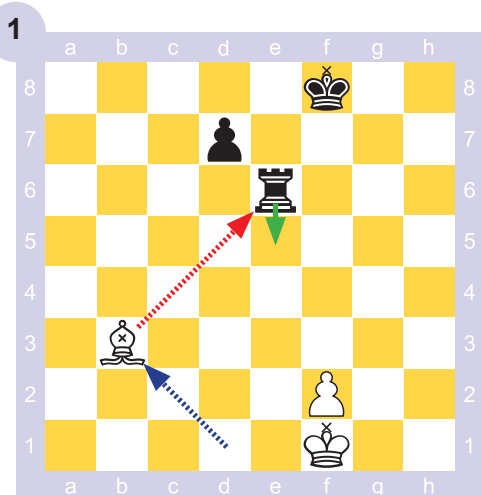




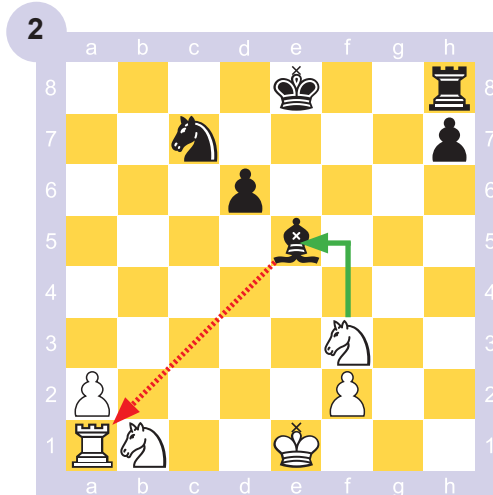
3. La peça atacant té menys valor

Defensar la peça atacada amb una peça pròpia no evitarà que sigui capturada perquè, després del canvi, l'atacant guanyarà material de totes maneres.

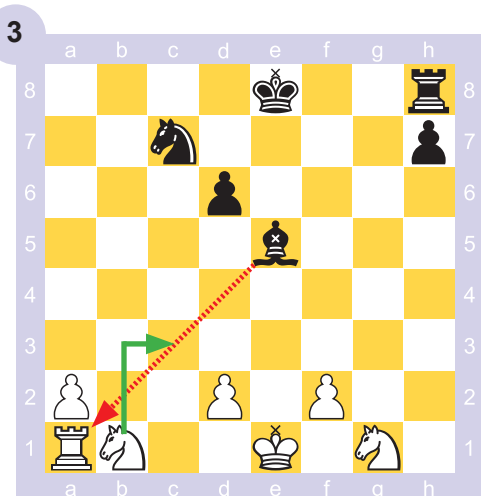
Exemples



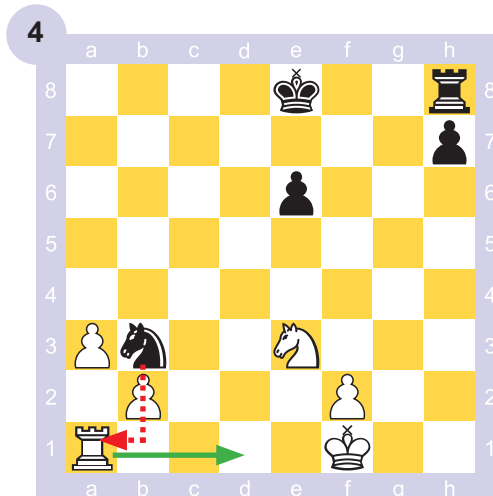
Si no es mou la torre hi haurà un canvi de l'alfil per la torre.



Si no es canvia l'alfil pel cavall, la torre serà capturada.



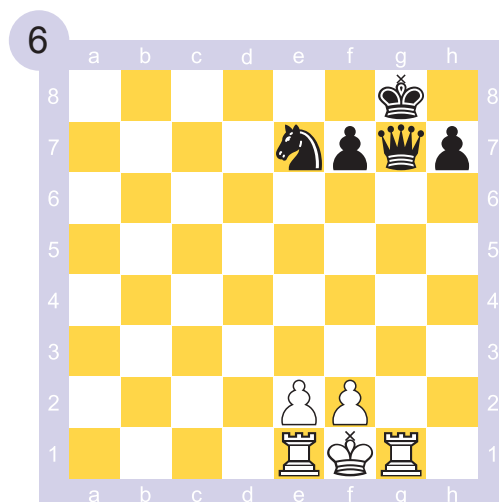
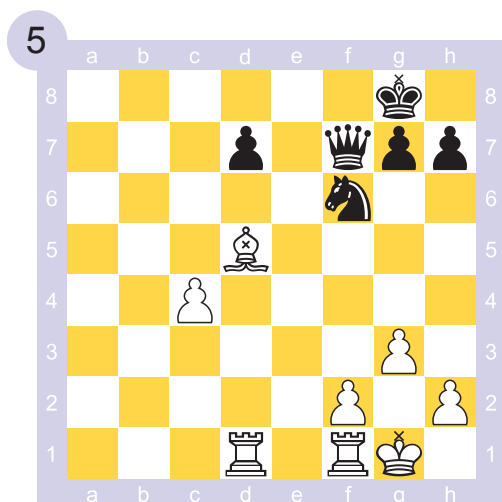
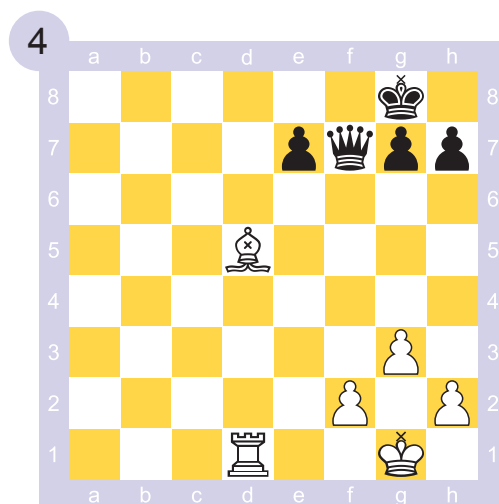
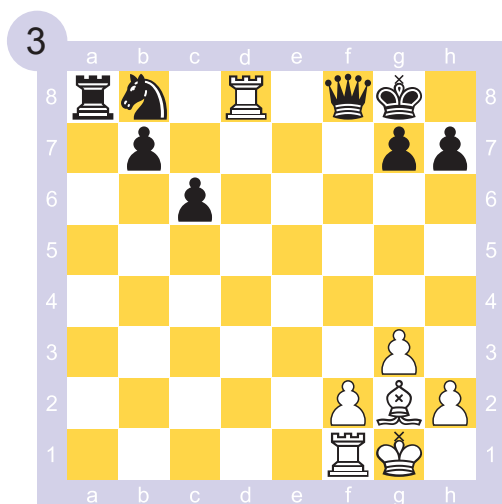
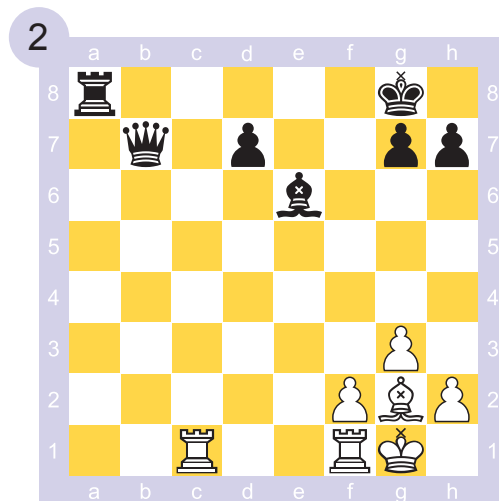
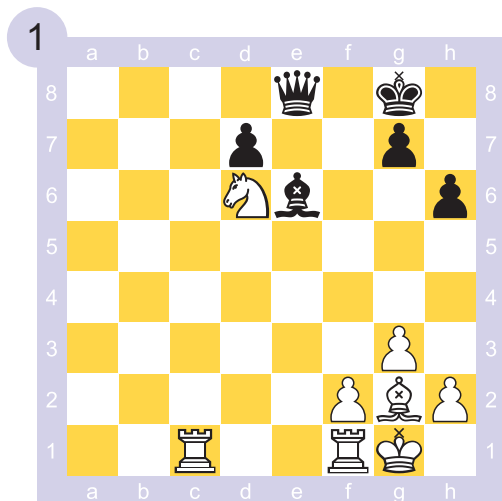
L'única manera de no perdre la torre serà interposant el cavall.



Si la peça atacant és un cavall no es pot defensar ni interposar.

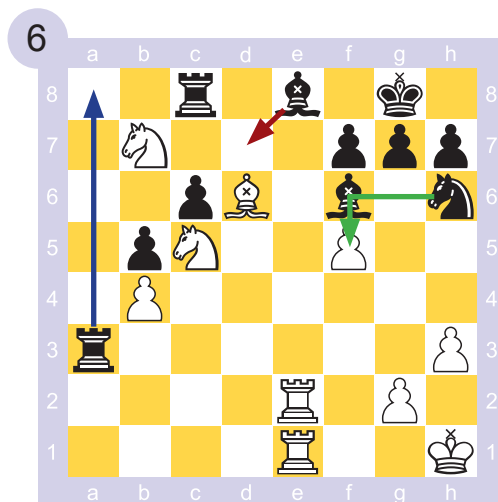
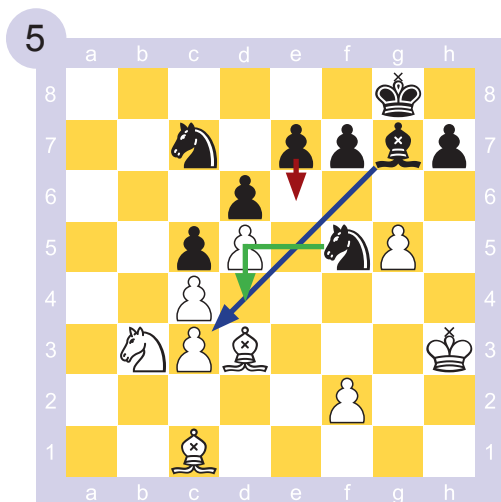
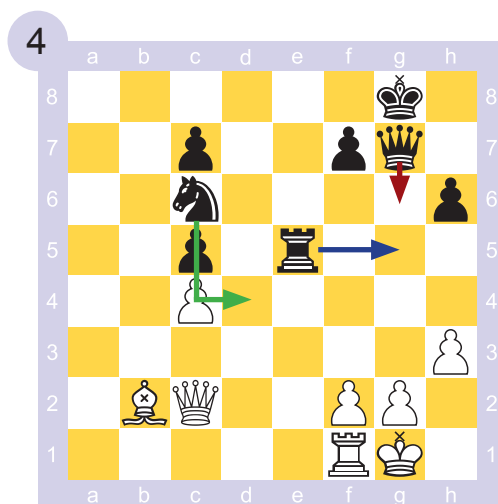
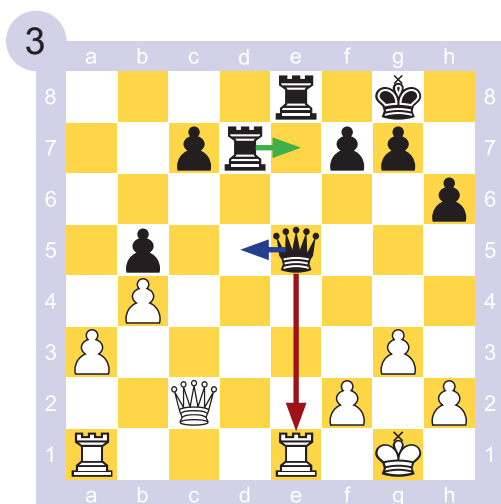
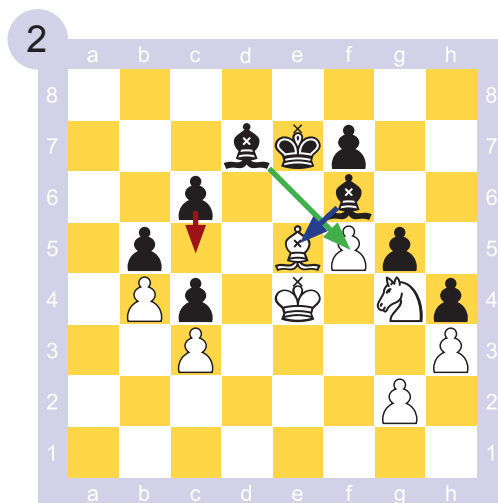
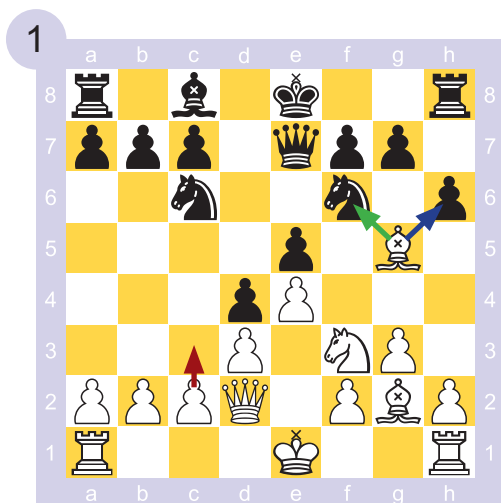
9

Encercla la peça atacada i indica amb una fletxa una jugada de defensa correcta.



10

Assenyala quina de les tres jugades indicades amb fletxes de colors és la correcta.



Fases d'una jugada



Pensa

Què fa l'adversari?

Amenaça?

Defensa?

S'equivoca?



Valora

Què puc fer?

Puc evitar l'amença?

Puc capturar?

Puc aprofitar-ho?

Juga

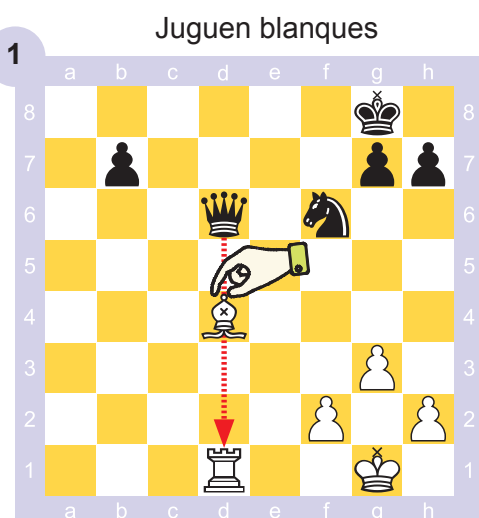
Com es fa la jugada?

Peça tocada, peça jugada

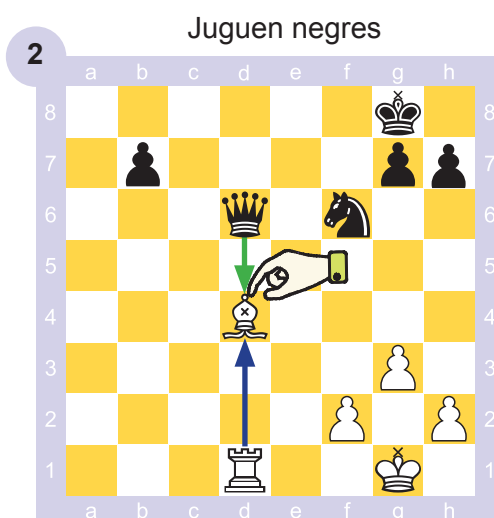
Peça deixada,
jugada acabada

Per arreglar peces,
abans cal dir "composo"

Exemples



Les blanques han de jugar la peça que han tocat.



Les negres han de capturar la peça blanca que han tocat.



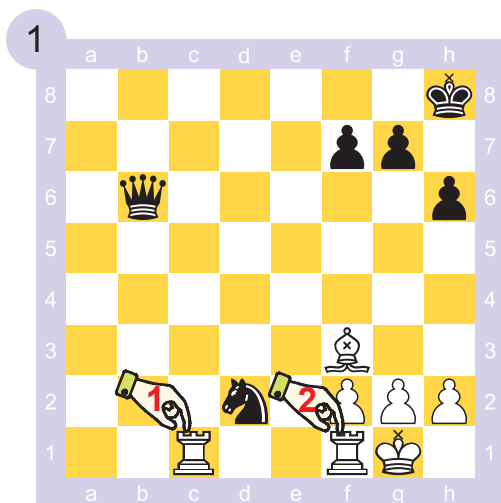
Les negres poden moure una altra peça perquè aquesta no pot fer-ho.



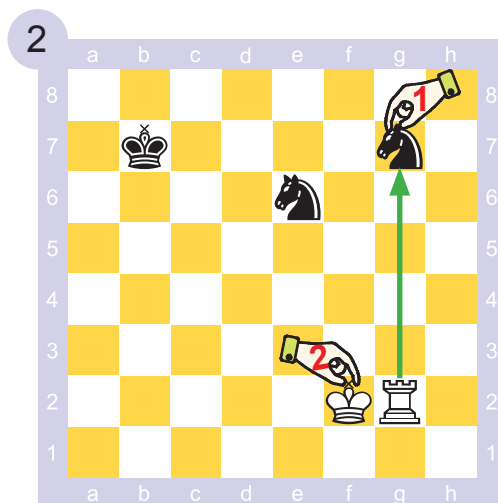
Les blanques han de rectificar (moure una altra peça) perquè el rei quedaria amenaçat.

11

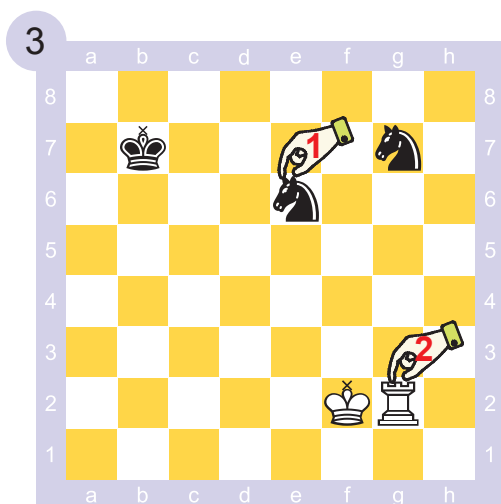
Tal com indiquen les mans, el jugador de les blanques toca primer una peça i després una altra. Encercla la casella de la peça que s'ha de jugar obligatòriament i, en cas de captura, indica-ho amb una fletxa.



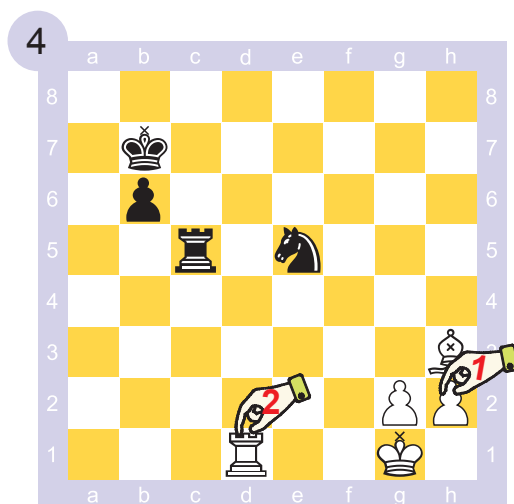
c1 f1 Una altra



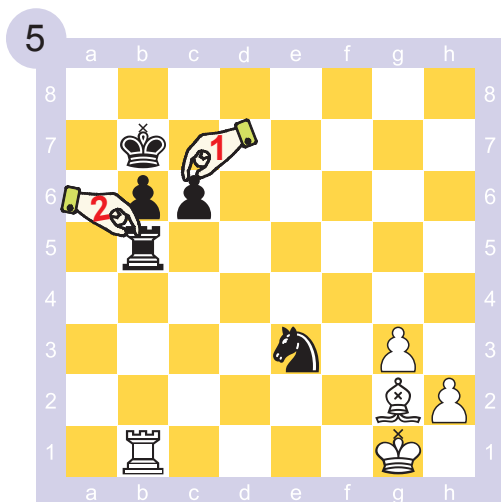
f2 g2 Una altra



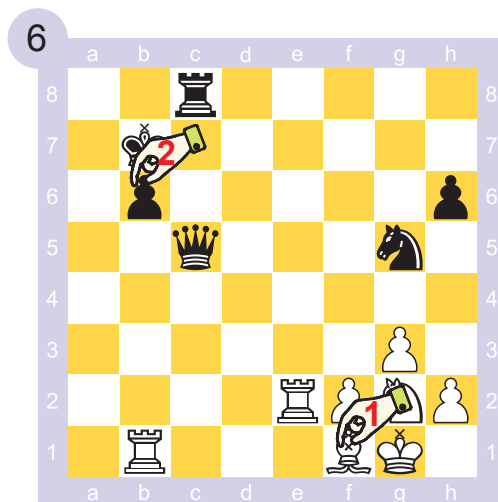
e6 g2 Una altra



h2 d1 Una altra



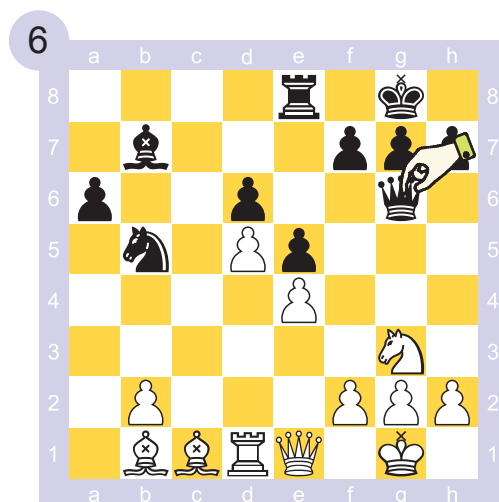
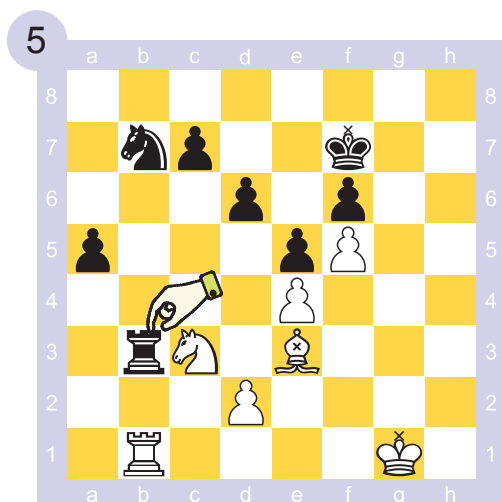
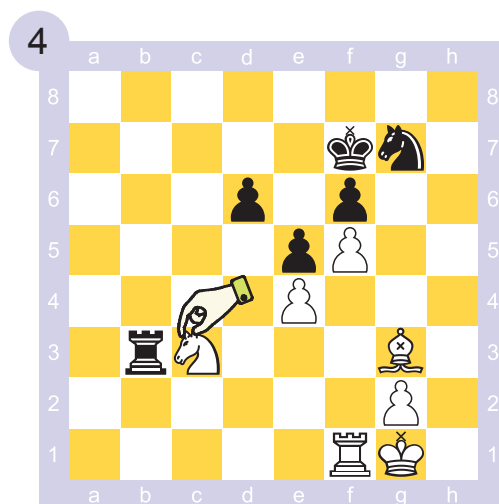
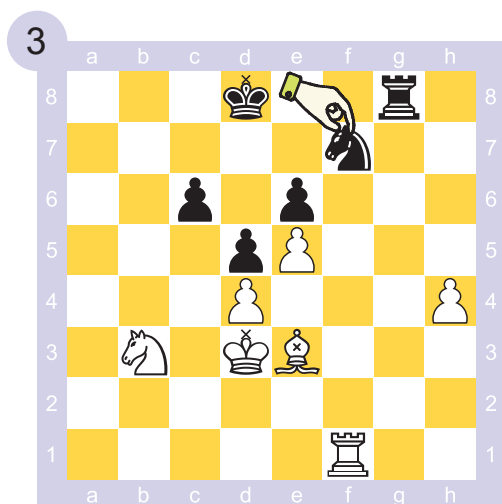
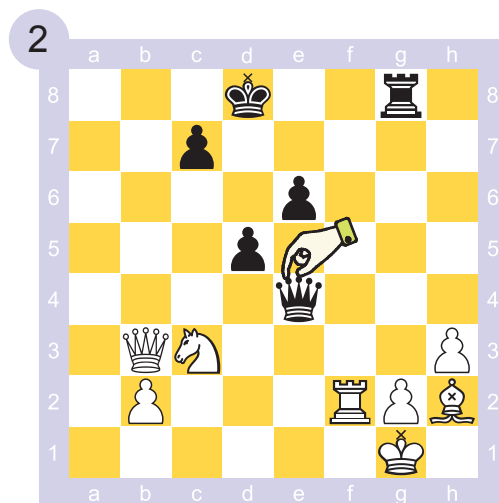
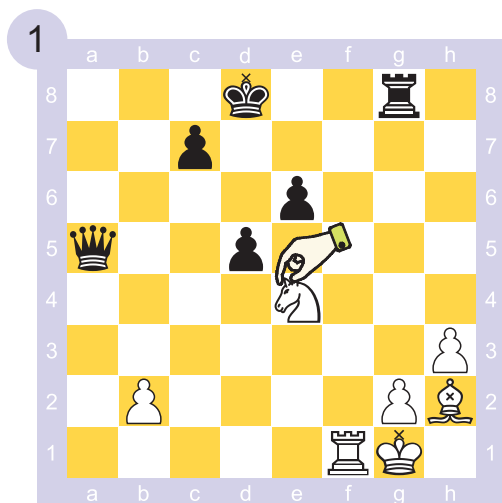
b1 g2 Una altra



b1 f1 Una altra

12

Dibuixa una rodona en totes les caselles on, sense perdre punts, pugui anar la peça agafada.



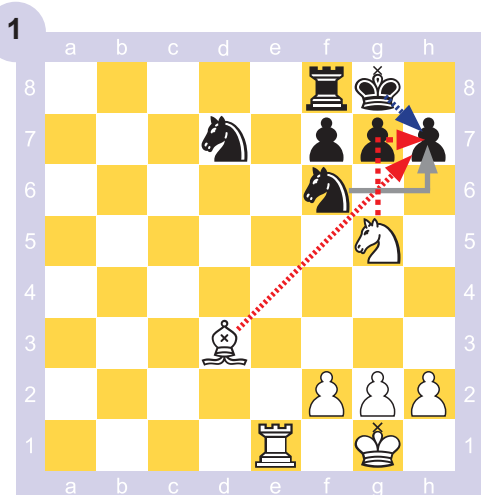


Intercanvis

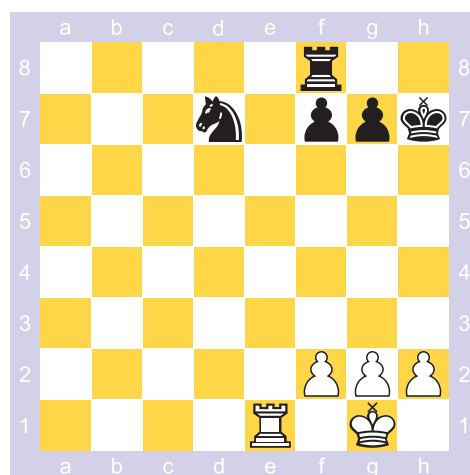
Si es captura una peça que està defensada, es pot produir un intercanvi de peces.

Una peça acostuma a ser defensada per més d'una quan són diverses les peces que l'amenacen.

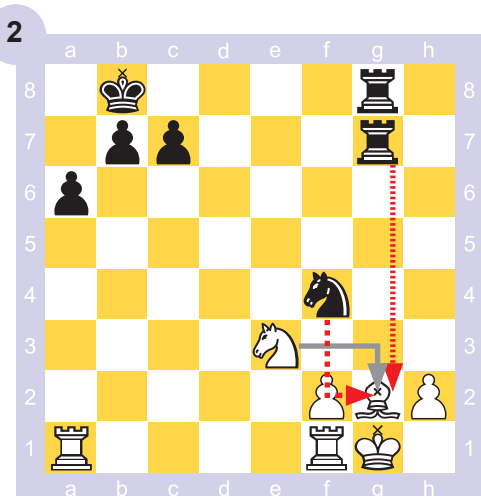
Exemples



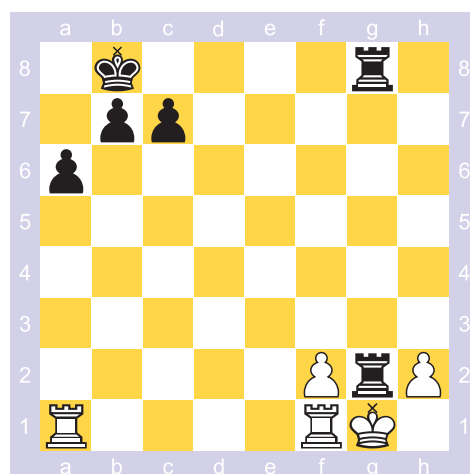
El rei i el cavall defensen el peó; el cavall i l'alfil l'amenacen.



Si les blanques capturen el peó, perden material.



Tres peces amenacen el cavall i solament dues el defensen.

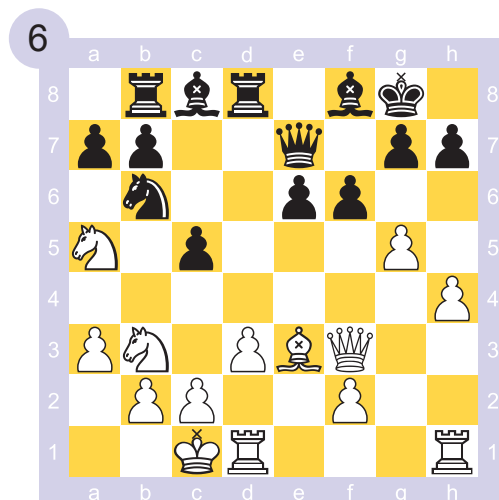
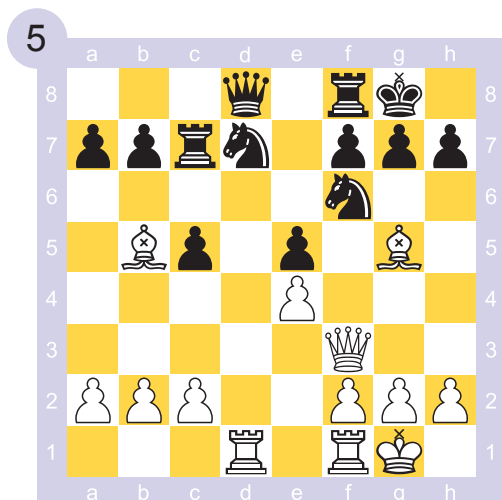
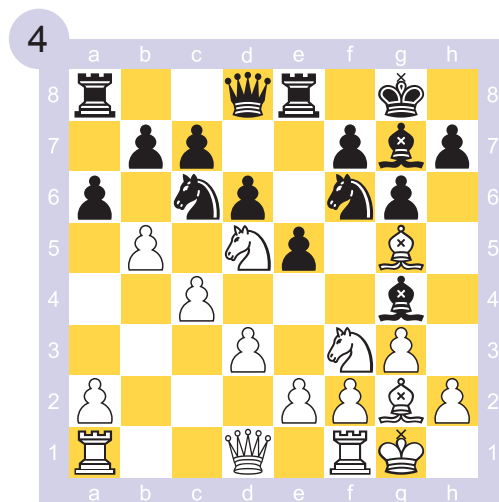
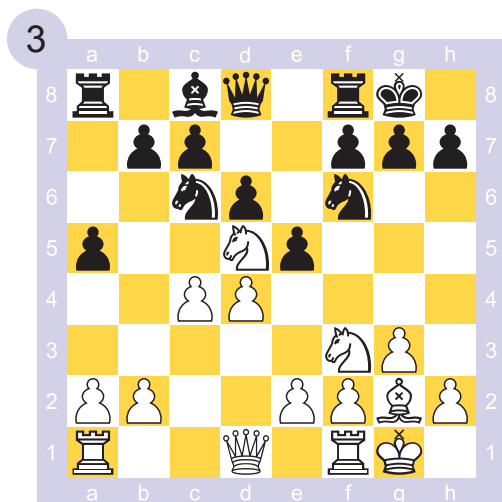
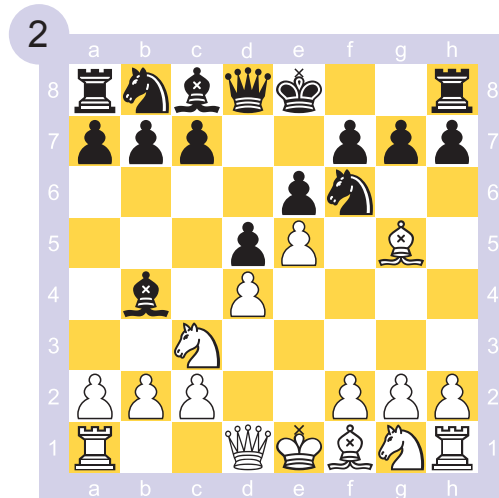
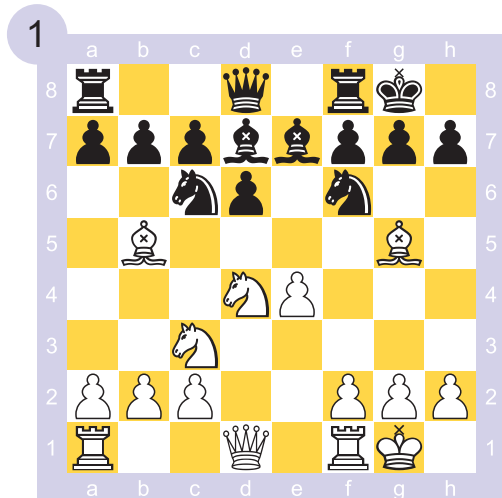


En aquest intercanvi guanyen material les negres.



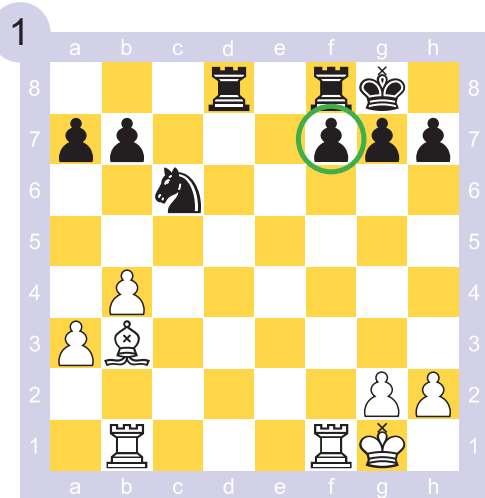
13

Encercla les peces de les negres que estan amenaçades per dues peces de les blanques.



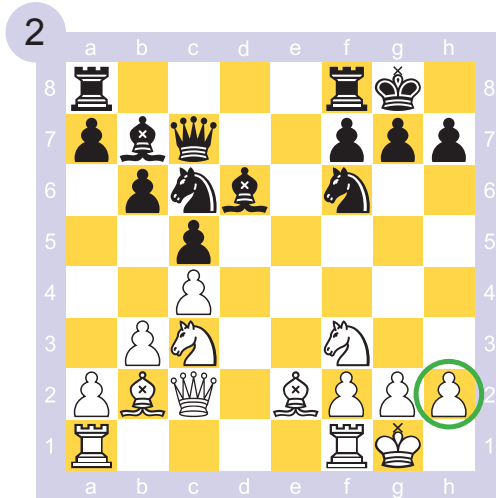
14

Indica qui guanya material en aquest intercanvi, si es captura la peça encerclada.



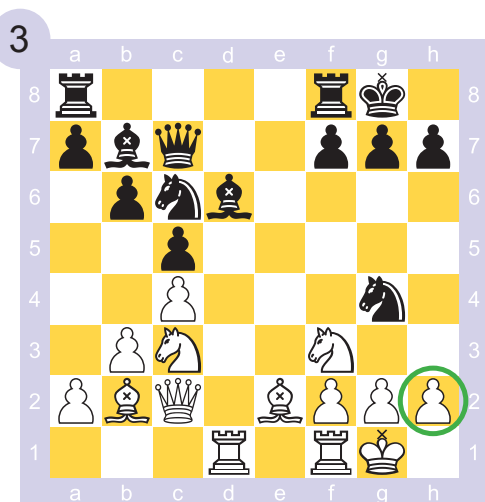
Blanques

Negres



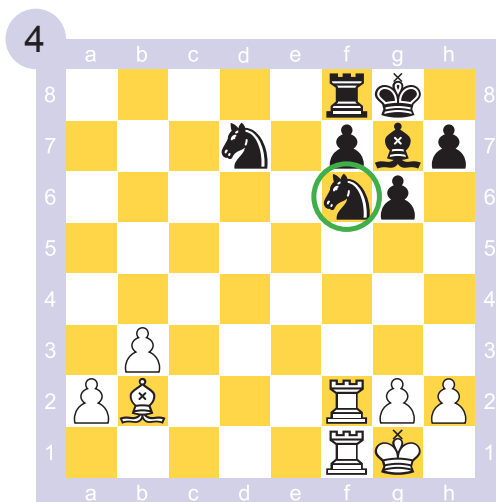
Blanques

Negres



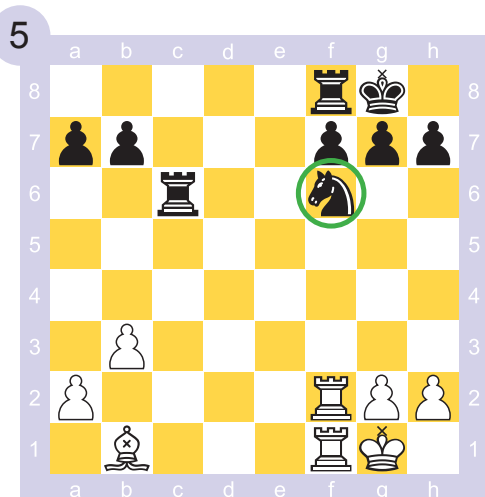
Blanques

Negres



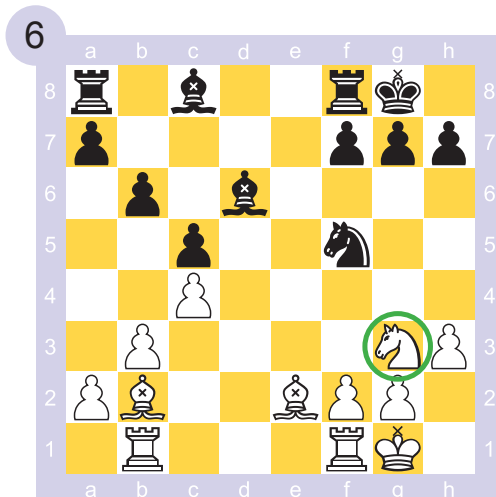
Blanques

Negres



Blanques

Negres

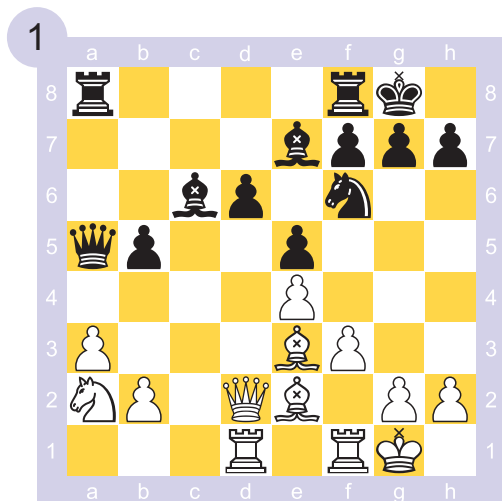


Blanques

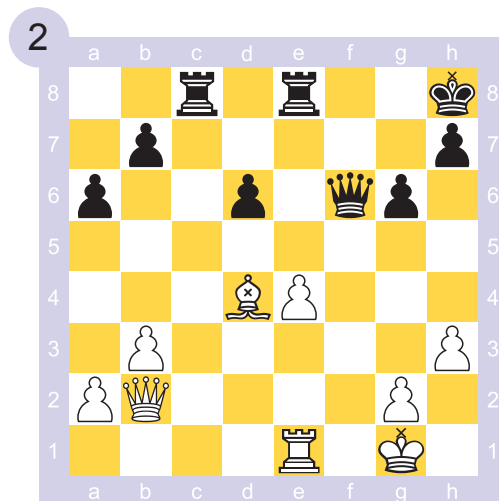
Negres

A

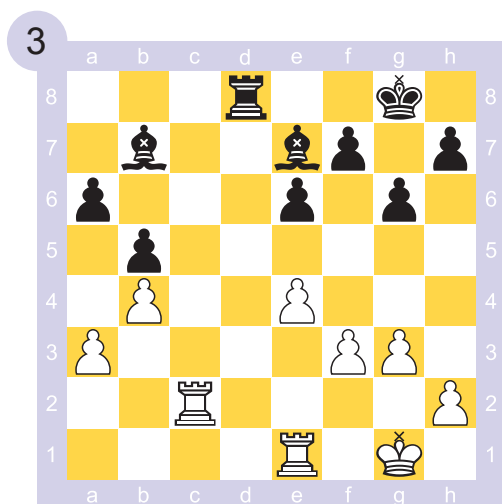
Assenyala amb una fletxa la jugada correcta per tal d'executar l'acció que s'indica al peu del tauler.



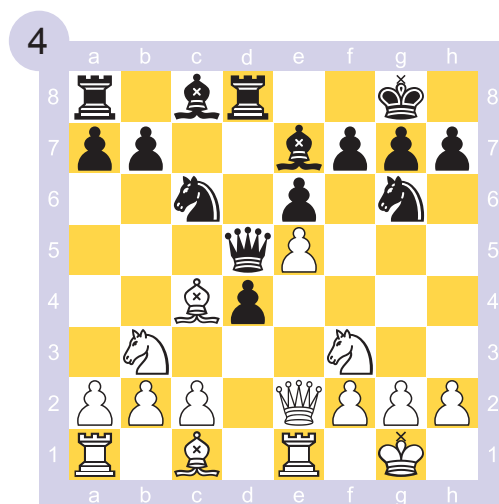
Atacar l'alfil negre



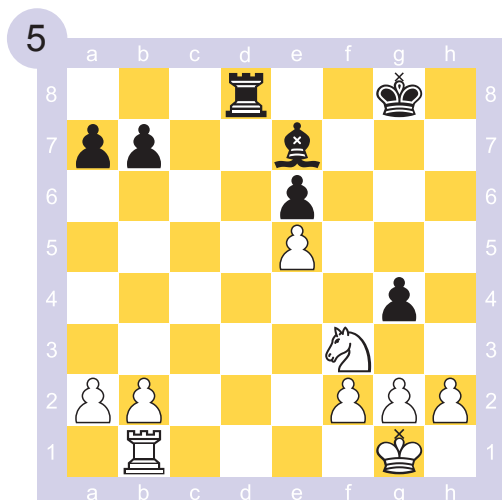
Evitar la captura de la dama negra



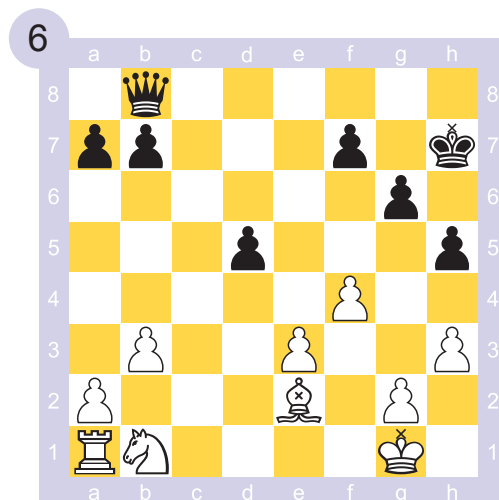
Atacar els alfils negres



Evitar la captura de la dama negra



Evitar la captura del cavall



Atacar la torre blanca

Escac al rei

Escac al rei

Respostes a l'escac al rei:

Moure el rei

Interposar una peça

Capturar la peça atacant

Escac i mat

Combinacions de mat



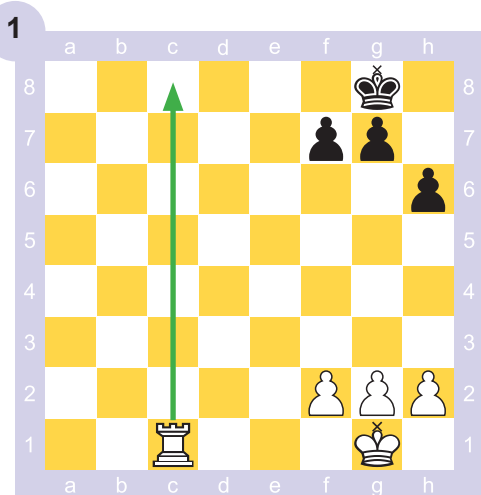


Escac al rei

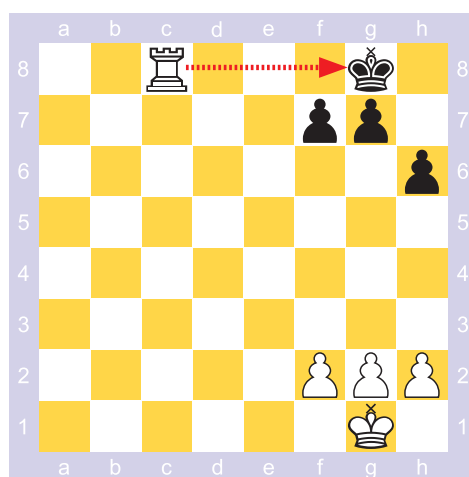
Es fa escac al rei quan una peça adversària l'amenaça.

Després de fer una jugada no podem tenir el nostre rei en escac, ja que seria una jugada il·legal.

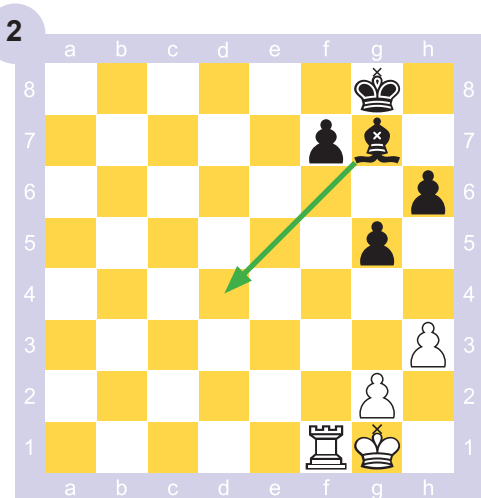
Exemples



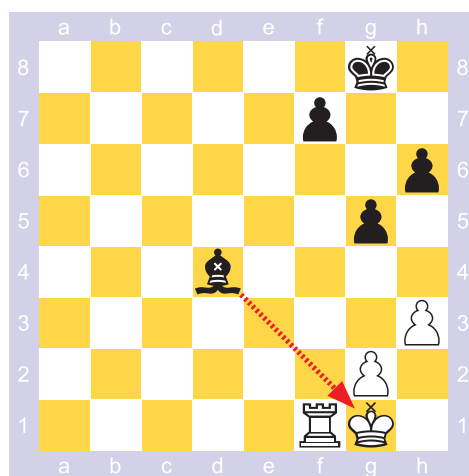
La torre blanca es desplaça a la fila 8...



... i des de la casella c8 amenaça el rei negre, és a dir, fa escac al rei.



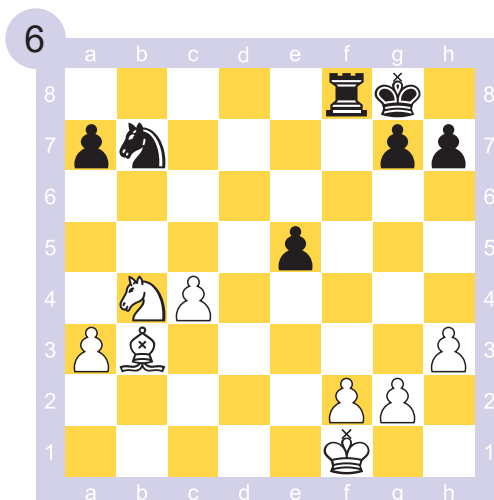
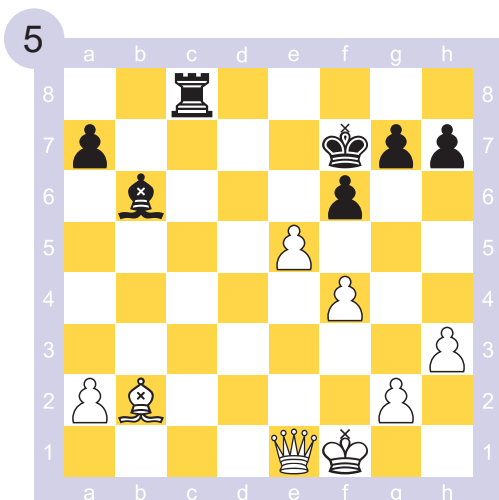
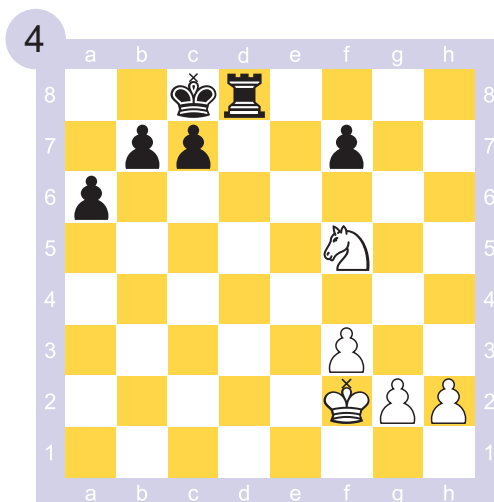
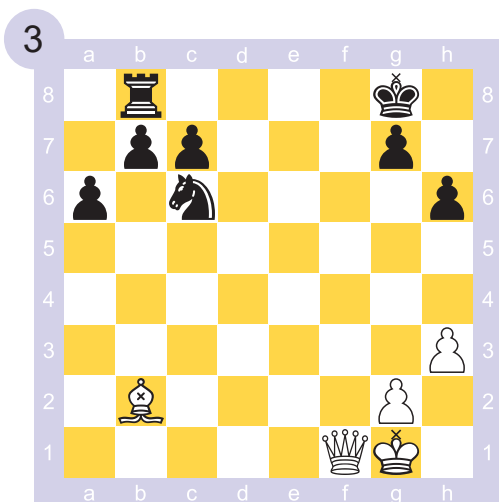
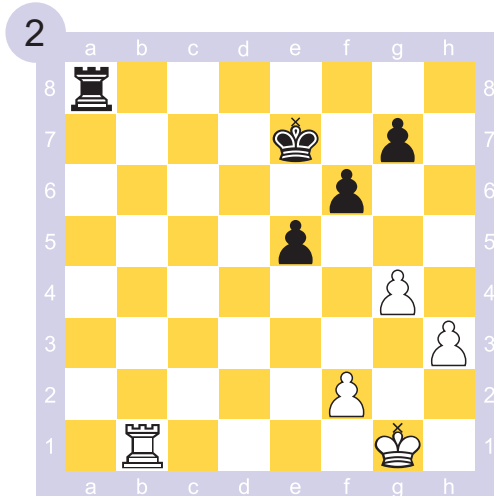
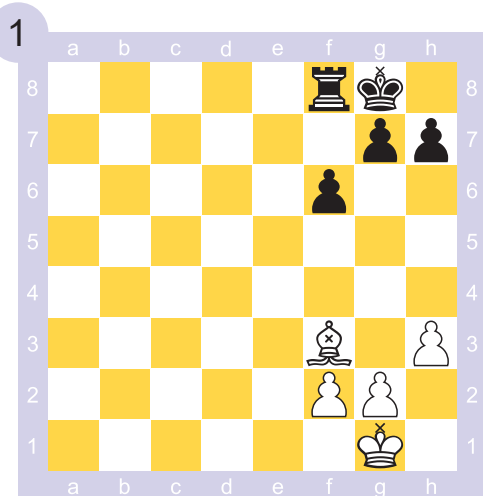
L'alfil negre es mou a la casella d4...



...i des d'aquesta casella fa escac al rei.

1

Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les blanques per poder fer escac al rei negre sense perdre material.





Respostes a l'escac al rei

Moure

El rei

Interposar

Una altra peça

Capturar

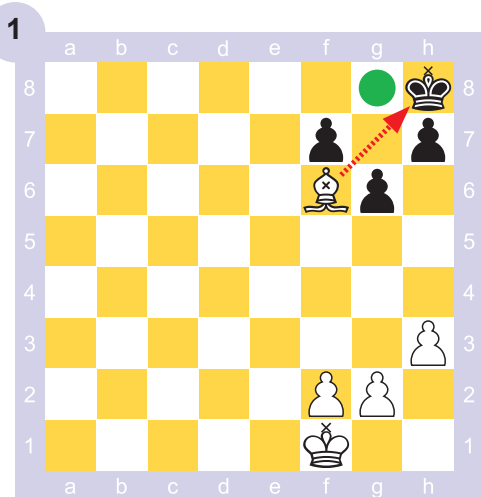
La peça atacant



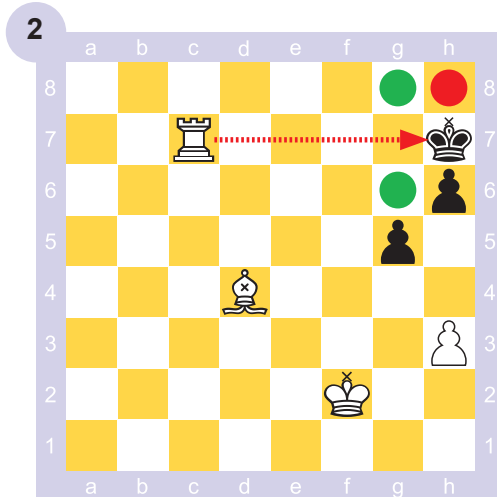
1. Moure el rei

El rei anirà a una casella que no estigui amenaçada per una altra peça adversària.

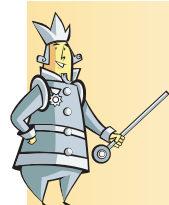
Exemples



Per evitar l'escac de l'alfil, el rei es mou a la casella g8.



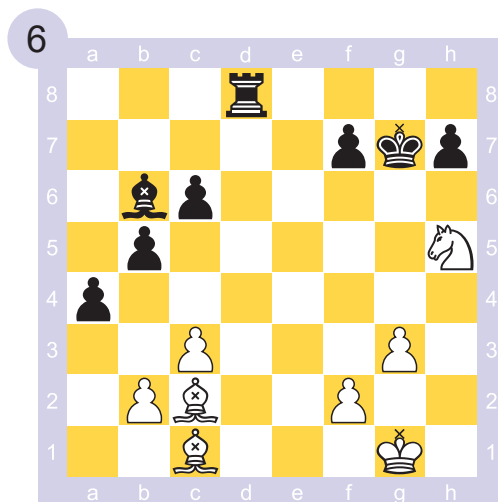
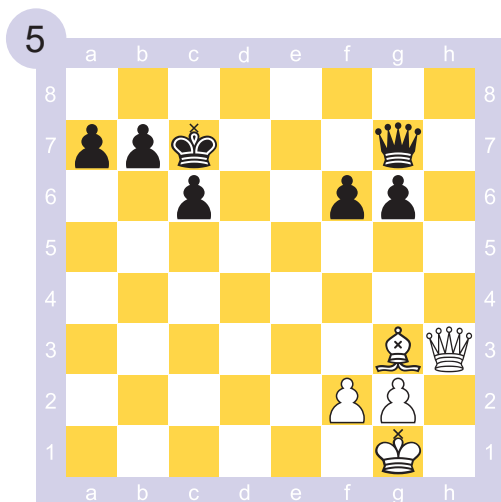
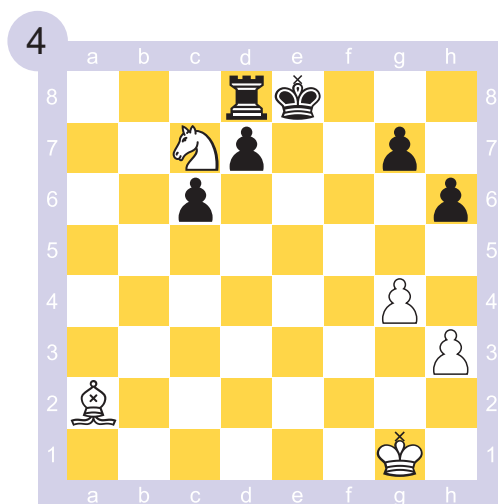
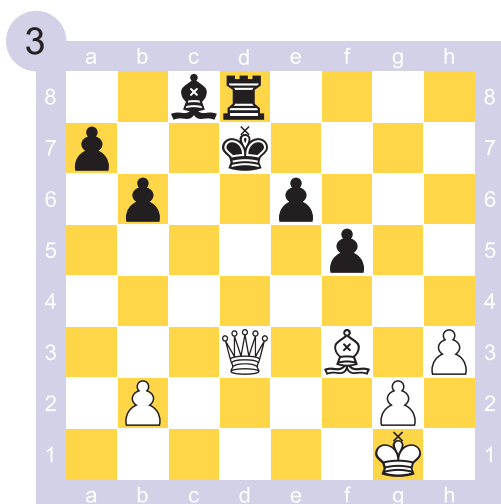
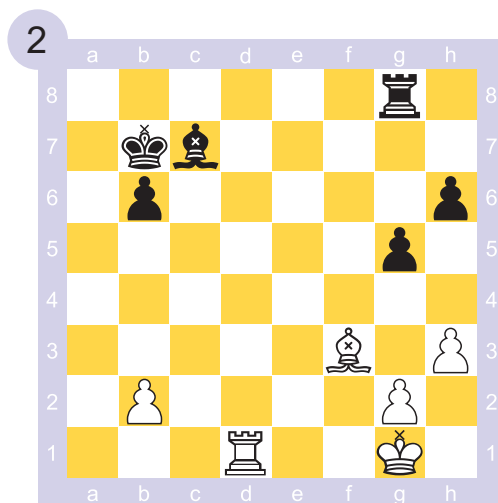
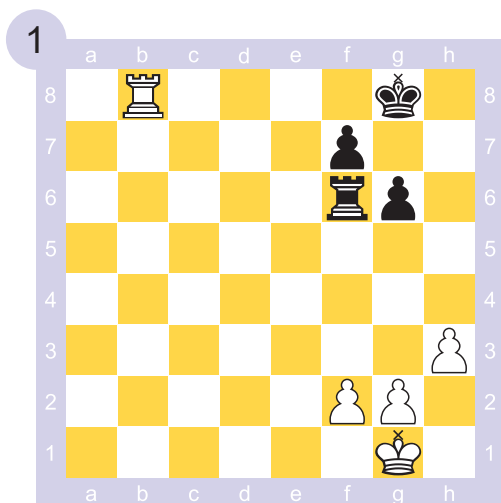
El rei no pot anar a la casella h8 perquè està amenaçada per l'alfil.



Si es col·loca el rei en una casella amenaçada per l'adversari, la jugada serà il·legal i s'haurà de repetir.

2

Encercla totes les caselles on pot anar el rei que es troba en escac.





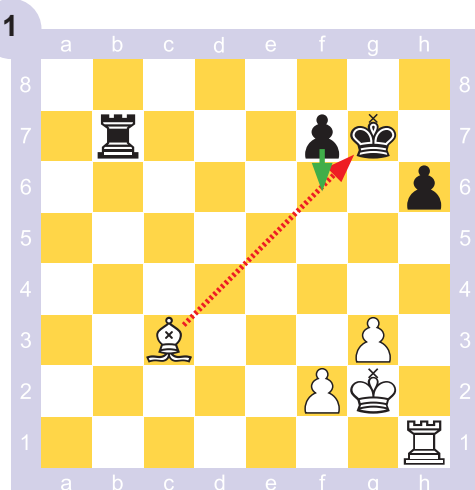
2. Interposar una peça

A vegades es pot col·locar una peça entre el rei i la que fa l'escac, però convé que estigui ben defensada.

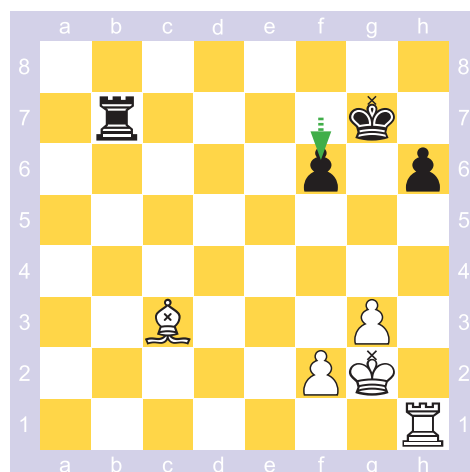
Si la peça que s'interposa té més valor que la que amenaça, aleshores serà capturada.

Quan el cavall fa l'escac al rei no es pot interposar cap peça perquè el cavall salta per damunt de totes les peces.

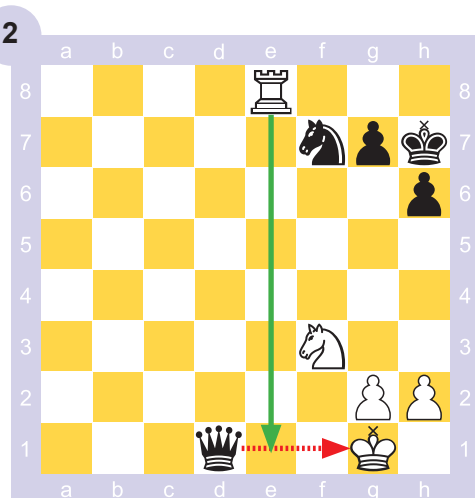
Exemples



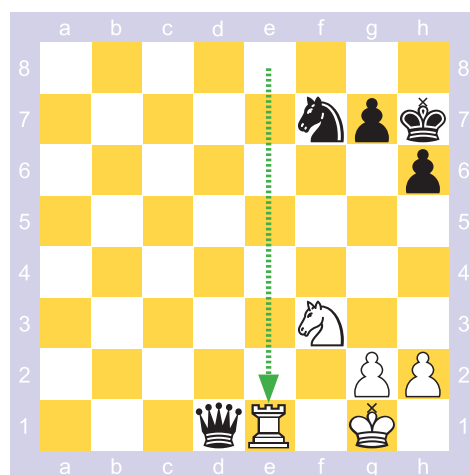
Es pot moure el rei a una casella no amenaçada o avançar el peó.



El peó s'ha interposat entre l'alfil i el rei en la diagonal de l'amenaça.



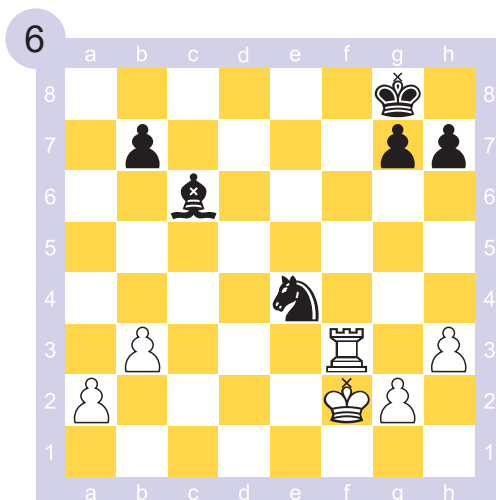
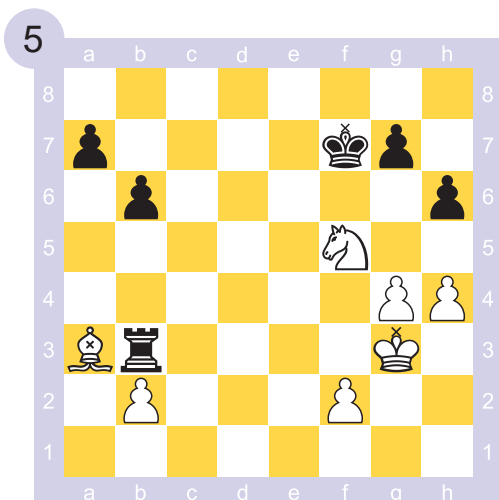
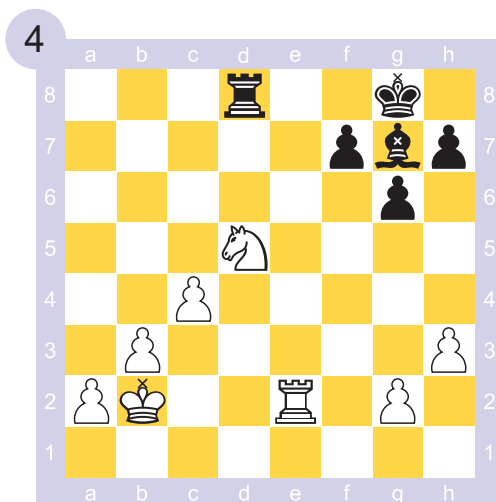
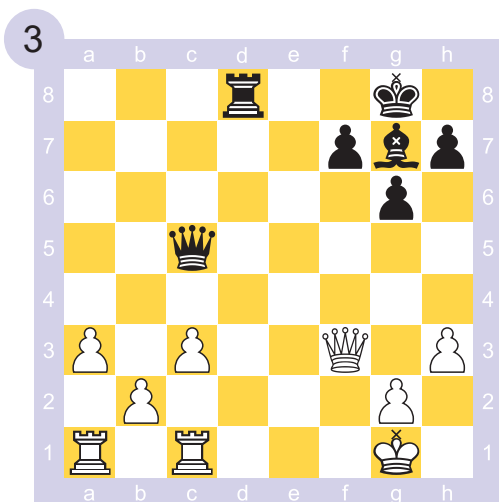
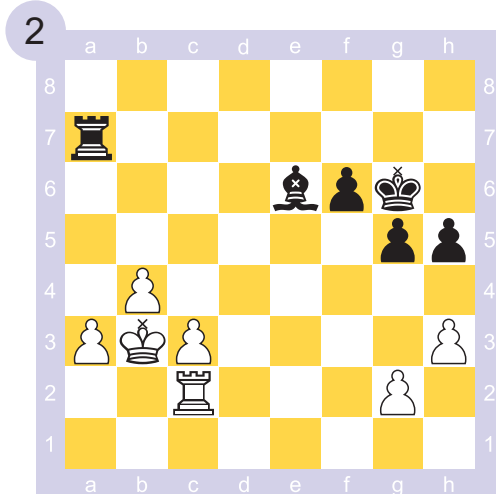
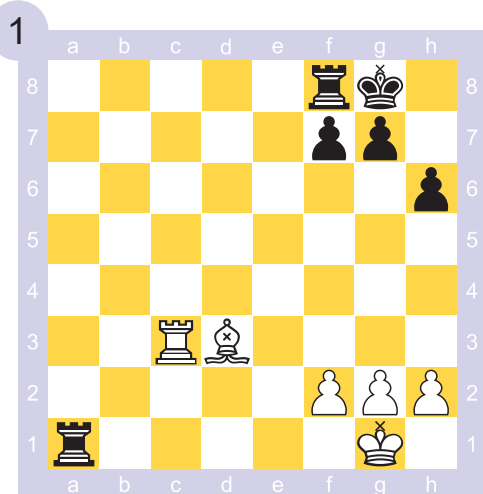
La torre s'interposa entre la dama i el rei i evita l'escac.



El cavall defensa la torre de l'amenaça de la dama.

3

Indica amb fletxes quines peces poden interposar les blanques per tal d'evitar l'escac al seu rei. Si no és possible interposar una peça, encercla el rei blanc.



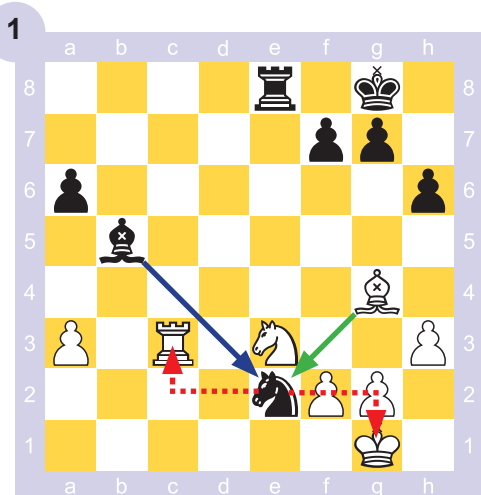


3. Capturar la peça atacant

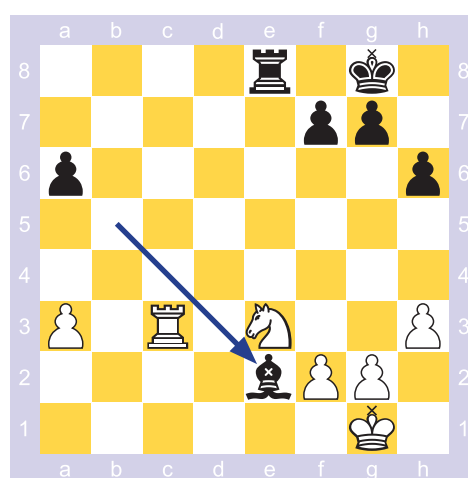
Si la peça atacant està simultàniament amenaçada per una peça nostra, es pot capturar i així evitar l'escac al rei.

En cas que la captura de la peça atacant comporti perdre punts respecte a l'adversari, s'intentarà evitar l'escac movent el rei o interposant una peça.

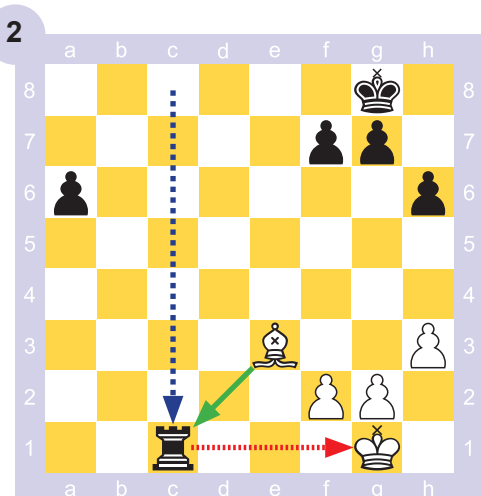
Exemples



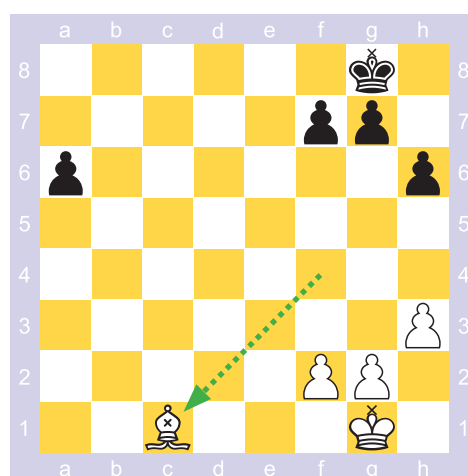
El cavall és capturat per l'alfil blanc per tal d'evitar perdre la torre.



S'ha produït un intercanvi del cavall negre per l'alfil blanc.



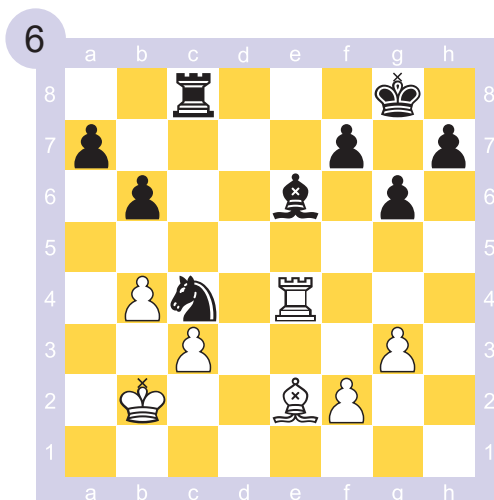
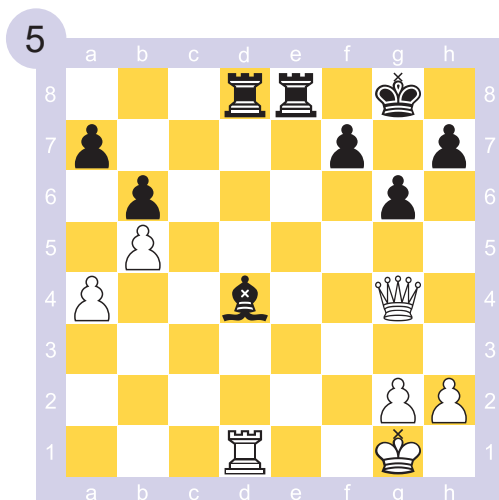
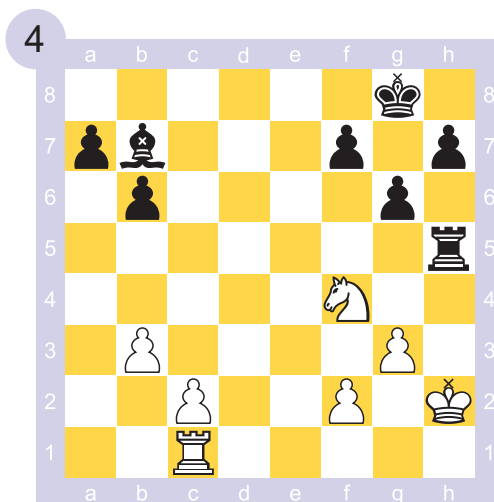
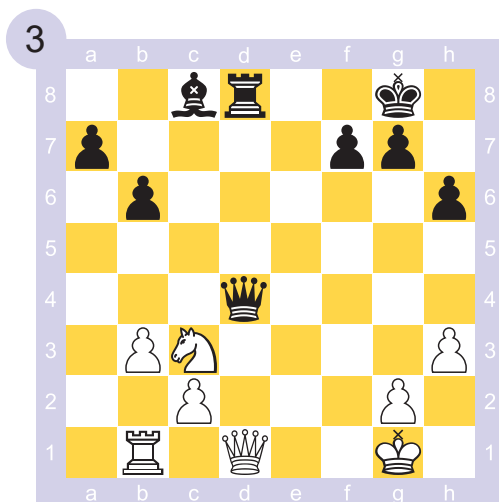
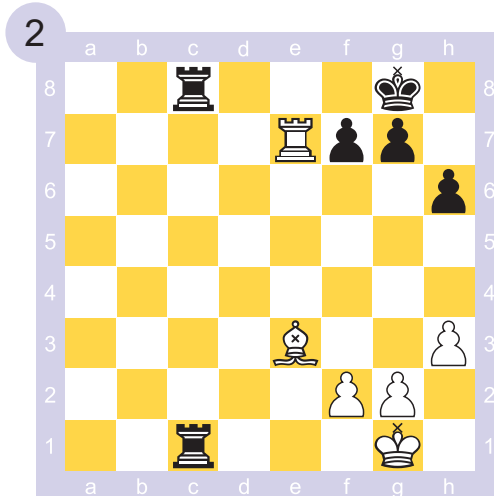
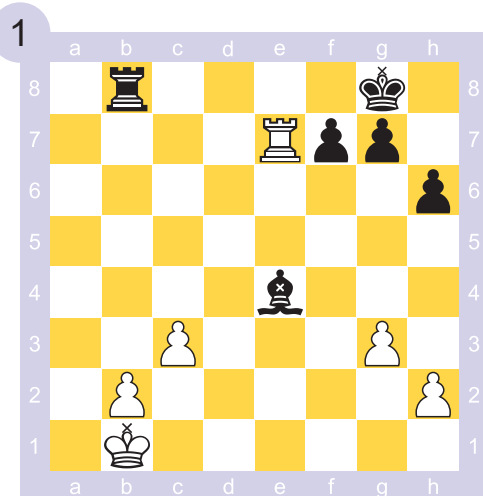
L'alfil captura la torre que fa escac perquè aquesta té més valor.



A més, la torre no estava defensada.

4

Encercla les peces negres capturades per tal d'evitar l'escac al rei. Indica amb fletxes els moviments de les captures.



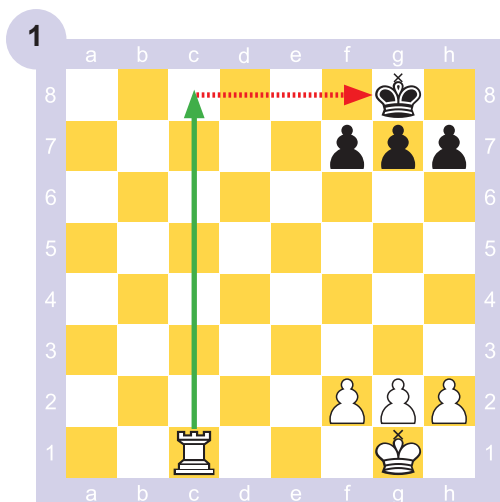


Escac i mat

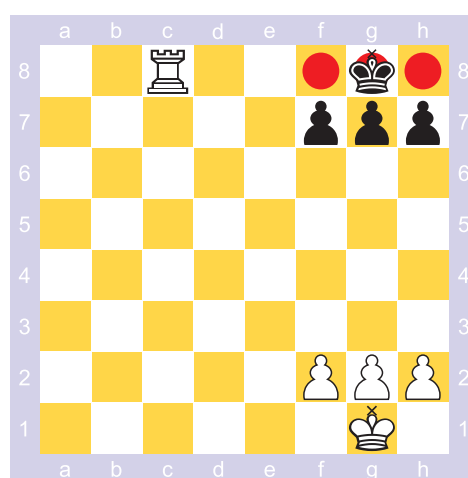
L'escac i mat es produeix quan s'amenaça el rei i no es pot evitar que a la jugada següent, sigui quina sigui la jugada, aquest rei continuï estant en escac.

Guanya la partida el jugador que fa escac i mat.

Exemple

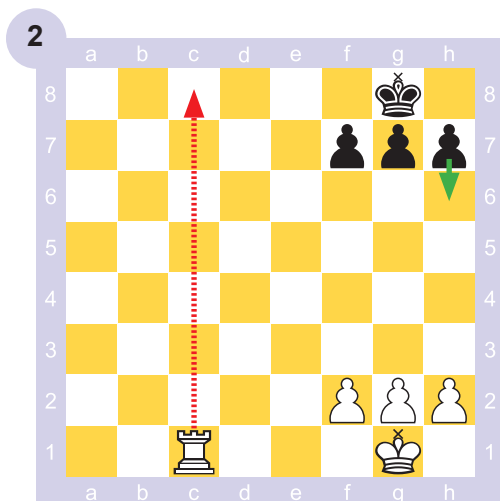


La torre avança fins a la fila 8 i fa escac i mat al rei.

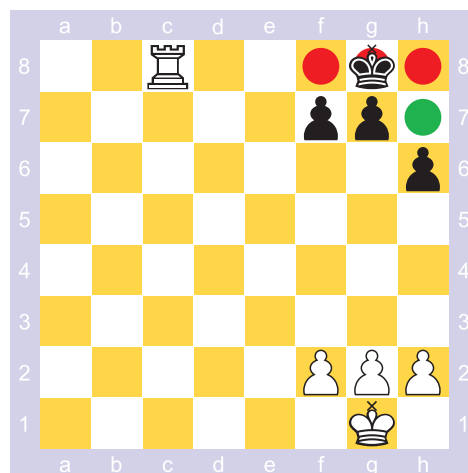


El rei no pot fer cap jugada per evitar estar en escac.

Exemple de com evitar escac i mat



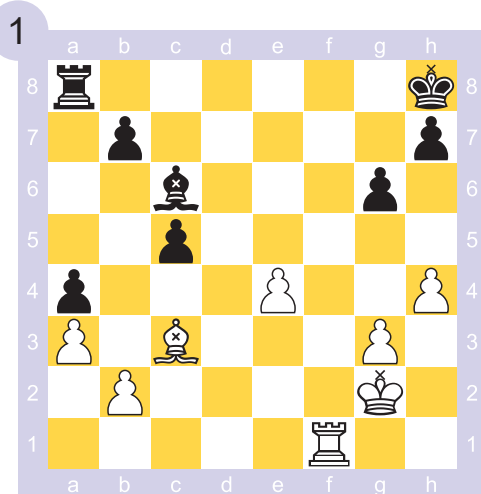
Les negres avancen el peó per evitar l'escac i mat.



La torre fa escac però el rei pot anar a la casella h7.

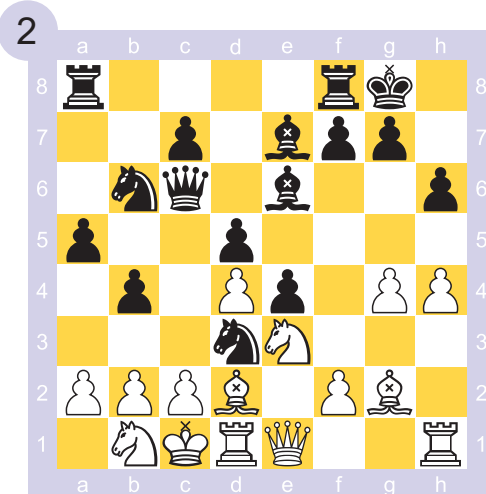
5

Indica si en les posicions següents hi ha escac i mat.



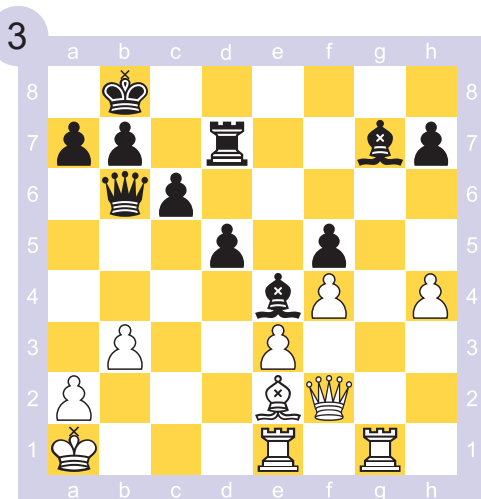
Sí

No



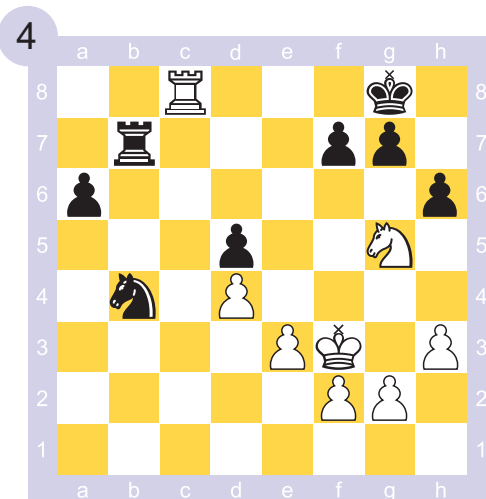
Sí

No



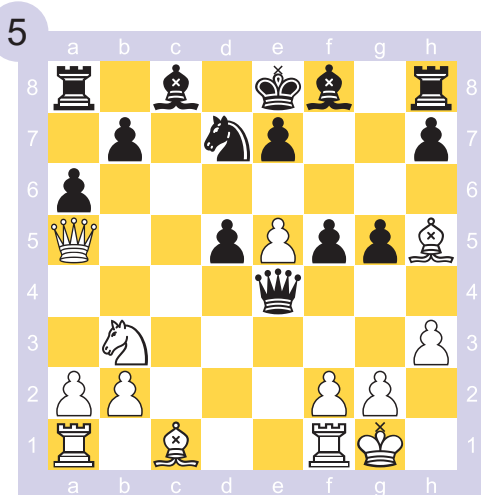
Sí

No



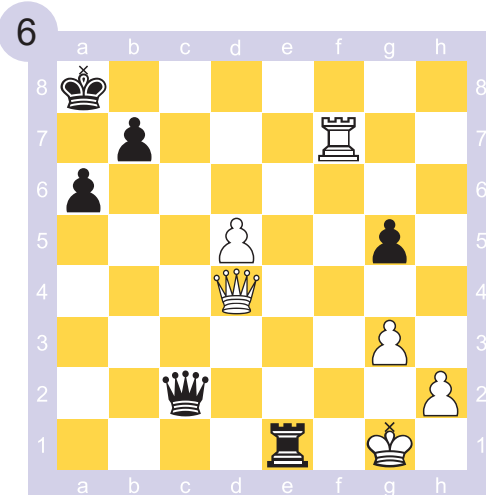
Sí

No



Sí

No

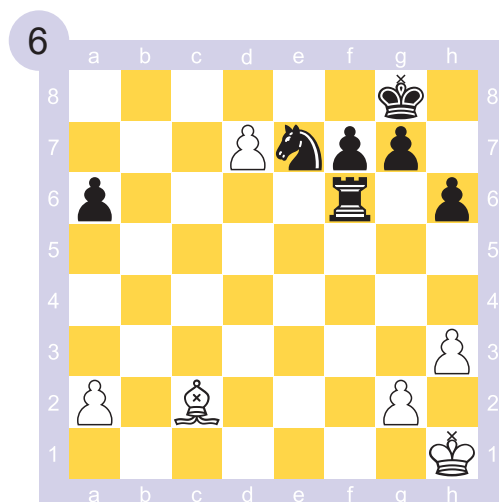
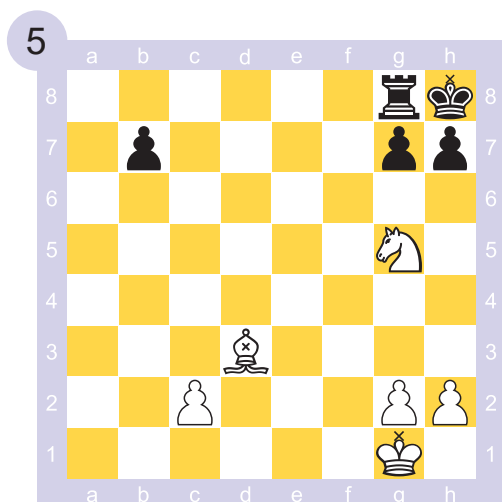
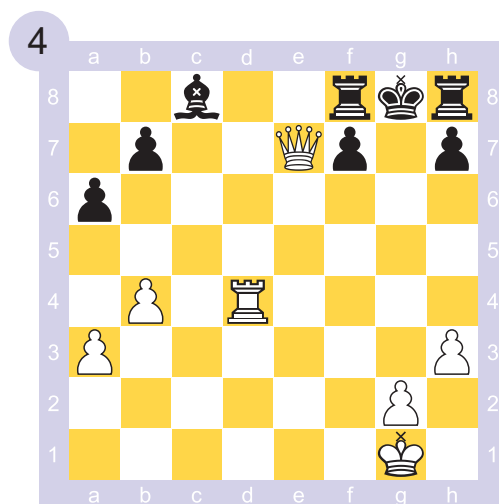
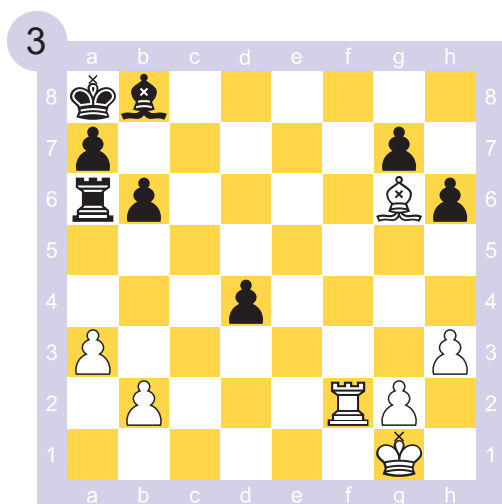
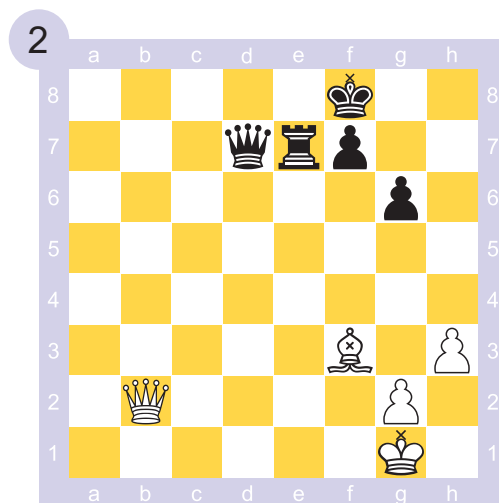
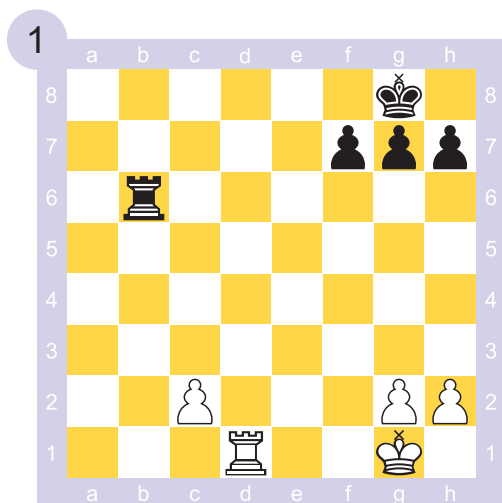


Sí

No

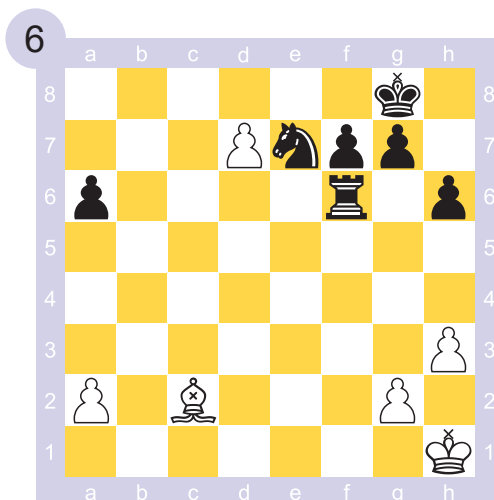
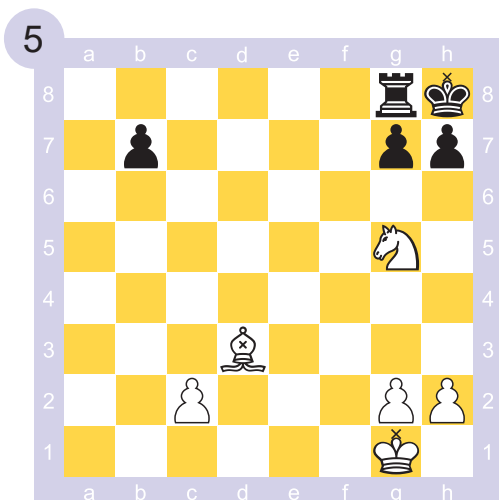
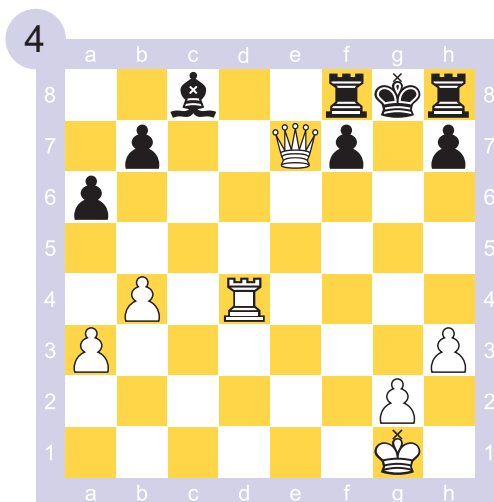
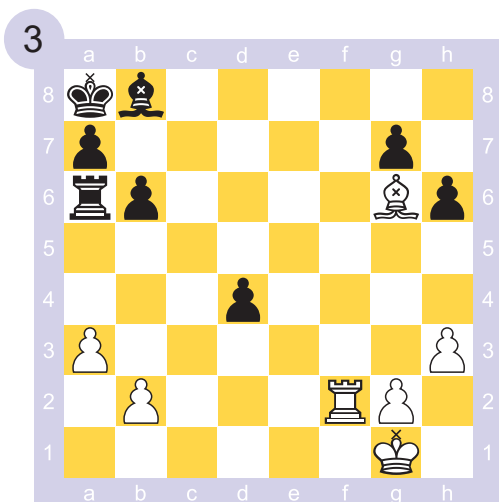
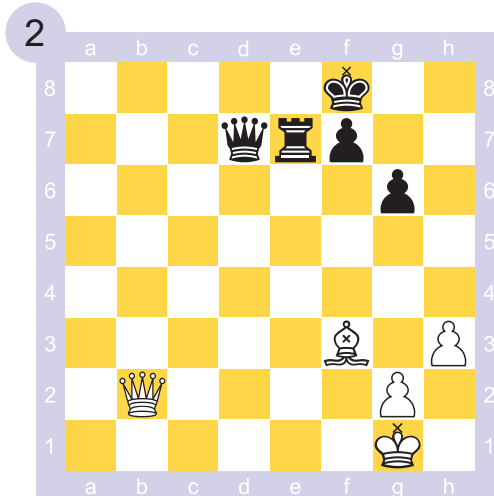
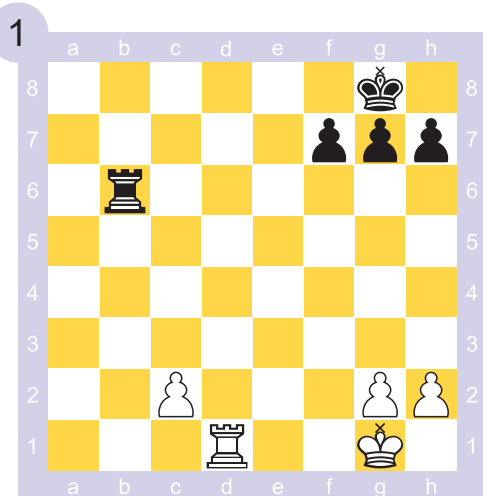
6

Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les blanques per aconseguir escac i mat.



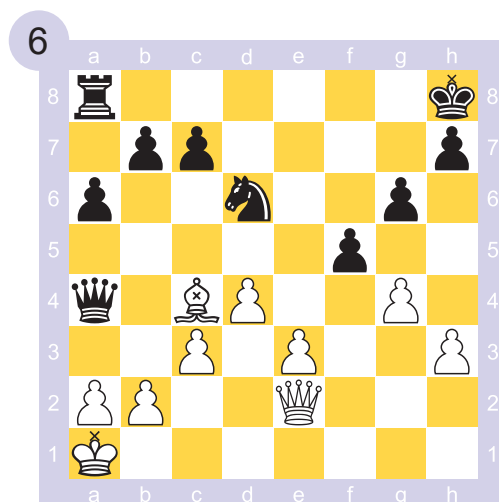
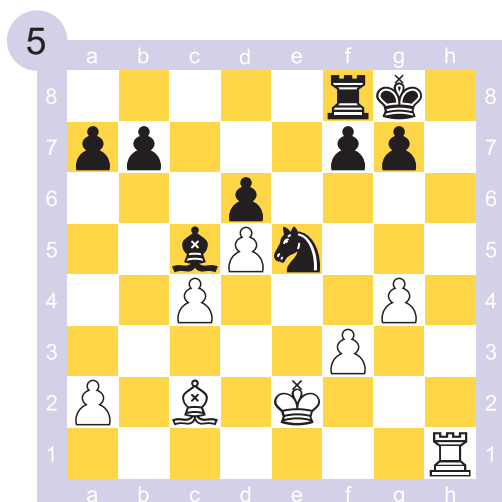
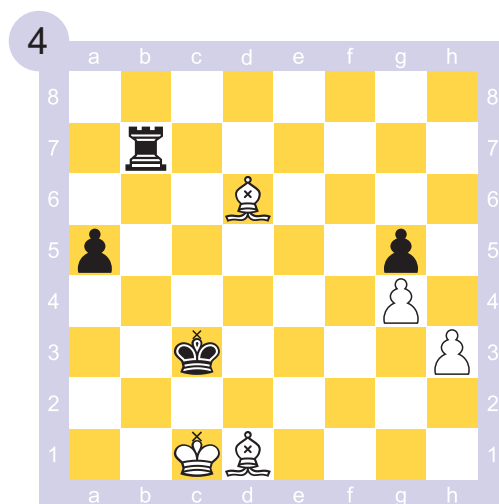
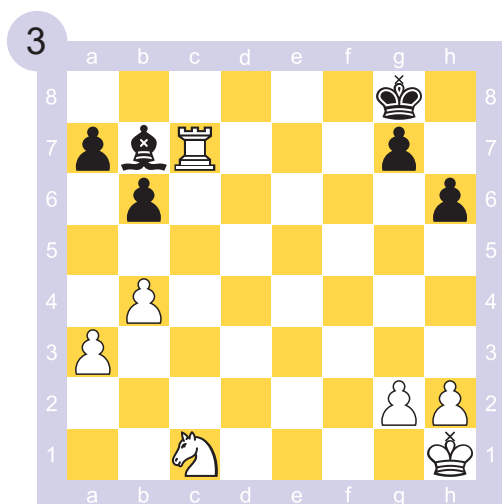
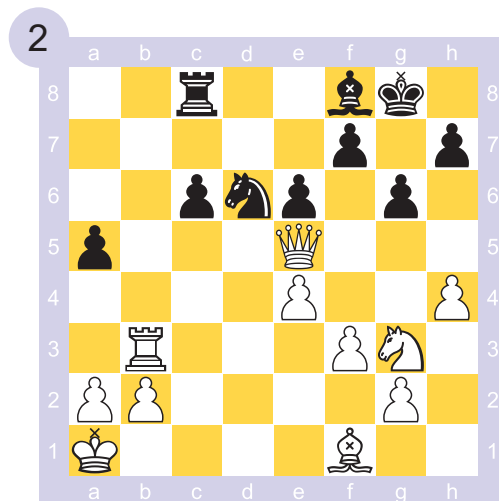
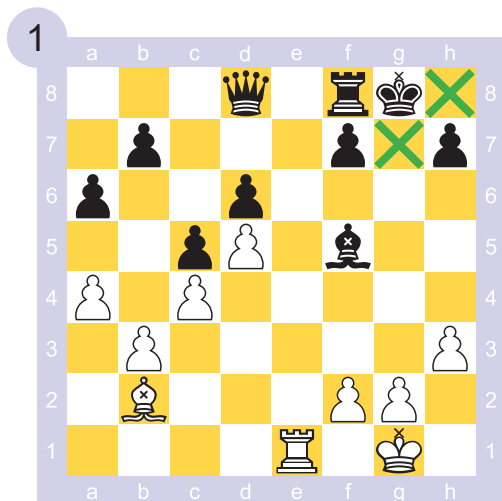
7

Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les negres per tal d'evitar escac i mat.



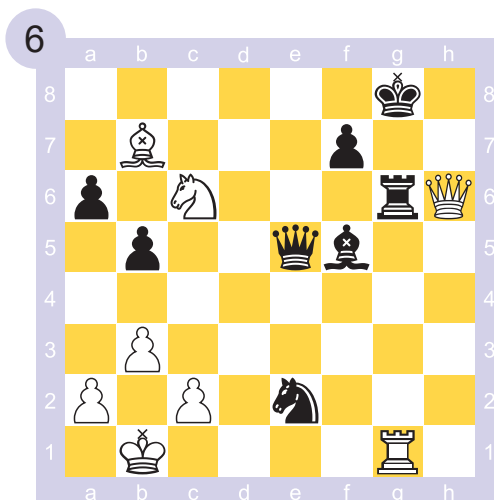
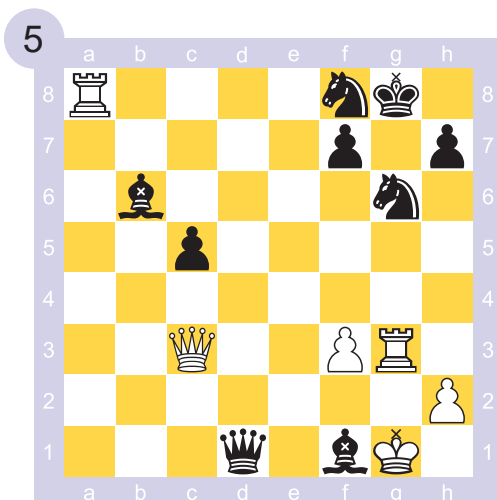
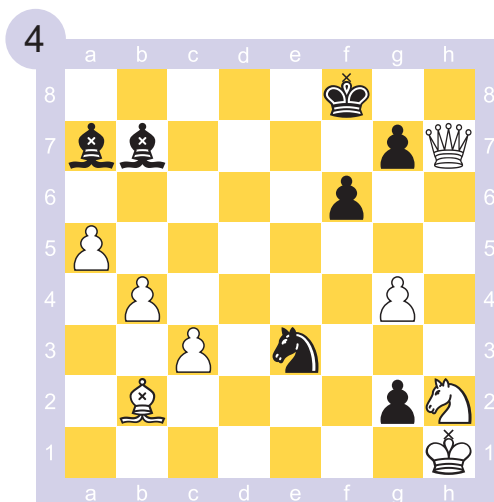
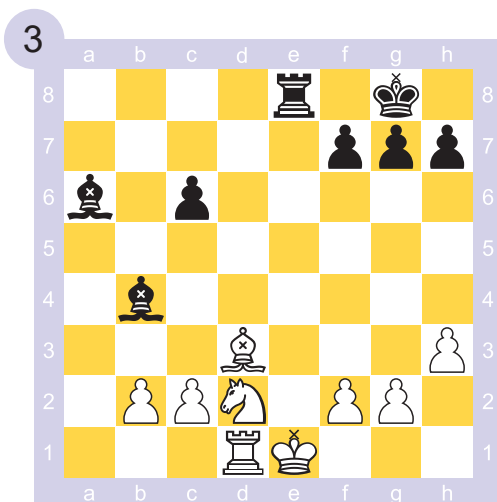
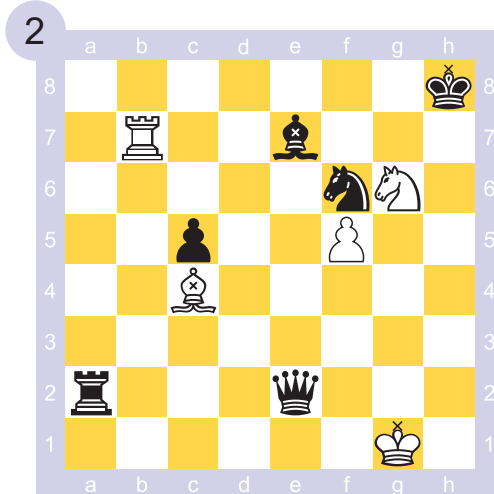
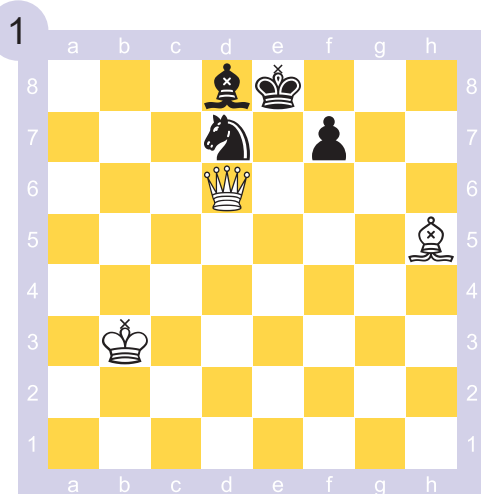
8

Marca les caselles on col·locaries la peça indicada al peu del tauler per aconseguir una posició d'escac i mat.



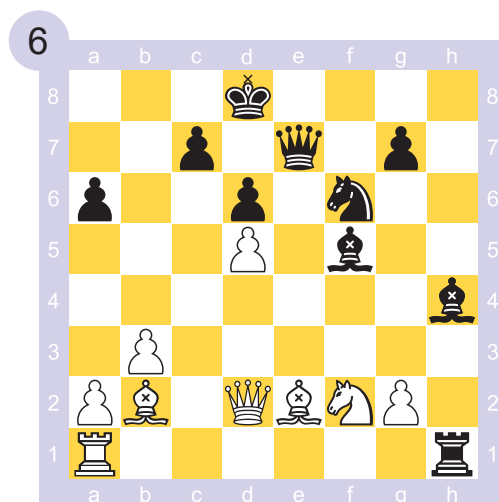
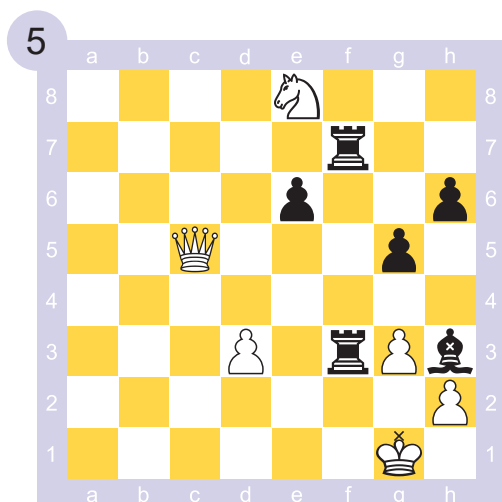
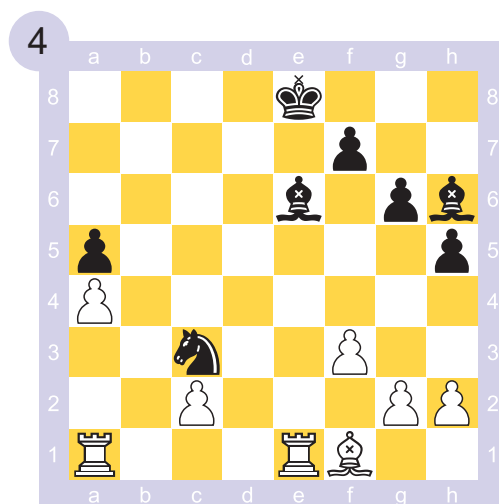
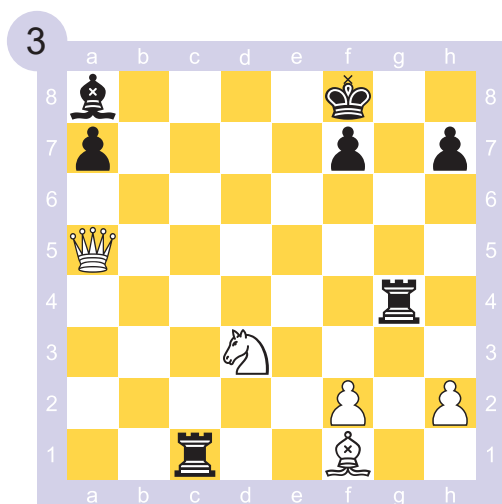
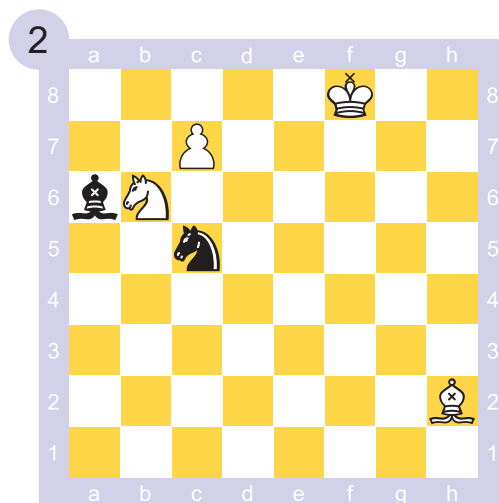
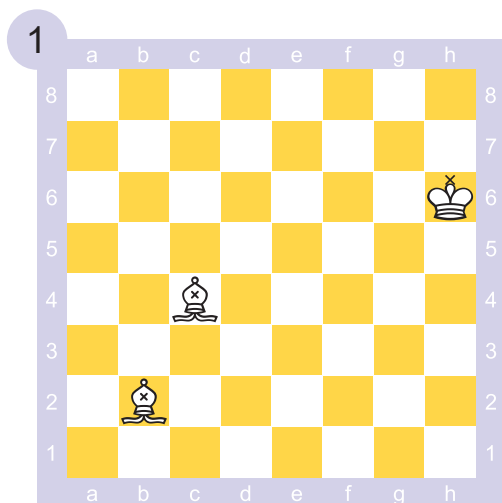
9

Encercla la peça sense la qual quedaria una posició d'escac i mat.



10

Marca les caselles on col·locaries el rei que falta perquè hi hagi una posició d'escac i mat.



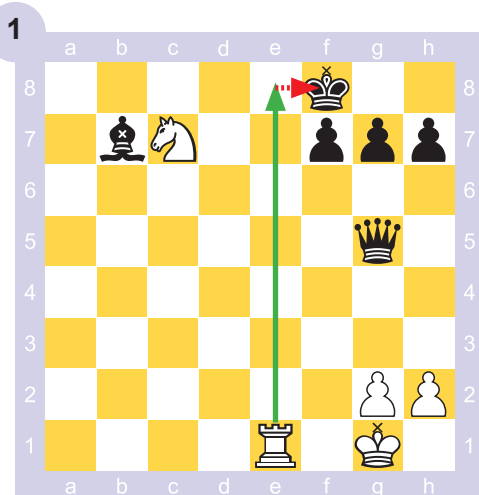


Combinacions de mat

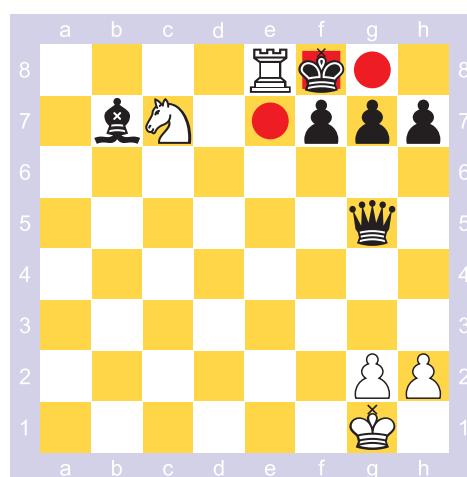
El conjunt de jugades necessàries per tal d'aconseguir l'escac i mat s'anomena combinacions de mat.

Moltes vegades ha d'intervenir més d'una peça en la combinació de mat.

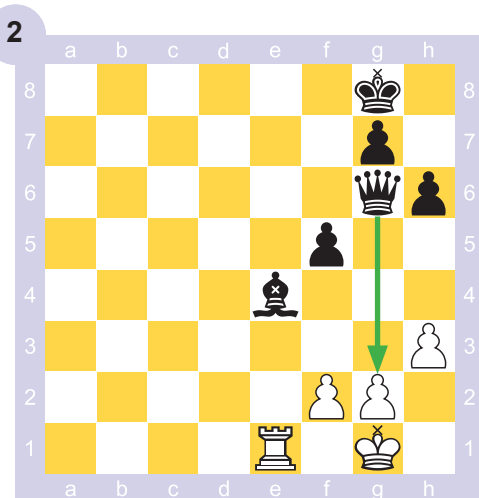
Exemples



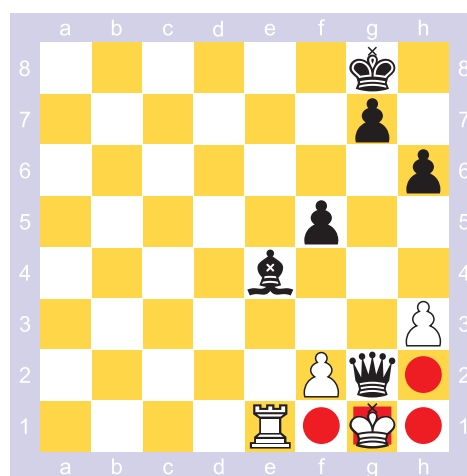
La torre defensada pel seu cavall fa escac i mat.



El rei negre no té cap casella on anar ni pot capturar la torre que està defensada.



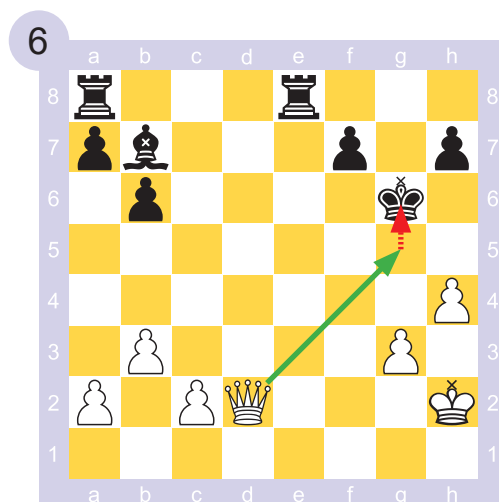
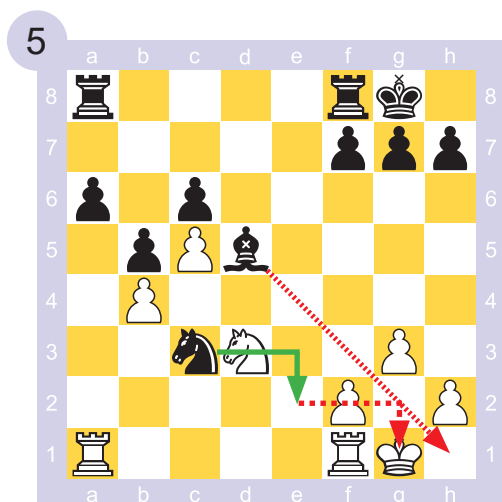
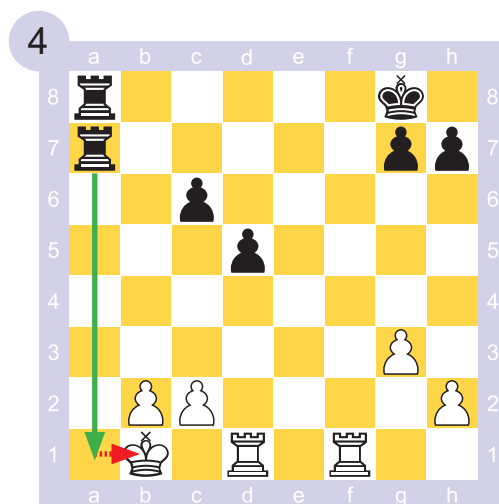
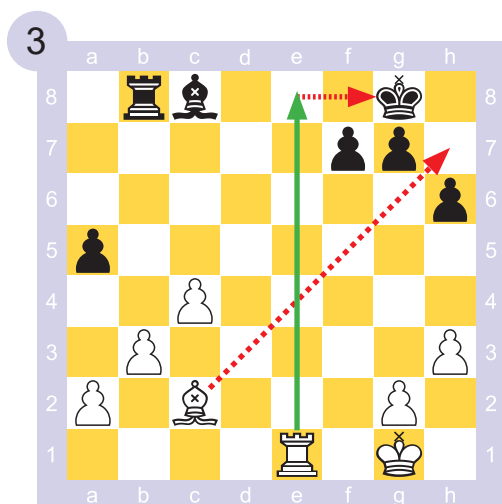
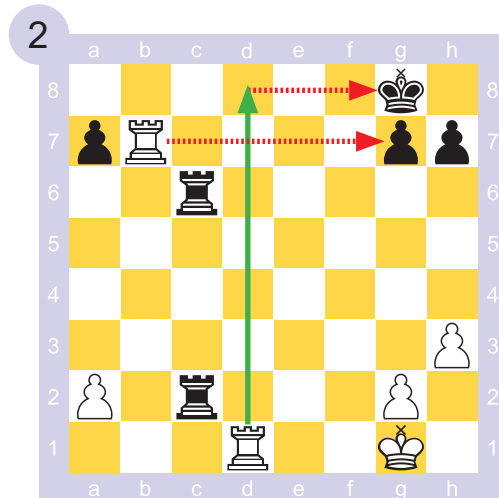
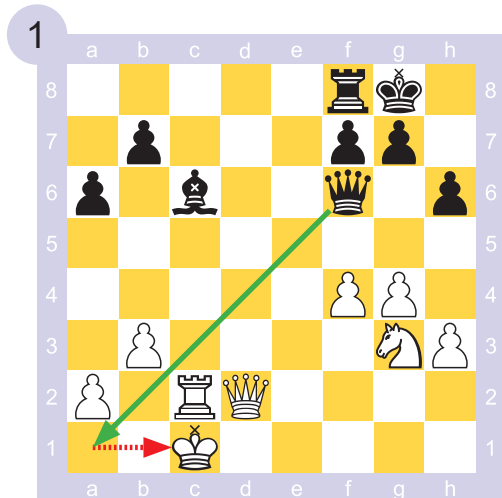
La dama captura el peó i fa escac i mat.



El rei no pot capturar la dama perquè està defensada per l'alfil.

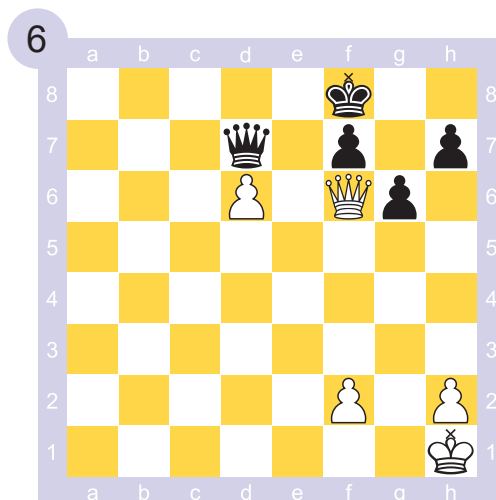
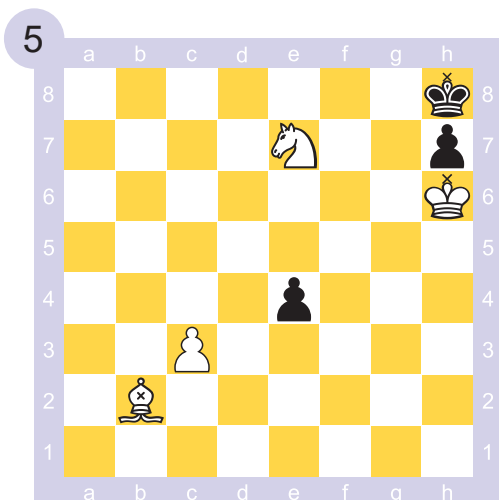
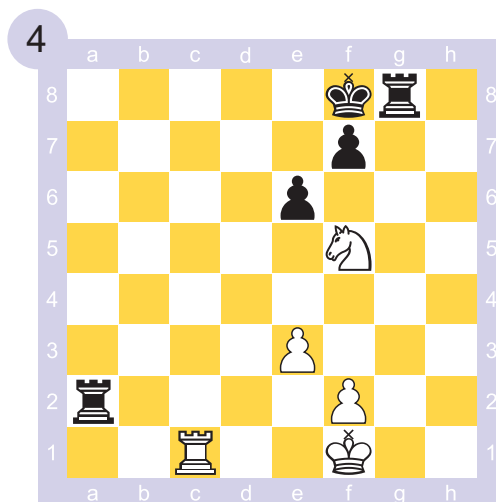
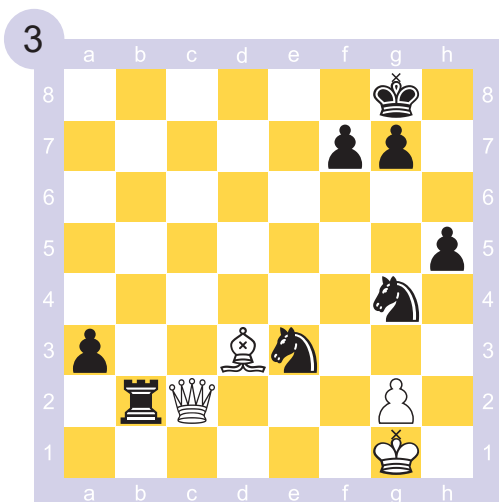
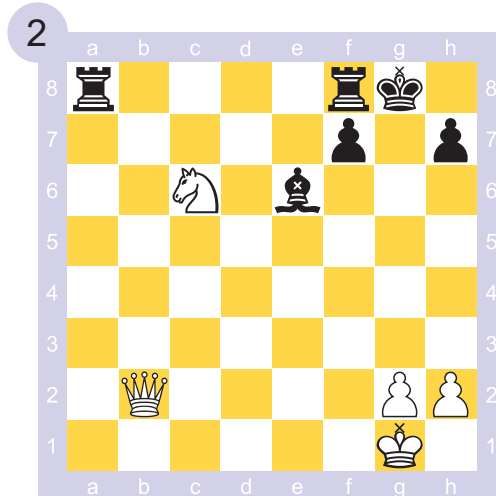
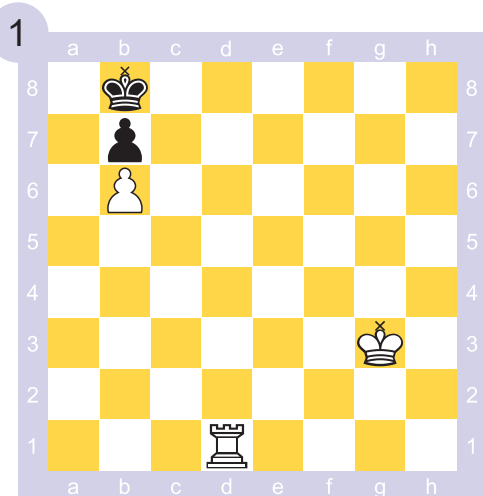


Exemples de mats en una jugada



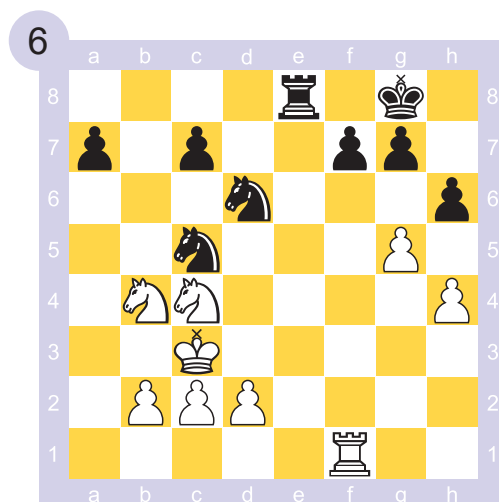
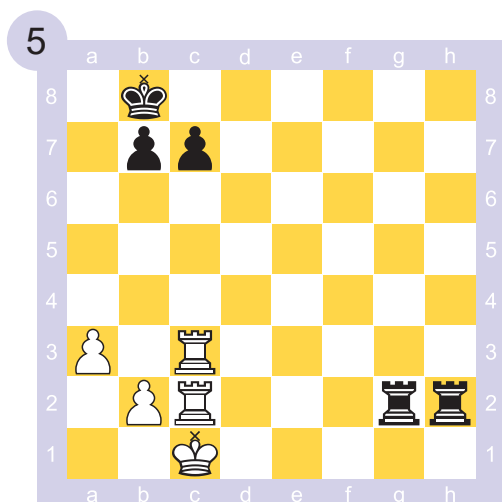
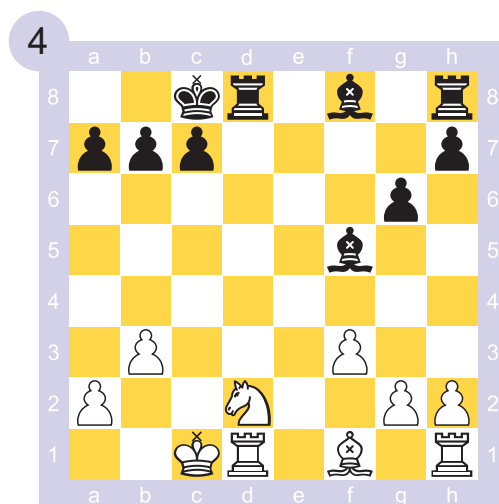
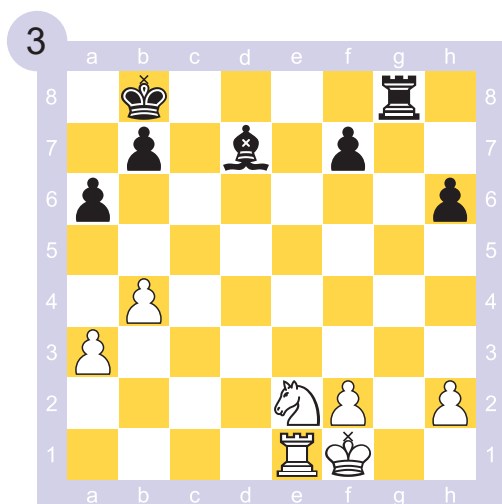
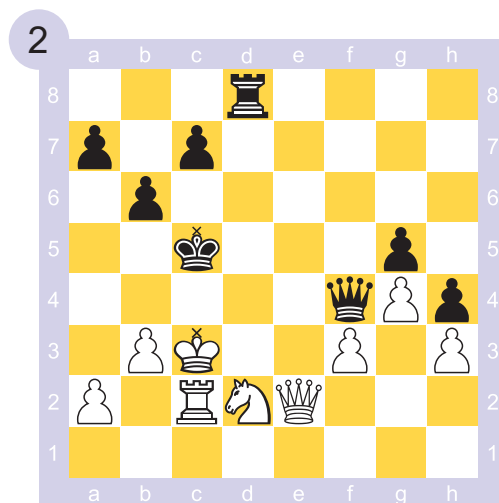
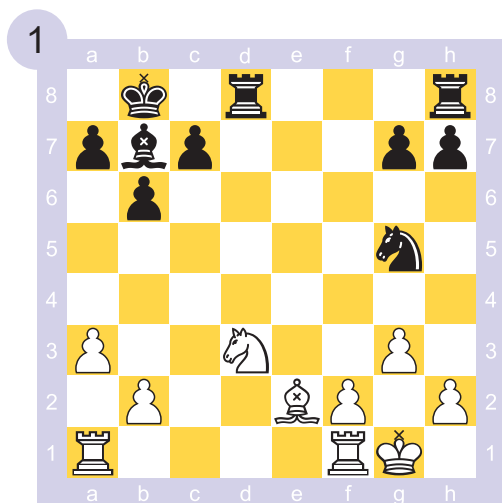
11

Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les blanques per aconseguir escac i mat.



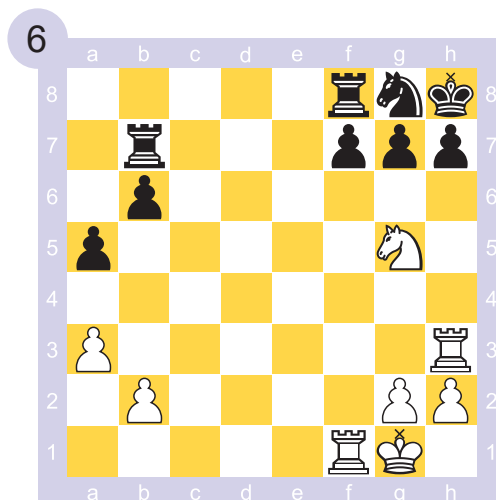
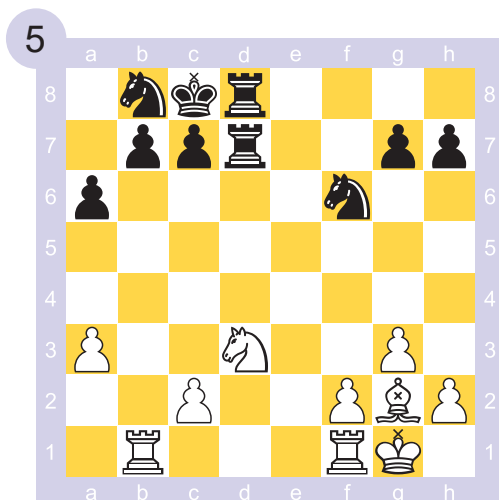
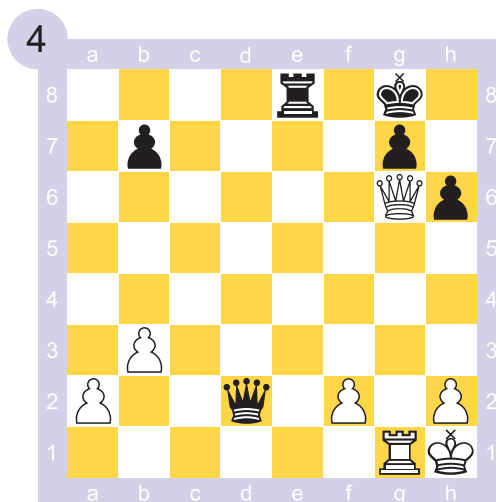
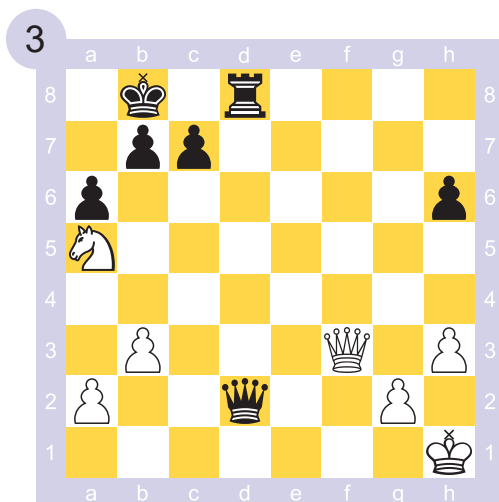
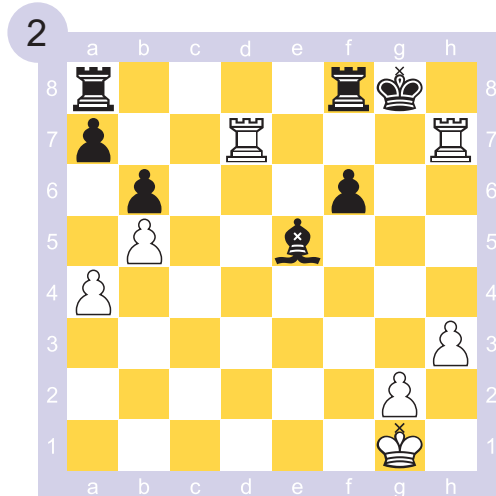
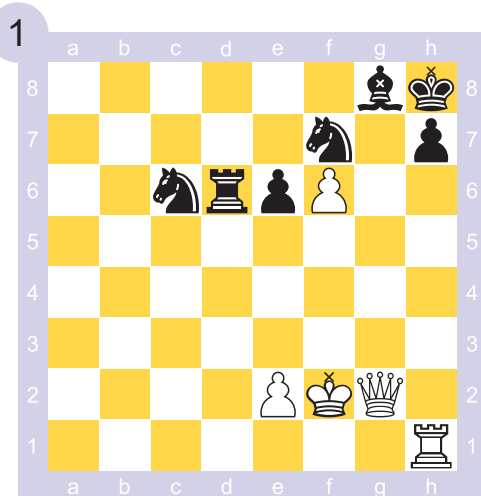
12

Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les negres per aconseguir escac i mat.



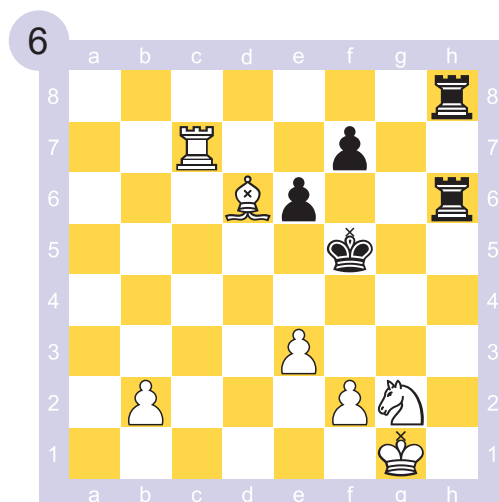
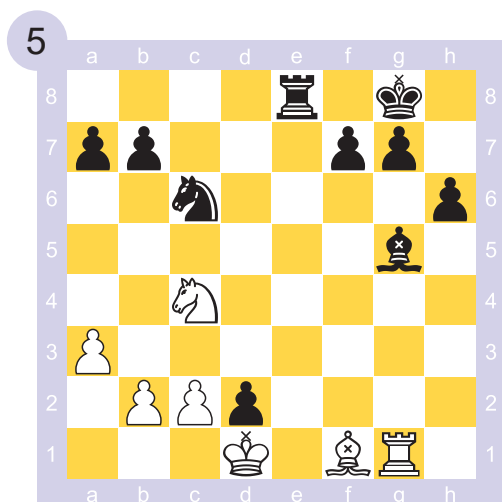
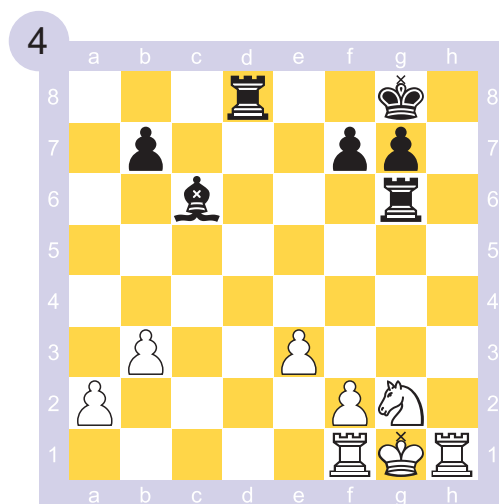
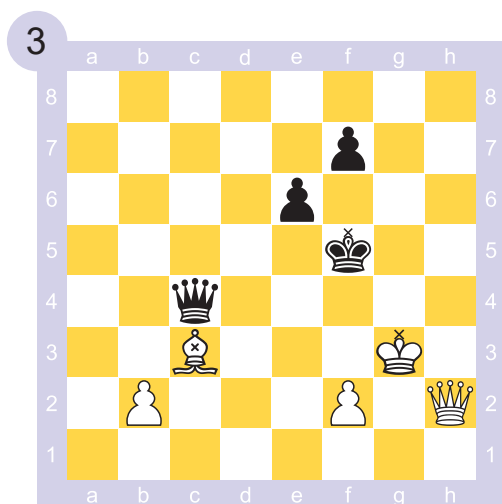
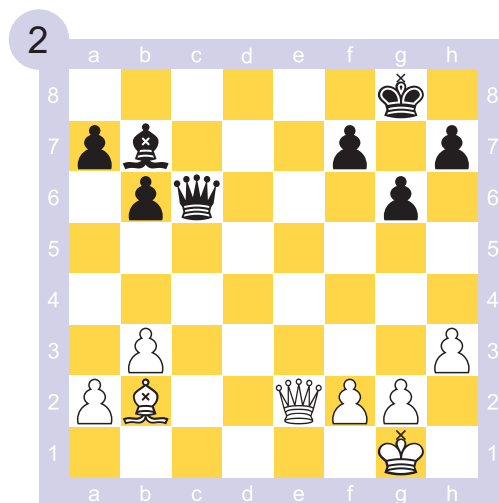
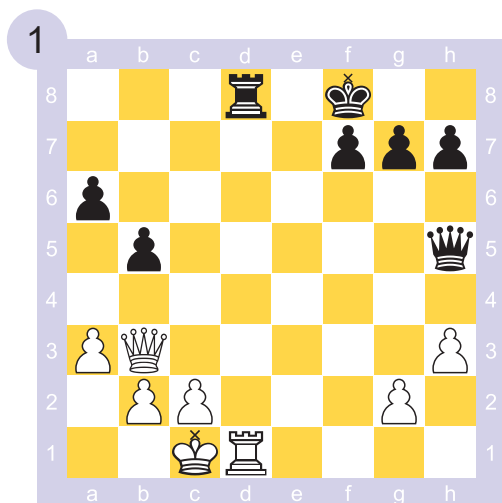
13

Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les blanques per aconseguir escac i mat.



14

Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les negres per aconseguir escac i mat.



Combinacions

La clavada

Els raigs X

La doble amenaça

La descoberta

La destrucció de defenses



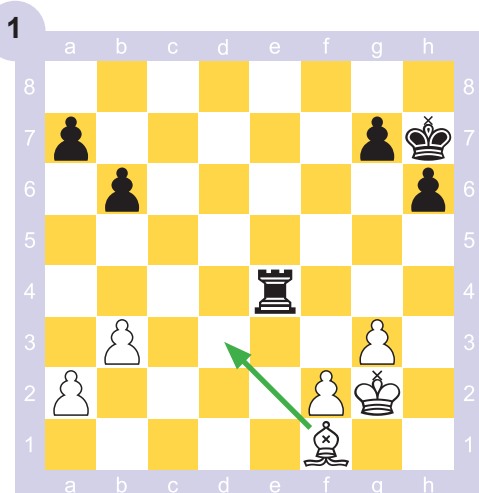


La clavada

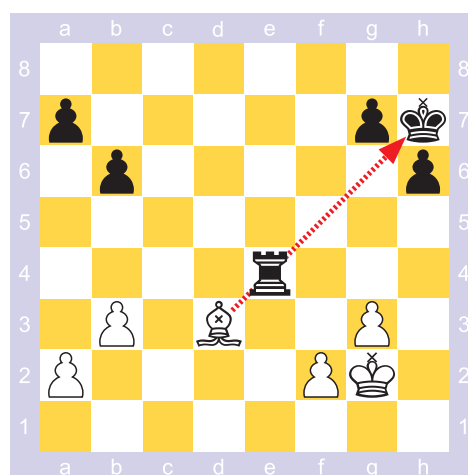
Una peça està clavada quan no es pot moure, ja que, si ho fa, es pot capturar una altra peça de les seves o queda el seu rei en escac.

El cavall, el peó i el rei no poden fer una clavada.

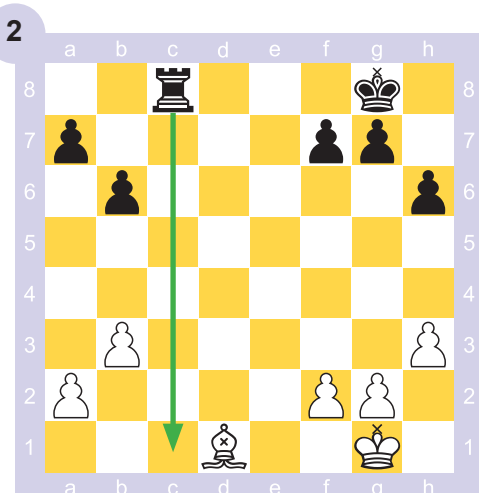
Exemples



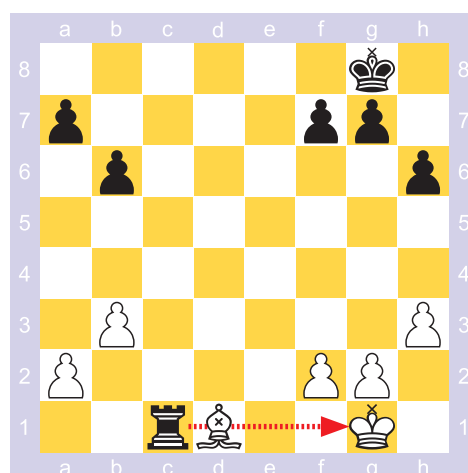
La torre queda clavada per l'alfil i després serà capturada.



La torre no pot moure's perquè el rei estaria en escac (jugada il·legal).



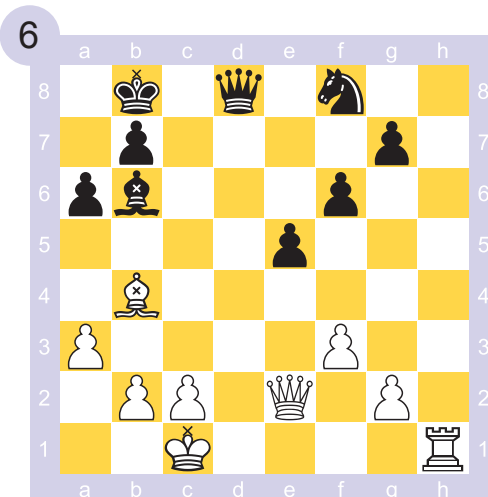
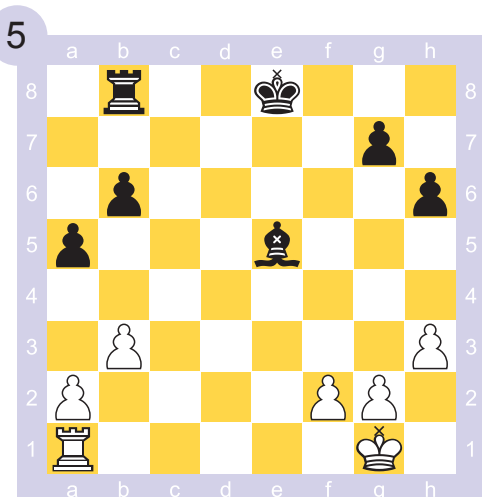
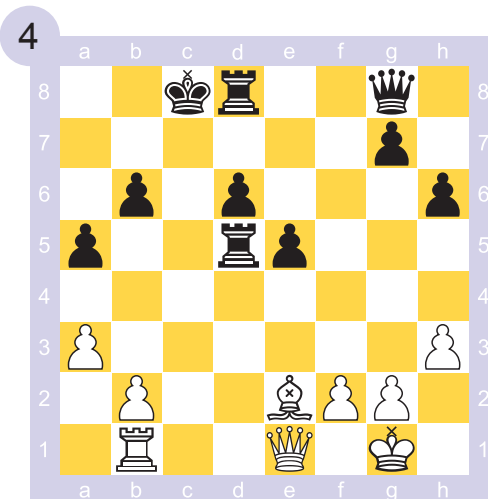
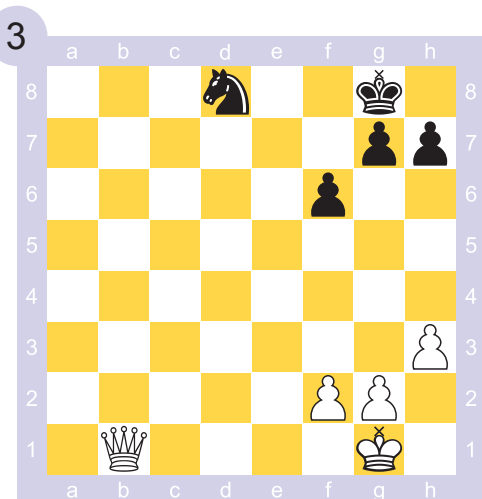
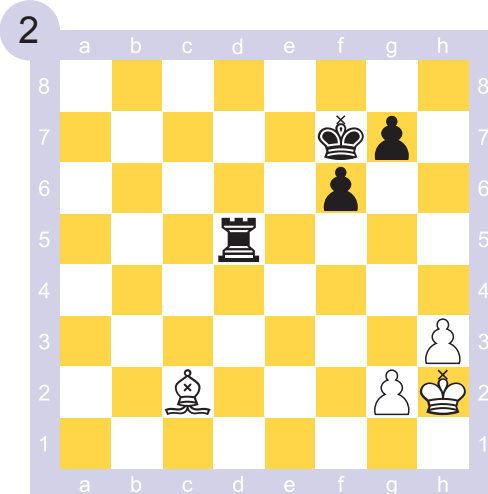
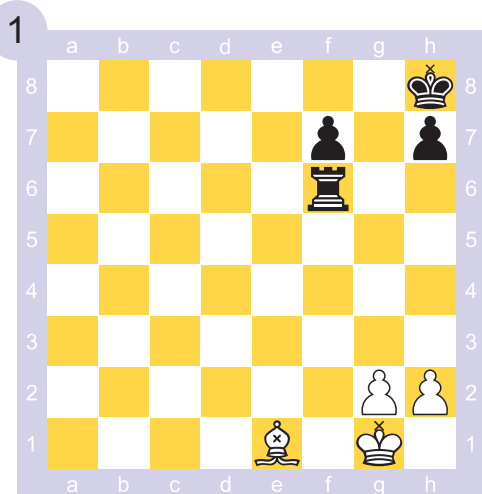
L'alfil queda clavat per la torre i després serà capturat.



L'alfil no pot moure's perquè el seu rei estaria en escac.

1

Indica amb una fletxa la jugada que han de realitzar les blanques per fer una clavada.



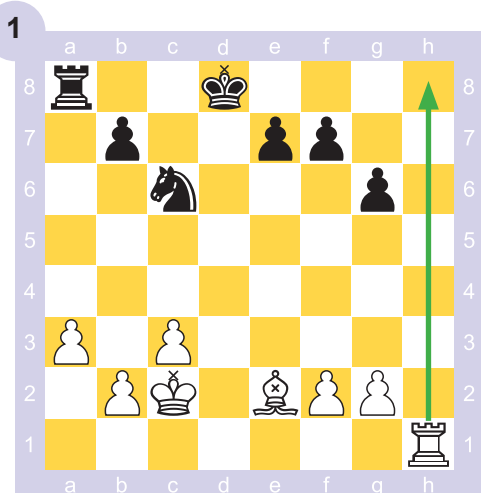


Els raigs X

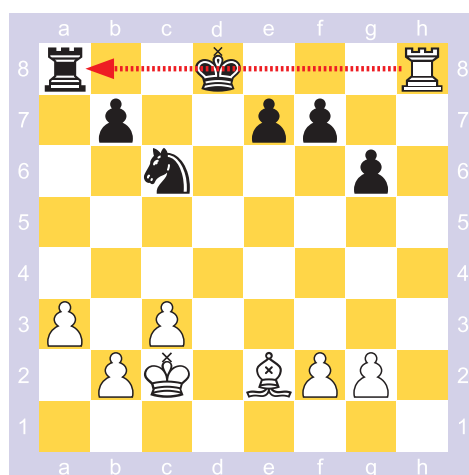
Els raigs X consisteixen a amenaçar una peça i, quan aquesta es mou, poder-ne capturar una altra.

Les peces que poden fer els raigs X són: la dama, la torre i l'alfil.

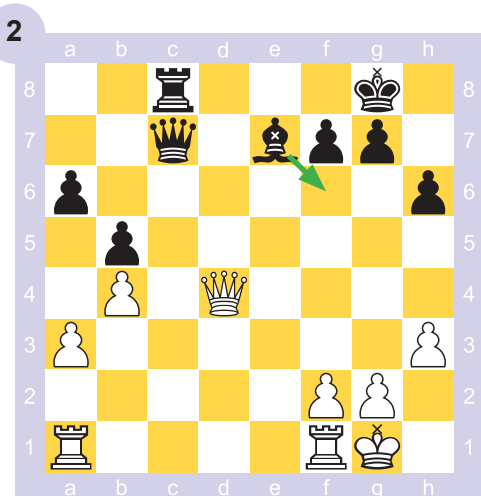
Exemples



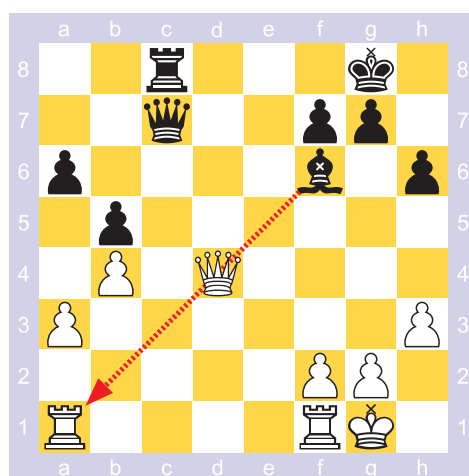
La torre fa escac al rei i aquest no pot interposar cap peça.



Quan el rei es mogui, es podrà capturar la torre del seu darrer.



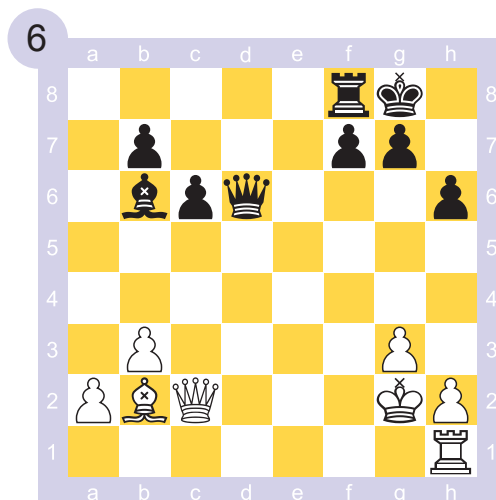
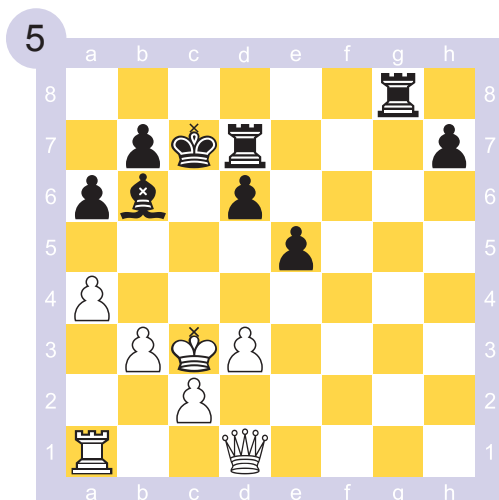
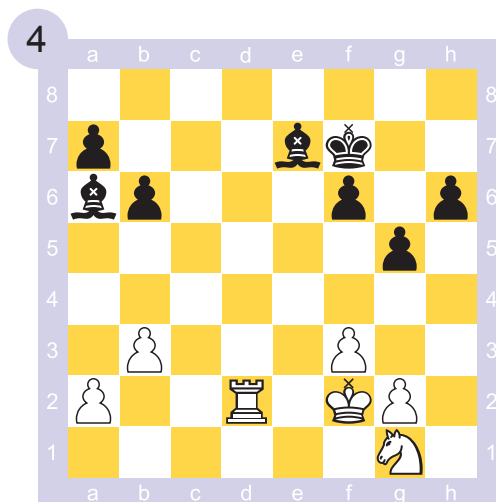
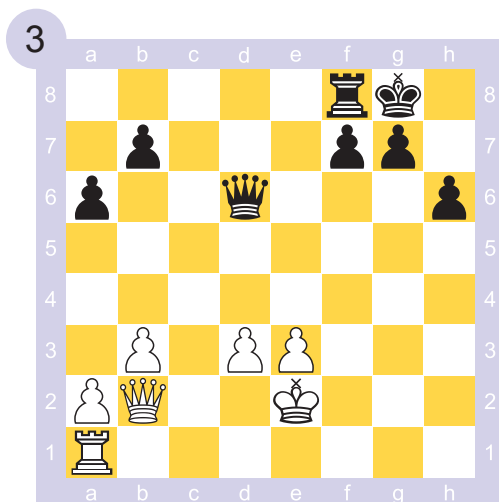
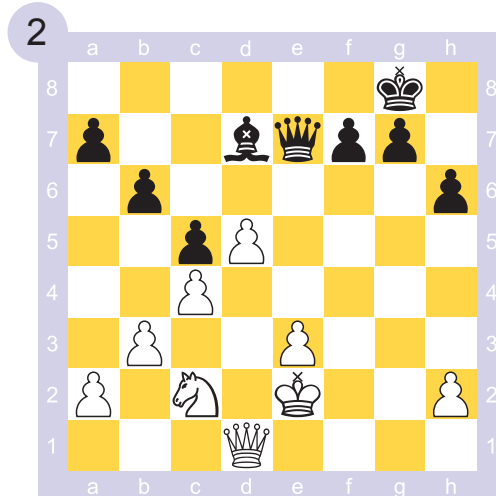
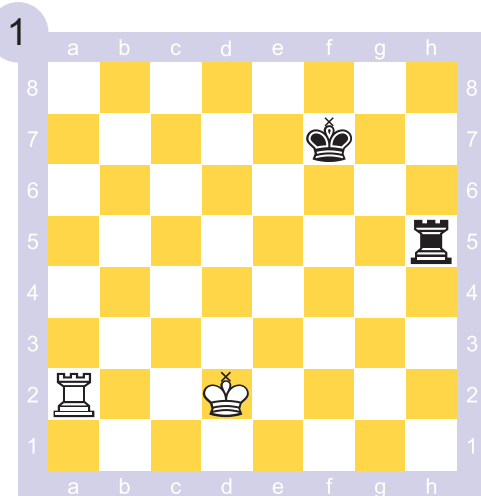
L'alfil amenaça la dama blanca.



En moure la dama, l'alfil podrà capturar la torre blanca.

2

Indica amb una fletxa la jugada que han de realitzar les negres per fer uns raigs X.



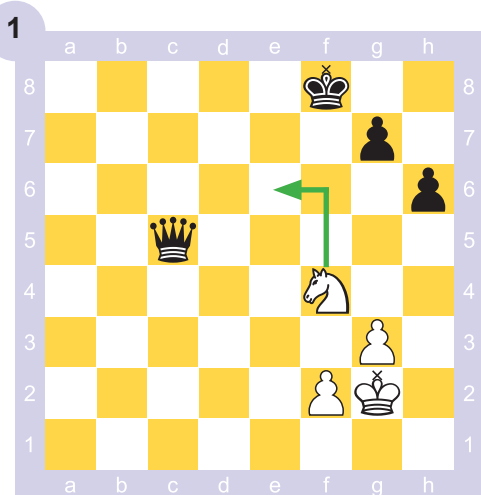


La doble amenaça

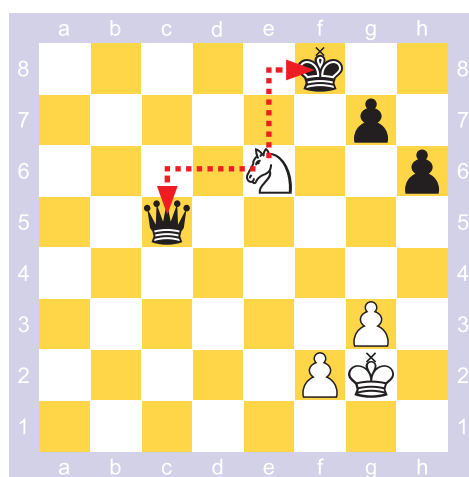
La doble amenaça es produeix quan una mateixa peça n'ataca dues alhora.

Aquestes peces han de ser de més valor que la que fa l'atac o no han d'estar defensades per cap altra peça adversària.

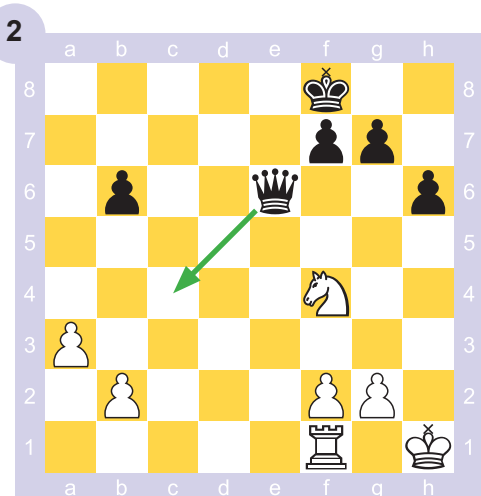
Exemples



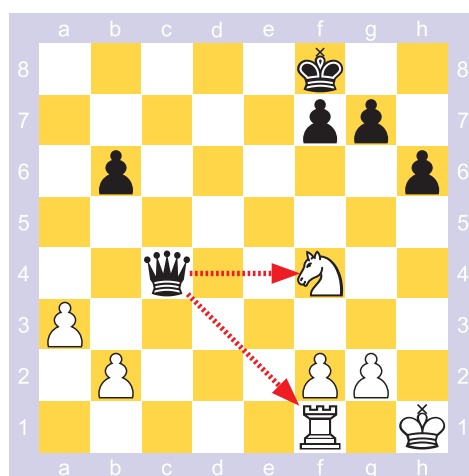
El cavall amenaça la dama i fa escac al rei.



Quan el rei es mou, el cavall captura la dama.



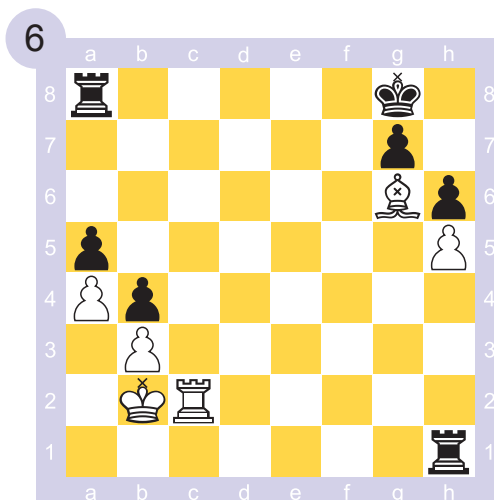
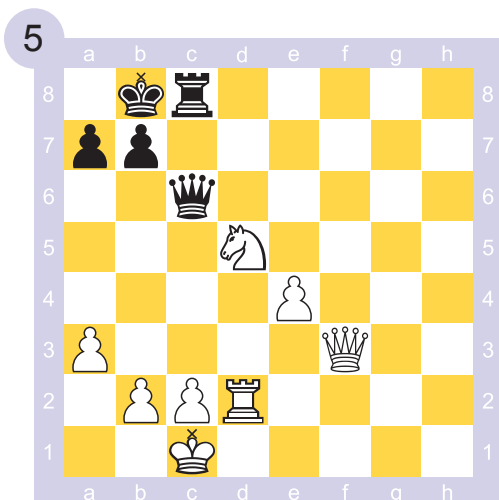
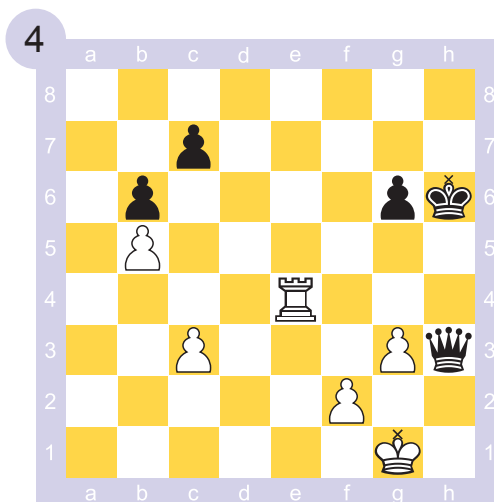
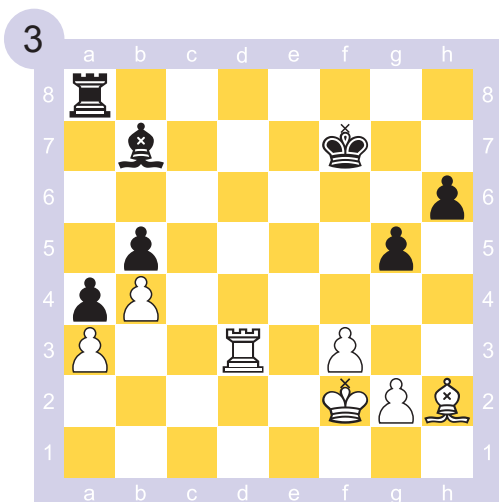
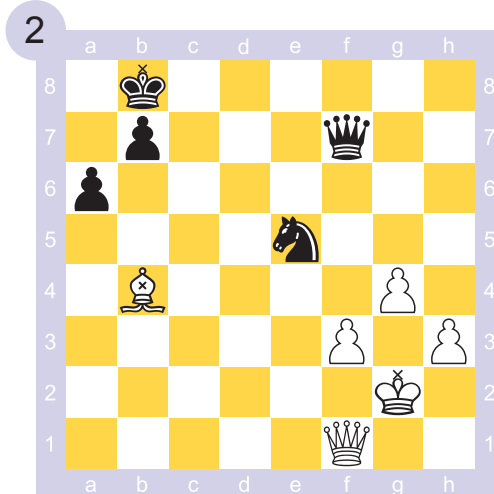
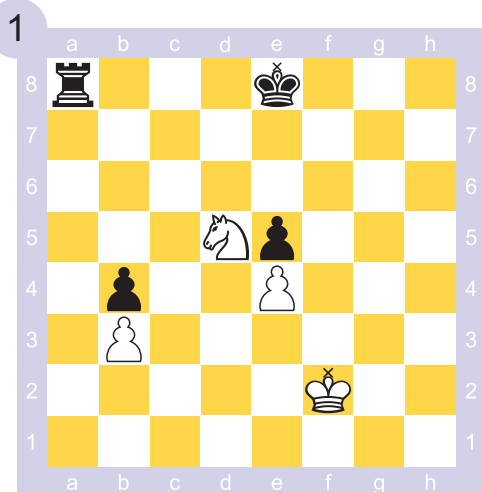
La dama amenaça la torre i el cavall, que no estan defensats.



Quan la torre es mogui o es defensi, la dama captura el cavall.

3

Indica amb una fletxa la jugada que han de realitzar les blanques per fer una doble amenaça.



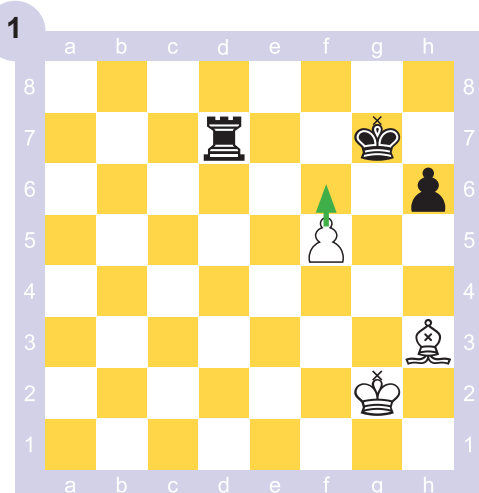


La descoberta

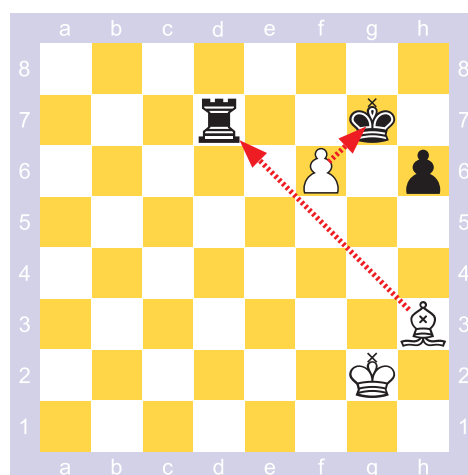
La descoberta consisteix a moure una peça de manera que aquesta i una altra amenacin dues peces de l'adversari.

La finalitat és capturar una de les dues peces amenaçades.

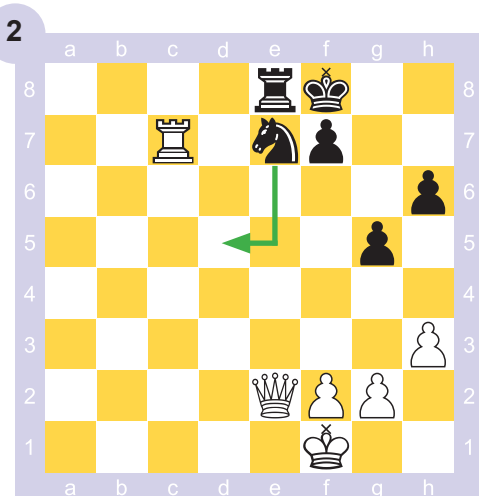
Exemples



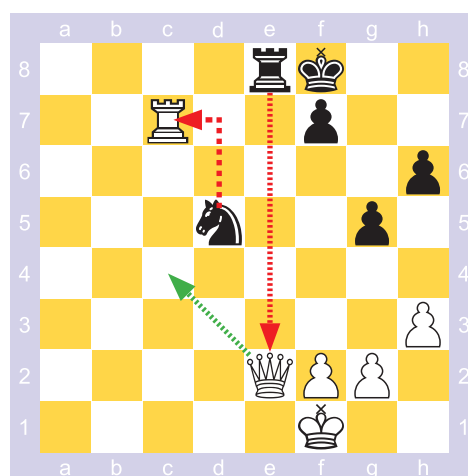
El peó fa escac al rei i l'alfil amenaça la torre.



Després de moure el rei, l'alfil capturarà la torre.



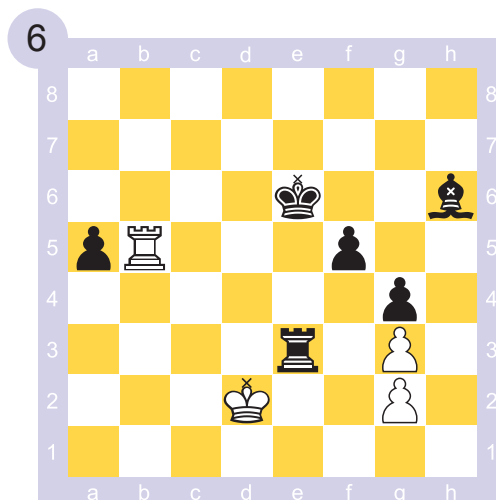
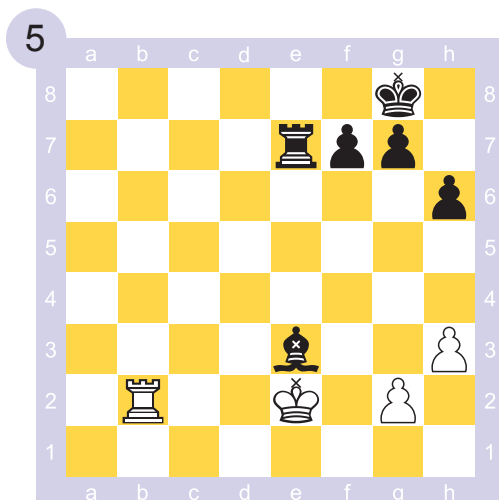
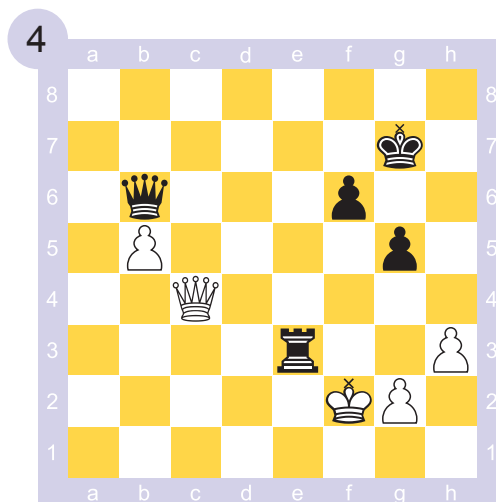
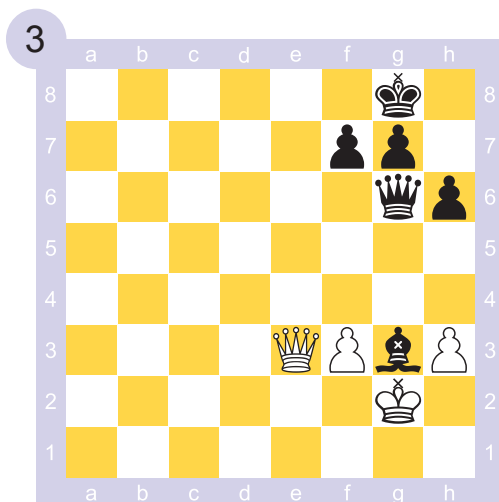
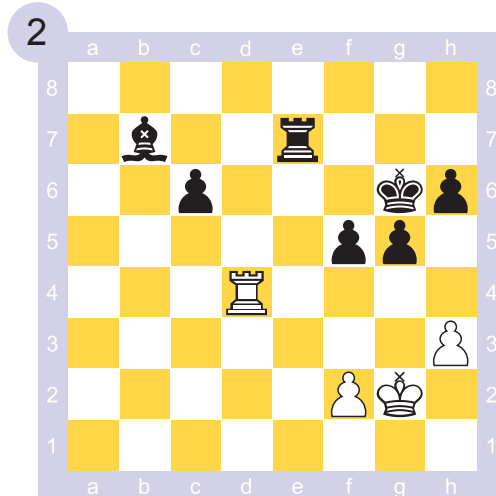
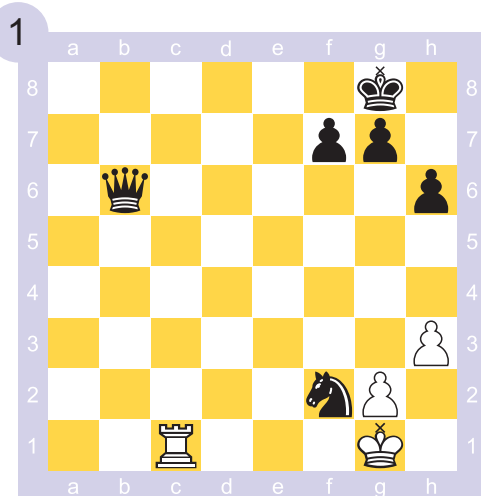
En moure el cavall, s'amenaça alhora la torre i la dama blanques.



Quan la dama es mou, el cavall captura la torre blanca.

4

Indica amb una fletxa la jugada que han de realitzar les negres per tal de fer una descoberta.



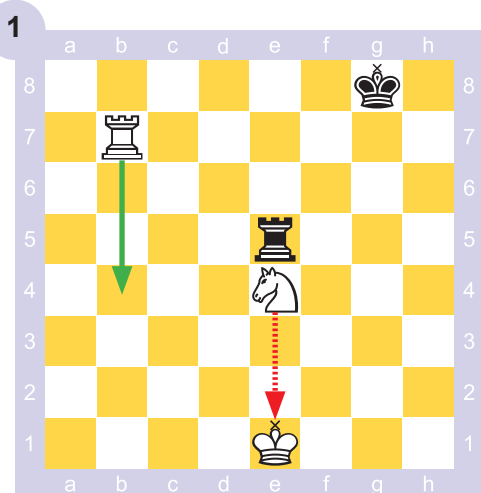


Evitar la clavada

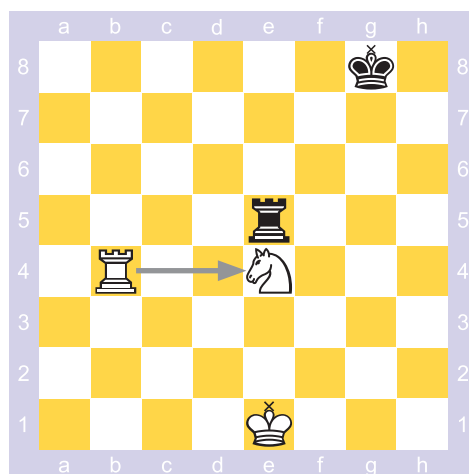
Possibles recursos per evitar la clavada:

1. Defensar la peça clavada.
2. Interposar una peça entre l'atacant i la clavada.
3. Clavar la peça que fa la clavada.
4. Capturar la peça que fa la clavada.
5. Fer una altra amenaça igual o més forta a l'adversari.

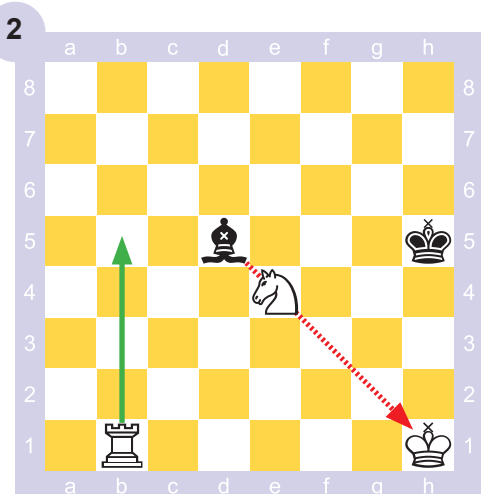
Exemples



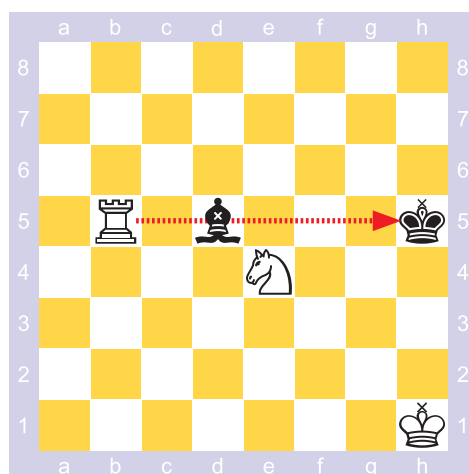
La torre negra ha clavat el cavall, però la torre blanca el defensarà.



Després el rei blanc s'apartarà per poder moure el cavall.



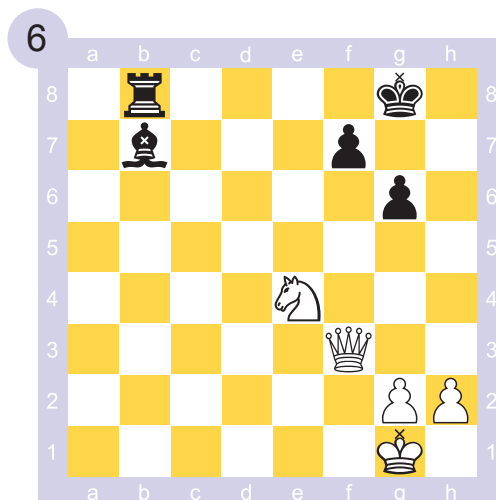
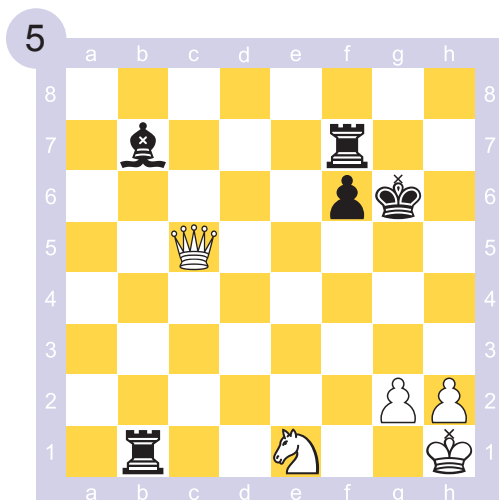
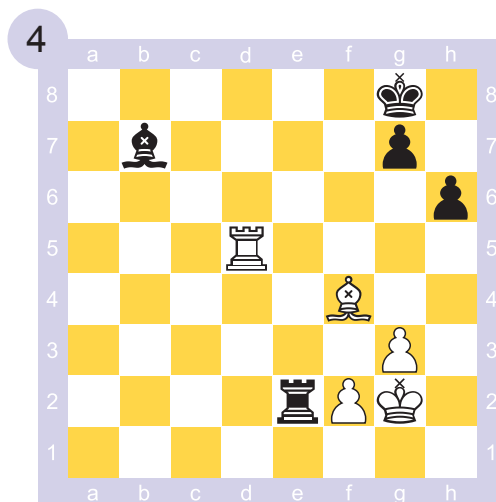
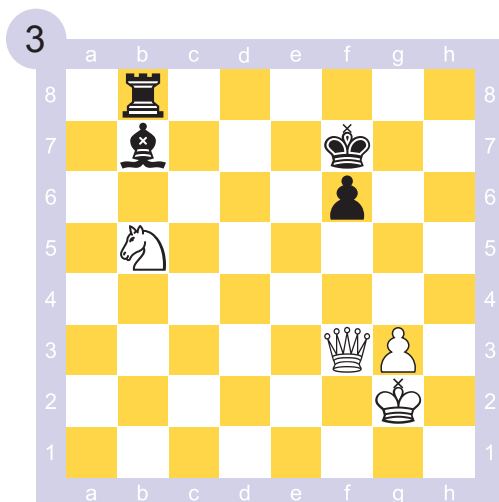
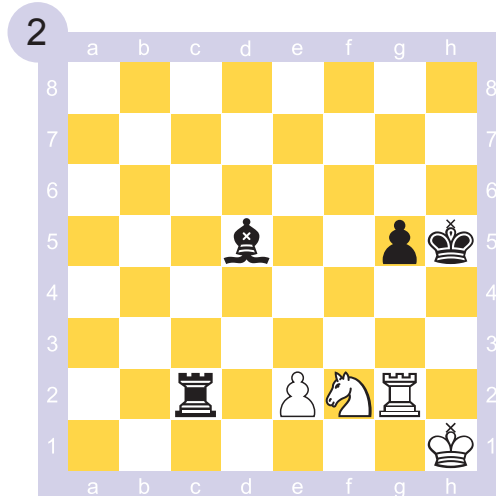
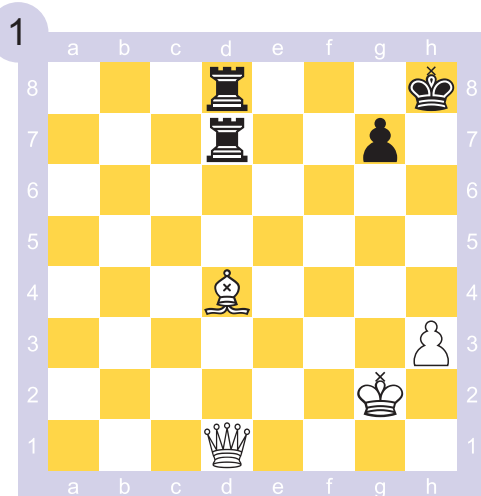
El cavall està clavat per l'alfil. Però aquest serà clavat per la torre.



L'alfil no pot capturar el cavall perquè el seu rei estaria en escac.

5

Indica amb una fletxa la jugada que han de realitzar les blanques per evitar perdre punts en la clavada de les negres.



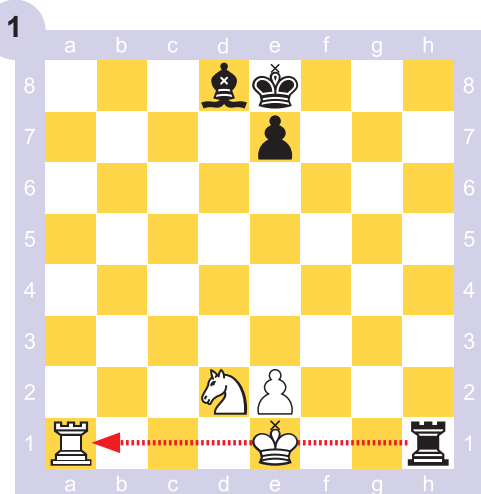


Evitar el raigs X

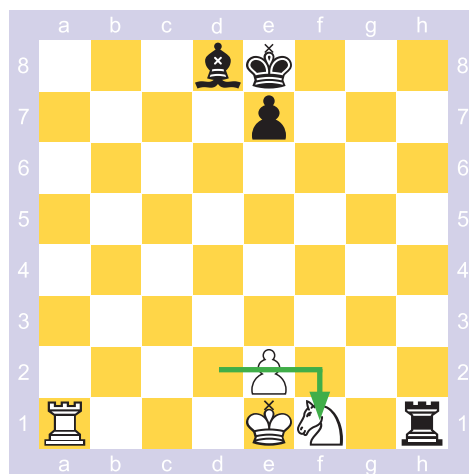
Possibles recursos per evitar els raigs X:

1. Interposar una peça entre l'atacant i l'amenaçada.
2. Capturar la peça que fa l'amenaça.
3. Clavar la peça que fa l'amenaça (si no hi ha escac).
4. Moure la peça amenaçada per tal de defensar l'altra.
5. Crear una amenaça igual o més forta a l'adversari.

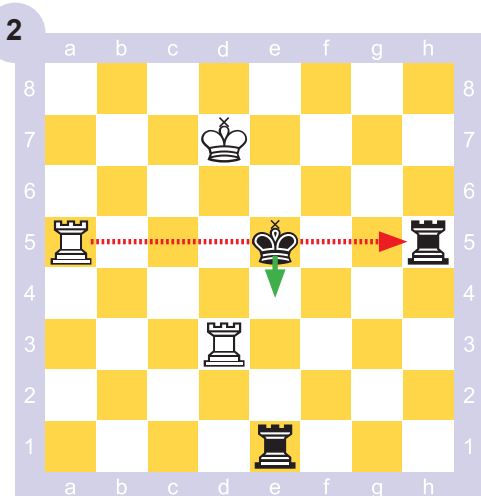
Exemples



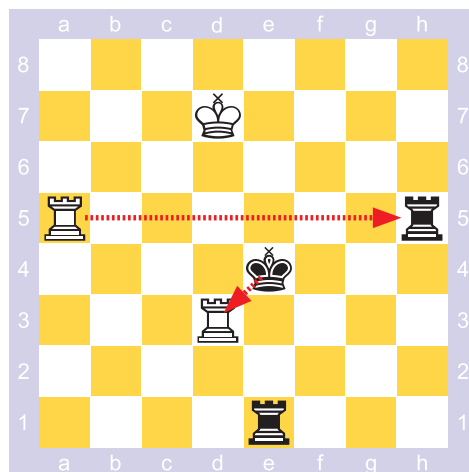
Si el rei blanc que està en escac es mou, perdrà la seva torre.



El cavall blanc s'interposa entre el rei i la torre negra que fa escac.



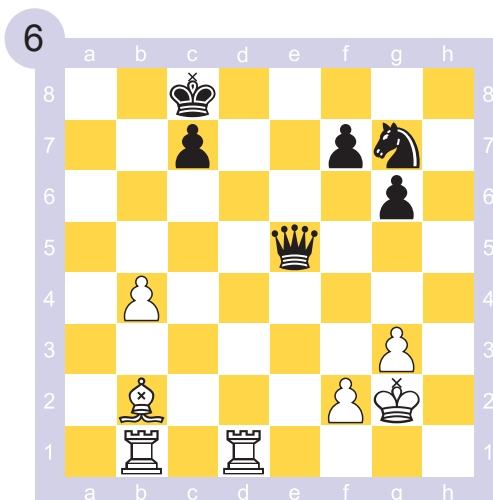
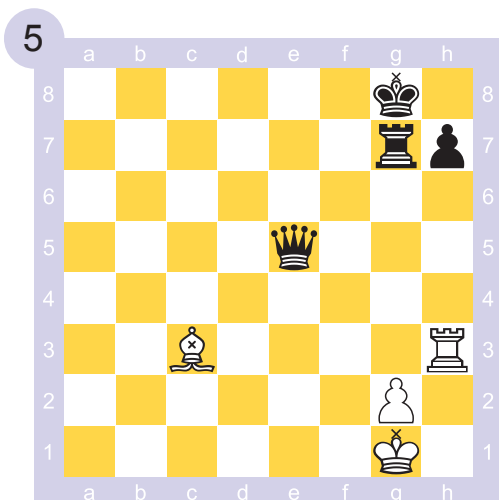
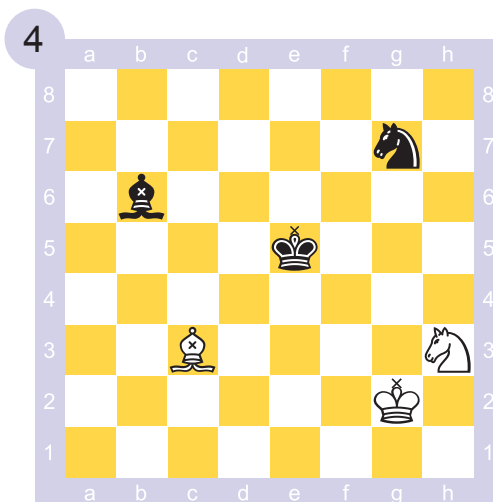
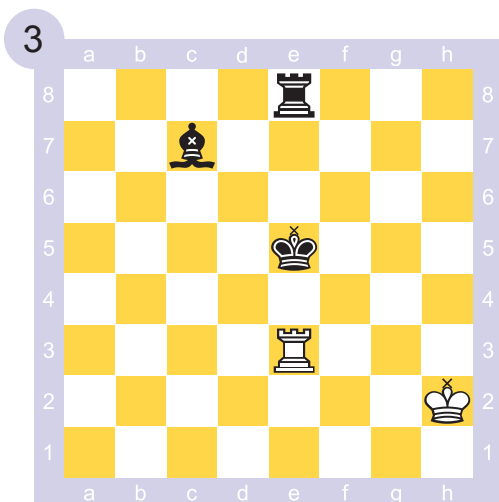
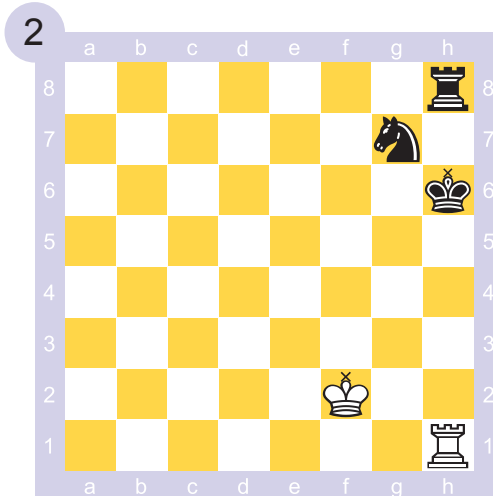
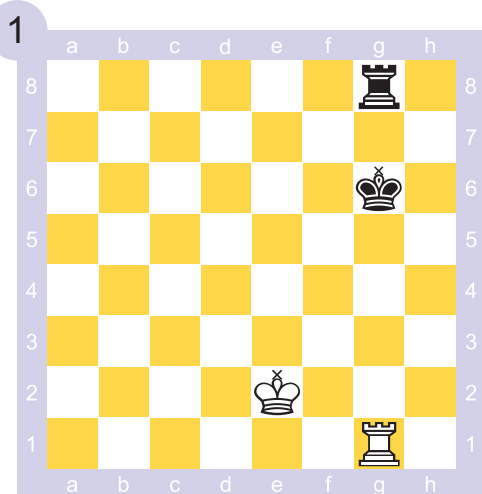
El rei negre es mou i amenaça l'altra torre blanca.



Si la torre blanca captura la negra, el rei capturarà l'altra torre blanca.

6

Indica amb una fletxa la jugada que han de realitzar les negres per evitar perdre punts en els raigs X de les blanques.



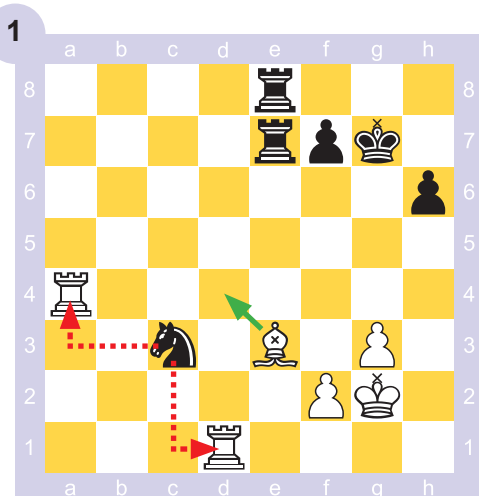


Evitar la doble amenaça

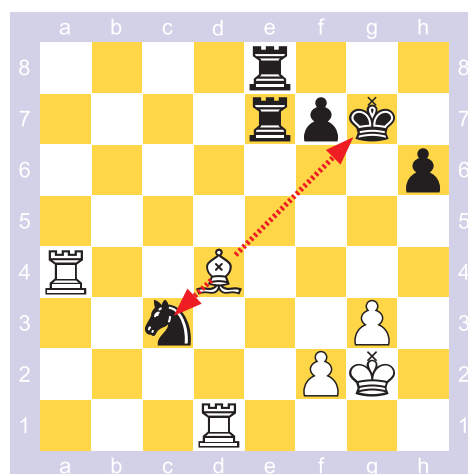
Possibles recursos per evitar la doble amenaça:

1. Capturar la peça que fa l'amenaça.
2. Clavar la peça que fa l'amenaça (si no hi ha escac).
3. Moure la peça amenaçada per tal de defensar l'altra.
4. Crear una amenaça igual o més forta a l'adversari.

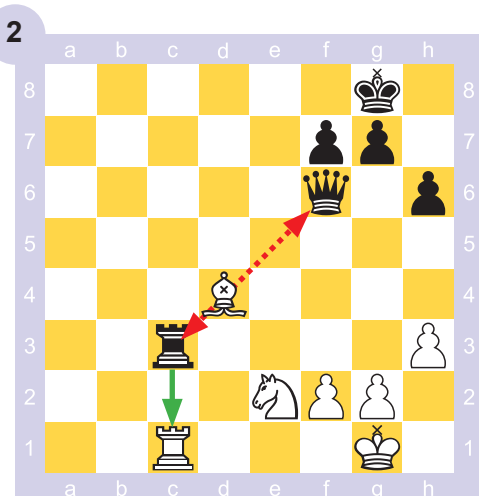
Exemples



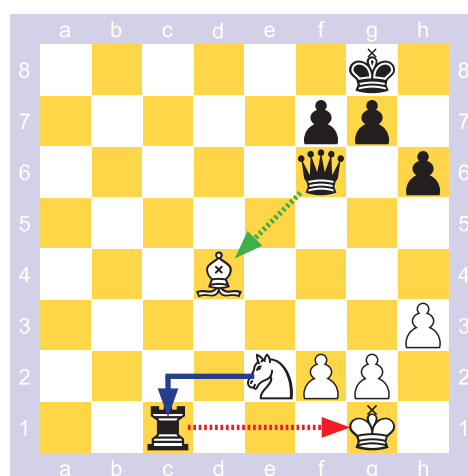
El cavall fa una doble amenaça. Però l'alfil negre també ho farà.



Després de fer escac al rei es captura el cavall negre.



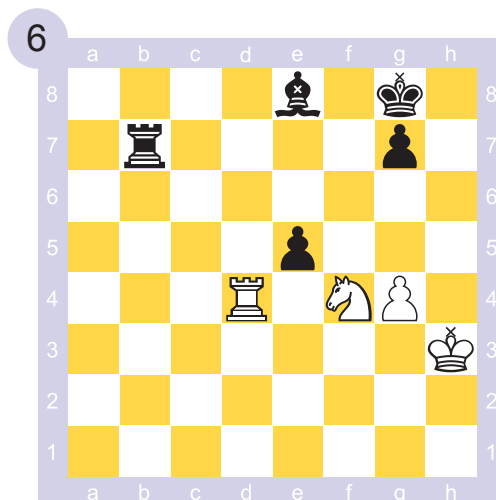
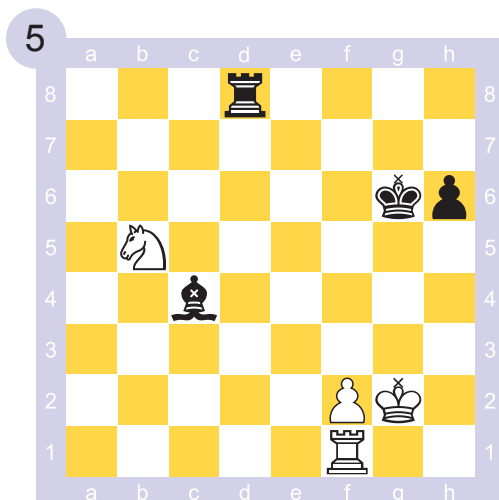
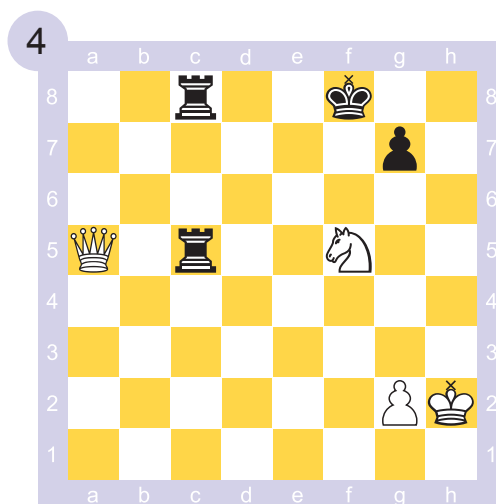
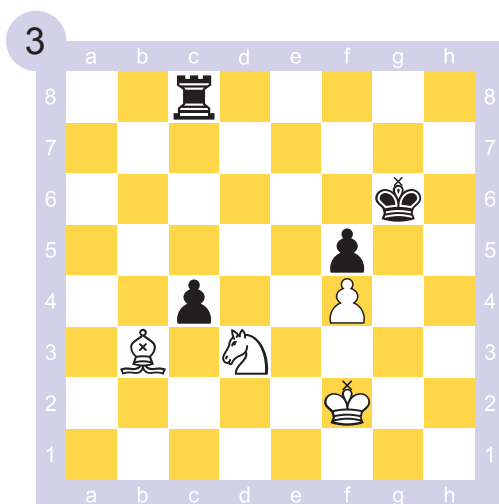
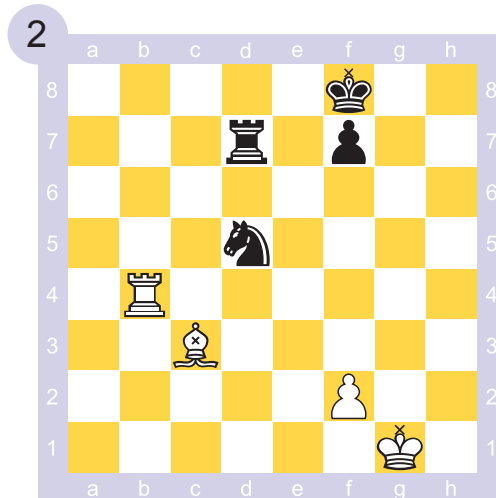
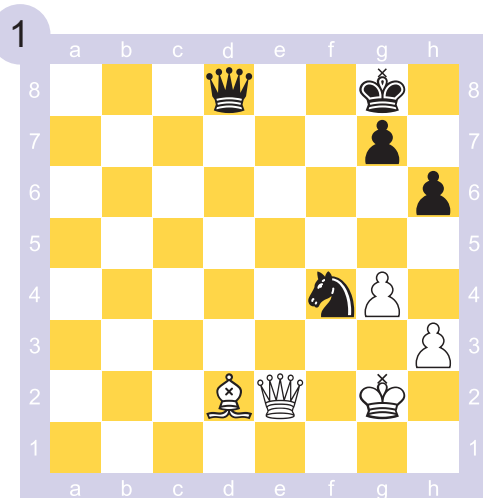
L'alfil fa una doble amenaça, però la torre captura l'altra i fa escac.



El cavall captura la torre negra i la dama captura l'alfil blanc.

7

Indica amb una fletxa la jugada que han de realitzar les blanques per evitar perdre punts en la doble amenaça de les negres.



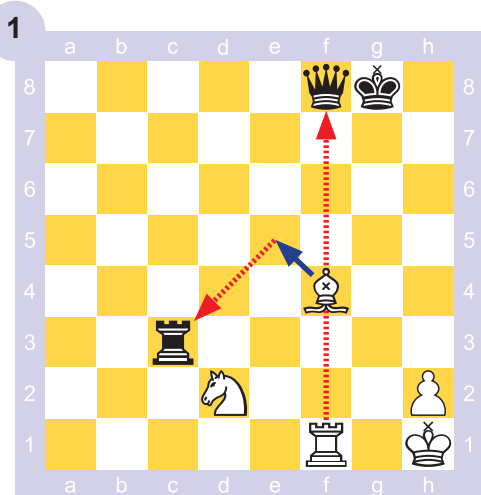


Evitar la descoberta

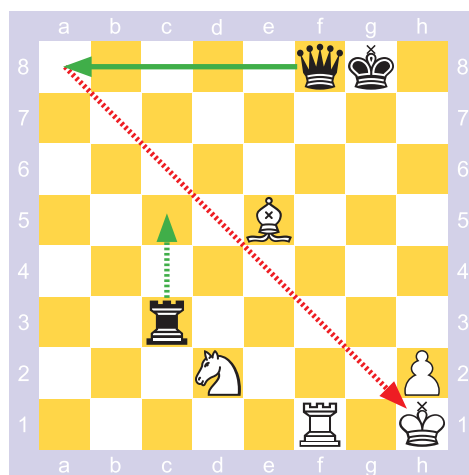
Possibles recursos per evitar la descoberta:

1. Capturar una de les peces que fan l'amenaça.
2. Interposar una peça amenaçada a l'altra amenaça.
3. Clavar una peça de les que fan l'amenaça (si no hi ha escac).
4. Moure una peça amenaçada per a defensar l'altra.
5. Crear una amenaça igual o més forta a l'adversari.

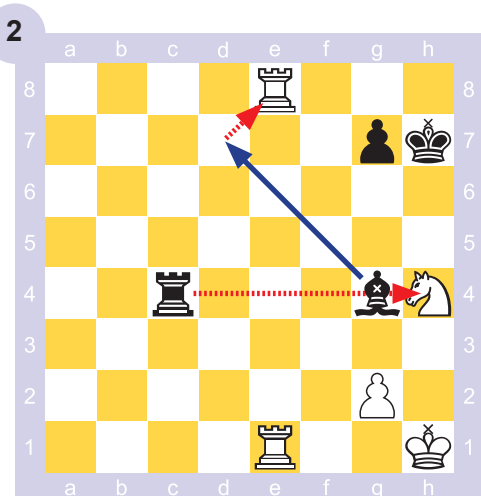
Exemples



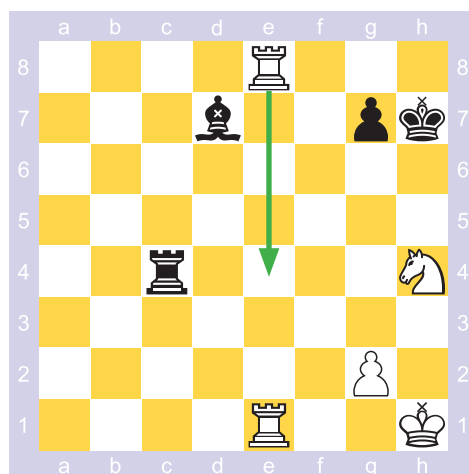
En fer la descoberta queden amenaçades la torre i la dama.



Després que la dama faci escac, es mou la torre a una casella no amenaçada.



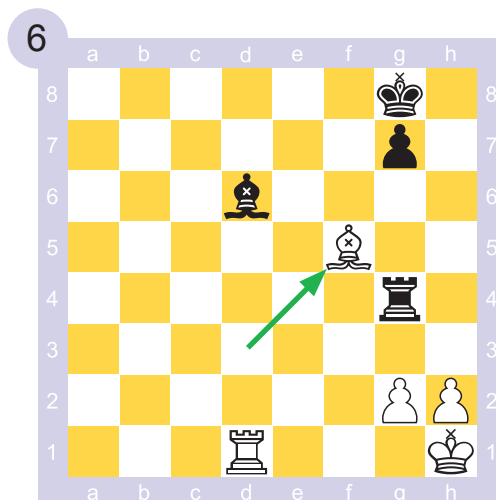
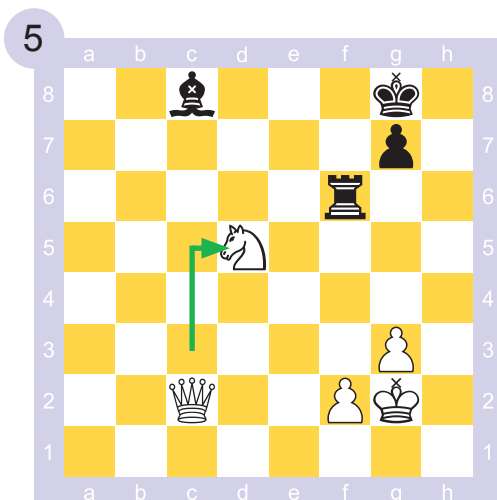
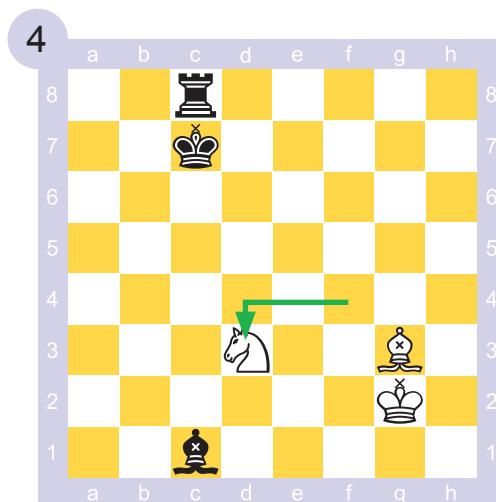
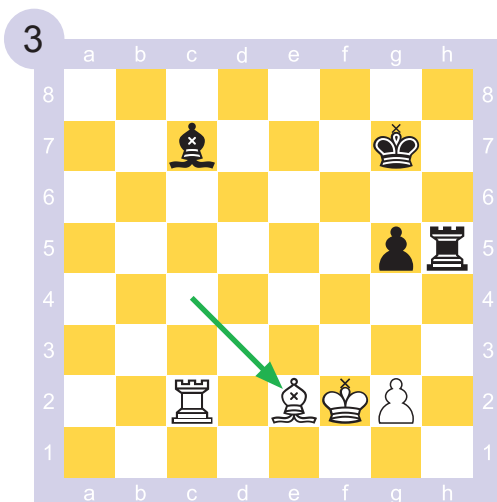
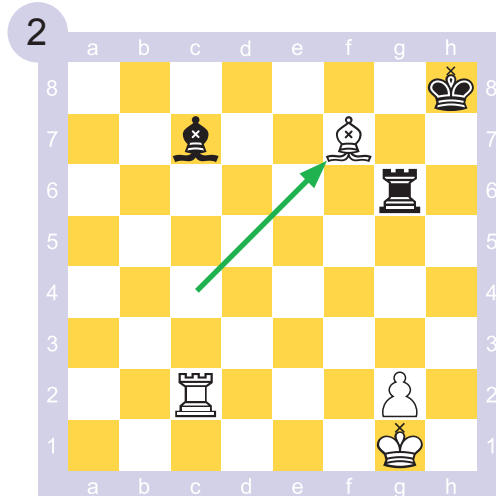
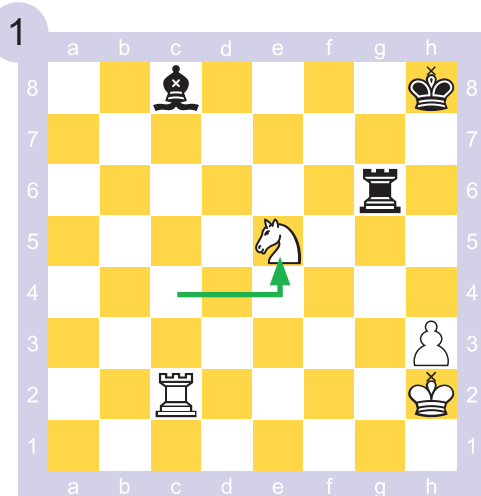
En fer la descoberta, les negres amenacen la torre i el cavall.



La torre amenaçada s'interposa entre la torre negra i el seu cavall.

8

Indica amb una fletxa la jugada que han de realitzar les negres per evitar perdre punts en la descoberta de les blanques.

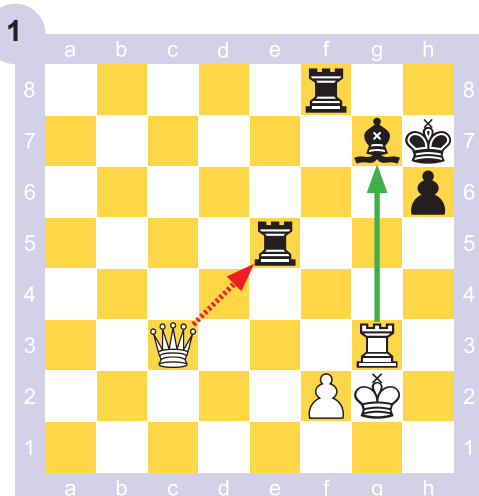




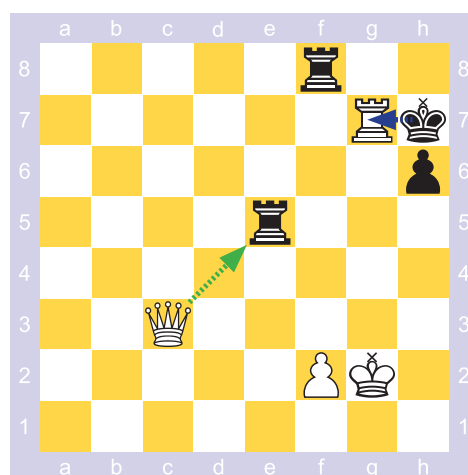
Destrucció de defenses

La destrucció de defenses consisteix a capturar una peça que està defensant una altra que, al mateix temps, també està amenaçada per una altra peça.

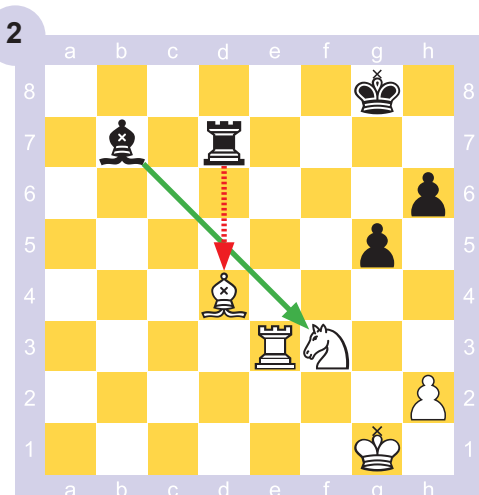
Exemples



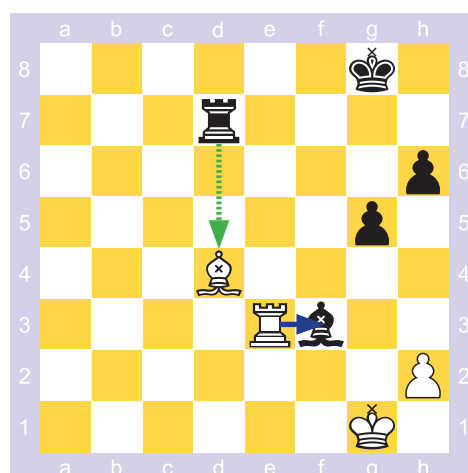
La dama amenaça la torre que està defensada pel seu alfil.



Si se sacrifica la torre blanca, la dama capturarà la torre negra.



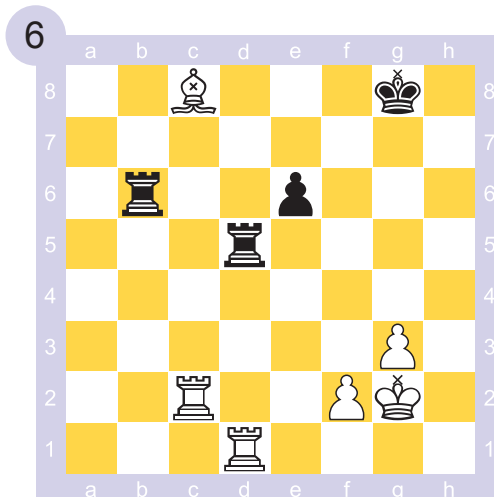
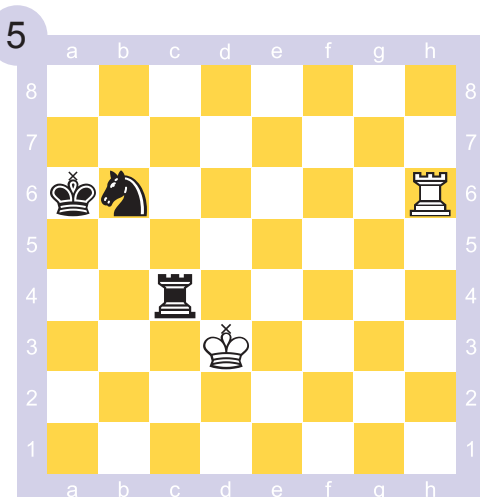
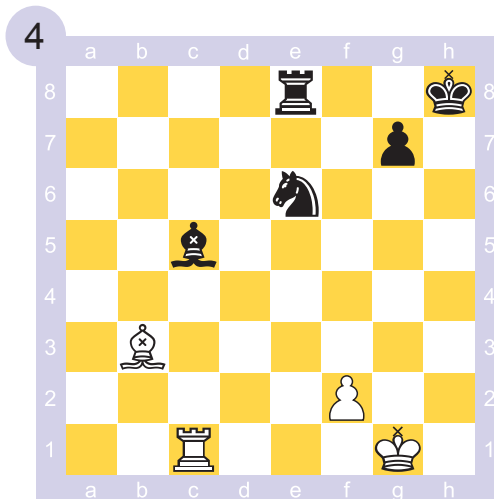
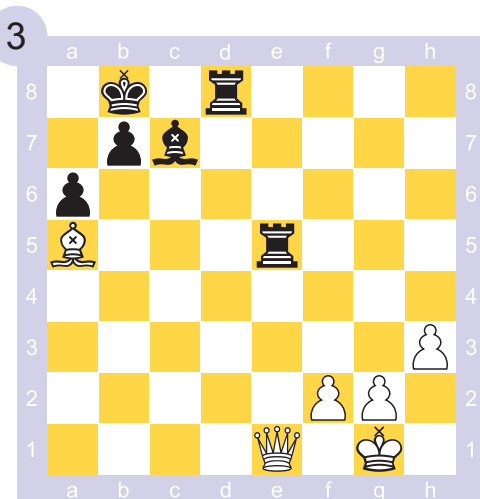
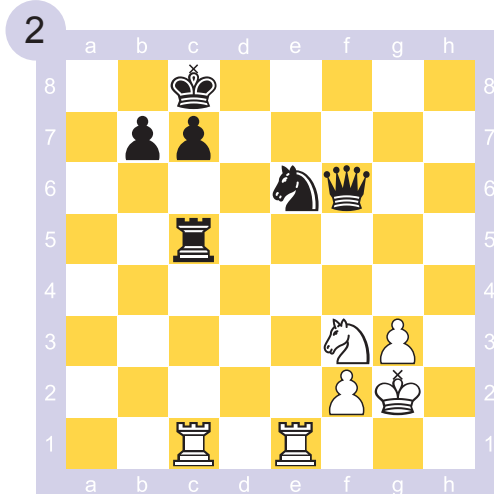
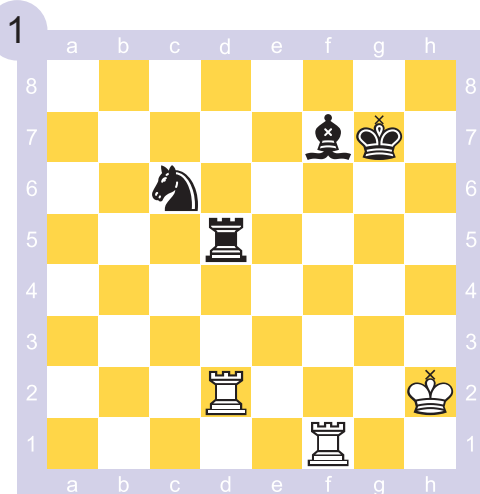
La torre negra amenaça l'alfil però està defensat pel cavall blanc.



Després d'intercanviar l'alfil pel cavall, la torre negra captura l'alfil blanc.

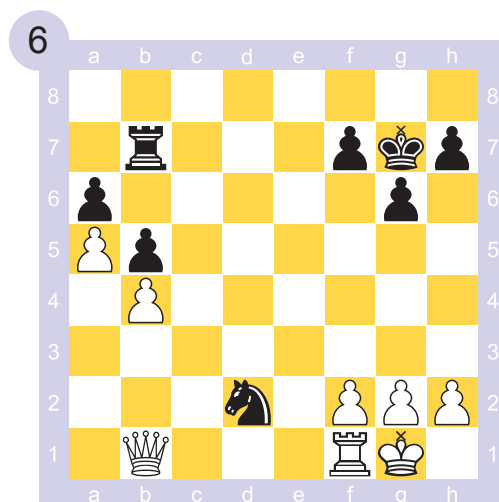
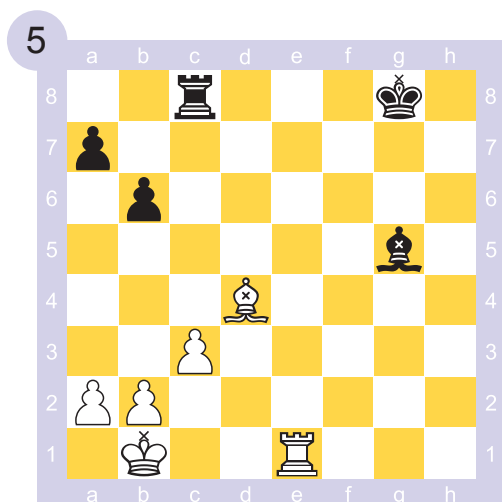
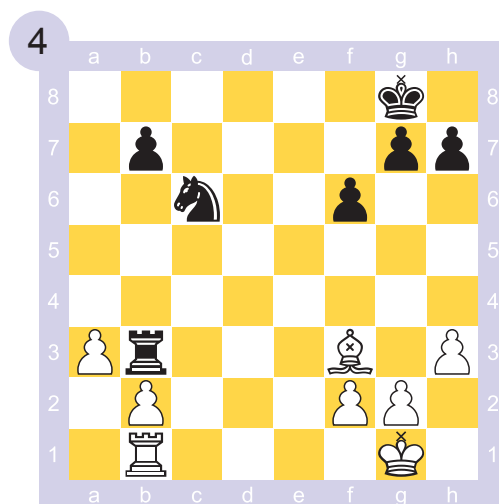
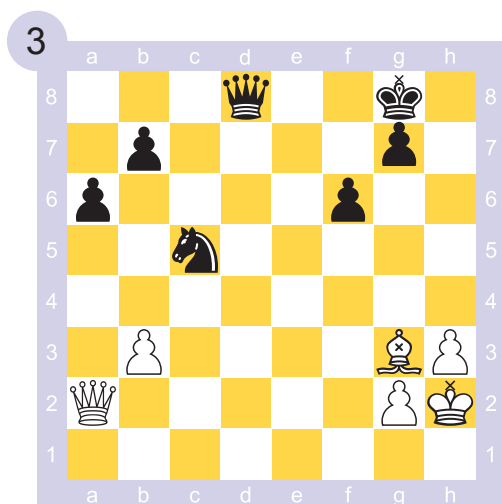
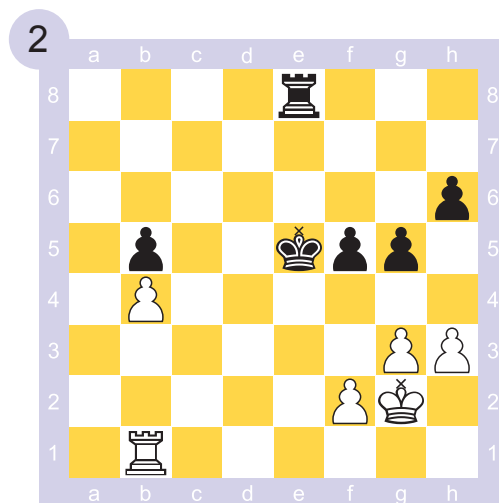
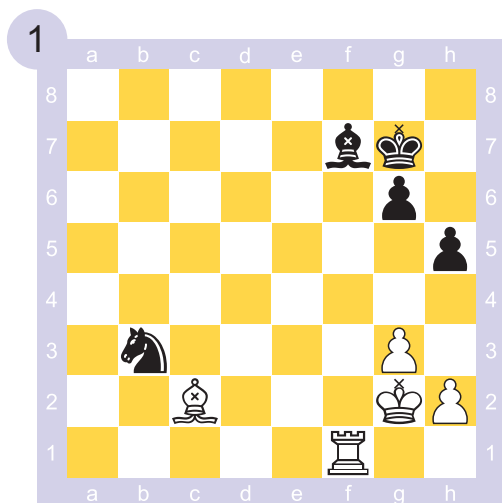
9

Indica amb una fletxa la jugada que han de realitzar les blanques per tal de destruir defenses.



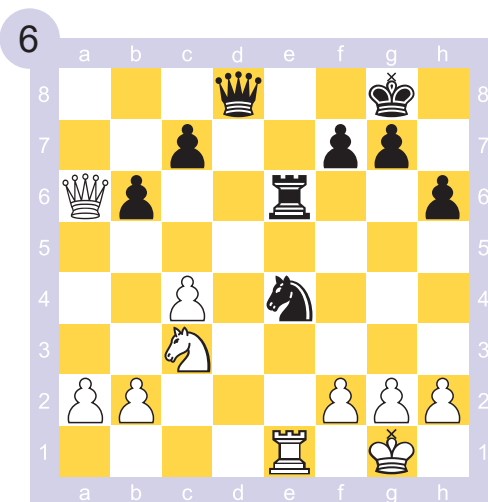
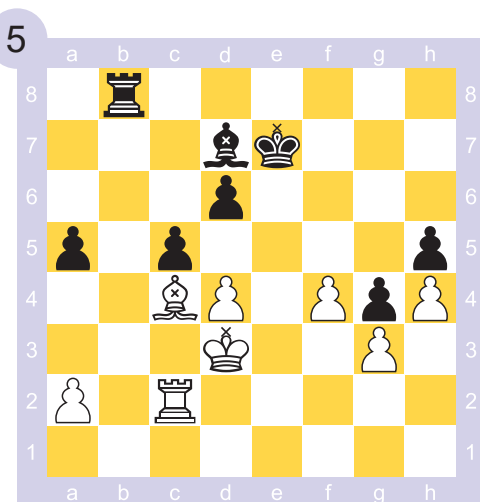
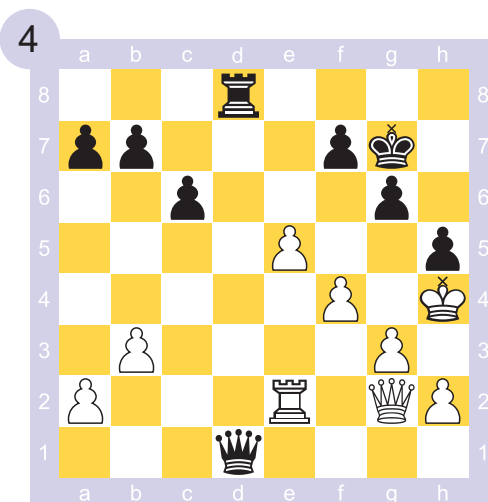
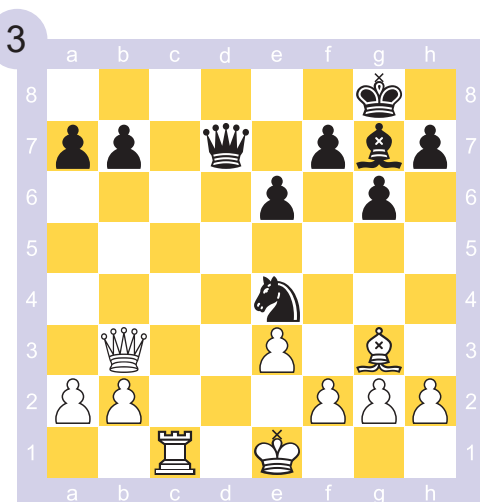
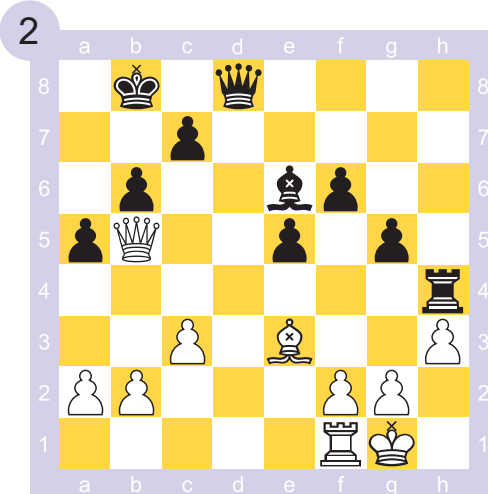
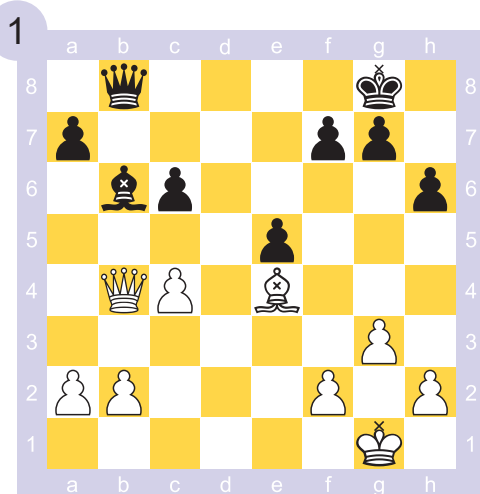
A

Escriu el tipus de combinació que poden fer les blanques.
Assenyala amb fletxes les jugades.



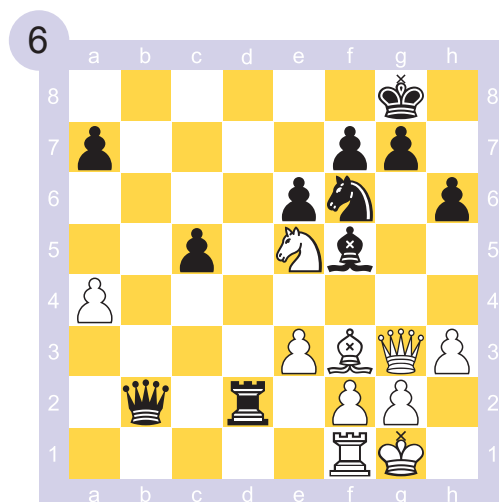
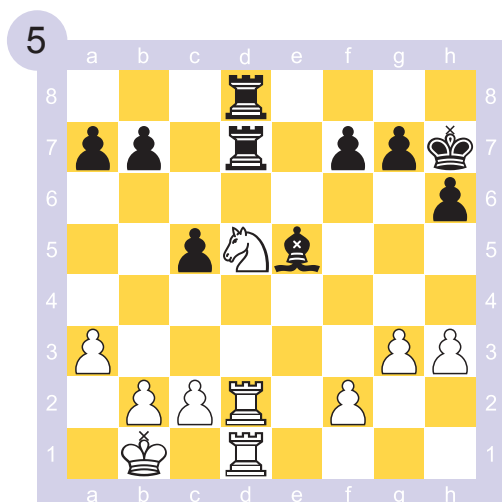
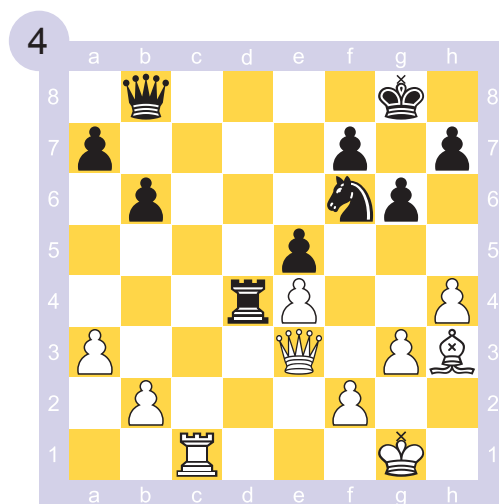
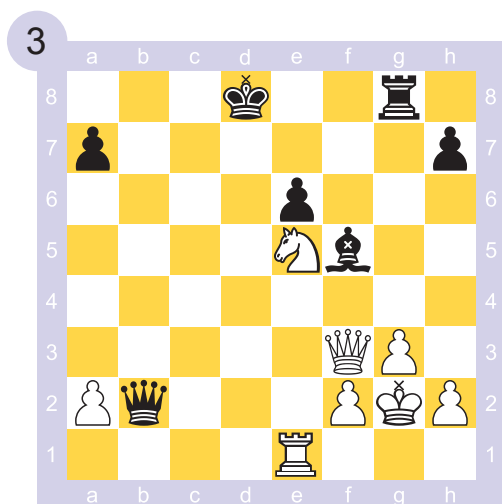
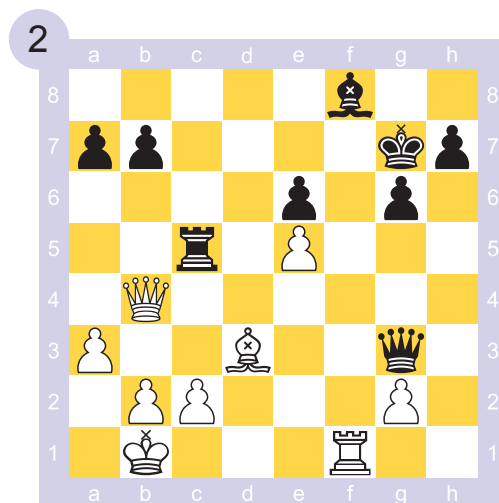
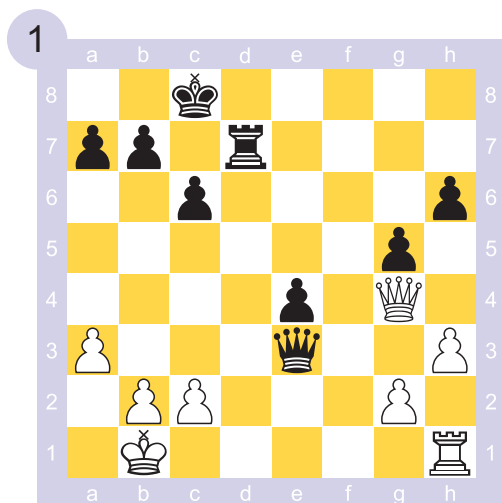
B

Escriu el tipus de combinació que poden fer les negres.
Assenyala amb fletxes les jugades.



C

Escriu el tipus de combinació que poden fer les blanques.
Assenyala amb fletxes les jugades.

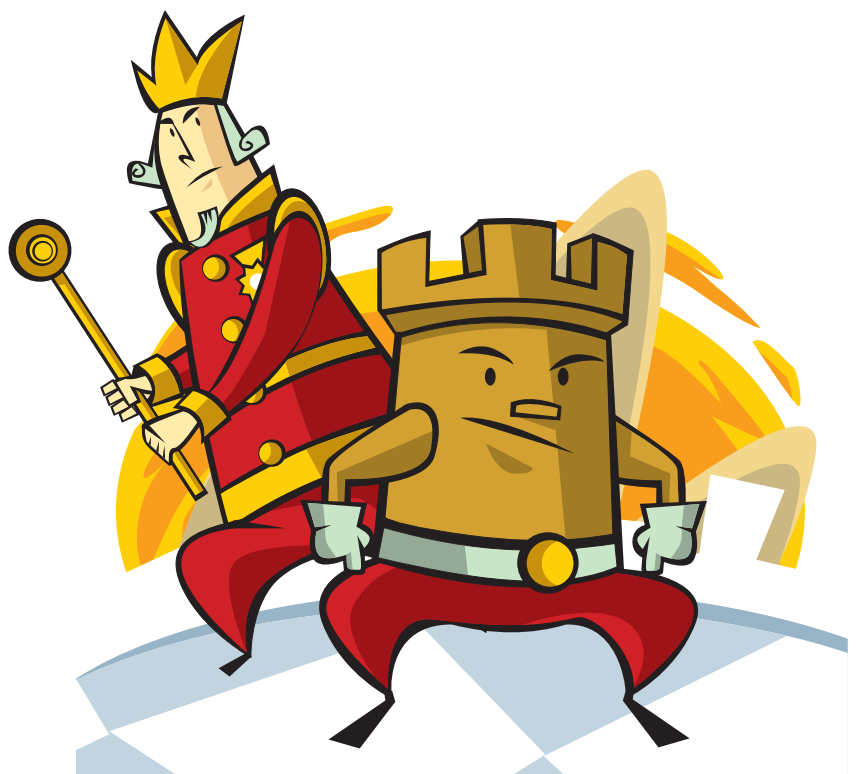


L'enroc

L'enroc

Tipus d'enroc

Condicions per fer l'enroc





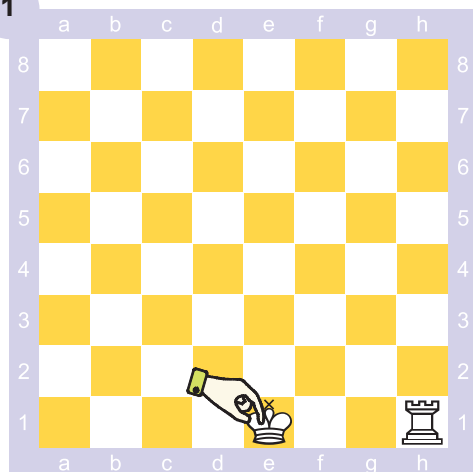
L'enroc

L'enroc és una jugada que permet defensar millor el rei i posar en joc una torre.

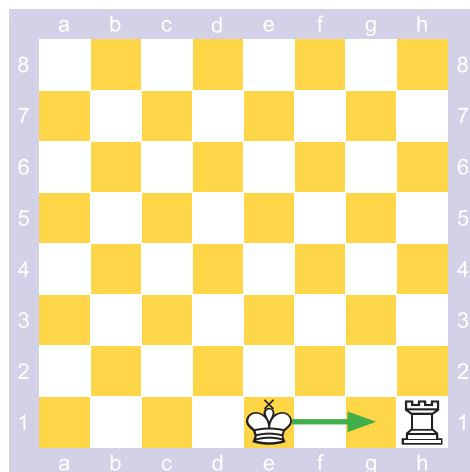
L'enroc és l'única jugada que permet moure dues peces en la mateixa jugada.

Exemple

1

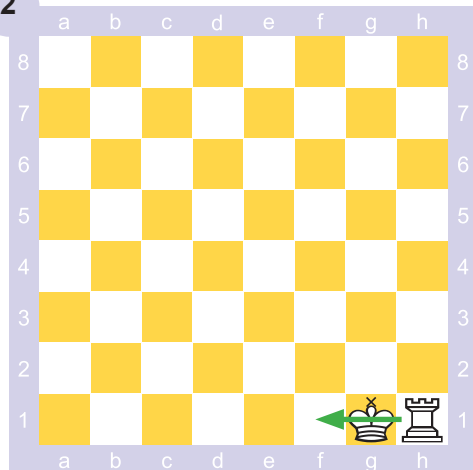


Primer s'agafa el rei. No es mouen mai les dues peces alhora.

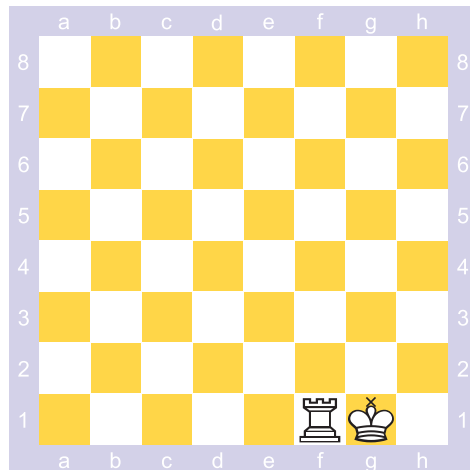


El rei es desplaça dues caselles en direcció a la seva torre.

2



Després s'agafa la torre...



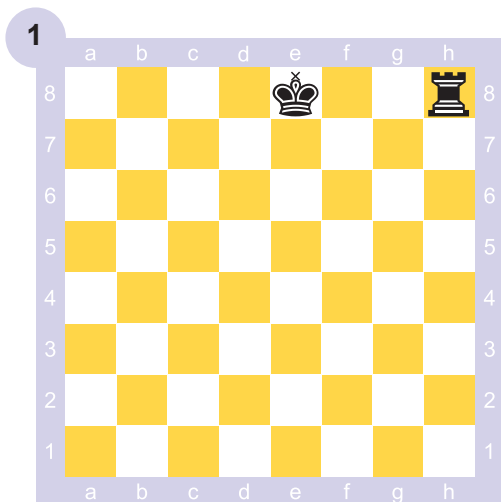
...i es col·loca a l'altre costat del rei.



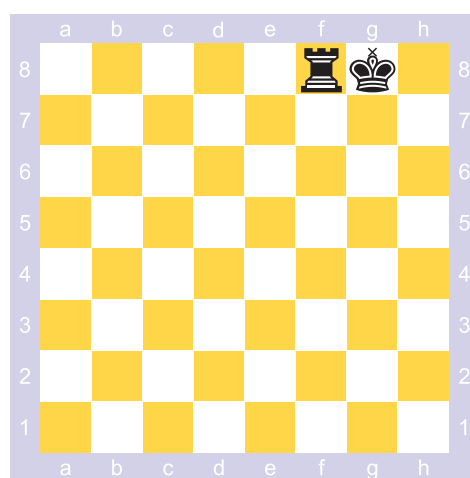
Tipus d'enroc

L'enroc és una jugada que cada jugador només pot fer un cop durant tota la partida.

Enroc curt

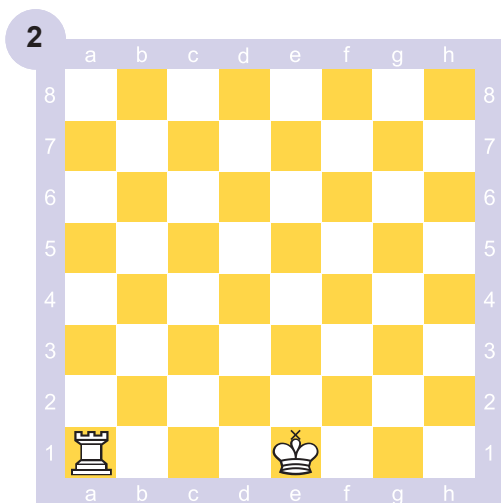


Inicialment, hi ha dues caselles entre el rei i la torre.

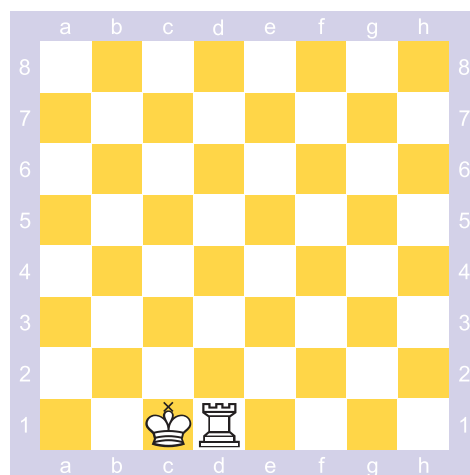


L'enroc curt es fa amb la torre del costat del rei.

Enroc llarg



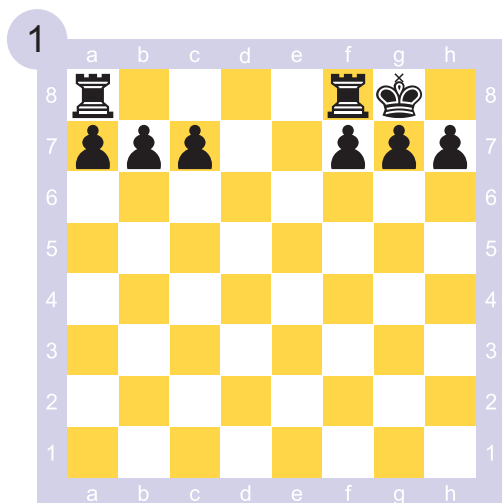
Inicialment, hi ha tres caselles entre el rei i la torre.



L'enroc llarg es fa amb la torre del costat de la dama.

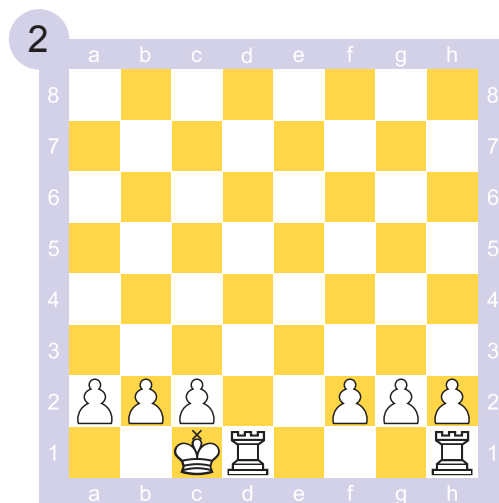
1

Encercla el tipus d'enroc executat. És possible que després de l'enroc el rei o la torre hagin estat moguts.



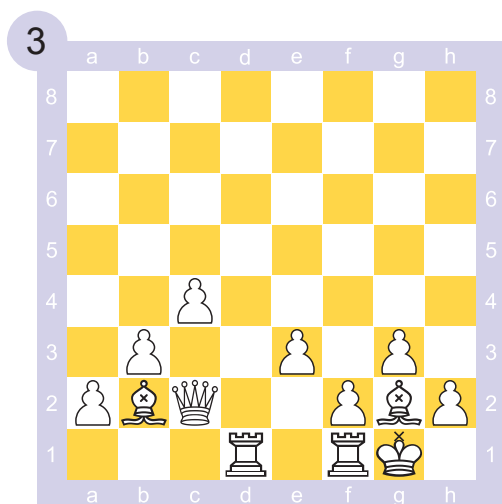
Curt

Llarg



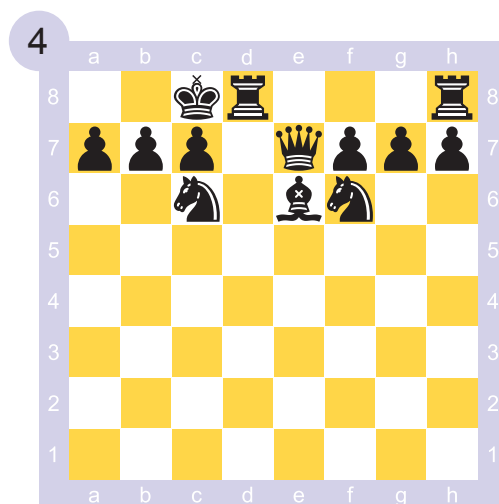
Curt

Llarg



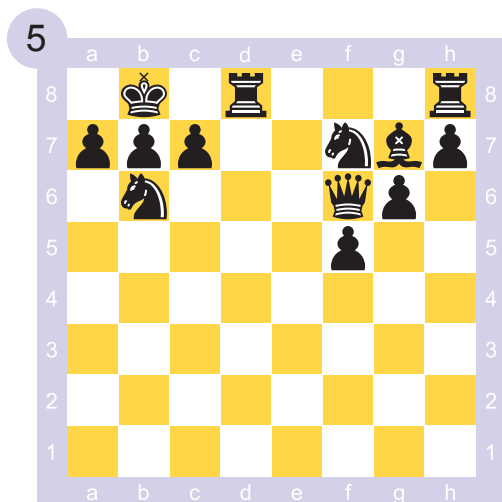
Curt

Llarg



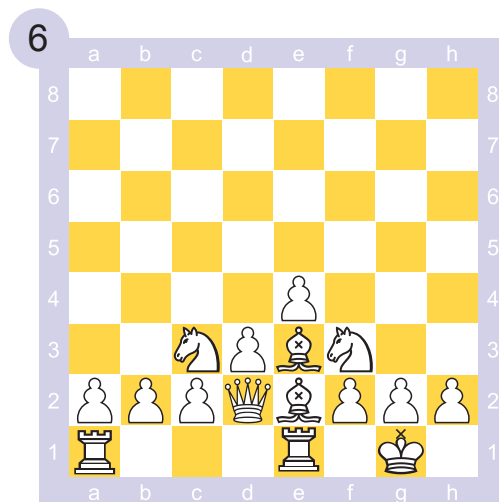
Curt

Llarg



Curt

Llarg



Curt

Llarg

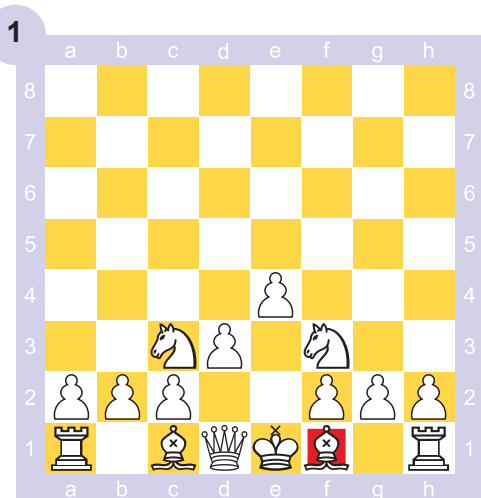


Condicions per l'enroc

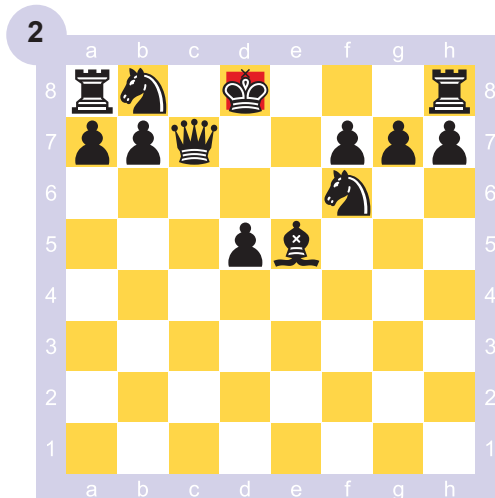
Quan la torre està amenaçada es pot fer l'enroc.

Abans de fer l'enroc hauràs de comprovar que es compleixen les quatre condicions següents:

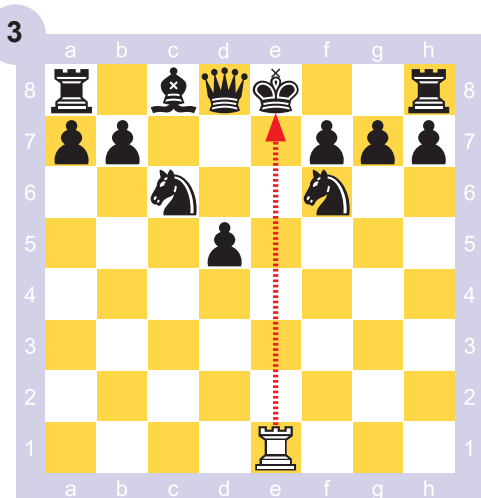
Exemples



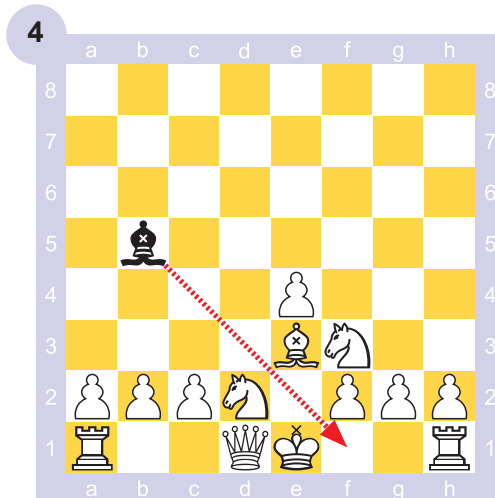
A. Entre el rei i la torre no hi ha d'haver cap peça.



B. El rei i la torre no s'han d'haver mogut en cap jugada anterior.



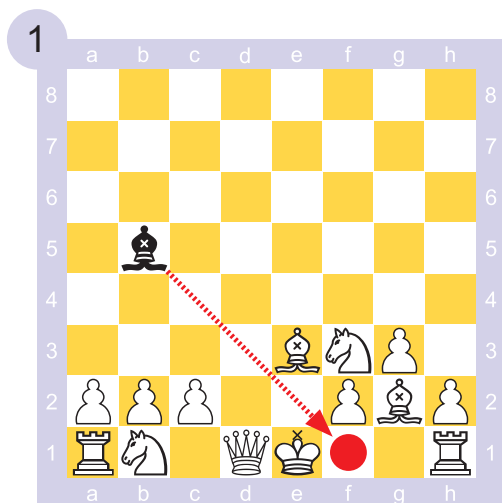
C. El rei no pot estar en escac.



D. Les caselles per on passarà el rei no poden estar amenaçades.

2

Es pot enrocar el rei? Encercla la resposta correcta.
En cas negatiu, encercla també la condició que no compleix.
Si és possible marca els impediments amb fletxes, rodones o cercles.



Sí

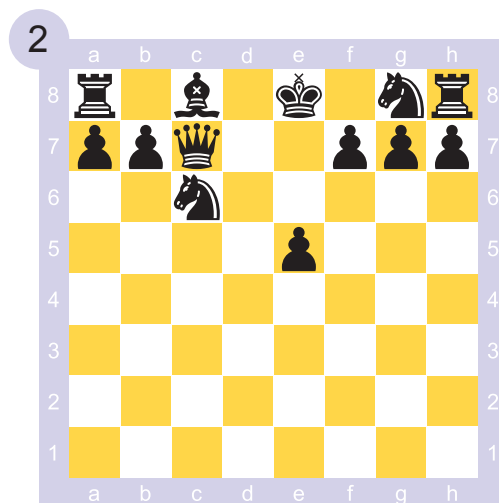
No

A

B

C

D



Sí

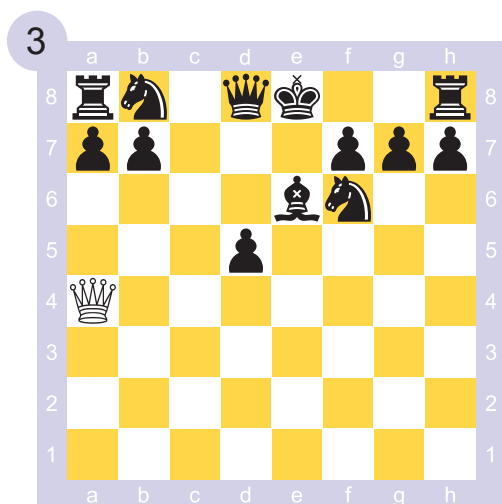
No

A

B

C

D



Sí

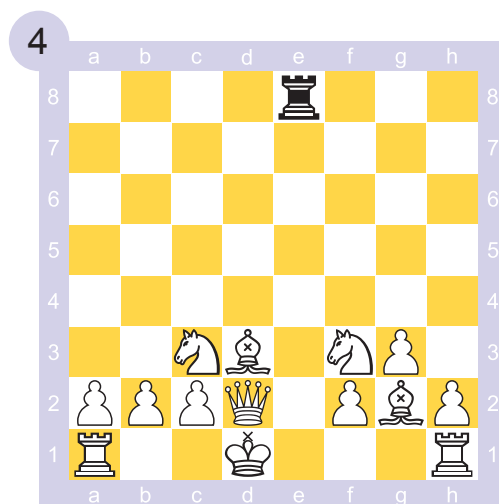
No

A

B

C

D



Sí

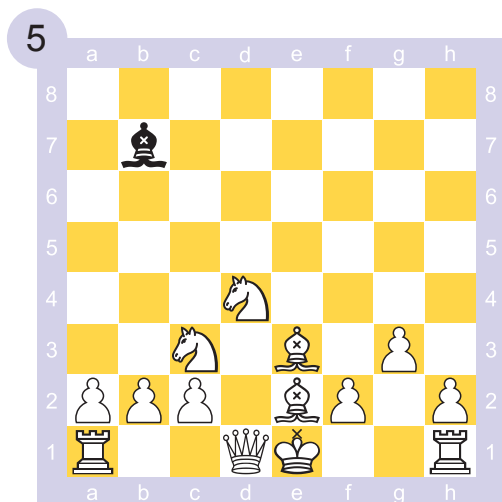
No

A

B

C

D



Sí

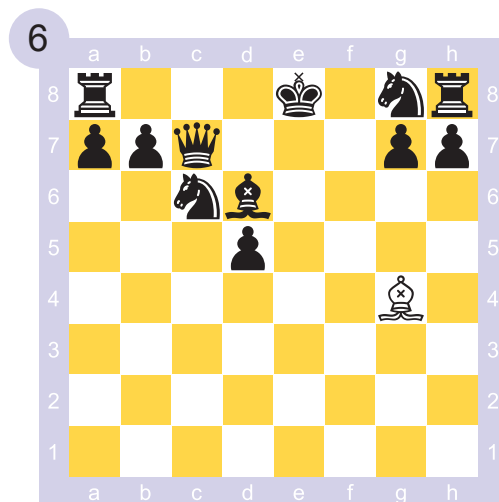
No

A

B

C

D



Sí

No

A

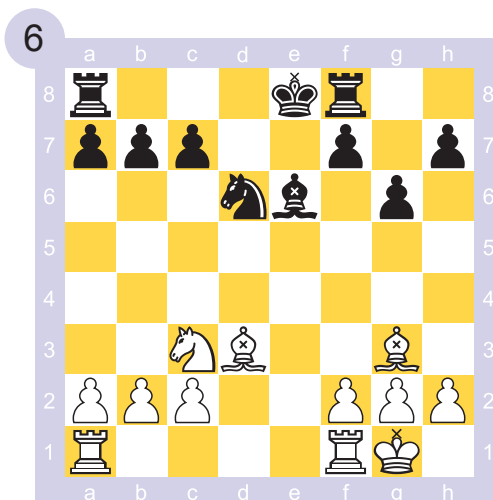
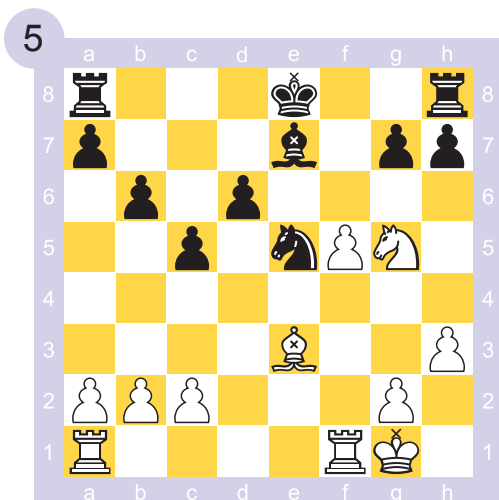
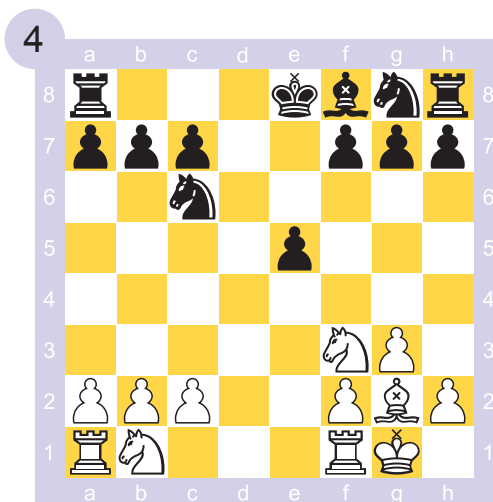
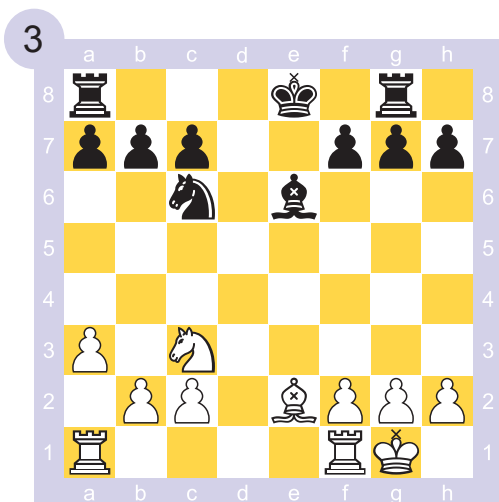
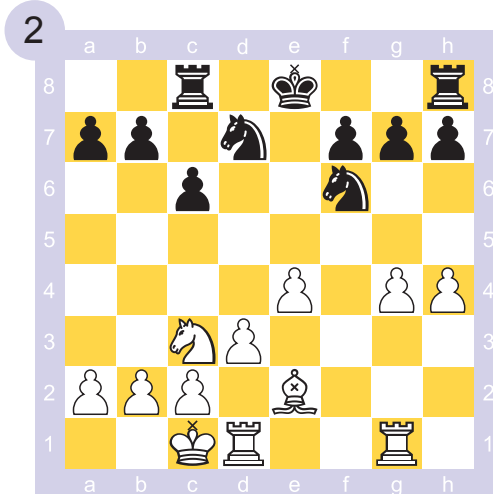
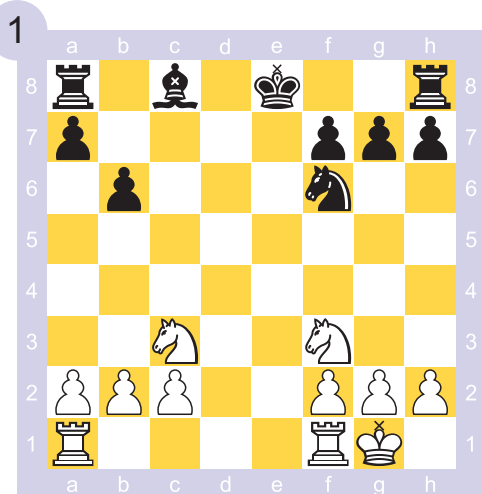
B

C

D

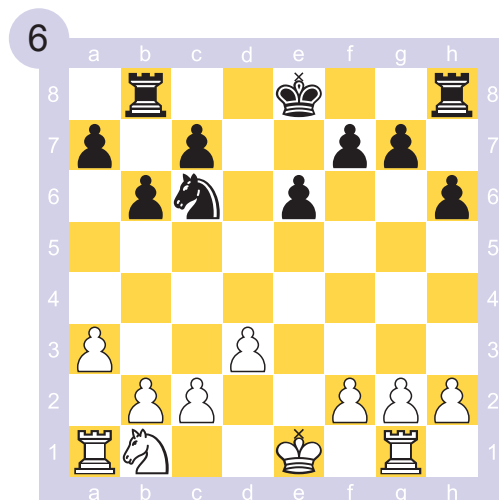
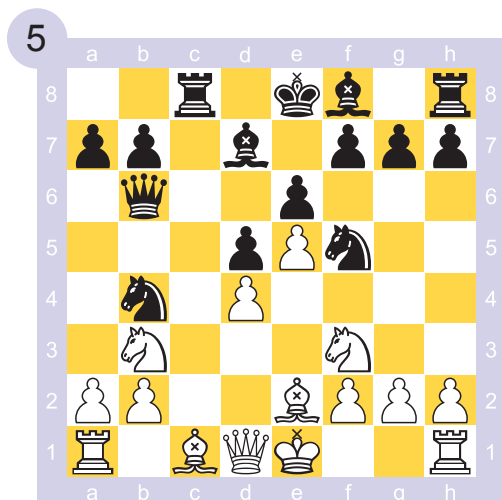
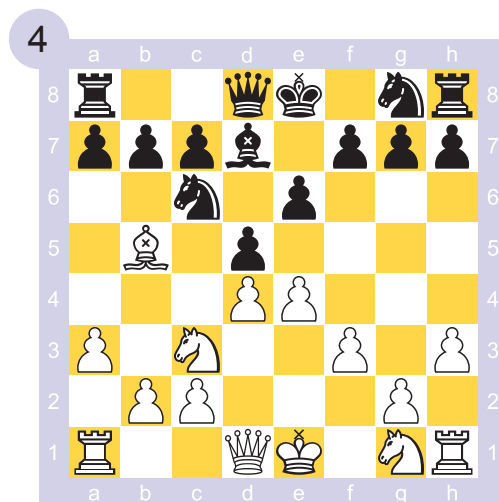
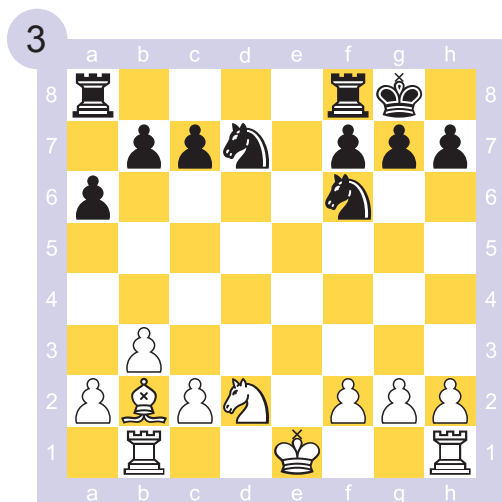
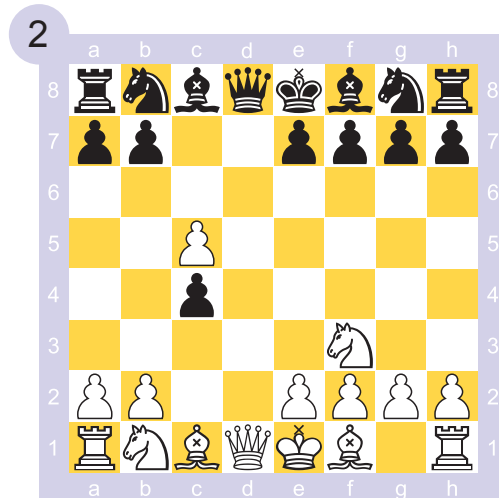
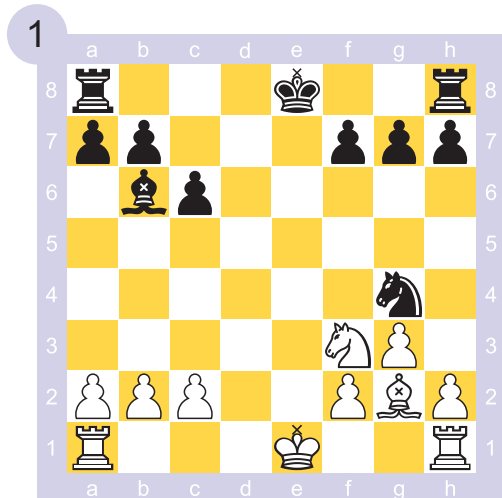
3

Indica amb una fletxa la jugada que farien les blanques perquè les negres no puguin fer l'enroc o no sigui convenient fer-lo.



4

Indica amb una fletxa la jugada que farien les negres perquè les blanques no puguin fer l'enroc en tota la partida.



Resultat d'una partida

Resultat d'una partida

Tipus de taules:

Acord de taules

Regla dels 50 moviments

Material insuficient

Repetició de jugades

Escac continu

Rei ofegat



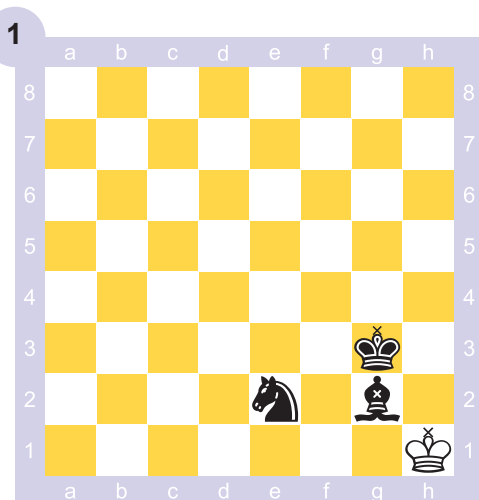


Resultat d'una partida

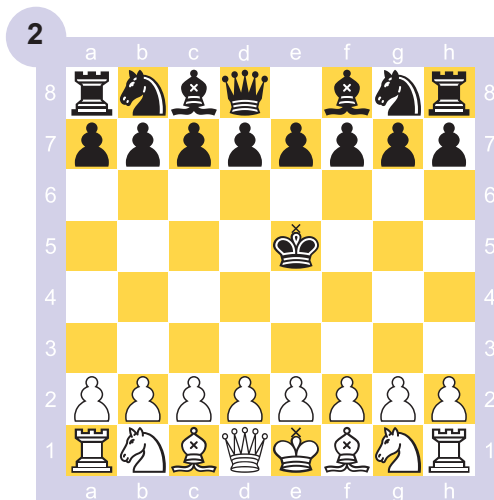
En una partida d'escacs es pot guanyar, perdre o fer taules.

Guanya el jugador que aconsegueix fer escac i mat a l'adversari.

Exemples

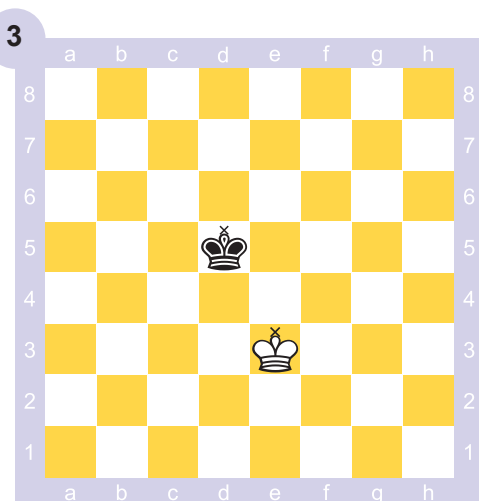


Guanyen les negres (1 punt) i perden les blanques (0 punts).

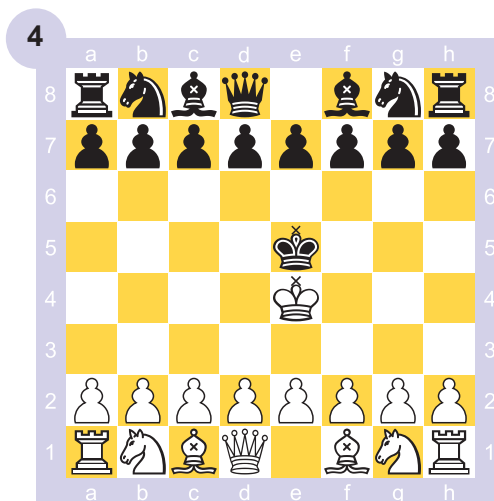


En acabar la partida, el guanyador posa el rei al centre del tauler.

Taules: Quan no guanya cap jugador hi ha un empat.



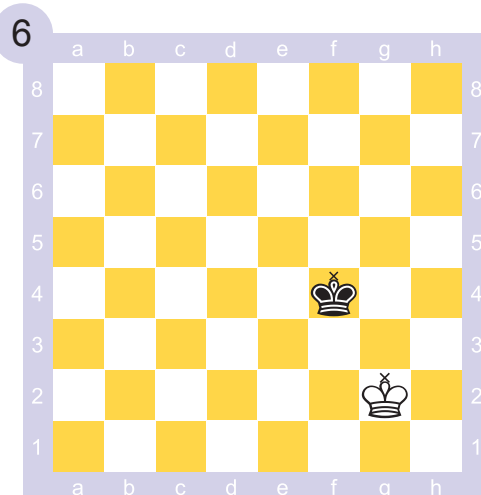
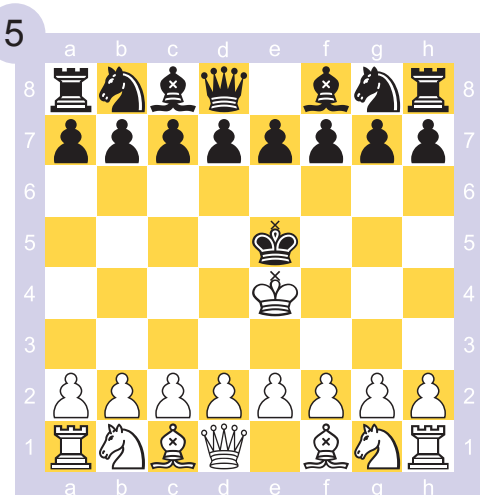
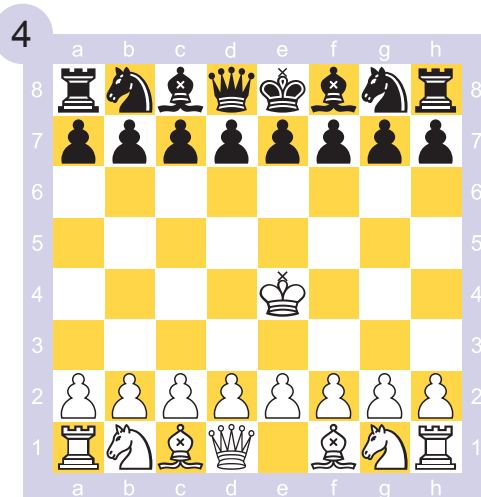
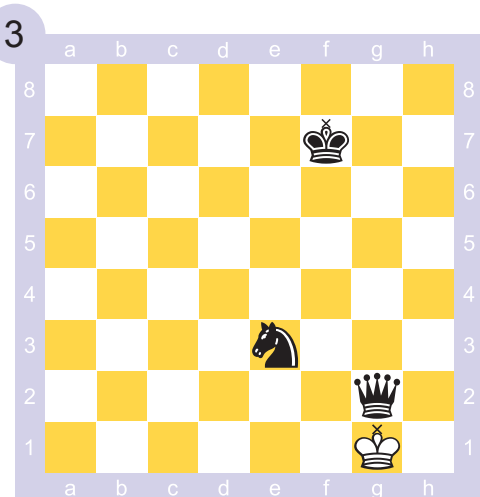
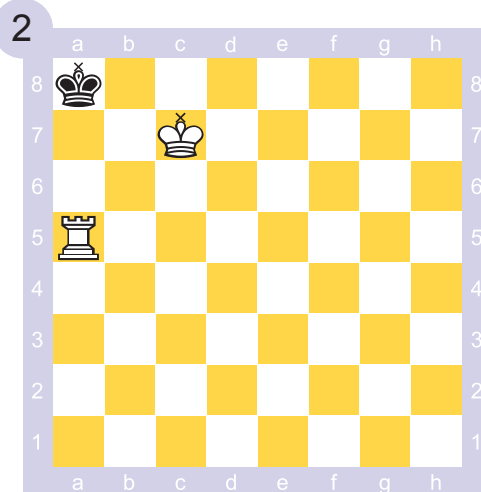
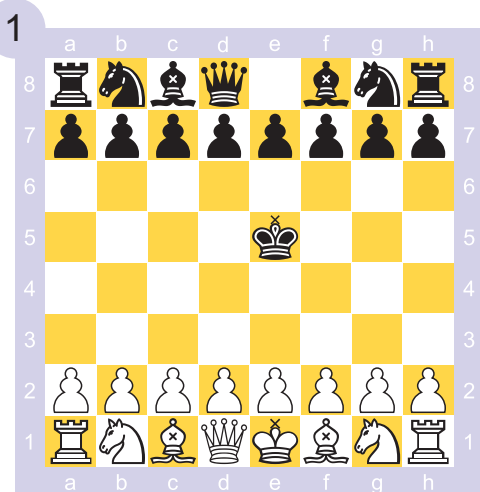
Un rei no pot capturar l'altre sense fer una jugada il·legal.



En cas de taules, es posen el dos reis al mig del tauler.

1

Anota el resultat de cada partida al peu del tauler respectiu.





Tipus de taules

Acords de taules

Els jugadors pacten taules

Regla dels 50 moviments

Cal evitar perdre temps

Material insuficient

No es pot fer l'escac i mat

Repetició de jugades

Si es repeteix una posició 3 vegades

Escac continu

En cada jugada fan escac al rei

Rei ofegat

S'ha d'evitar, si es té avantatge de material



1. Acords de taules

A vegades els jugadors acorden taules en posicions que preveuen que acabaran amb aquest resultat al cap de moltes jugades (si no hi ha errors greus).

Fases en una proposta de taules:

1. Es mou una peça.
2. Immediatament es demana taules a l'adversari.
3. Es posa en funcionament el rellotge de l'adversari.

La proposta de taules es manté fins que l'adversari l'accepti o la rebutgi. Si aquest fa una jugada, s'entén que la rebutja.



2. Regla dels 50 moviments

La partida finalitza en taules si cada jugador fa, almenys, 50 moviments consecutius sense capturar cap peça ni moure cap peó.

Aquesta regla s'utilitza per evitar que es prolongui indefinidament una partida quan un dels jugadors persiteix, sense èxit, en l'intent de guanyar la partida. Pot ser que no sàpiga guanyar-la o que no tingui el material suficient per fer escac i mat.

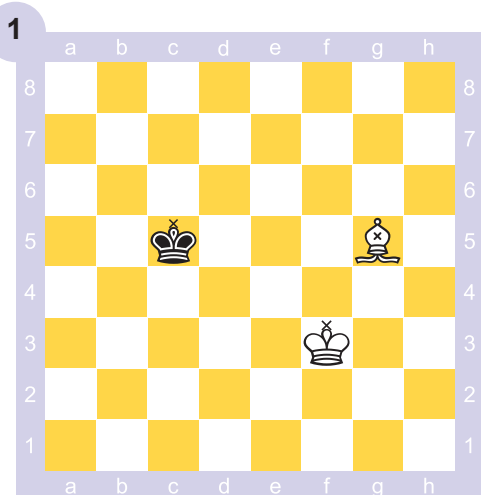


3. Per material insuficient

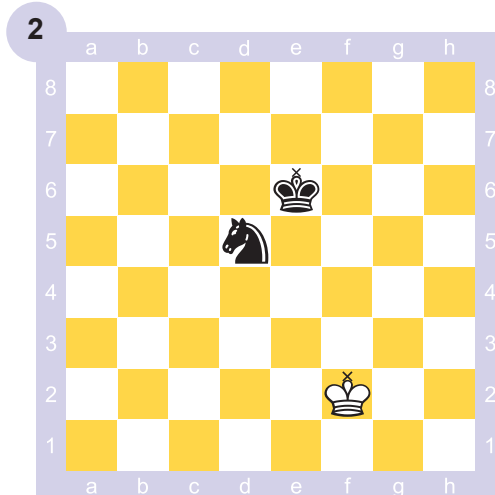
Aquest tipus de taules ocorre quan cap jugador disposa de les peces suficients per poder fer escac i mat al rei adversari.

Amb només el rei no es pot guanyar mai una partida.

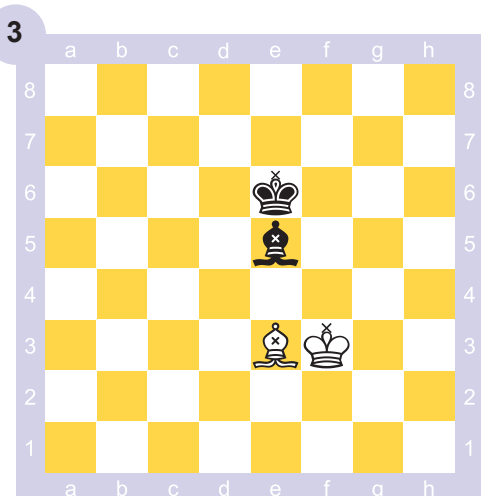
Exemples



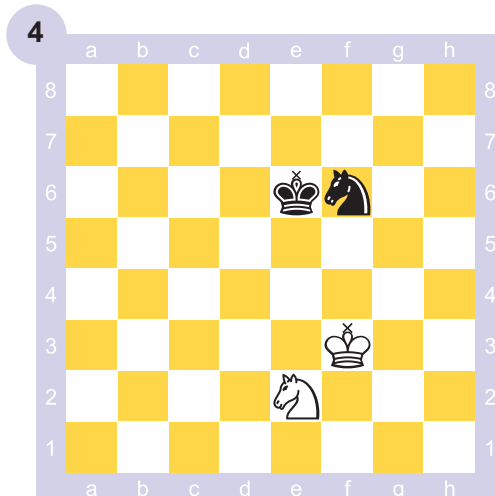
Només amb un alfil no es pot fer escac i mat.



Amb un cavall, tampoc no es pot fer escac i mat.



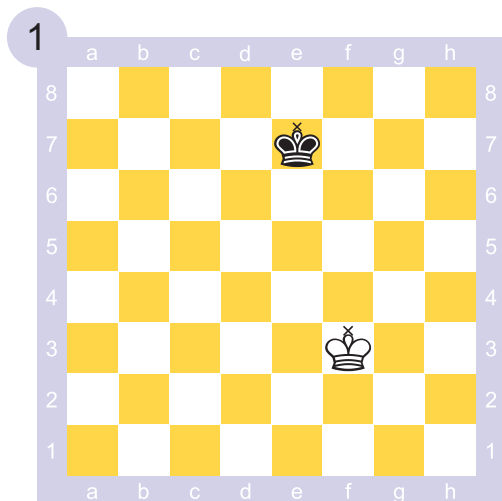
Amb alfils del mateix color, tampoc no es pot fer escac i mat..



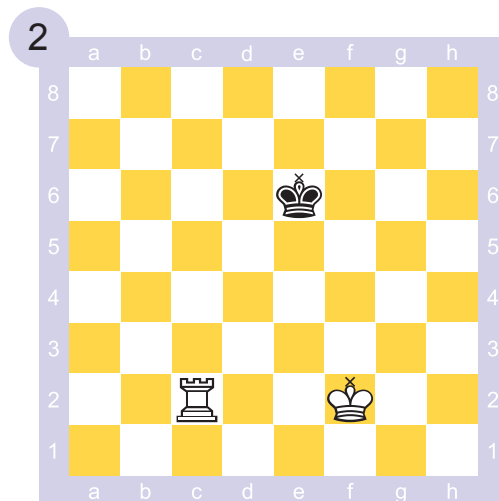
Si l'adversari no col·labora, no es pot fer escac i mat.

2

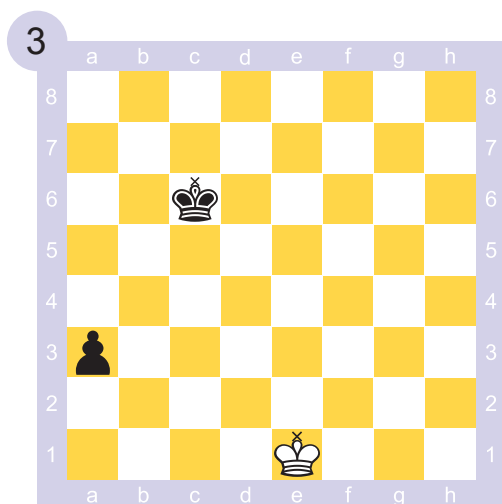
Digues si és possible que un dels dos jugadors guanyi la partida.
Encercla la resposta correcta.



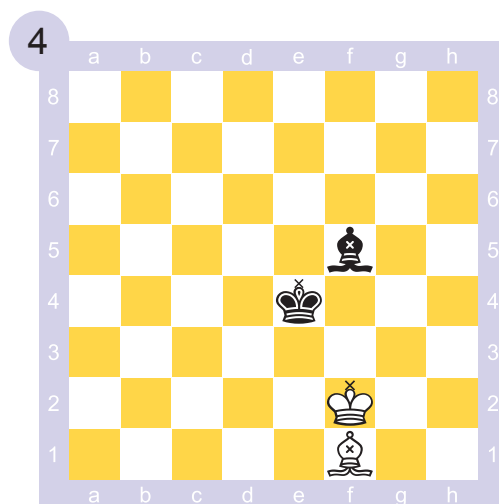
Sí No



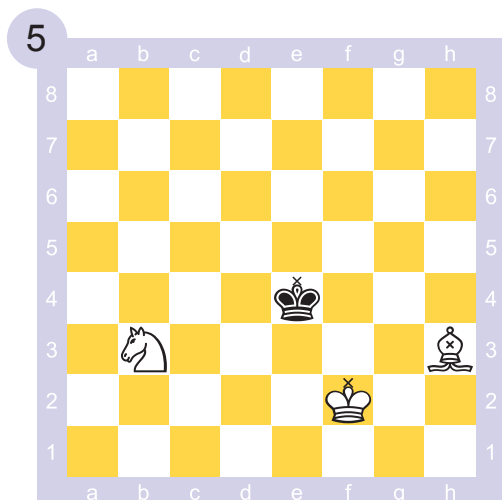
Sí No



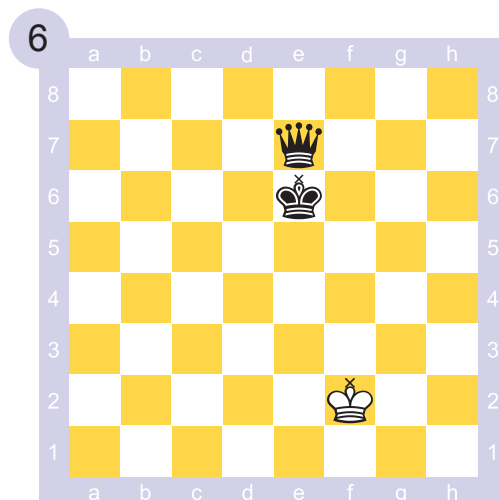
Sí No



Sí No



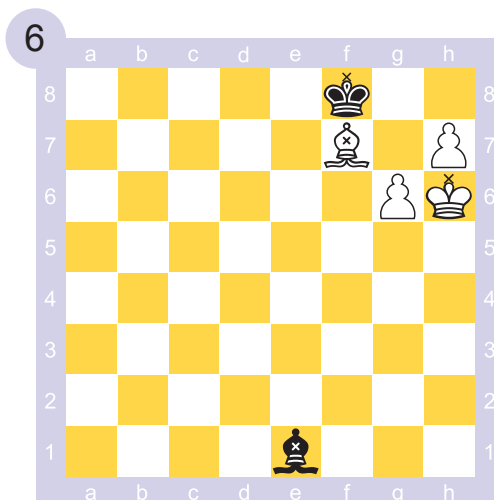
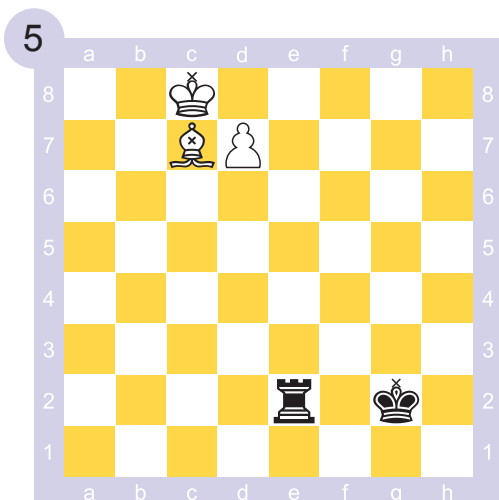
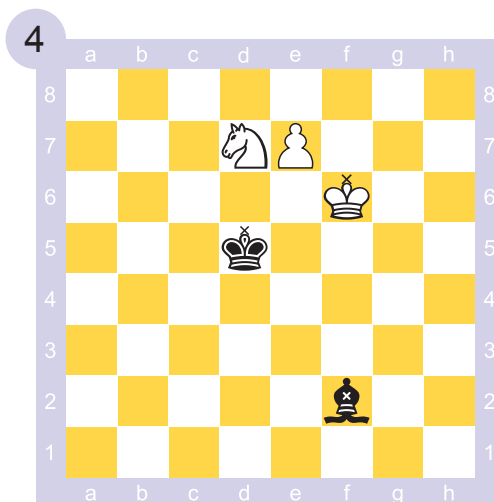
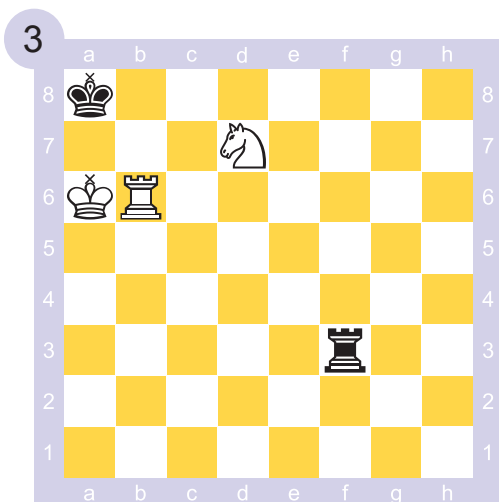
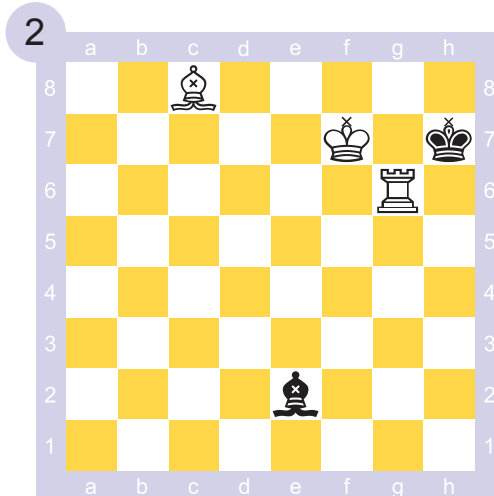
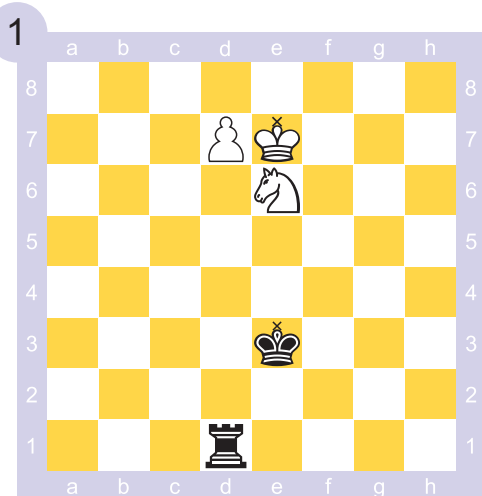
Sí No



Sí No

3

Indica amb fletxes les jugades que farien les negres per aconseguir fer taules i evitar que les blanques puguin guanyar.

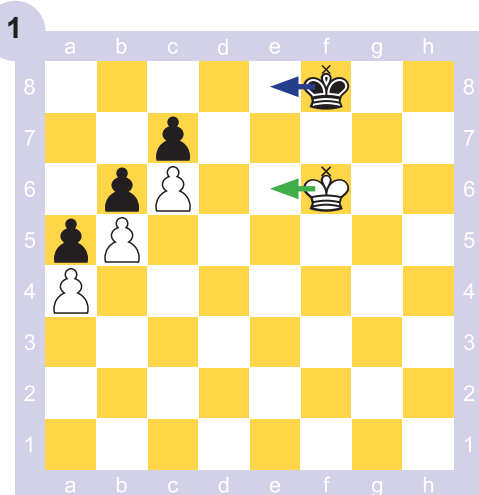




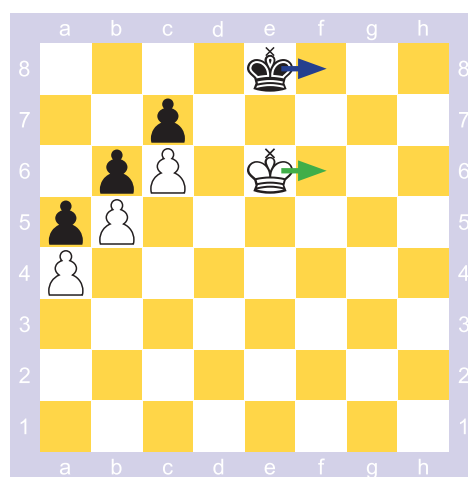
4. Repetició de jugades

El jugador pot demanar taules quan es repeteix tres vegades la mateixa posició exacta de les peces i li toca el torn al mateix jugador.

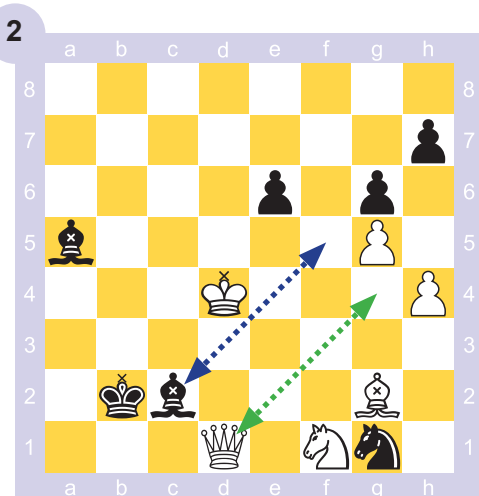
Exemples



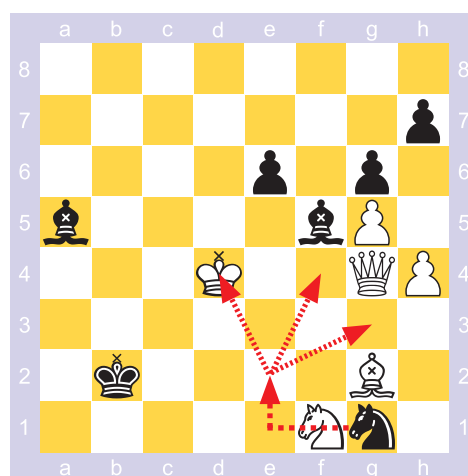
Els reis no poden passar i els peons no es poden capturar.



Si els reis no es mouen per les caselles indicades, podria perdre's la partida.



La dama solament pot moure's a les caselles d1 i g4.



L'eventual doble amenaça del cavall comporta la repetició de jugades.

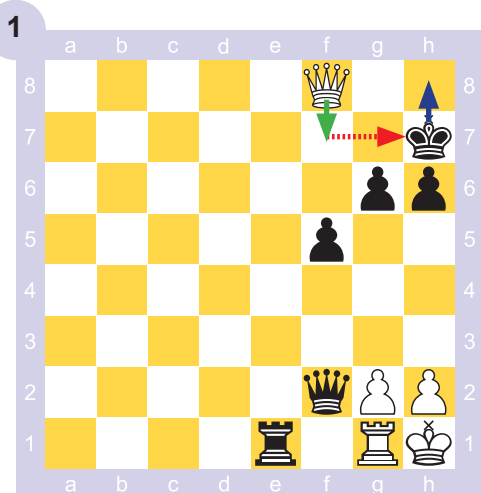


5. Escac continu

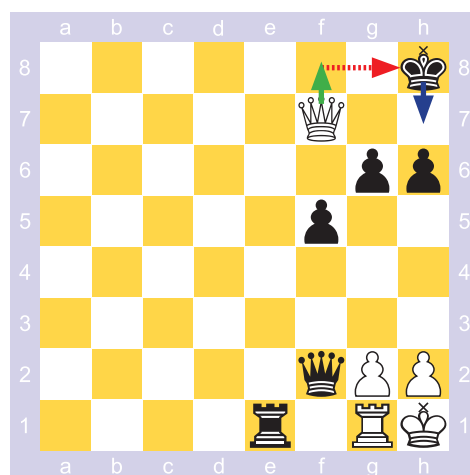
Un dels dos jugadors en cap moment podrà evitar que el seu rei estigui en escac després de jugar l'adversari.

Sovint, l'escac continu comporta la repetició de jugades.

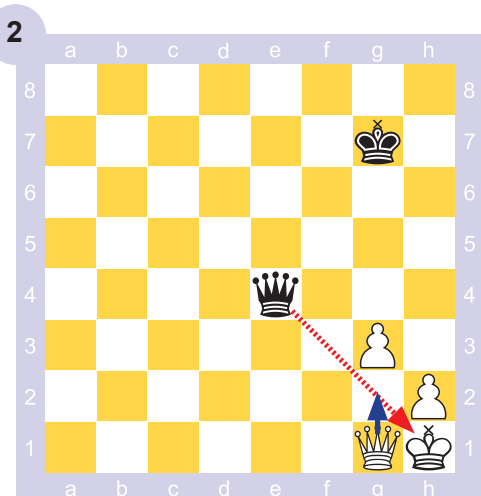
Exemples



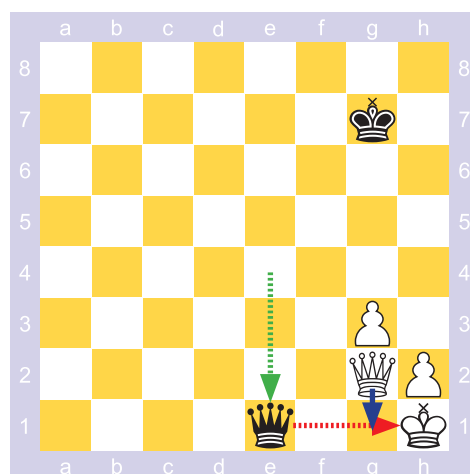
El rei negre no pot evitar l'escac continu.



Si les blanques no fan escac continu, perdran la partida.



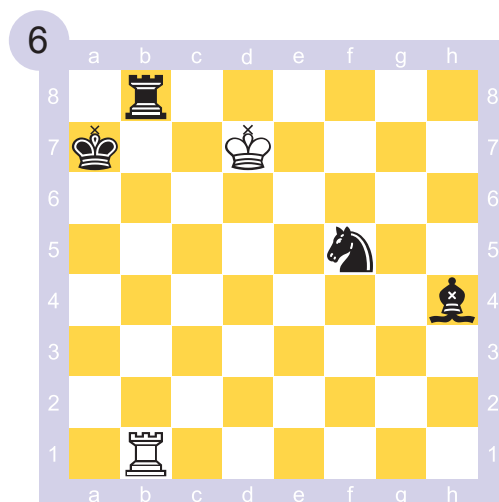
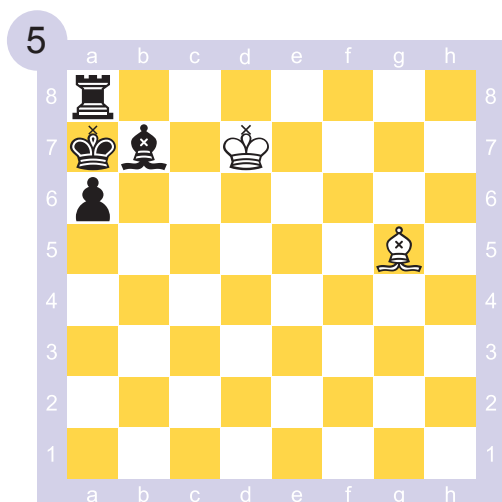
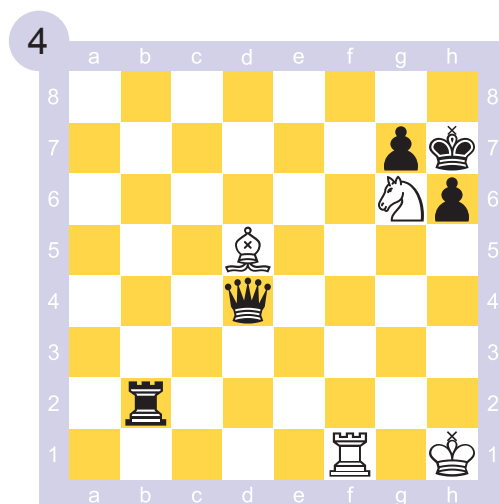
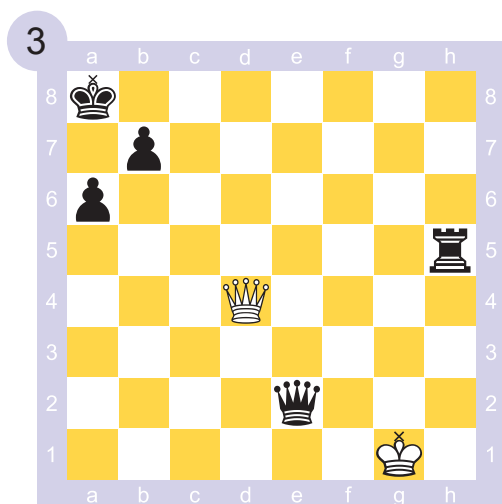
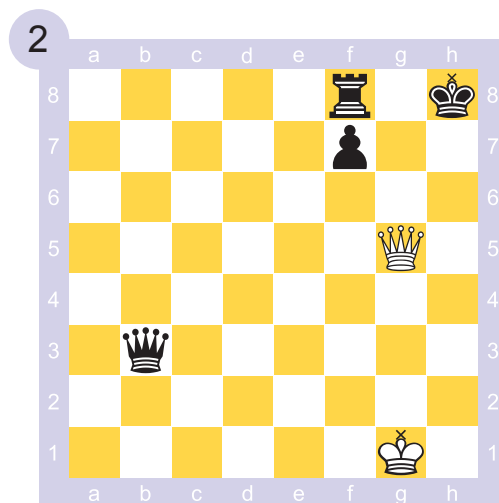
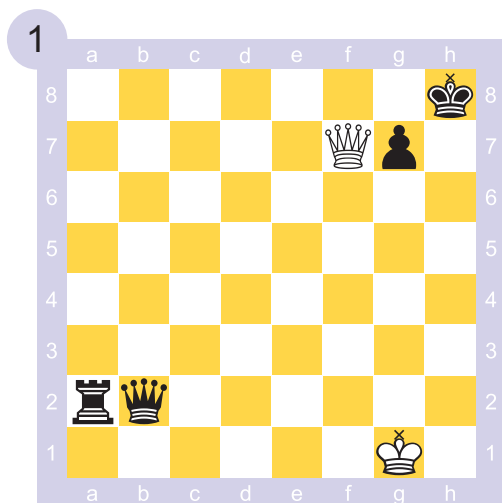
Les blanques solament poden interposar la seva dama.



La dama negra anirà repetint l'escac a e1 i e4.

4

Indica amb fletxes les jugades necessàries per tal de fer escac continu al rei negre.



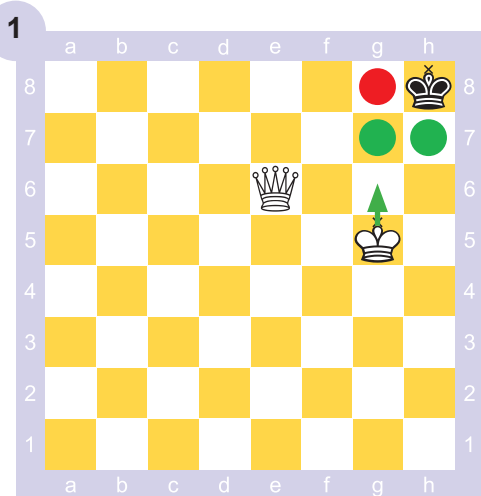


6. Per rei ofegat

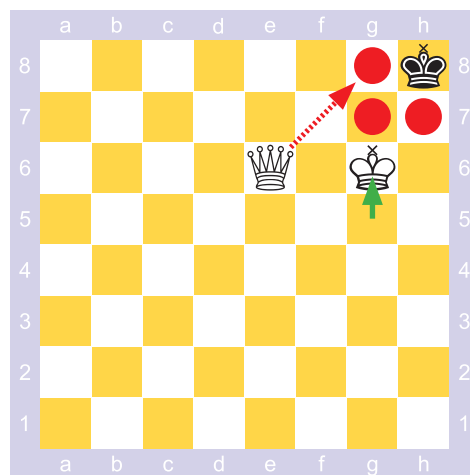
El rei no està en escac, però no pot anar a cap casella perquè totes estan amenaçades per peces adversàries i no pot moure cap altra peça.

Si un rei es troba en posició d'ofegat, la partida finalitza en taules.

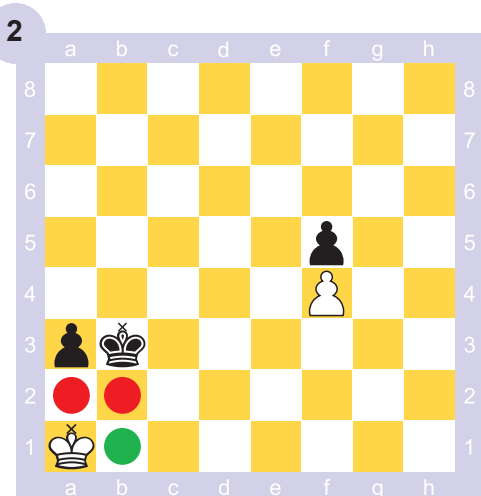
Exemples



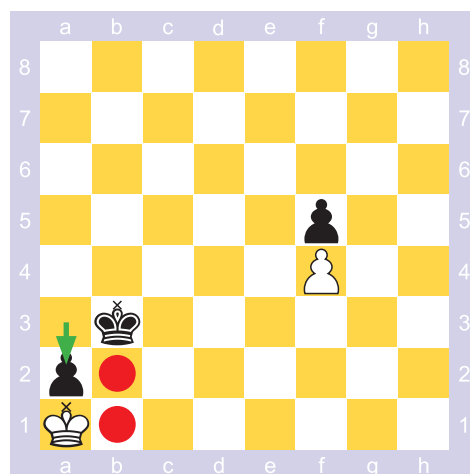
Abans que el rei blanc avanci, el rei negre té dues caselles on anar.



El rei negre està ofegat perquè no pot moure's sense estar en escac.



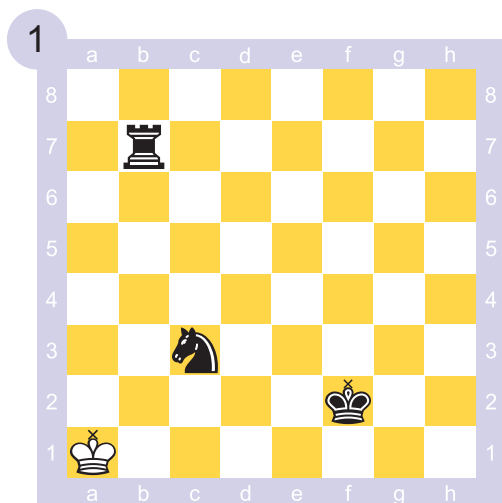
En avançar el peó negre, el rei blanc no té caselles on anar.



Les blanques tampoc poden moure el peó perquè està bloquejat.

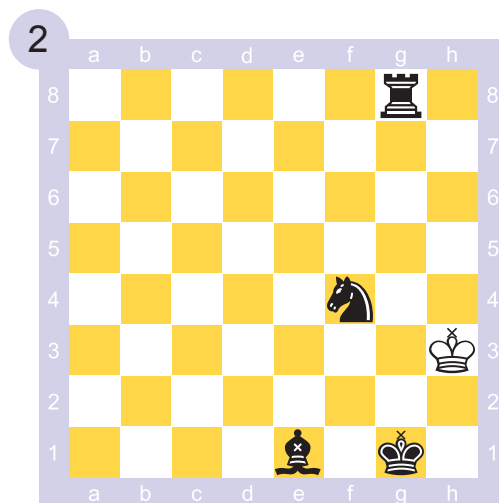
5

Digues si les següents posicions són escac i mat o ofegat.
Encercla la resposta correcta. Juguen blanques.



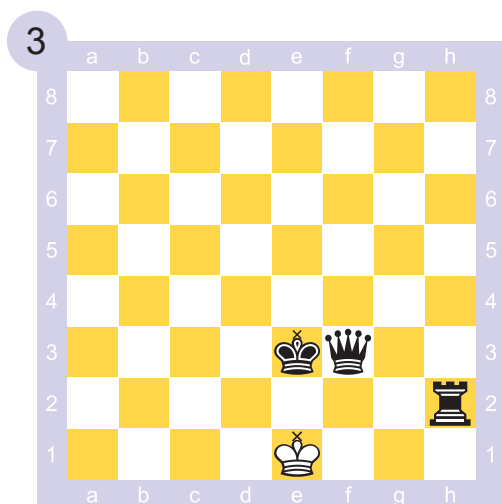
Escac i mat

Ofegat



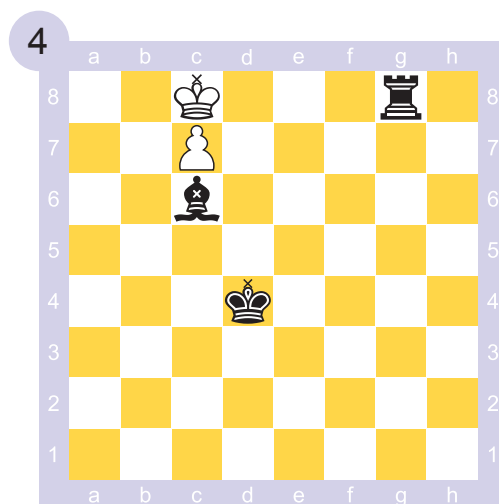
Escac i mat

Ofegat



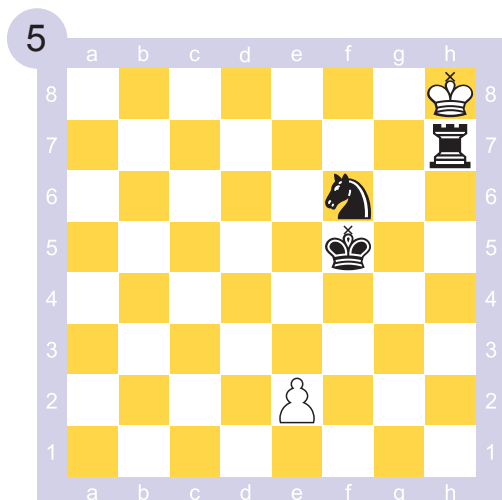
Escac i mat

Ofegat



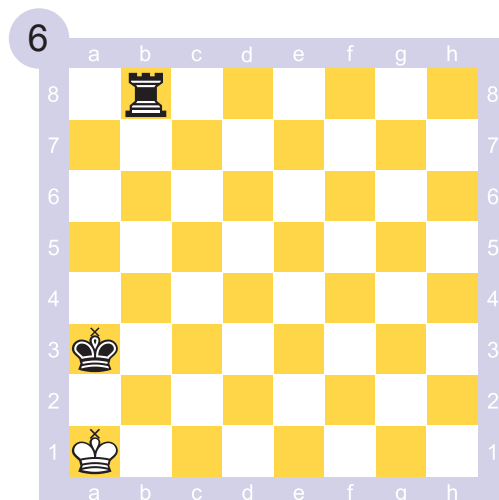
Escac i mat

Ofegat



Escac i mat

Ofegat

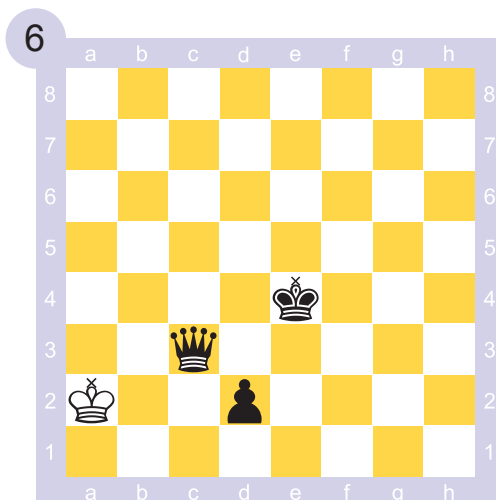
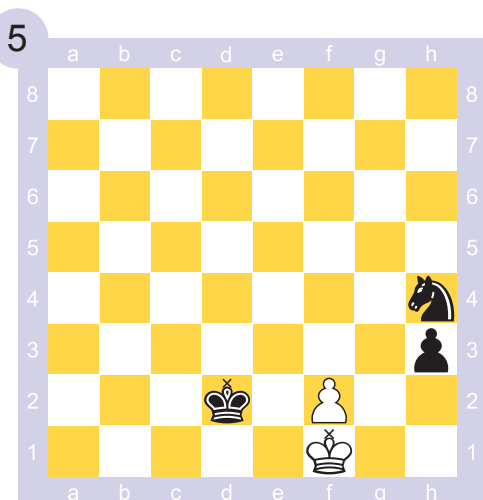
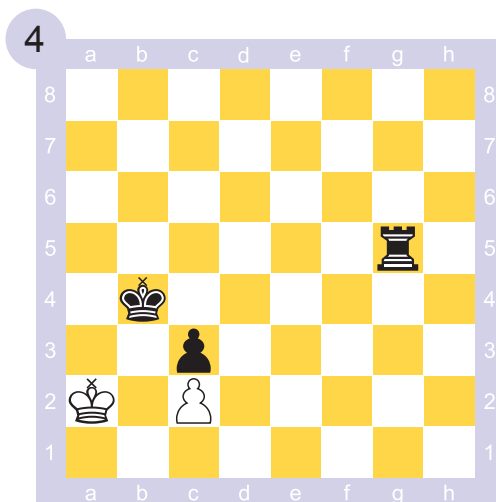
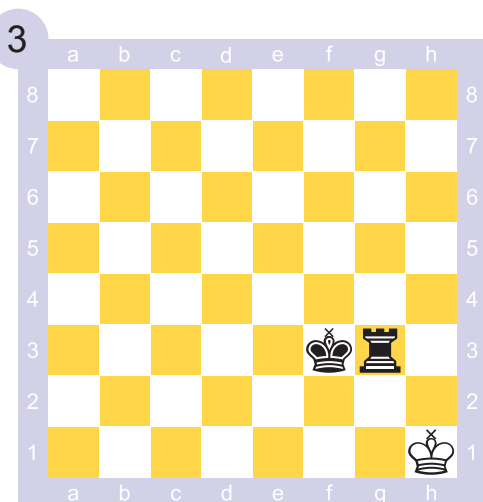
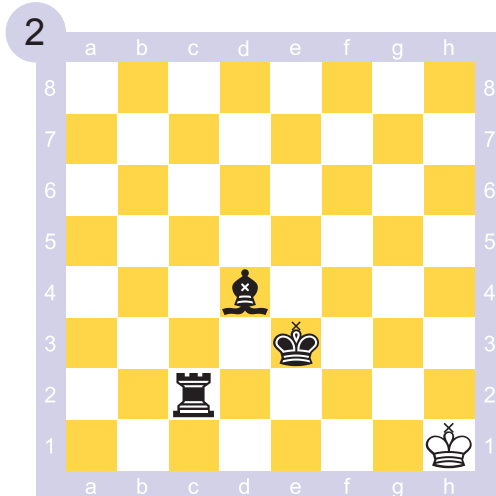
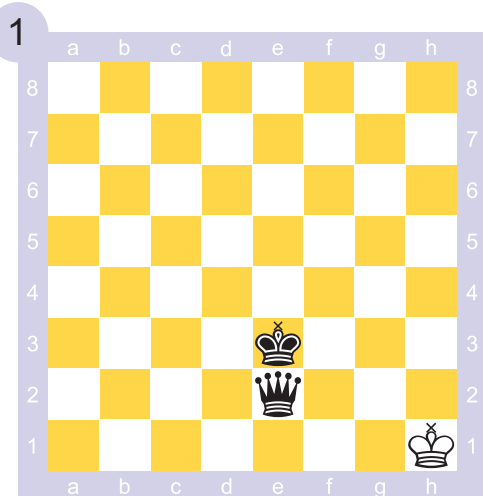


Escac i mat

Ofegat

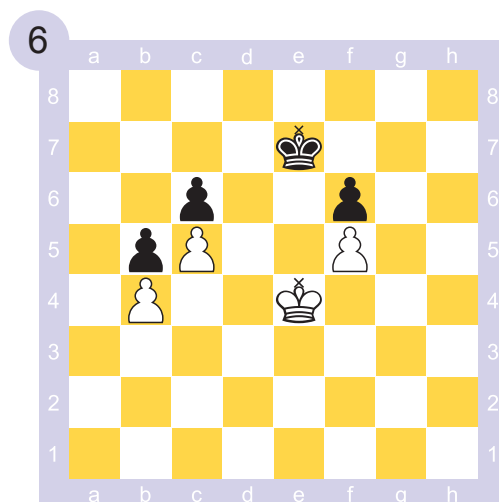
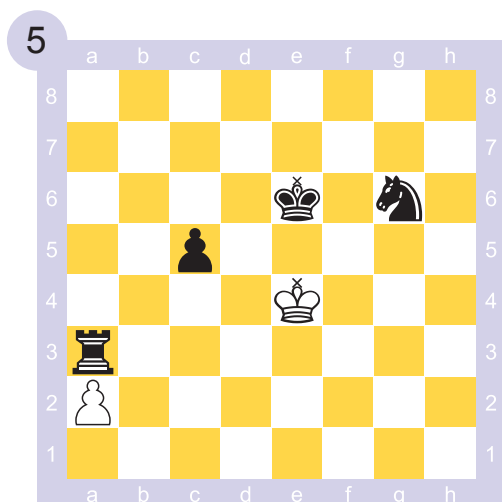
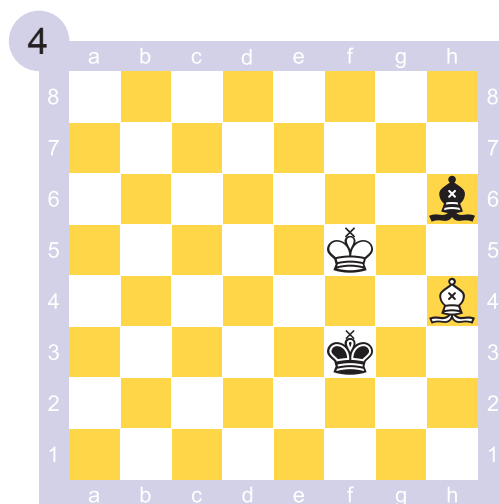
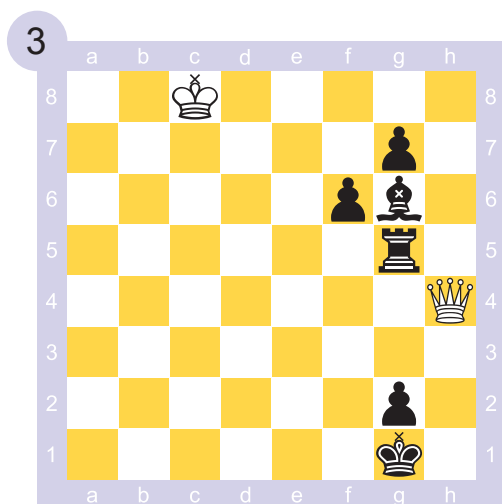
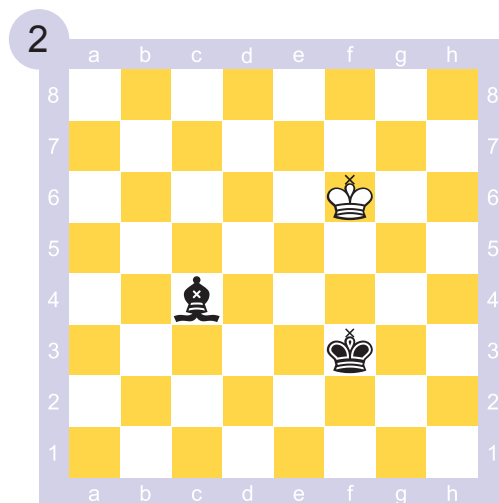
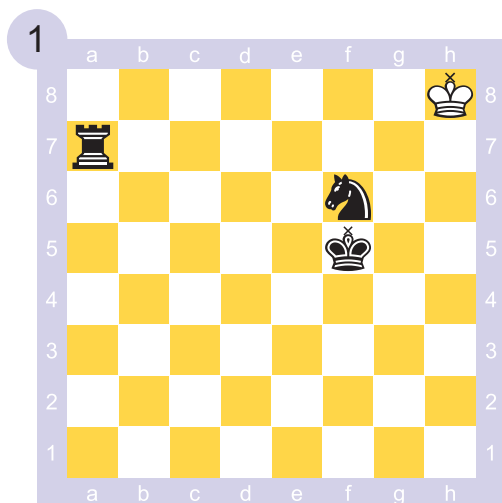
6

Indica amb una fletxa quina jugada incorrecta ofegaria el rei blanc.



A

Justifica per què les següents posicions són taules (indica el tipus).
Juguen blanques.

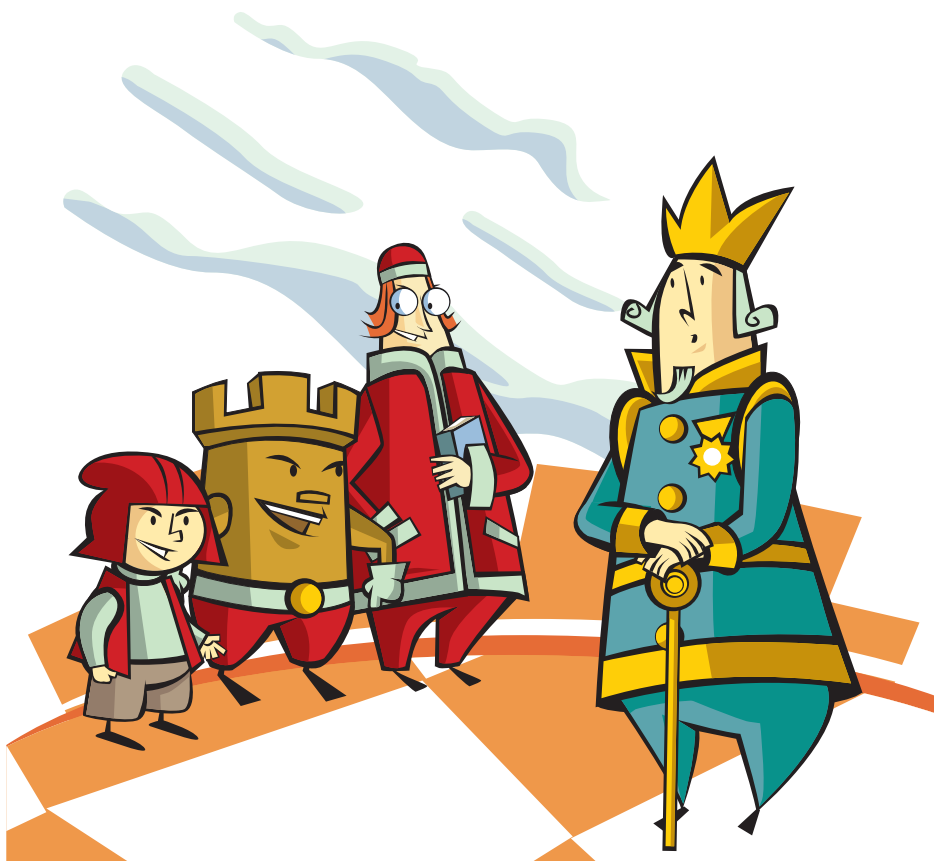


Mats bàsics

Mat amb dues torres

Mat amb una torre

Mat amb dama



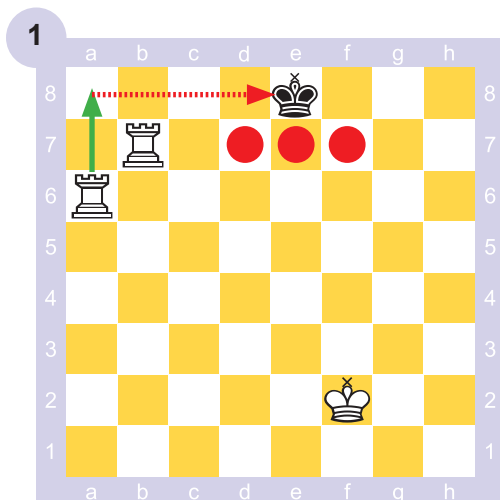


Mat amb dues torres

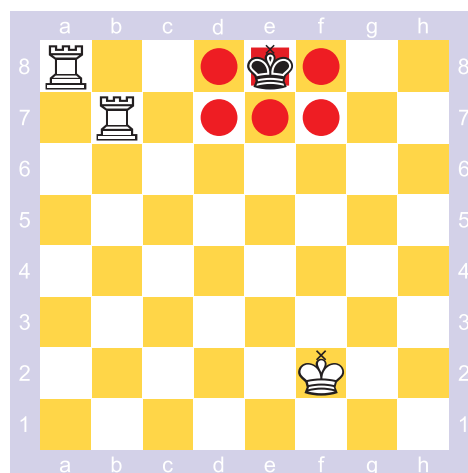
Les torres no han d'estar en la mateixa línia (fila o columna).

No és necessari que participi el rei per fer l'escac i mat.

Posició final d'escac i mat

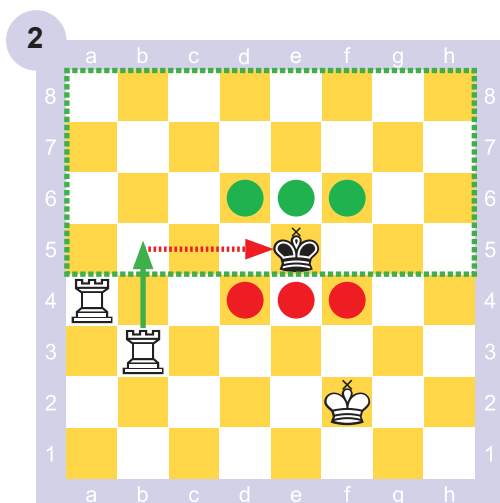


Una torre a la setena fila evita que s'escapi el rei.

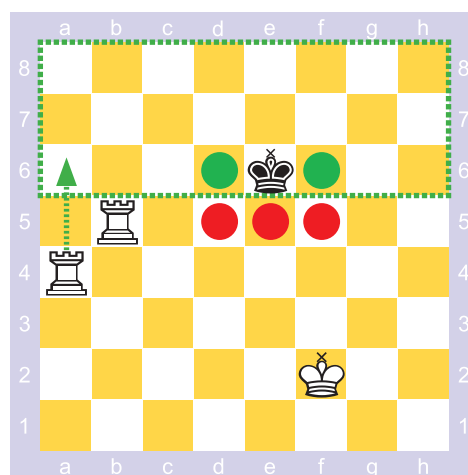


I l'altra torre en avançar a la vuitena fila fa l'escac i mat.

Posició intermèdia: Les torres han d'ocupar les línies més exteriors.



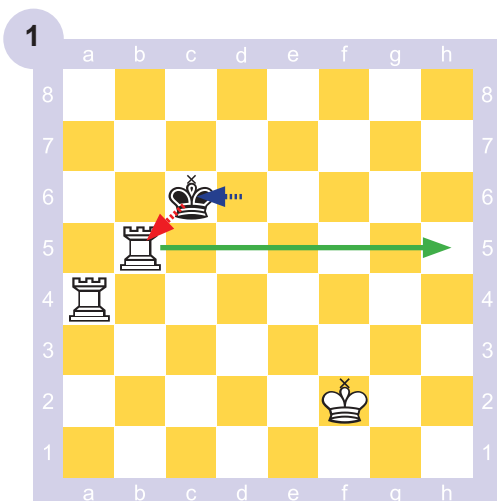
Les torres avancen juntes, una al costat de l'altra.



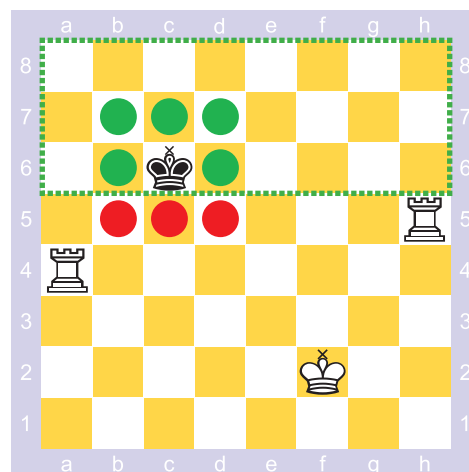
El rei no es pot escapar i es veu obligat a retrocedir una fila.

1. Si el rei amenaça una torre

Procediment: La torre amenaçada es mou a la columna més allunyada del rei i que no està ocupada per l'altra torre.



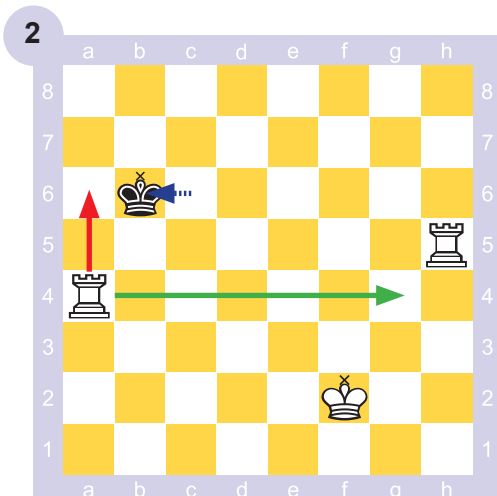
El rei amenaça una torre. La torre fa una jugada d'espera.



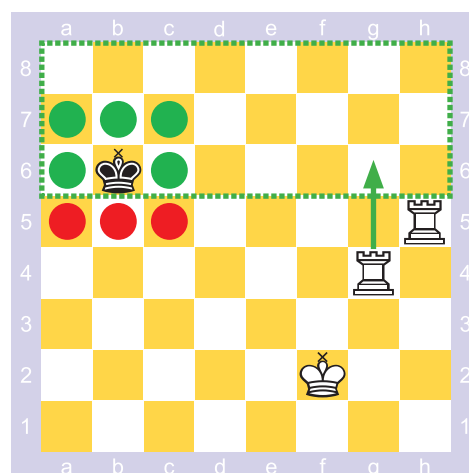
La torre se col·loca en la columna exterior h.

2. Si la torre endarrerida no pot avançar

Procediment: Aquesta torre se'n va a l'altra columna més allunyada del rei i que no està ocupada per l'altra torre.



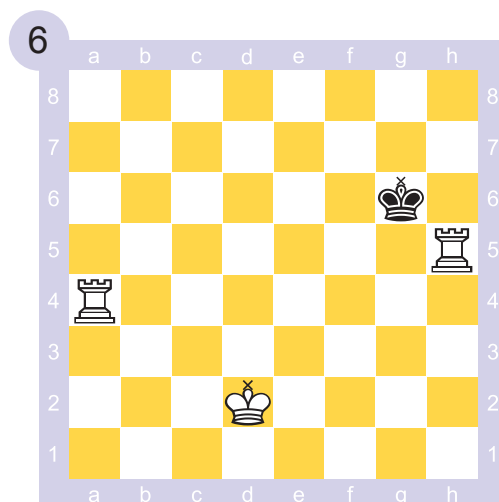
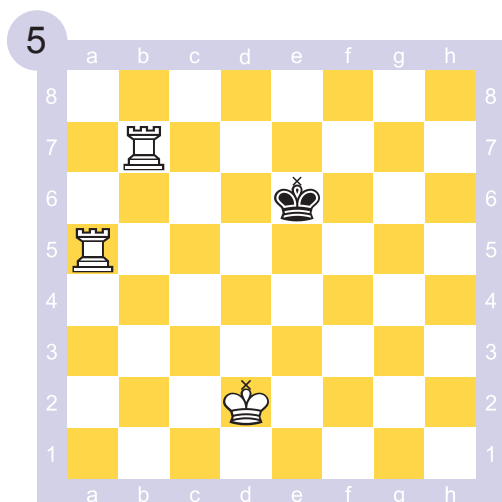
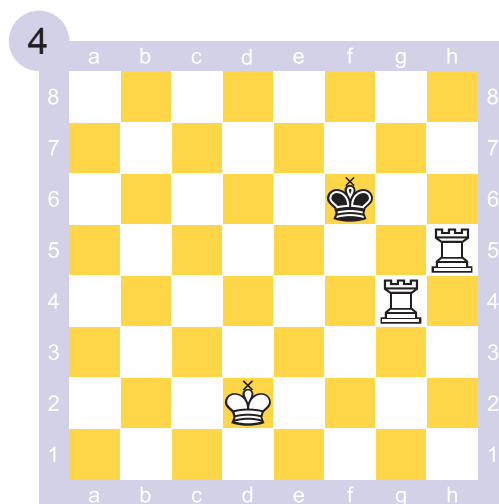
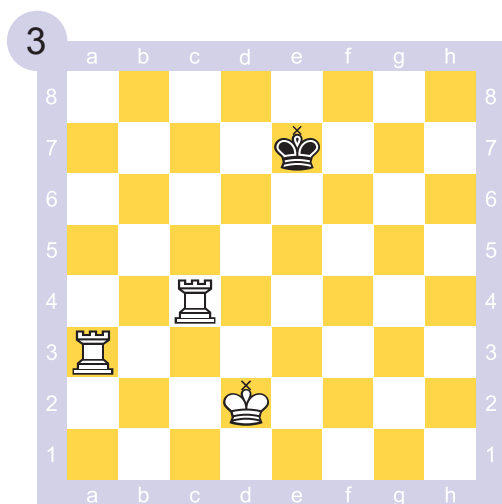
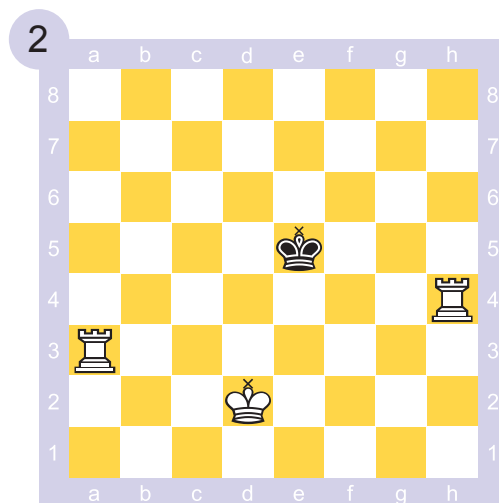
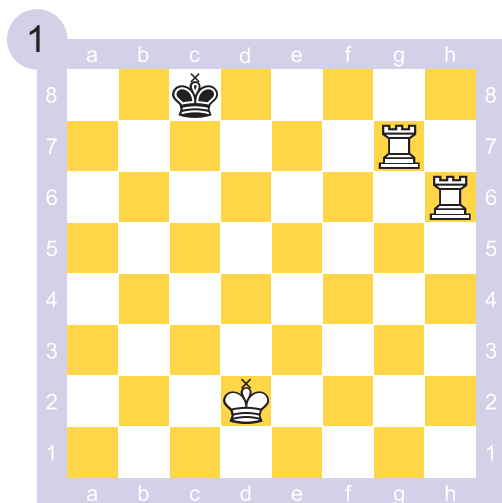
La torre endarrerida no pot avançar perquè el rei la capturaria.



Llavors fa una jugada d'espera i se'n va a l'altre costat.

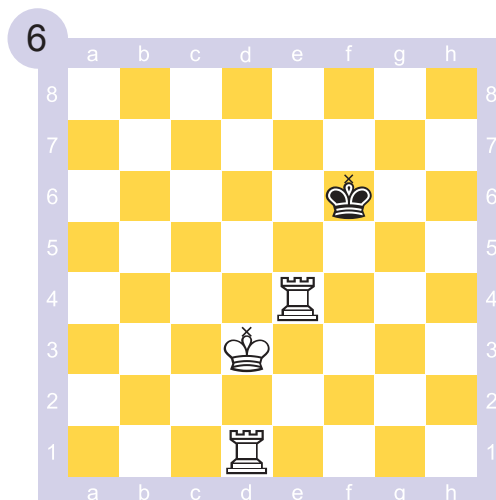
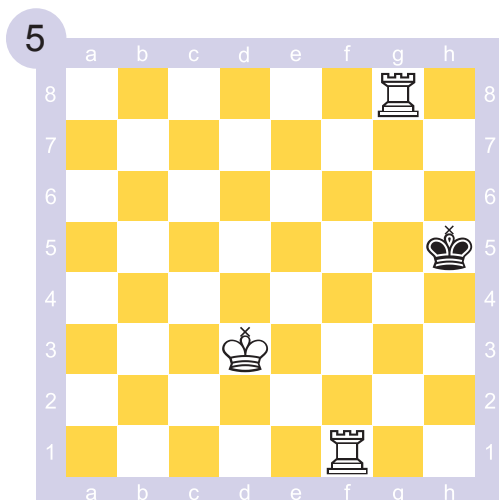
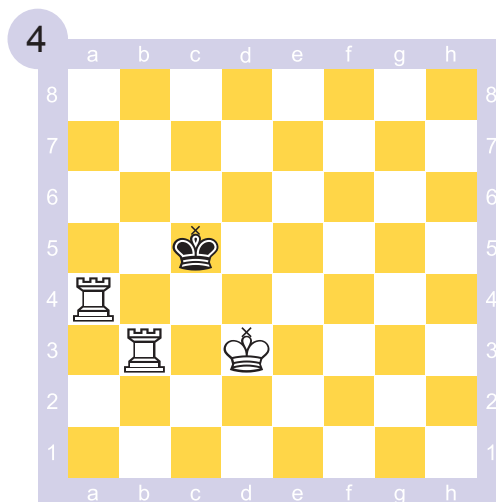
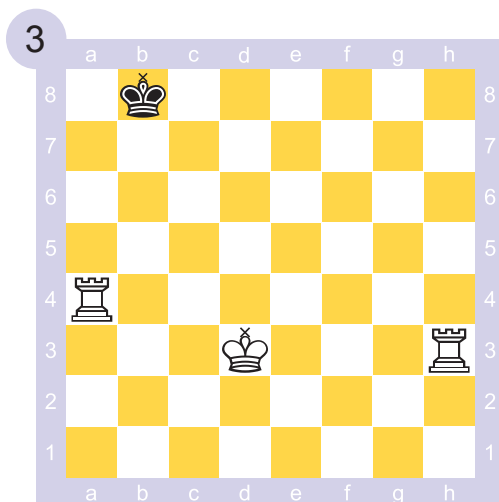
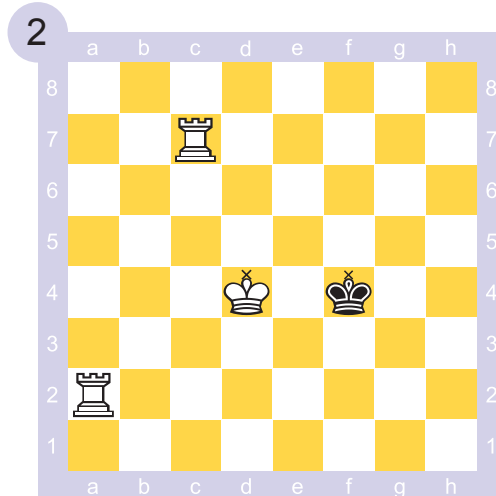
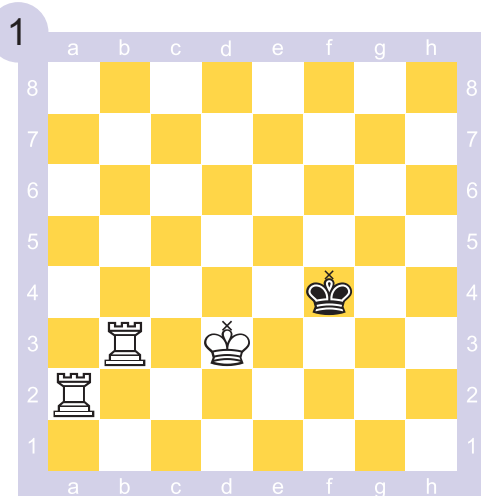
1

Indica amb una fletxa la millor jugada que realitzaran les blanques per poder fer escac i mat en les properes jugades.
Col·loca una rodona a les caselles on no pot anar el rei negre.



2

Indica amb una fletxa la millor jugada que realitzaran les blanques per poder fer escac i mat en les properes jugades.
Col·loca una rodona a les caselles on no pot anar el rei negre.



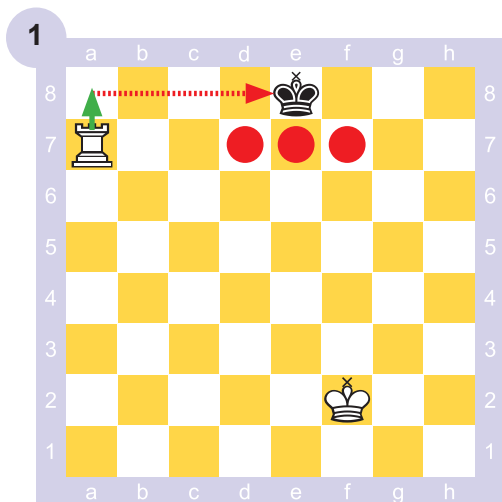


Mat amb una torre

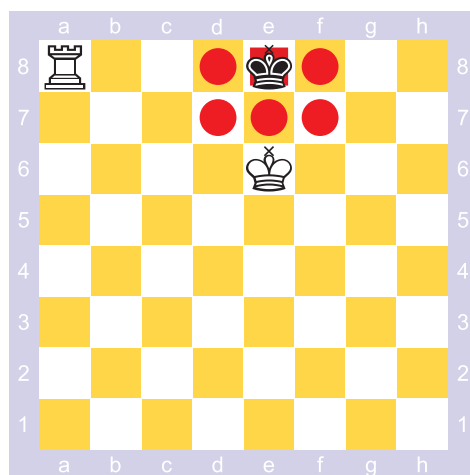
La torre sempre estarà en línies (files o columnes) exteriors i el rei cooperarà per fer escac i mat en una fila o columna exterior.

Es buscarà la posició de reis oposats (que es trobin a la mateixa fila o columna, però separats per una casella).

Posició final d'escac i mat

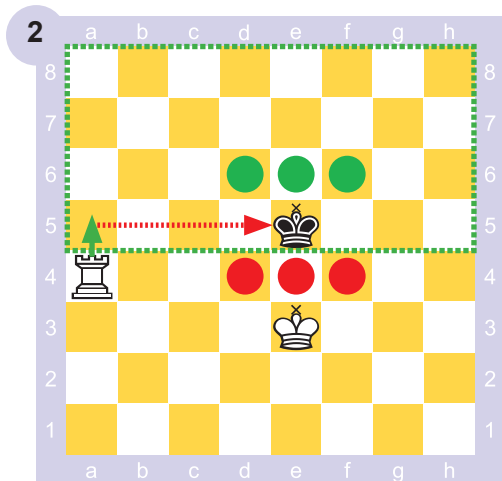


S'obliga que el rei negre entri en oposició amb el rei blanc.

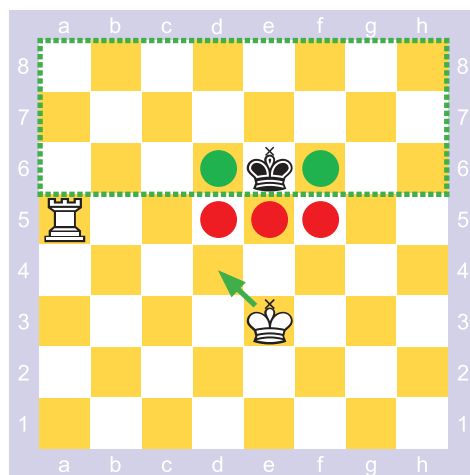


Tot seguit, es fa escac i mat amb la torre.

Situació intermèdia: La torre ha d'ocupar una columna exterior i els reis han d'estar en oposició quan juguin les blanques.



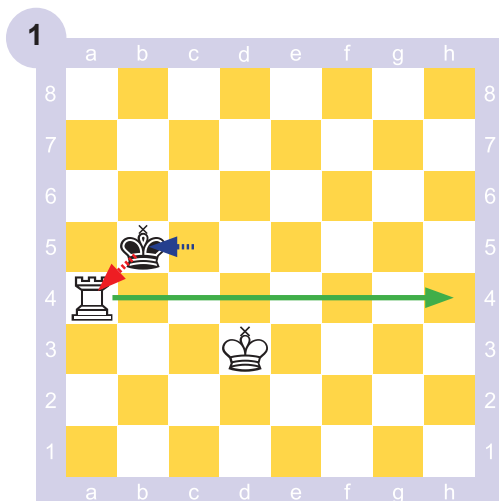
Quan el rei negre es posa en oposició, s'avança la torre.



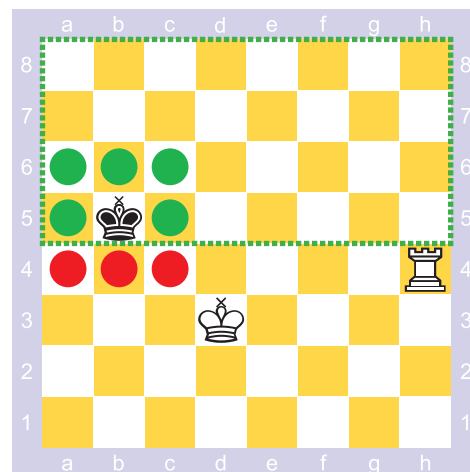
La torre fa escac al rei en avançar una fila i l'obliga a retrocedir.

1. Si el rei amenaça la torre

Procediment: La torre amenaçada es mou a l'altra columna exterior.



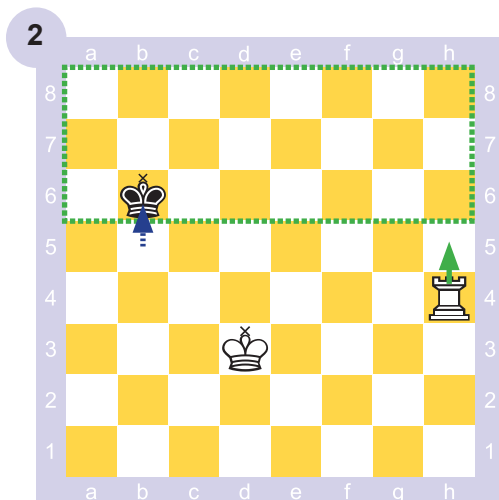
El rei amenaça la torre. La torre fa una jugada d'espera.



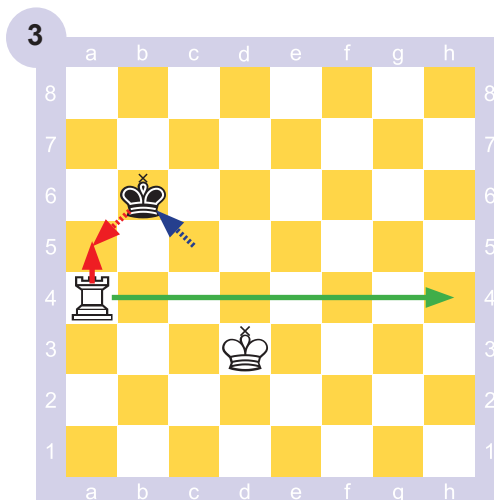
La torre se'n va a l'altra columna exterior.

2. Si el rei retrocedeix una fila

Procediment: La torre intentarà, també, avançar una fila.



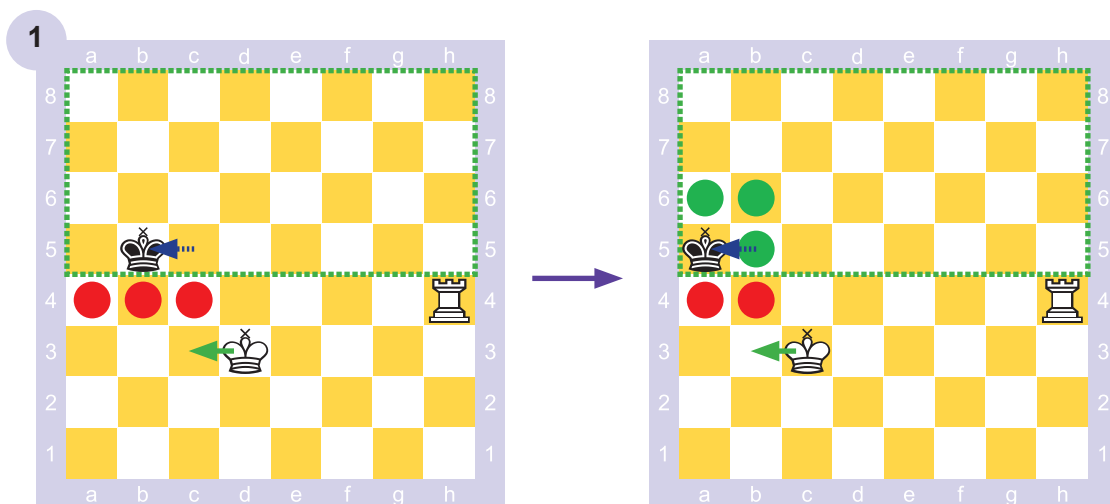
La torre, aquí, pot avançar una fila i reduïx les caselles del rei negre.



La torre no pot avançar una fila perquè seria capturada. Per això es desplaça a l'altra columna exterior.

3. Si el rei negre s'allunya del blanc

Procediment: El rei blanc s'atansarà tant com pugui al rei negre. La posició ideal per al rei blanc és estar a un salt de cavall de l'altre rei.

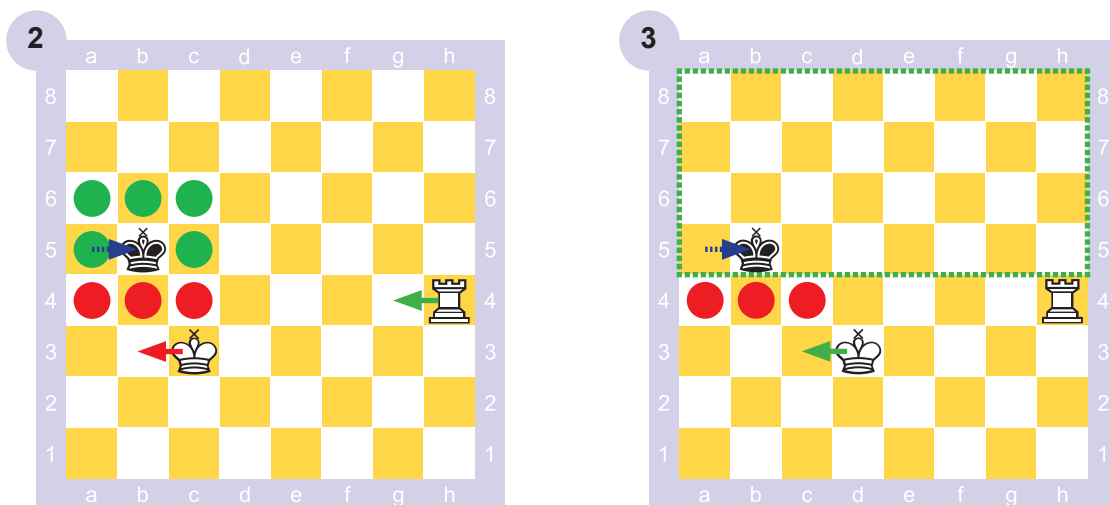


Si el rei negre s'allunya una casella, el rei blanc se li atansarà una altra casella.

Després, el rei negre haurà de retrocedir o posar-se en oposició.

4. Si el rei negre s'atansa

Procediment: Quan el rei blanc s'atansa a l'altre rei, no hauria de quedar en oposició. Si és necessari, es farà una jugada d'espera amb la torre.



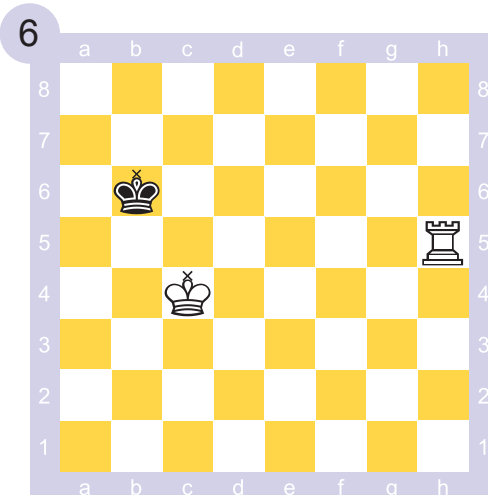
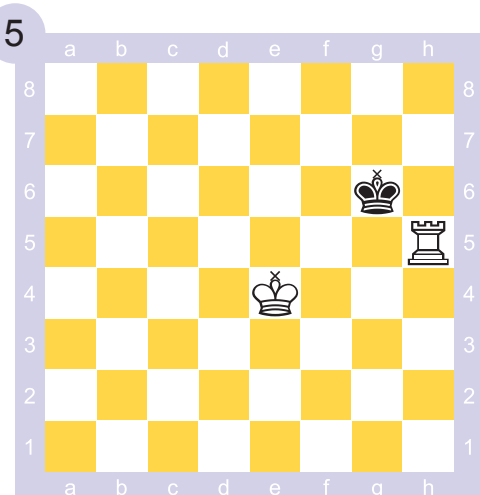
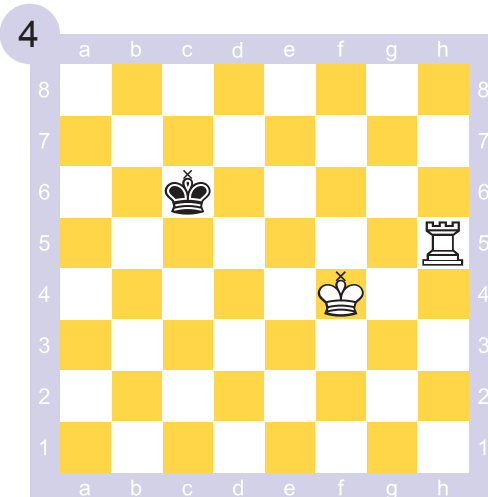
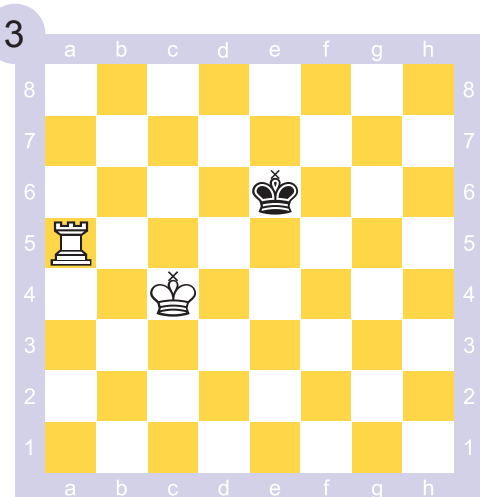
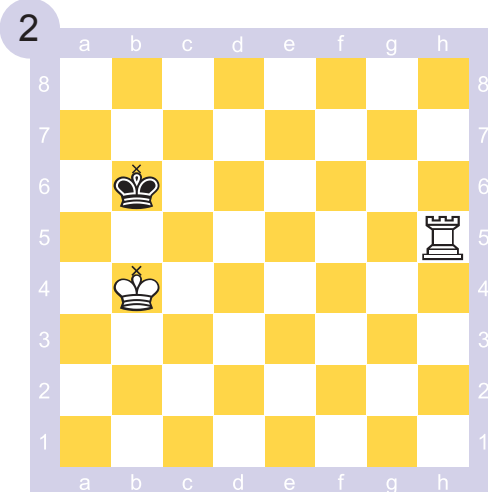
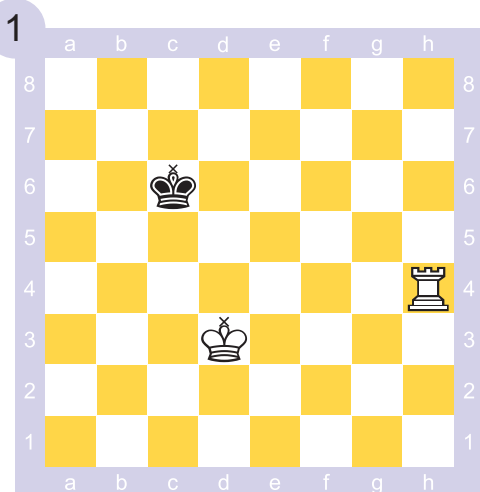
Després de la jugada d'espera amb la torre, el rei negre s'allunyarà o quedarà en oposició.

En aquesta altra posició, el rei blanc pot atansar-se perquè no queda en oposició.

3

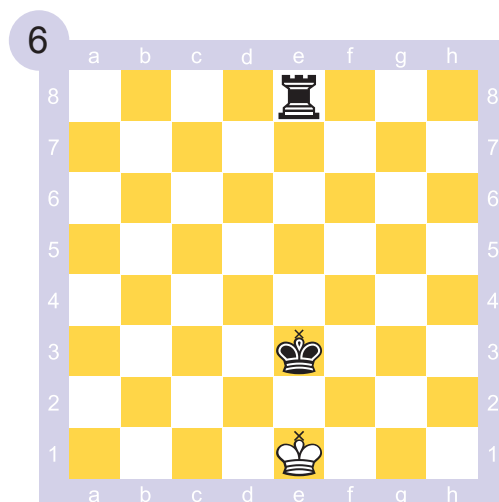
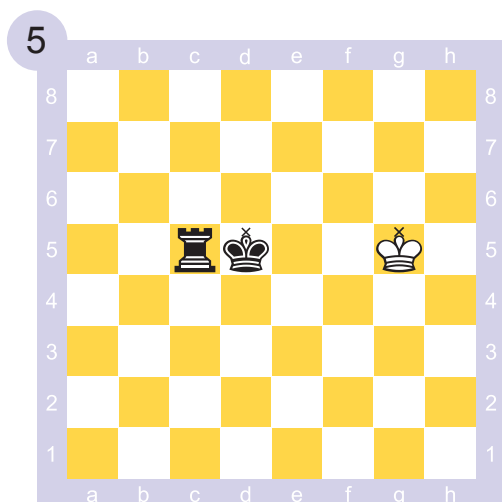
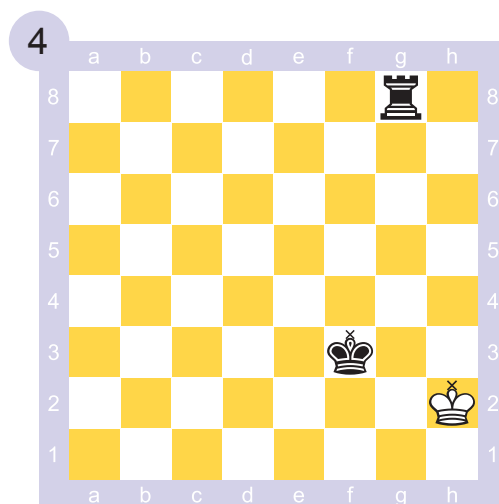
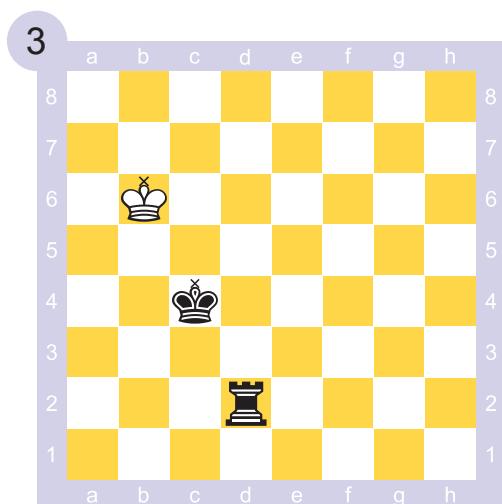
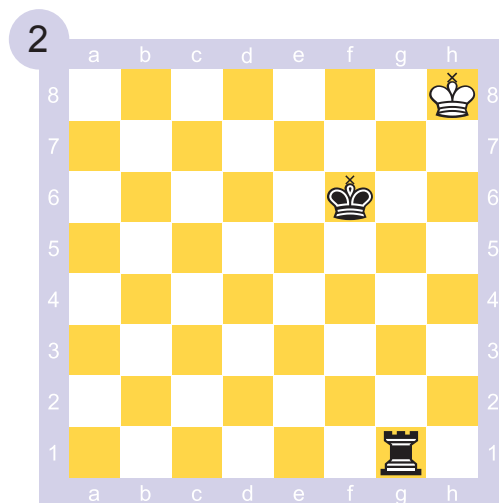
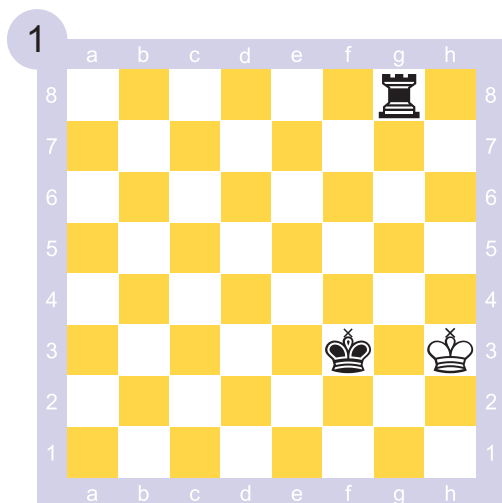
Indica amb una fletxa la millor jugada que realitzaran les blanques per poder fer escac i mat en les properes jugades.

Col·loca una rodona en les caselles on no pot anar el rei negre.



4

Indica amb una fletxa la millor jugada que realitzaran les negres per poder fer escac i mat en les properes jugades.
Col·loca una rodona en les caselles on no pot anar el rei blanc.



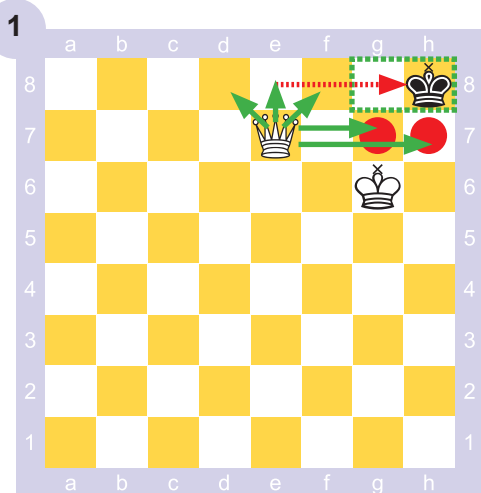


Mat amb dama

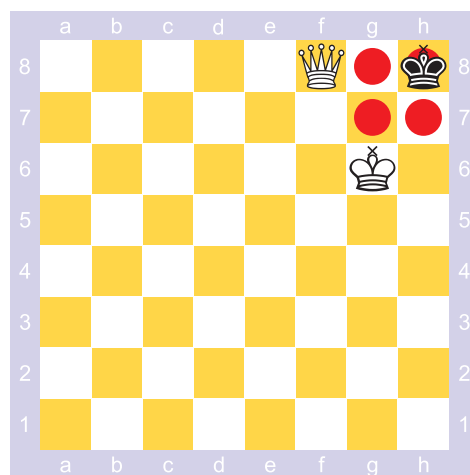
El rei acompanyarà sempre la dama per poder-la defensar. Es buscarà reduir contínuament les caselles on pugui anar el rei adversari, fins a aconseguir escac i mat.

Per evitar ofegar el rei, procurarem que aquest tingui com a mínim dues caselles per on moure's.

Posició final d'escac i mat



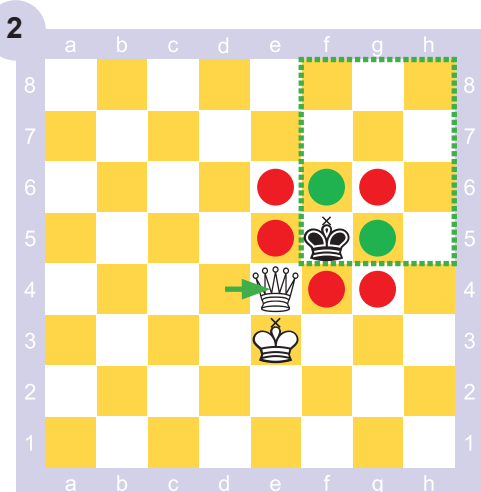
Qualsevol d'aquestes jugades de la dama és escac i mat.



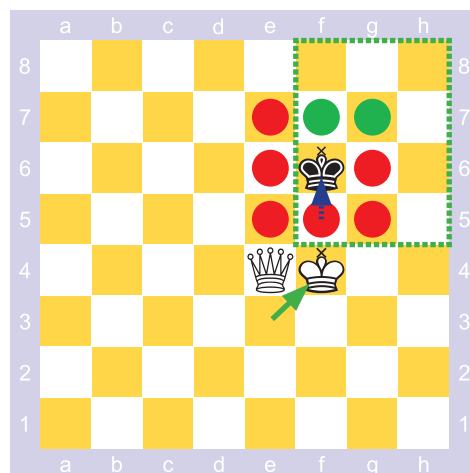
La dama fa escac al rei i aquest no té cap casella on anar.

Posició intermedia:

La dama defensada pel rei anirà avançant files i columnes per tal de reduir les caselles on pot anar el rei adversari.



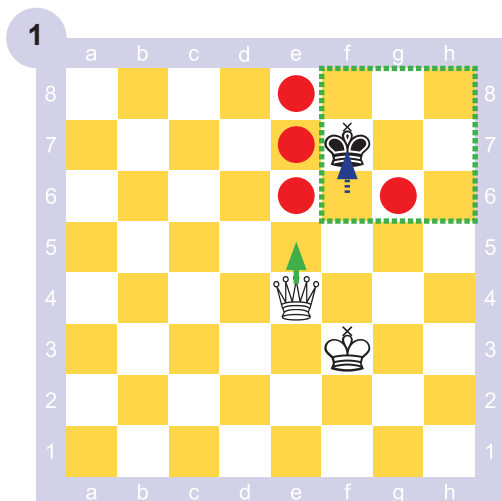
La dama avança i fa escac perquè està defensada pel seu rei.



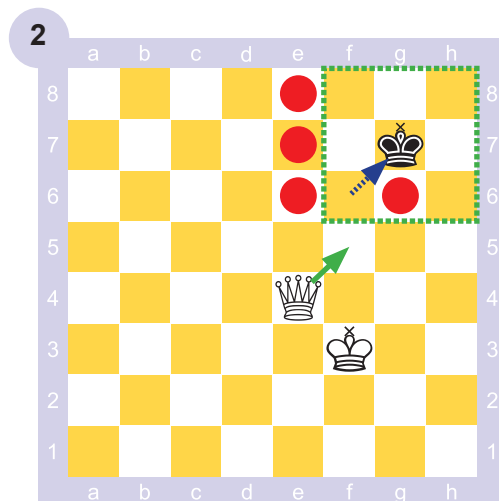
Si la dama no pot avançar, serà el rei el qui avançarà una casella.

1. Si el rei negre s'allunya

Procediment: La dama anirà avançant, però si el seu rei no la defensa vigilarà que no sigui capturada pel rei adversari.



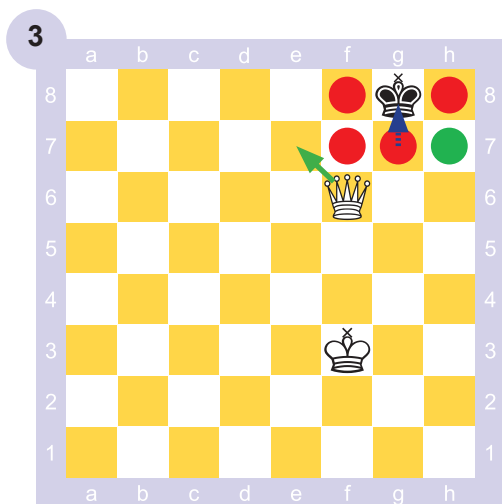
La dama pot avançar solament una fila i cap columna.



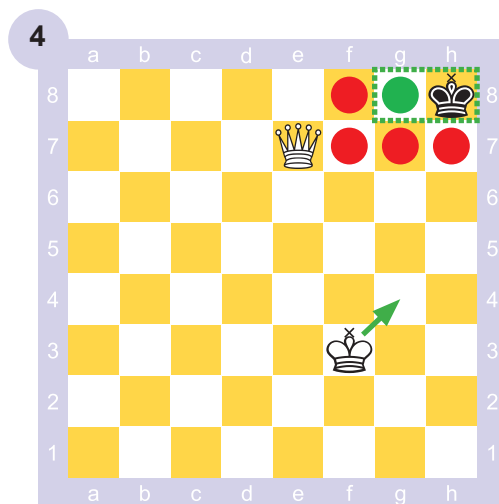
La dama avança una fila i una columna sense que s'escapi el rei.

2. Si el rei negre busca ser ofegat

Procediment: La dama anirà avançant, però sempre deixarà un parell de caselles sense amenaçar. Així, mentre el rei blanc acaba d'arribar, el rei negre es pot moure d'una casella a una altra.



Quan el rei se'n va a la fila vuitena, la dama es desplaça a la setena.

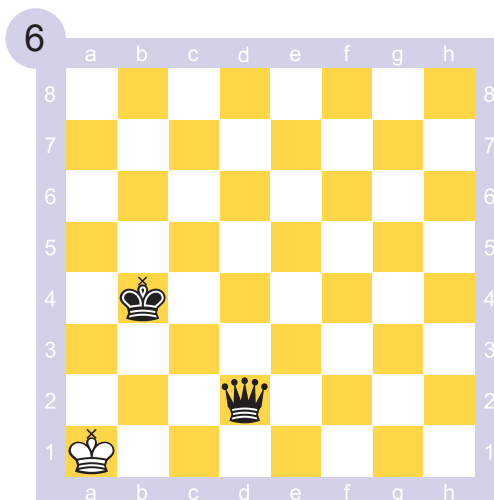
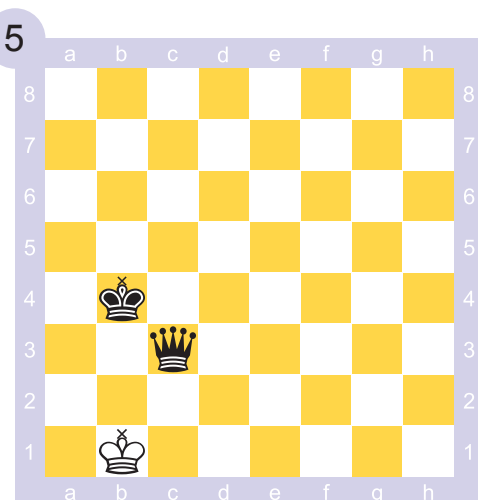
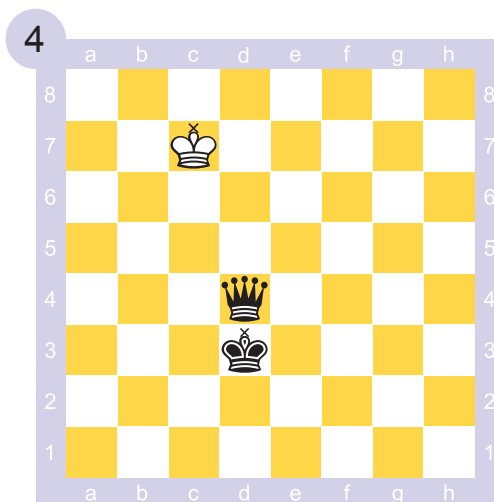
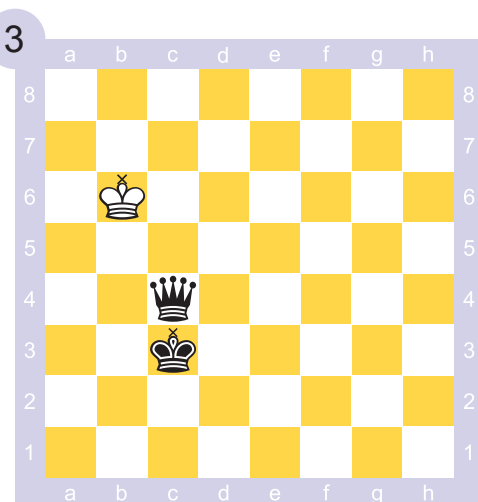
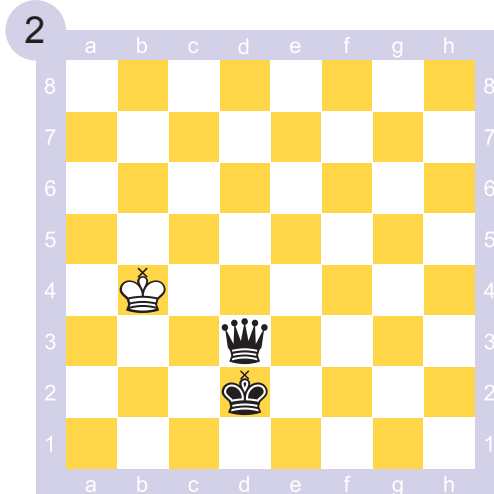
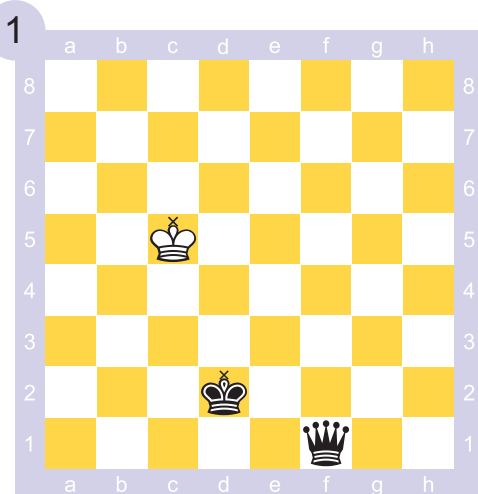


La dama espera que arribi el rei blanc per poder fer escac i mat.

5

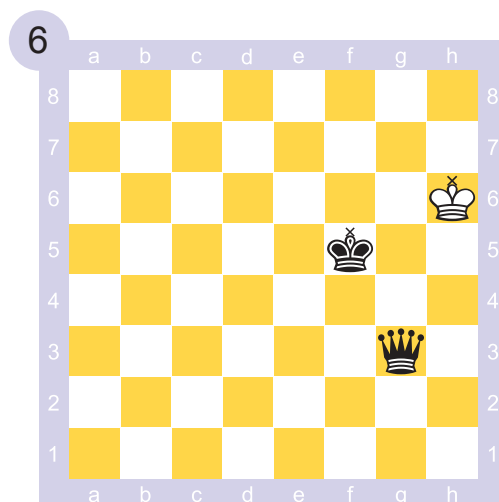
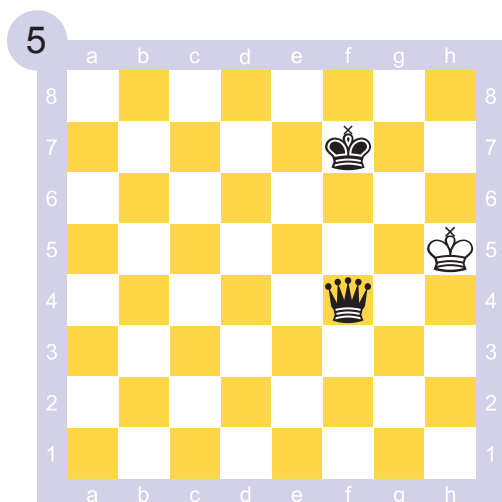
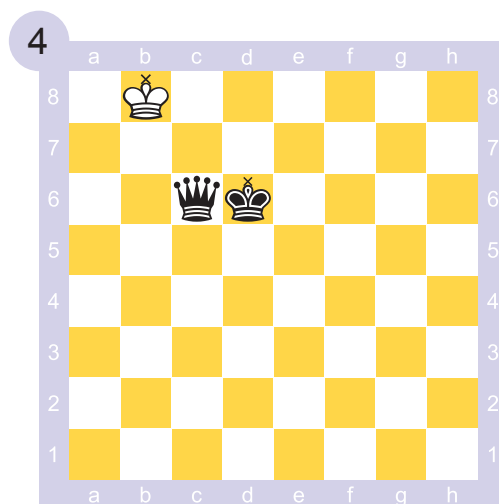
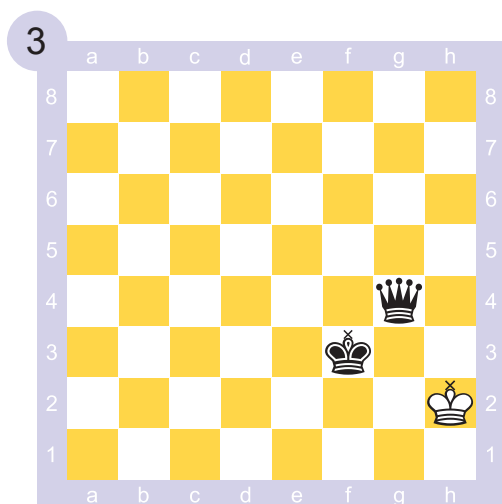
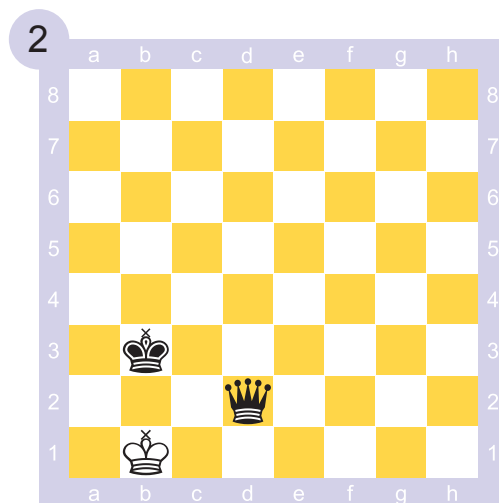
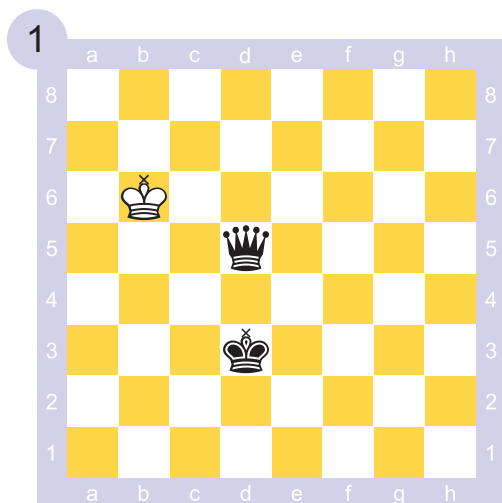
Indica amb una fletxa la millor jugada que realitzaran les negres per poder fer escac i mat en les properes jugades.

Col·loca una rodona a les caselles on no pot anar el rei blanc.



6

Indica amb una fletxa la millor jugada que realitzaran les negres per poder fer escac i mat en les properes jugades.
Col·loca una rodona a les caselles on no pot anar el rei blanc.





Escacs per a tothom

Col·lecció formada per sis llibres de diferents nivells: dos d'iniciació, dos d'intermedi i dos d'avançat.

En cada llibre es treballen els tres apartats d'obertura, mig joc i final de partida.

Poden ser utilitzats en l'ensenyament primari i secundari (en activitats extraescolars, com a assignatura optativa de l'ESO), en els clubs d'escacs i en els centres cívics o de lleure.

Aquesta col·lecció és indicada per a qualsevol persona, a partir dels 7 anys d'edat.

Iniciació 1

Desenvolupa els continguts bàsics necessaris per a jugar una partida completa.

La dificultat de les solucions és a una jugada i l'alumne les indica amb una fletxa perquè encara no s'utilitza l'anotació de jugades.



Diputació de Lleida



Generalitat
de Catalunya



BALÀGIUM
editors



884151184003 >