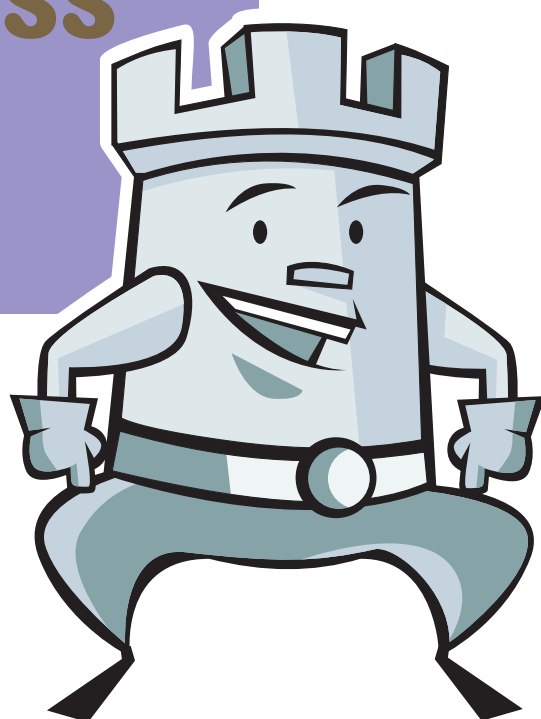


Escacs per a tothom

Educachess

2
iniciació



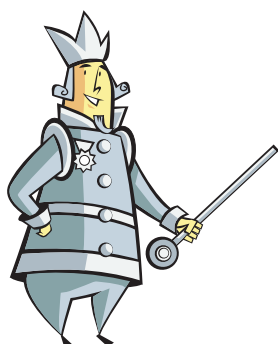
Escacs per a tothom

Iniciació 2



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

info@educachess.org
www.educachess.org



Tercera edició

revisada:

ISBN:

Dipòsit legal:

octubre 2010

978-84-15184-01-0

L-1682-2010

Disseyn coberta:

Maquetació:

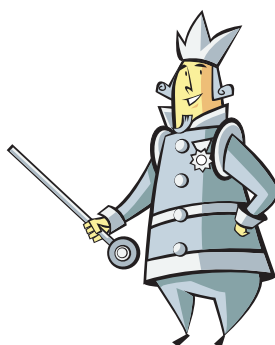
Il·lustracions:

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. Anotació	1
Identificació de caselles i peces	2
Anotació d'un moviment	3
Anotació d'una captura	6
Jugades confuses	9
Jugades especials	11
Valoracions	13
Ritmes de joc. Rellotges	14
Unitat 2. L'obertura	17
Fases d'una partida	18
Domini del centre	19
Normes bàsiques de l'obertura	22
Unitat 3. Errades en l'obertura	31
Pèrdues de temps:	32
Moure massa peons	32
Moure innecessàriament la mateixa peça	34
Peces menors amenaçades	36
Moure la dama incorrectament	38
Peons dèbils	40
Peó doblat	40
Peó aïllat	42
Peó endarrerit	44
Peó massa avançat	46
Unitat 4. Minipartides	49
Mat del boig	50
Mat del despistat	51
Mat del pastor	53
Mat de Légal	54

Unitat 5. Intercanvis	63
Pressió-defensa	64
Intercanvis de peces	67
Simplificació	75
Contraatac	83
 Unitat 6. Combinacions	 85
Combinació i tàctica	86
La doble amenaça.....	88
La clavada	91
Els raigs X.....	94
La descoberta.....	97
 Unitat 7. Combinacions de mat I	 105
Mats amb dama	106
Mats amb torre.....	111
 Unitat 8. Combinacions de mat II	 119
Mats amb peó	120
Mats amb alfil	125
Mats amb cavall	130
 Unitat 9. Finals de peons	 137
Regla del quadrat.....	138
Regla de l'oposició	140
Rei contra rei i peó	142
Finals amb dos peons	150
 Unitat 10. Finals de peons i peça menor	 159
Peó i cavall	160
Peó i alfil	165
Cavall contra peó	170
Alfil contra peó.....	177
Cavall contra dos peons	179
Alfil contra dos peons	182

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 2*

Unitat 1: anotació d'una partida.

Unitats 2-4: explicació de les normes bàsiques, de les típiques errades i d'unes bàsiques orientacions estratègiques en l'obertura de la partida.

Unitats 5-8: explicació dels tipus d'intercanvis entre peces i de les diferents combinacions, tant per aconseguir un guany de material com per fer escac i mat.

Unitats 9-10: explicació de diversos finals amb peons i/o peces menors.

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.

Anotació

Identificació de caselles i peces

Anotació d'un moviment

Anotació d'una captura

Jugades confuses

Jugades especials

Valoracions

Ritmes de joc. Relotges

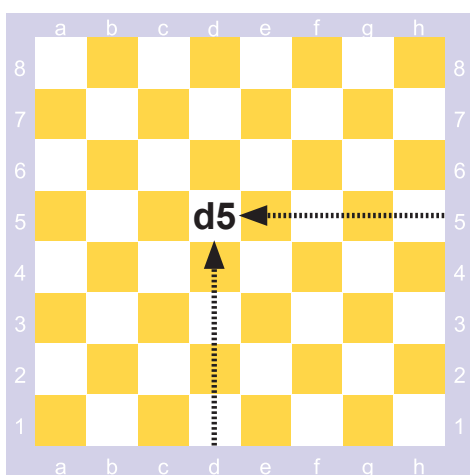




Identificació de caselles

Cada casella s'identifica mitjançant la lletra de la columna i el número de la fila.

Primer s'anota la lletra i després el número.



Identificació de peces

Cada peça s'identifica mitjançant la lletra inicial del seu NOM.

Per facilitar l'anotació, el peó no té assignada cap lletra.

Peces						
Nom	peó	cavall	alfil	torre	dama	rei
Lletra		C	A	T	D	R

Les inicials de les peces són diferents segons l'idioma. Així, per exemple, els anglesos anomenen el rei amb la **K**, perquè en anglès es diu king.

Molts dels reculls de partides d'escacs porten el símbol de la peça en comptes de la seva lletra inicial, per tal de simplificar i d'unificar el sistema d'anotació.

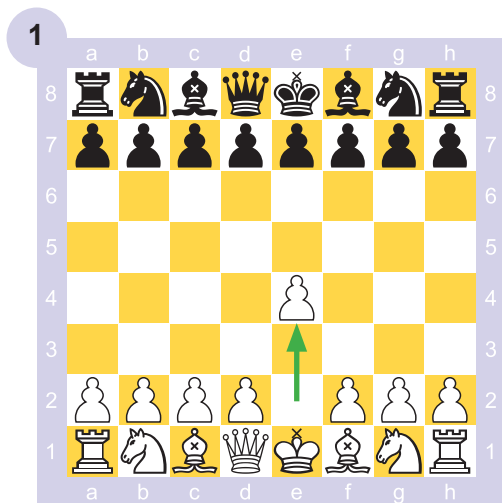


Anotació d'un moviment

Per anotar un moviment cal escriure el número de la jugada seguit del moviment de la peça.

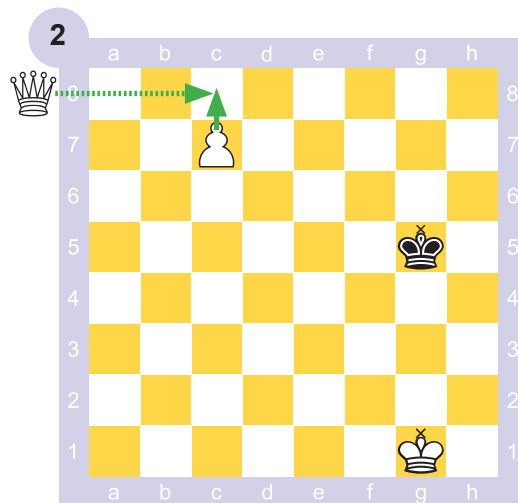
Primer anotem, a l'esquerra, la jugada de les blanques i després, a la dreta, la de les negres (consulta l'exercici 7 de la pàg. 15).

1. Moviment del peó



Només cal indicar la casella on es col·loca el peó jugat.

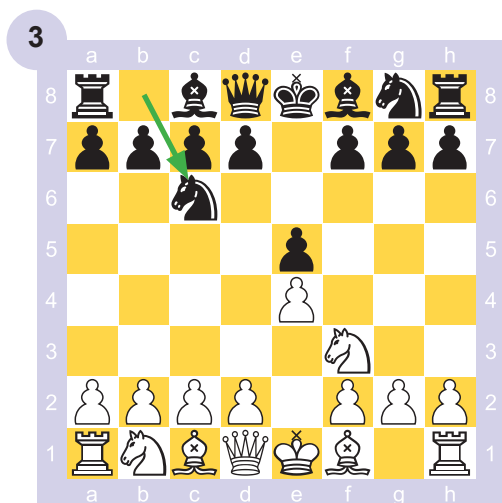
1. e4



Quan un peó corona, s'afegeix al final un igual i la inicial de la peça per la qual es canvia.

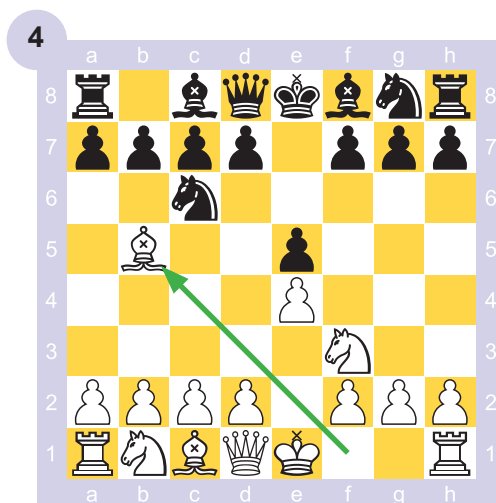
c8=D , ...

2. Moviment de la resta de peces



Procedim com en el cas anterior, però afegim al davant la lletra, en majúscula, de la peça que es juga.

2. ... , Cc6

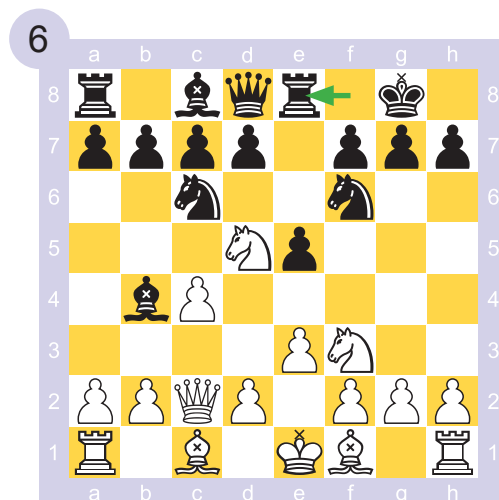
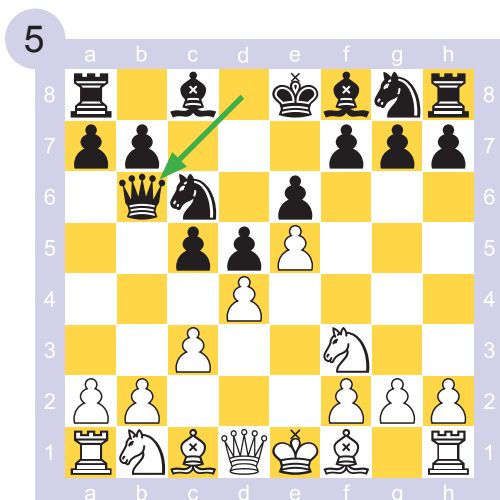
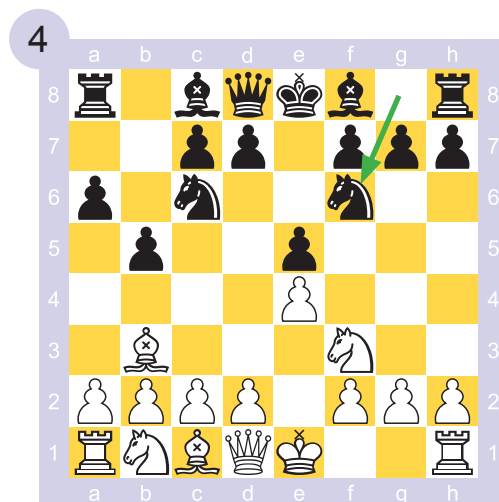
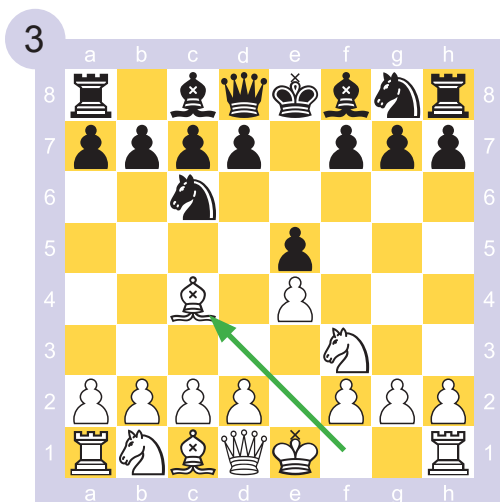
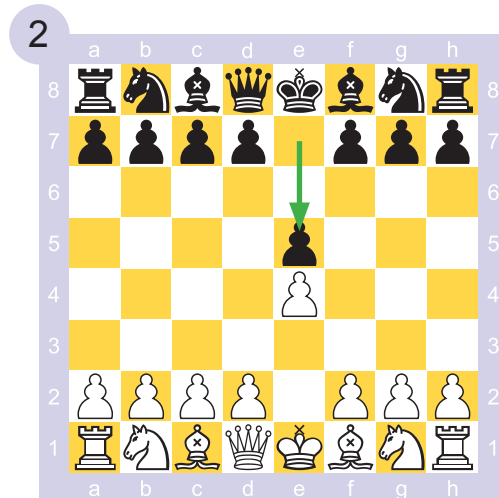
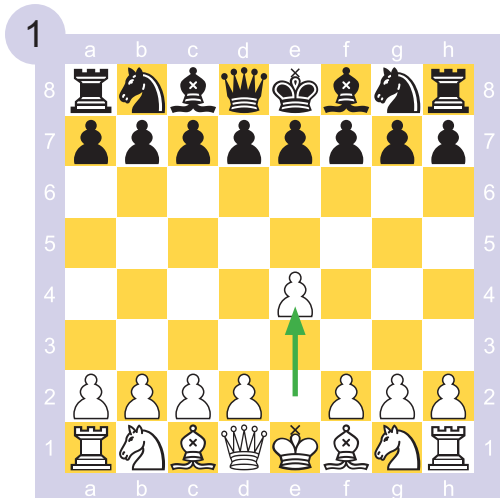


Jugada 3 de les blanques: l'alfil es mou a la casella b5.

3. Ab5

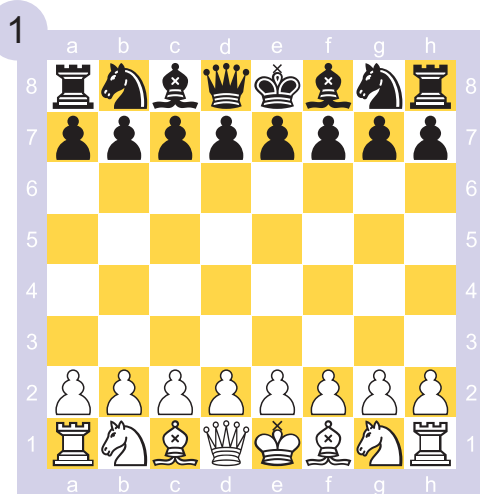
1

Anota la jugada indicada mitjançant una fletxa.

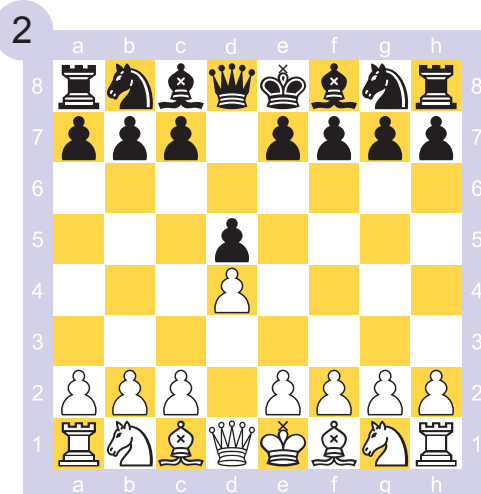


2

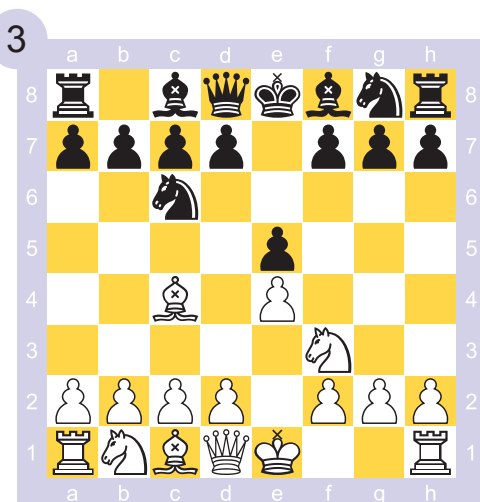
Indica amb una fletxa la jugada anotada al peu de cada tauler.



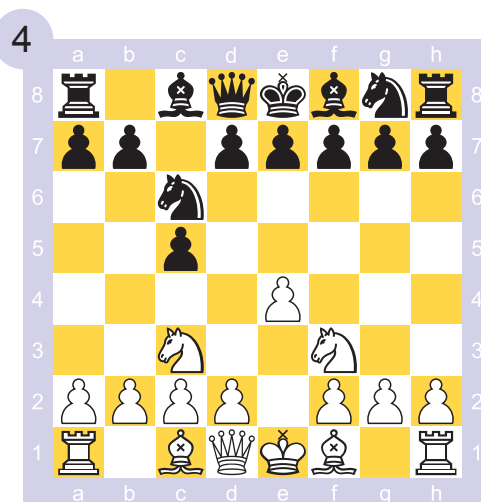
1. Cf3 , ...



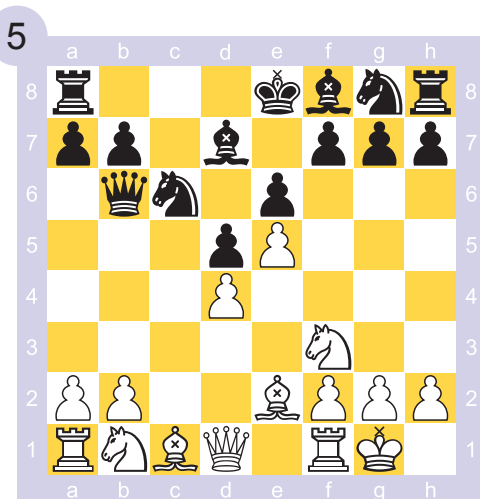
2. c4 , ...



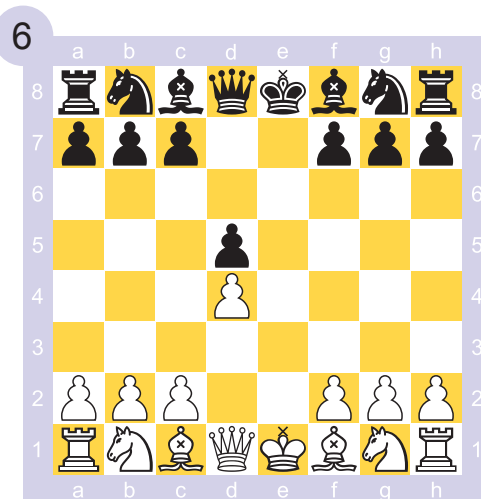
3. ... , Ac5



3. ... , e6



8. ... , Tc8



4. Ad3 , ...

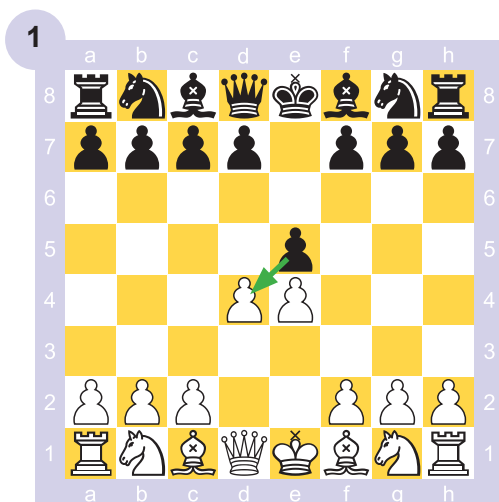


Anotació d'una captura

La captura d'una peça s'indica amb el símbol **x**.

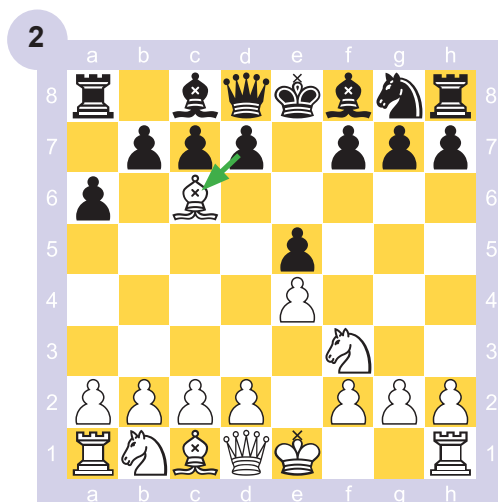
Aquest símbol s'afegeix entre la lletra de la peça que captura i la casella de la peça capturada.

1. Captura amb el peó



S'indica la columna del peó que es mou, seguit del símbol **x** i la casella de la peça capturada.

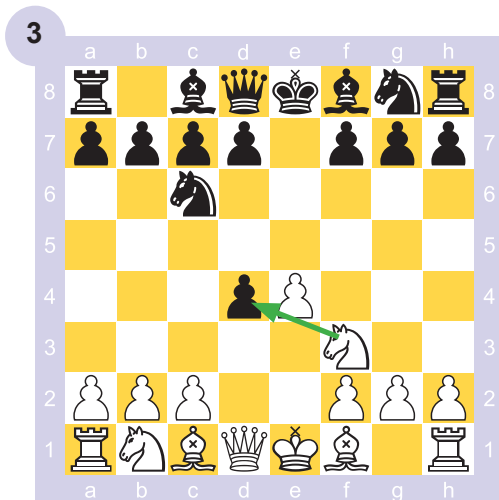
2. ... , exd4



Jugada 4 de les negres: el peó de la columna **d** captura l'alfil de la casella **c6**.

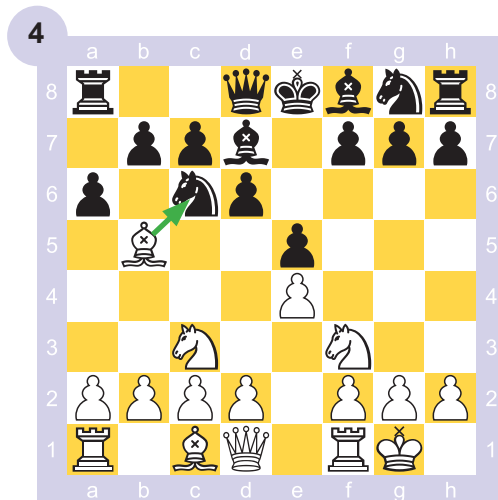
4. ... , dxc6

2. Captura amb la resta de peces



S'afegeix el símbol **x** entre la lletra de la peça i la casella on s'esdevé la captura.

3. Cxd4

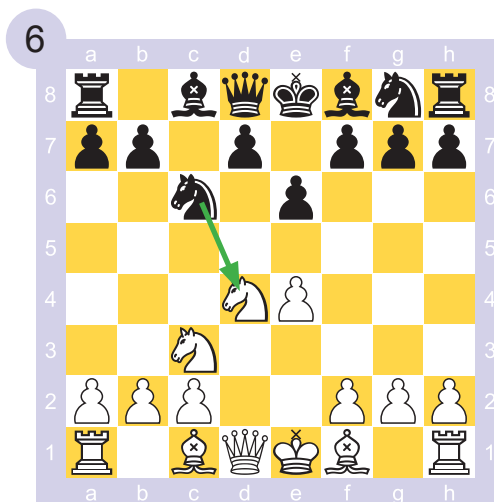
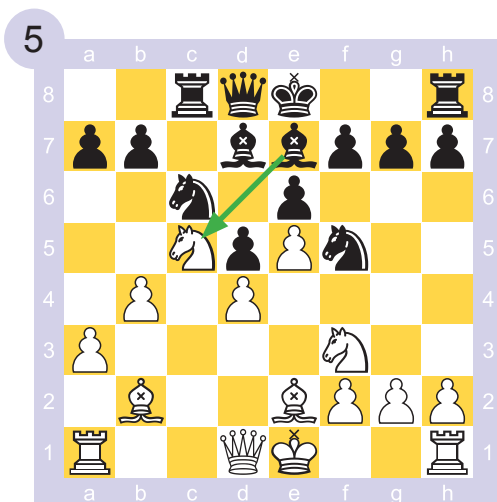
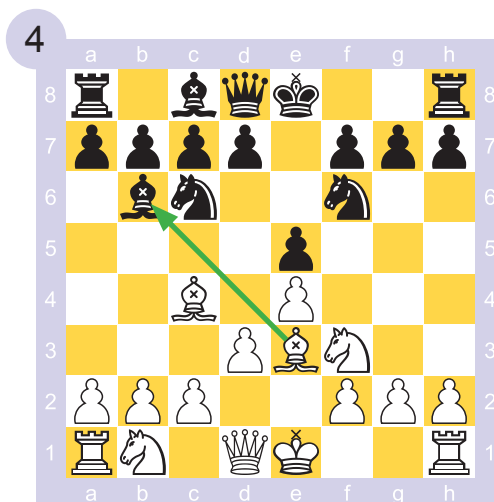
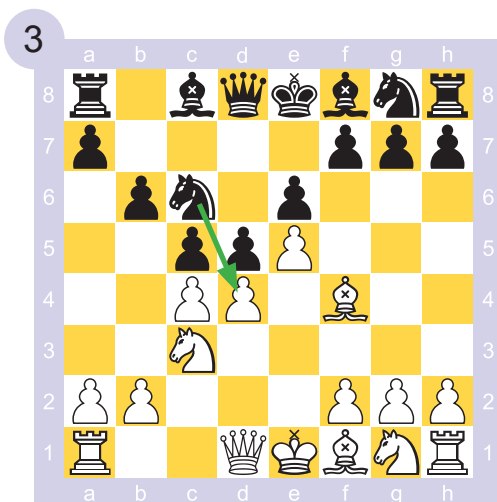
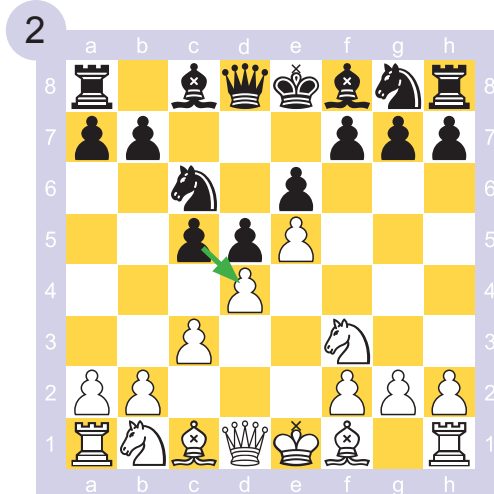
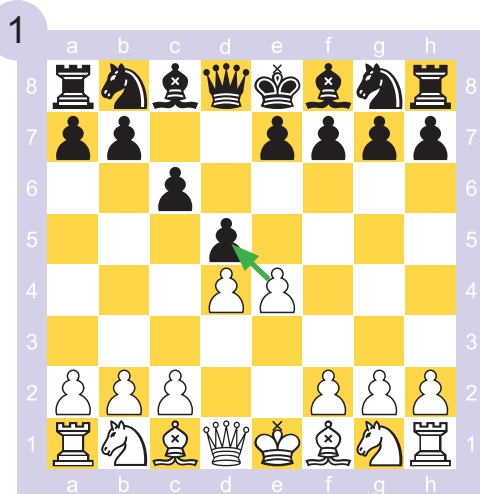


Jugada 5 de les blanques: l'alfil blanc captura el cavall negre de la casella **c6**.

6. Axc6

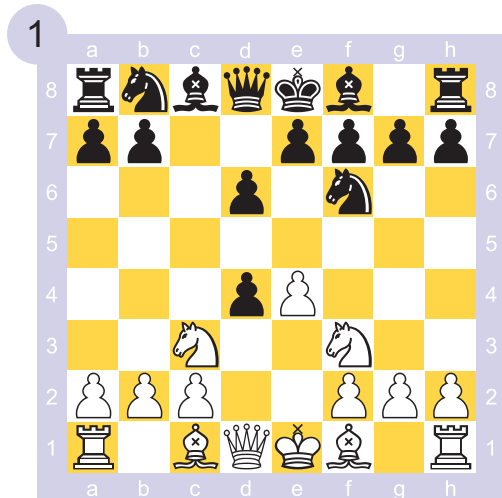
3

Anota la captura assenyalada amb la fletxa.

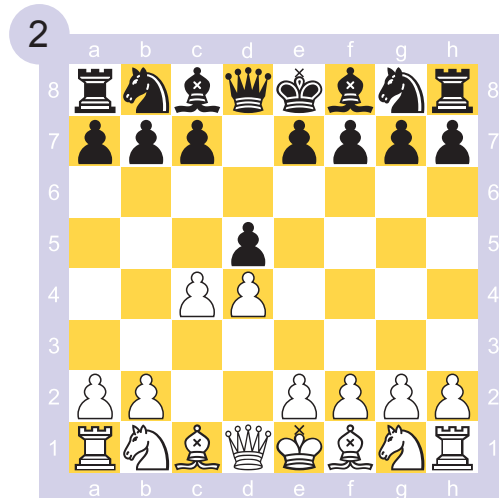


4

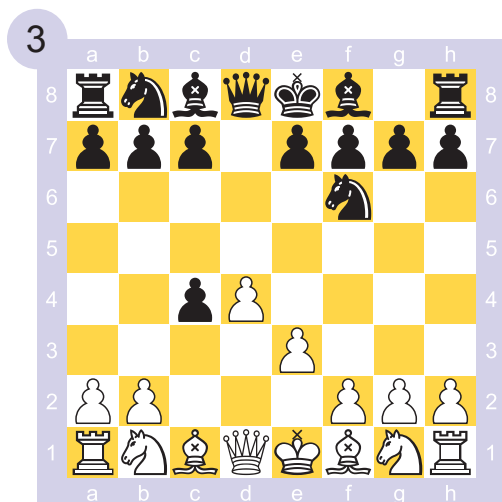
Indica amb una fletxa la jugada anotada al peu de cada tauler.



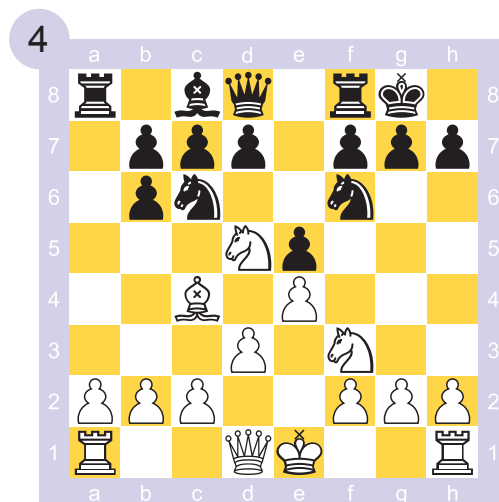
5. Cxd4 , ...



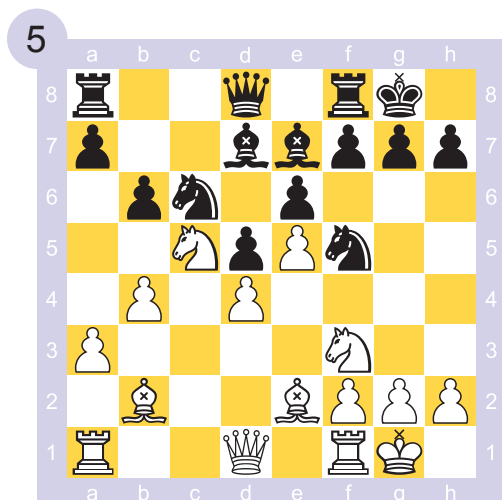
2. ... , dxc4



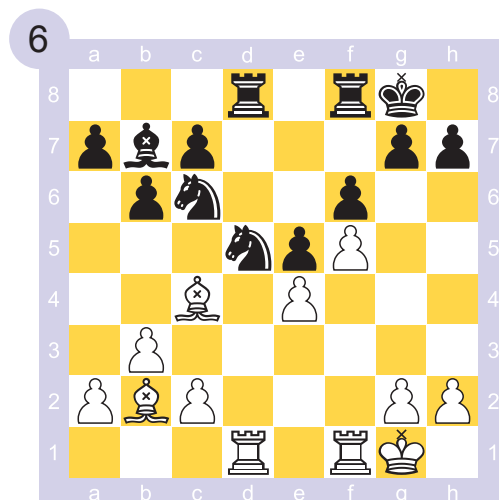
4. Axc4 , ...



8. ... , Cxd5



Cxd7 , ...



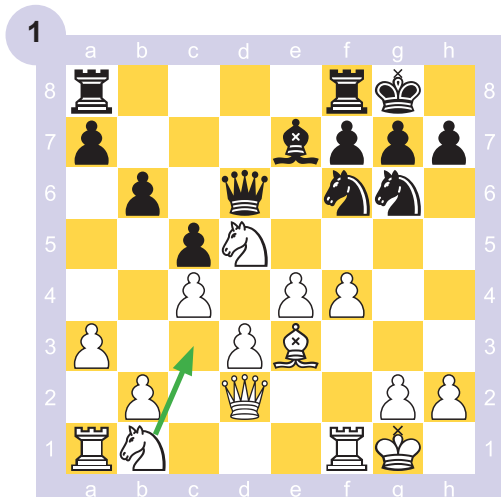
exd5 , ...



Jugades confuses

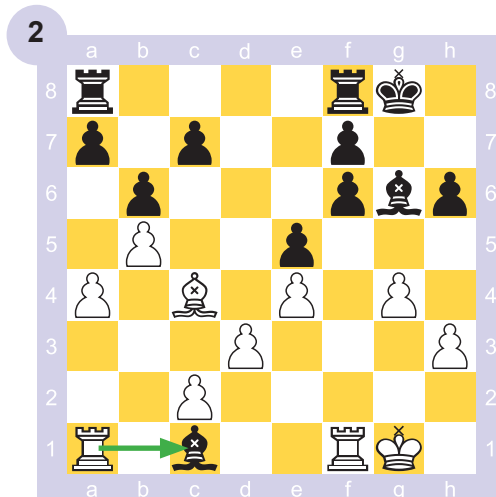
Cal prestar atenció a aquestes dues jugades, per tal d'evitar confusions en l'anotació de les partides.

1. Dues peces iguals poden anar a la mateixa casella



S'afegeix la columna o la fila de la peça que es mou entre la lletra inicial i la casella de destinació.

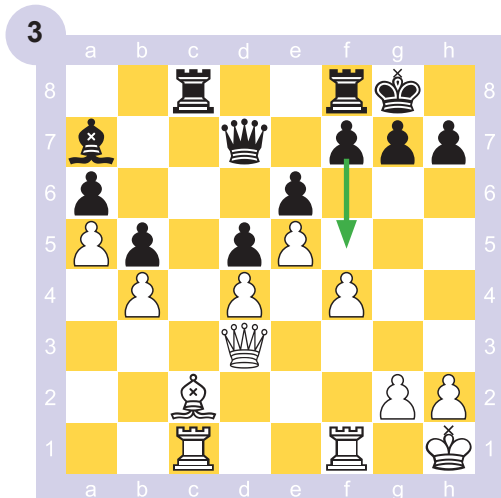
Cbc3 , ...
o C1c3 , ...



S'afegeix la columna o la fila de la peça que es mou entre la lletra inicial i el símbol x.

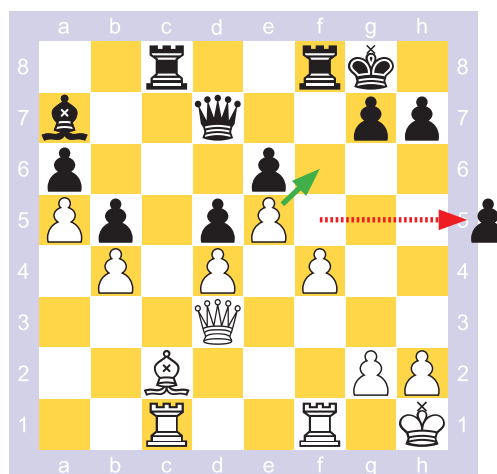
Taxc1 , ...

2. El peó captura al pas



Després del símbol x s'anota la casella on es col·loca el peó que captura al pas, i també hi afegim les lletres ap.

... , f5

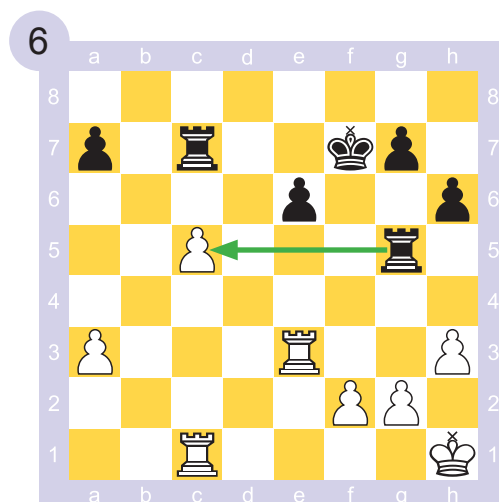
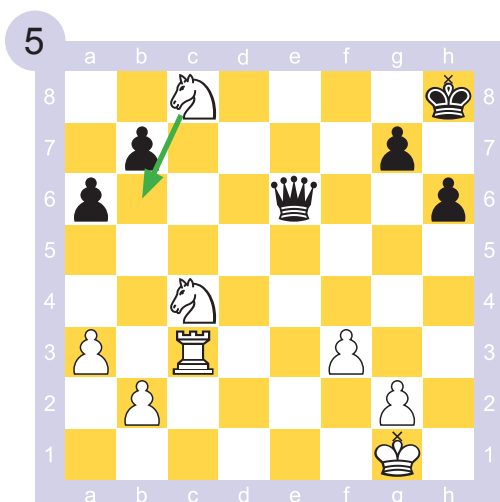
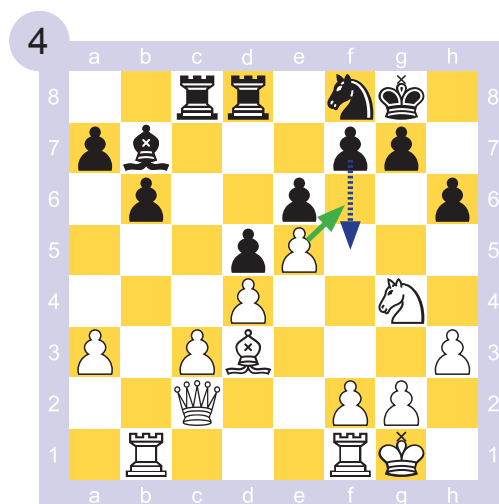
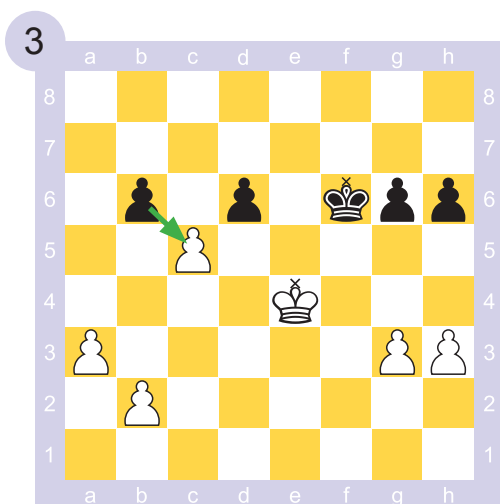
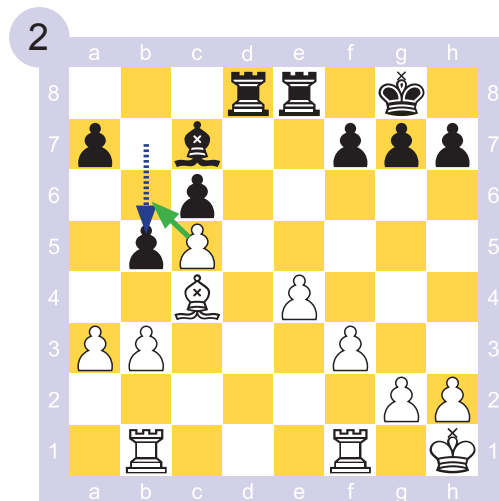
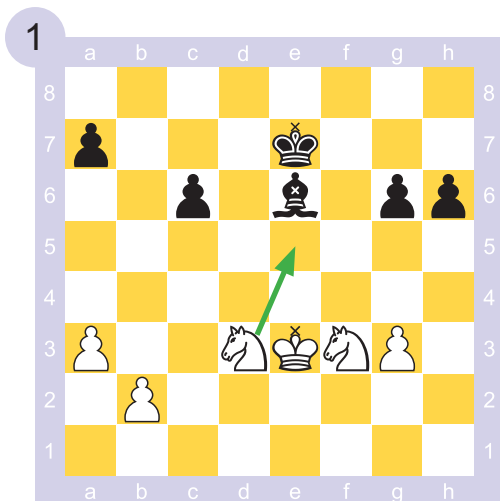


Repasa la captura al pas al llibre de la mateixa col·lecció, Iniciació 1.

exf6 ap , ...

5

Anota la jugada que indica cada fletxa.

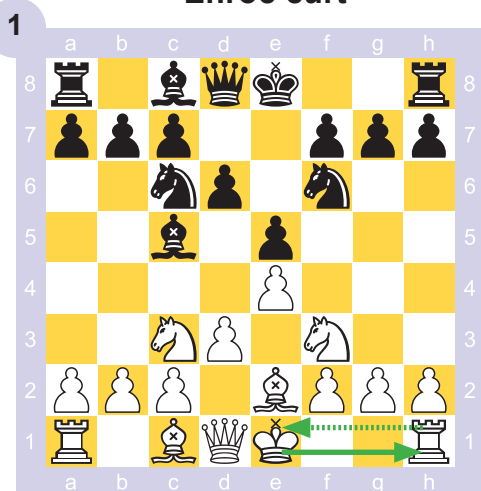




Jugades especials

Observa a continuació algunes jugades que es representen amb símbols diferents.

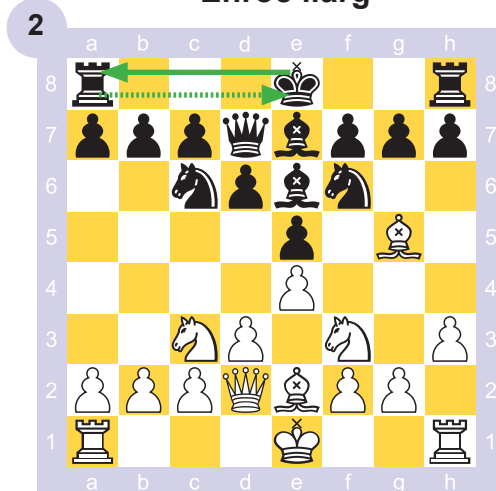
Enroc curt



Es representa amb dues rodones separades per un guionet.

6. O-O , ...

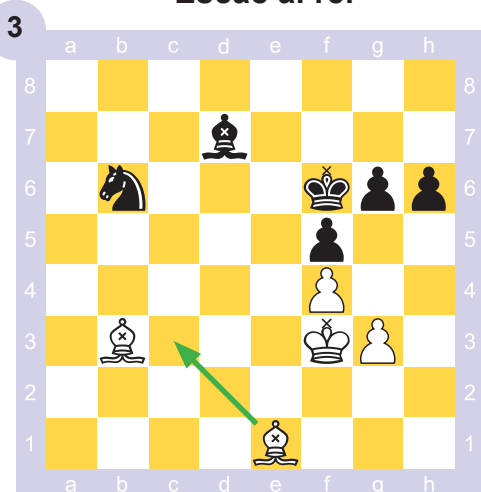
Enroc llarg



Es representa amb tres rodones separades per guionets.

8. ... , O-O-O

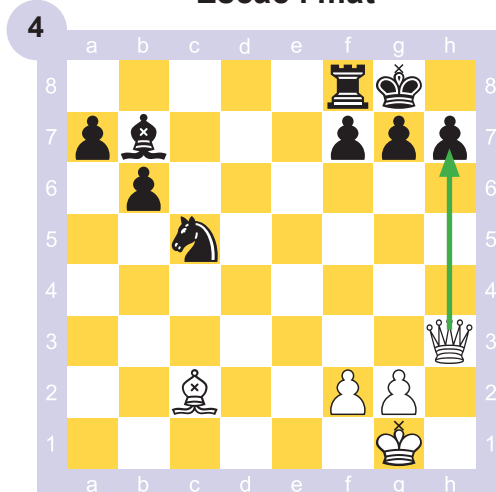
Escac al rei



Si en fer una jugada el rei adversari queda en escac, s'afegeix el símbol de la suma després de l'anotació.

Ac3+ , ...

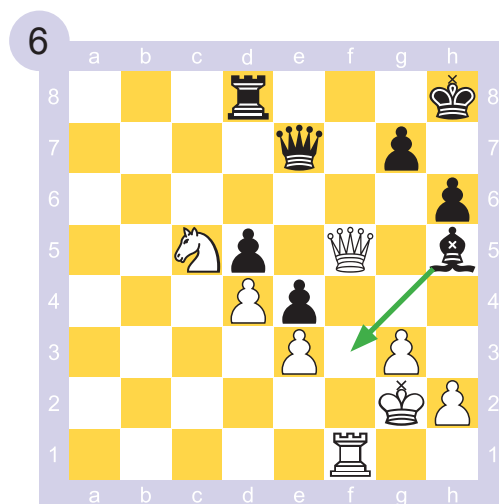
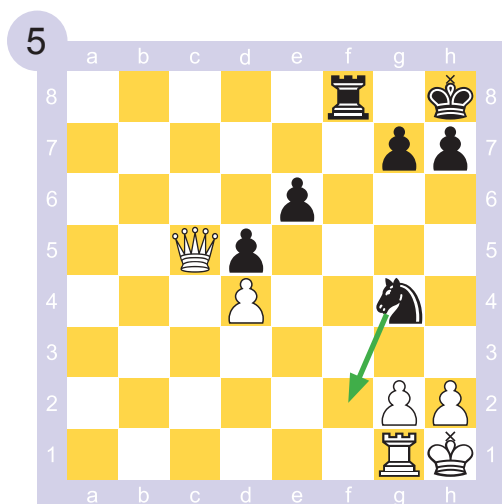
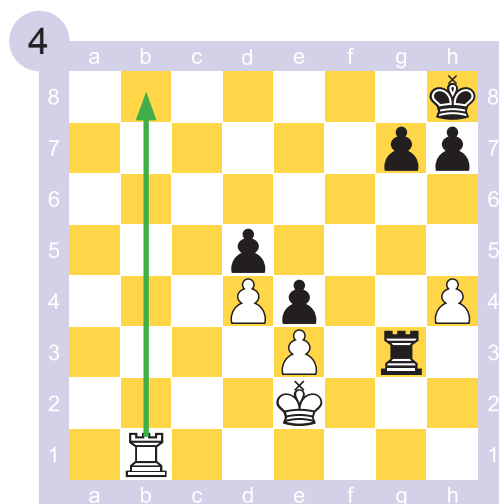
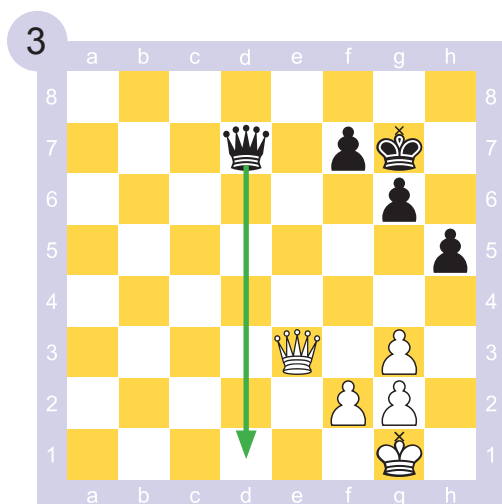
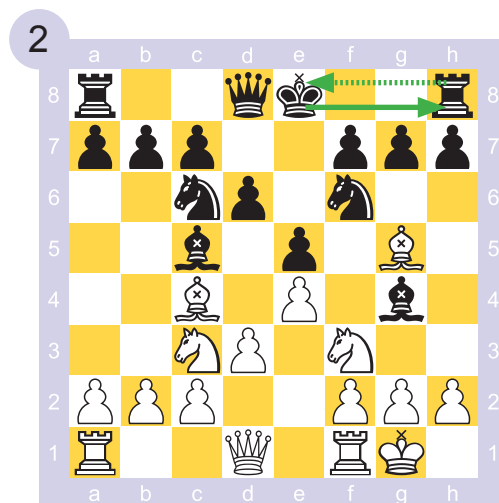
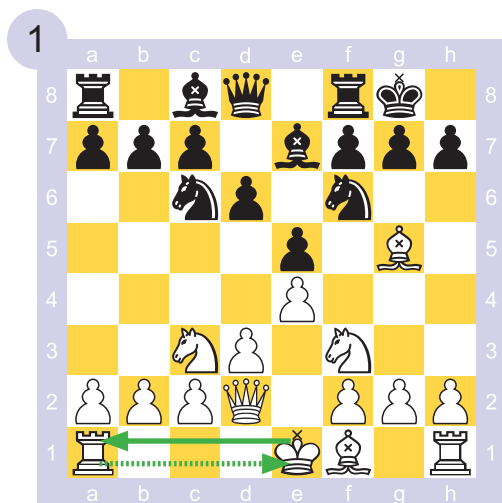
Escac i mat



En cas que es faci escac i mat, cal afegir dos símbols de la suma.Dxh7++

6

Anota la jugada assenyalada amb fletxes.



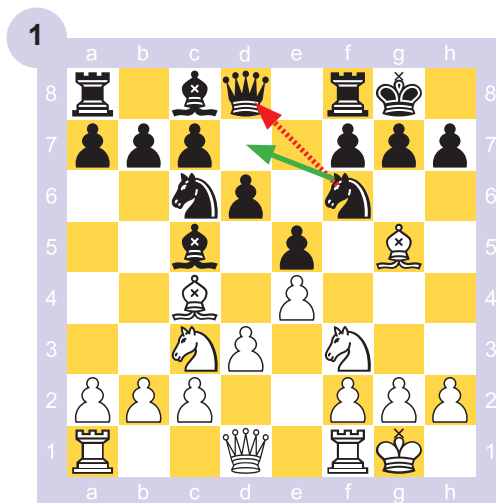


Valoracions

La simbologia que segueix s'utilitza per tal de valorar, de manera abreujada, algunes jugades o la partida.

Símbols de valoració d'algunes jugades

??	jugada molt dolenta
?	jugada dolenta
?!	jugada dubtosa
!?	jugada interessant
!	jugada bona
!!	jugada molt bona

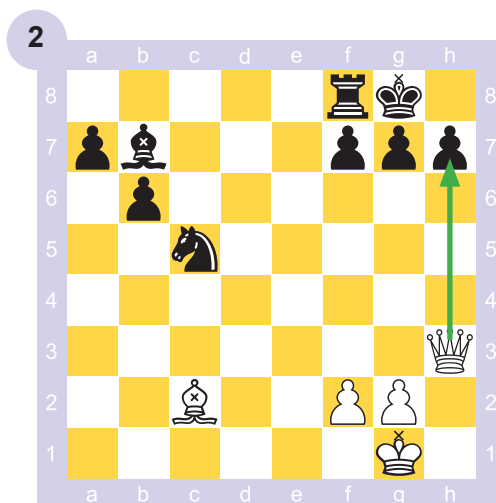


El símbol ?? indica que la jugada del cavall és molt dolenta.

... , Cd7 ??

Símbols de valoració del resultat d'una partida

1 - 0	guanyen blancs
1/2 - 1/2	taules
0 - 1	guanyen negres



Aquestes indicacions serveixen per saber quin jugador ha guanyat la partida.

Dxh7++ , ...

1 - 0



Ritmes de joc

En les partides de competició cada jugador ha d'arribar a fer una quantitat de jugades abans que superi un temps preestablert.

Si no es fes així, les partides tindrien una durada il·limitada.

Tipus de partides	Lentes	Ràpides	Llampec
Temps	A partir de 2 hores	De 15 a 60 minuts	Menys de 15 minuts
Controls	1 o 2	Cap	Cap
Anotació	Obligatòria	Voluntària	No s'anota

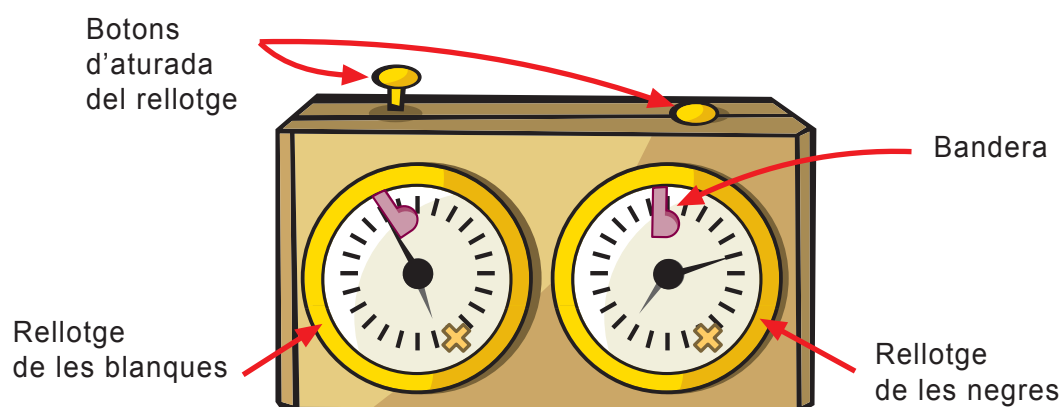
El jugador que exhaureix el temps del rellotge perd la partida.

També perd si, en les partides lentes, no arriba a la quantitat de jugades establertes per a cada control de temps.



Rellotges

Els rellotges s'utilitzen per tal de controlar el temps de què disposa cada jugador en la partida. Cadascú té un rellotge que acumula el temps que tarda a fer les seves jugades.



Cada jugador, després de fer una jugada, ha de prémer el botó del seu rellotge: d'aquesta manera s'atura el seu temps i comença a funcionar el rellotge de l'adversari.

7

Reprodueix en un tauler d'escacs la partida que està anotada a la planella següent. Fixa't en les jugades que fan aquests grans mestres internacionals.

OPEN INTERNACIONAL D'ESCACS "Ciutat de Balaguer"

www.openbalaguer.org



Ronda 6

Taula 5

Resultat 1 - 0



Barua, Dibyendu GM India

Data 21 / 07 / 1998



Suba, Mihail GM Rumanía

N.			N.			N.			N.		
1	e4	c5	21	Ag4	Tcb8	41			61		
2	Cf3	d6	22	Ag5	Dxc2	42			62		
3	d4	Cf6	23	Tae1	Dc4	43			63		
4	Cc3	cx d4	24	Ae6	Cg7	44			64		
5	Cxd4	e6	25	b3	Dc3	45			65		
6	Ae2	a6	26	Txe5	fxe6	46			66		
7	a4	Dc7	27	Df4	Cf5	47			67		
8	O - O	Ae7	28	Txf5	gxf5	48			68		
9	f4	O - O	29	dxe6	Dd3	49			69		
10	Rh1	Td8	30	Te1	Tc8	50			70		
11	Ae3	Cbd7	31	Ah6	De3	51			71		
12	De1	b6	32	Dh4	Tc1	52			72		
13	Dg3	Ab7	33	Axe3	Abandonen	53			73		
14	f5	e5	34			54			74		
15	Ah6	Ce8	35			55			75		
16	f6	ex d4	36			56			76		
17	fxe7	Tdc8	37			57			77		
18	Ah5	g6	38			58			78		
19	Cd5	Axd5	39			59			79		
20	ex d5	Ce5	40			60			80		

8

Fes una partida amb un company i anota les jugades en aquesta planella, tal com ho fan els grans mestres que participen en aquest torneig.

OPEN INTERNACIONAL D'ESCACS

"Ciutat de Balaguer"



www.openbalaguer.org

Ronda		Taula		Resultat	-
☐		Data	/ /		
☐					

N.	☐	☐
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

N.	☐	☐
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		

N.	☐	☐
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		
51		
52		
53		
54		
55		
56		
57		
58		
59		
60		

N.	☐	☐
61		
62		
63		
64		
65		
66		
67		
68		
69		
70		
71		
72		
73		
74		
75		
76		
77		
78		
79		
80		

L'obertura

Fases d'una partida

Domini del centre

Normes bàsiques de l'obertura





Fases d'una partida

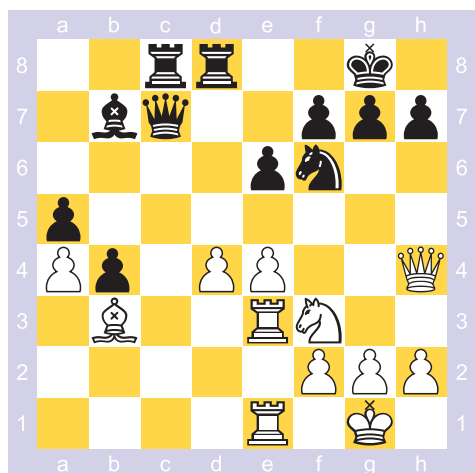
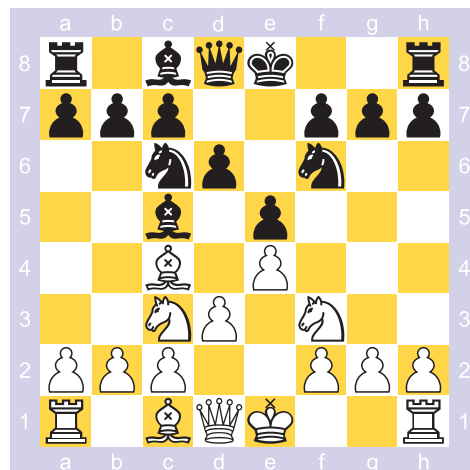
En una partida d'escacs distingim tres fases: l'obertura, el mig joc i el final.

L'obertura

Les primeres jugades de la partida constitueixen l'obertura. La seva finalitat és dominar el centre i desenvolupar les peces.

Les primeres jugades determinen les estratègies futures d'atac i de defensa. Per això, és molt important no cometre errades greus a l'inici de la partida.

Les peces no s'han de moure sense cap pla preconcebut.



El mig joc

El mig joc comença quan s'acaba l'obertura.

En el mig joc es fan jugades per intentar dur a terme:

- La captura de les peces de l'adversari.
- La preparació de l'atac al rei adversari.
- La defensa del nostre rei.

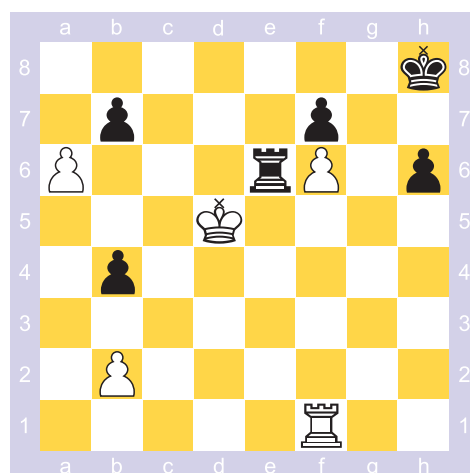
S'ha de combinar la màxima quantitat de peces per tal d'aconseguir la millor posició, la màxima pressió sobre l'adversari i un bon avantatge de material.

El final

Després del mig joc arriba el final de la partida, moment en què hi ha poques peces a causa de l'intercanvi i captura d'aquestes.

En aquesta fase s'ha d'aconseguir fer l'escac i mat al rei adversari, a partir dels avantatges aconseguits en el mig joc.

Els finals de partida s'han de jugar bé per tal de no perdre partides clarament guanyades. Un error en aquesta fase suposa la pèrdua de la partida.

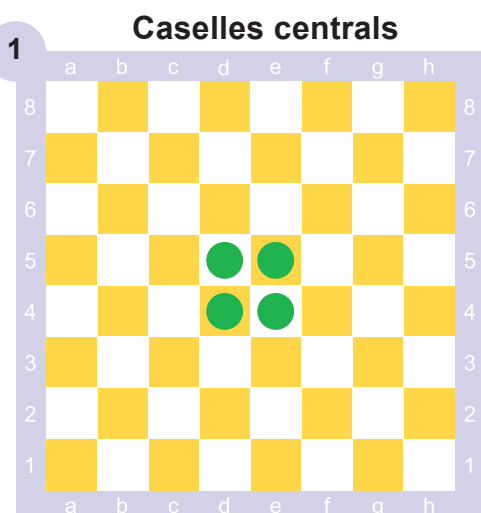




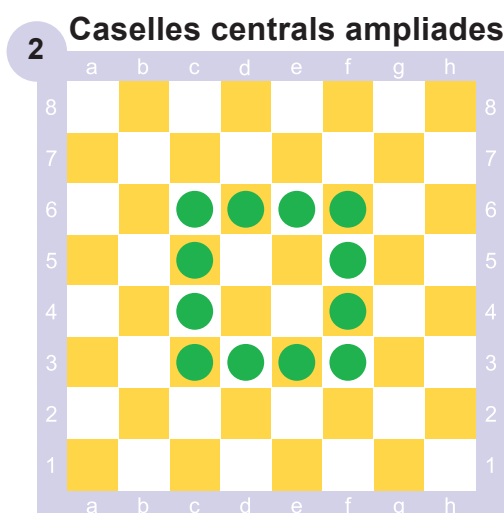
Domini del centre

Un dels objectius principals de l'obertura és dominar les caselles del centre del tauler mitjançant peons i peces menors.

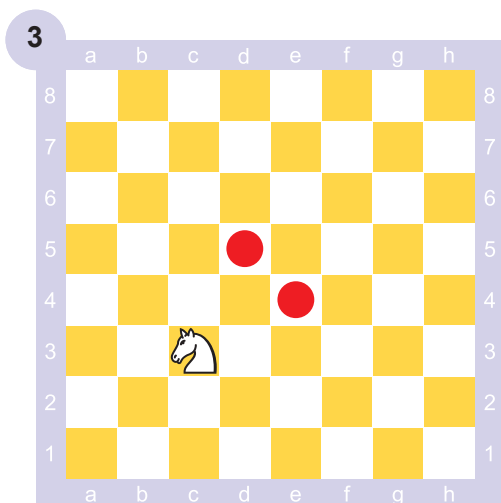
Recorda que una casella està dominada per una peça si aquesta pot capturar una peça adversària que es mogui cap a aquesta casella.



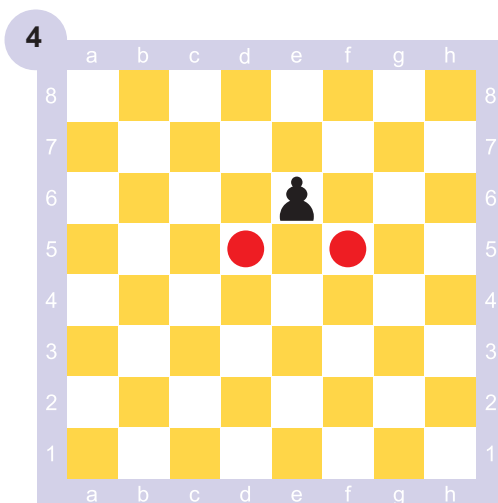
Aquestes quatre caselles formen la part central del tauler.



Aquestes dotze, també, es poden anomenar caselles centrals.



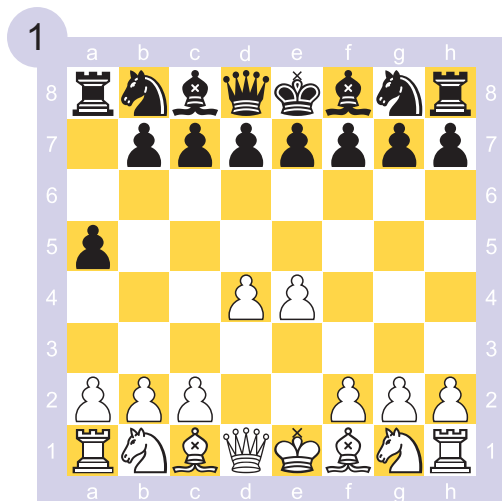
El cavall domina les caselles centrals marcades amb rodones vermelles.



El peó domina les caselles centrals marcades amb rodones vermelles.

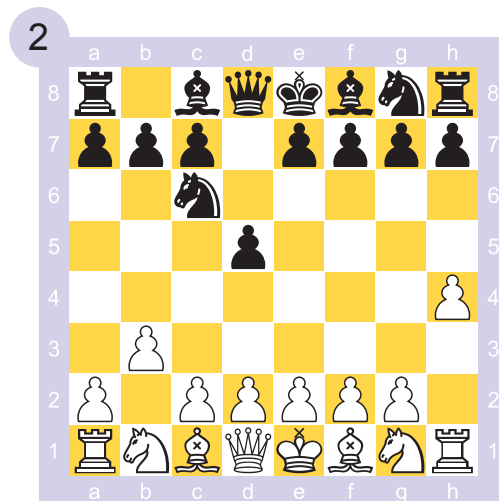
1

Posa una creu a les caselles del centre o centre ampliat que dominen les blanques i una rodona a les que dominen les negres.
Encercla el jugador que domina més caselles centrals.



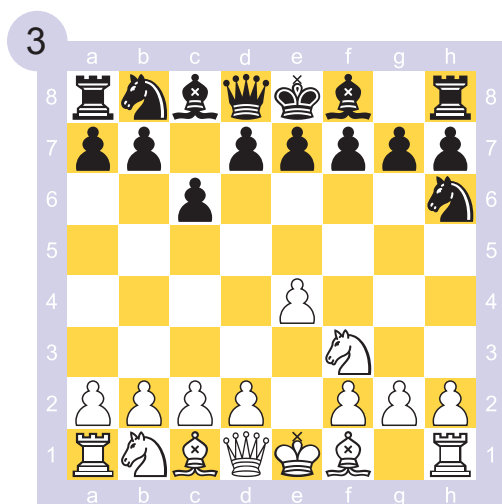
Blanques

Negres



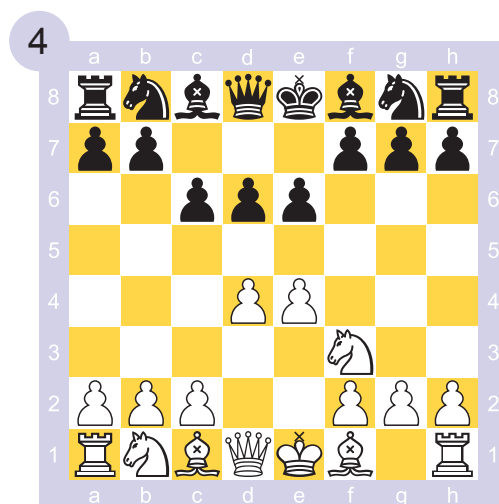
Blanques

Negres



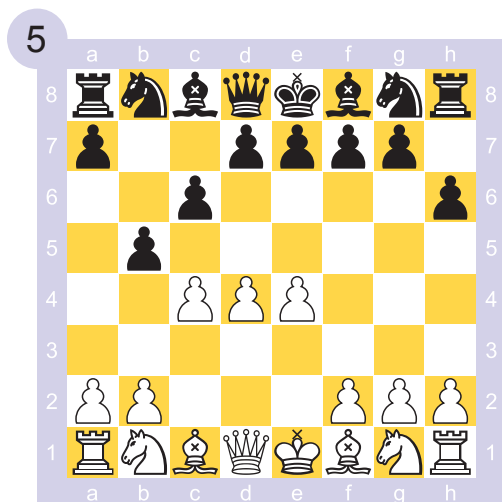
Blanques

Negres



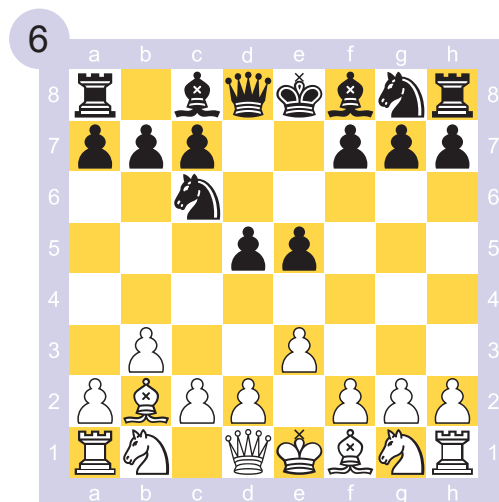
Blanques

Negres



Blanques

Negres

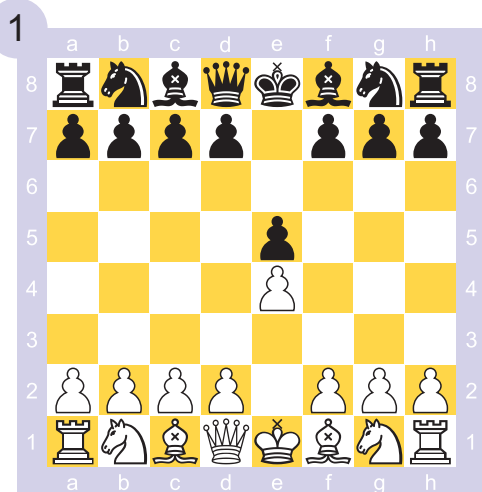


Blanques

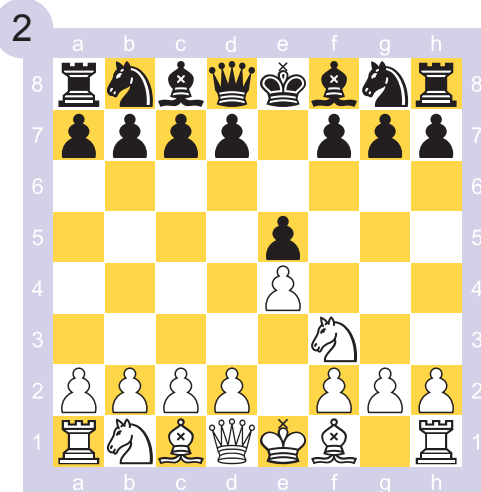
Negres

2

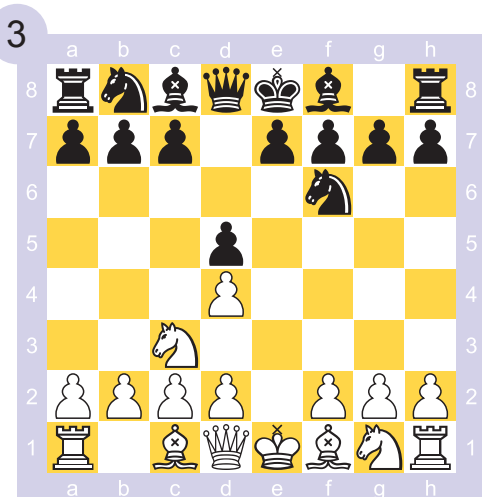
Encercla totes les jugades que permeten dominar caselles centrals (no ampliades).



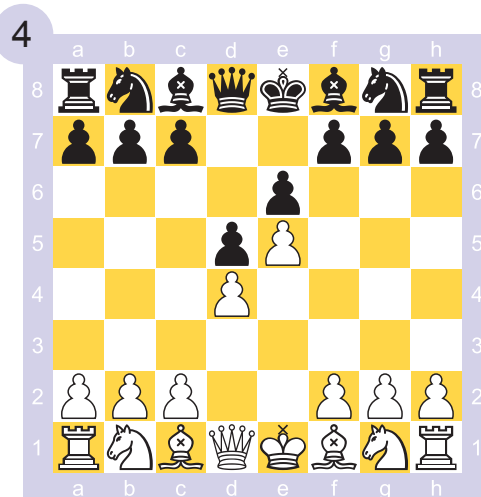
○ Cf3 a3 Cc3



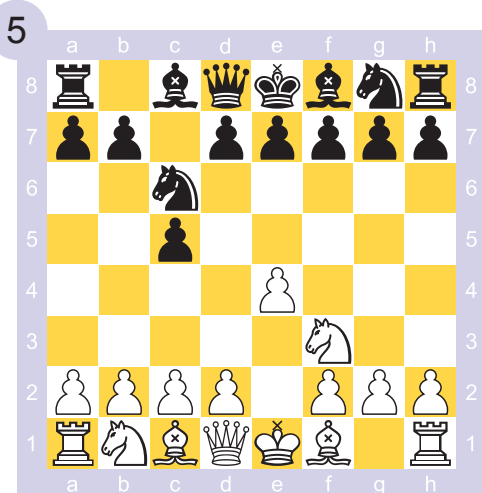
● Cf6 d6 h5



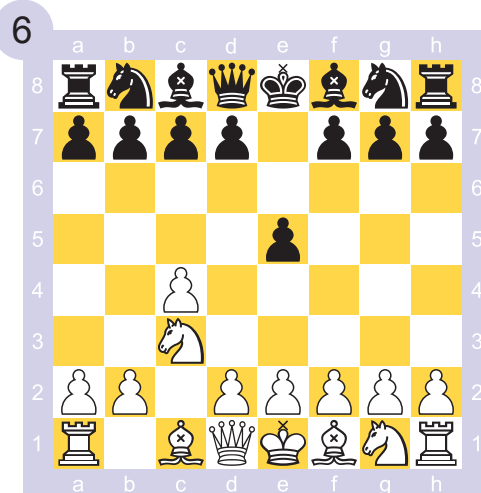
○ Cf3 Ch3 e3



● Cc6 c5 Ad7



○ Cc3 d4 b3



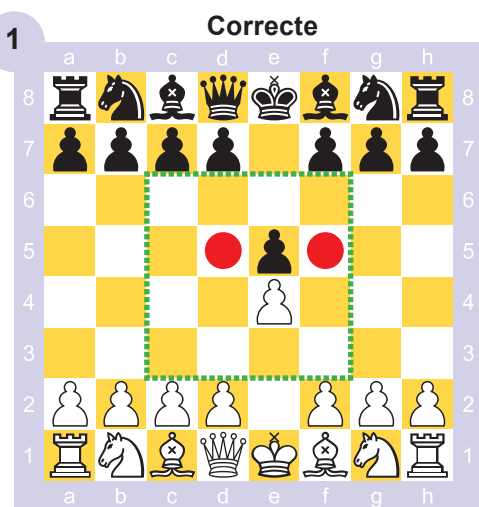
● Cf6 Ca6 h6



Normes bàsiques de l'obertura

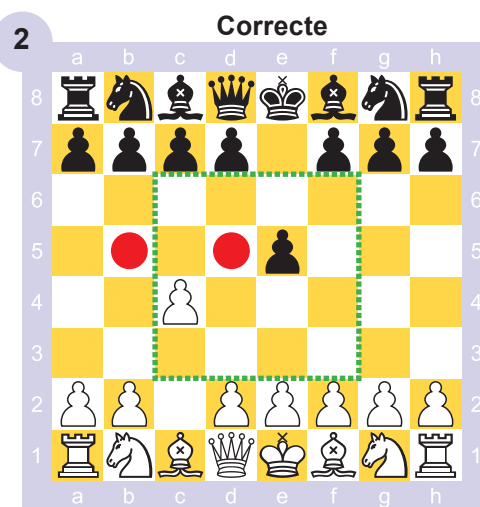
Quan es comença una partida cal seguir bàsicament unes normes, les quals han de ser una guia per als jugadors principiants. D'aquesta manera, es poden evitar greus errades.

1. Avançar peons per tal de dominar el centre

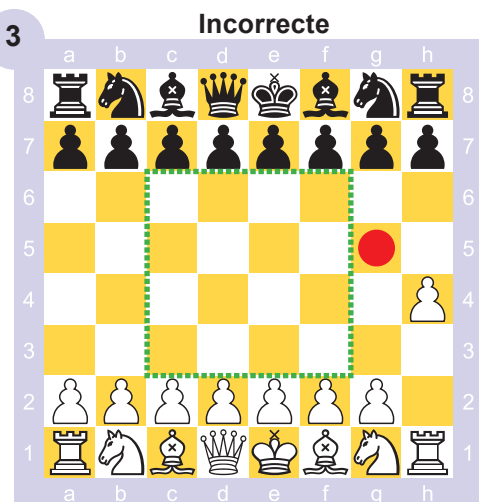


Els primers peons que s'avancen són generalment el del rei o el de la dama (dues caselles).

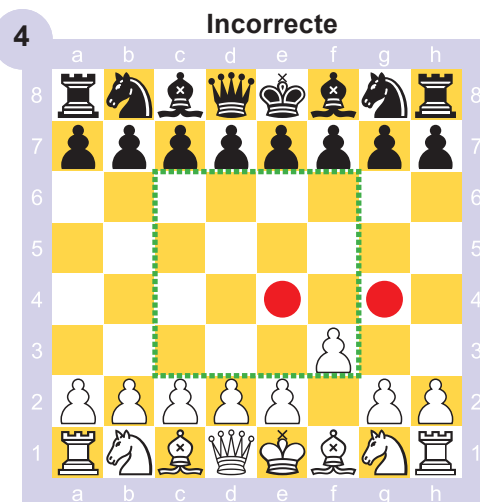
Les rodones indiquen quines caselles amenaça el peó blanc.



També es pot avançar el peó de l'alfil del flanc de la dama, però s'hauria de conèixer almenys una mica de teoria d'obertures.



Al principi no s'avancen els peons de les torres perquè no faciliten la sortida dels alfils. Tampoc és recomanable avançar els peons dels cavalls en les primeres jugades.

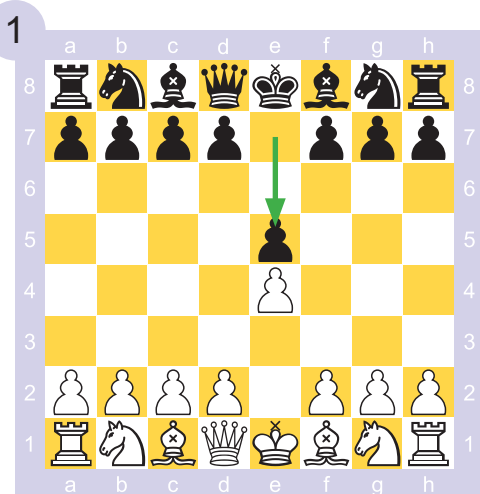


Si s'avancen els peons de l'alfil, s'ha d'evitar obstaculitzar la sortida del cavall.

En aquest exemple, no pot moure's cap alfil ni el cavall del rei a f3.

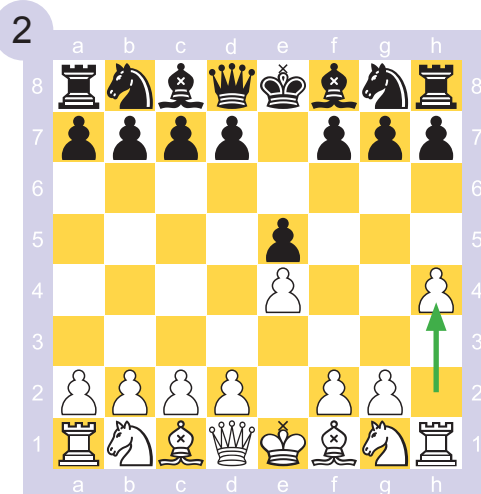
3

Valora la jugada indicada i encercla la resposta correcta. Col·loca una rodona a les caselles centrals que són dominades pel peó jugat.



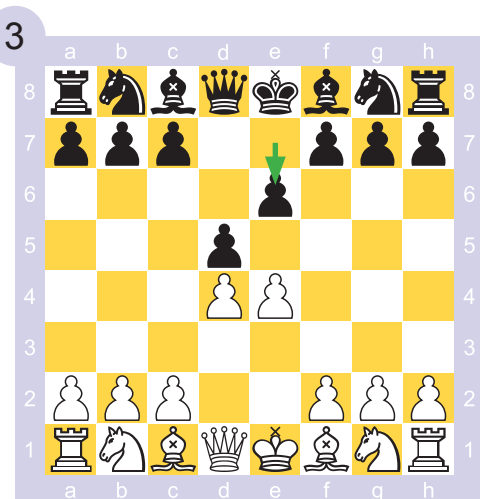
Correcte

Incorrecte



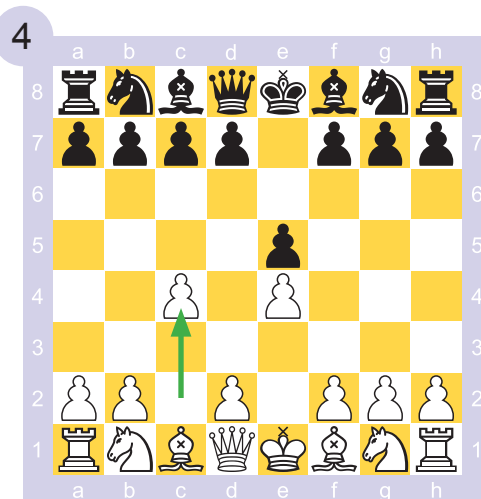
Correcte

Incorrecte



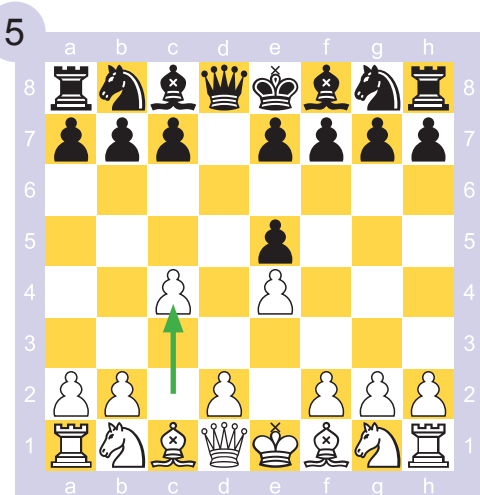
Correcte

Incorrecte



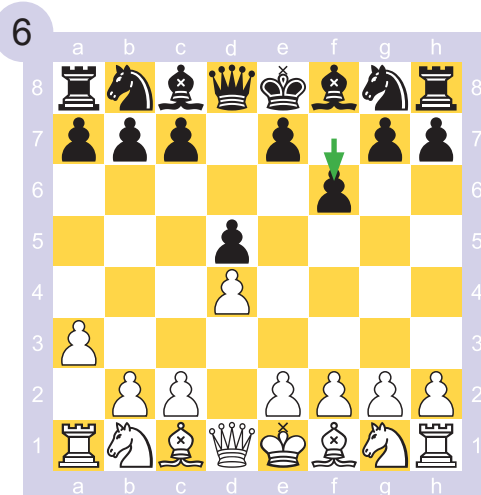
Correcte

Incorrecte



Correcte

Incorrecte



Correcte

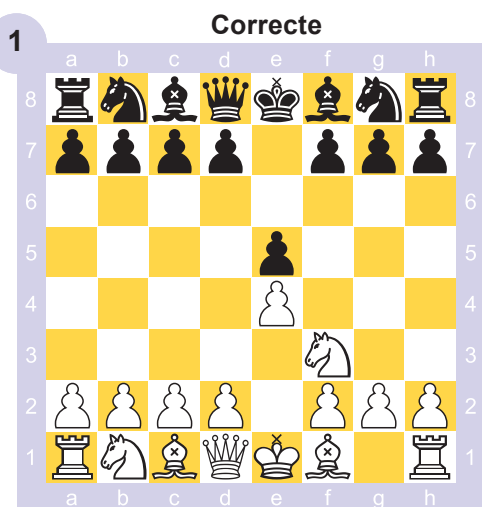
Incorrecte



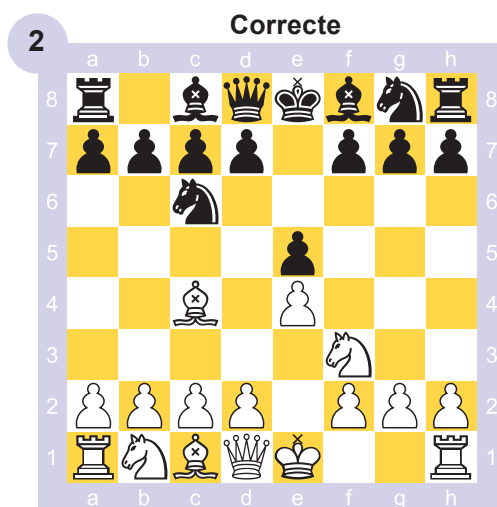
2. Desenvolupar els cavalls i els alfils com més aviat millor

Moure els peons centrals facilita que els alfils puguin entrar en joc. Les caselles ocupades pels peons no han d'obstaculitzar el desenvolupament dels cavalls i dels alfils.

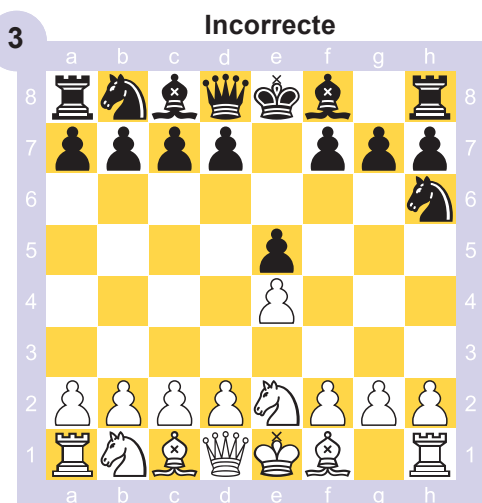
En l'obertura s'intenta desenvolupar les peces menors i després les majors amb el mínim de jugades possible.



En desenvolupar el cavall, és bo d'aprofitar per amenaçar peces de l'adversari o per defensar les nostres.

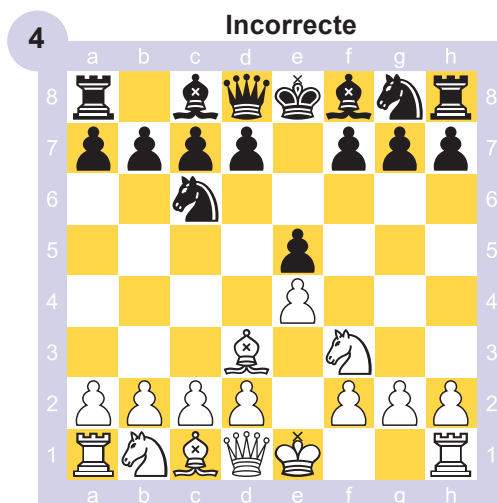


En jugar el cavall negre, es desenvolupa una peça menor i, alhora, es defensa el peó negre amenaçat. Després les blanques mouen l'alfil a c4.



El cavall blanc impedeix jugar l'alfil i la dama blancs perquè bloqueja les seves diagonals.

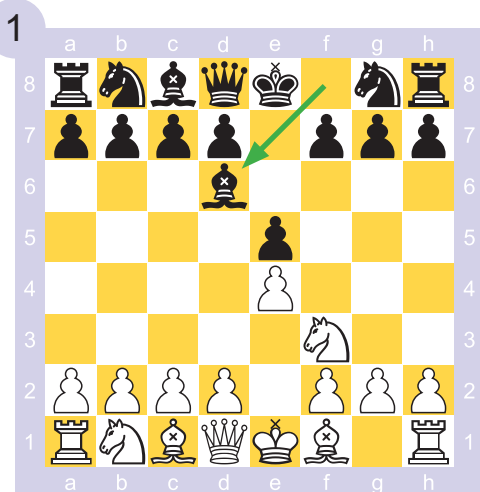
El cavall negre de la columna de la torre no domina el centre.



L'alfil blanc impossibilita d'avançar el peó de la dama i dificulta el desenvolupament de l'alfil negre de les blanques.

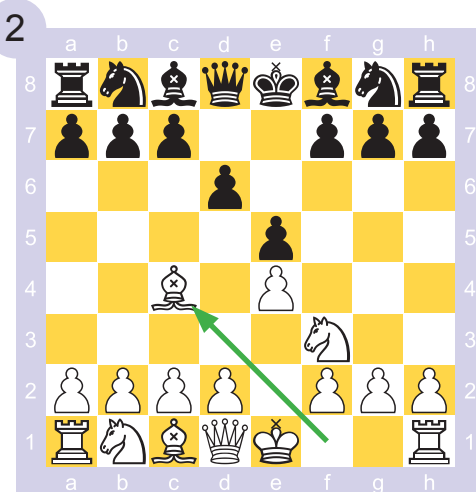
4

Valora la jugada indicada i encercla la resposta correcta. Col·loca una rodona a les caselles centrals que són dominades per la peça menor.



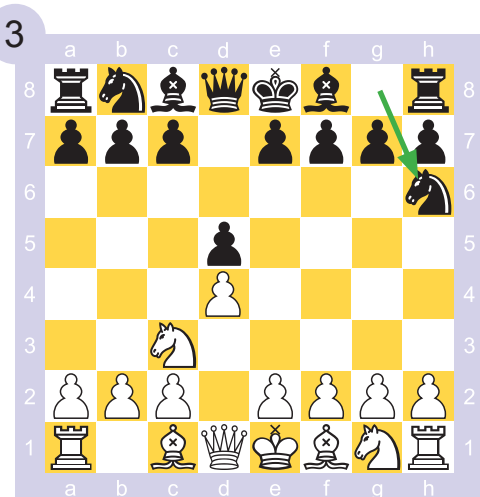
Correcte

Incorrecte



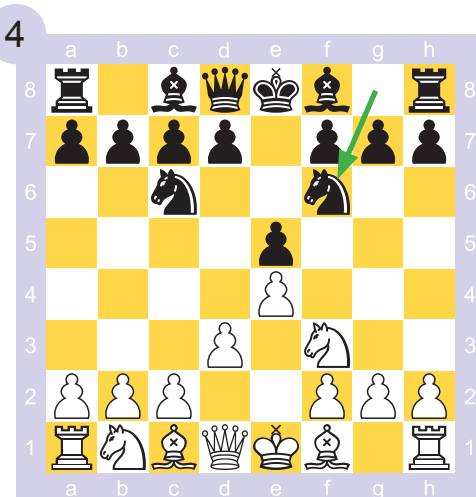
Correcte

Incorrecte



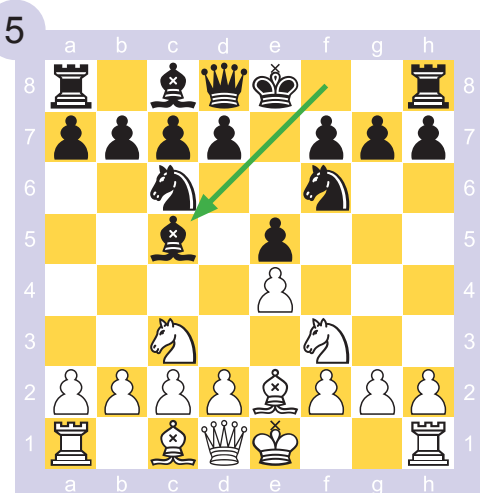
Correcte

Incorrecte



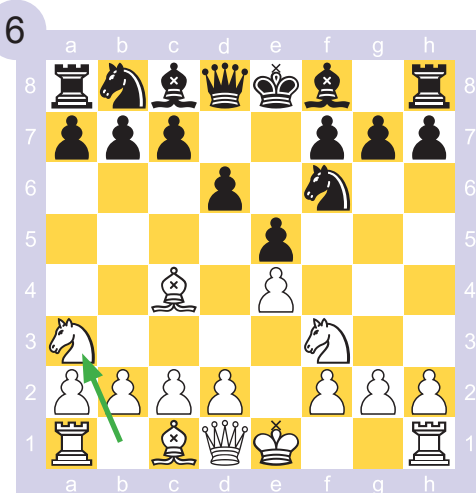
Correcte

Incorrecte



Correcte

Incorrecte



Correcte

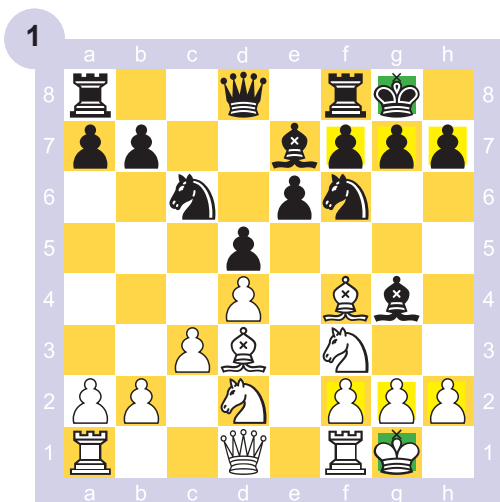
Incorrecte



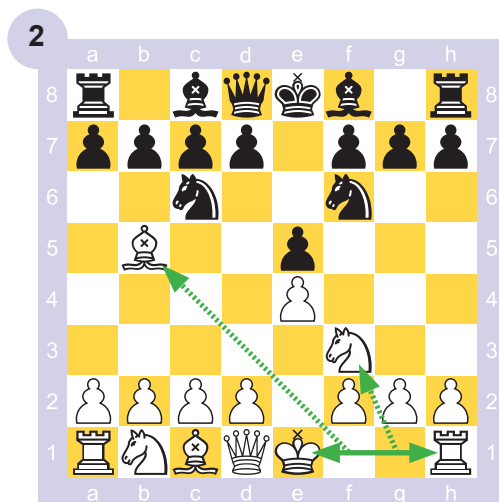
3. Enrocar el rei al més aviat possible

L'enroc facilita la defensa del rei, perquè aquest es troba en un racó del tauler i, a més, queda protegit pels peons del seu davant.

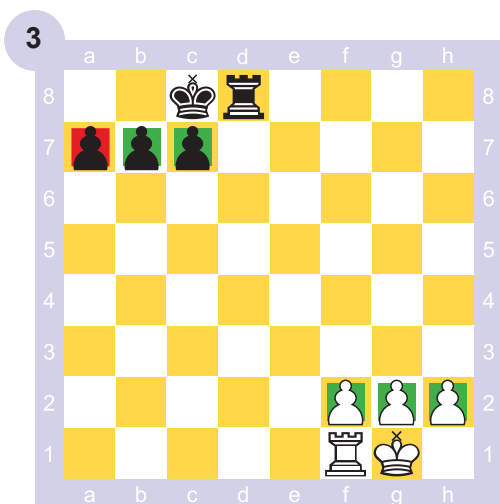
També permet comunicar la torre amb la resta de les peces.



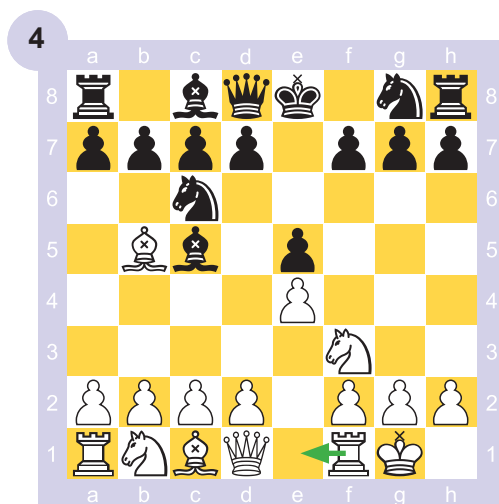
Els dos reis estan enrocats. D'aquesta manera es troben protegits pels seus peons respectius, marcats amb groc.



Per poder fer l'enroc, abans s'han desenvolupat les peces menors que es trobaven entre el rei i la torre.



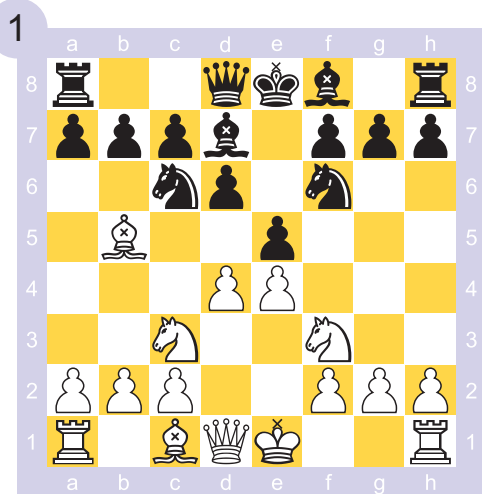
En l'enroc llarg el rei no queda tan protegit i necessitem moure una peça més (la dama). El peó de la torre no queda defensat pel seu rei.



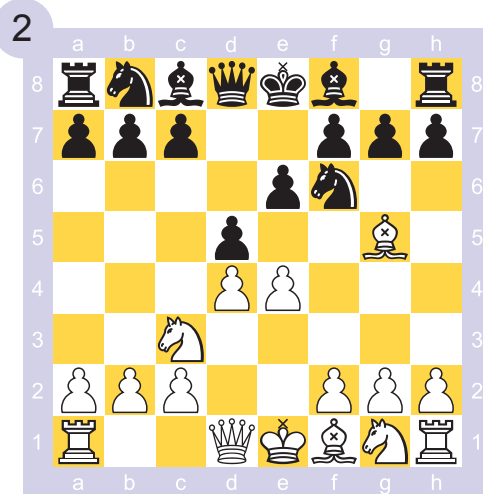
L'enroc permet moure la torre cap al centre i, així, coordinar millor altres accions amb les peces restants.

5

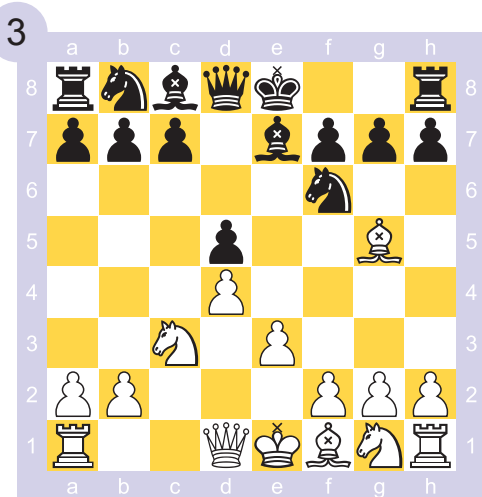
Encercla les jugades que permeten enrocar el rei com més aviat millor.



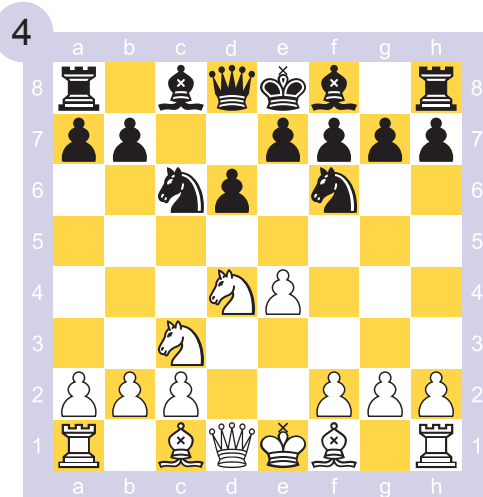
○ O - O h3 Tb1



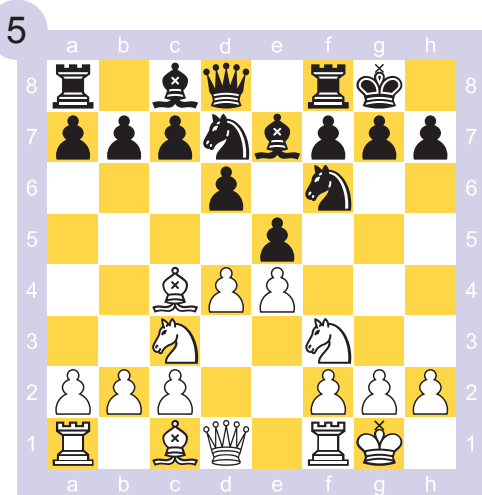
● Cc6 Ae7 c6



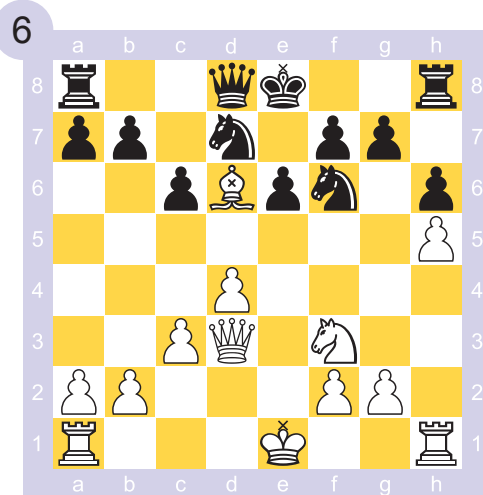
● Ca6 h6 O - O



○ Ae3 a3 Ae2



○ De2 Cap dxe5



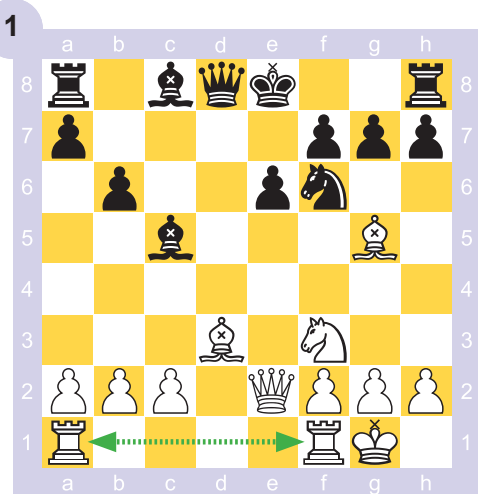
● O - O Da5 Cb6



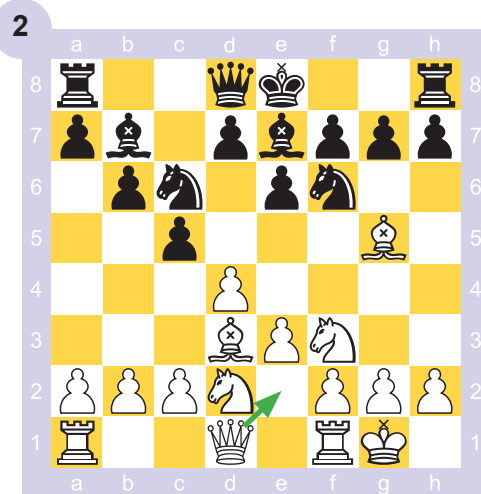
4. Comunicar les torres

Es desenvolupen les peces menors i la dama perquè les torres quedin comunicades i es defensin mútuament.

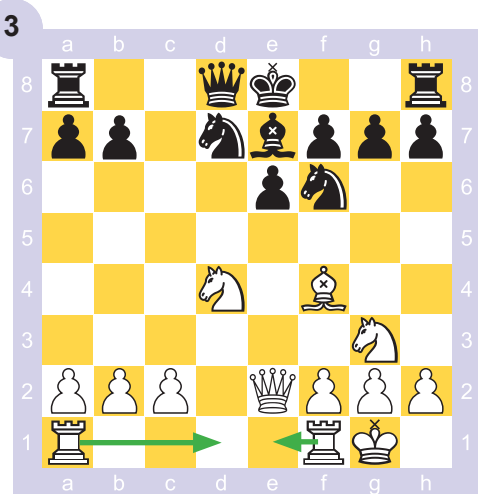
Aquestes regles ajuden a entendre la filosofia de l'obertura. Ara bé, l'ordre amb què aquestes jugades són executades pot variar per motius defensius o per tal d'aprofitar errades de l'adversari.



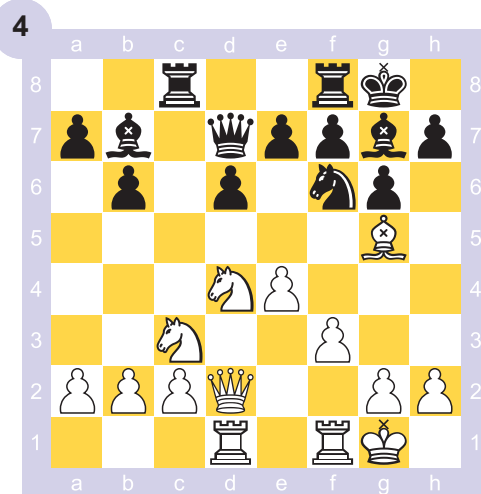
A la primera fila les torres estan comunicades perquè no hi ha cap peça entre aquestes.



Per comunicar les torres com més aviat millor, és necessari que el rei s'enroqui i que, a més, es desenvolupin les peces menors i la dama.



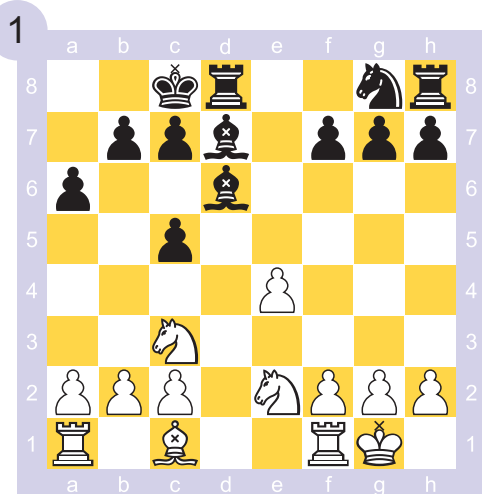
Les torres, un cop comunicades, poden ocupar ràpidament les columnes centrals.



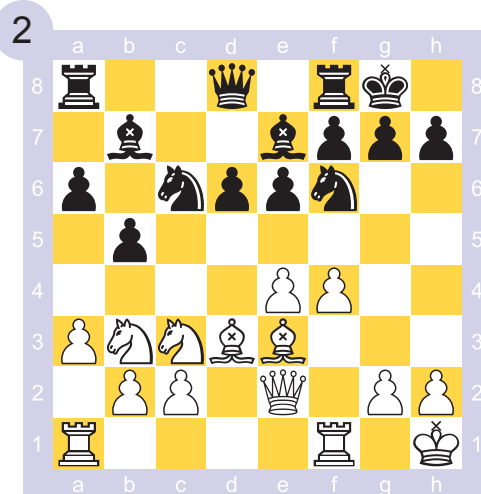
Així que es van desenvolupant les peces, s'intenta controlar el centre, es prepara la defensa del rei i es planifica l'estratègia d'atac a les peces adversàries.

6

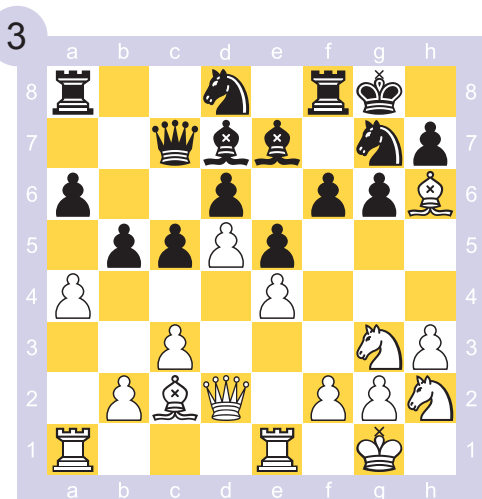
Encercla les jugades que permeten comunicar les torres.



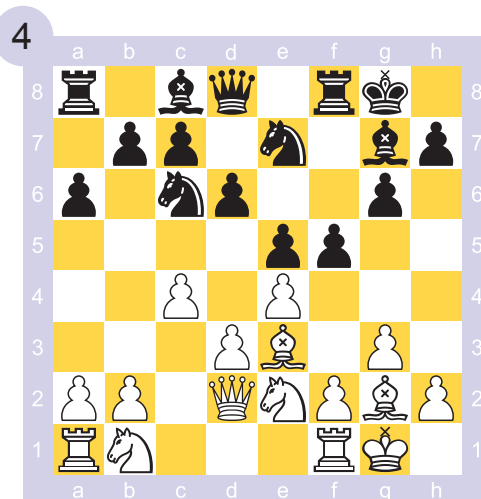
○ Cd5 h3 Ae3



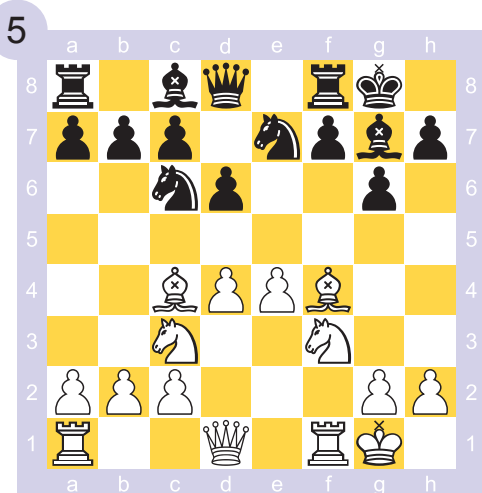
● g6 Cd7 Dc7



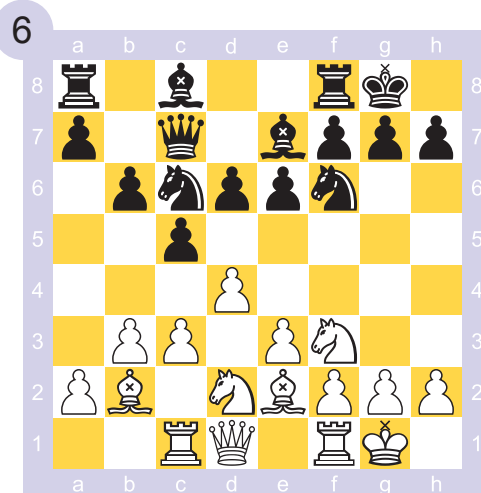
● c4 Tb8 Cf7



○ Cec3 Ah6 Cbc3



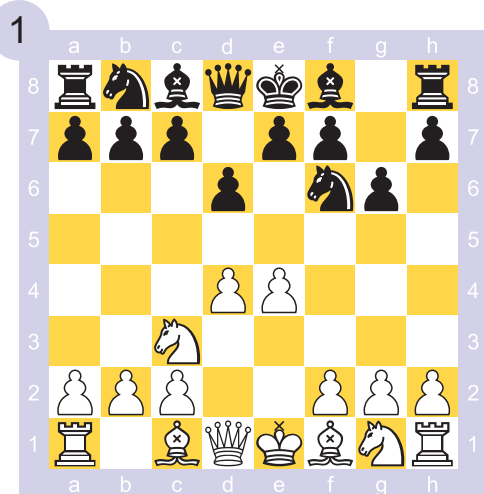
○ d5 Cap Dd2



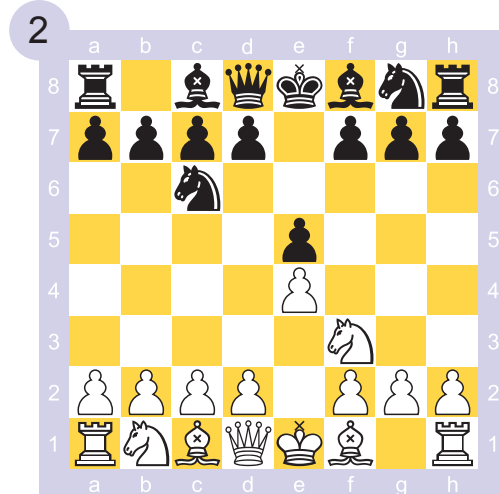
● Ab7 a5 Cd5

A

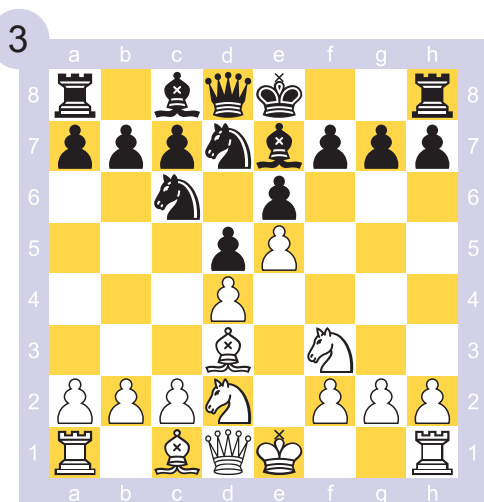
Encercla la jugada més adequada d'acord amb les normes bàsiques de l'obertura. Hi pot haver més d'una resposta correcta.



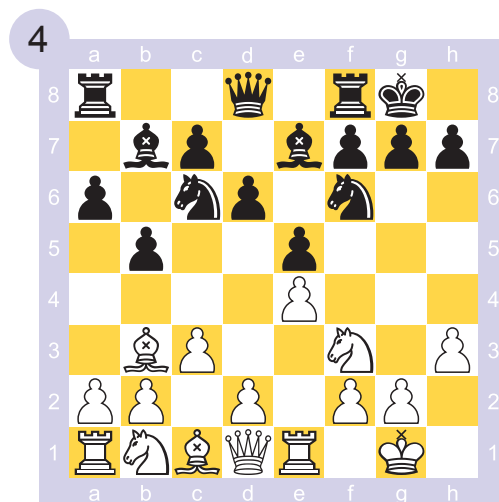
☐ Dd2 a3 f4



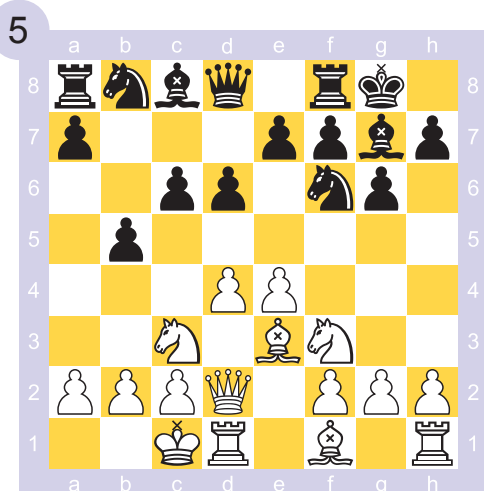
☐ a4 Ad3 Ab5



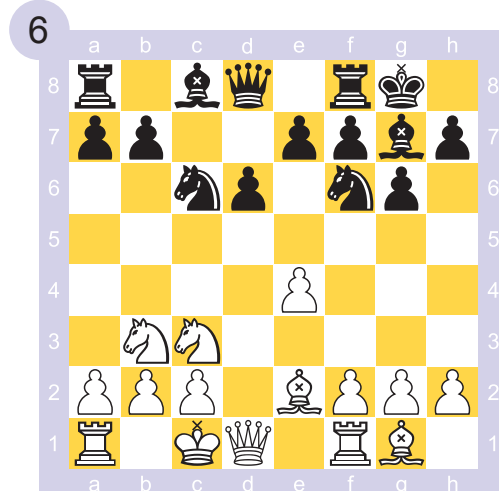
☐ a4 g3 O - O



☐ g4 Dc2 d4



☐ Ad3 b3 De2



☐ Ae3 Ag5 Dd2

Errades en l'obertura

Pèrdues de temps

Moure massa peons

Moure la mateixa peça innecessàriament

Peces menors amenaçades

Moure la dama incorrectament

Peons dèbils

Peó doblat

Peó aïllat

Peó endarrerit

Peó massa avançat



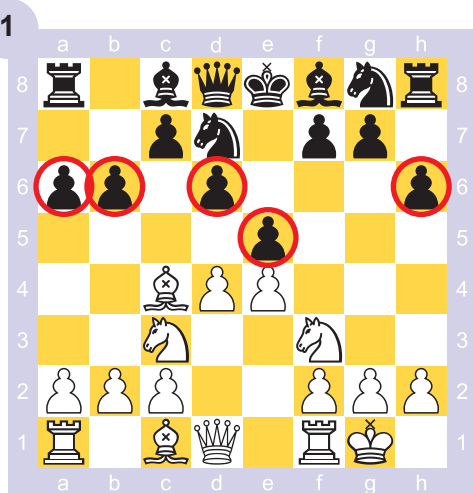


Pèrdues de temps

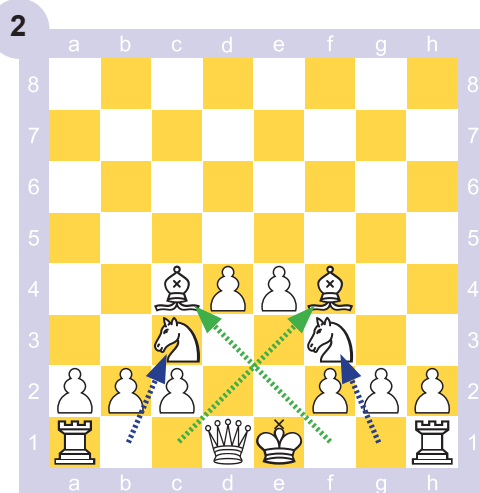
S'ha d'evitar fer jugades que no afavoreixen o dificulten el desenvolupament de les peces i retarden l'enroc del rei.

Cometre errades greus en l'obertura comporta, generalment, perdre la partida ràpidament. Aquests tipus d'errades es podran observar en les minipartides de la següent unitat.

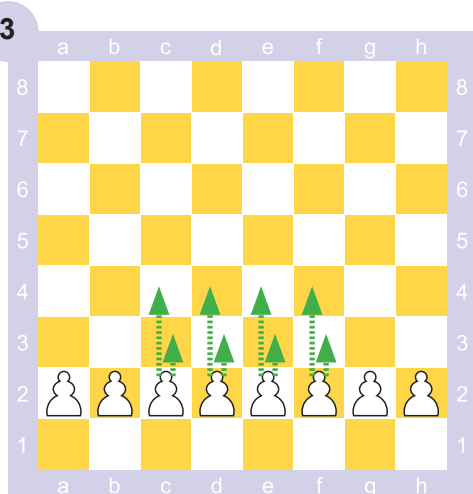
1. Moure massa peons



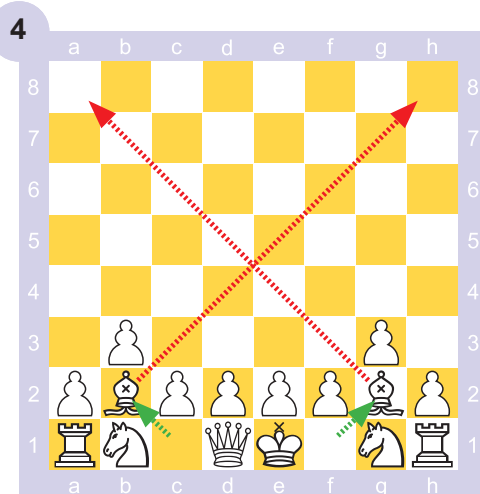
Les blanques desenvolupen les peces menors, mentre que les negres no ho fan perquè mouen massa peons.



El moviment dels peons ha de permetre desenvolupar les peces menors i, també, dominar caselles centrals.



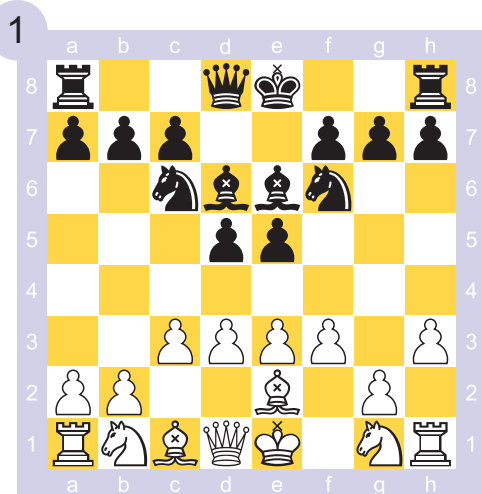
Normalment, els peons que s'han de jugar en l'obertura són els del centre del tauler.



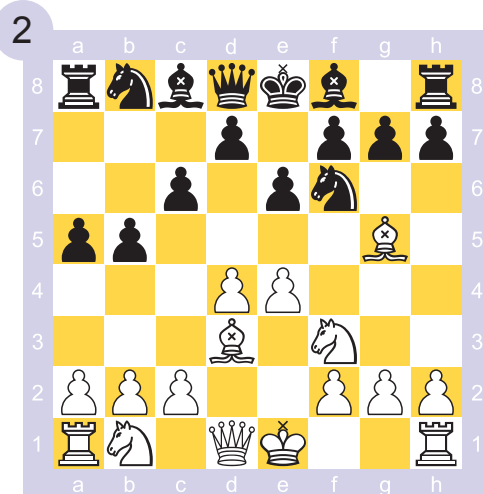
Un cas especial però correcte és el d'avançar una casella els peons de **b** o **g**, els quals permeten desenvolupar l'alfil mitjançant l'anomenat "fianchetto".

1

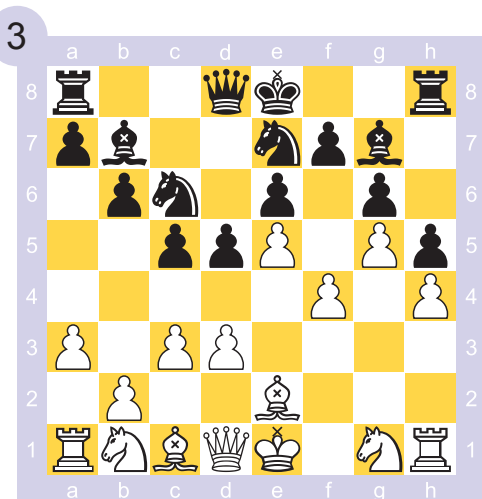
Encercla els jugadors que han jugat massa peons de forma incorrecta.
Hi pot haver més d'una resposta correcta.



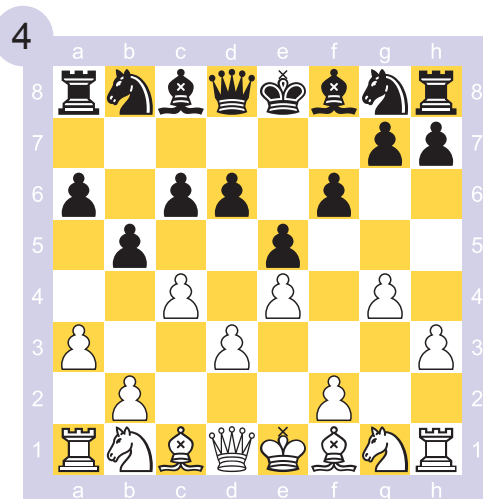
Blanques Negres Cap



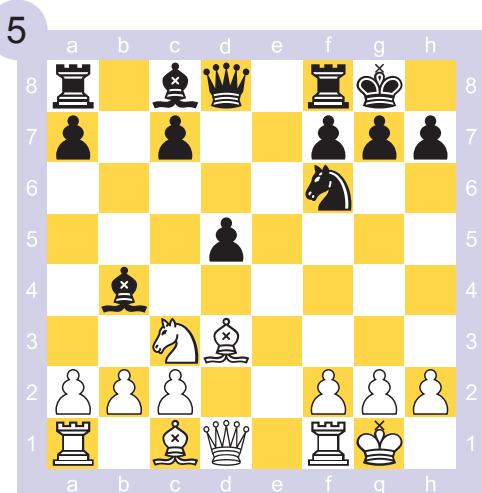
Blanques Negres Cap



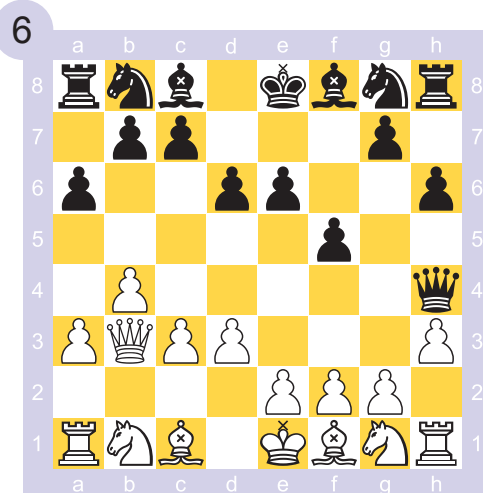
Blanques Negres Cap



Blanques Negres Cap



Blanques Negres Cap



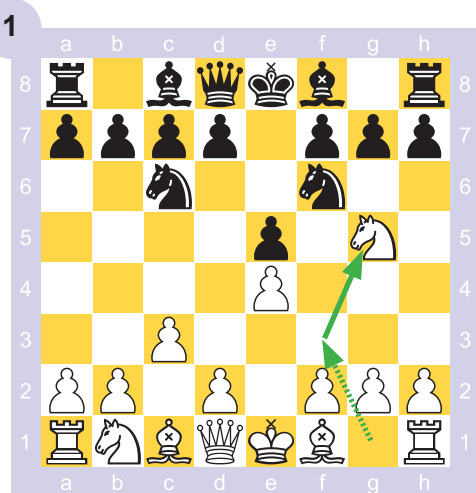
Blanques Negres Cap



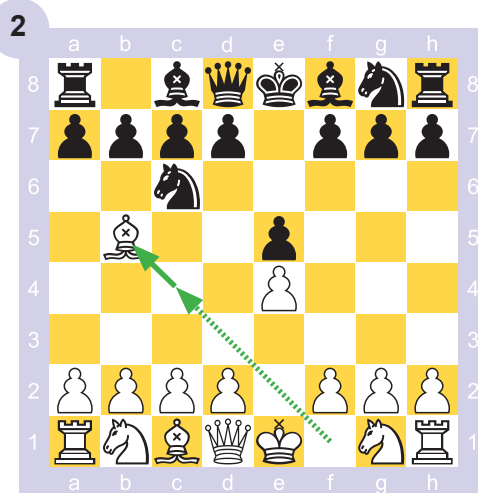
2. Moure la mateixa peça innecessàriament

En l'obertura, s'ha d'evitar moure la mateixa peça dues vegades perquè retarda el desenvolupament de les altres peces i l'enroc.

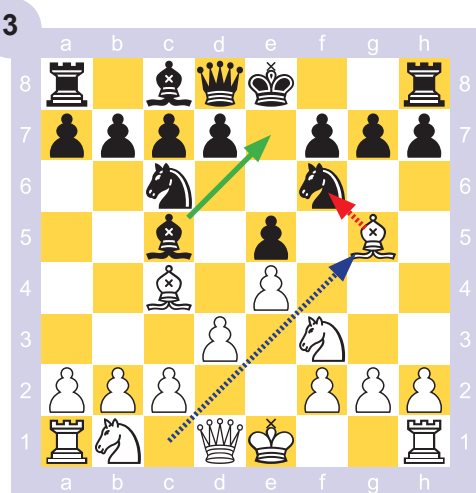
Cal evitar que l'adversari pugui fer jugades de desenvolupament que comportin una amenaça a les nostres peces, perquè això ens obligaria a tornar a moure una peça jugada anteriorment.



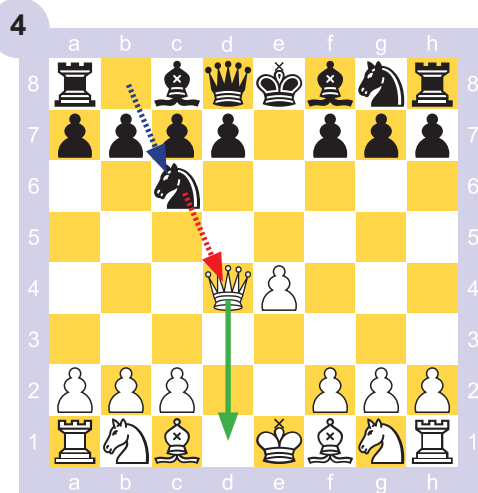
Mentre les negres es van desenvolupant correctament, les blanques perden el temps movent el mateix cavall dues vegades.



L'alfil blanc, que abans havia anat a la casella c4, és mogut per segona vegada consecutiva de manera innecessària, en lloc de desenvolupar altres peces.



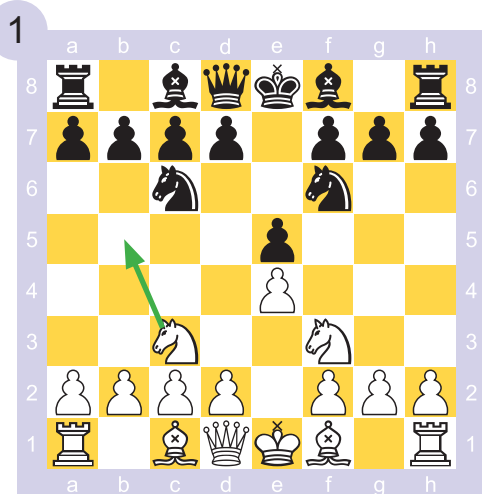
Les negres perden un temps de desenvolupament perquè tornen a moure el seu alfil malgrat no ser necessari.



Tot i que es mou la dama dos cops, aquesta pèrdua de temps és correcta perquè queda compensada per la gran mobilitat de les seves peces menors.

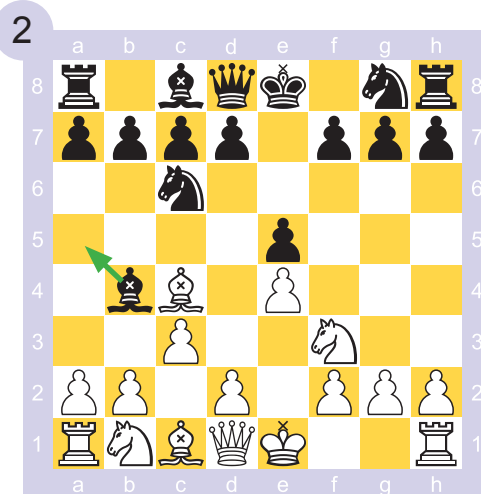
2

Indica si el moviment que indica la fletxa verda és correcte o incorrecte.



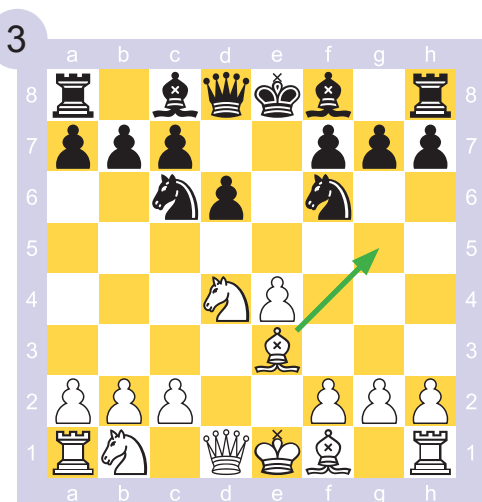
Correcte

Incorrecte



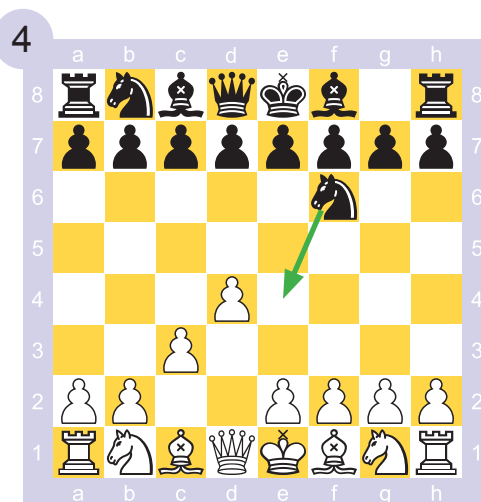
Correcte

Incorrecte



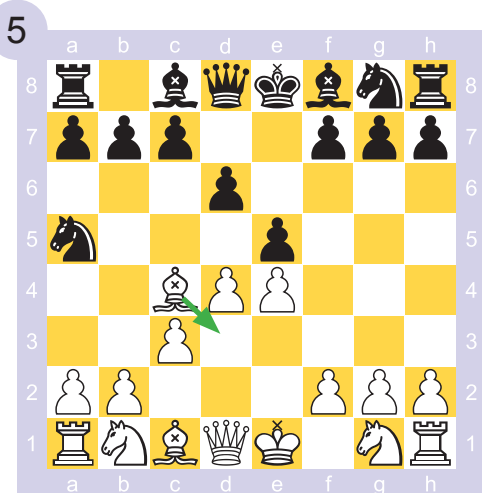
Correcte

Incorrecte



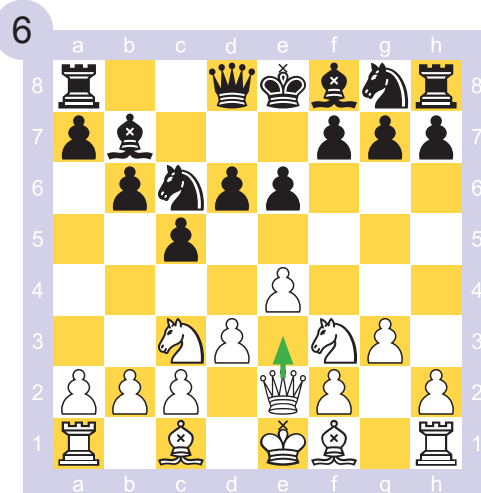
Correcte

Incorrecte



Correcte

Incorrecte



Correcte

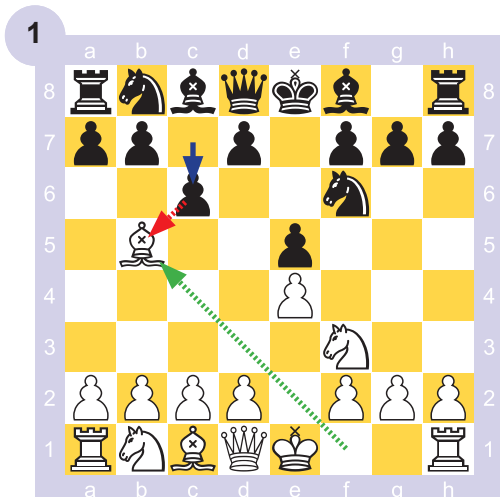
Incorrecte



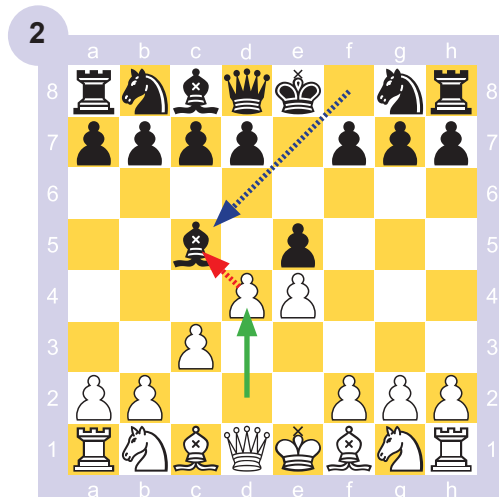
3. Peces menors amenaçades

S'ha de procurar posar en joc la màxima quantitat de peces.

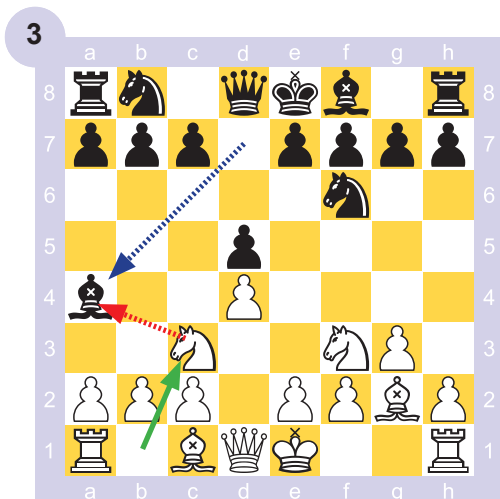
En l'obertura s'intenta desenvolupar les peces menors i després les majors amb el mínim de jugades possible.



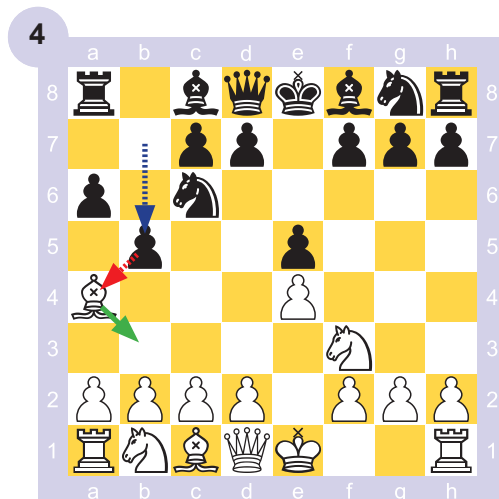
Les blanques perdran un temps perquè hauran de tornar a jugar l'alfil blanc, el qual està amenaçat pel peó negre.



Amb el moviment del peó, les blanques, mentre ocupen el centre i amenacen l'alfil negre, guanyen un temps.



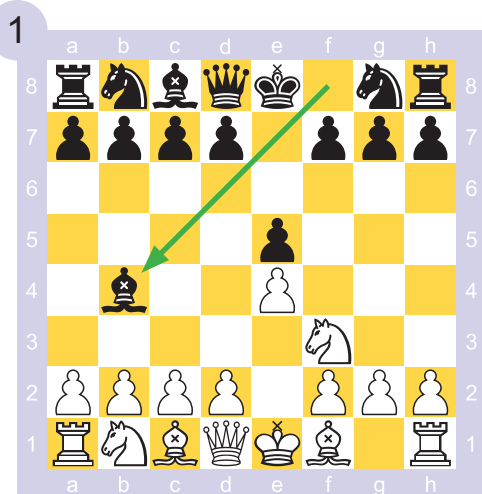
Les blanques, mentre amenacen l'alfil negre, desenvolupen el seu cavall i, d'aquesta manera, guanyen un temps.



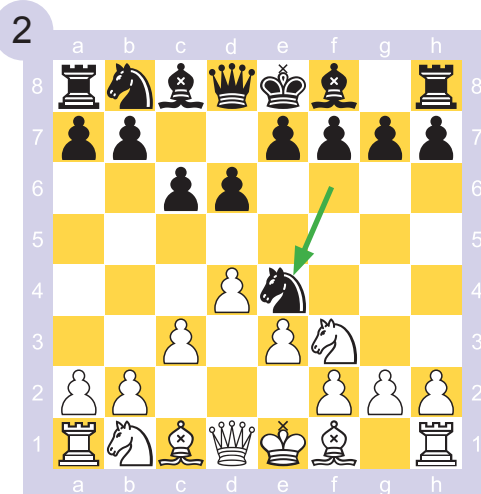
L'alfil, amenaçat per un peó, s'ha de tornar a moure. Aquestes jugades són correctes, perquè l'avanç dels peons negres laterals no ha contribuït al desplegament de les seves pròpies peces.

3

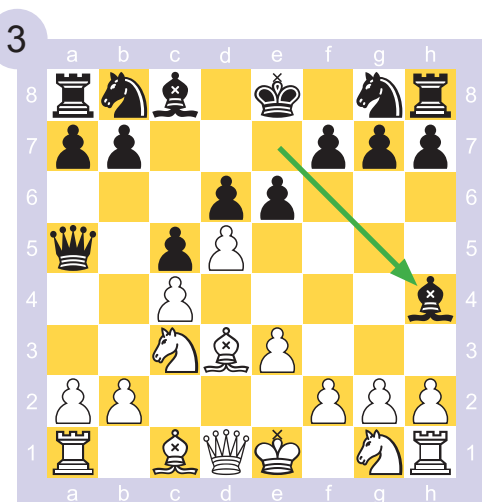
Encercla les jugades que guanyen temps de desenvolupament i que s'aprofiten del moviment de la peça menor.



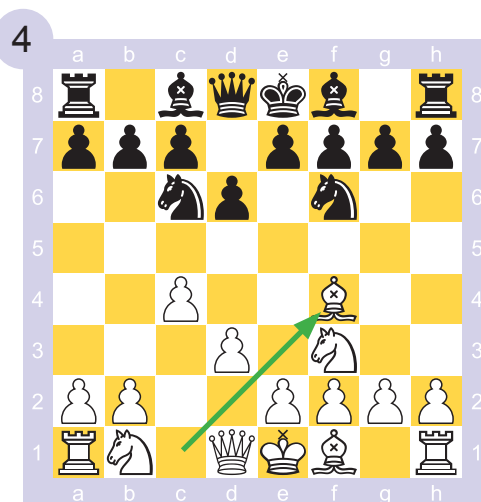
○ c3 Ae2 Cc3



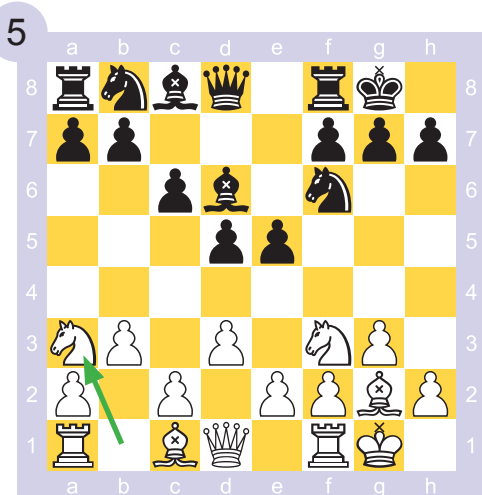
○ h3 Ad3 Ad2



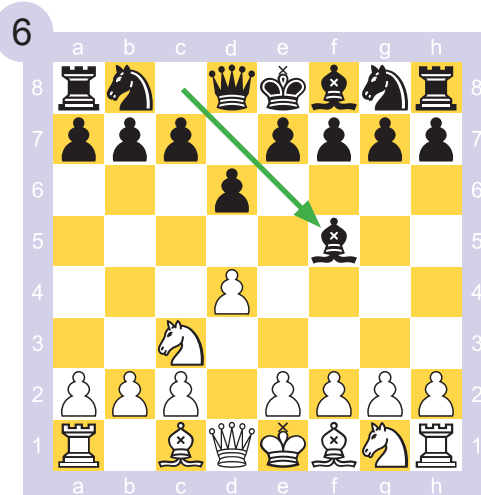
○ Cge2 Ch3 Cf3



● Ce5 Af5 e5



● Af5 Dc7 De7



○ e3 Ae3 e4



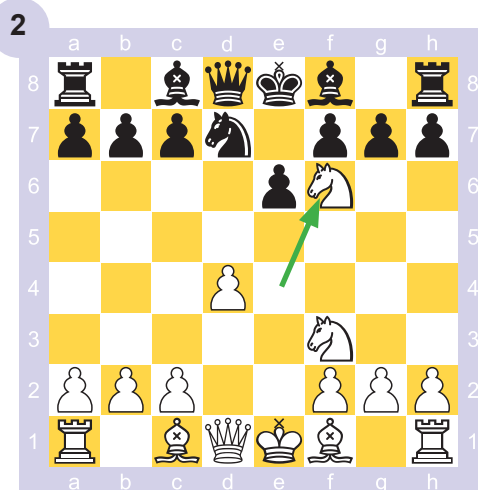
4. Moure la dama incorrectament

La dama no s'ha de moure, al principi de la partida, per caselles on les peces de l'adversari puguin atacar-la mentre es desenvolupen.

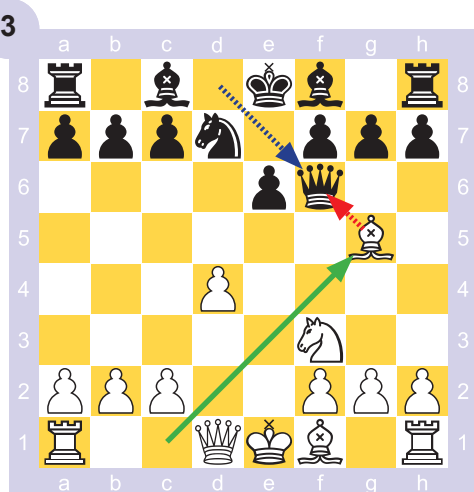
Recorda que la dama és la peça que té més valor.



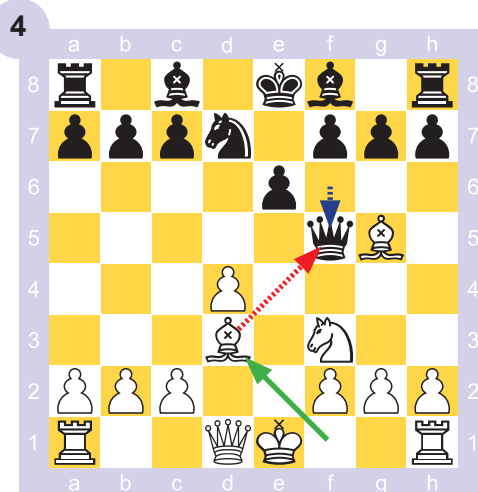
En aquest exemple, mentre el cavall negre es desenvolupa també amenaça la dama blanca.



Les negres tenen l'opció de capturar el cavall blanc amb tres peces diferents. Capturar amb la dama és incorrecte, com s'observa en els diagrames 3 i 4.



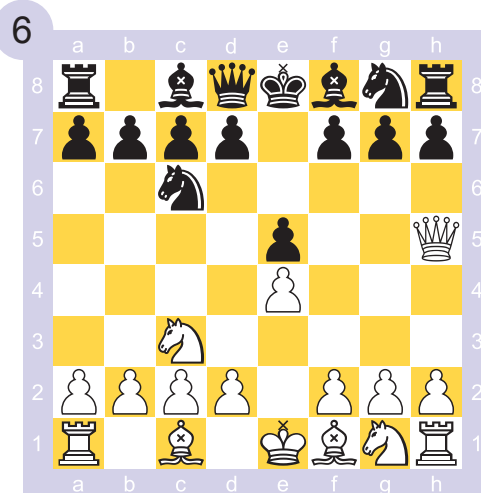
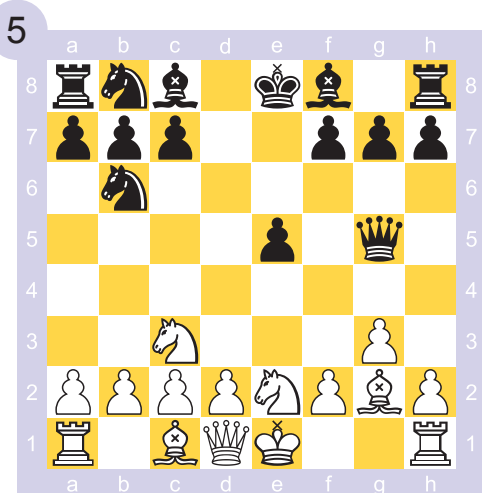
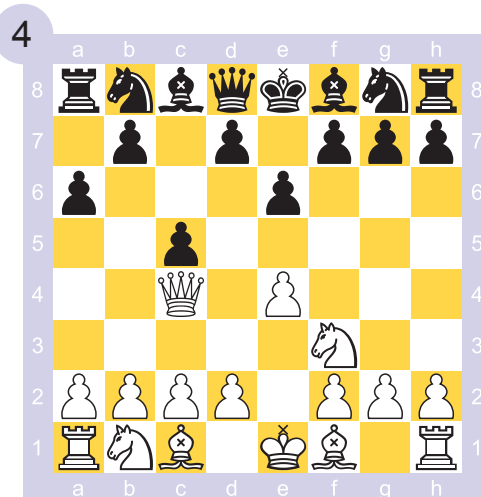
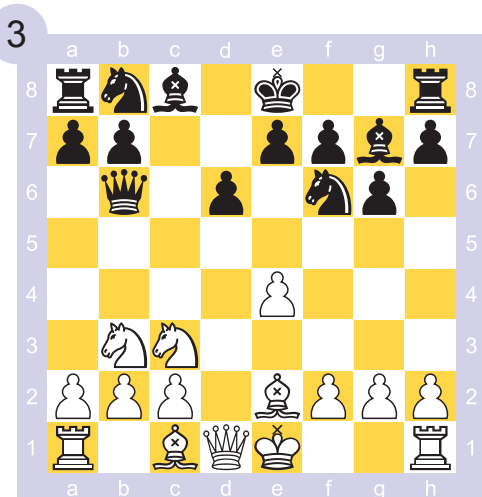
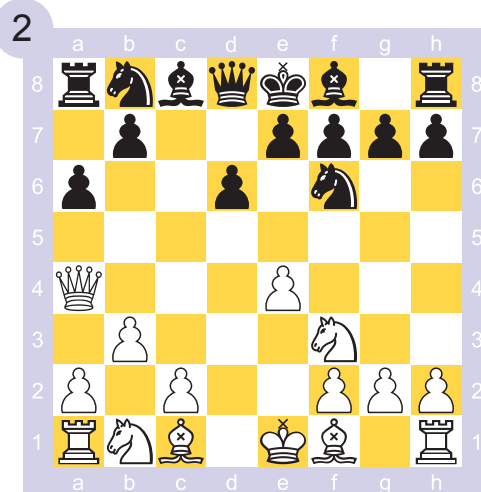
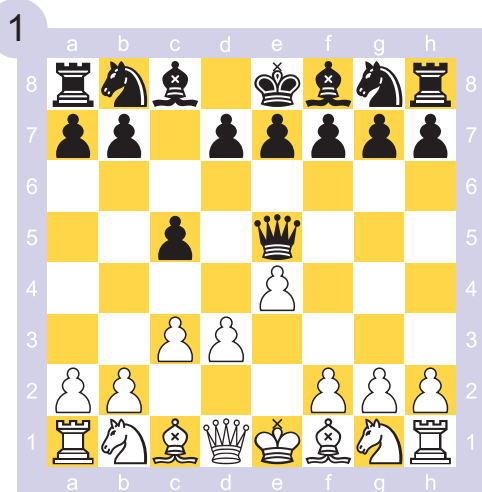
Les blanques desenvolupen el seu alfil amb l'amenaça a la dama negra que l'obliga a moure's a una altra casella. Les blanques guanyen un temps de desenvolupament.



Les blanques desenvolupen l'altre alfil, que torna a amenaçar la dama negra. Mentre les negres perden el temps movent la dama, les blanques posen en joc els seus alfils.

4

Escriu les jugades que guanyen temps de desenvolupament i que s'aprofiten del moviment prematur de la dama de l'adversari. En el cas que hi hagi més d'una solució, encercla la millor.



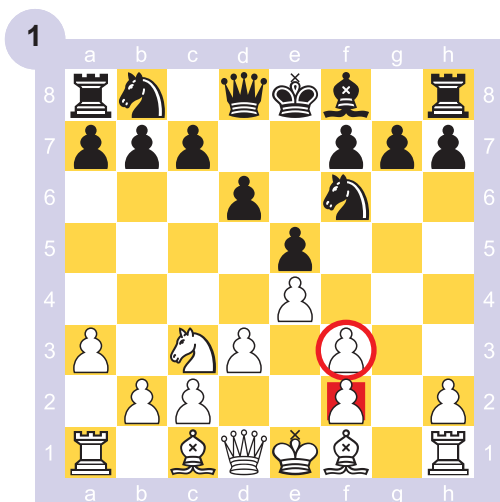


Peons dèbils

Els peons dèbils són aquells que no es poden defensar correctament amb la resta de peons; l'adversari, per tant, pot capturar-los més fàcilment.

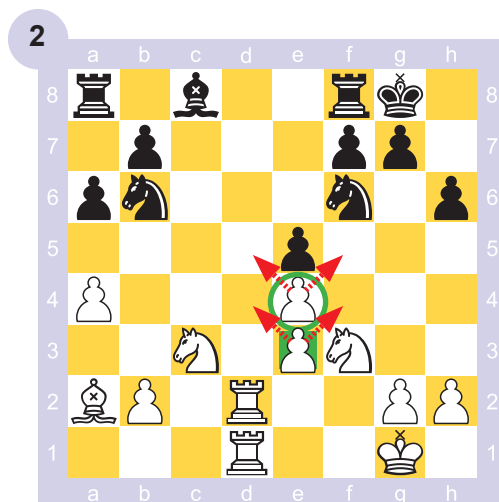
El peó dèbil pot ser de quatre tipus: doblat, aïllat, endarrerit i massa avançat.

1. Peó doblat

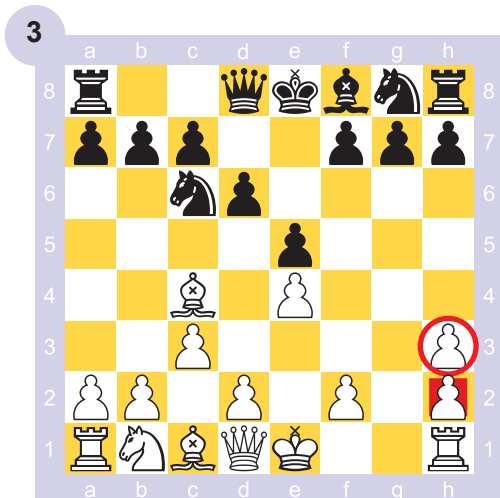


En una mateixa columna es troben dos o més peons del mateix color.

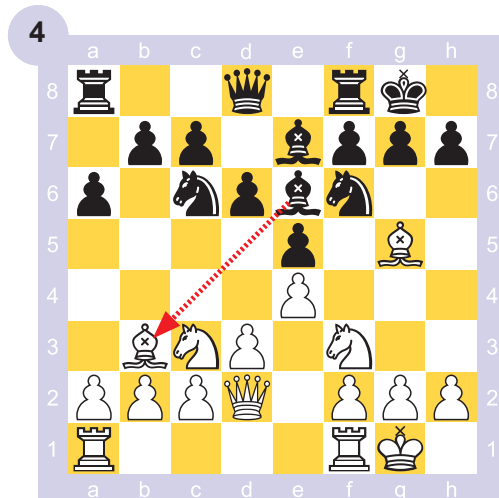
El peó doblat és el que ha canviat de columna en capturar una peça adversària.



Malgrat que aquests peons estan doblats i no poden defensar-se recíprocament, aquesta debilitat és compensada pel seu important domini del centre del tauler.



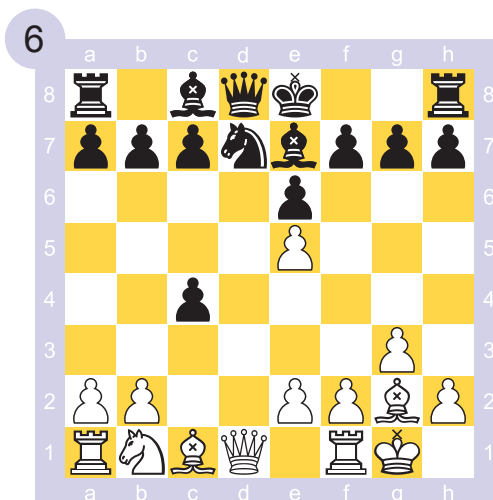
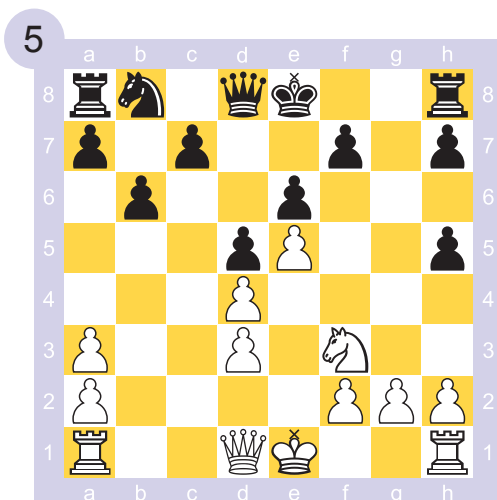
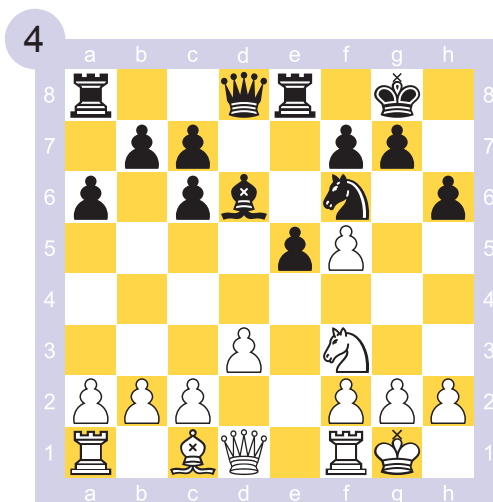
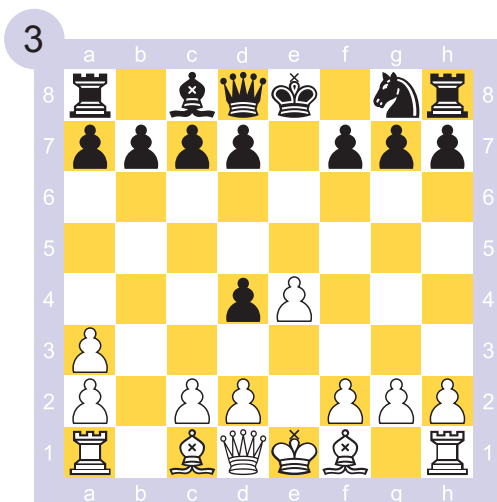
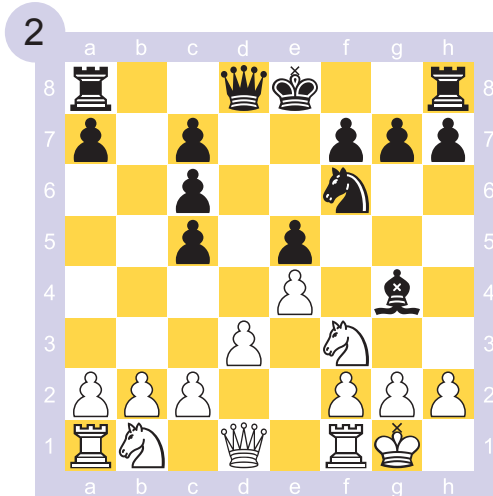
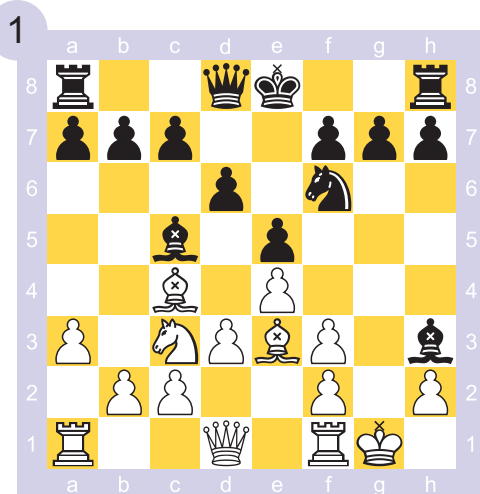
Els peons doblats en columnes exteriors són normalment molt dèbils, ja que acostumen a ser més difícils de defensar, a banda de no controlar caselles centrals.



Si es pot, quan es dobra peons s'ha de fer cap a les columnes interiors. Així, si l'alfil negre es canviés pel blanc, s'hauria de doblegar el peó de la columna a en lloc de fer-ho amb el de la columna c.

5

Escriu el nom de les caselles on es troben peons doblats.

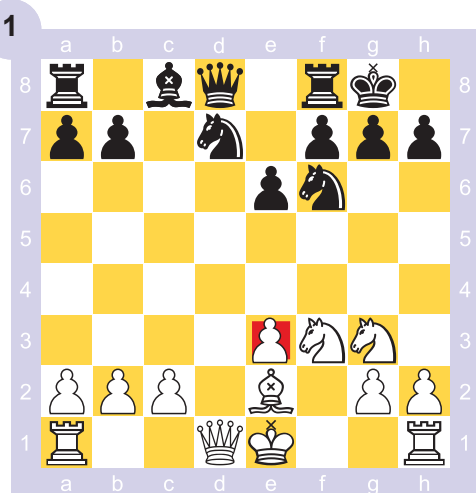




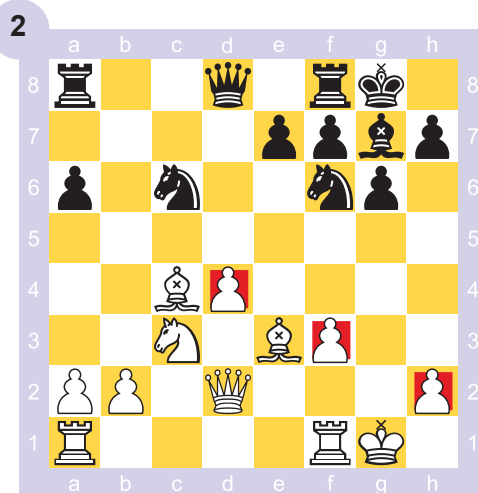
2. Peó aïllat

Un peó aïllat no té, a les columnes contigües, cap altre peó del mateix color.

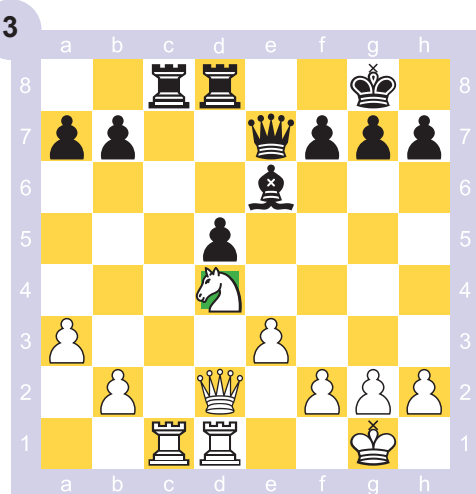
Les pitjors situacions es produeixen quan els peons estan aïllats i doblats alhora, perquè presenten dues debilitats al mateix temps.



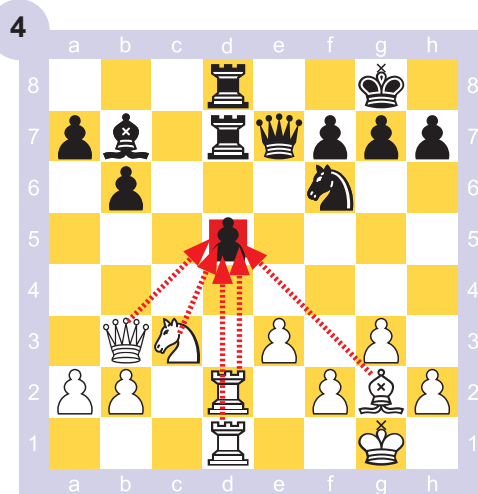
El peó blanc aïllat només pot ser defensat per una peça major o menor, la qual cosa condiciona el desenvolupament de les peces pròpies.



Quan un jugador té diversos peons aïllats, li serà molt difícil de poder defensar-los tots.



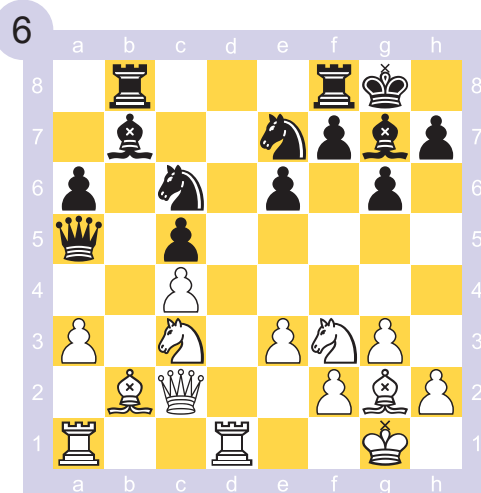
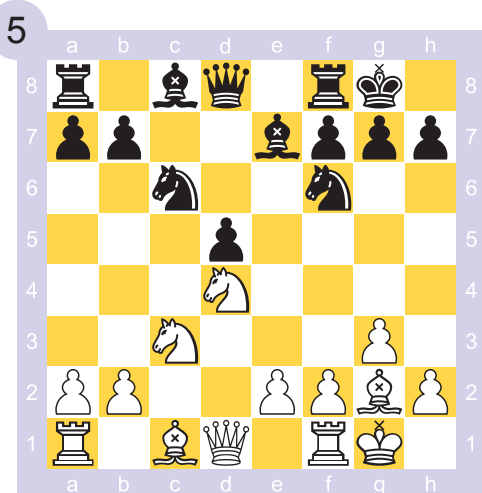
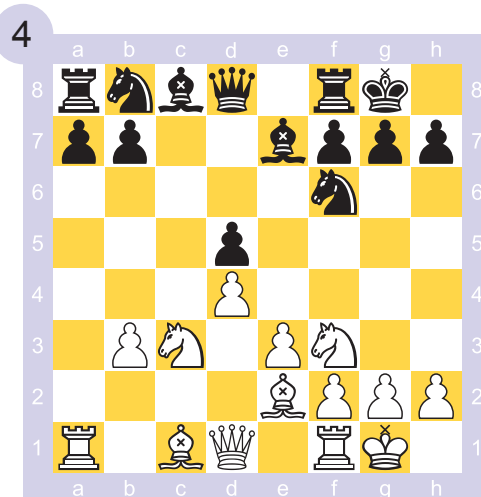
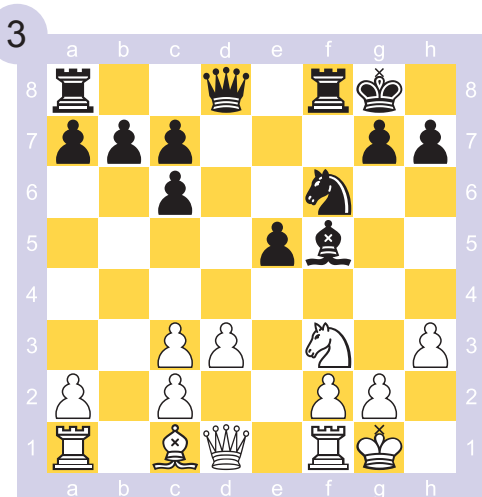
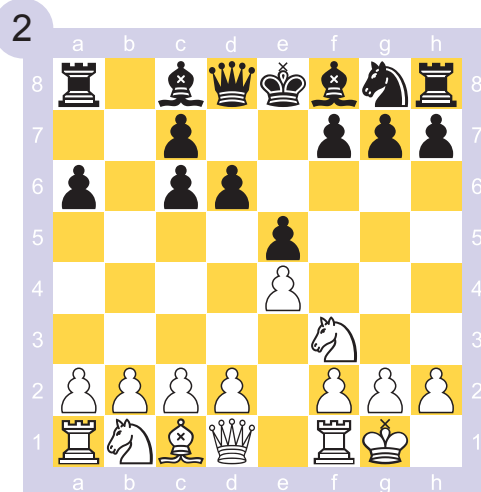
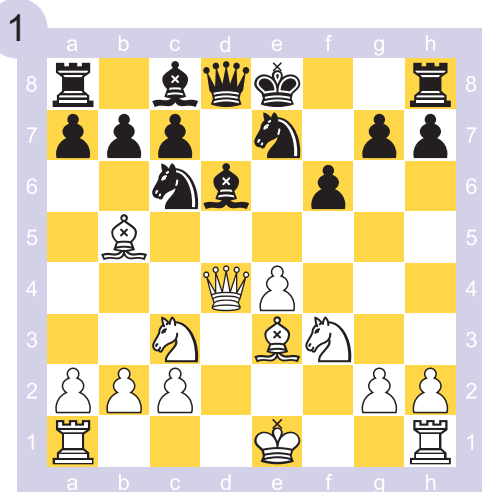
La casella que es troba davant d'un peó aïllat no pot ser atacada per peons. Resulta, doncs, molt difícil fer marxar una peça col·locada en aquesta casella i que bloqueja el peó.



Un mètode bàsic de joc contra un peó aïllat consisteix a concentrar un nombre important de peces que l'ataquin per, així, intentar-ne la captura.

6

Escriu el nom de les caselles on es troben peons aïllats.

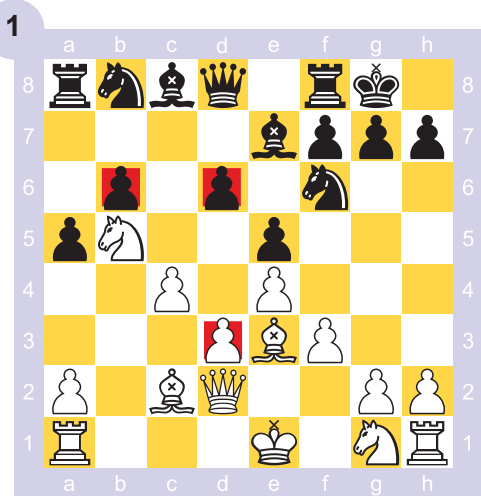




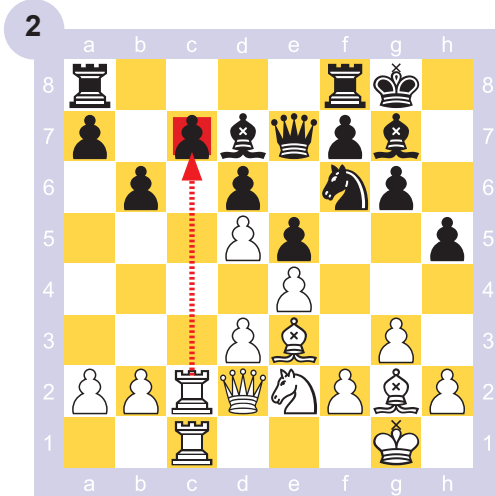
3. Peó endarrerit

Un peó endarrerit té els peons de les columnes contigües més avançats i, a més, no pot avançar perquè seria capturat.

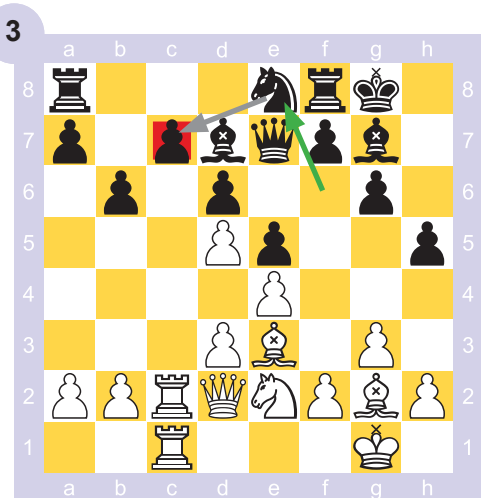
Quan es pugui, cal intentar atacar els peons endarrerits per tal de capturar-los o de dificultar la coordinació d'aquelles peces de l'adversari que els defensen.



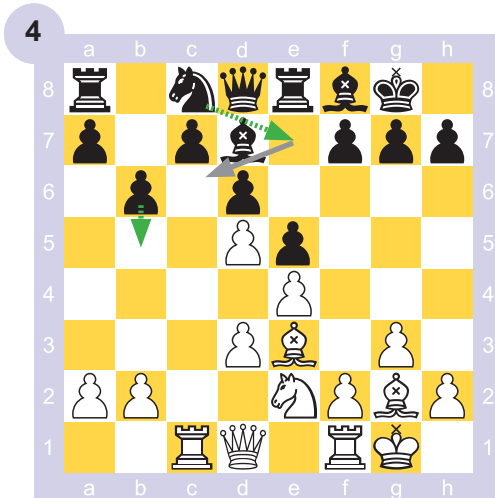
De tots els peons endarrerits, el de la columna **b** serà el més fàcil d'atacar perquè no hi cap més peó en la mateixa columna.



Si un peó endarrerit es troba en una columna on no hi ha cap peó adversari, aquest serà fàcilment atacable.



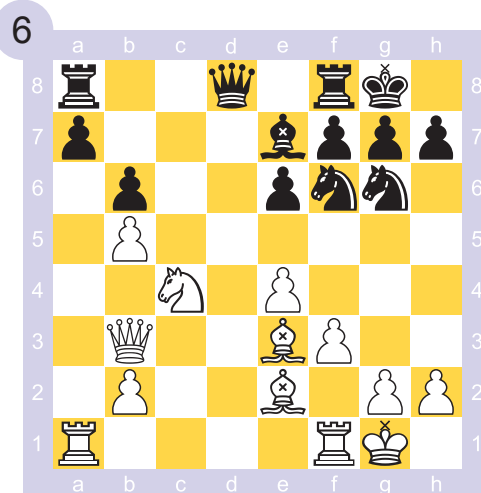
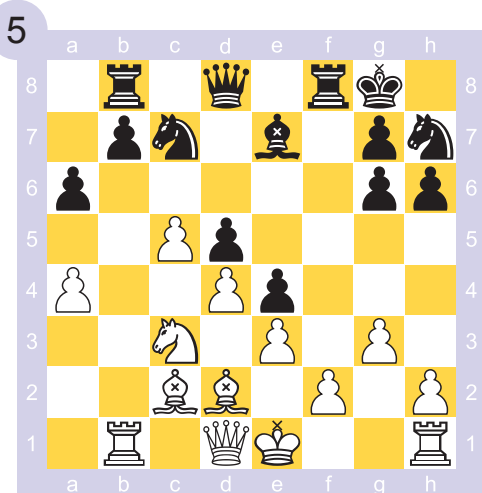
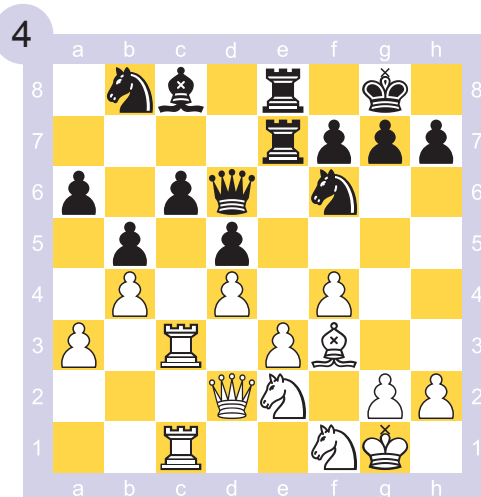
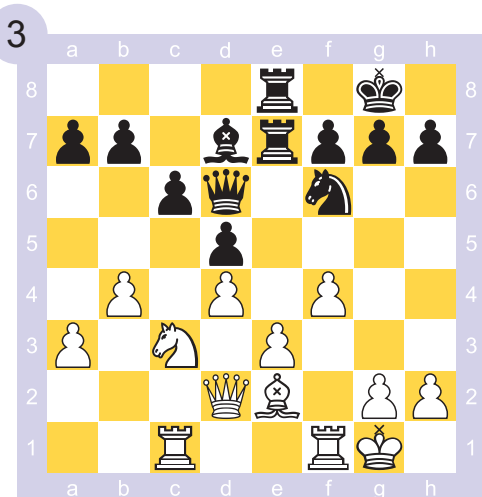
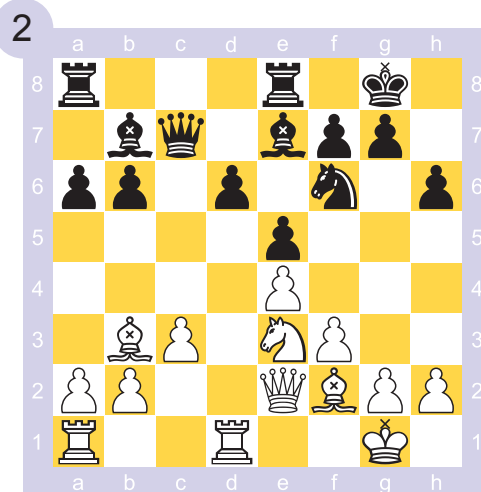
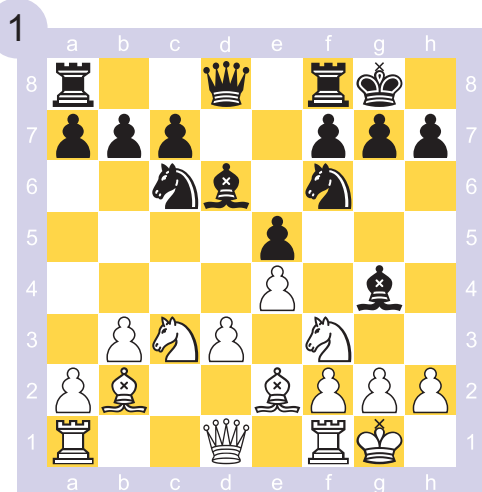
Seguint amb la posició anterior, aquest peó tan sols es podrà defensar amb peces majors o menors, ja que no es pot defensar amb els propis peons.



Quan es té un peó endarrerit és pot intentar de canviar-lo però, primer, s'ha de preparar la jugada. En aquest cas, el cavall negre mou a e7 per tal de defensar l'avançament del peó.

7

Escriu el nom de les caselles on es troben peons endarrerits.

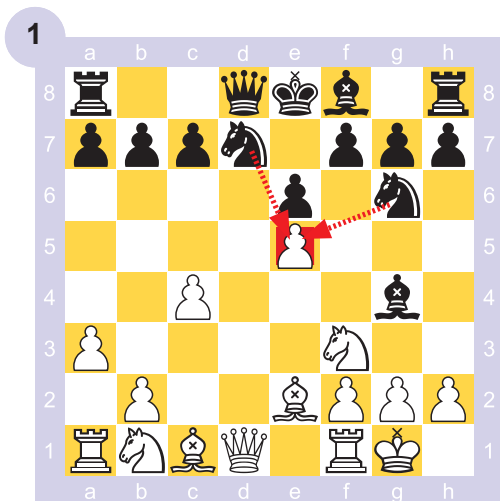




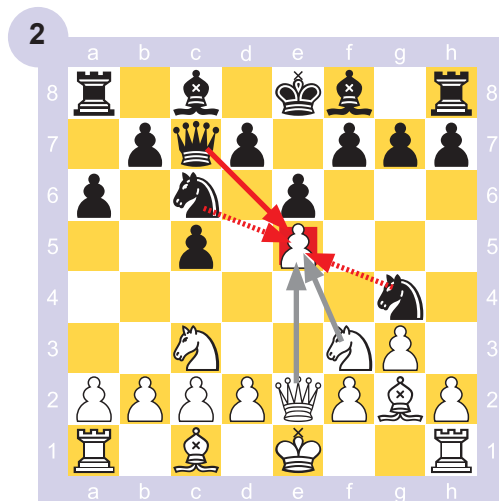
4. Peó massa avançat

Un peó es considera massa avançat si està molt allunyat de la casella inicial i no pot defensar-se adequadament amb les seves peces.

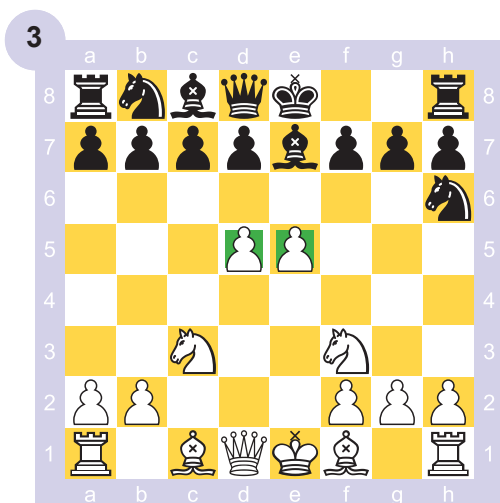
No s'ha d'avançar excessivament un peó si pot ser atacat, perquè aquesta peça mai podrà retrocedir.



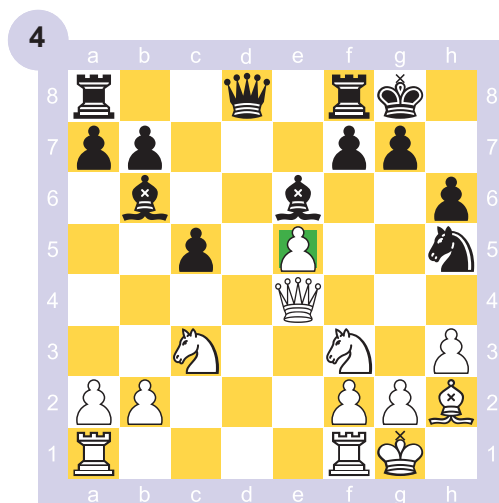
Les blanques no poden defensar adequadament el peó avançat i les negres el capturaran en el moment més convenient.



En aquesta posició, el peó situat a la casella e5 serà capturat perquè les negres tenen més peces atacant-lo que no pas les blanques defensant-lo.



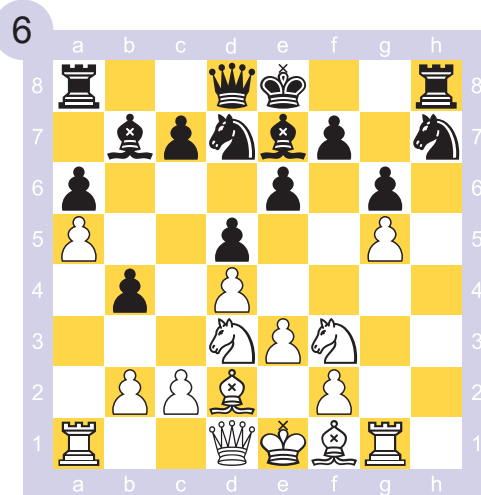
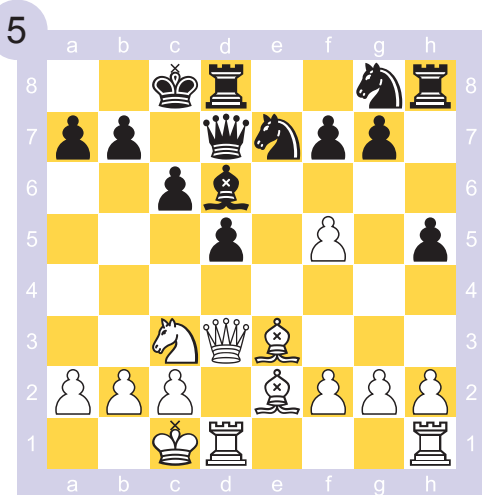
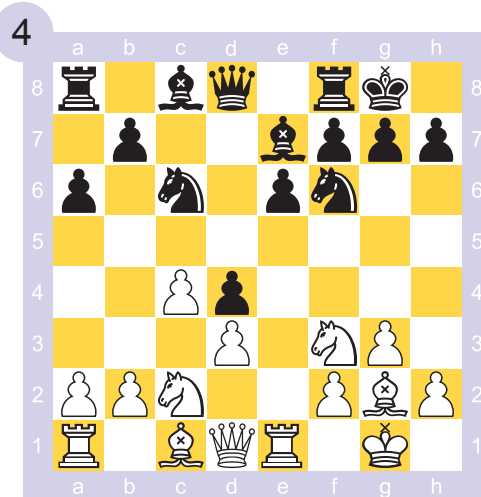
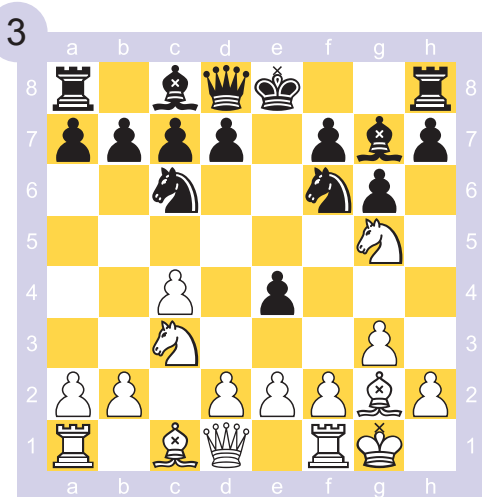
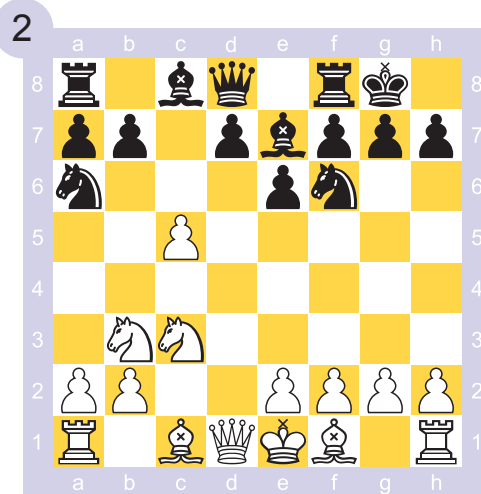
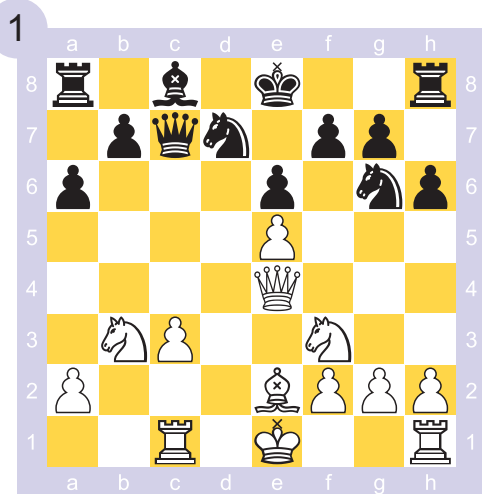
Si un o més peons centrals estan avançats però ben defensats, això comportarà dificultats en el desenvolupament de les peces de l'adversari.



En aquesta posició, tot i estar el peó de e5 massa avançat, tres peces blanques el defensen i, a més, està impedit que el cavall negre es col·loqui a f6.

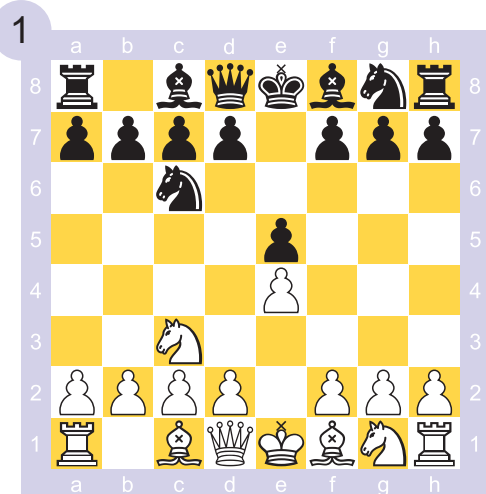
8

Escriu el nom de les caselles on es troben peons massa avançats.

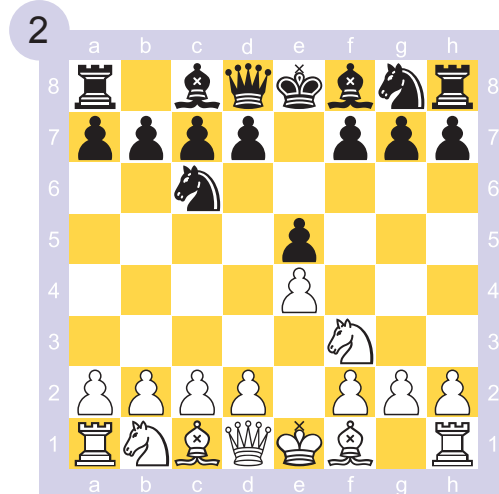


A

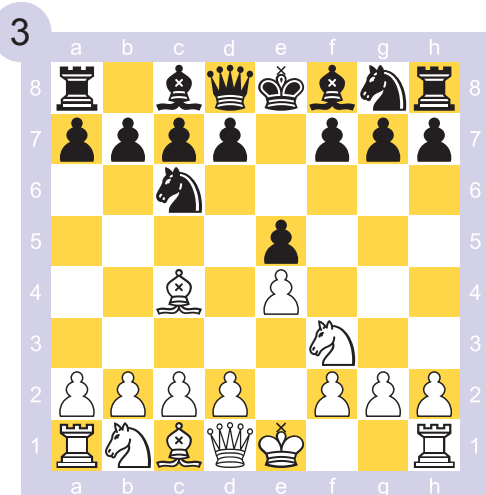
Encercla les jugades que siguin correctes.
Raona per què algunes d'aquestes jugades són incorrectes.



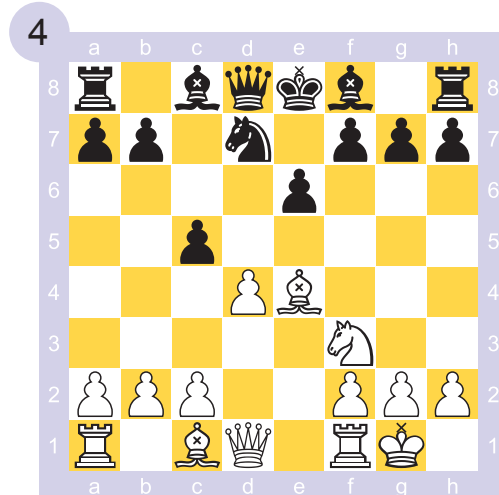
○ Dh5 Cf3 Ad3 Ac4



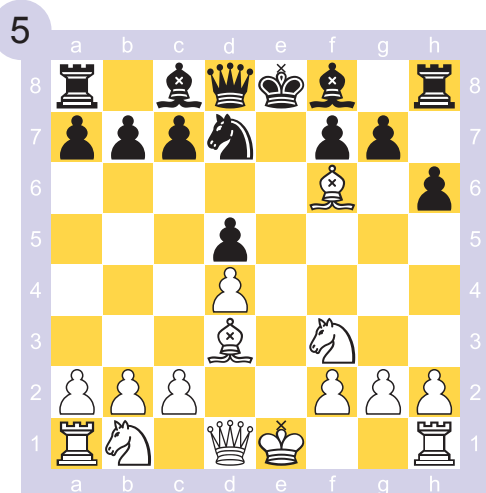
○ Ac4 Ca3 a4 Ab5



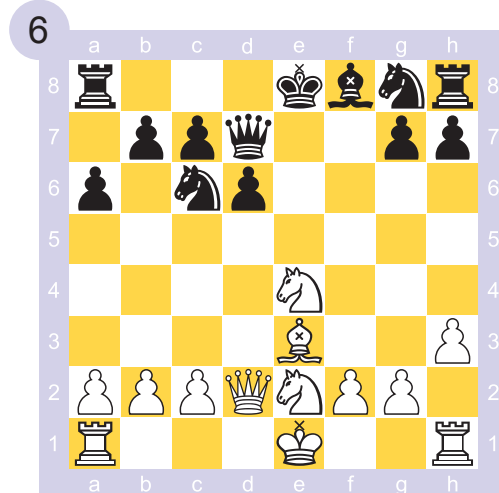
● Ab4 Ac5 Cf6 g5



● c4 Ae7 Cf6 Df6



● gxf6 Cxf6 Ab4+ Dxf6



● Cf6 h5 O-O-O Ae7

Minipartides

Mat del boig

Mat del despistat

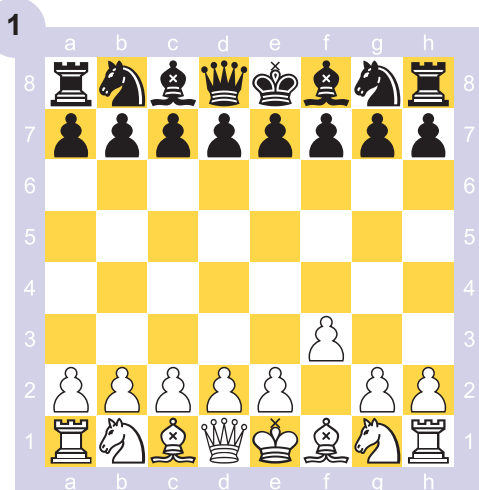
Mat del pastor

Mat de Légal



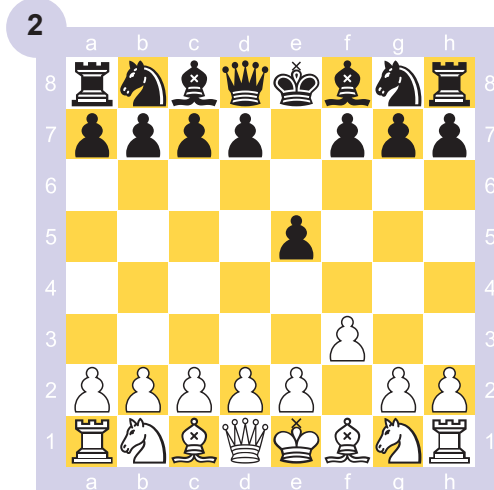


Mat del boig



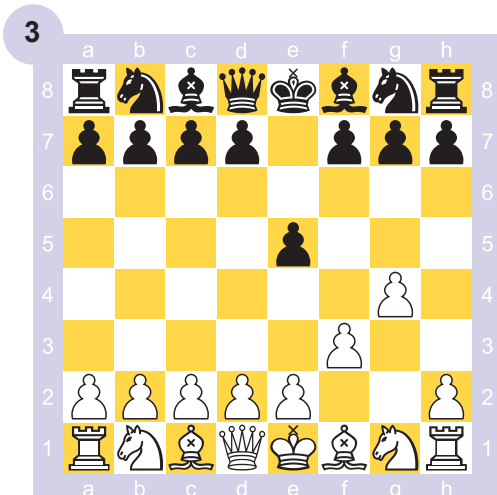
Aquesta jugada no és correcta. Es recomana als principiants que facin avançar dues caselles un dels seus peons centrals.

1. f3



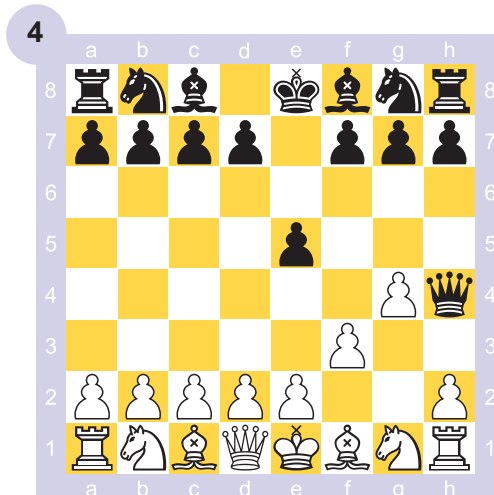
Les negres sí que avancen un dels seus peons centrals. El peó de la columna e controla la casella central d4 i, a la vegada, permet la sortida de l'alfil negre i de la seva dama.

1. ... , e5



Aquesta jugada no ajuda a controlar el centre, ni a desenvolupar les peces menors. Però el més greu és que s'oblida la norma més important dels escacs: evitar l'escac i mat al seu rei.

2. g4??

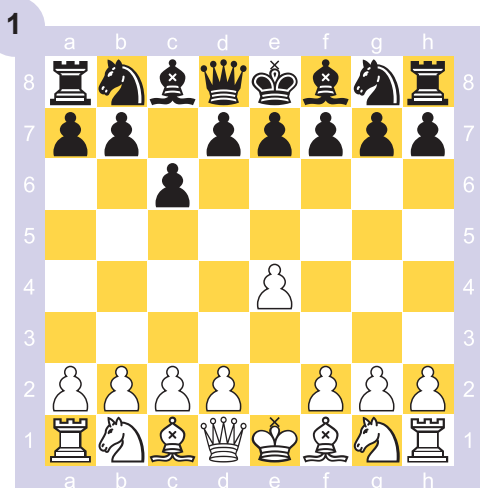


La dama negra aprofita la desprotecció de la diagonal e1-h4 per tal de fer l'escac i mat. Aquest escac i mat és el més ràpid que es pot fer en una partida d'escacs.

2. ... , Dh4++

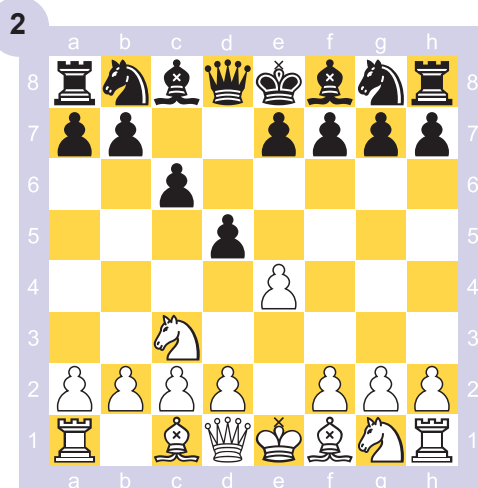


Mat del despistat



És correcte que les negres avancin una casella el peó de la columna c (en l'exemple de la pàgina anterior era el de l'altre flanc).

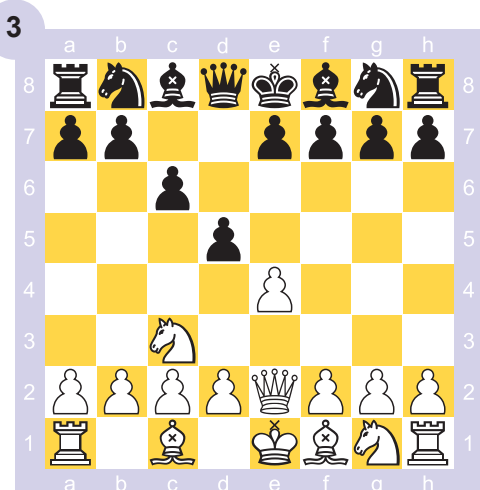
1. e4 , c6



Les blanques desenvolupen correctament un cavall i les negres avancen el peó central de la dama.

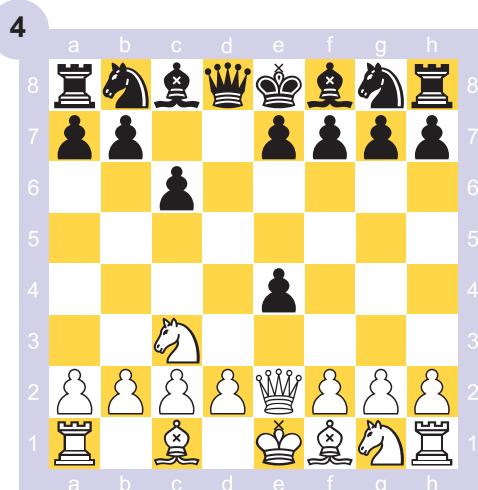
Aquesta defensa s'anomena Caro-Kann i té com a objectiu lluitar per les caselles centrals.

2. Cc3 , d5



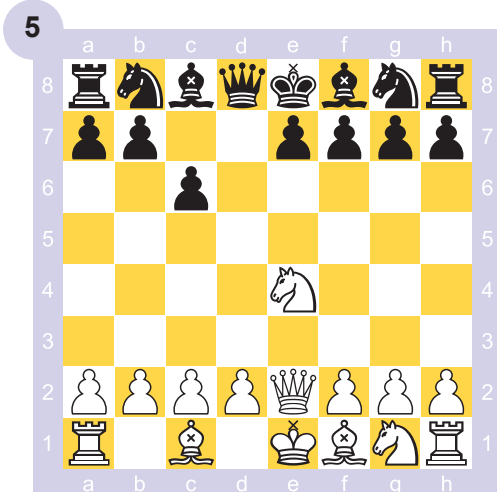
Aquesta jugada no és aconsellable perquè retarda el desenvolupament de les peces menors i bloqueja la sortida del seu alfil blanc. A més, no s'aconsegueix un major control de les caselles centrals.

3. De2 ? , ...



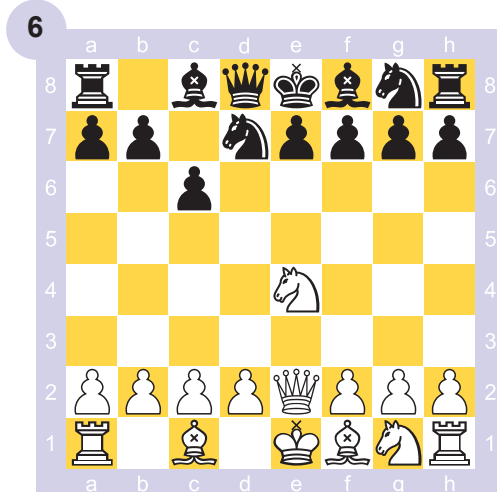
Les negres opten per l'intercanvi de peons centrals.

3. ... , dxe4



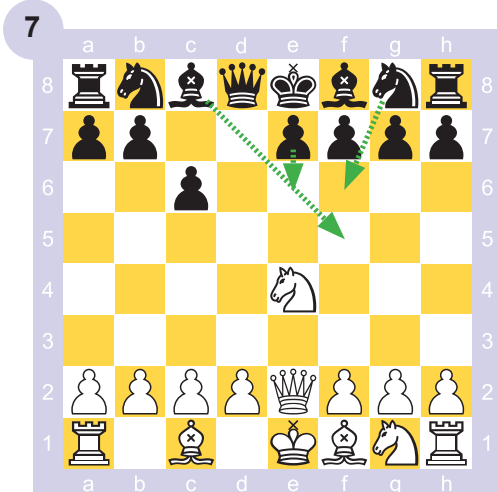
És millor capturar el peó amb el cavall. Si es capturés amb la dama, Cf6 amenaçaria la dama blanca i s'afavoriria el desenvolupament de les negres.

4. Cxe4 , ...

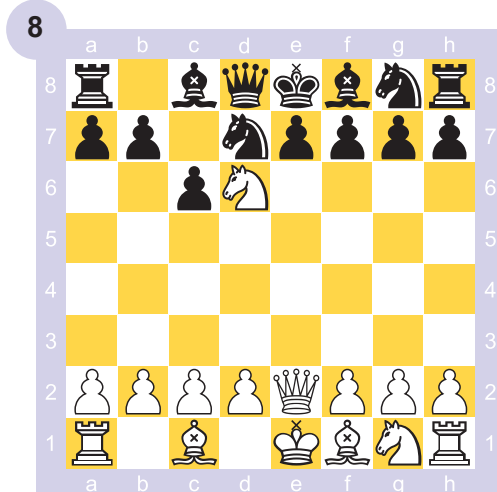


Aquí es comet una greu errada, malgrat que es desenvolupi una peça menor, perquè es facilita que l'adversari faci escac i mat.

4. ... , Cd7 ??



Era preferible continuar el desenvolupament mitjançant les jugades Cf6, Af5 o e6 i, així, hauríem evitat l'escac i mat.

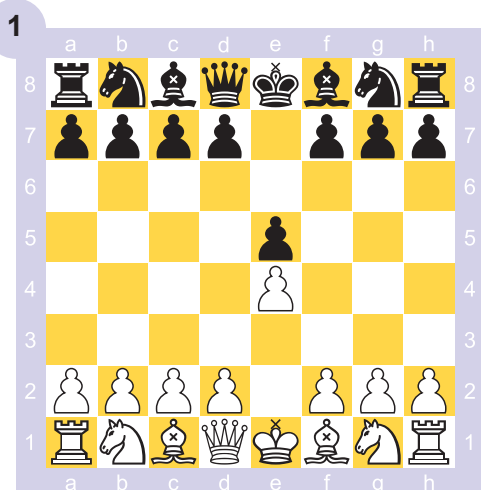


Les blanques fan escac i mat.

5. Cd6++

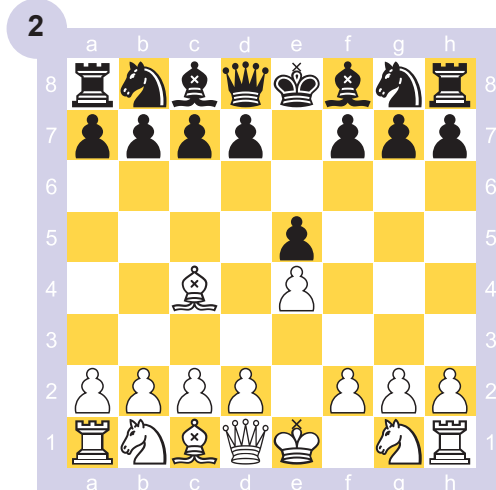


Mat del pastor



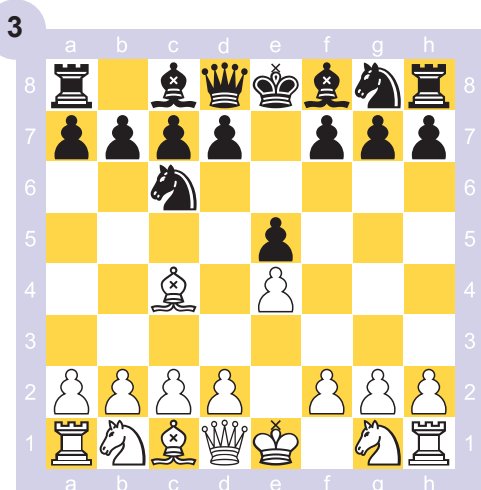
Ambdós adversaris avancen dues caselles el seu peó de la columna e.

1. e4 , e5



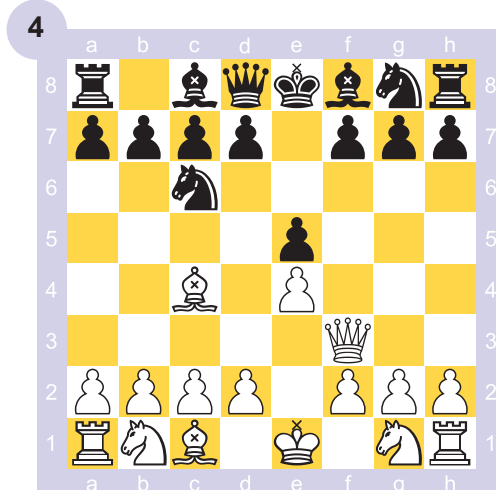
Les blanques desenvolupen el seu alfil i, d'aquesta manera, controlen les caselles centrals d5 i e6, a més d'amenaçar el peó de f7.

2. Ac4 , ...



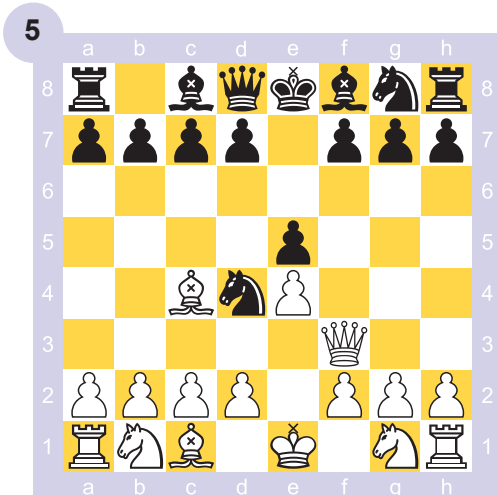
Les negres inicien, correctament, el seu desenvolupament de peces menors.

2. ... , Cc6



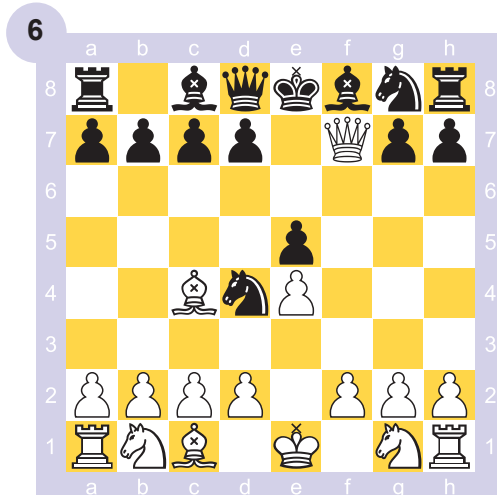
Aquesta sortida de la dama és arriscada i prematura. Era preferible jugar Cf3. Malgrat això, està plantejant una greu amenaça sobre el peó f7.

3. Df3 , ...



Les negres no s'adonen d'aquesta amenaça i es precipiten a atacar la dama blanca. S'ha d'estar atent a les amenaces de l'adversari!

3. ... , Cd4 ??

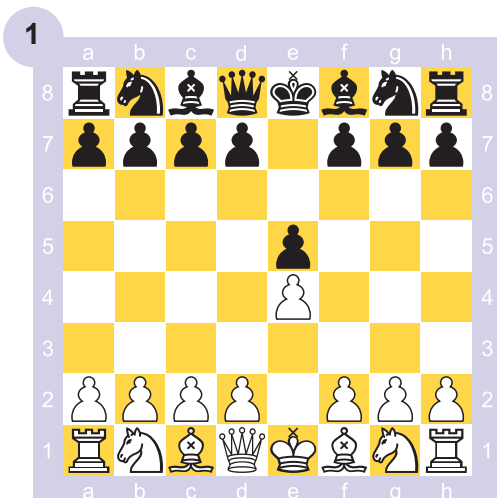


La dama blanca, defensada pel seu alfil, fa escac i mat al rei negre.

4. Dxf7++

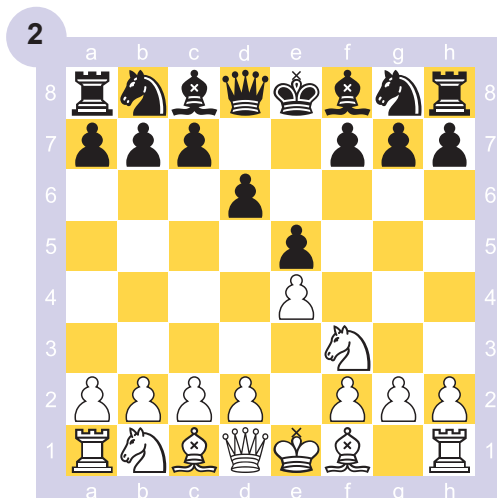


Mat de Légal



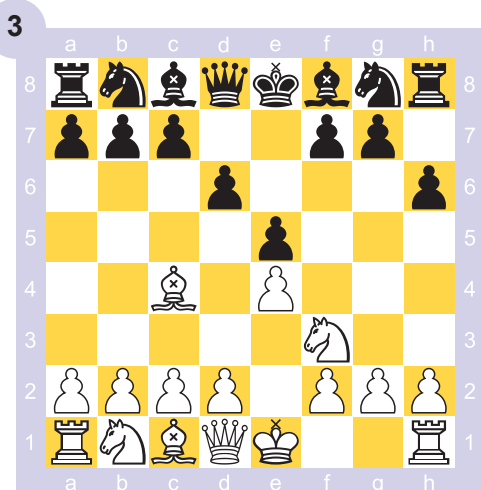
Moltes partides comencen d'aquesta manera: avançant cada jugador dues caselles el peó del rei.

1. e4 , e5



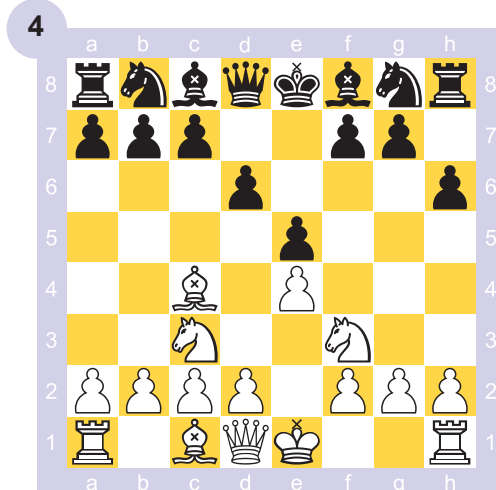
Les negres defensen el peó del rei amb el de la dama (això s'anomena Defensa de Philidor). Un altra manera de defensar el peó seria Cc6.

2. Cf3 , d6



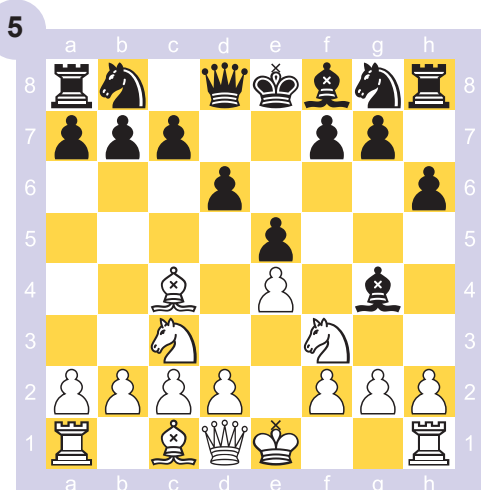
Mentre les blanques continuen desenvolupant peces menors, les negres no desenvolupen peces ni controlen caselles centrals en la seva jugada.

3. Ac4 , h6 ?



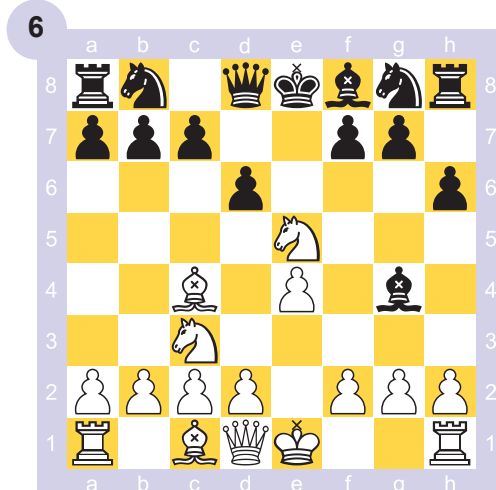
Les blanques desenvolupen l'altre cavall i defensen el seu peó del rei d'un futur atac.

4. Cc3 , ...



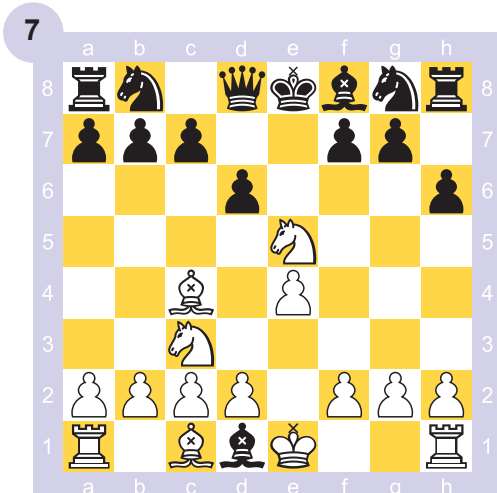
Encara que es desenvolupa l'alfil i es clava el cavall de les blanques, la jugada és dolenta perquè no s'ha previst la resposta de l'adversari.

4. ... , Ag4 ?



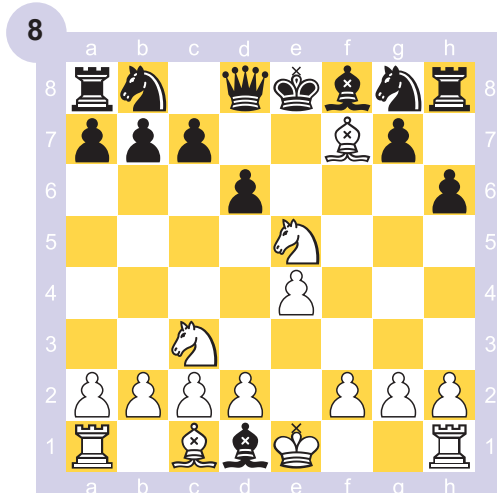
Quan el cavall captura el peó negre, sembla que les blanques s'equivoquin perquè l'alfil negre pot capturar la dama blanca.

5. Cxe5 ! , ...

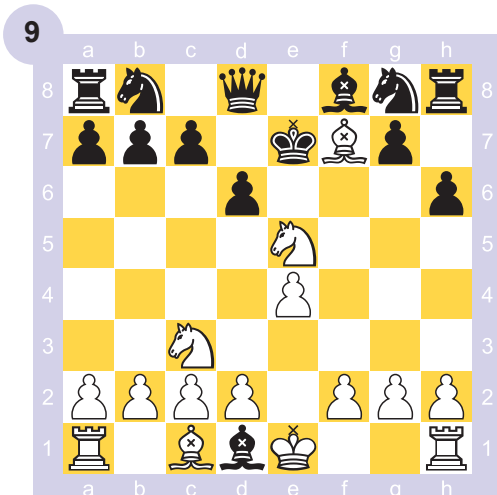


Les negres, ambiciosament, capturen la dama. Era millor perdre solament un peó en jugar-se 5... , dxe5 6. Dxcg4

5. ... , Axd1 ?

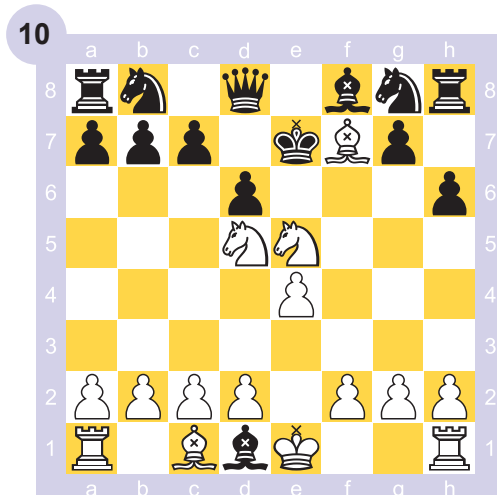


L'alfil defensat pel cavall en e5 captura el peó f7 i fa escac al rei.
6. Axf7+ , ...



El rei solament té una casella on anar.

6. ... , Re7



El rei negre rep l'escac i mat amb l'altre cavall. Cal vigilar sempre les amenaces d'escac i mat.

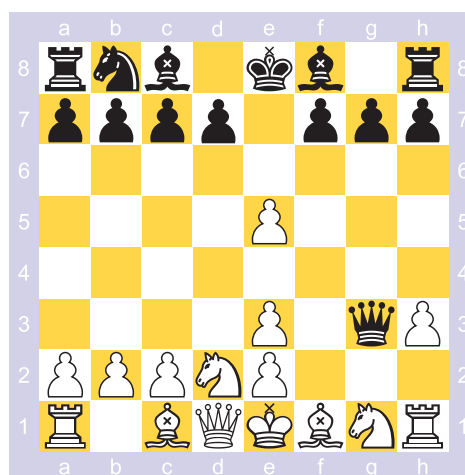
7. Cd5++

1

Reprodueix en un tauler la partida següent. Després anota al costat de cada comentari el número de la jugada i marca amb una X el jugador que l'executa.

N.	□	■
1	d4	Cf6
2	Cd2	e5
3	dxe5	Cg4
4	h3	Ce3
5	fxe3	Dh4+
6	g3	Dxg3++
7		
8		
9		
10		

Posició final



N.	□	■
----	---	---

2	X	
---	---	--

La jugada del cavall bloqueja la sortida de seu l'alfil i de la seva dama.

--	--	--

Malgrat moure per tercera vegada la mateixa peça, s'aconsegueix un atac imparable.

--	--	--

S'ofereix un peó per poder contraatacar.

--	--	--

Per evitar perdre la dama, s'obre una diagonal que farà perdre la partida.

--	--	--

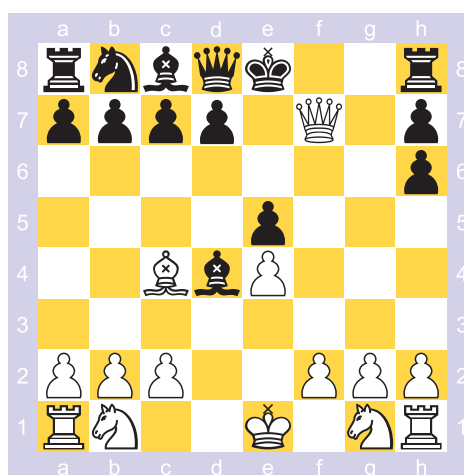
Es mou per tercer cop un peó, en comptes de desenvolupar les pròpies peces menors.

2

Reprodueix en un tauler la partida següent. Després anota al costat de cada comentari el número de la jugada i marca amb una X el jugador que l'executa.

N.	□	■
1	e4	e5
2	Ac4	Ac5
3	Df3	Ch6
4	d4	Axd4
5	Axh6	gxh6
6	Dxf7++	
7		
8		
9		
10		

Posició final



N.	□	■
----	---	---

--	--	--

En capturar el cavall s'amenaça d'escac i mat amb la dama.

--	--	--

No és correcte treure el cavall per les columnes exteriors si hi ha altres alternatives per defensar el peó atacat.

--	--	--

No és aconsellable que la dama surti tan aviat perquè pot ser amenaçada per peons o peces menors.

--	--	--

Aquesta jugada és una greu errada, perquè és millor perdre una peça menor, en l'intercanvi, que la partida.

--	--	--

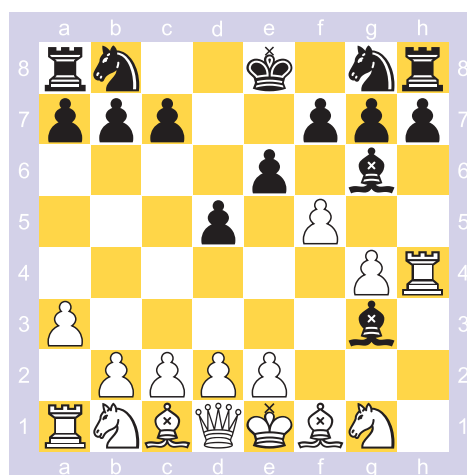
La descoberta del peó amenaça l'alfil i provoca la destrucció de la defensa del peó f7.

3

Reprodueix en un tauler la partida següent. Després anota al costat de cada comentari el número de la jugada i marca amb una X el jugador que l'executa.

N.	□	■
1	f4	d5
2	a3	Ag4
3	h3	Ah5
4	g4	Ag6
5	f5	e6
6	h4	Ad6
7	Th3	Dxh4+
8	Txh4	Ag3++
9		
10		

Posició final



N.	□	■
----	---	---

--	--	--

Aquesta jugada agreuja la situació perquè en sis moviments no s'ha desenvolupat cap peça menor.

--	--	--

Avançar aquest peó no serveix per controlar cap casella central i, a més, es perd un temps.

--	--	--

És una gran jugada perquè permet salvar l'alfil i obrir una diagonal d'atac al rei adversari.

--	--	--

No s'ha de fer aquesta jugada perquè obre una diagonal d'atac al rei blanc.

--	--	--

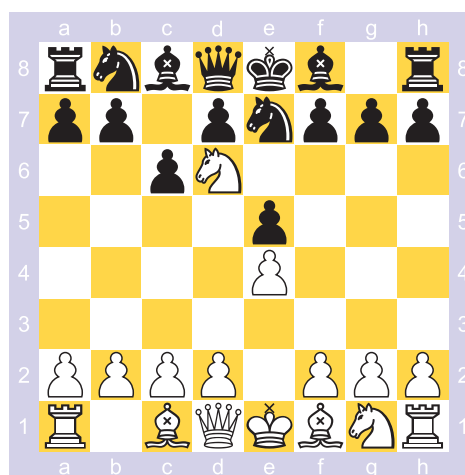
D'aquesta manera s'evita momentàniament l'amenaça d'escac i mat amb l'alfil.

5

Reprodueix en un tauler la partida següent. Després anota al costat de cada comentari el número de la jugada i marca amb una X el jugador que l'executa.

N.	□	■
1	e4	e5
2	Cc3	Ce7
3	Cb5	c6
4	Cd6++	
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Posició final



N.	□	■
----	---	---

--	--	--

En avançar el peó es produeix una greu errada perquè queda desprotegida la casella d6.

--	--	--

Aquesta jugada no és aconsellable perquè mou dues vegades la mateixa peça al principi de la partida.

--	--	--

El cavall bloqueja el desenvolupament del seu alfil i, a la vegada, no ataca cap peça de l'adversari.

--	--	--

A causa del bloqueig del rei i de la seva incorrecta defensa, les blanques fan escac i mat.

--	--	--

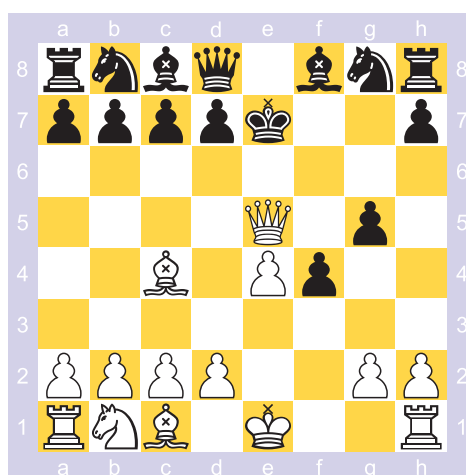
Les negres fan la mateixa jugada que les blanques.

6

Reprodueix en un tauler la partida següent. Després anota al costat de cada comentari el número de la jugada i marca amb una X el jugador que l'executa.

N.	□	■
1	e4	e5
2	f4	exf4
3	Cf3	g5
4	Ac4	f6
5	Cxg5	fxg5
6	Dh5+	Re7
7	Df7+	Rd6
8	Dd5+	Re7
9	De5++	
10		

Posició final



N.	□	■
----	---	---

--	--	--

L'avançament d'aquest peó augmenta la debilitat del flanc del rei perquè s'obre una nova diagonal d'atac.

--	--	--

El moviment del cavall facilita l'atac definitiu de la dama sobre el rei de l'adversari.

--	--	--

S'ofereix un peó per guanyar el control sobre el centre del tauler.

--	--	--

Aquesta jugada continua desenvolupant peces i ataca el peó dèbil situat en f7.

--	--	--

La captura del cavall impedeix la defensa del rei. La jugada h5 hauria evitat l'atac de la dama.

Intercanvis

Pressió - Defensa

Intercanvis de peces

Simplificació

Contraatac



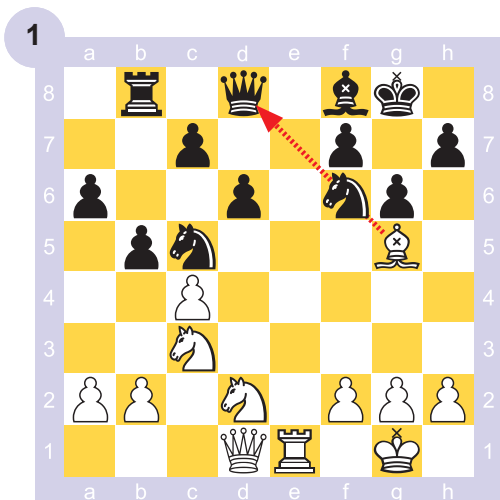


Pressió - Defensa

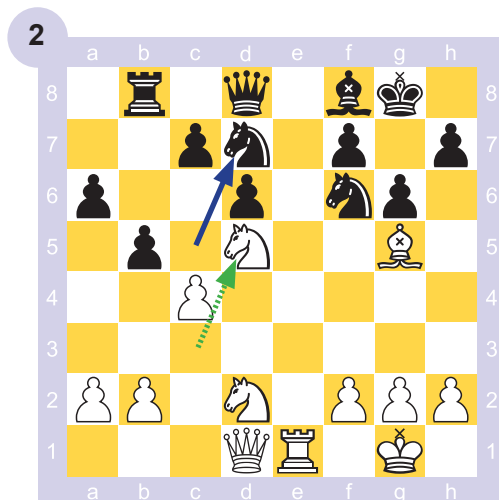
La pressió sobre una peça augmenta quan l'adversari col·loca una peça més amenaçant la primera. La solució més fàcil per contrarestar-la és defensar, si és possible, la peça atacada.

Les peces que reben la pressió, generalment, no poden moure's perquè estan clavades, són peons dèbils, etc.

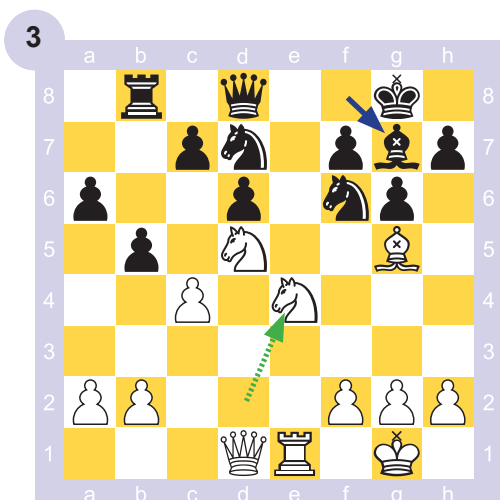
Exemple



El cavall negre està clavat per l'alfil blanc. Les blanques intentaran aprofitar-ho atacant aquest cavall.

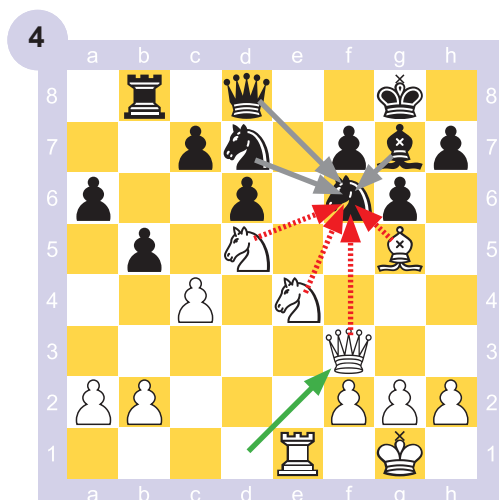


Les blanques augmenten la pressió en moure el cavall blanc i les negres ho contraresten movent l'altre cavall.
1. Cd5 , C5d7



Les blanques continuen l'atac amb l'altre cavall i les negres mouen el seu alfil per ajudar la defensa del seu cavall.

2. Ce4 , Ag7

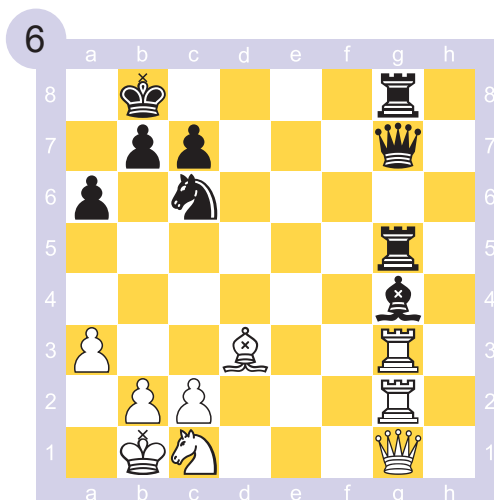
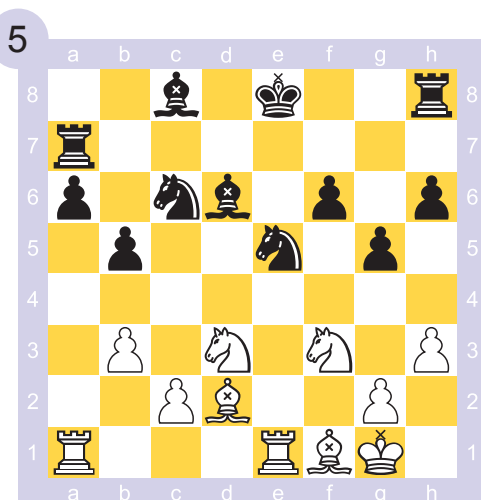
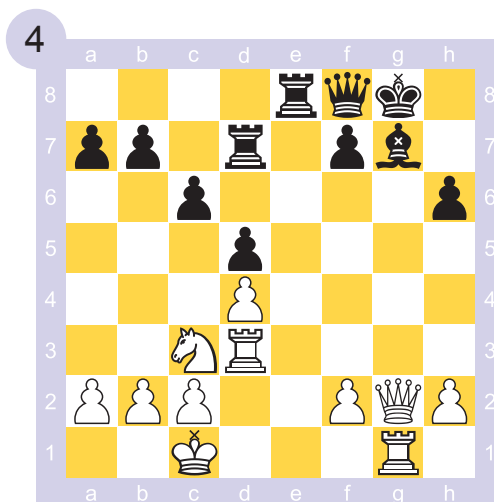
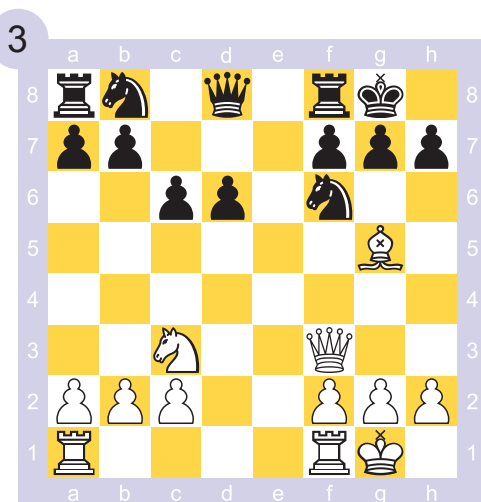
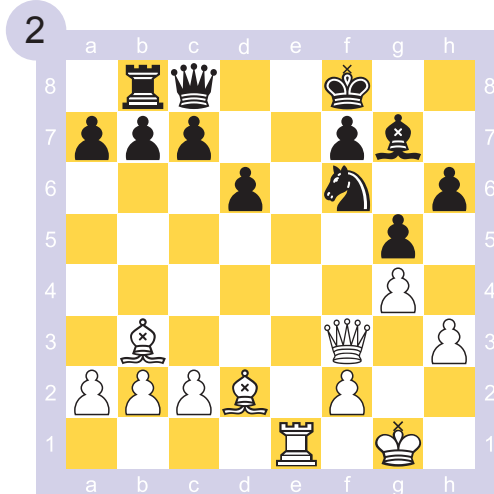
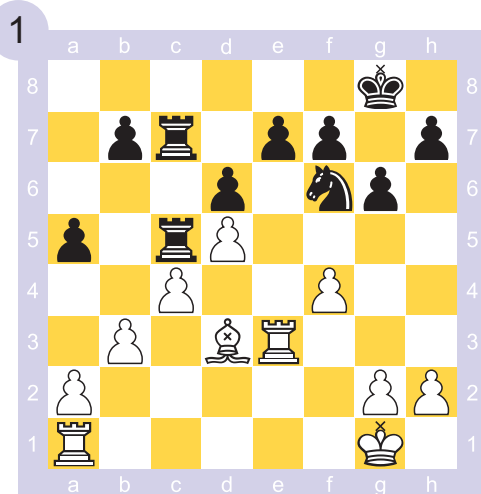


Les blanques encara poden augmentar la pressió però les negres ja no tenen més peces per defensar el seu cavall.

3. Df3 , ...

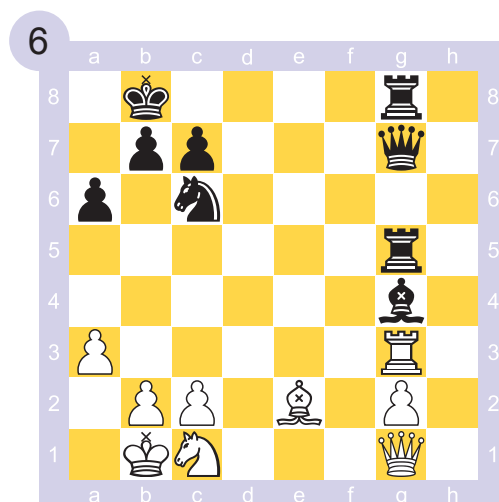
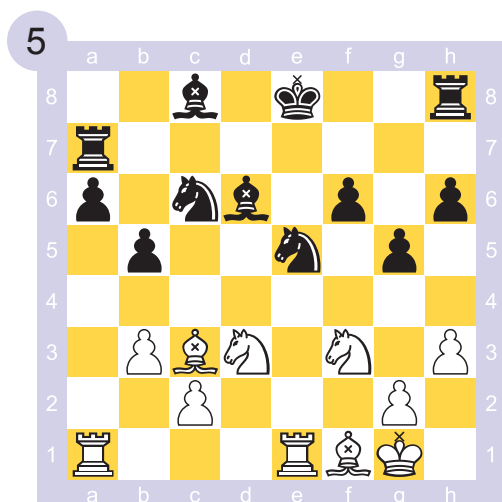
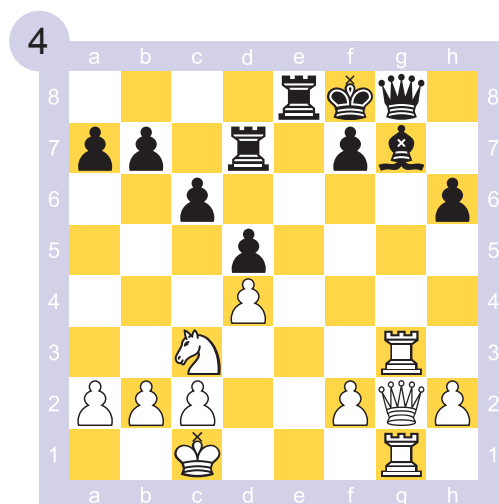
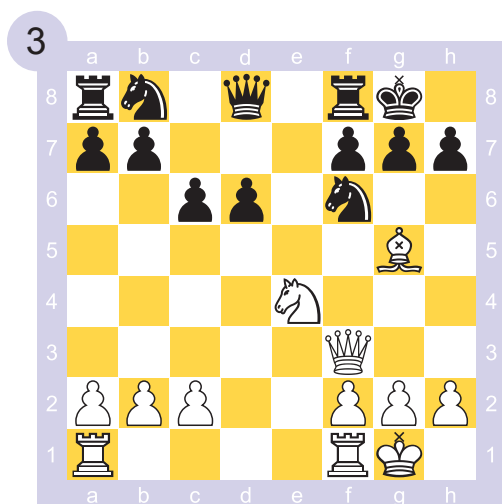
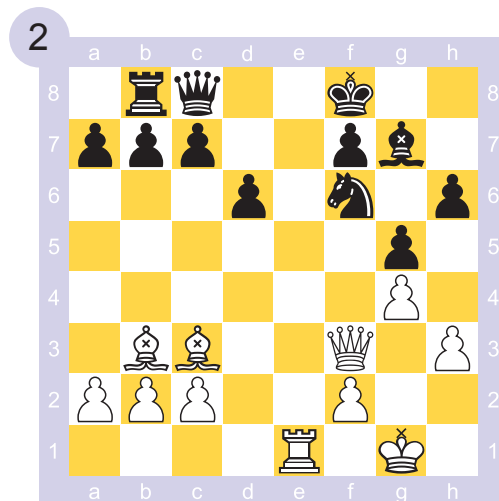
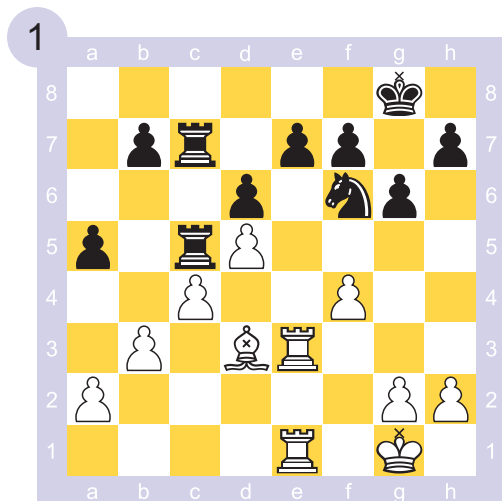
1

Escriu la jugada que fan les blanques per poder augmentar la pressió sobre la peça atacada.



2

Escriu la jugada que fan les negres per poder defensar la peça atacada i, així, contrarestar la pressió de les blanques.

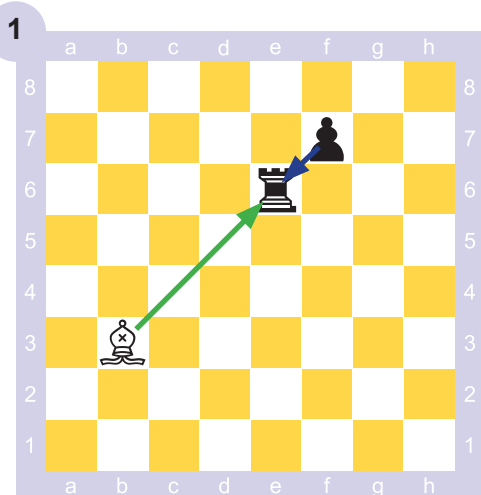




Intercanvi de peces

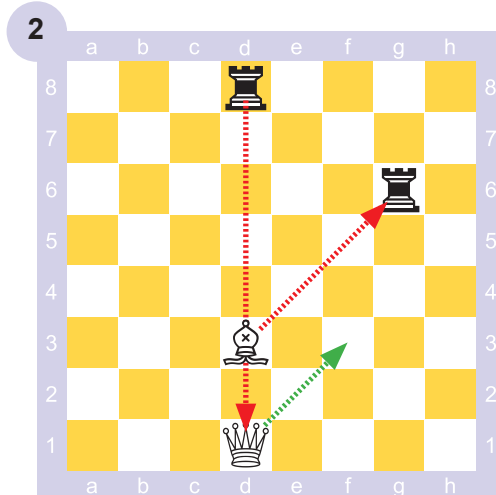
Es realitza un intercanvi de peces quan els dos jugadors capturen almenys una peça en jugades consecutives.

Exemples



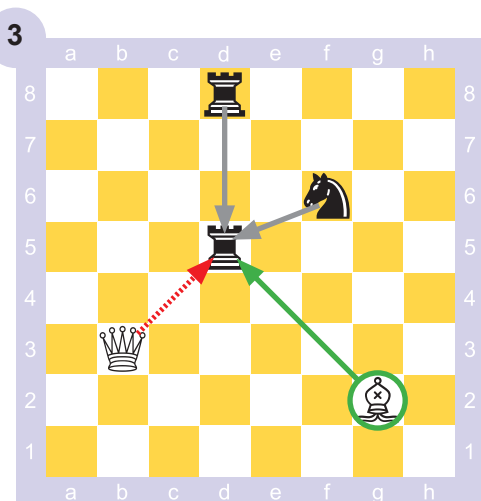
Si una peça atacada té més valor que l'atacant, normalment es capturarà encara que estigui defensada.

1. Axf6 , fxe6



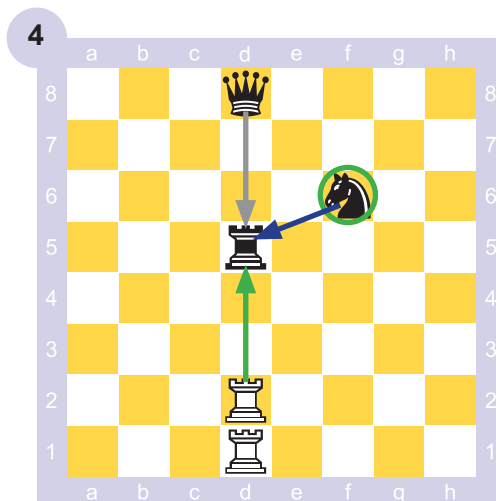
S'ha d'evitar capturar una peça si comporta perdre una altra de més valor.

1. Axf6? , Txd1



Per evitar perdre material en un atac, es comença a capturar amb la peça de menys valor.

1. Axd5 , Txd5

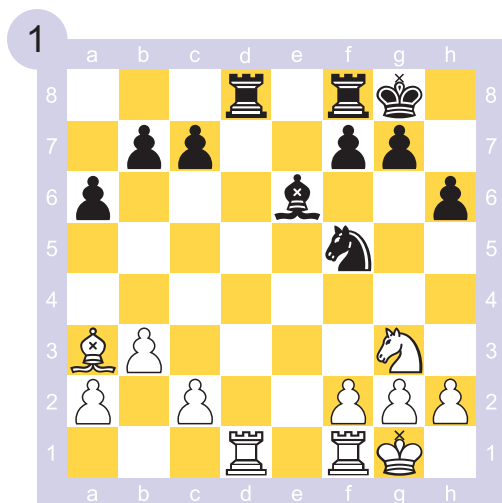


En defensar-se d'un atac es comença a capturar amb la peça de menys valor per evitar perdre material.

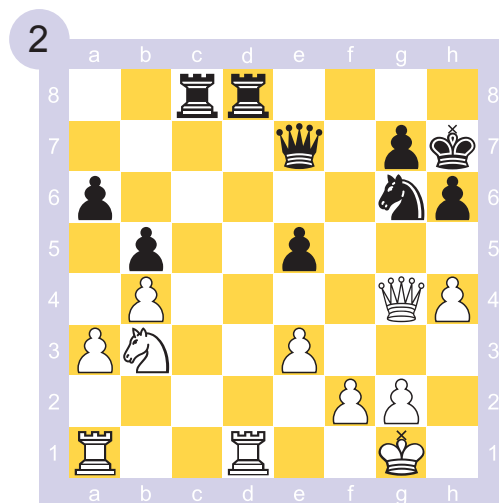
1. Txd5 , Cxd5

3

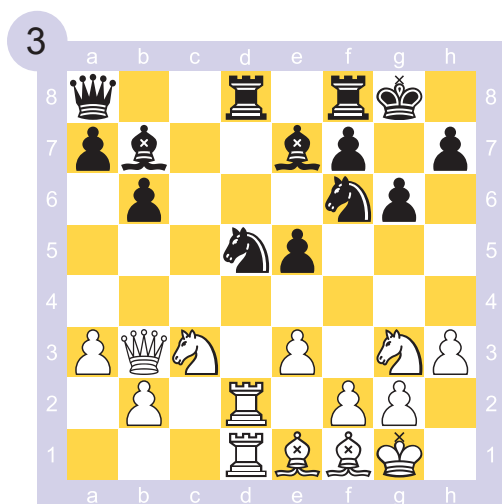
Encercla la millor jugada de les indicades per guanyar material o no perdre'l en l'intercanvi de peces.



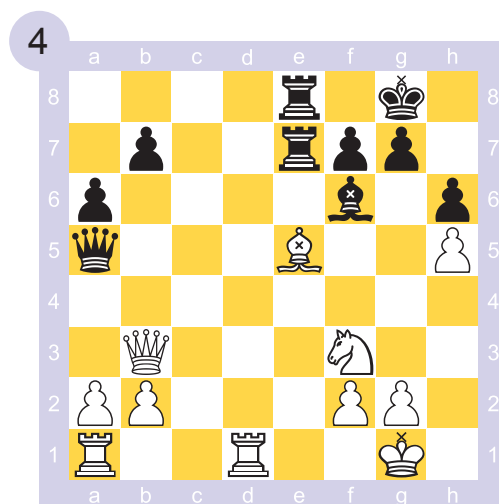
○ Cxf5 Axf8 Txd8



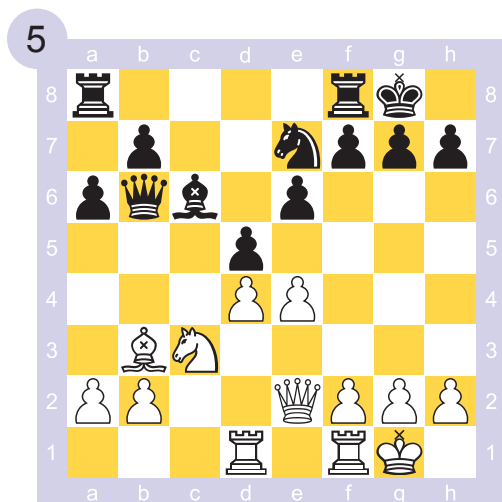
○ Dxc6+ Dxc8 Txd8



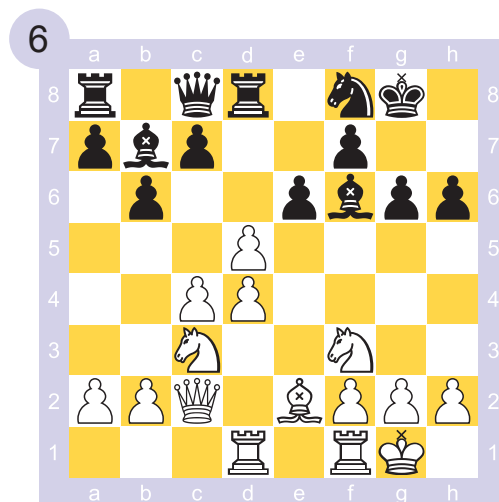
○ Dxd5 Cxd5 Txd5



● Axe5 Txe5 Dxe5



○ Cxd5 Axd5 exd5



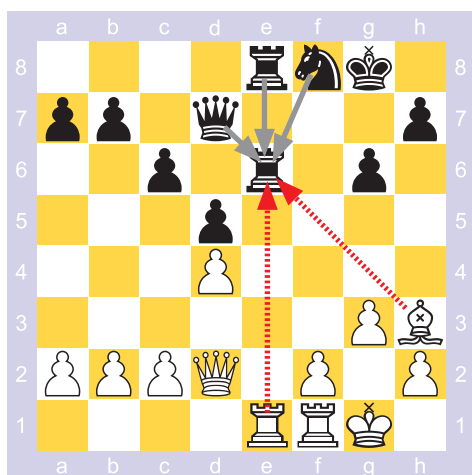
● Txd5 Axd5 exd5



Qualsevol intercanvi de peces ha de tenir un objectiu clar; no s'ha de canviar peces perquè no se sap què fer amb elles.

En funció del nombre de peces atacants i defensores, es presenten els casos següents:

1. Amb més peces defensores que atacants



Les blanques amenacen amb dues peces la torre negra que està defensada per tres peces.



En aquest tipus d'intercanvi, sempre es comença a capturar amb la peça de menor valor.

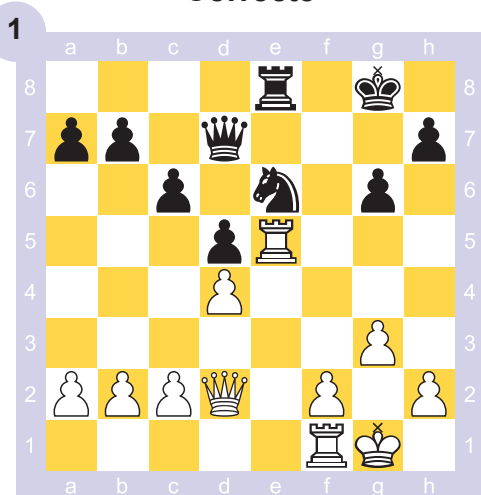
Diagrama 1

Si les blanques comencen capturant amb l'alfil guanyen qualitat (torre per alfil); però si continuen l'intercanvi (torre per cavall), aleshores perden la qualitat guanyada anteriorment.

Diagrama 2

Si les blanques comencen capturant amb la torre, no es guanya ni es perd qualitat.

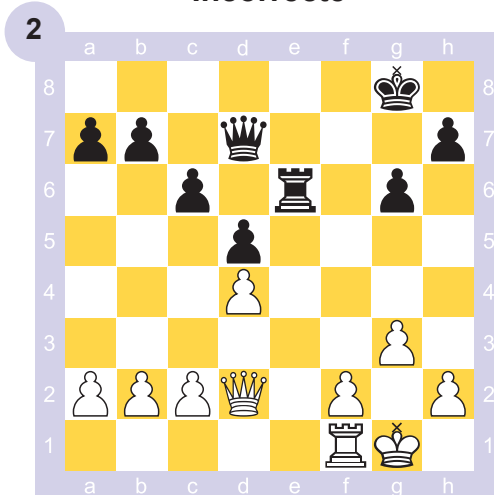
Correcte



1. Axe6 , Cxe6
2. Te5 , ...



Incorrecte

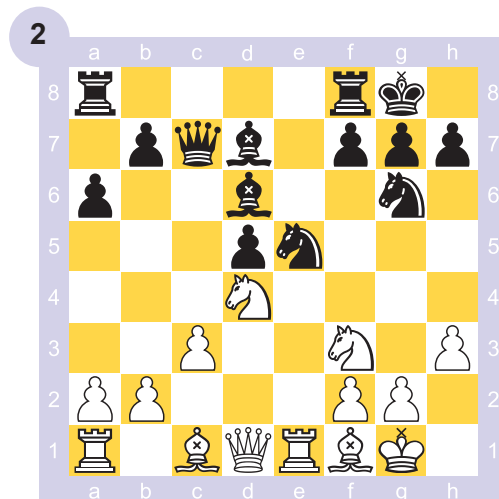
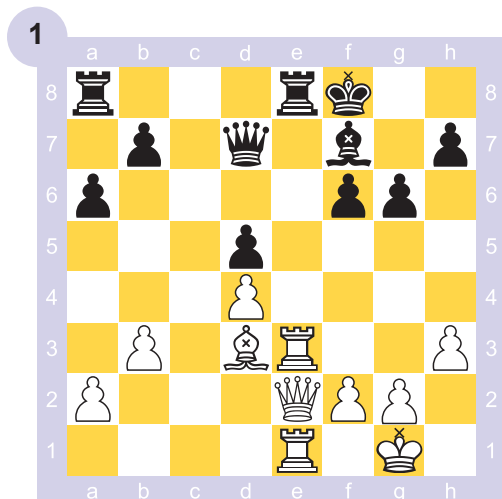


1. Txe6 , Cxe6
2. Axe6 , Txe6



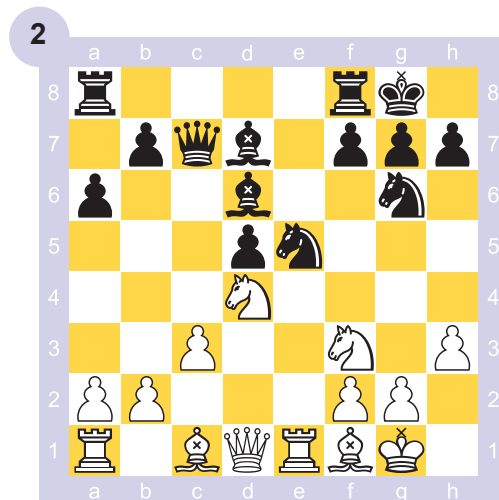
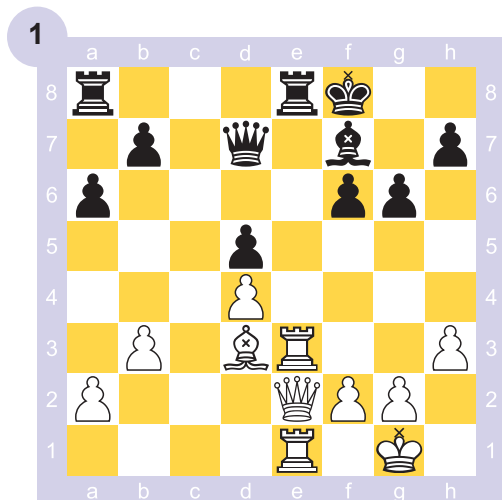
4

Anota les jugades que s'hauran de fer si les blanques realitzen un intercanvi de peces sense pèrdua de material.



5

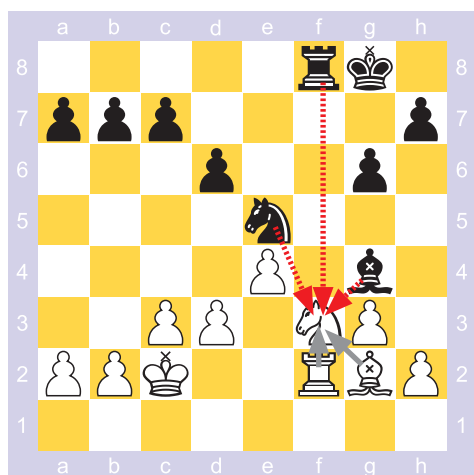
Anota les jugades que cal fer si les blanques realitzen un intercanvi de peces incorrecte, en el qual perden material.





Un intercanvi es comença per obtenir algun tipus de benefici, però no es canviaran totes les peces possibles si això comporta perdre algun dels avantatges aconseguits anteriorment.

2. Amb més peces atacants que defensores



Les negres amenacen amb tres peces el cavall blanc, que està defensat per dues peces.



Si s'intercanvien totes les peces possibles, el nombre de peces captu-rades sempre serà superior al de perdudes i, en la majoria de casos, es guanyarà material.

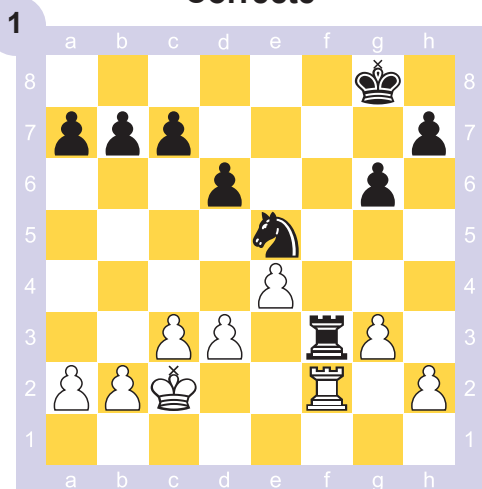
Diagrama 1

Les negres guanyen el cavall en l'intercanvi en dues jugades, però a una jugada solament es produeix un canvi d'una peça menor per una altra.

Diagrama 2

Si les negres comencen capturant amb la torre, es perd la possibilitat de guanyar una peça menor de l'adversari.

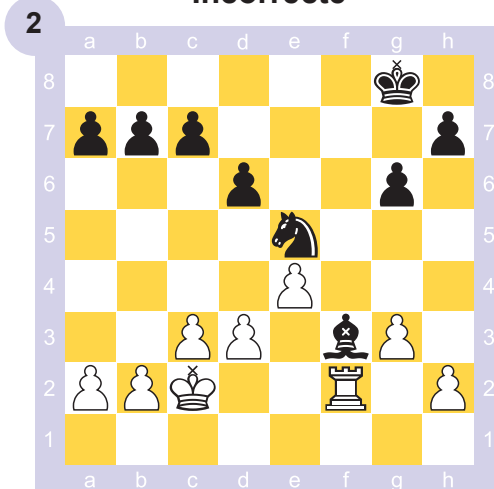
Correcte



1. ... , Axf3
2. Axf3 , Txf3



Incorrecte

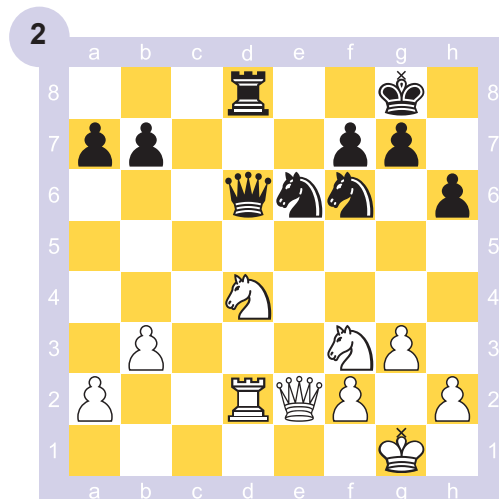
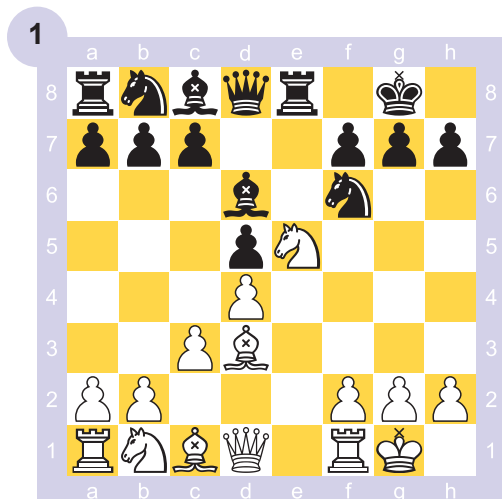


1. ... , Txf3
2. Axf3 , Axf3



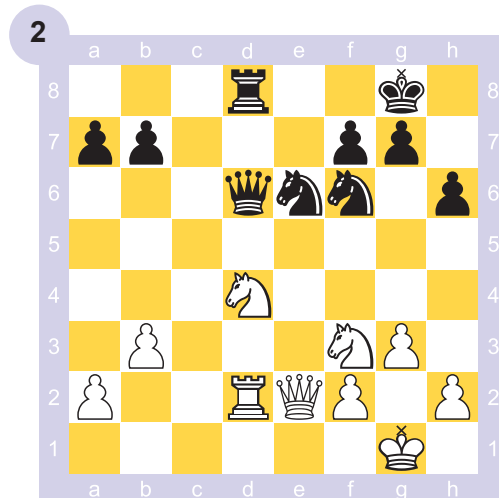
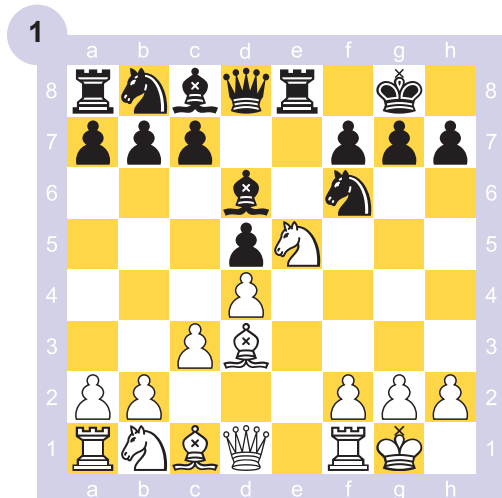
6

Anota les jugades que s'hauran de fer si les negres realitzen un intercanvi de peces sense pèrdua de material.



7

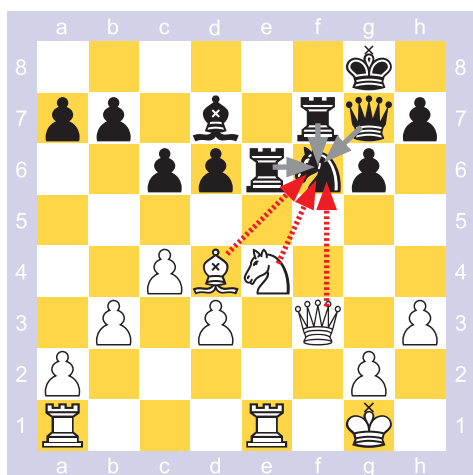
Anota les jugades que cal fer si les negres realitzen un intercanvi de peces incorrecte, en el qual perden material.





A vegades, es produeixen intercanvis on l'atacant perd material però s'aconsegueix fer escac i mat, tal com es podrà observar en alguns exemples de les pròximes unitats de combinacions i mats.

3. Igualtat de peces atacants i defensores



Les blanques amenacen amb tres peces el cavall negre, que està defensat per tres peces.



Un cas particular en l'intercanvi de peces és la simplificació, en la qual cap jugador guanya material.

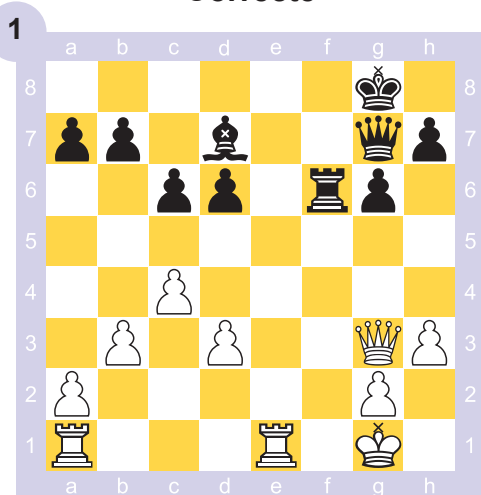
Diagrama 1

Les blanques guanyen qualitat (torre per alfil) perquè les negres defensen amb peces majors i les blanques ataquen amb peces menors.

Diagrama 2

En canvi, si les blanques acaben tot l'intercanvi, perden material (dama i alfil per dues torres).

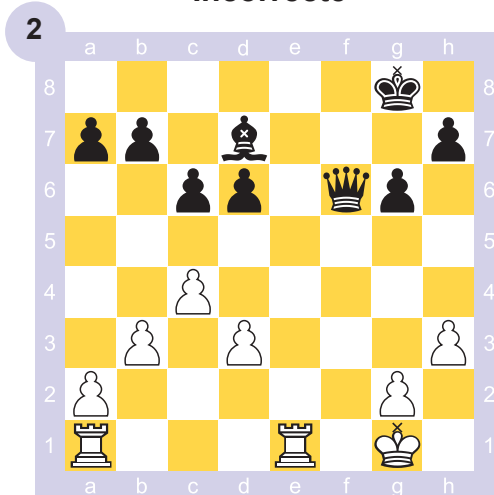
Correcte



1. Cxf6+ , Txf6
2. Axf6 , Txf6
3. Dg3 , ...



Incorrecte

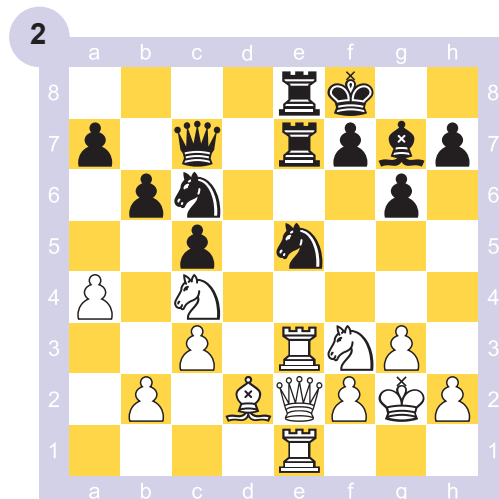
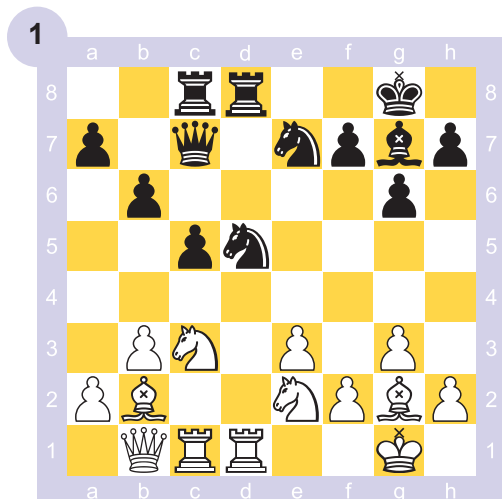


1. Cxf6+ , Txf6
2. Axf6 , Txf6
3. Dxf6? , Dxf6



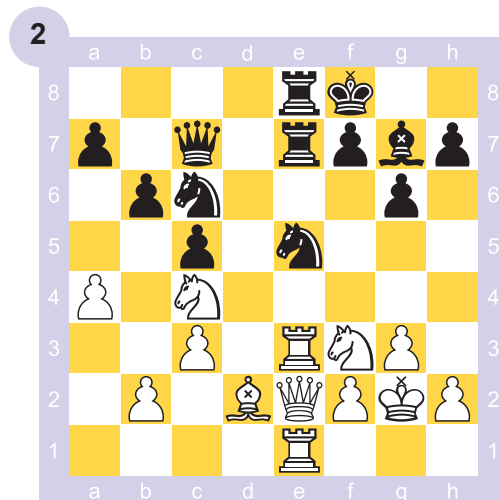
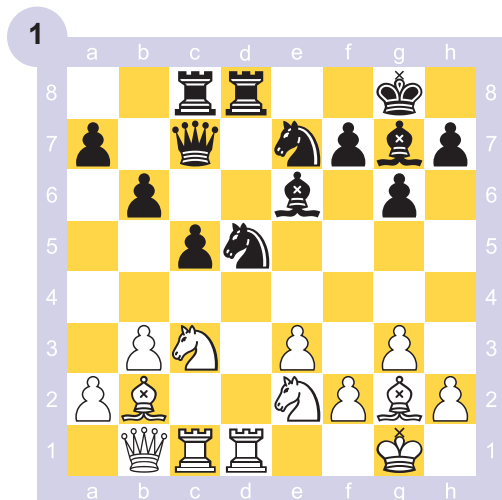
8

Anota les jugades que s'hauran de fer si les blanques realitzen un intercanvi de peces sense pèrdua de material.



9

Anota les jugades que cal fer si les blanques realitzen un intercanvi de peces incorrecte, en el qual perden material.





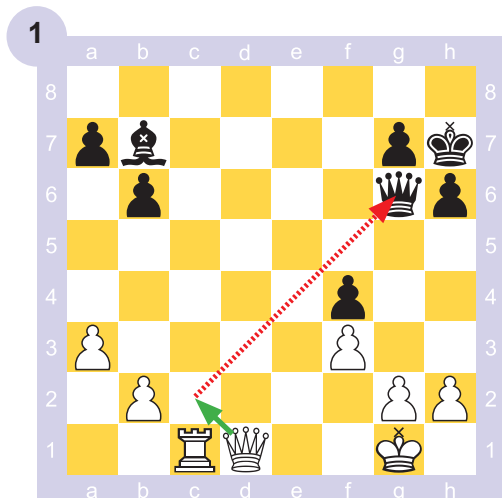
Simplificació

La simplificació és un recurs tàctic consistent en un intercanvi de peces d'igual valor.

Normalment, les simplificacions serveixen per passar de situacions de mig joc a altres de final de partida.

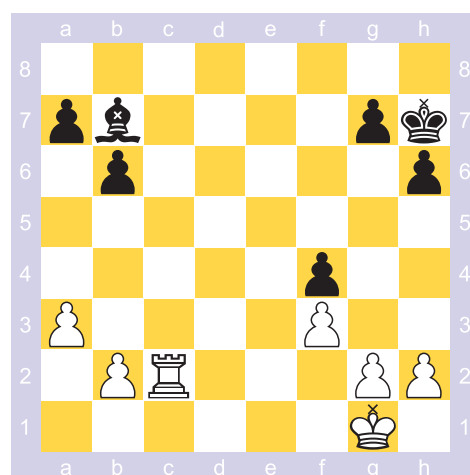
Amb una simplificació es pot aconseguir un dels objectius següents:

1. Imposar un avantatge de material

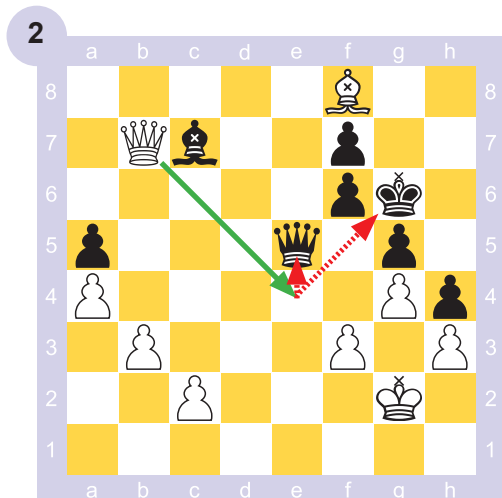


Les blanques obliguen a canviar les dames perquè la dama negra està clavada.

1. Dc2 , Dxc2
2. Txc2 , ...

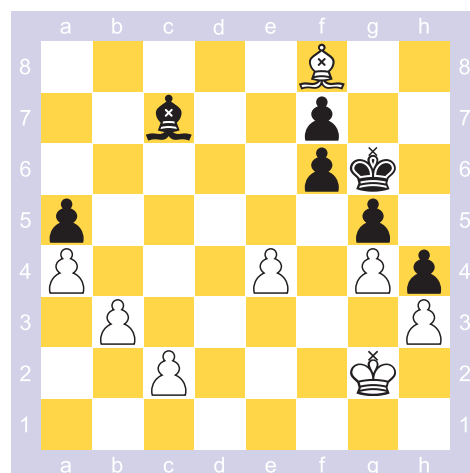


Les blanques guanyaran perquè tenen qualitat d'avantatge (torre per alfil).



Al jugador amb avantatge de material, li interessa simplificar. L'adversari, per contra, ha d'intentar evitar-ho.

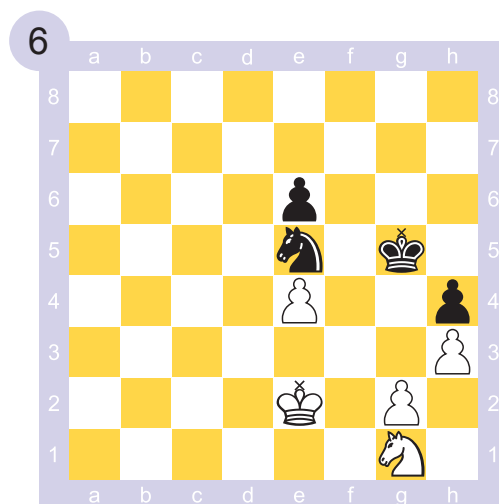
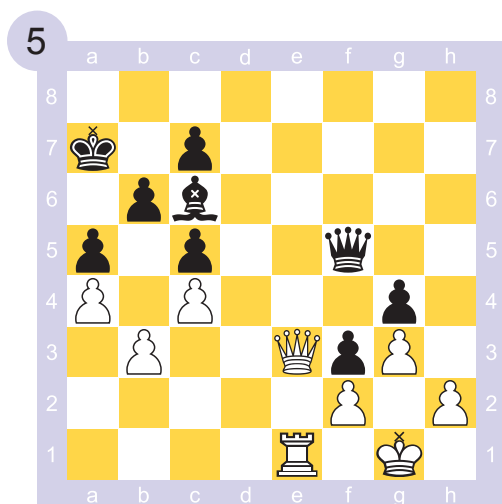
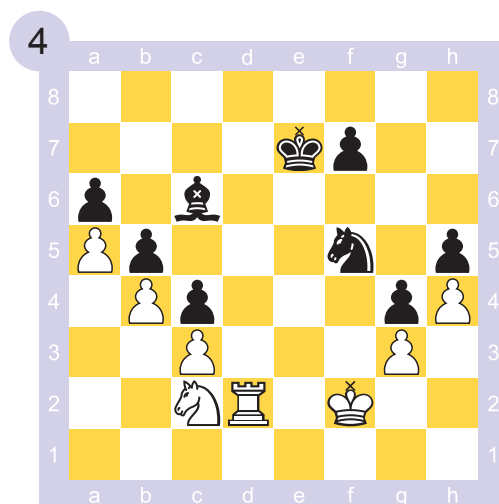
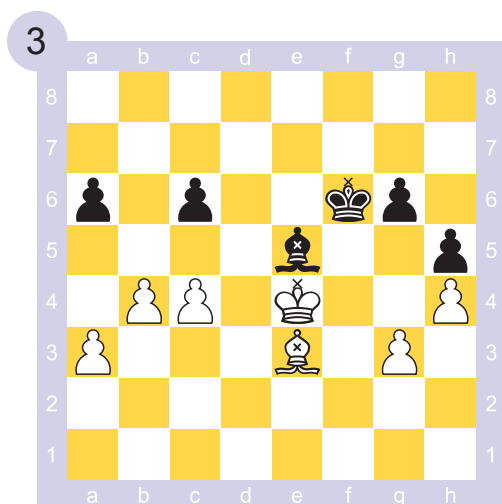
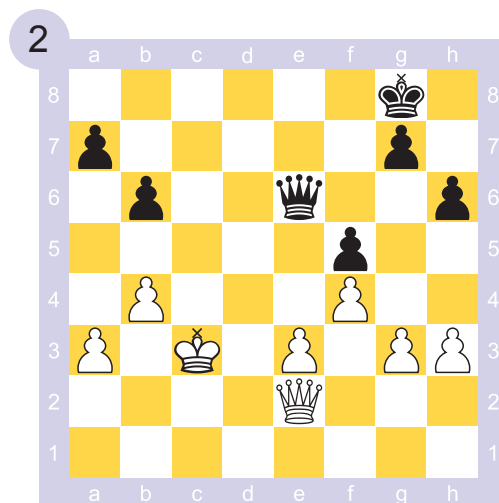
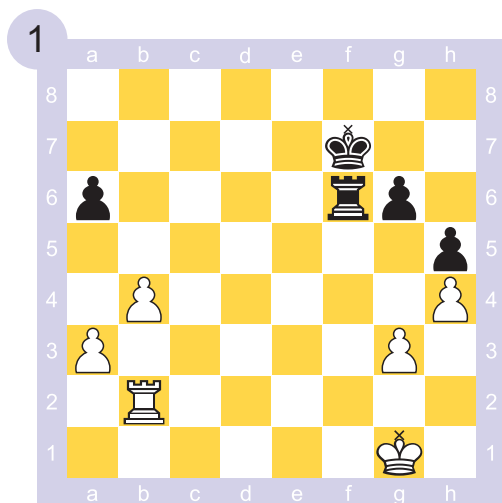
1. De4+ , Dxe4
2. fxe4 , ...



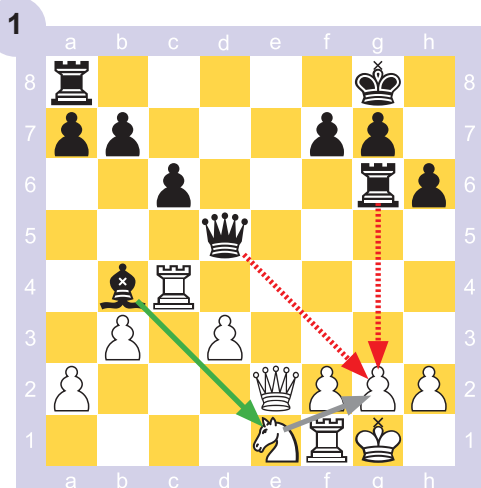
Les blanques coronaran algun peó. A més, el rei negre té molt poca mobilitat.

10

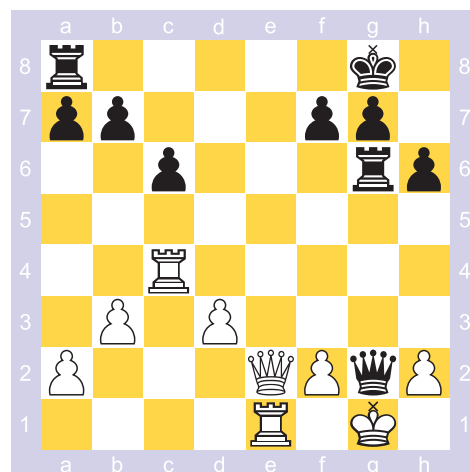
Anota les jugades que permeten a les blanques simplificar per imposar un avantatge de material.



2. Eliminar peces defensores

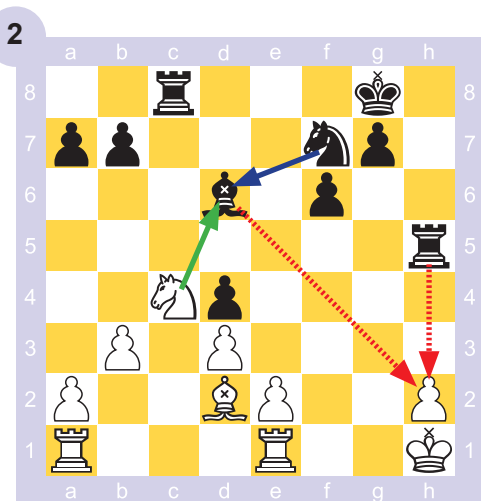


Les negres capturen el cavall per poder fer l'escac i mat. 1. ...
Axe1
2. Txe1 , Dxc2++

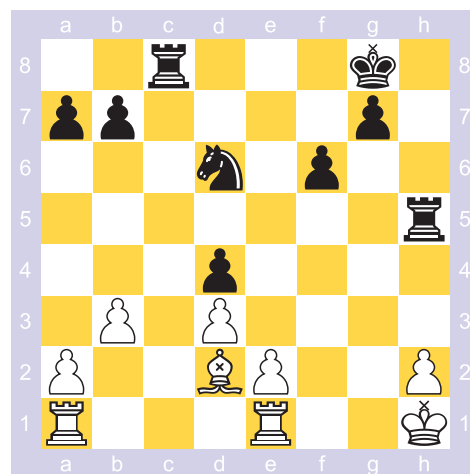


Si les blanques capturen l'alfil, les negres fan escac i mat.

3. Eliminar peces atacants



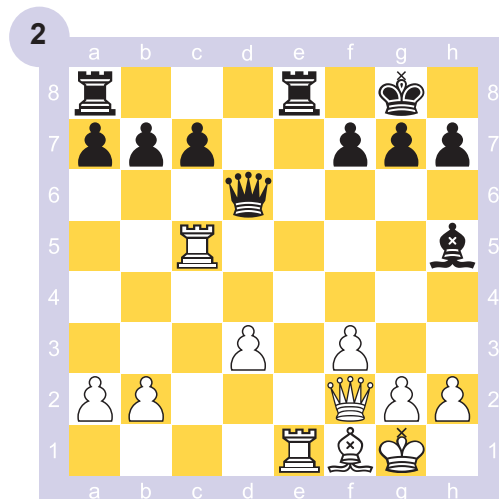
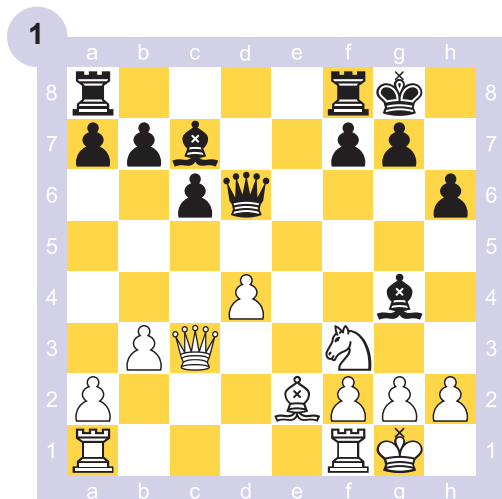
Les negres amenacen de capturar el peó blanc de la columna h.
1. Cxd6 , Cxd6



L'intercanvi de cavall per l'alfil evita aquesta amenaça.

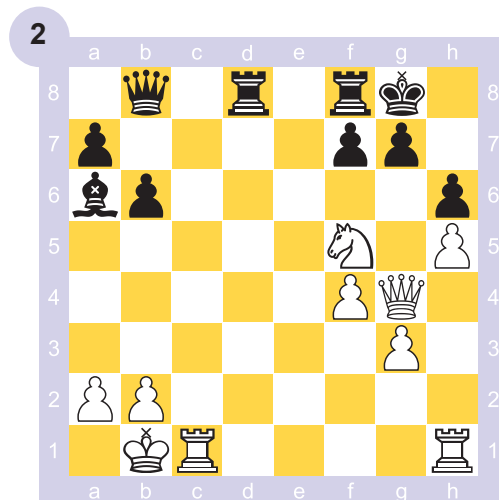
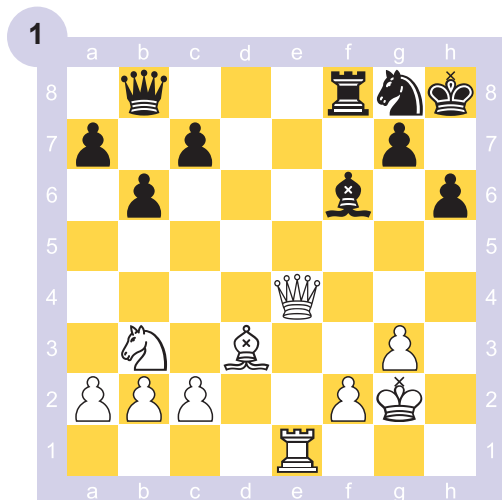
11

Anota les jugades que permeten a les negres simplificar per eliminar peces defensores.

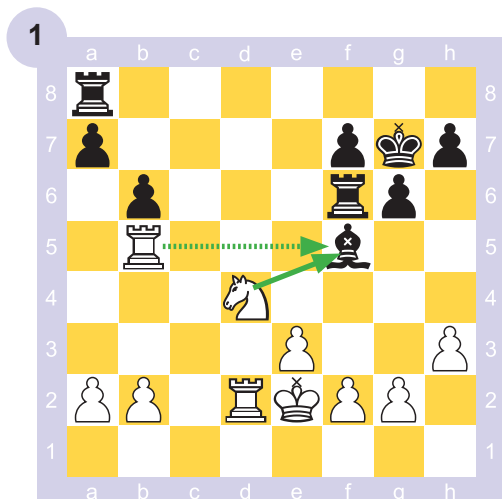


12

Anota les jugades que permeten a les negres simplificar per eliminar peces atacants.

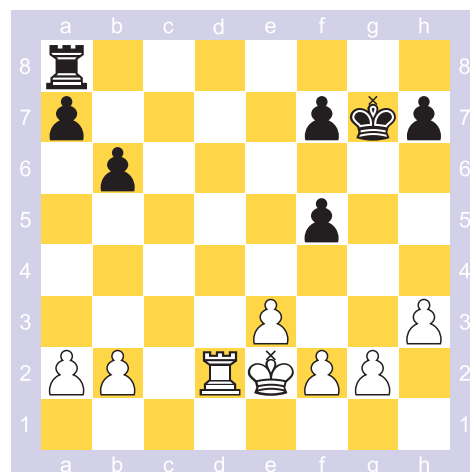


4. Deteriorar l'estructura de peons



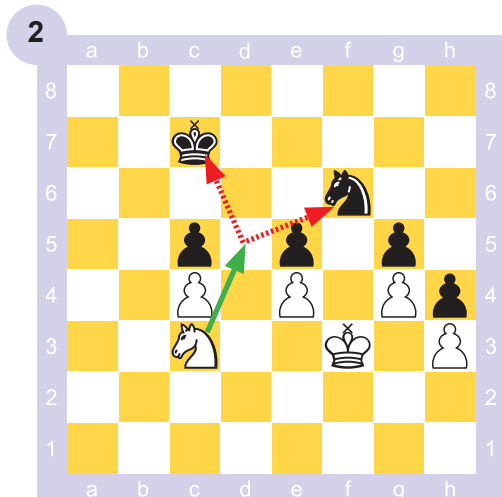
Les blanques simplifiquen per aprofitar-se de l'avantatge dels seus peons i la millor col·locació de la seva torre.

1. Cxf5+ , Txf5
2. Txf5 , gxf5



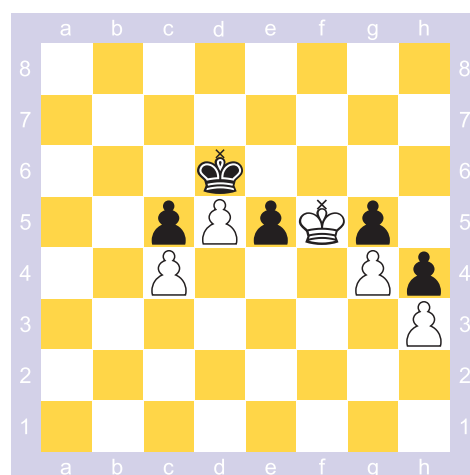
Després de l'intercanvi els peons negres del flanc de rei estan doblats i aïllats.

5. Aconseguir un avantatge posicional



Les blanques provoquen el canvi de cavalls en fer una doble amenaça.

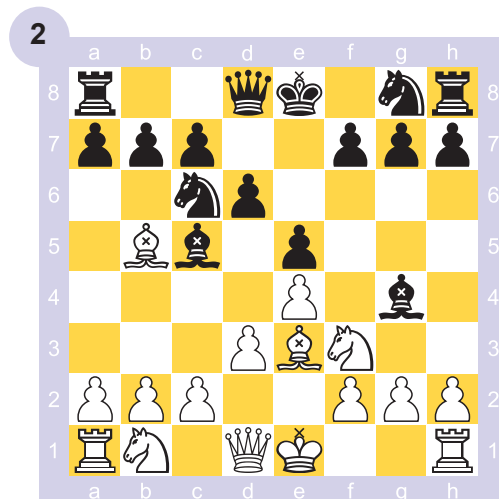
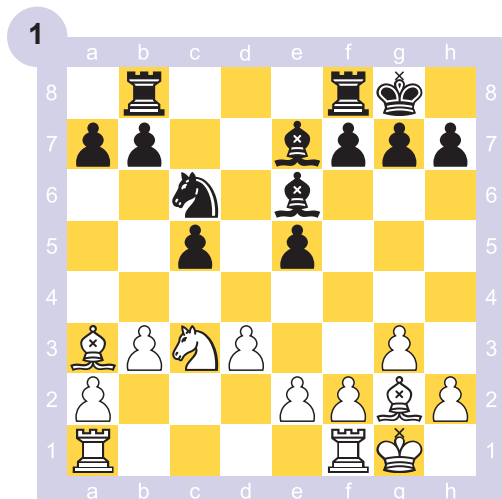
1. Cd5+ , Cxd5
2. exd5 , Rd7
3. Re4 , Rd6
4. Rf5



Les blanques podran capturar alguns peons de les negres i coronar-ne algun dels seus.

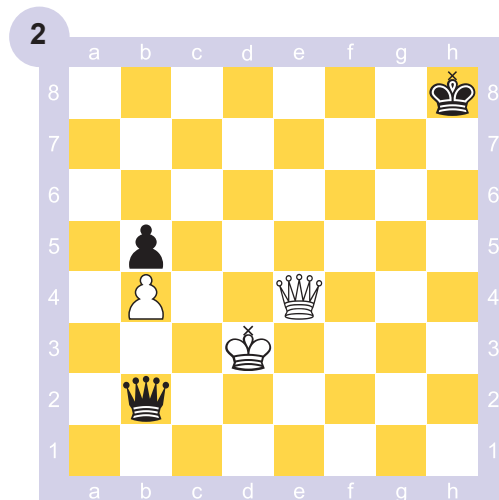
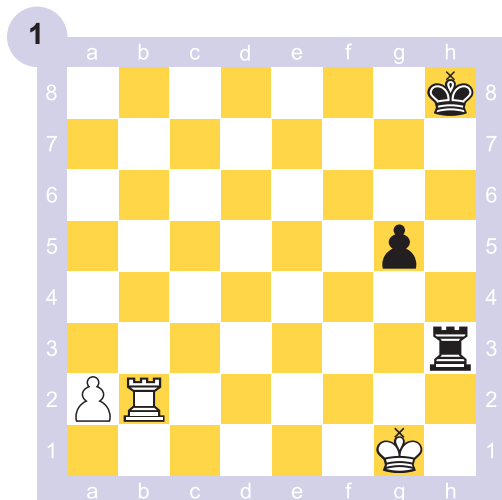
13

Anota les jugades que permeten a les blanques simplificar per deteriorar l'estructura de peons de l'adversari.



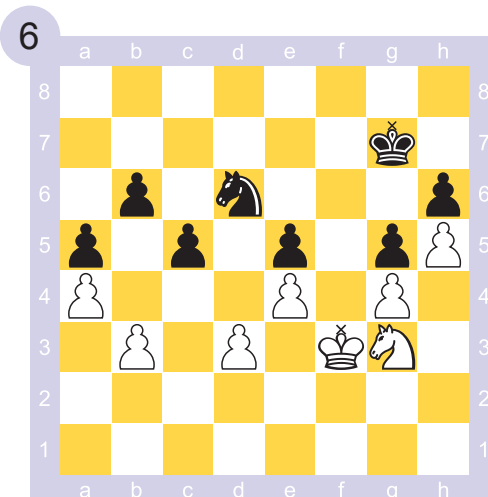
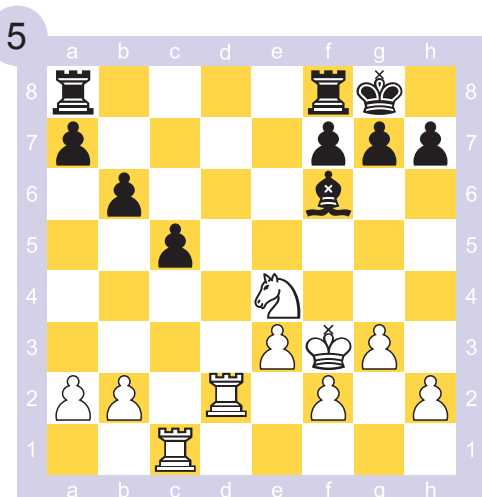
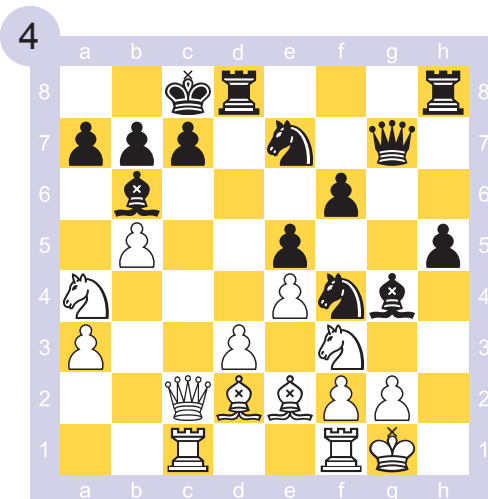
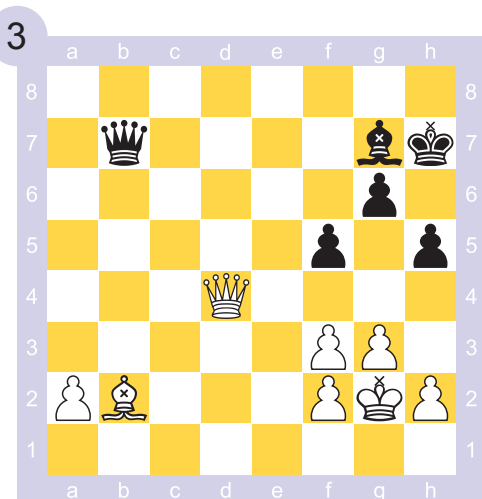
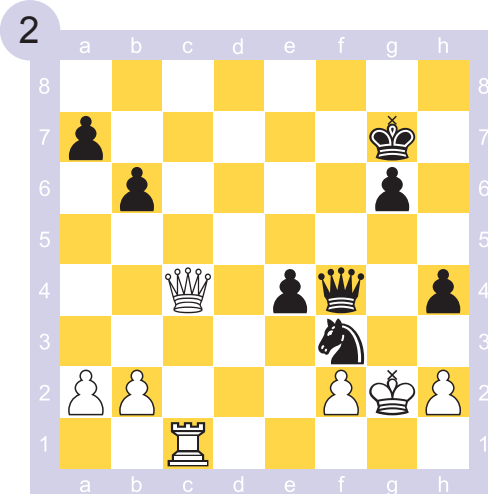
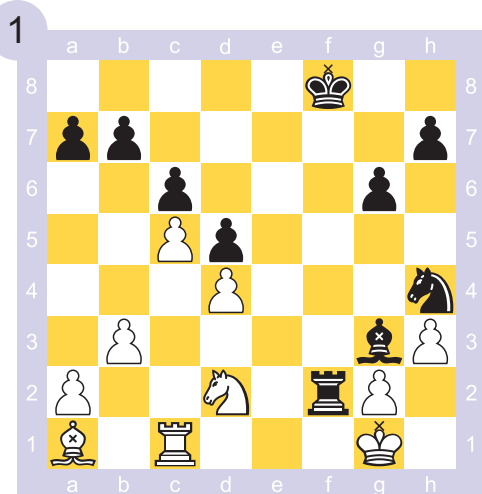
14

Anota les jugades que permeten a les blanques simplificar per aconseguir un avantatge posicional.



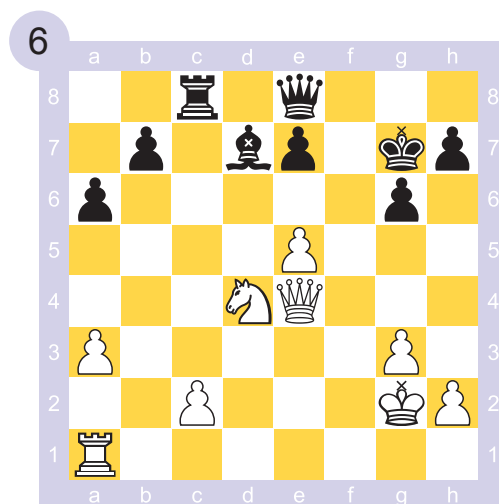
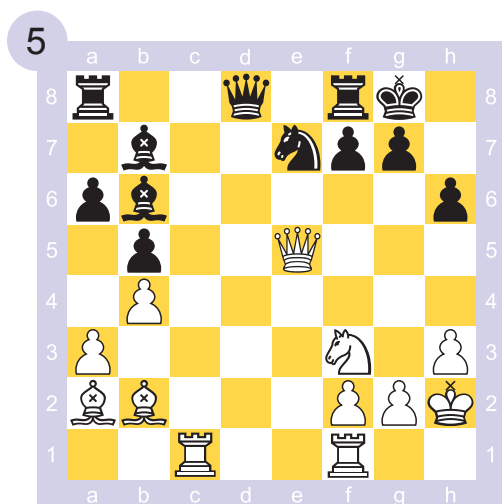
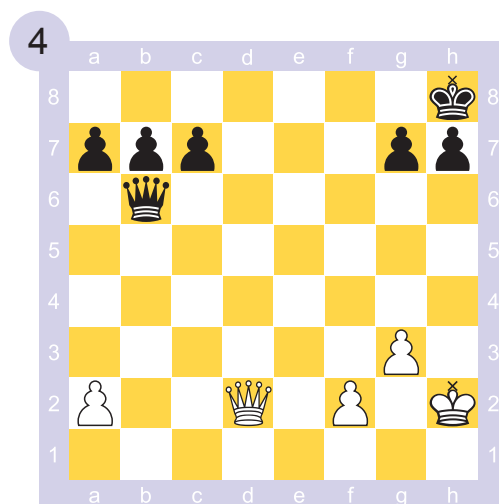
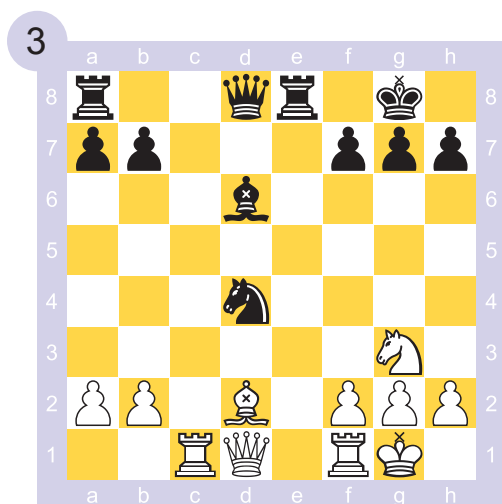
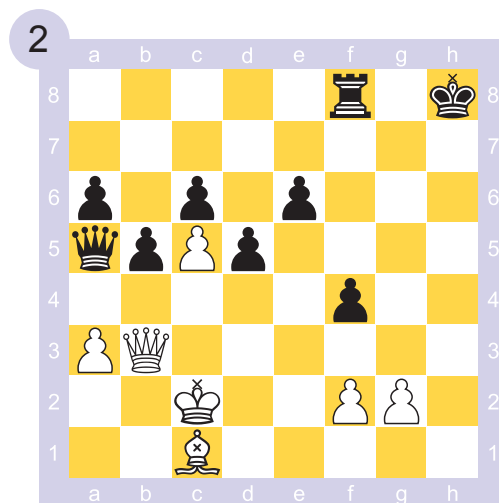
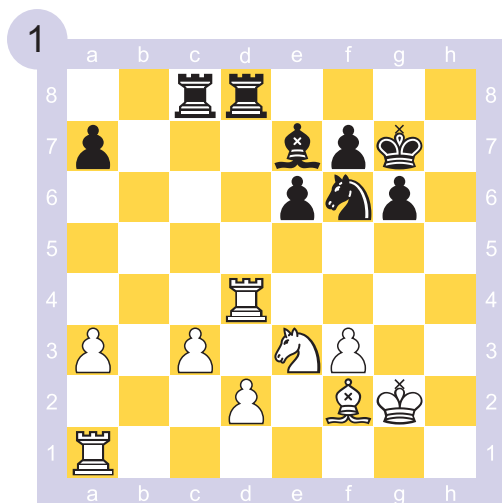
A

Escriu el tipus d'objectiu que s'aconsegueix en cada simplificació.
Juguen les blanques.



B

Anota les jugades que fan les negres en aquestes posicions per tal d'assolir algun dels objectius de la simplificació.
Indica quin és el benefici aconseguit en cada cas.



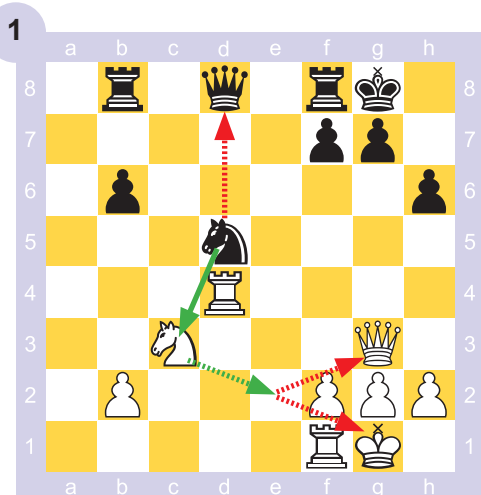


Contraatac

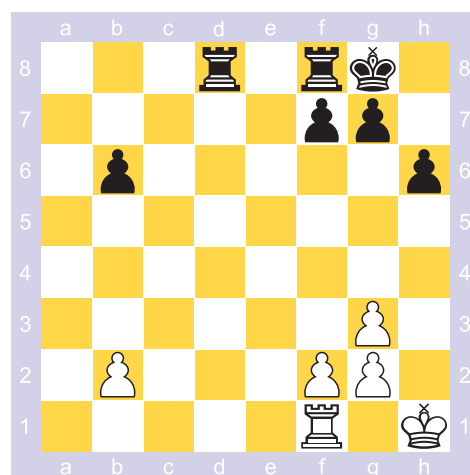
El contraatac és un mecanisme de defensa activa, és a dir, es duu a terme un atac equivalent o superior al de l'adversari perquè no hi ha cap més possibilitat de defensar-se de l'atac rebut.

Normalment, si el contraatac és efectiu, l'adversari no podrà finalitzar l'atac perquè haurà de defensar-se.

Exemples

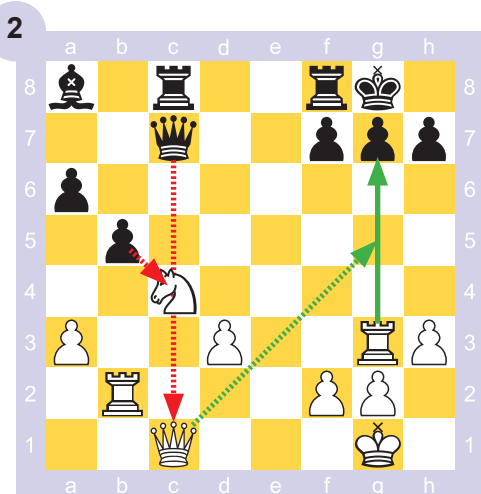


El contraatac de les negres evita la pèrdua del seu cavall. Si les blanques no capturen el cavall amb el peó **b**, les negres guanyaran material.

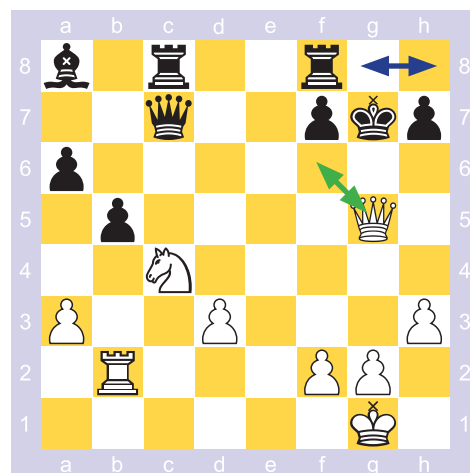


Si la torre blanca captura la dama, les blanques perdran una torre en l'intercanvi de peces.

1. ... , Cxc3
2. Txd8 , Ce2+
3. Rh1 , Cxg3+
4. hxg3 , Tbx8



Si les blanques intentessin defensar el cavall, aquest seria capturat. Si es moguéssim el cavall, es perdria la dama.

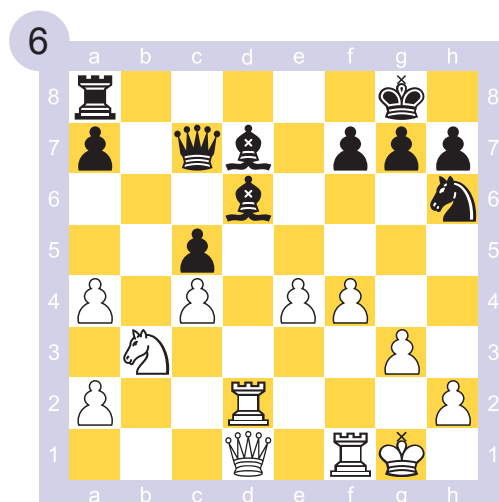
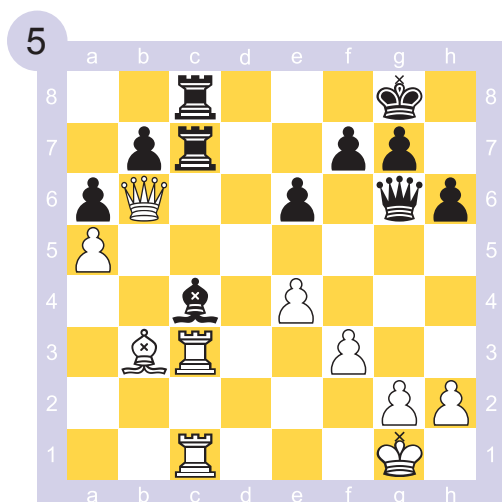
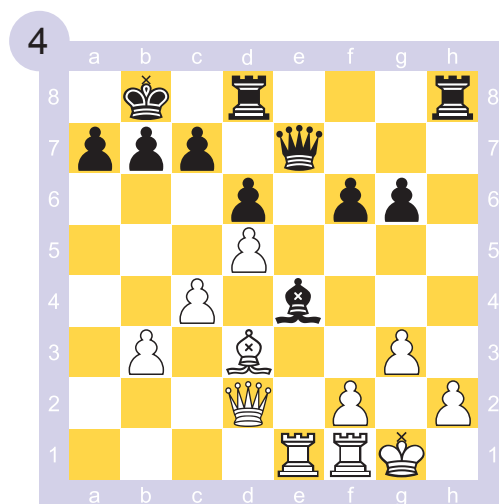
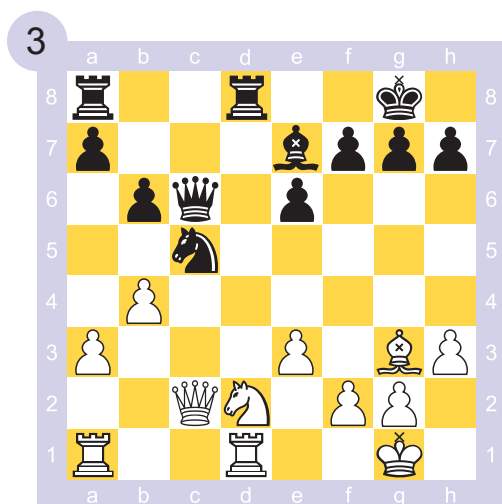
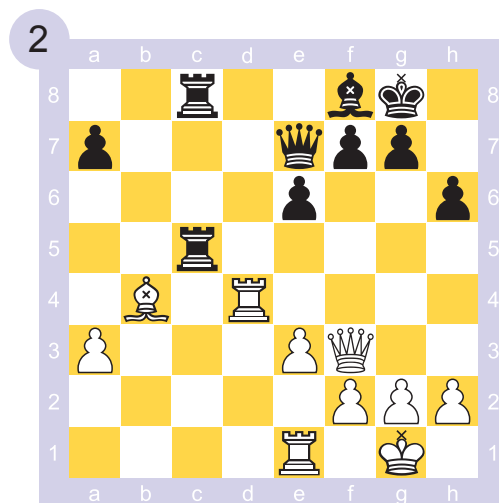
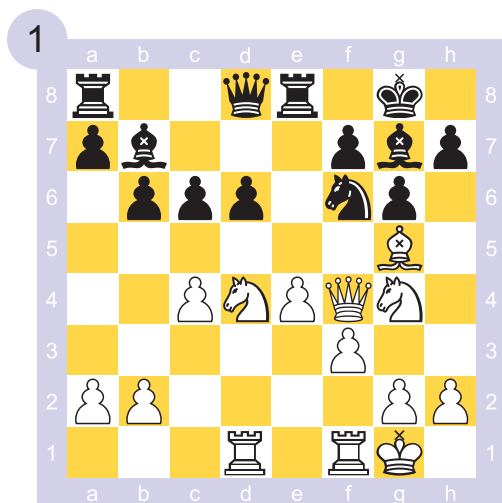


L'intercanvi de la torre pel peó permet fer taules per escac continu.

1. Txg7+ , Rxg7
2. Dg5+ , Rh8
3. Df6+ , Rg8

15

Anota les jugades que permeten a les negres fer un contraatac a les blanques.



Combinacions

Combinació i tàctica

La doble amenaça

La clavada

Els raigs X

La descoberta



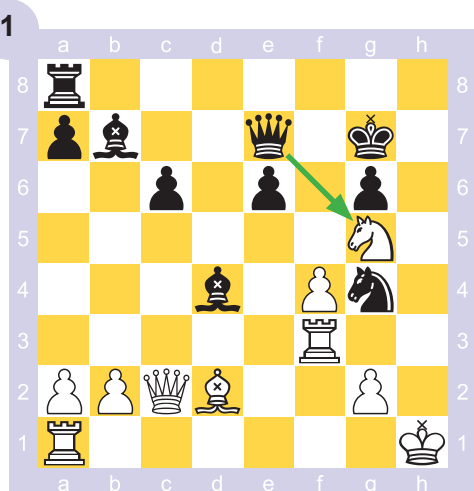


Combinació i tàctica

La combinació és una sèrie de jugades, aparentment forçades, que intenten aconseguir un avantatge. Aquest pot ser un guany de material, una millor posició o, fins i tot, l'escac i mat.

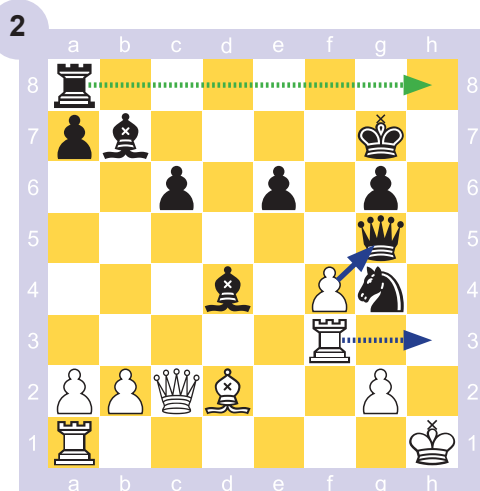
Les jugades tàctiques han de tenir en compte la resposta de l'adversari. Podem ressaltar-ne les següents: la doble amenaça, la clavada, els raigs X i la descoberta.

Exemple



Les blanques tenen avantatge de material però les negres ofereixen sacrificar la dama per tal de fer el mat.

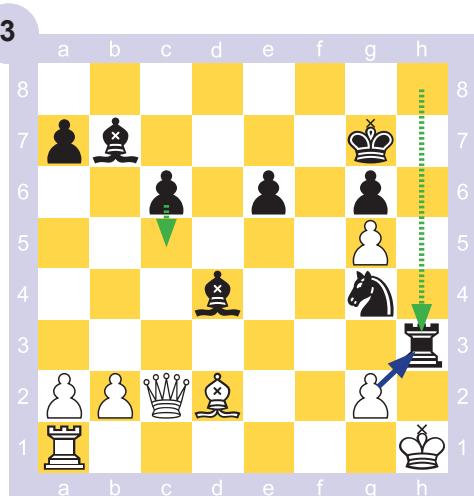
1. ... , Dxg5



La dama captura el cavall blanc. Si les blanques no la capturen, les negres obtenen avantatge de material.

2. fxg5 , Th8+

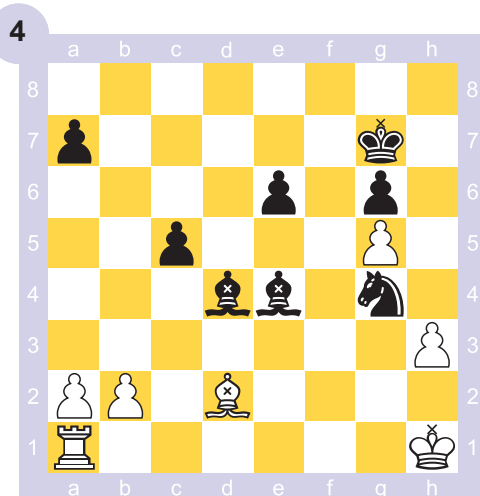
3. Th3 , Txh3+



Les negres guanyen la partida amb aquesta combinació:

4. gxh3 , c5+

5. De4 , Axe4++



En fer la descoberta del peó negre, es fa escac. El mat és inevitable, encara que s'hi interposi la dama.



Fases d'una combinació

Plantejament

Què vols aconseguir?

Anàlisi

Com es fa?

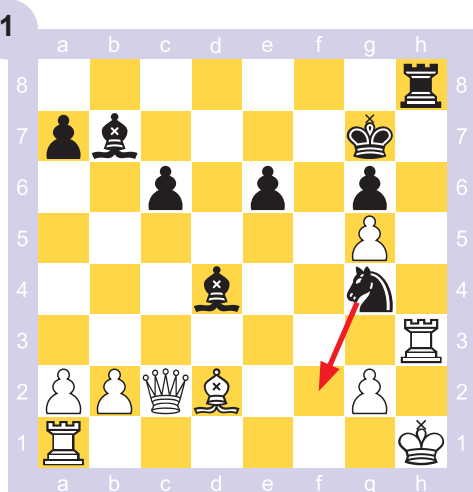
Valoració

Guanyes o perds ?

Errada tàctica

Una errada tàctica comporta normalment una pèrdua ràpida d'un peó, d'una altra peça o, fins i tot, de la partida.

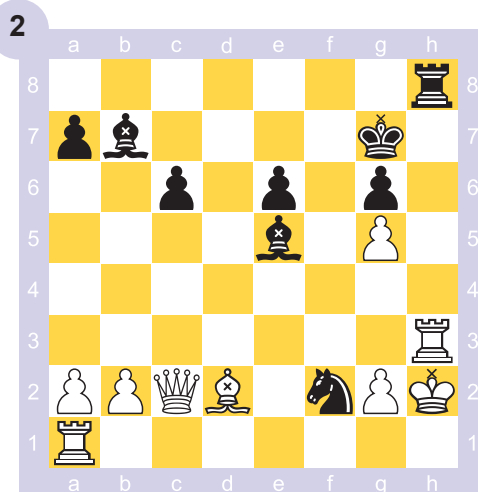
Exemple



Observa què pot passar si les negres s'equivoquen en la combinació.

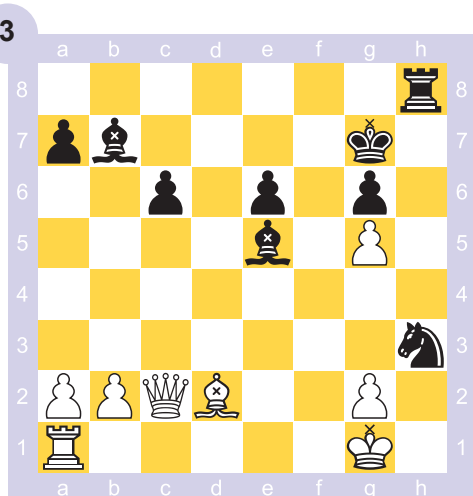
3. ... , Cf2+

4. Rh2 , Ae5



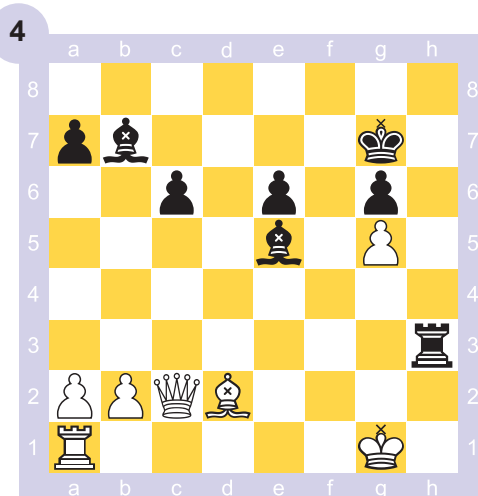
Les negres s'equivoquen en fer la doble amenaça, en comptes de canviar torres.

5. Rg1 , Cxh3+



L'alfil negre fa escac per poder canviar el seu cavall per una torre i un peó blancs.

6. gxh3 , Txh3



Aquesta mala combinació dona un gran avantatge material a les blanques.

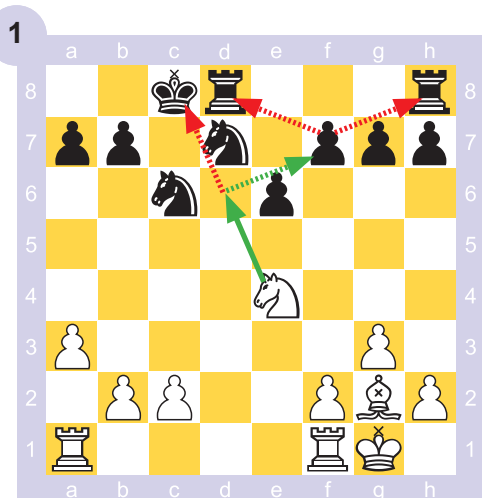


La doble amenaça

La doble amenaça es produeix quan una mateixa peça n'ataca dues al mateix temps i, també, quan s'amenaça escac i mat i, alhora, capturar una altra peça.

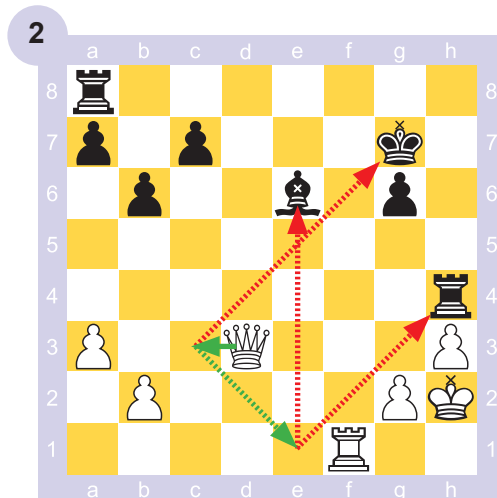
Si la peça que fa la doble amenaça pot ser capturada per una de més valor, cal que la primera estigui defensada.

Exemples



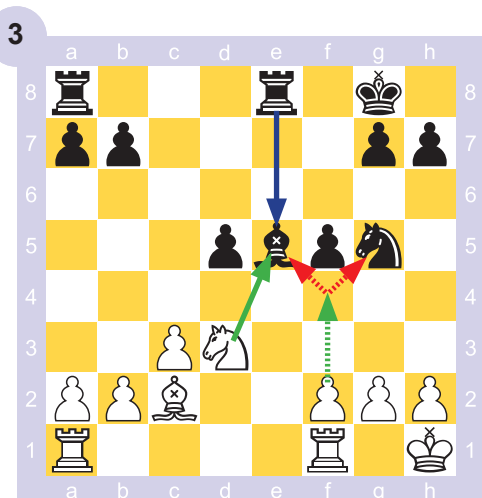
Després de fer l'escac al rei amb el cavall, aquest fa la doble amenaça a les dues torres negres.

1. Cd6+ , Rc7
2. Cxf7 , ...



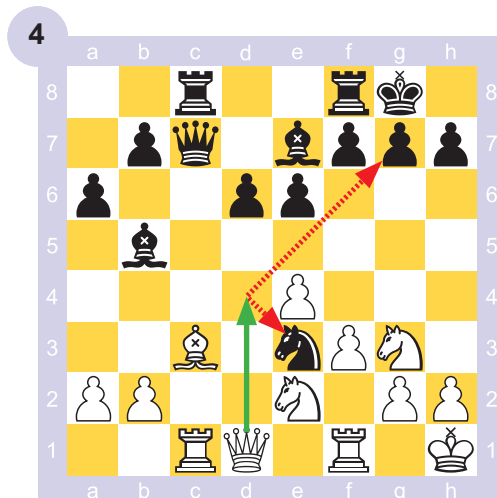
Després de fer escac al rei negre amb la dama a c3, aquesta fa una doble amenaça des de e1.

1. Dc3+ , Rg8
2. De1 , ...



Després del canvi del cavall per l'alfil, el peó f, en avançar dues caselles, fa una doble amenaça.

1. Cxe5 , Txe5
2. f4 , ...

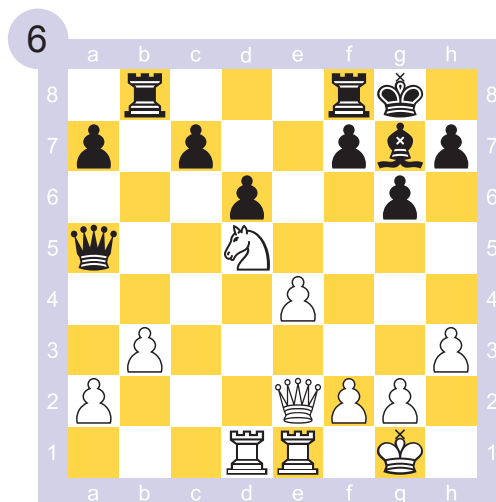
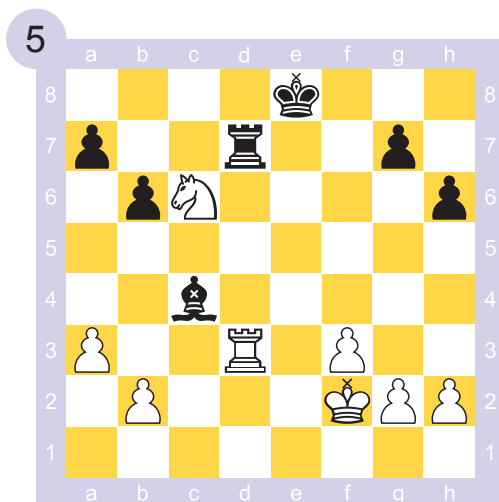
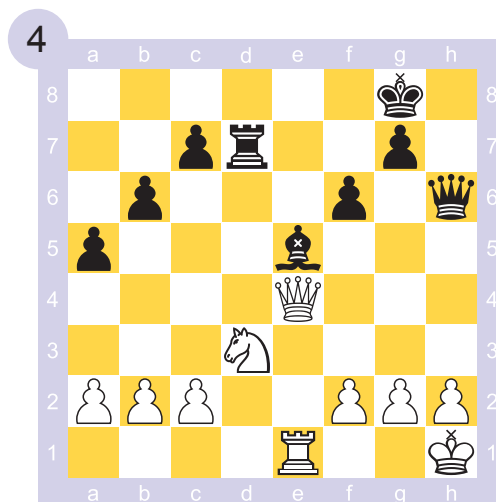
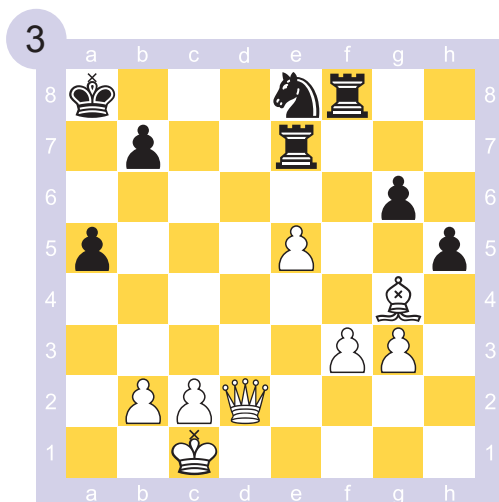
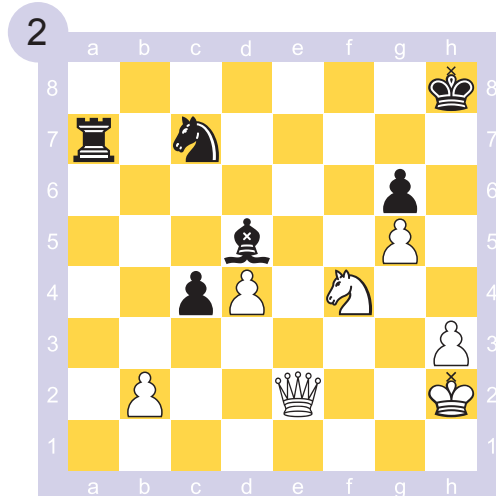
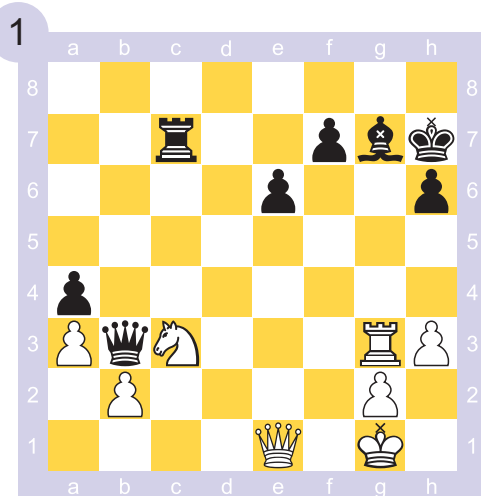


Després d'amenaçar escac i mat amb la dama des de d4, es captura el cavall negre.

1. Dd4 , ...

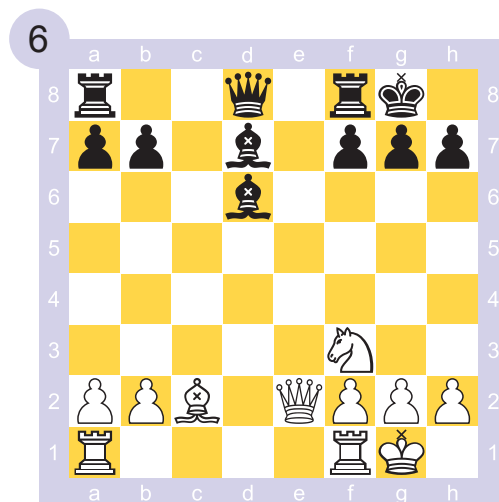
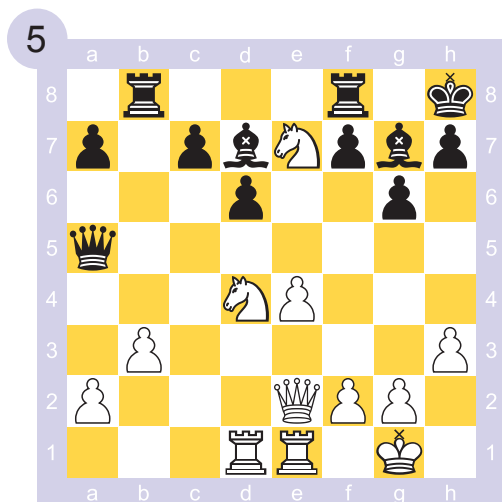
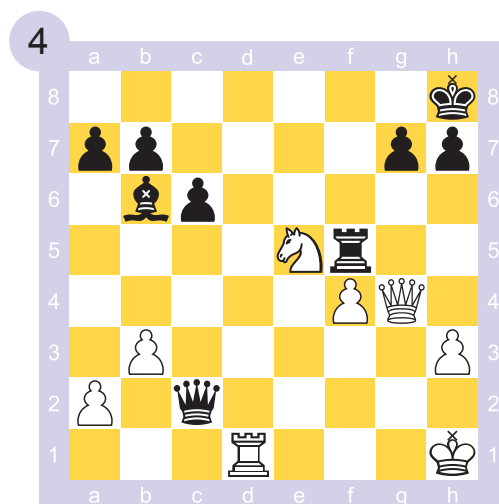
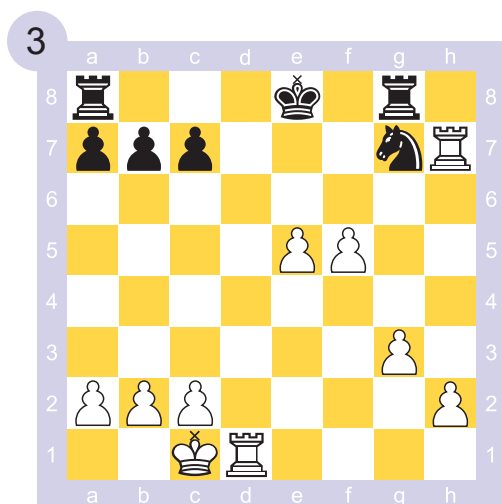
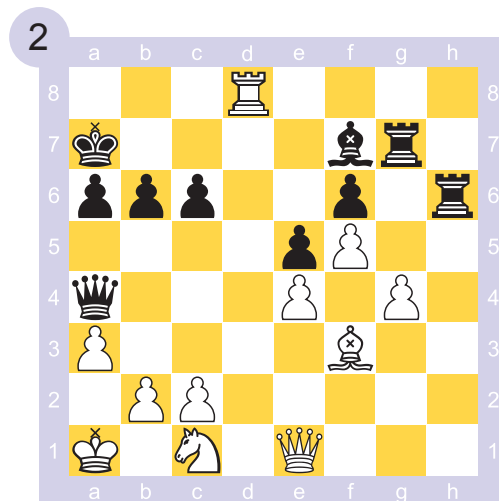
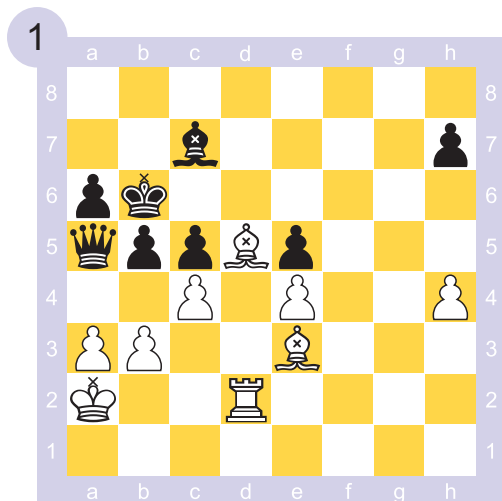
1

Anota les jugades que permeten a les blanques fer una doble amenaça. Si és possible, indica la combinació amb fletxes.



2

Anota les jugades que permeten a les blanques fer una doble amenaça. Si és possible, indica la combinació amb fletxes.





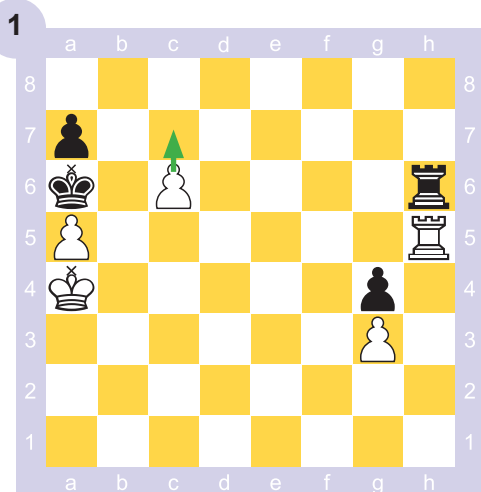
La clavada

La clavada consisteix a immobilitzar una peça de l'adversari. La clavada és absoluta quan aquesta peça no pot moure's perquè deixaria el rei en escac.

La clavada relativa és aquella que, quan es mou la peça clavada, es captura la peça adversària que ha quedat al descobert i que, generalment, és de més valor.

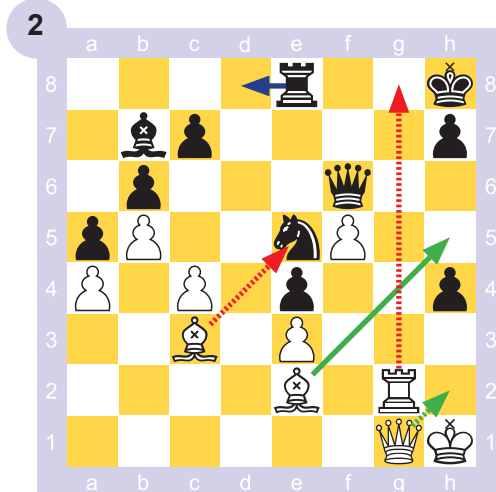
Solament els alfils, les torres i la dama poden fer una clavada.

Exemples



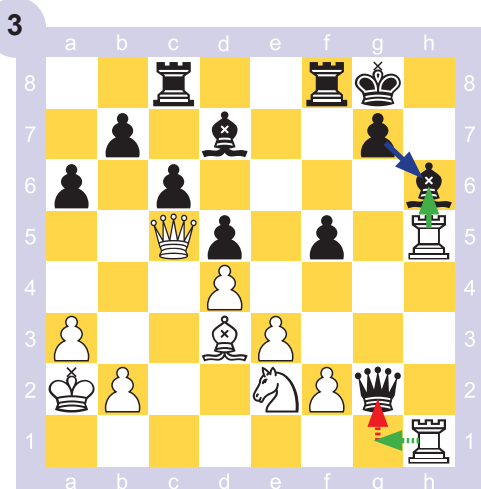
Si les blanques capturen la torre, s'ofega el rei negre. Si s'avança el peó les blanques coronen o capturen la torre.

1. c7 , Tc6
2. Th6! , ...



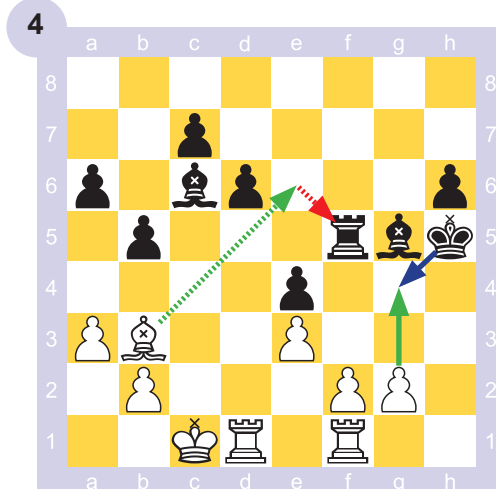
Les blanques obliguen la torre a abandonar la columna e. Així, les negres perdran el cavall que estava clavat.

1. Ah5 , Td8
2. Dh2 , ...



Si el peó negre captura la torre, aleshores la dama queda clavada per l'altra torre.

1. Txh6 , gxh6
2. Tg1 , ...

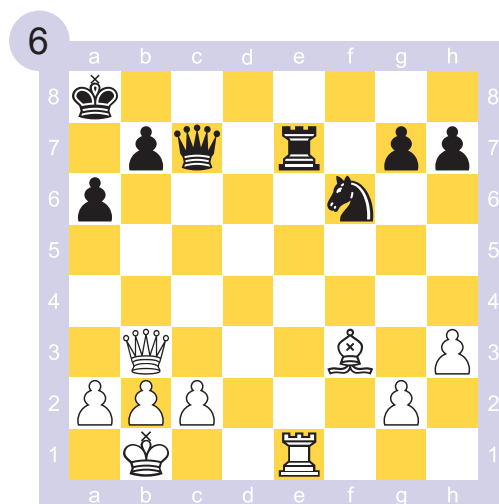
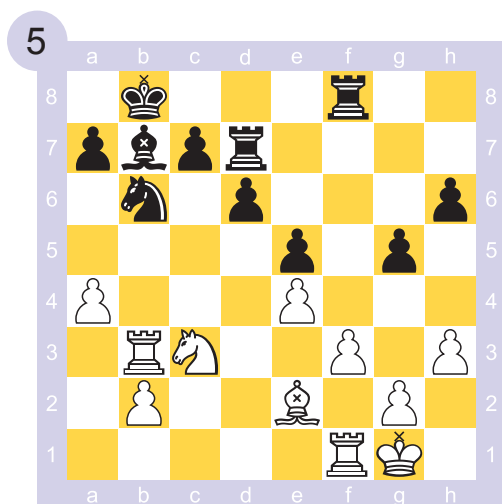
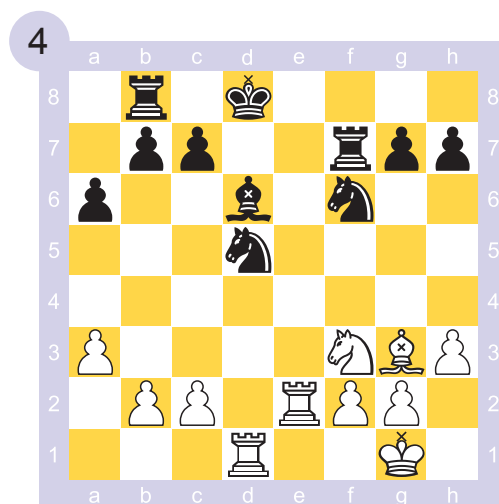
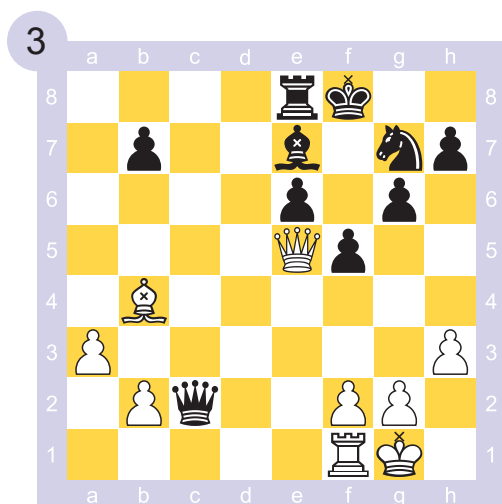
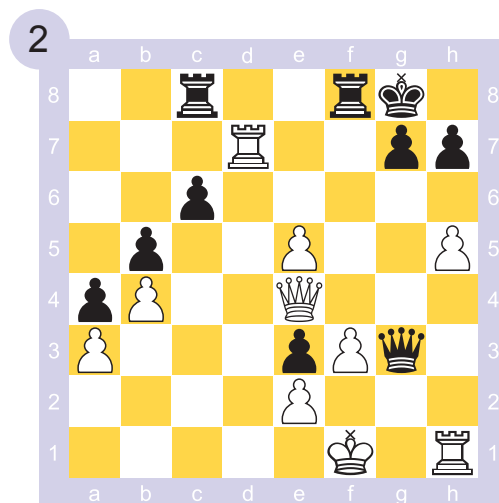
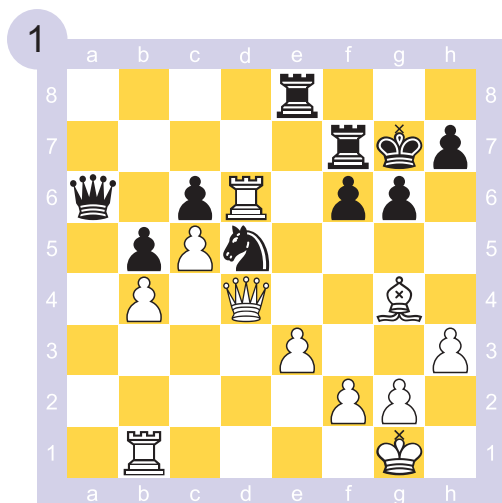


El rei ha de capturar el peó per evitar perdre la torre. Però, aleshores, l'alfil blanc clava la torre de les negres.

1. g4+ , Rxg4
2. Ae6 , ...

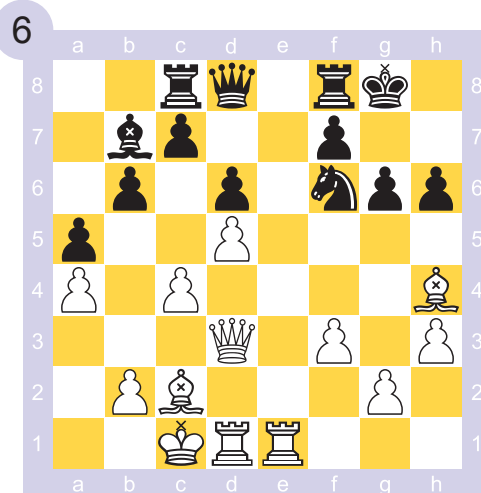
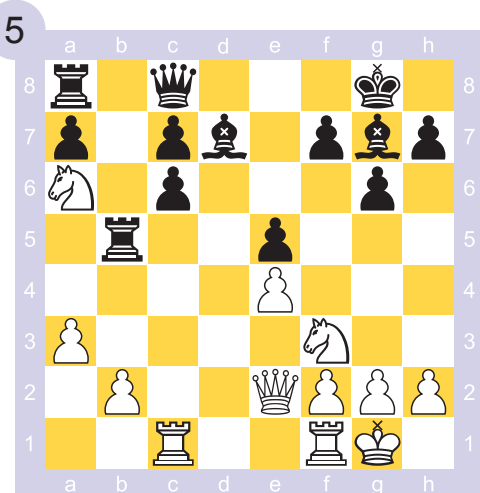
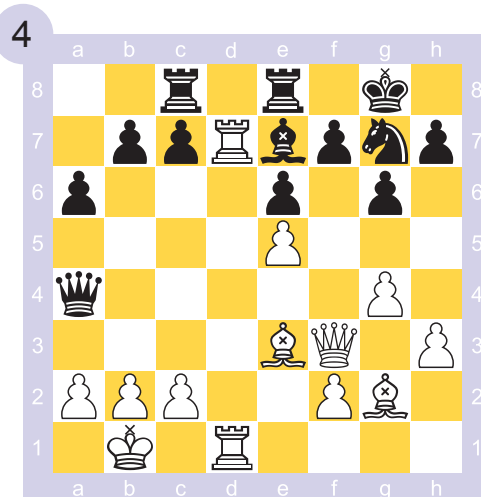
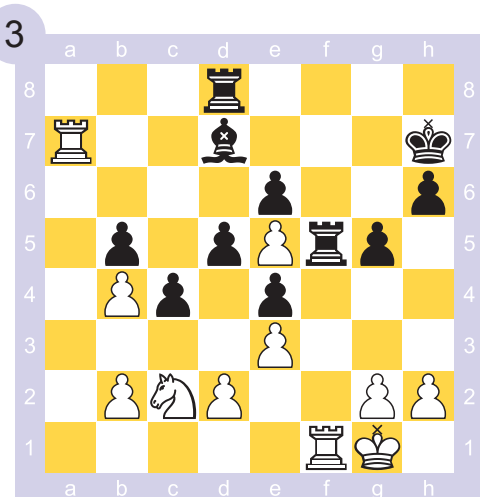
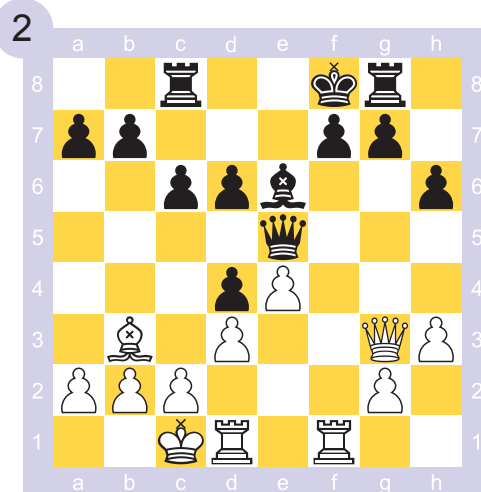
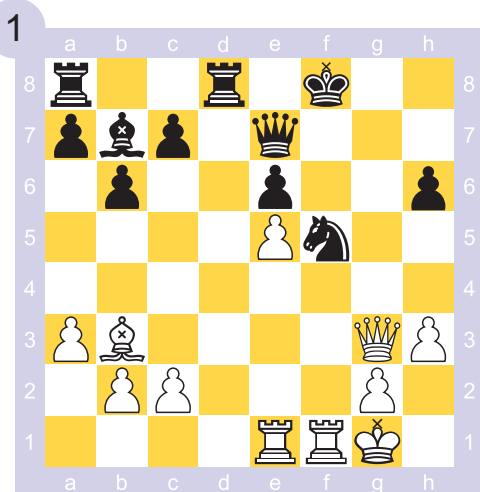
3

Anota les jugades que permeten a les blanques aprofitar-se d'una clavada o fer-ne una. Si és possible, indica la combinació amb fletxes.



4

Anota les jugades que permeten a les blanques aprofitar-se d'una clavada o fer-ne una. Si és possible, indica la combinació amb fletxes.





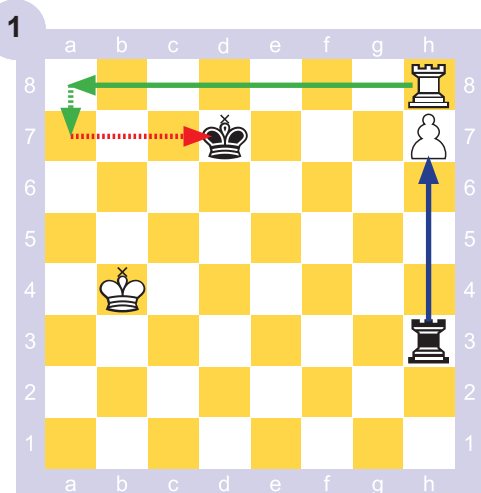
Els raigs X

Els raigs X consisteixen a fer escac al rei o a amenaçar una peça, que, en moure's, permet la captura d'una altra peça.

La peça capturada, l'amenaçada i l'atacant coincideixen en la mateixa línia (fila, columna o diagonal).

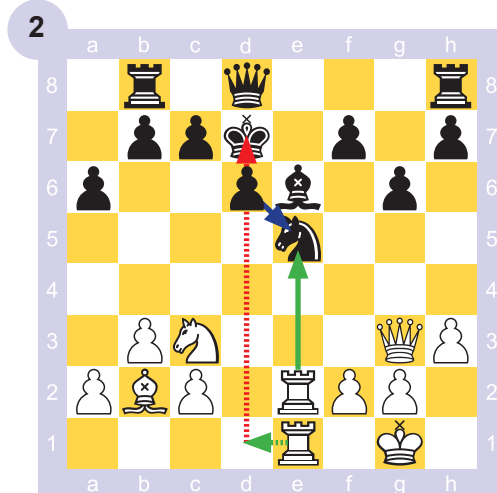
Les peces que poden fer els raigs X són la dama, la torre i l'alfil.

Exemples



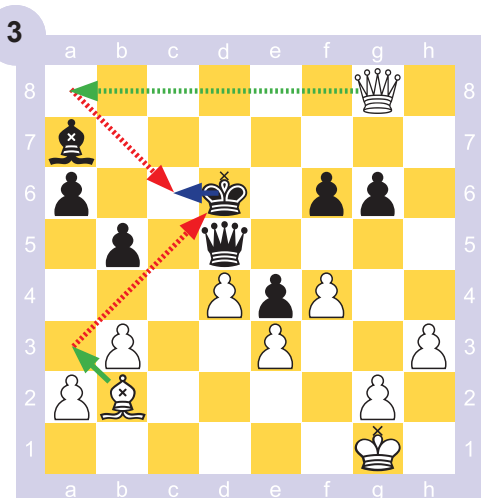
Les negres han de canviar la seva torre pel peó, per tal d'evitar-ne la coronació.

1. Ta8 , Txh7
2. Ta7+ , ...



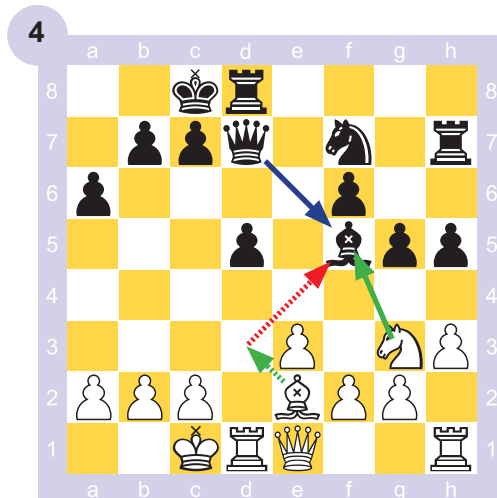
Si el peó negre captura la torre que ha capturat el cavall, llavors l'altra torre fent uns raigs X capturarà la dama.

1. Txe5 , dxe5
2. Td1+ , ...



Les blanques aconsegueixen capturar la dama negra després d'obligar el rei a situar-se a la casella c6.

1. Aa3+ , Rc6
2. Da8+ , ...

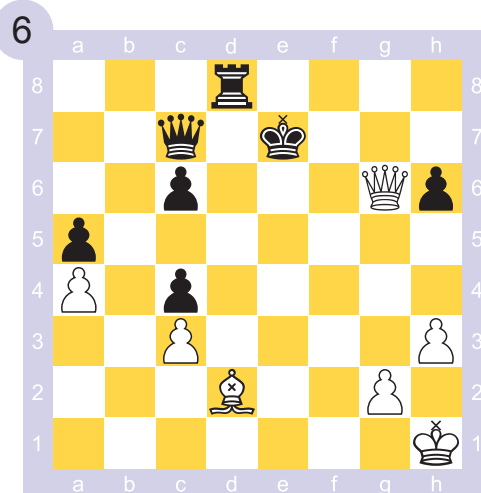
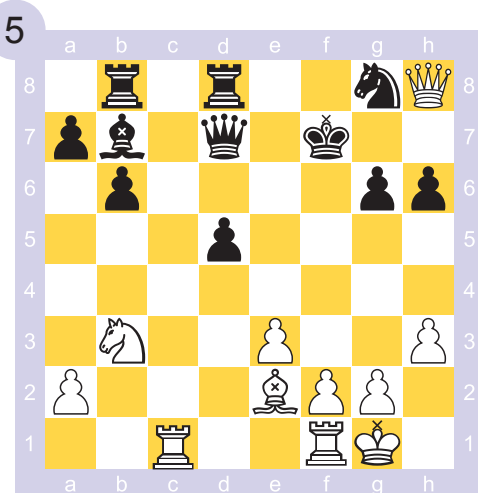
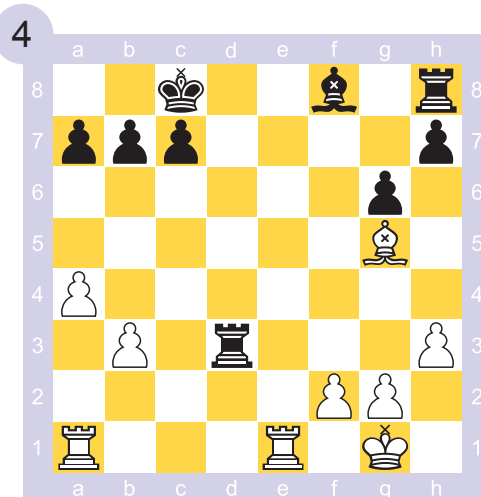
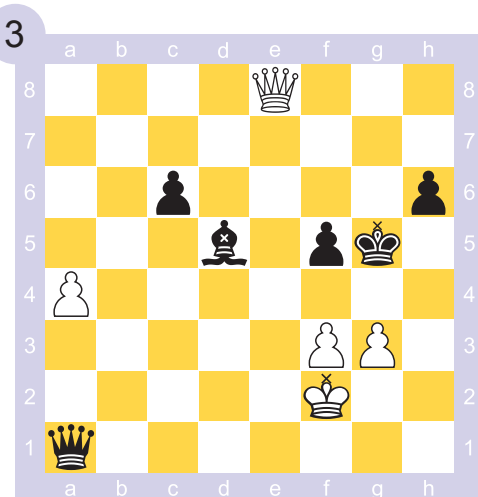
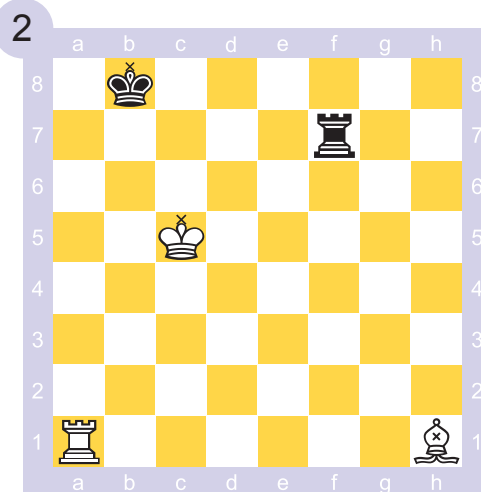
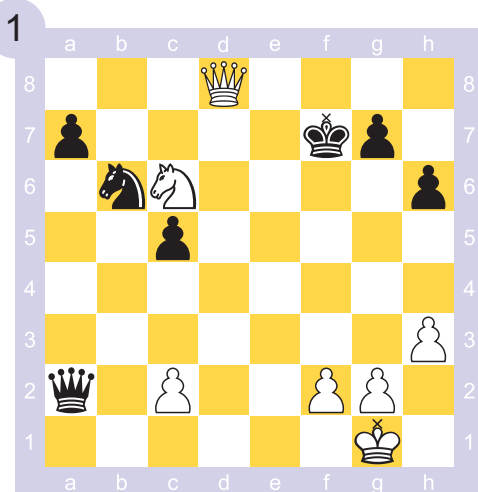


Si la dama negra captura el cavall que ha capturat a l'alfil, amb uns raigs X, l'alfil blanc capturarà la torre.

1. Cxf5 , Dxf5
2. Ad3 , ...

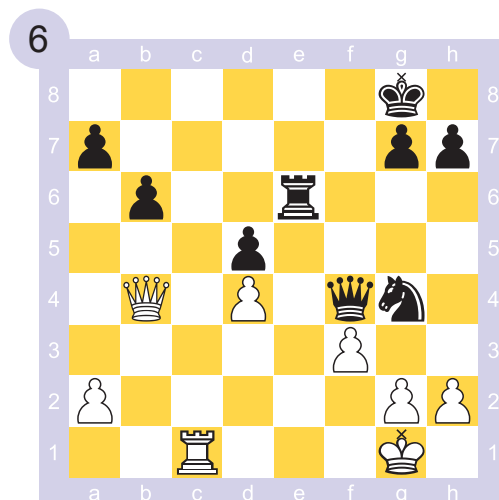
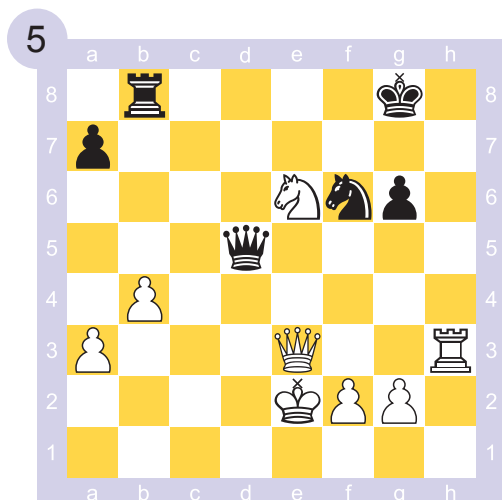
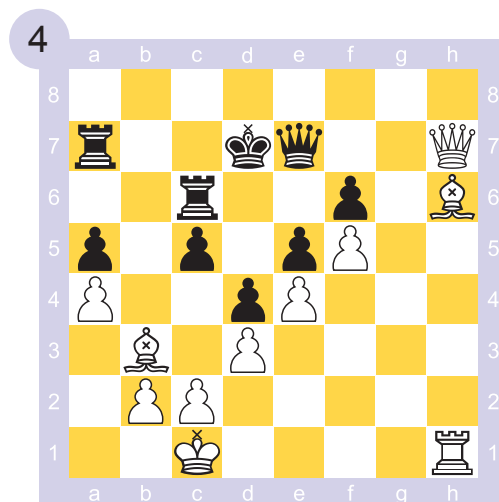
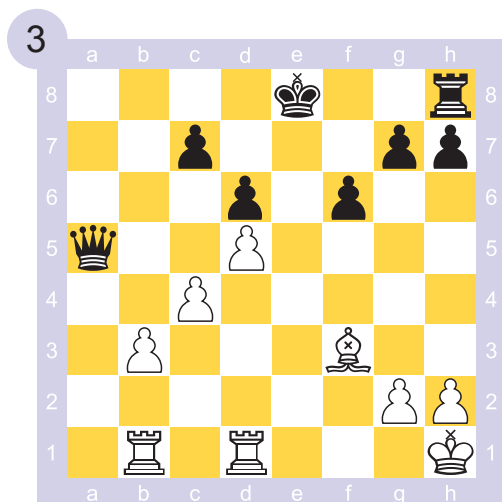
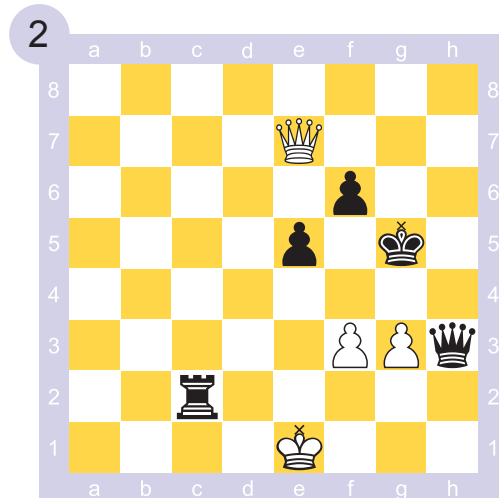
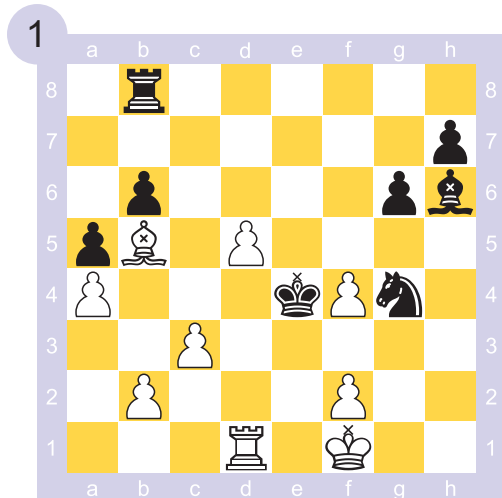
5

Anota les jugades que permeten a les blanques fer uns raigs X.
Si és possible, indica la combinació amb fletxes.



6

Anota les jugades que permeten a les blanques fer uns raigs X.
Si és possible, indica la combinació amb fletxes.





La descoberta

La descoberta consisteix a moure una peça de manera que aquesta i una altra amenacin dues peces de l'adversari amb la finalitat de capturar-ne alguna de les dues o de fer l'escac i mat.

Totes les peces poden fer una descoberta.

Tipus

Amb escac al rei

Sense escac al rei

Un escac

Doble escac

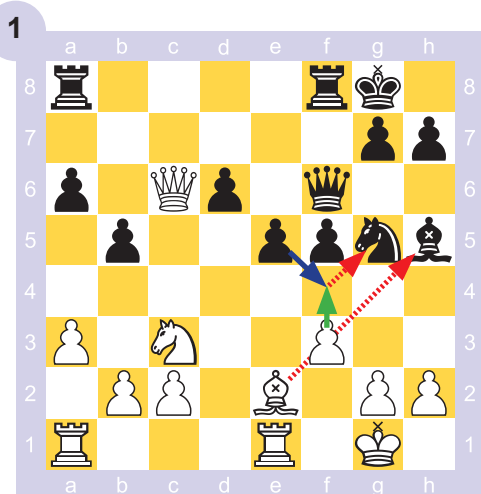


Sense escac al rei

Cap de les peces amenaçades és el rei.

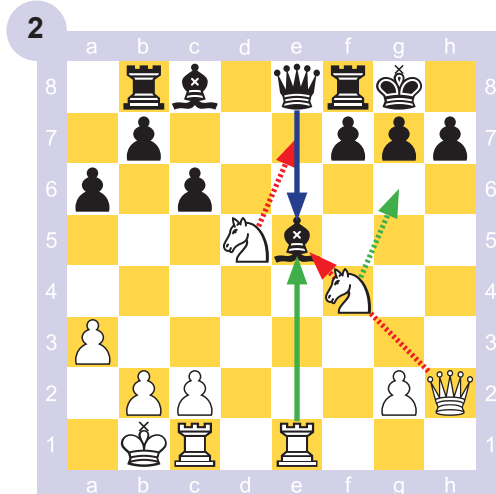
L'adversari solament podrà evitar l'amenaça d'una de les seves peces.

Exemples



Amb la descoberta del peó s'amenaça alhora el cavall i l'alfil. En qualsevol cas, les negres sempre perden una peça.

1. f4 , ...



Les negres han de sacrificar la dama per evitar l'escac i mat amb els dos cavalls.

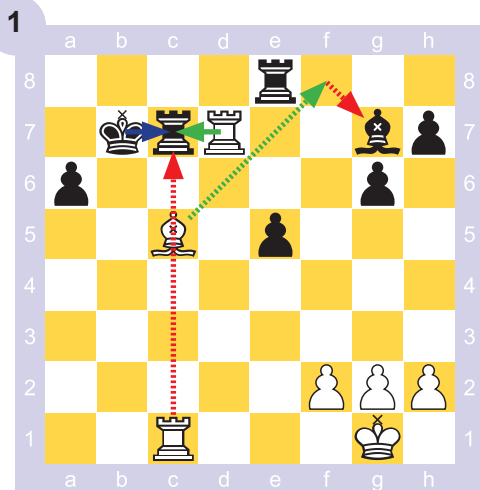
1. Txe5 , Dxe5

2. Cg6 , ...



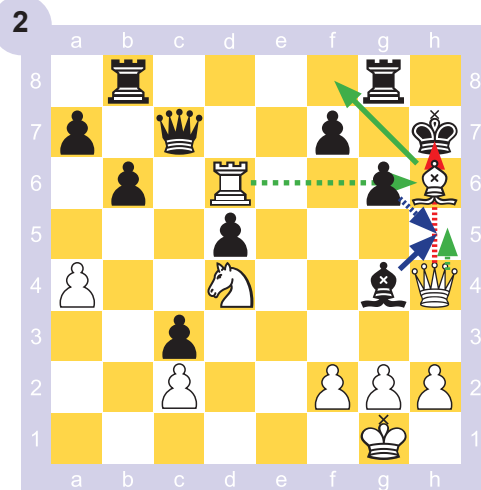
Amb escac al rei

Una de les dues peces amenaça el rei.
L'adversari haurà d'evitar que el rei estigui en escac.



Després del canvi de torres obligat,
es fa la descoberta de l'alfil blanc i es
captura l'alfil negre.

1. Txc7+ , Rxc7
2. Af8+ , ...



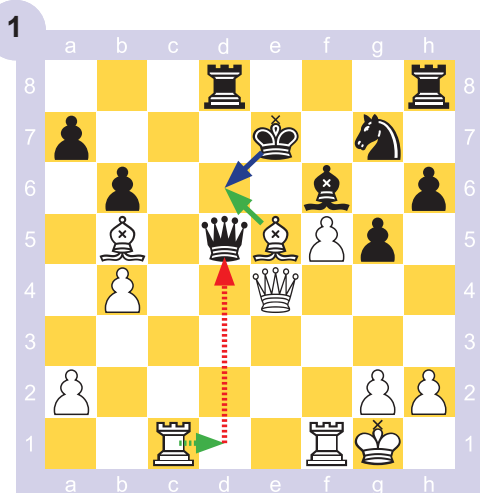
Les blanques fan escac i mat després
de fer la descoberta de l'alfil i el
sacrifici de la dama blanca per l'alfil
negre.

1. Af8+ , Ah5
2. Dxh5+ , gxh5
3. Th6++



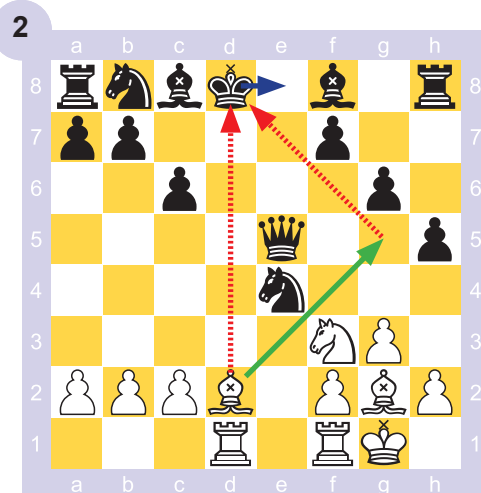
Amb doble escac al rei

Les dues peces alhora fan escac al rei.
L'adversari haurà de moure el rei obligatòriament.



Després de la descoberta de l'alfil
blanc, el rei negre es veu obligat a
capturar-lo i la torre blanca clava la
dama.

1. Ad6+ , Rxd6
2. Tcd1 , ...

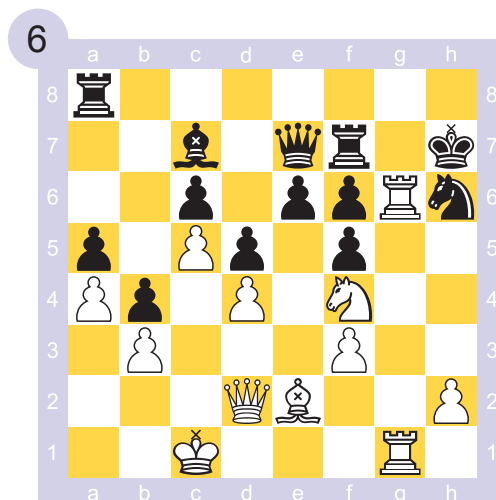
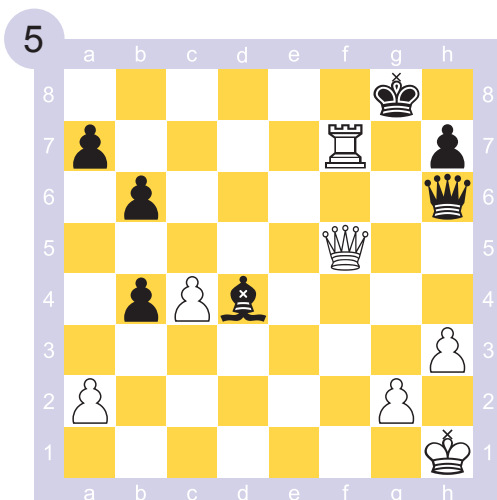
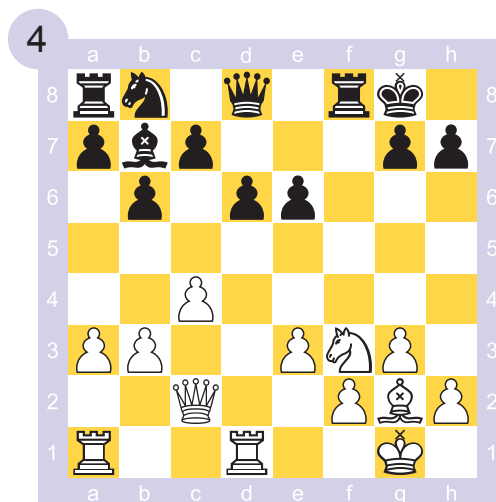
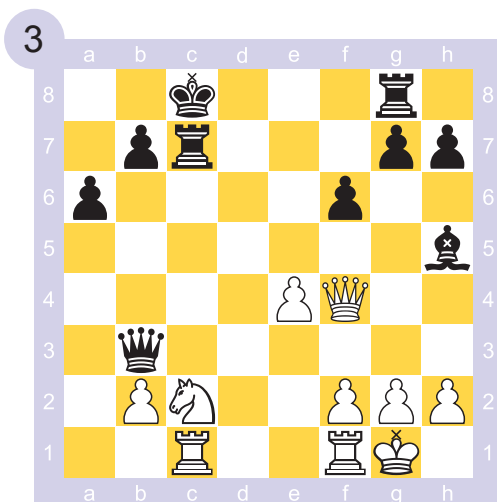
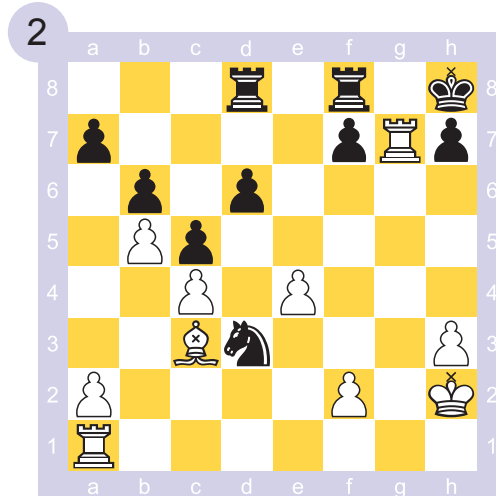
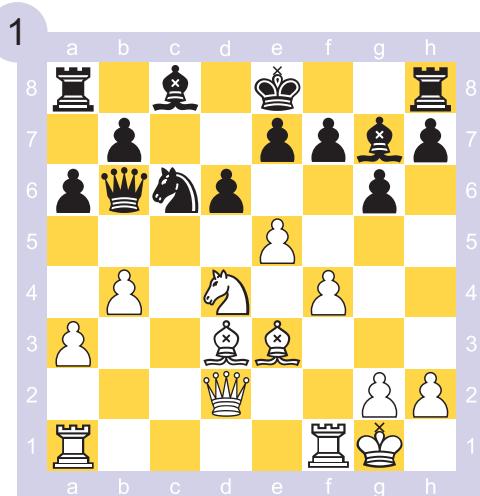


Després de fer la descoberta amb
l'alfil, es farà l'escac i mat amb la torre
o l'alfil a d8, segons on es mogui el
rei.

1. Ag5+ , Re8 (o Rc7)
2. Td8++ (o Ad8++)

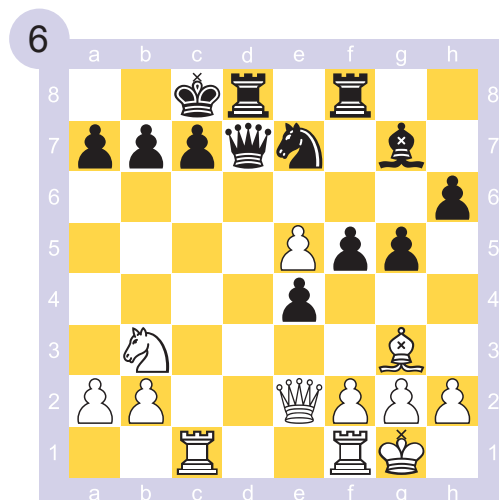
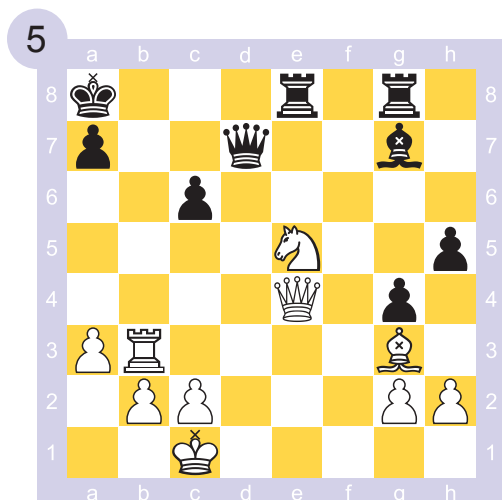
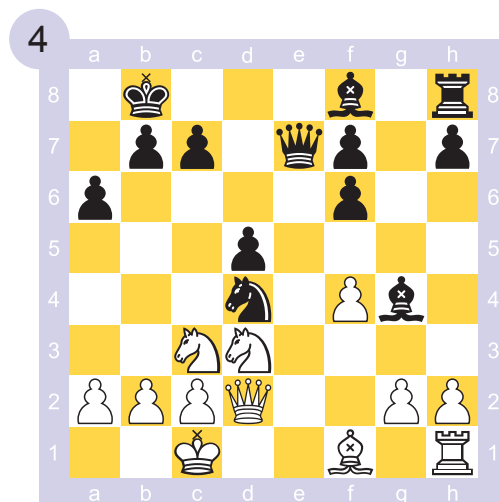
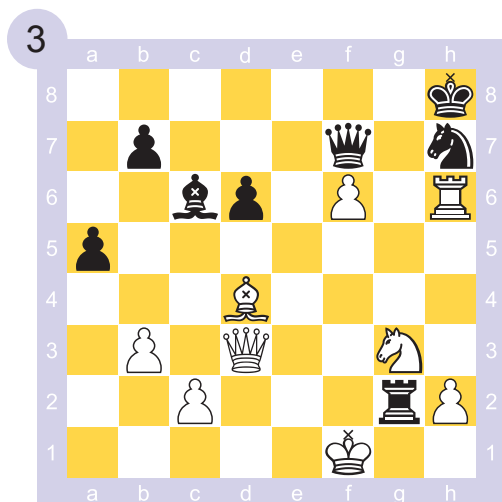
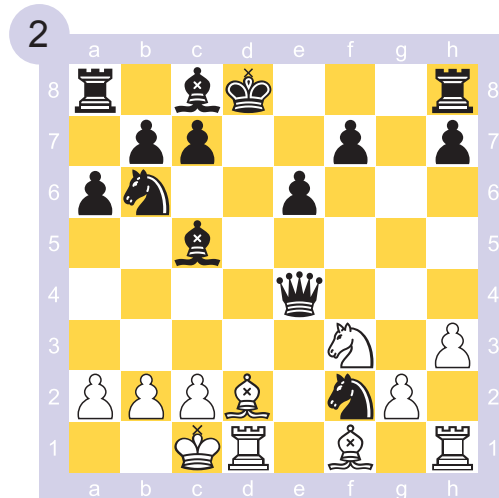
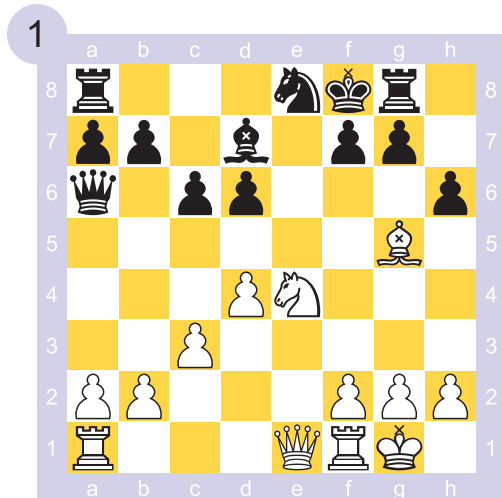
7

Anota les jugades que permeten a les blanques fer una descoberta.
Si és possible, indica la combinació amb fletxes.



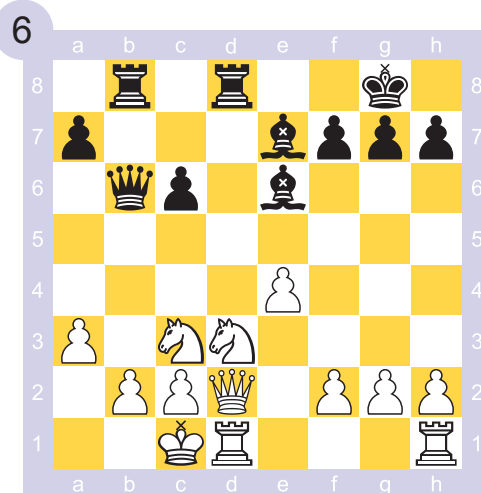
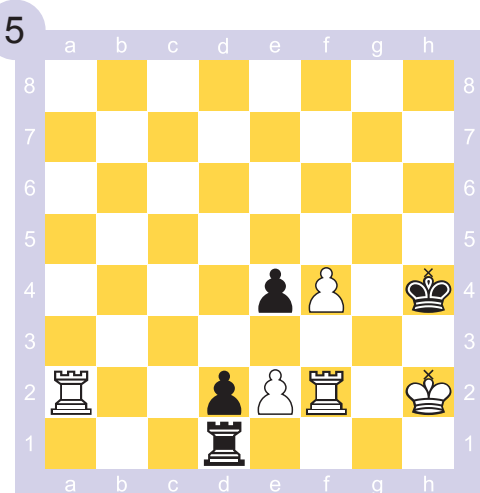
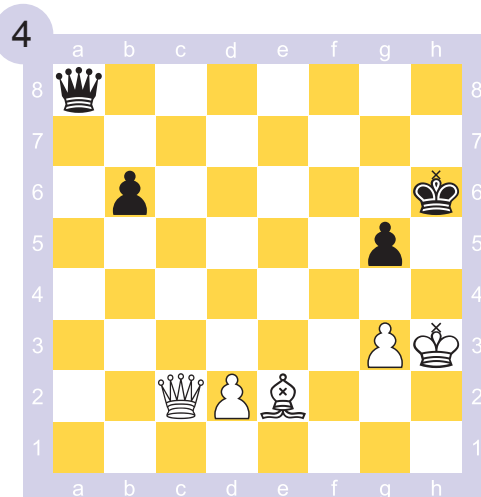
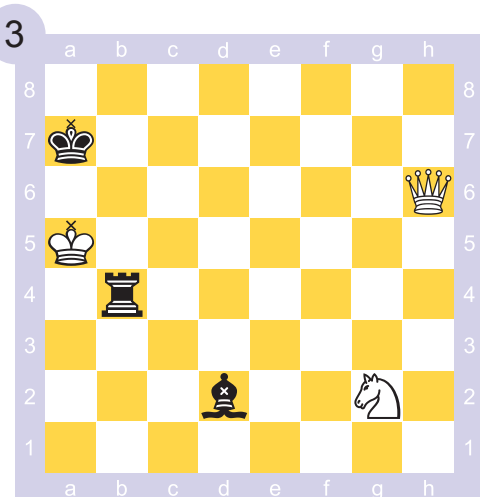
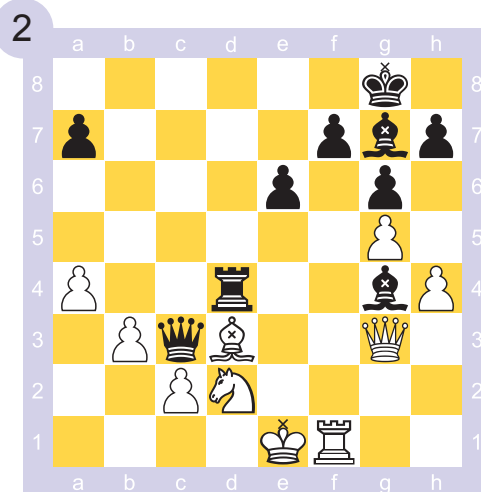
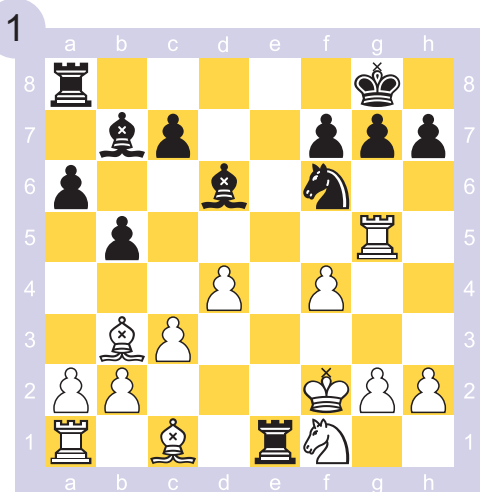
8

Anota les jugades que permeten a les blanques fer una descoberta.
Si és possible, indica la combinació amb fletxes.



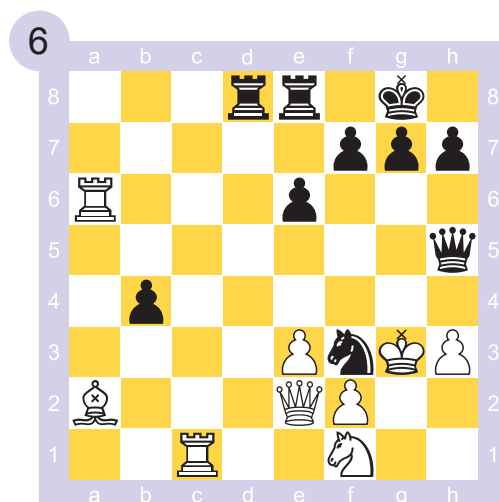
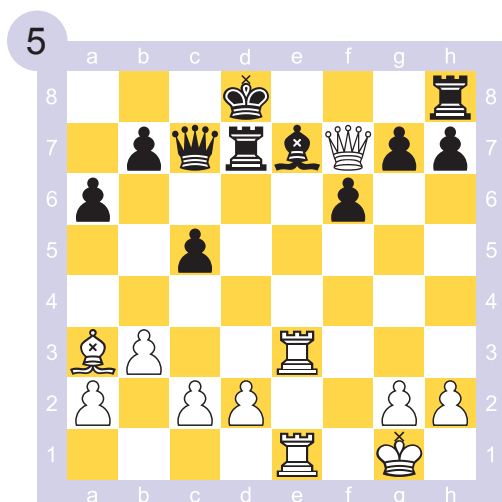
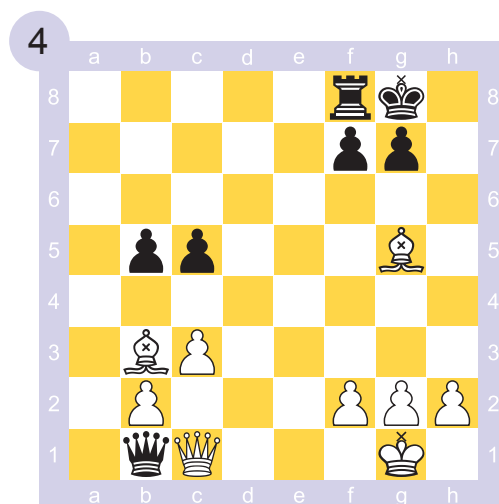
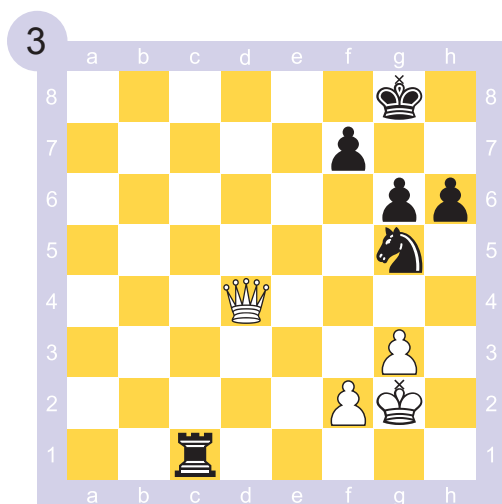
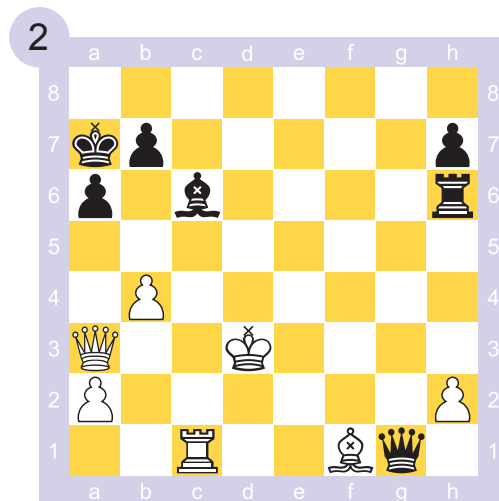
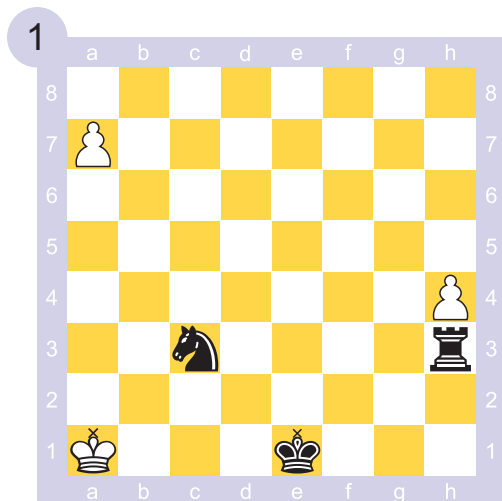
A

Anota les jugades que permeten a les negres fer una descoberta.
Si és possible, indica la combinació amb fletxes.



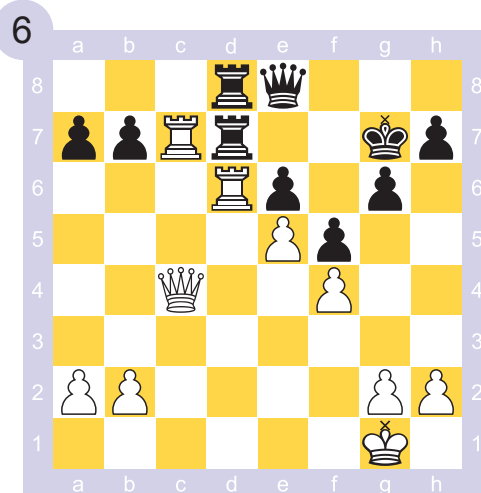
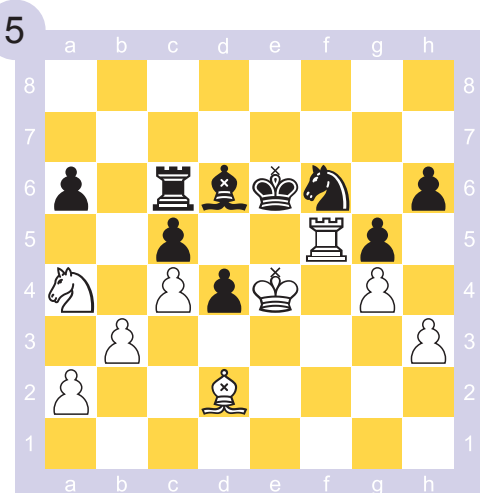
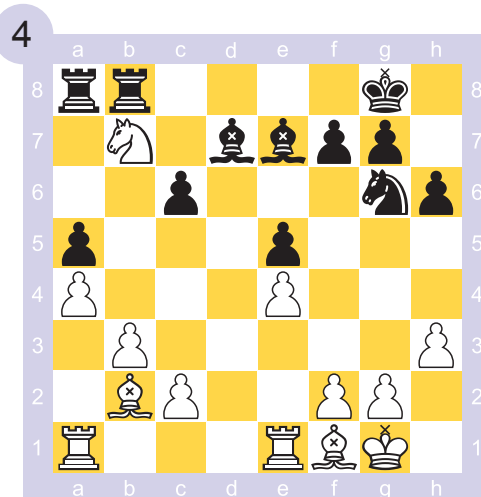
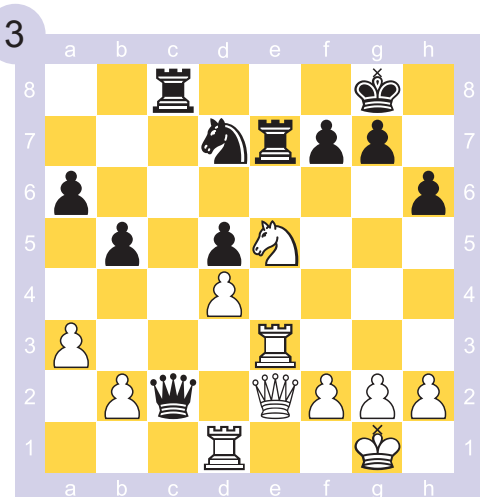
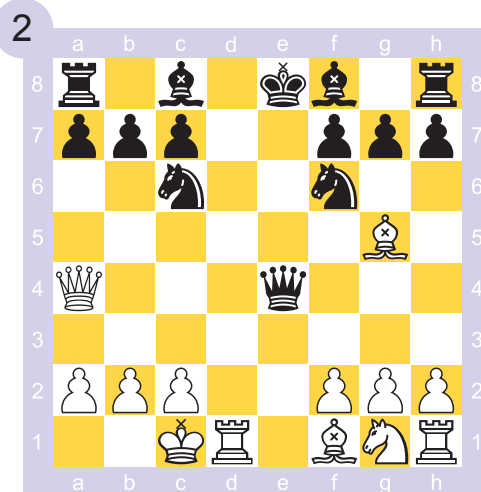
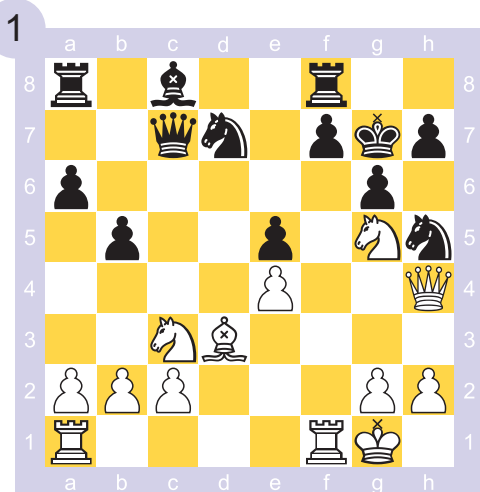
B

Anota les jugades que permeten a les negres fer una descoberta.
Si és possible, indica la combinació amb fletxes.



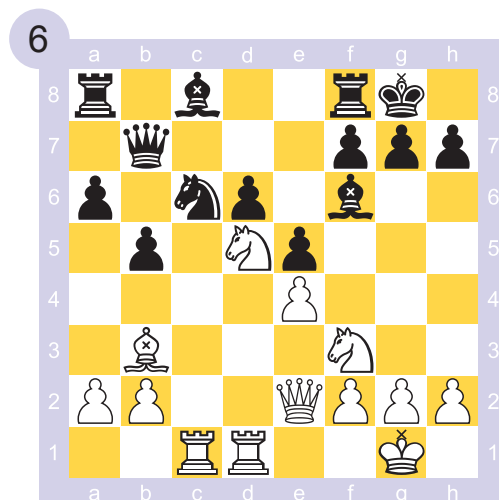
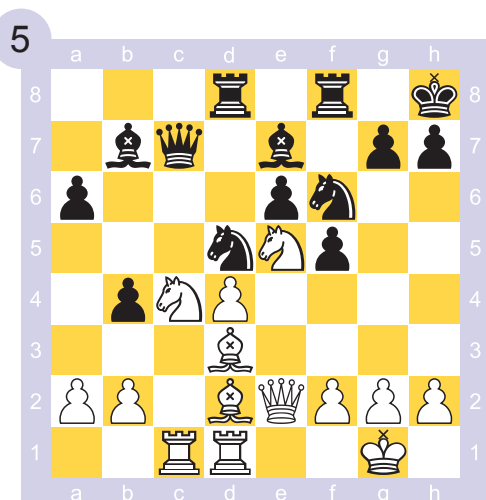
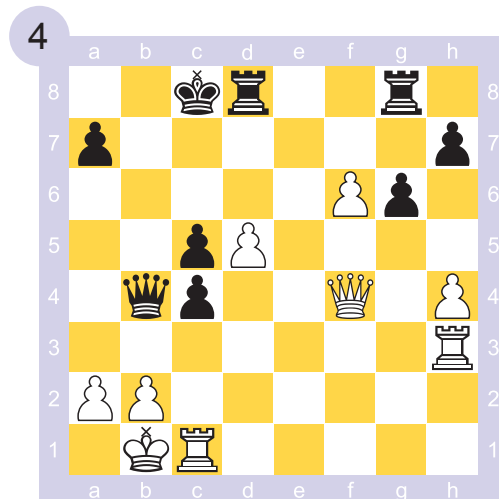
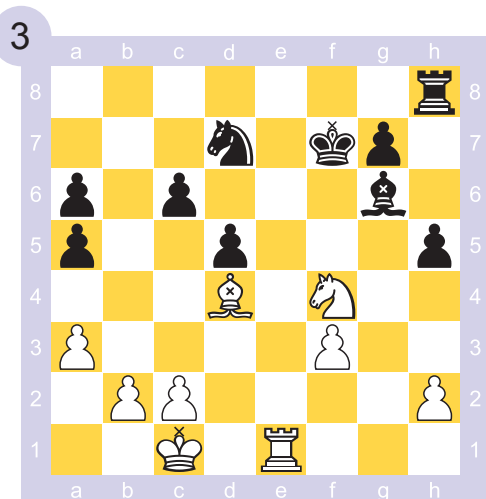
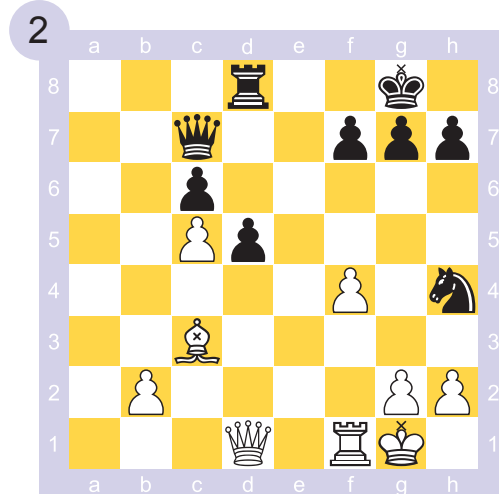
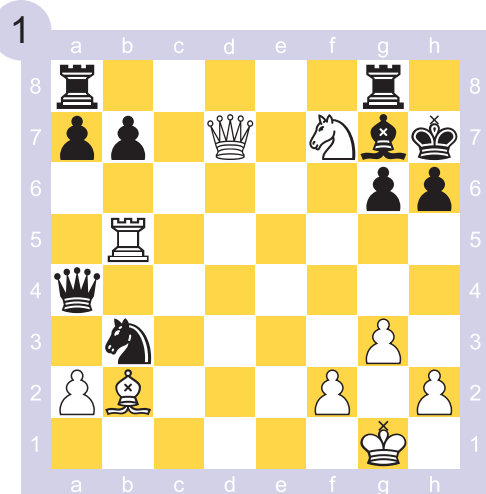
C

Anota les jugades que permeten a les blanques fer una descoberta.
Si és possible, indica la combinació amb fletxes.



D

Anota les jugades que permeten a les blanques fer una descoberta.
Si és possible, indica la combinació amb fletxes.



Combinacions de mat I

Mats amb dama

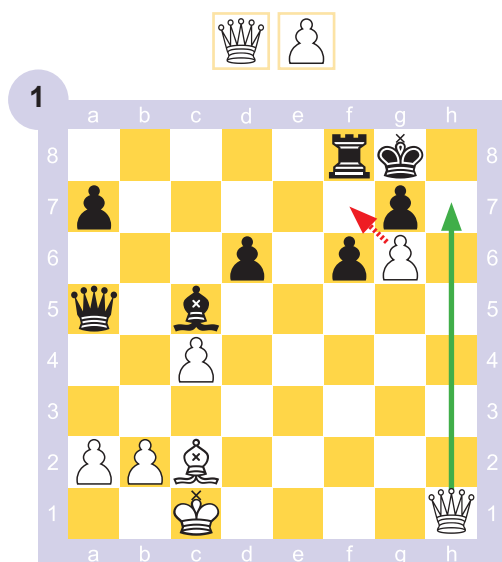
Mats amb torre





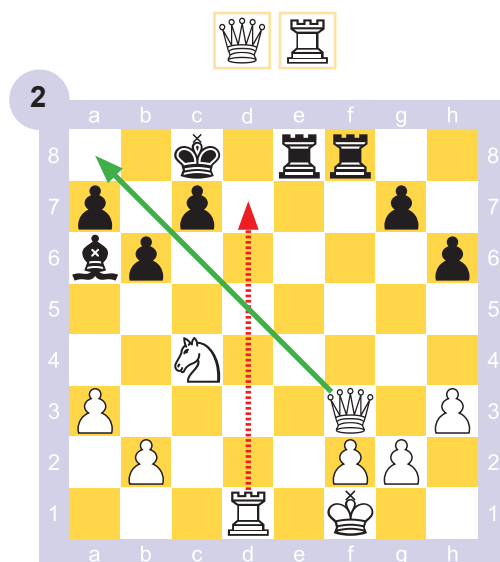
Mats amb dama

En una jugada



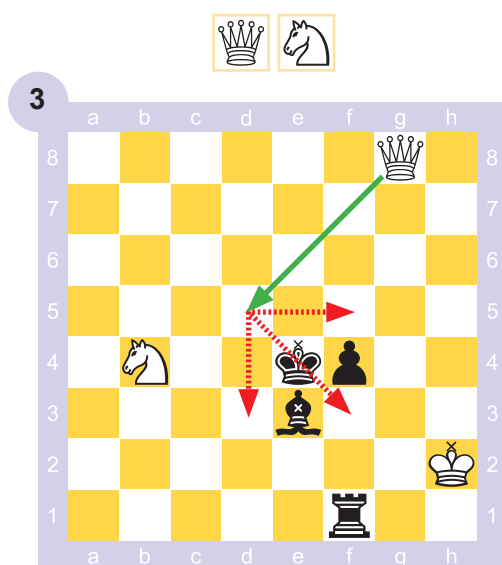
La dama fa escac i mat amb l'ajut del peó, el qual està impedit la fugida del rei.

1. Dh7++



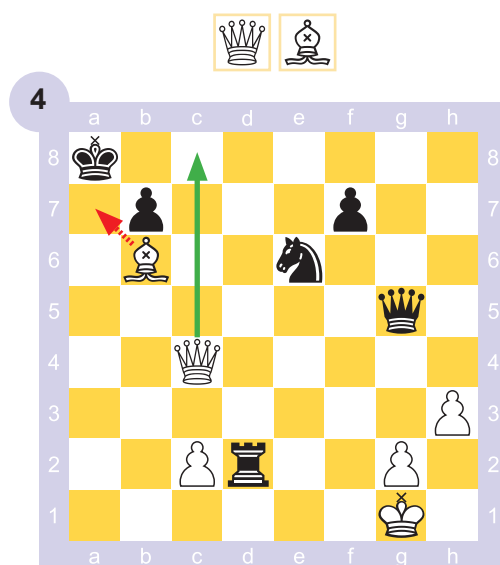
La dama entra per la diagonal per fer escac i mat, ja que la torre evita la fugida del rei.

1. Da8++



La dama blanca fa escac i mat perquè les pròpies peces negres priven al seu rei la fugida.

1. Dd5++

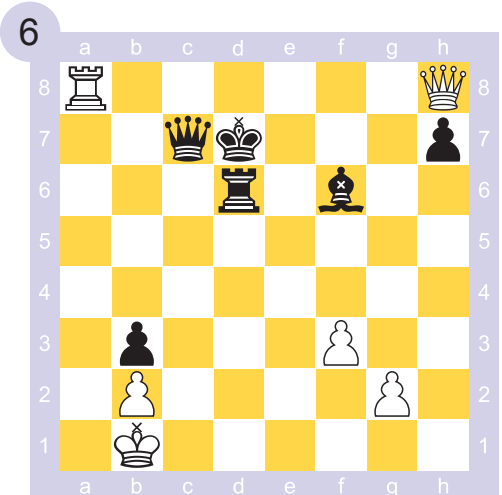
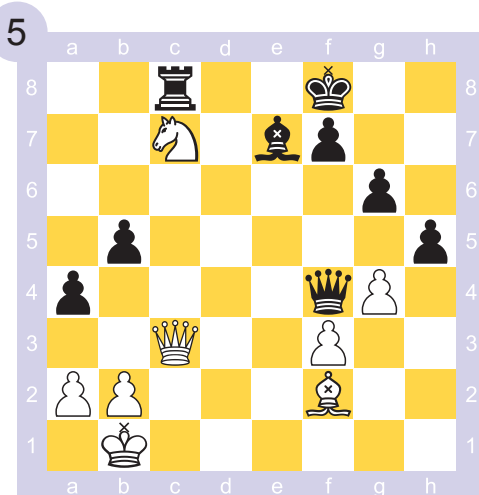
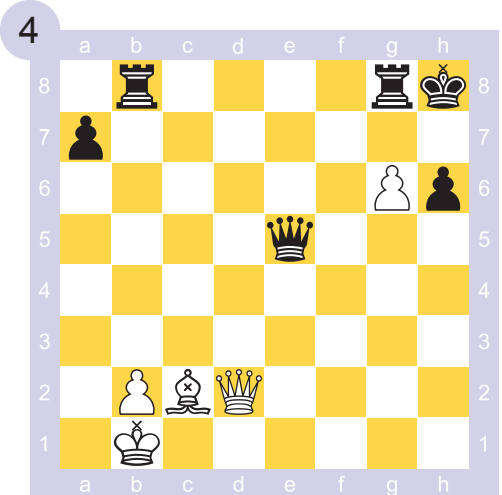
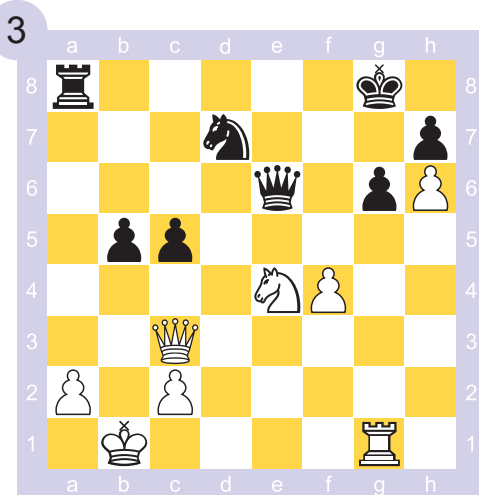
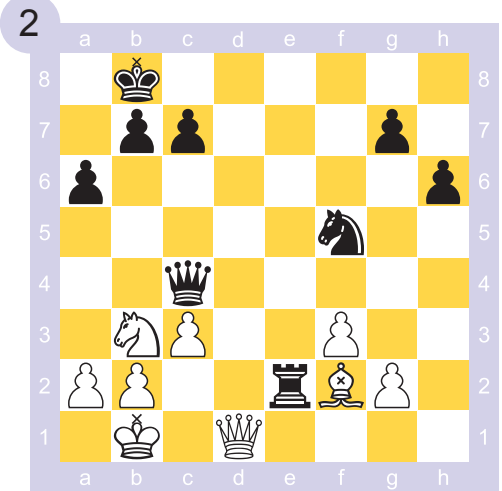
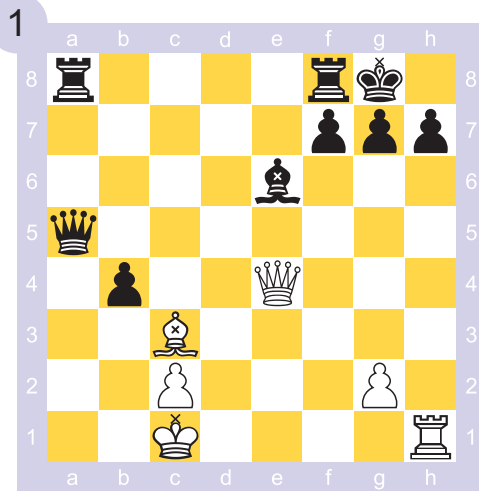


La dama fa escac i mat a l'última fila amb la col·laboració del seu alfil.

1. Dc8++

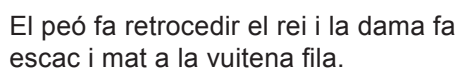
1

Anota les jugades que permeten a les blanques fer una combinació de mat.





En dues jugades



- Després de l'intercanvi de torres, la dama fa escac i mat.

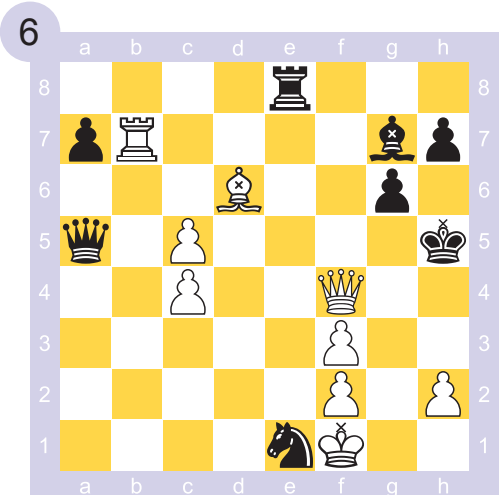
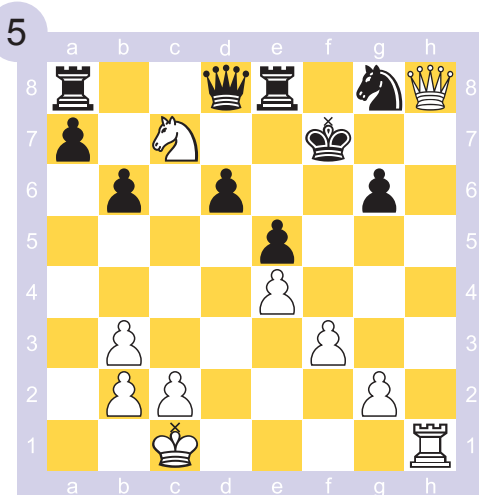
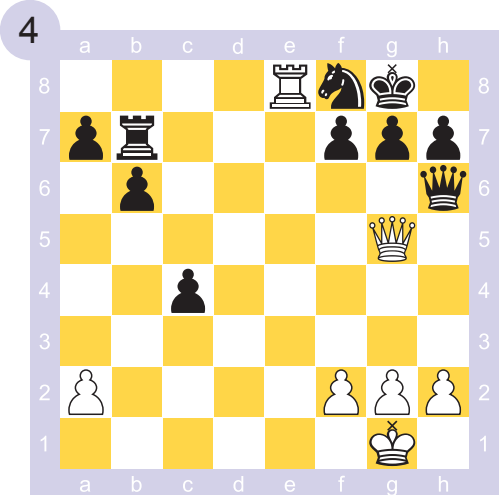
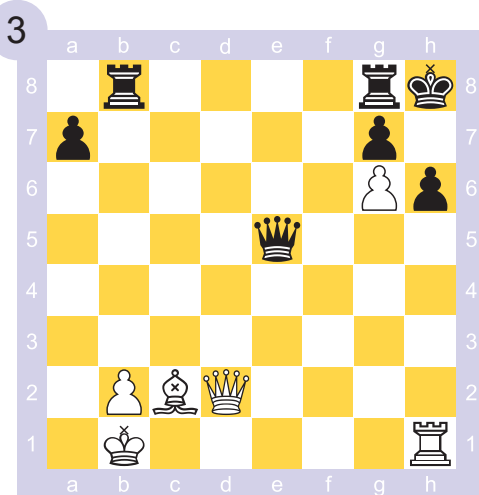
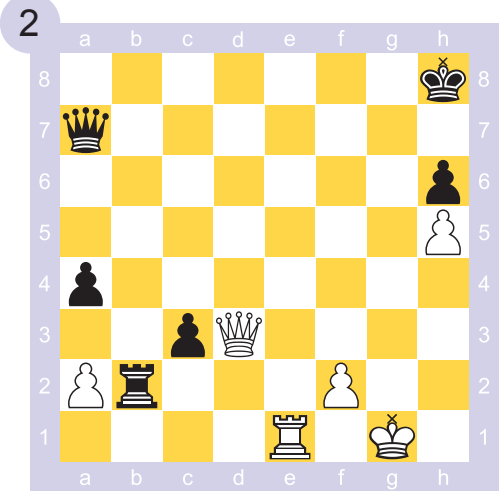
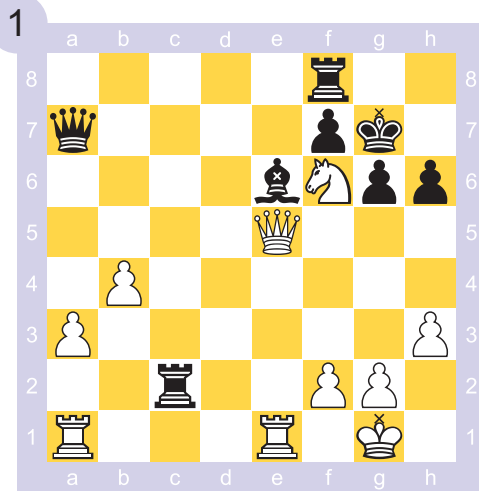
- El cavall permet que la dama faci escac i mat a la columna **h**.

- L'alfil ajuda la dama a fer escac i mat, després que aquesta ha fet escac des de la columna **h**.

1. Dh3+ , Rg8
2. Dh7++

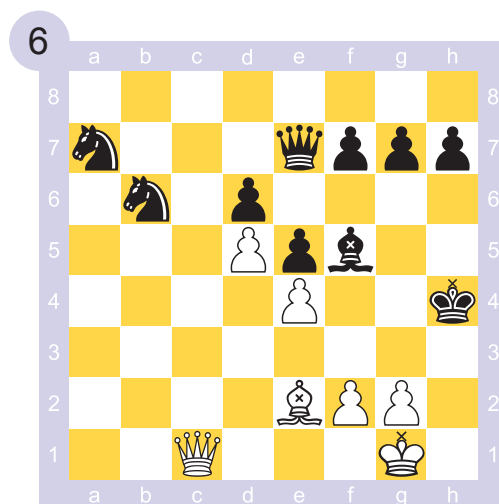
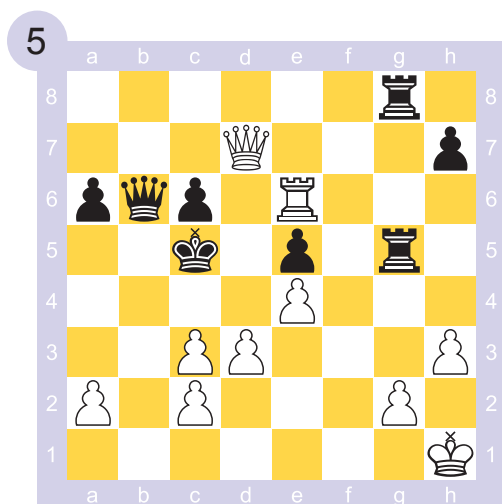
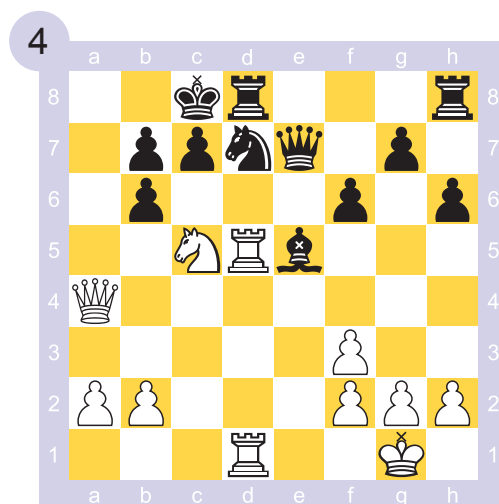
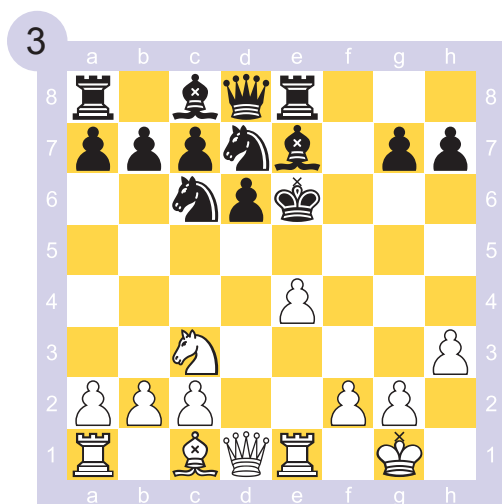
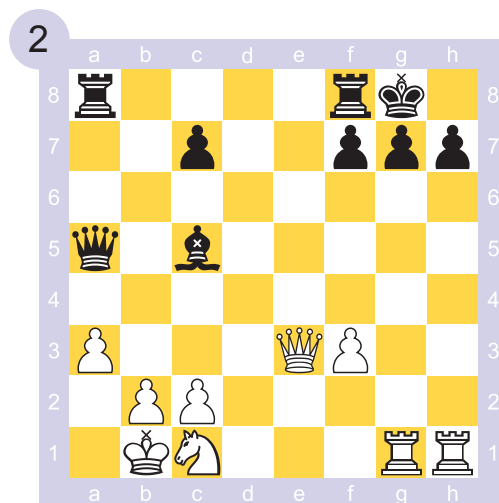
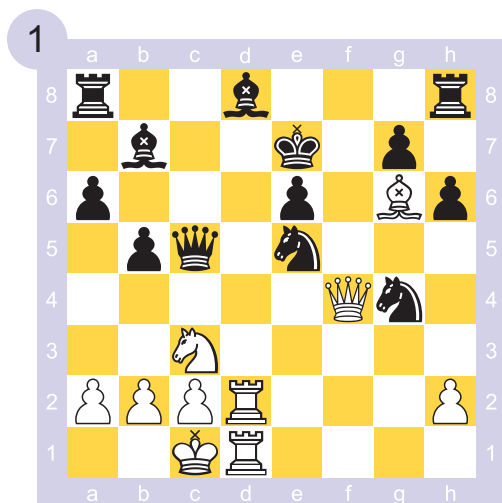
2

Anota les jugades que permeten a les blanques fer una combinació de mat.



3

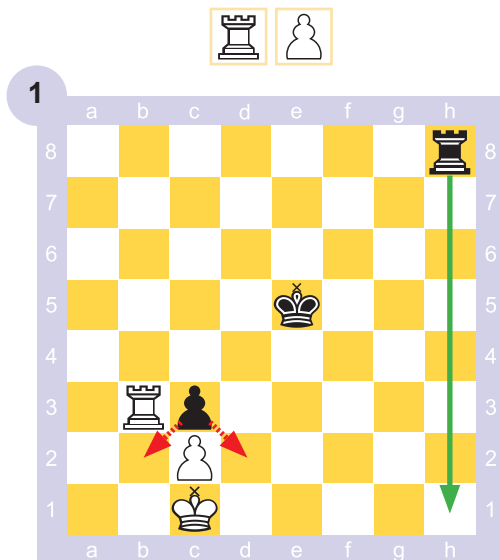
Anota les jugades que permeten a les blanques fer una combinació de mat.





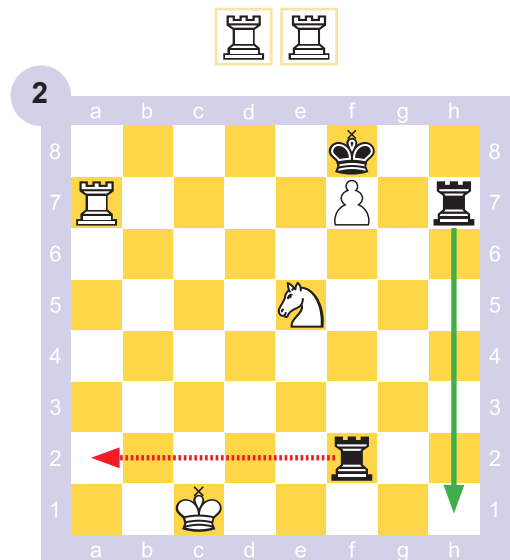
Mats amb torre

En una jugada



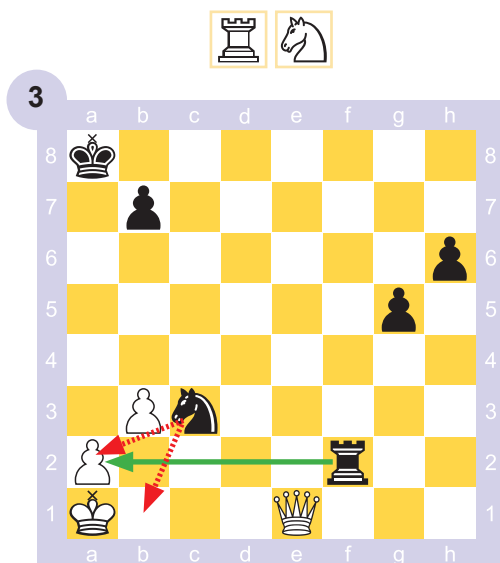
La torre fa l'escac i mat en la primera fila amb la col·laboració del seu peó, que evita que el rei s'escapi.

1. ... , Th1++



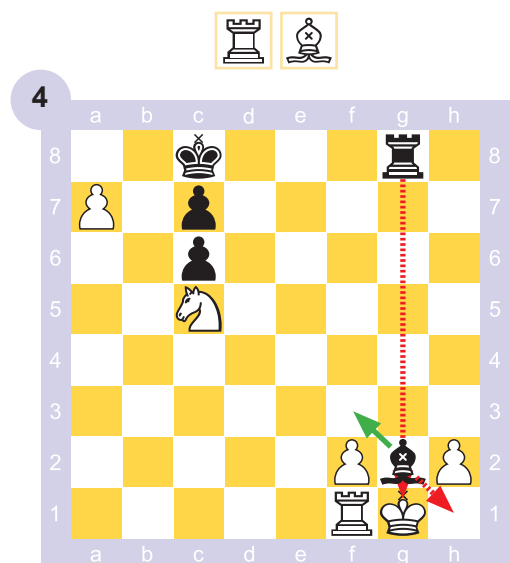
Mentre una torre evita que s'escapi el rei, l'altra li fa escac i mat.

1. ... , Th1++



El cavall, a més de defensar la torre, evita que el rei pugui anar a b1.

1. ... , Txa2++

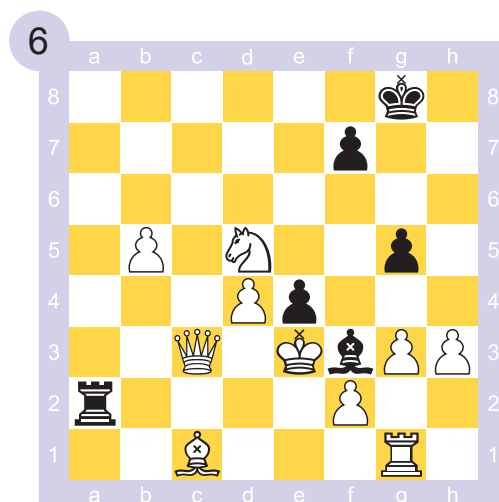
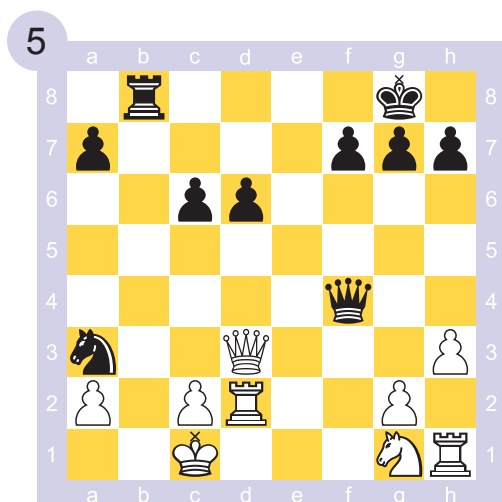
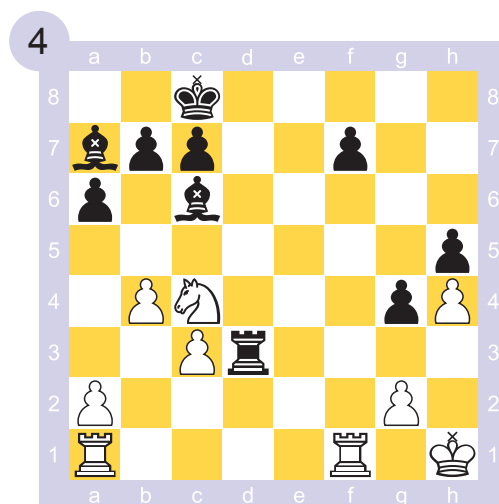
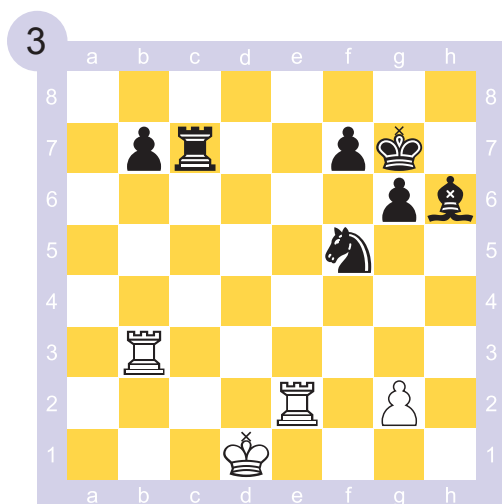
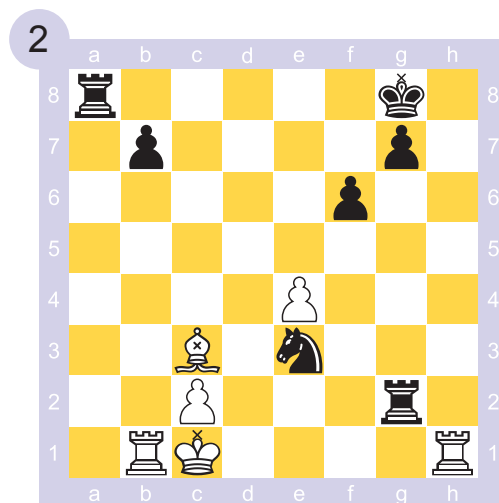
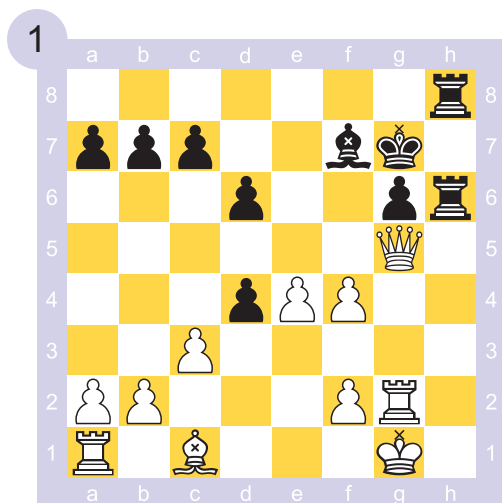


Amb la descoberta de l'alfil a f3, el rei blanc no té escapatòria. Si l'alfil es col·loqués a h3, el rei podria anar a h1.

1. ... , Af3++

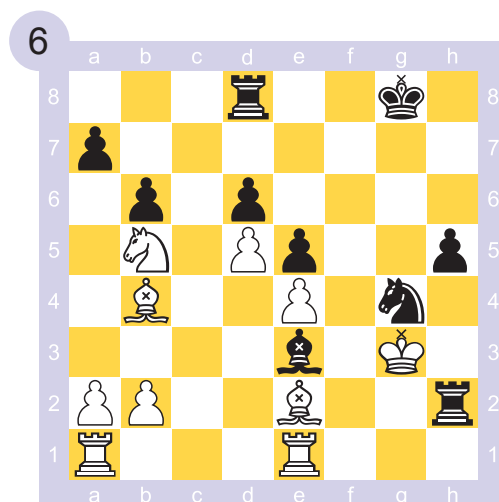
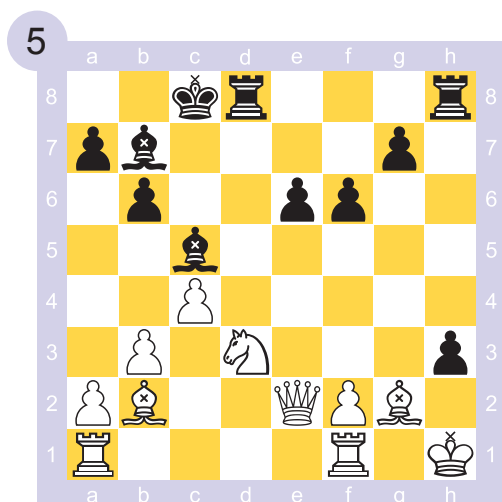
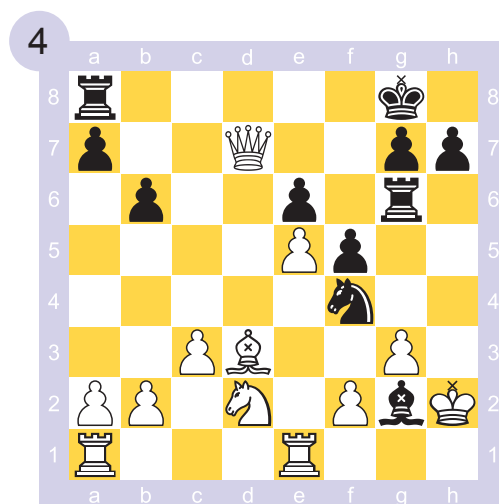
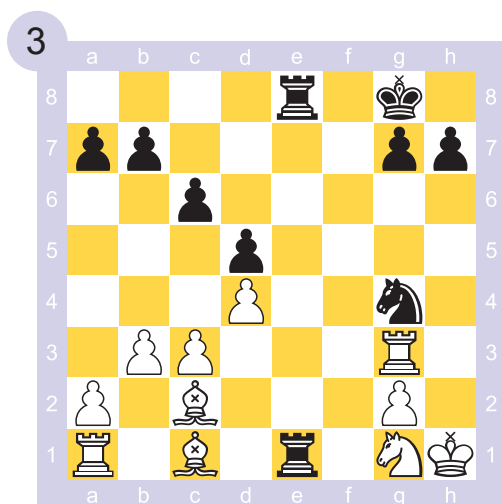
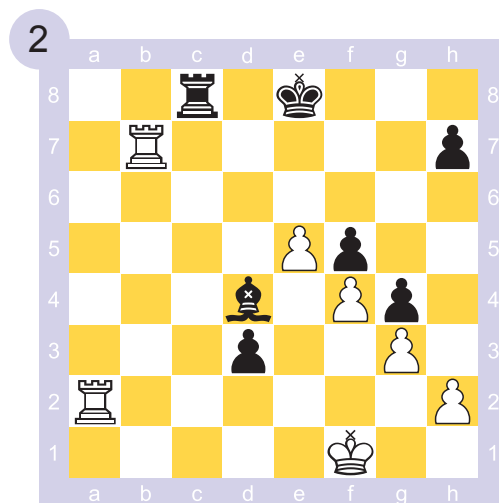
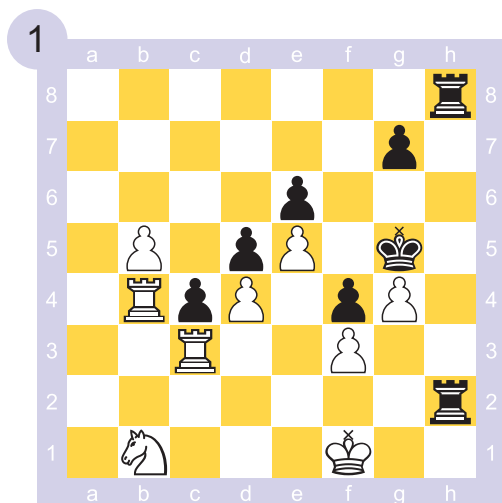
4

Anota les jugades que permeten a les negres fer una combinació de mat.



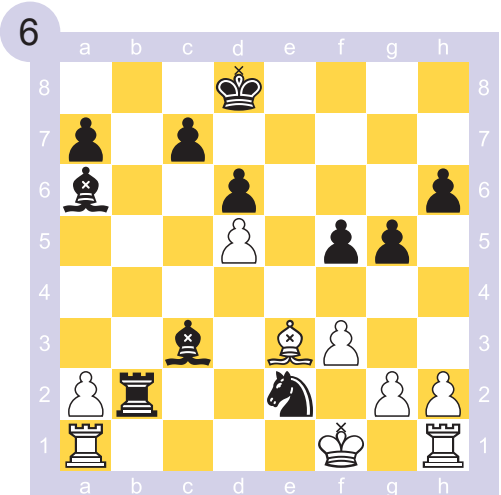
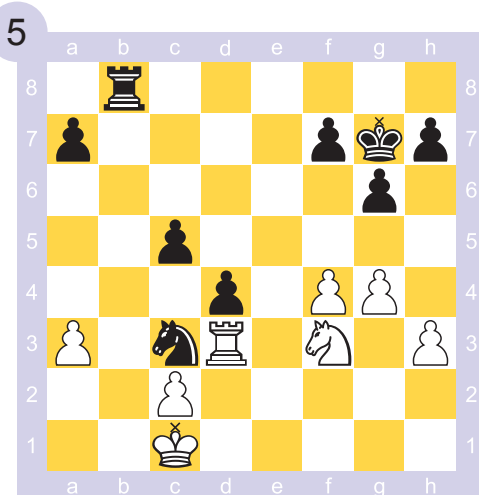
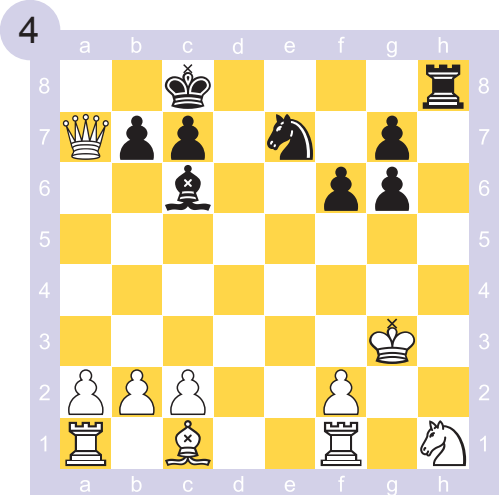
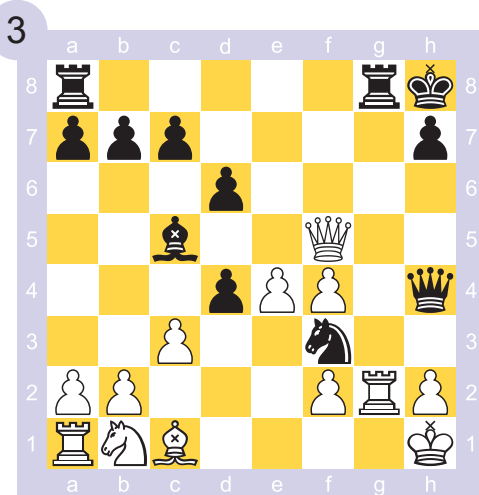
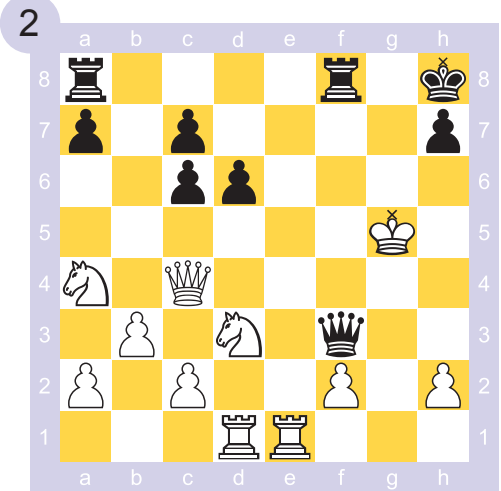
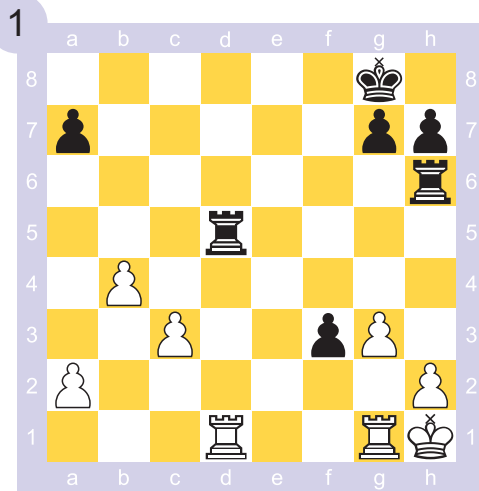
5

Anota les jugades que permeten a les negres fer una combinació de mat.



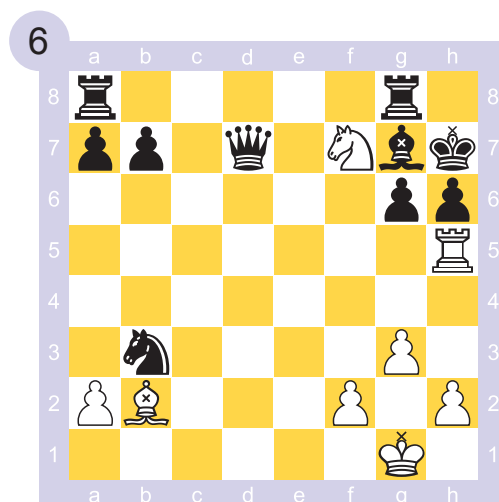
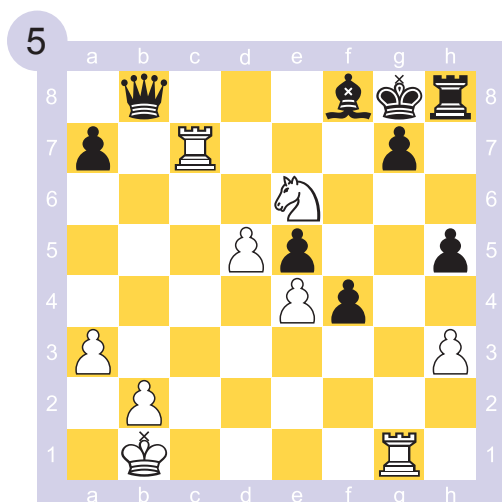
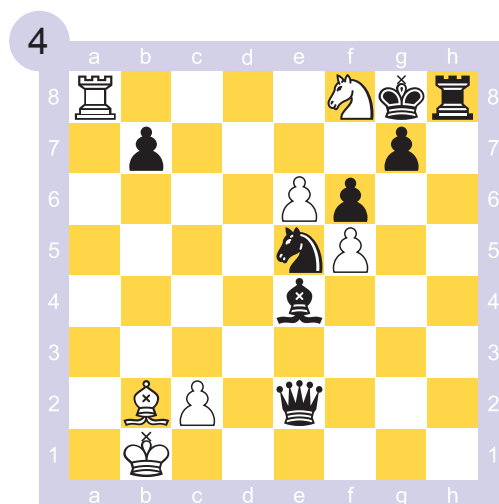
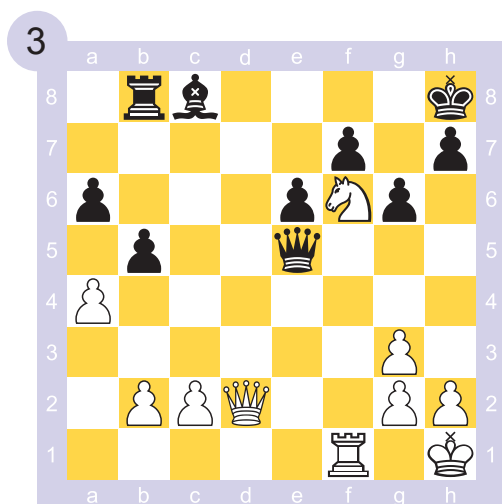
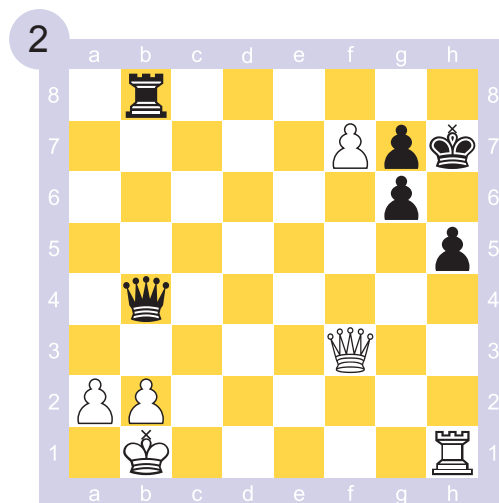
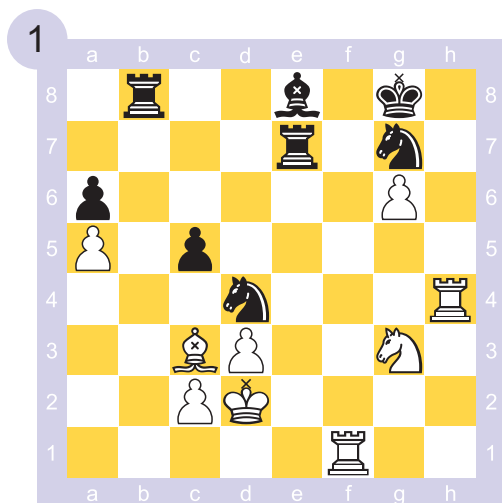
6

Anota les jugades que permeten a les negres fer una combinació de mat.



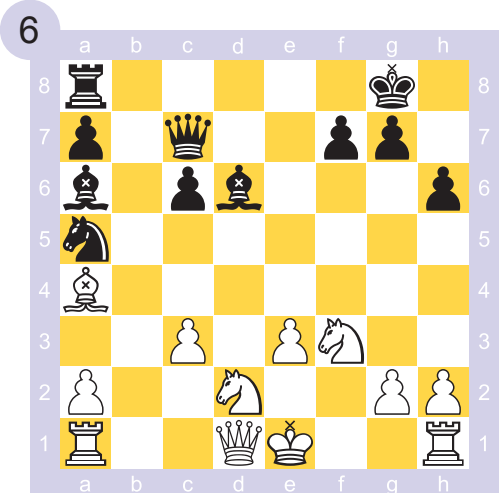
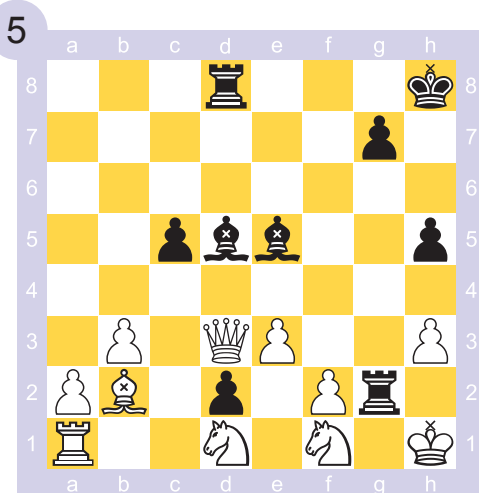
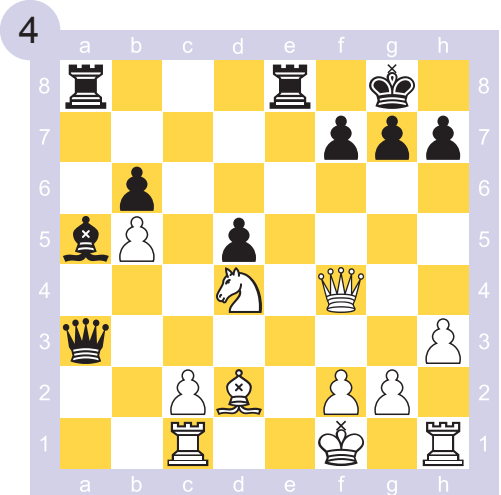
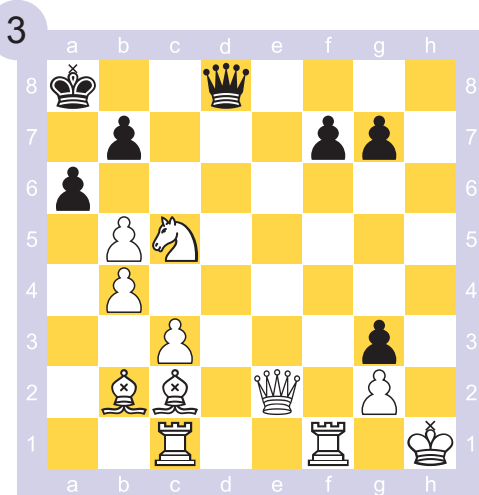
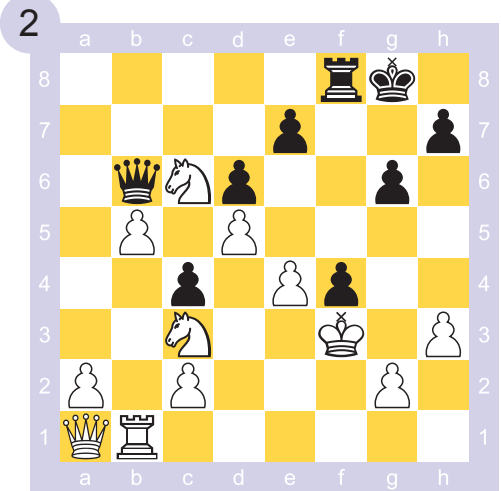
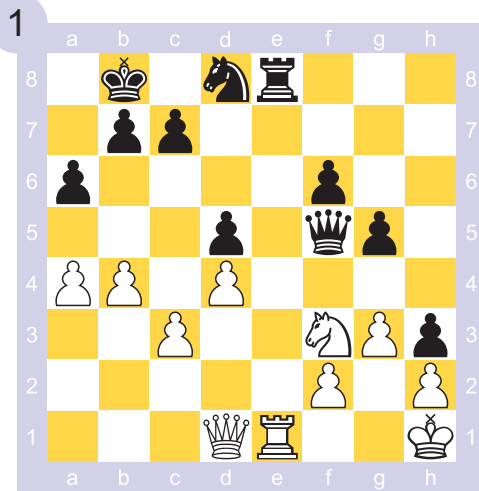
A

Anota les jugades que permeten a les blanques fer una combinació de mat.



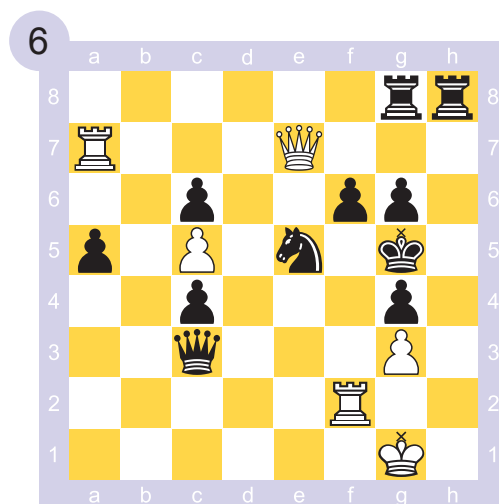
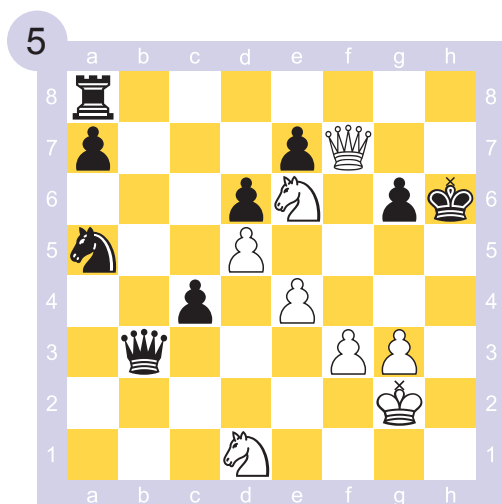
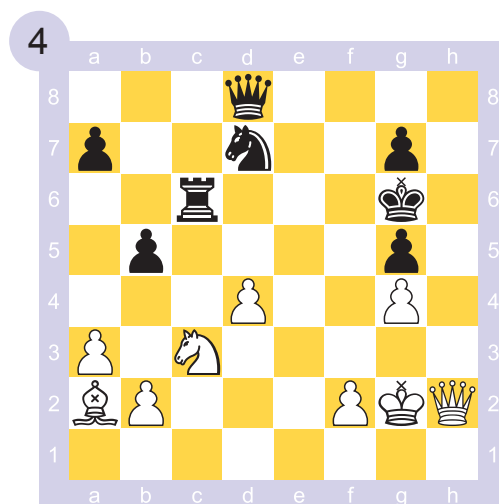
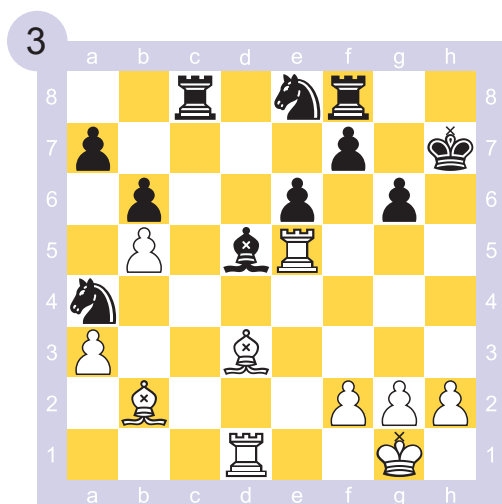
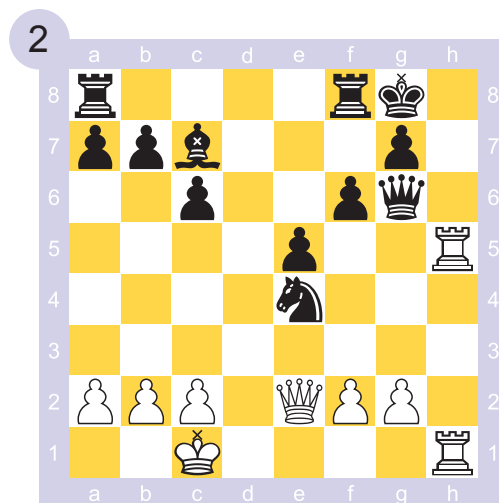
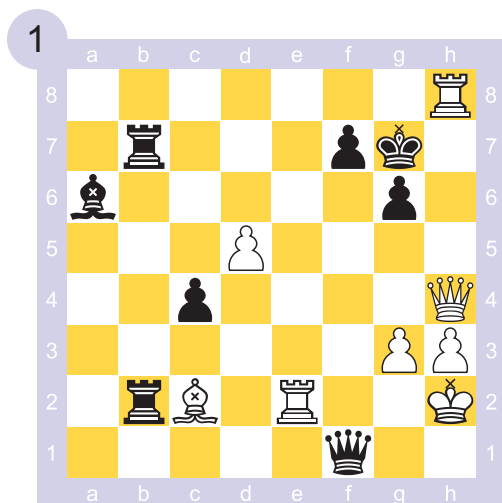
B

Anota les jugades que permeten a les negres fer una combinació de mat.



C

Anota les jugades que permeten a les blanques fer una combinació de mat.



Combinacions de mat II

Mats amb peó

Mats amb alfil

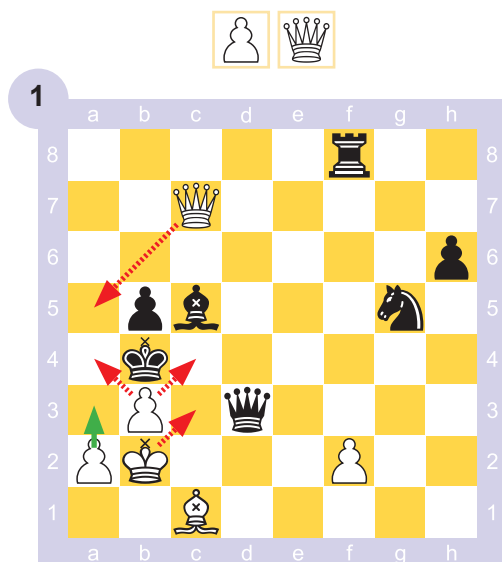
Mats amb cavall





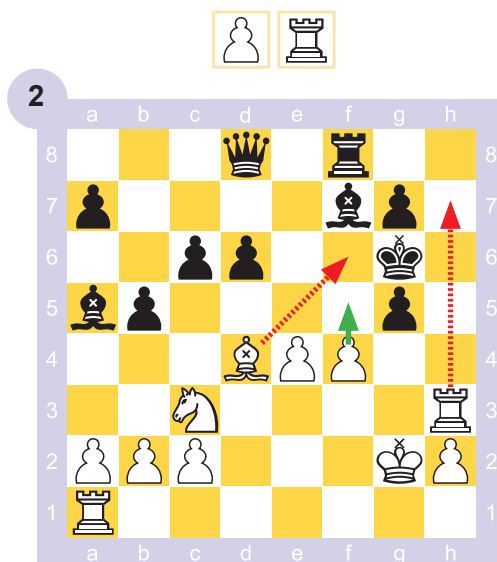
Mats amb peó

En una jugada



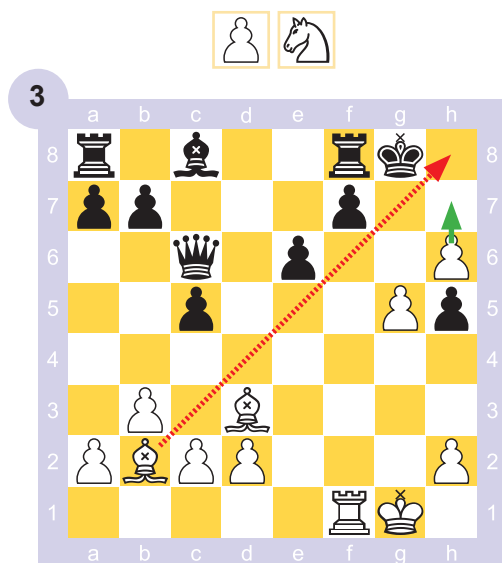
El peó que avança a la columna a, fa escac i mat al rei negre.

1. a3++



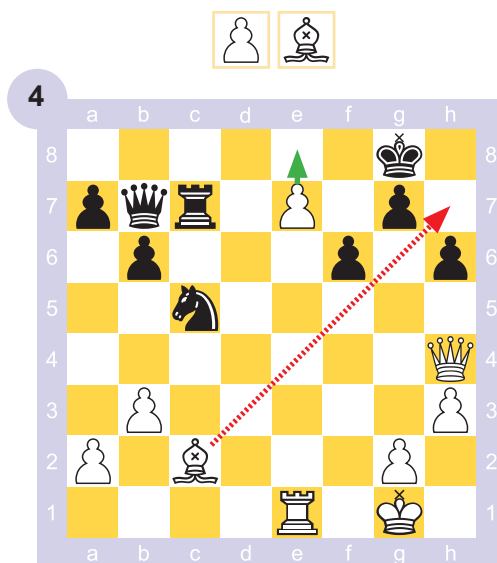
El rei negre queda bloquejat per les seves pròpies peces i no pot evitar l'escac i mat.

1. f5++



El rei negre rep l'escac i mat mitjançant la combinació de l'alfil i l'avançament del peó.

1. h7++

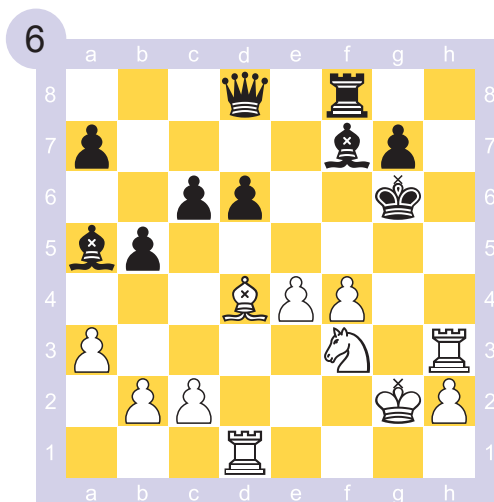
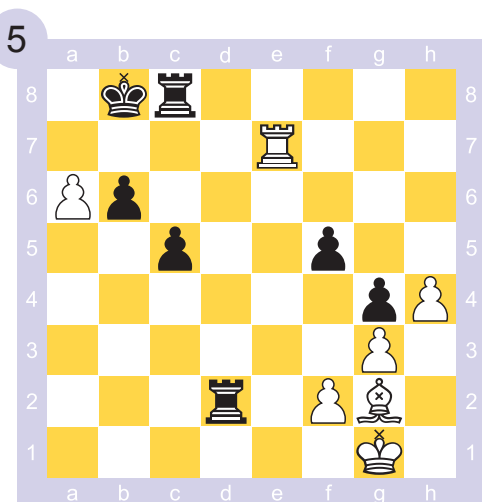
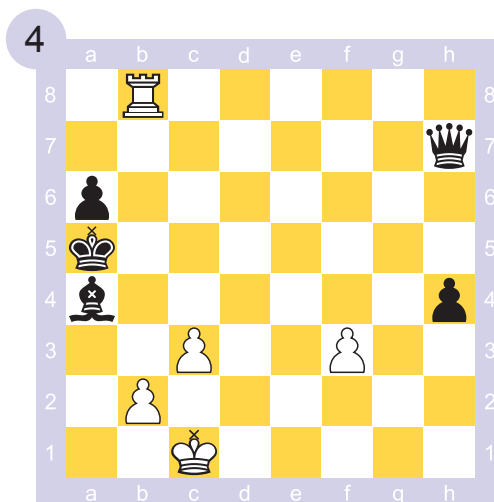
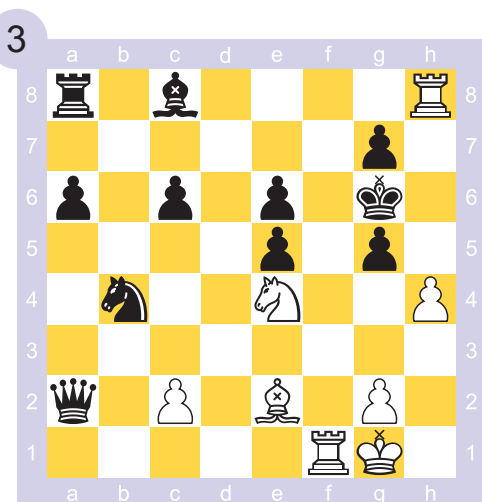
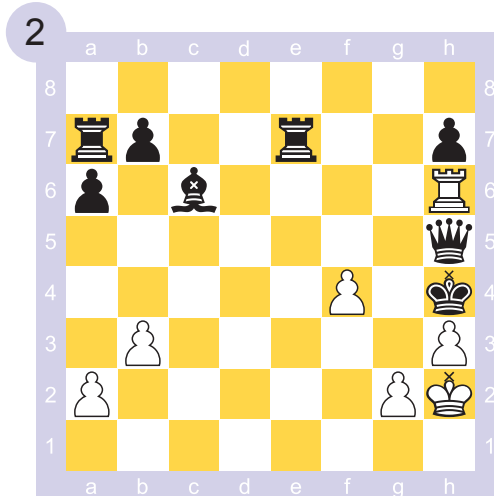
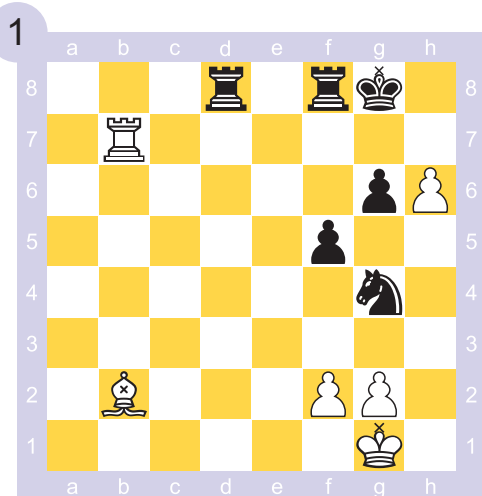


El peó que ha coronat i ha promocionat a dama fa escac i mat.

1. e8=D ++

1

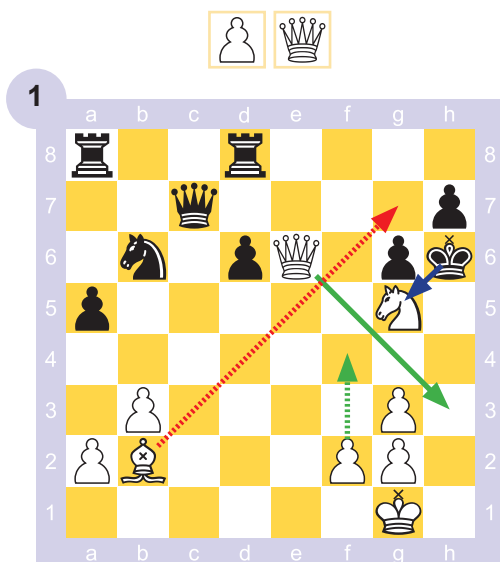
Anota les jugades que permeten a les blanques fer una combinació de mat.





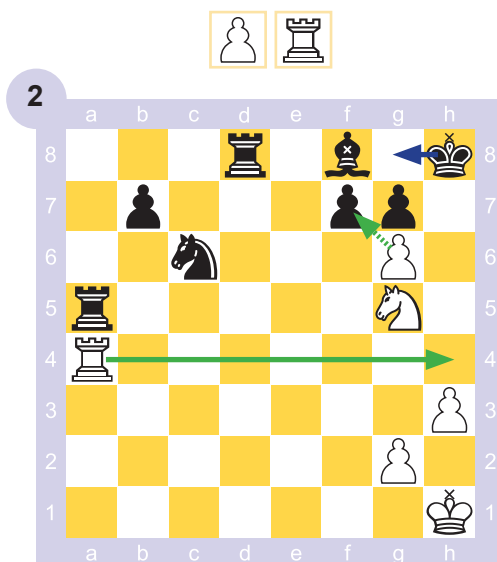
Mats amb peó

En dues jugades



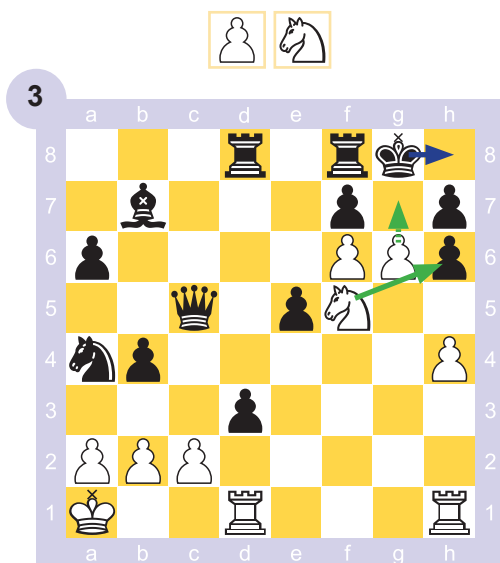
El rei negre ha de capturar el cavall i, llavors, el peó de la columna f li fa escac i mat.

1. Dh3+ , Rxc5
2. f4++



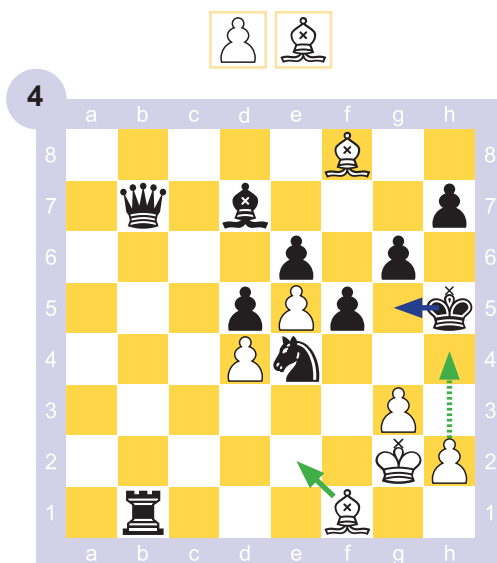
La torre obliga el rei a moure's a g8 i amb la captura del peó f7 es fa escac i mat.

1. Th4+ , Rg8
2. gxf7++



El cavall arracona el rei per poder avançar el peó i fer-li escac i mat.

1. Cxh6+ , Rh8
2. g7++

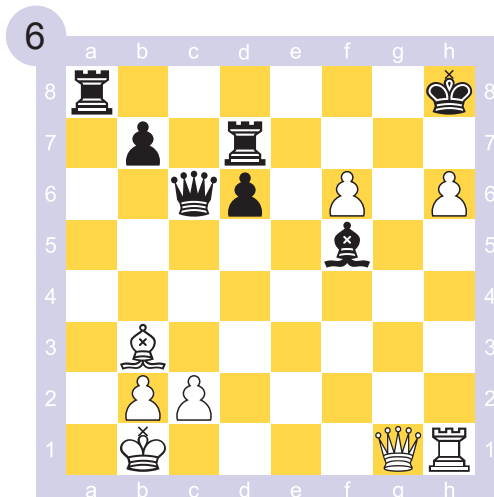
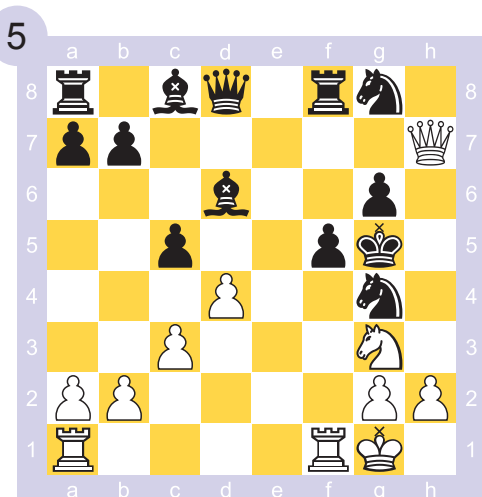
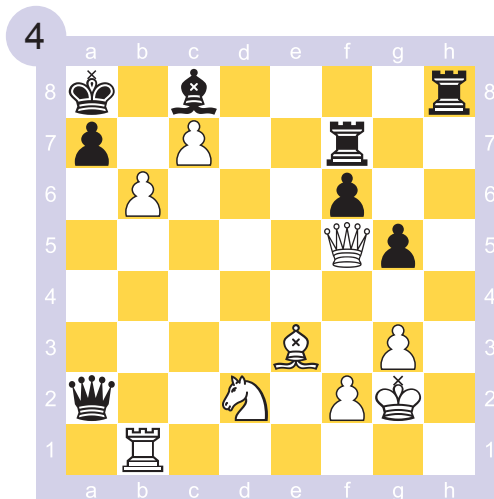
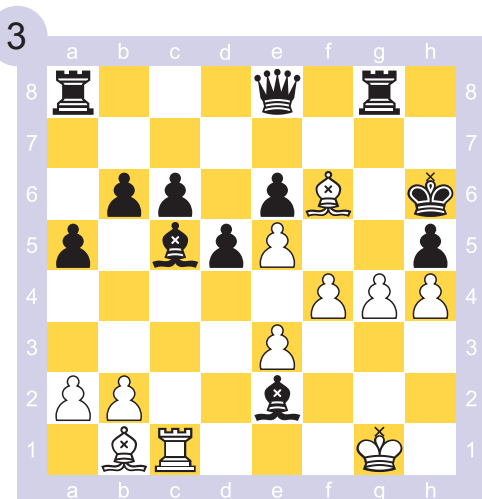
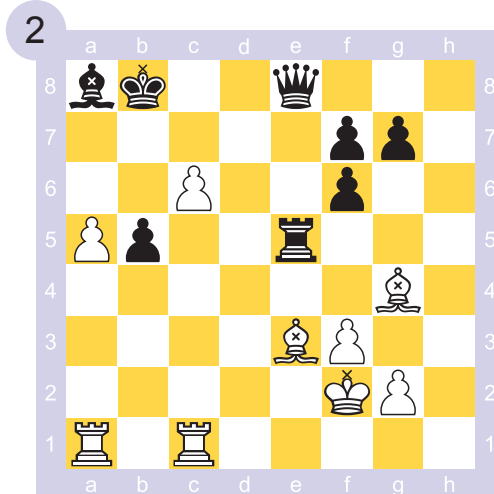
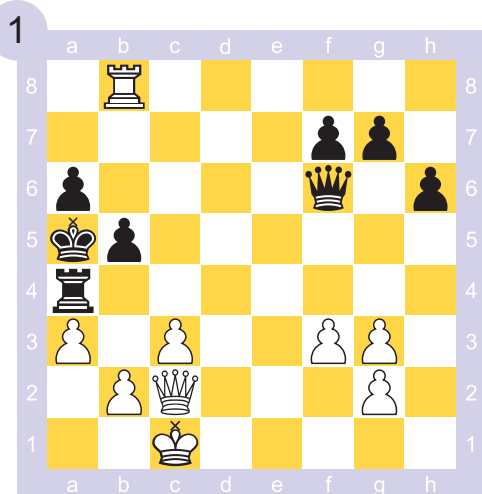


Les blanques fan escac i mat perquè les caselles de fugida del rei estan amenaçades per l'alfil i els peons.

1. Ae2+ , Rg5
2. h4++

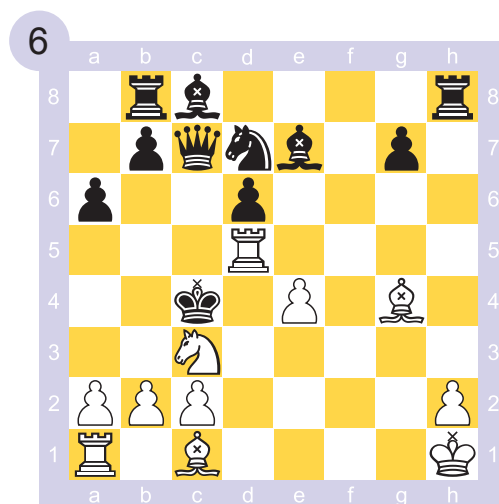
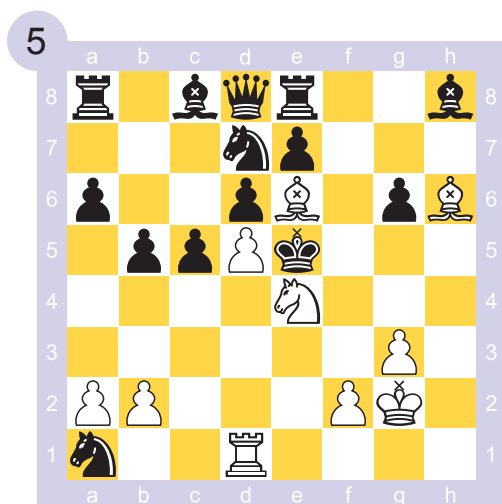
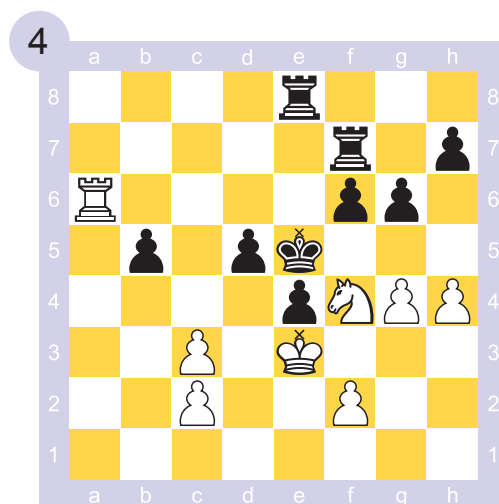
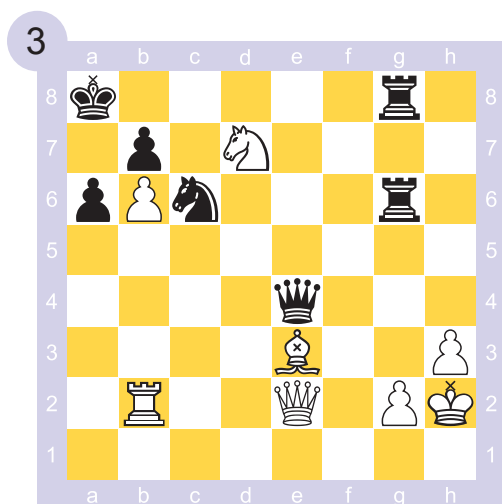
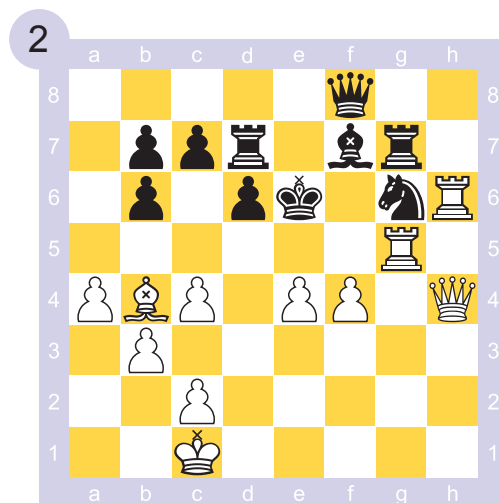
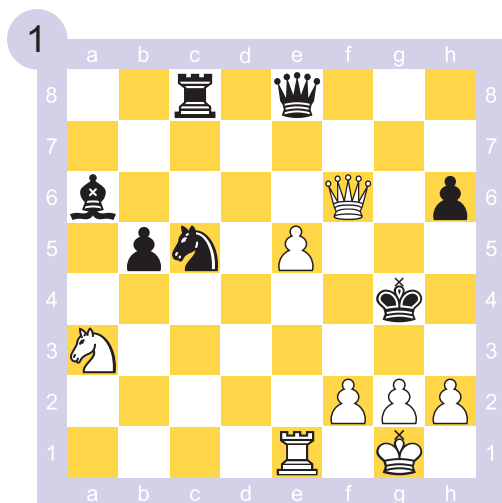
2

Anota les jugades que permeten a les blanques fer una combinació de mat.



3

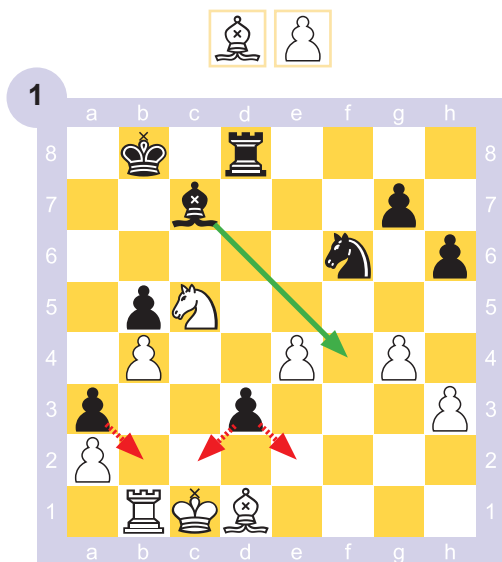
Anota les jugades que permeten a les blanques fer una combinació de mat.





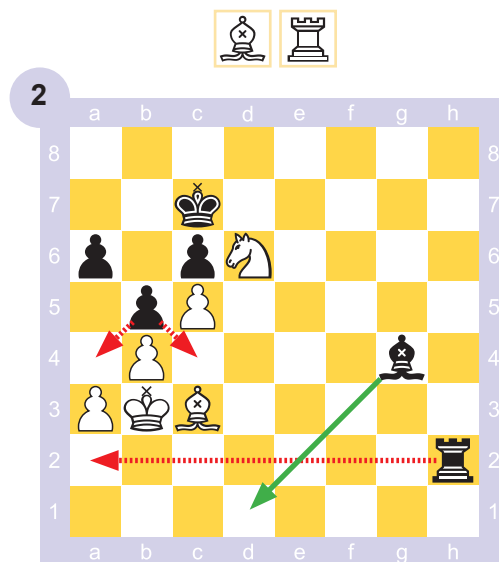
Mats amb alfil

En una jugada



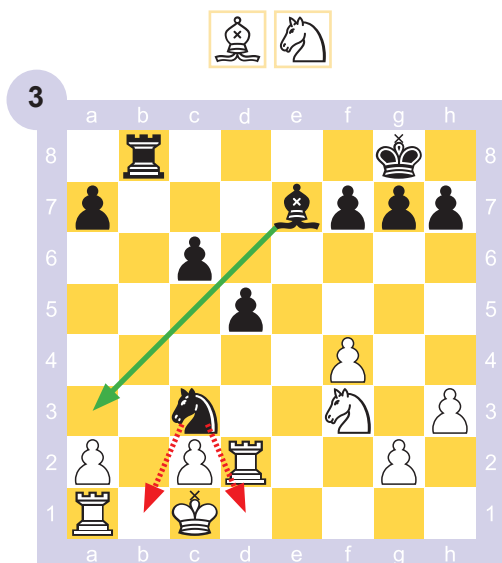
L'alfil, combinat amb els peons que eviten la fugida del rei, fa escac i mat.

1. ... , Af4++



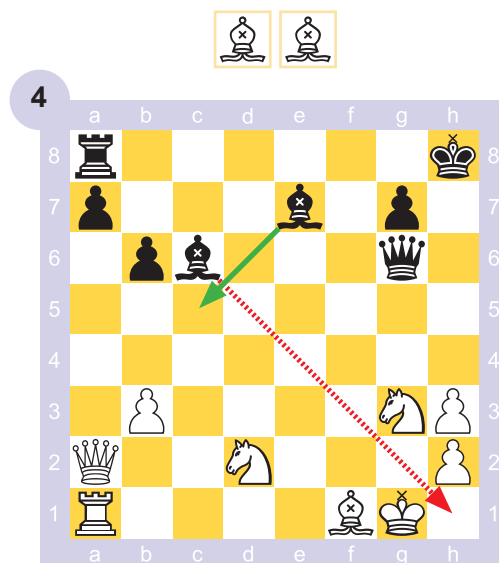
L'alfil aprofita la immobilització del rei per fer-li escac i mat.

1. ... , Ad1++



L'alfil fa escac i mat mentre el cavall controla les caselles de fugida del rei.

1. ... , Aa3++

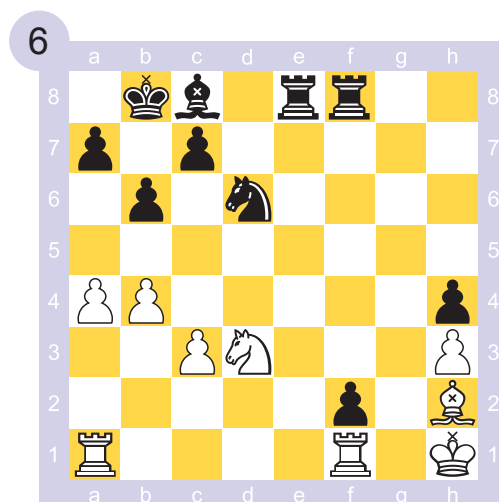
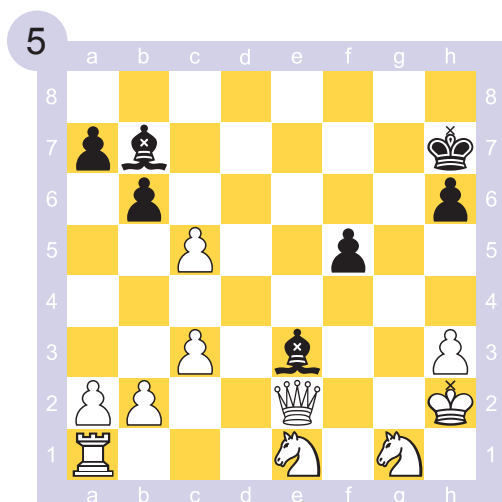
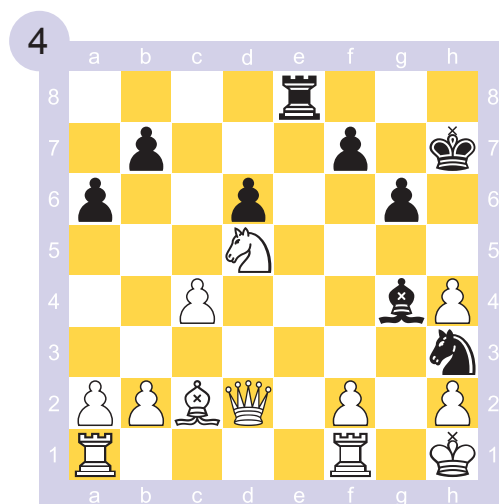
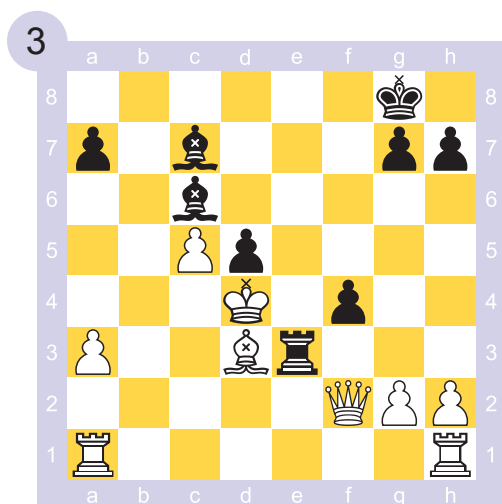
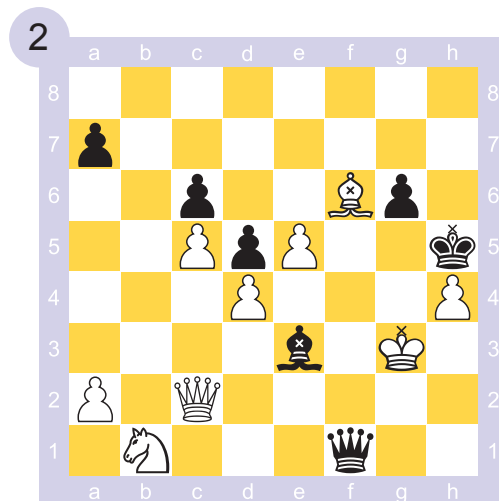
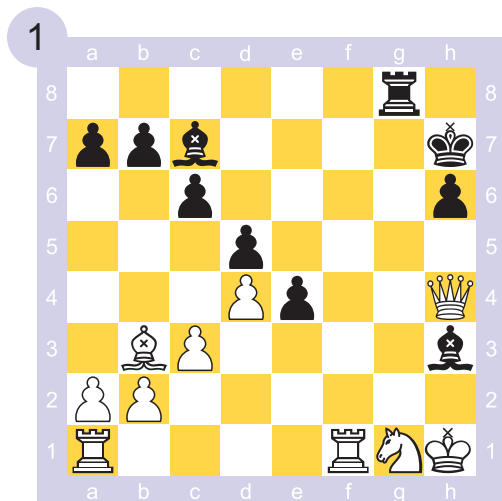


El rei rep l'escac i mat perquè els alfils dominen les caselles per on es pot moure.

1. ... , Ac5++

4

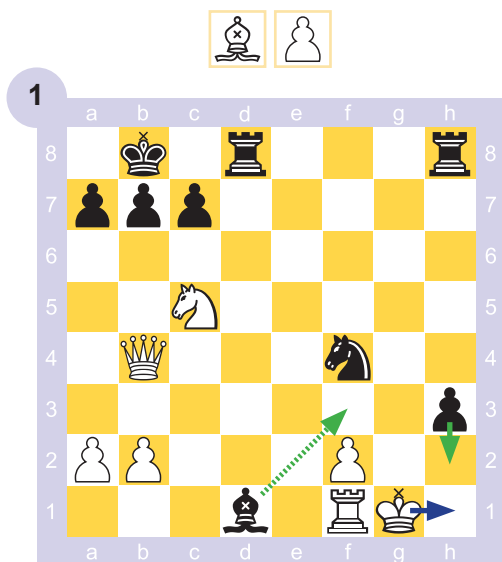
Anota les jugades que permeten a les negres fer una combinació de mat.





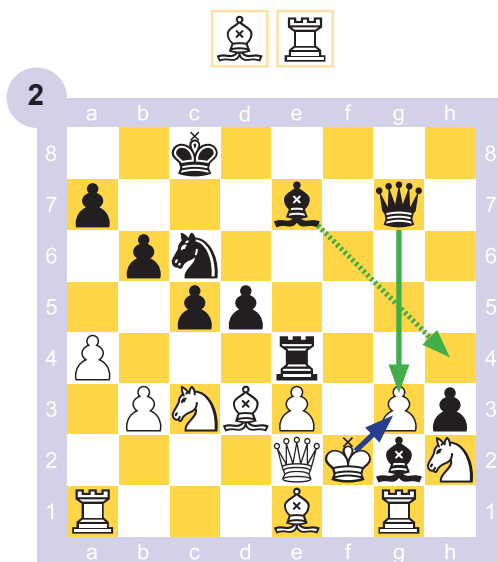
Mats amb alfil

En dues jugades



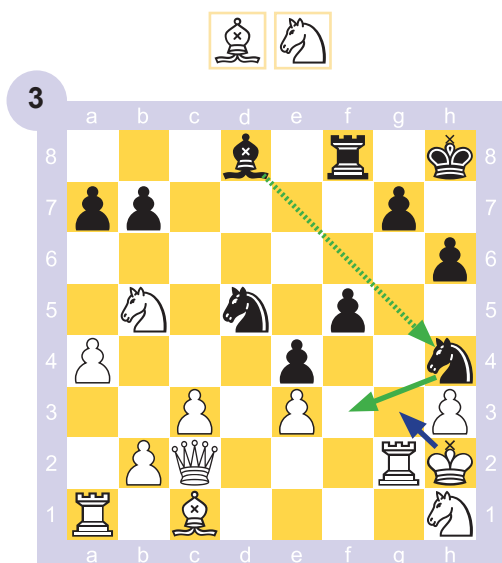
El peó arracona el rei i l'alfil li acaba fent escac i mat.

1. ... , h2+
2. Rh1 , Af3++



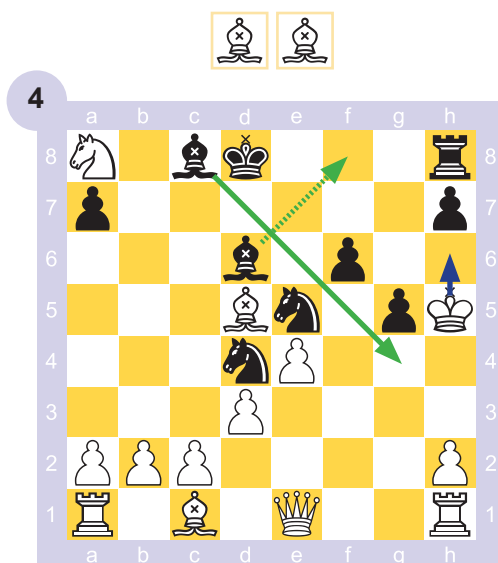
Es canvia la dama negra per un peó a canvi d'aconseguir l'escac i mat amb l'alfil.

1. ... , Dxc3+
2. Rxc3 , Ah4++



El cavall fa escac i obliga el rei blanc a situar-se en l'única casella lliure que té, on li fan escac i mat.

1. ... , Cf3+
2. Rg3 , Ah4++

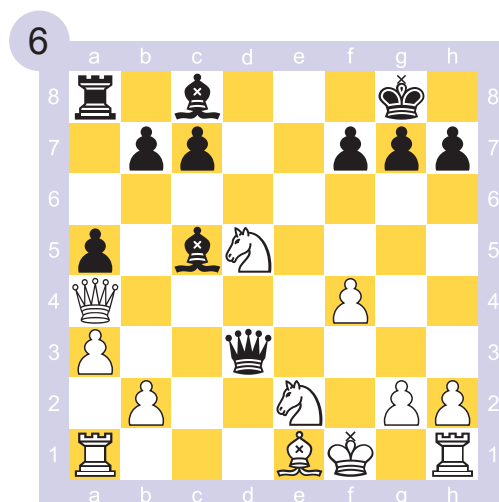
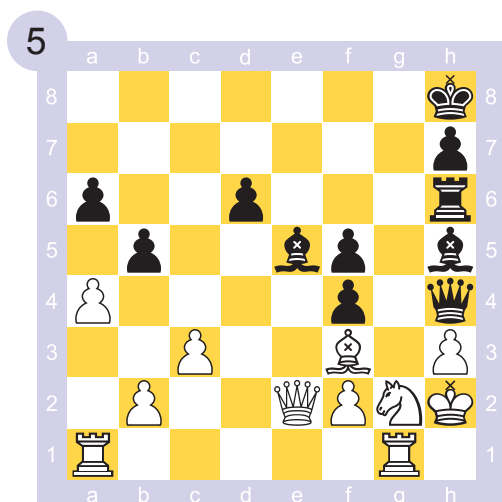
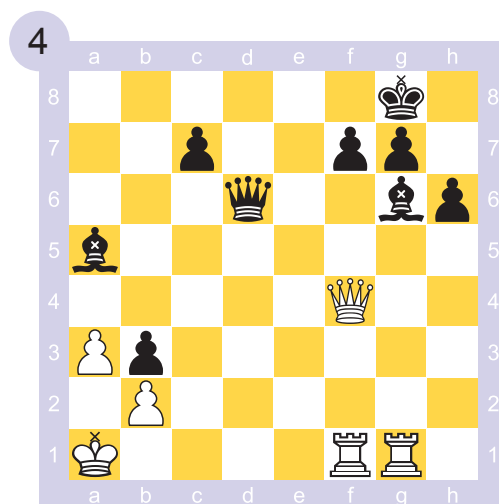
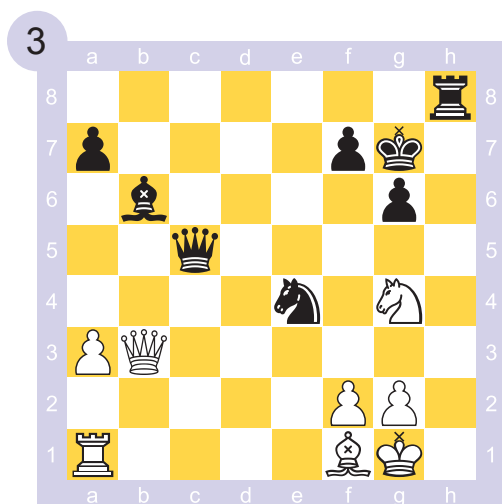
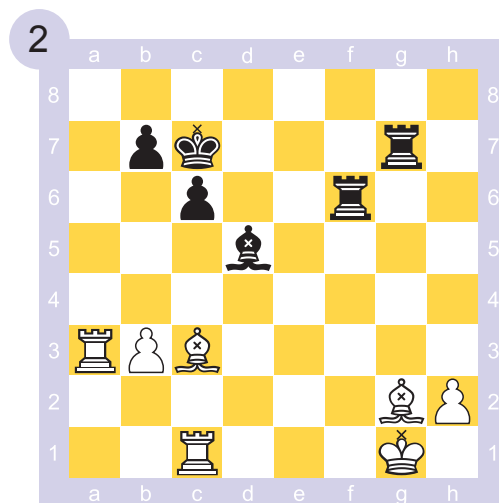
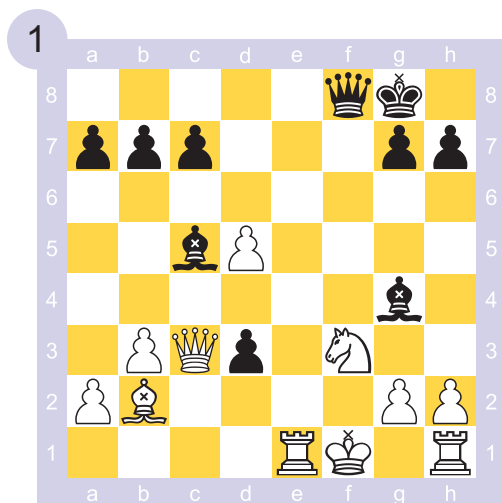


Una bona combinació amb els dos alfils permet fer escac i mat.

1. ... , Ag4+
2. Rh6 , Af8++

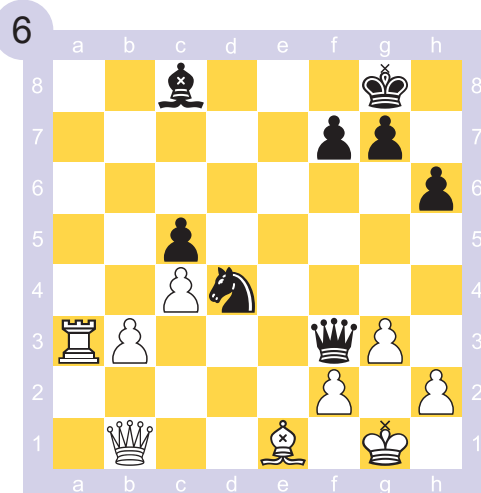
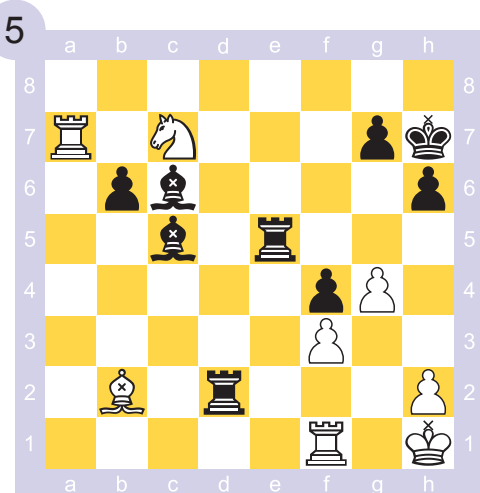
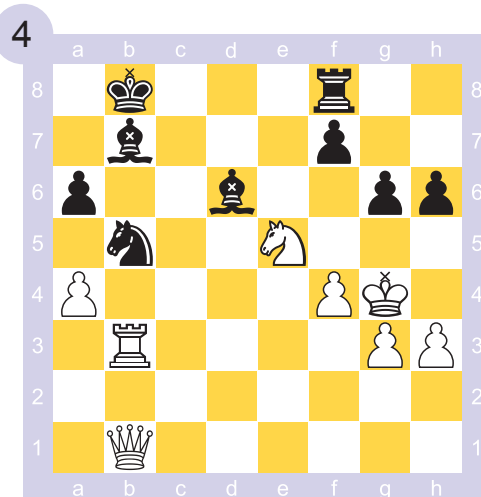
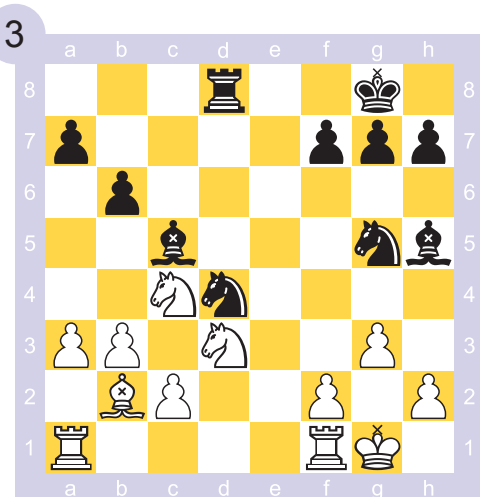
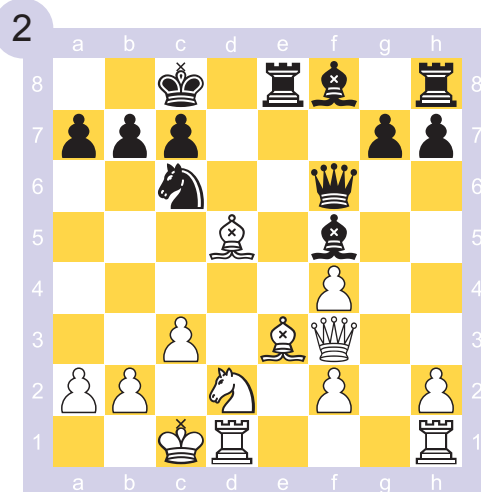
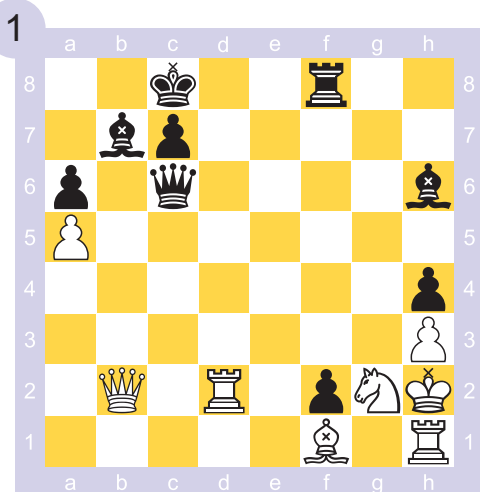
5

Anota les jugades que permeten a les negres fer una combinació de mat.



6

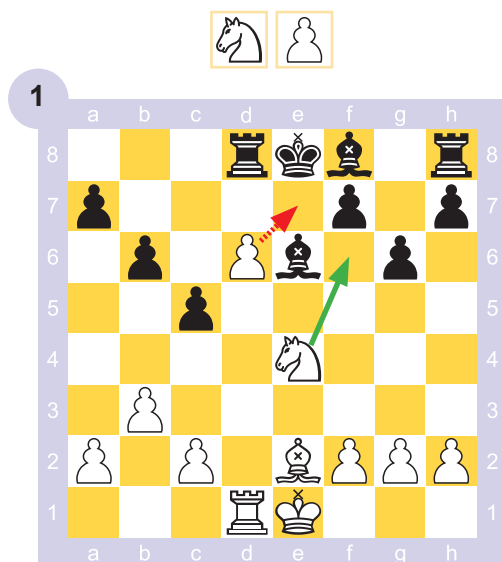
Anota les jugades que permeten a les negres fer una combinació de mat.





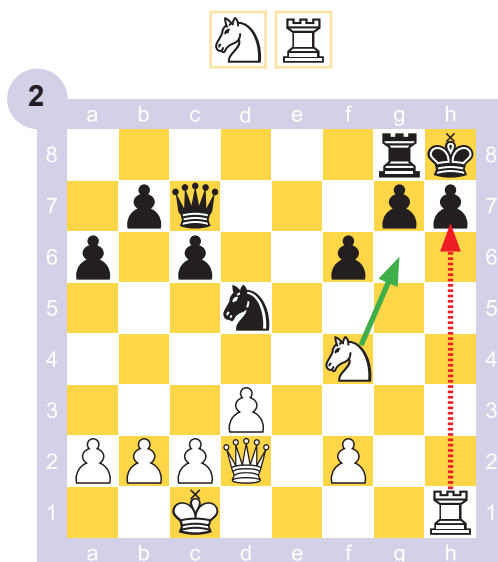
Mats amb cavall

En una jugada



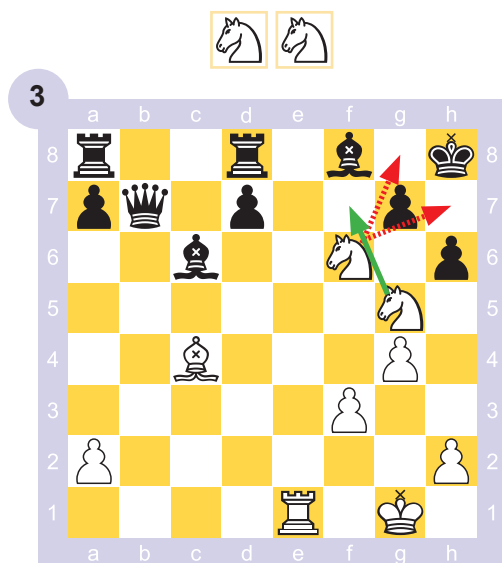
El cavall, amb la col·laboració del peó a d6, aconsegueix l'escac i mat.

1. Cf6++



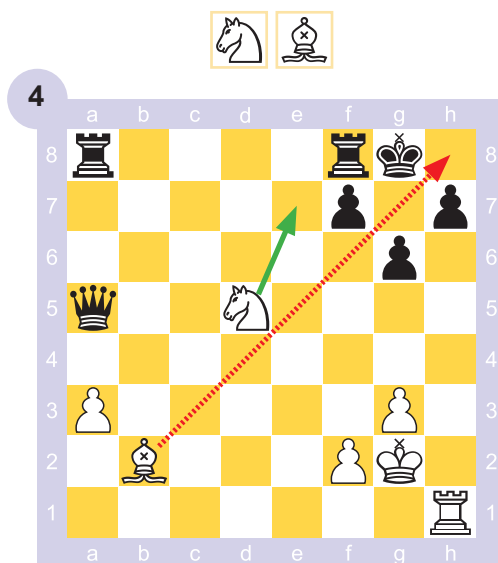
El cavall fa escac i mat perquè el peó, que està clavat per la torre, no el pot capturar.

1. Cg6++



El jugador blanc aconsegueix guanyar la partida combinant un atac amb els dos cavalls.

1. Cf7++

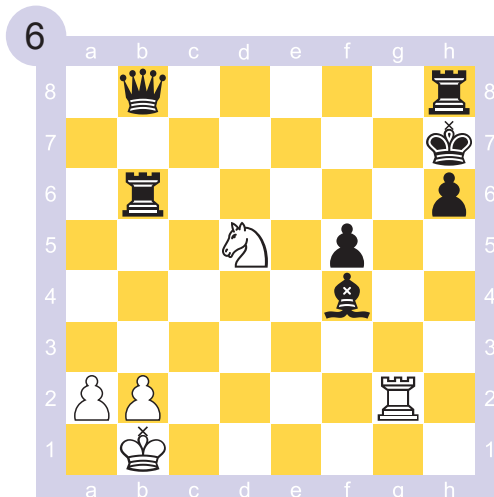
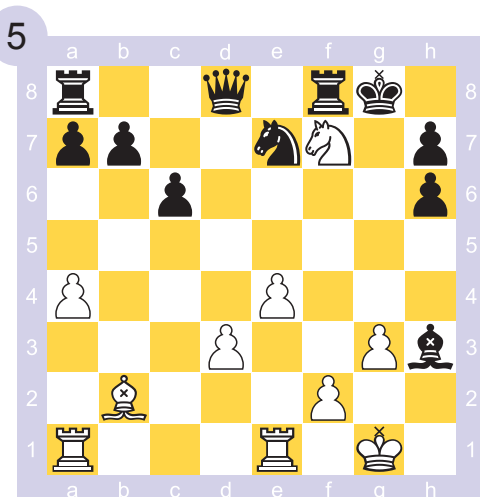
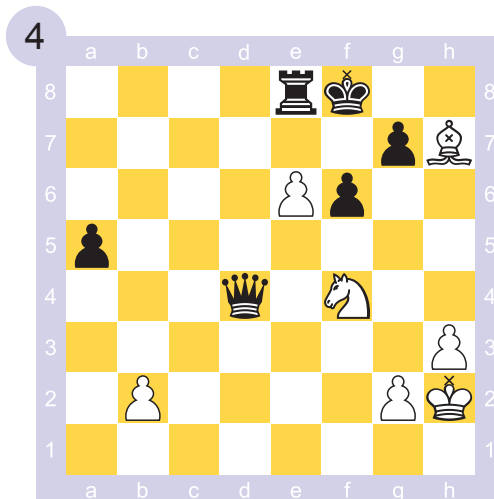
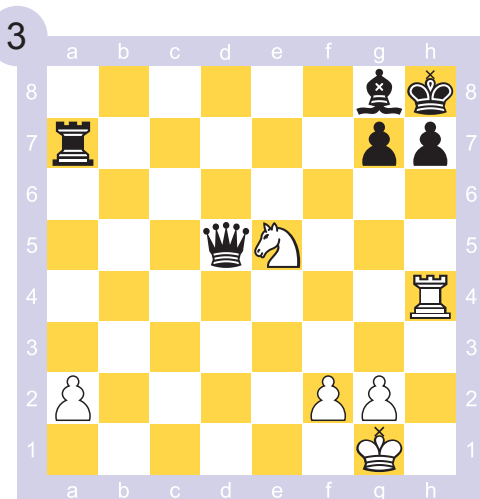
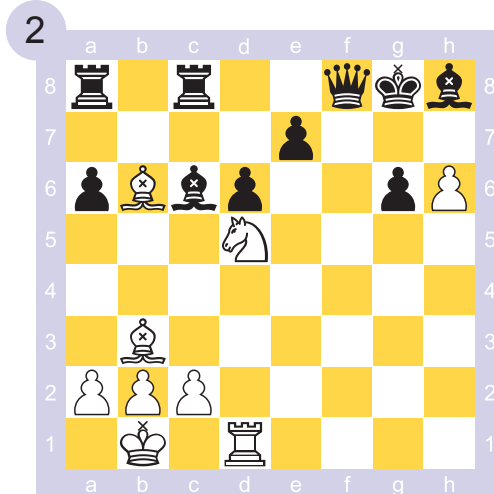
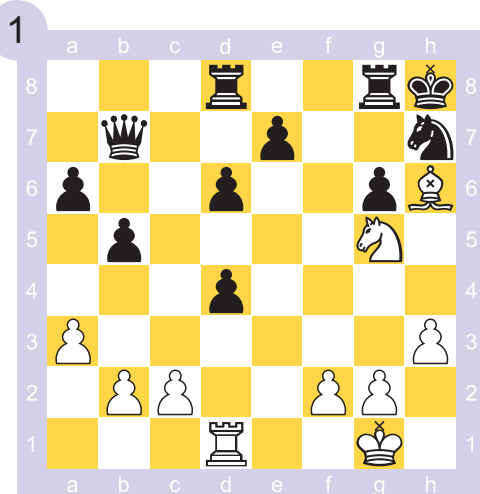


El cavall blanc, combinat amb l'alfil, que domina una de les grans diagonals, fa l'escac i mat.

1. Ce7++

7

Anota les jugades que permeten a les blanques fer una combinació de mat.





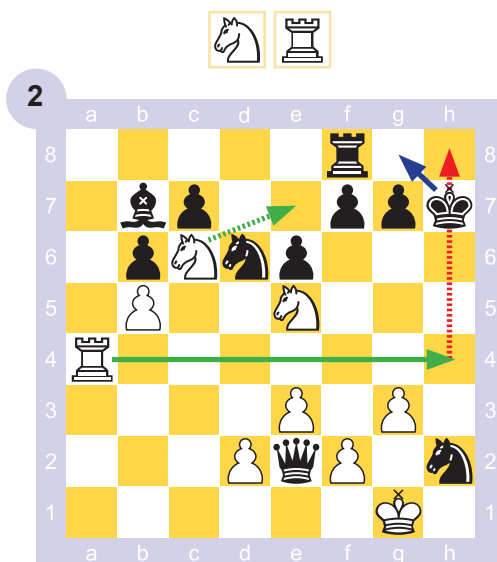
Mats amb cavall

En dues jugades



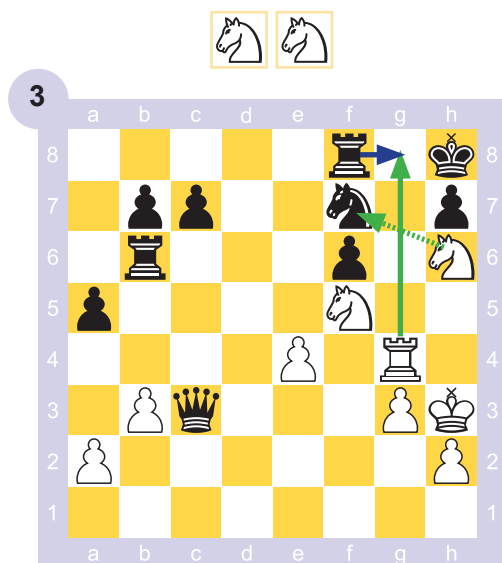
Avançant el peó, les blanques obliguen el rei a anar a g8, on el cavall li fa escac i mat.

1. h6+ , Rg8
2. Cf6++



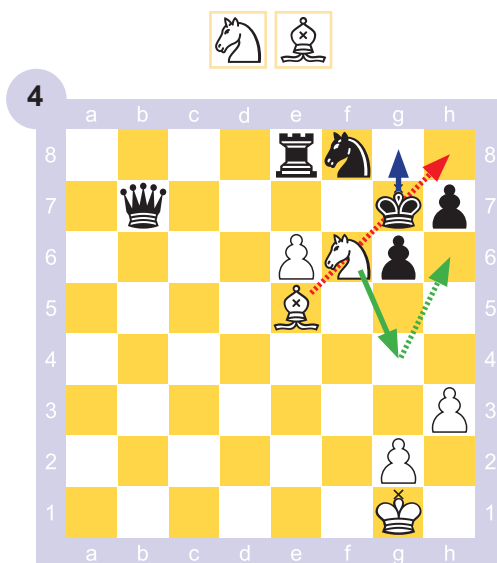
El cavall blanc fa escac i mat ajudat per la torre, la qual limita els moviments del rei.

1. Th4+ , Rg8
2. Ce7++



El jugador blanc entrega la torre a canvi de fer escac i mat amb els cavalls.

1. Tg8+ , Txg8
2. Cxf7++

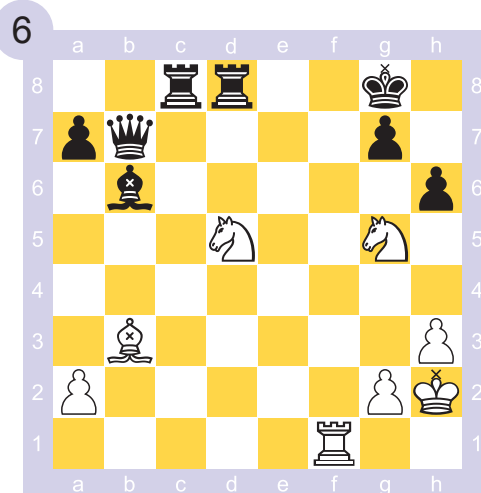
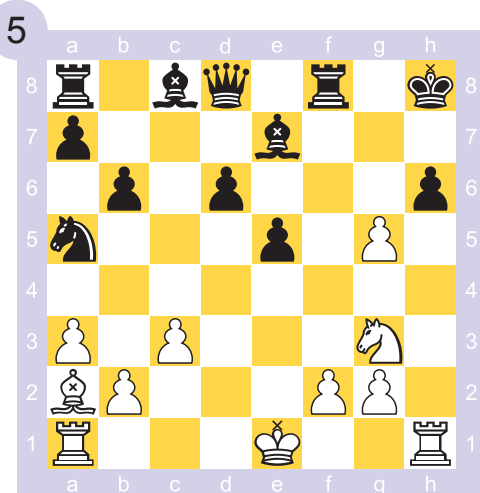
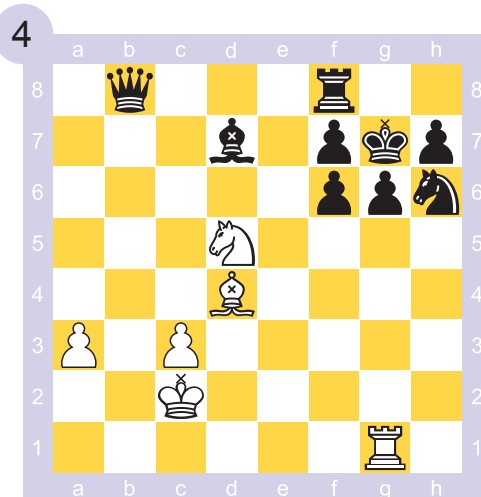
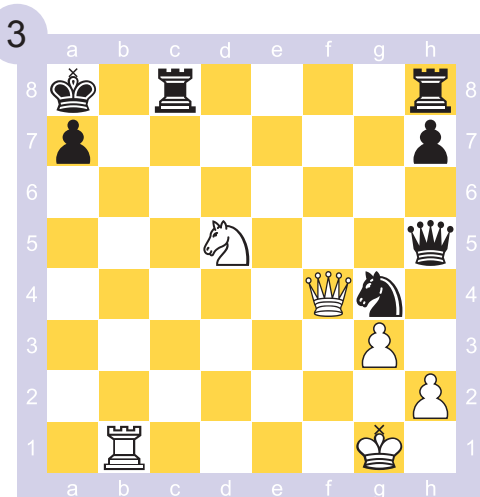
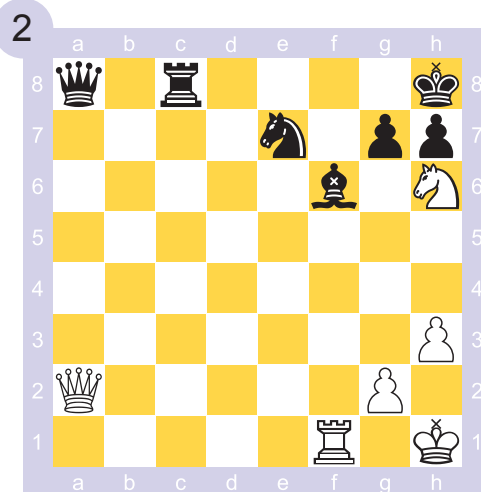
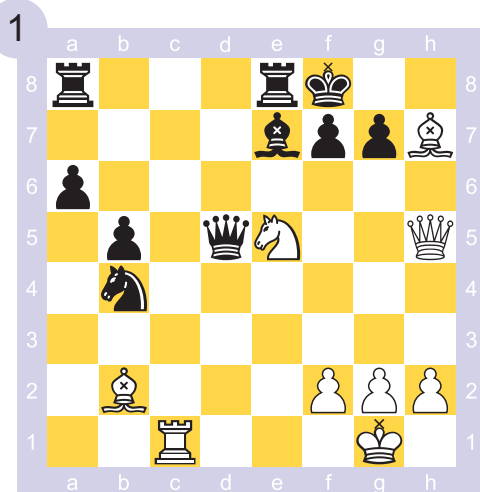


El cavall guanya la partida en dues jugades (una de les quals és una descoberta).

1. Cg4+ , Rg8
2. Ch6++

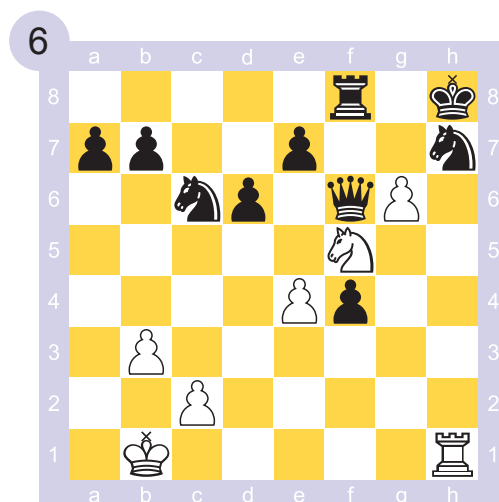
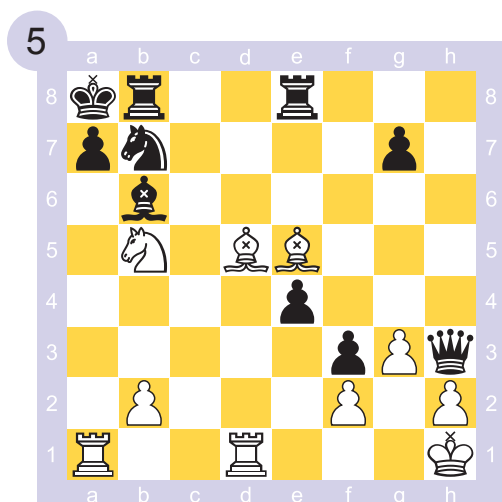
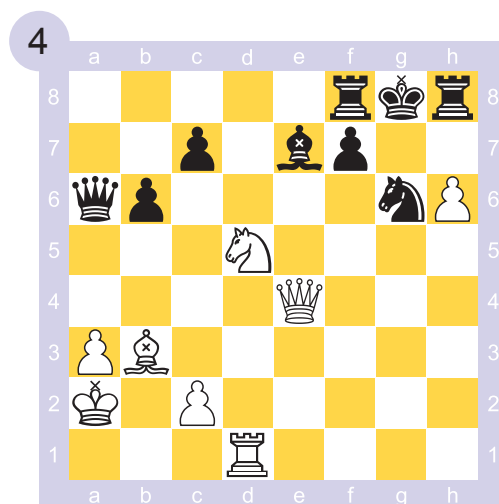
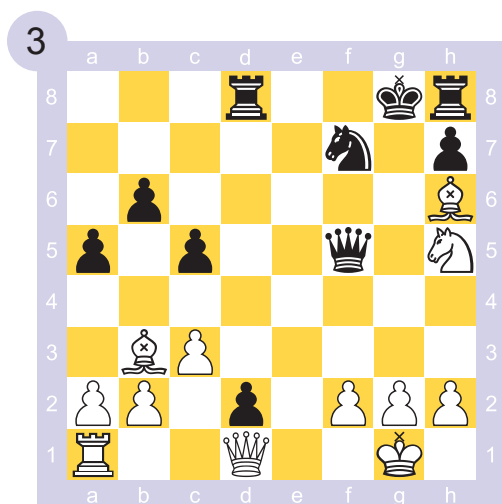
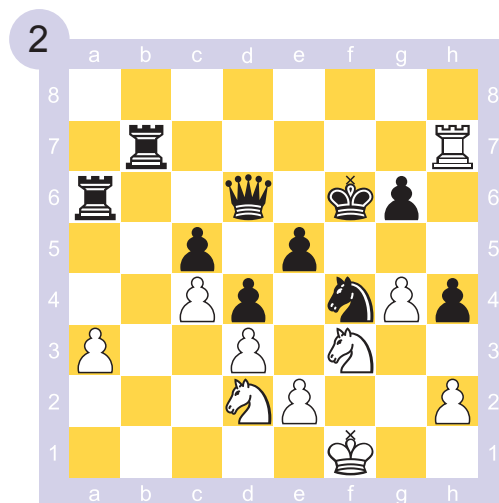
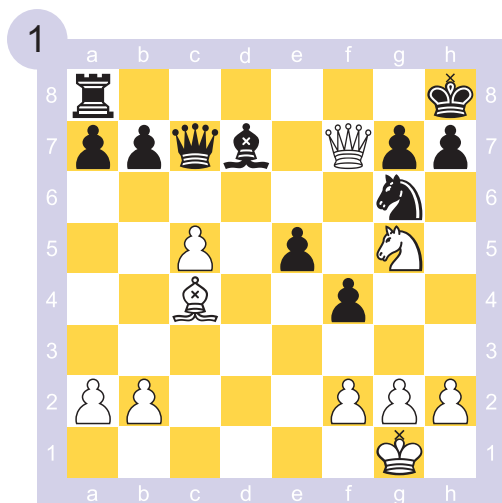
8

Anota les jugades que permeten a les blanques fer una combinació de mat.



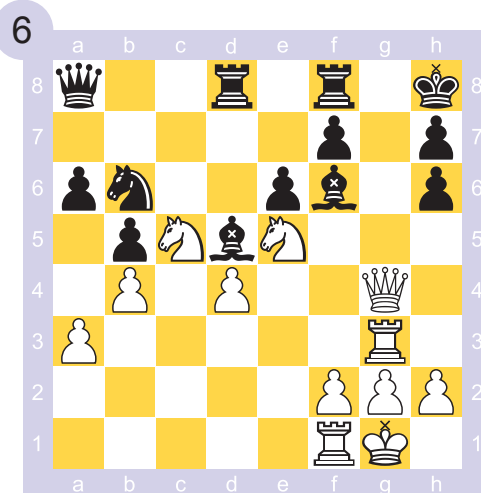
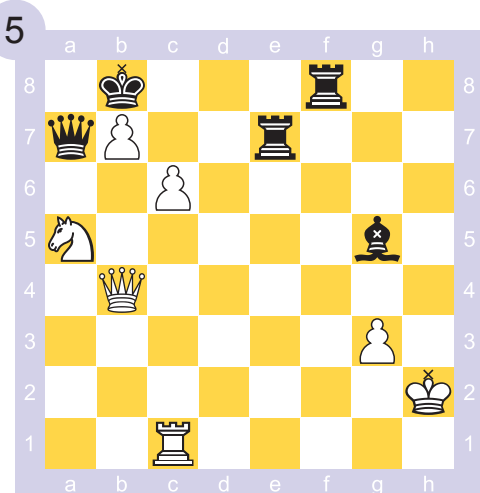
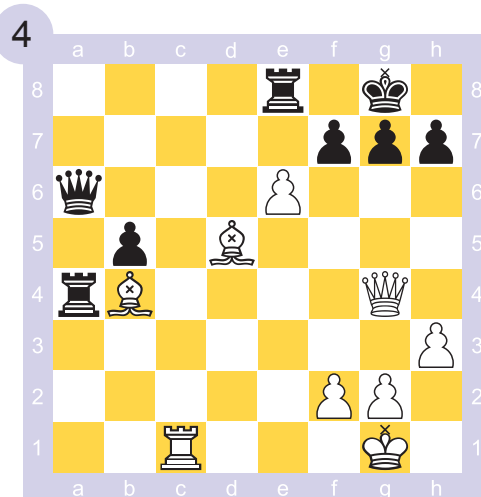
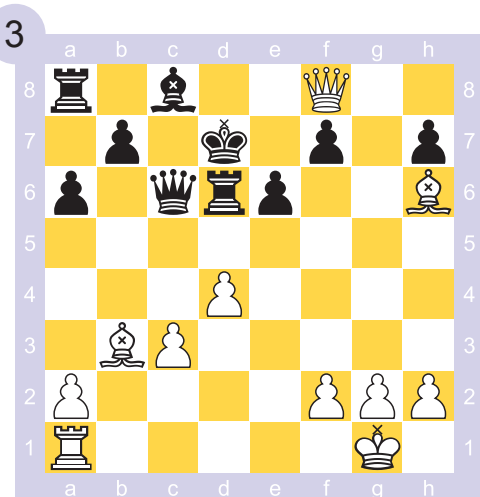
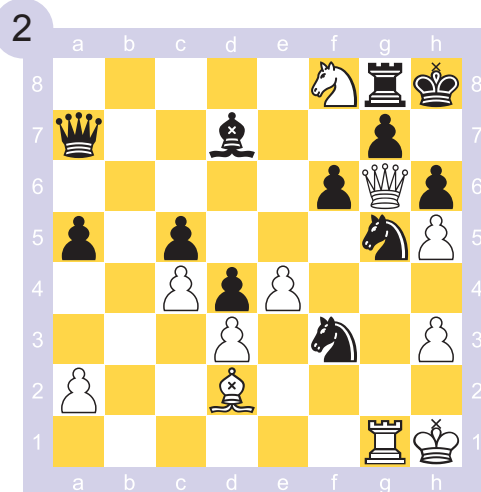
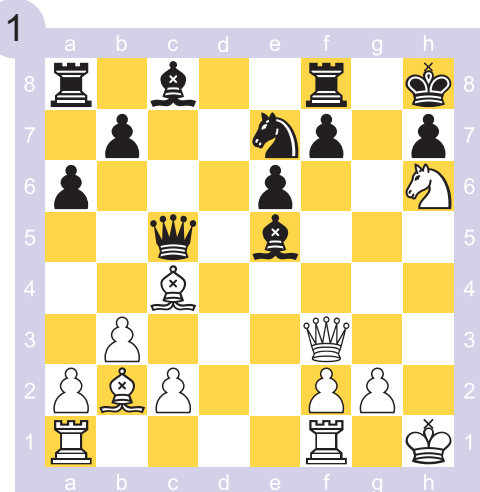
9

Anota les jugades que permeten a les blanques fer una combinació de mat.



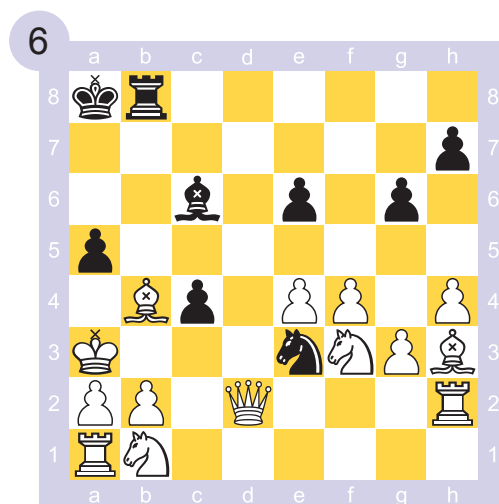
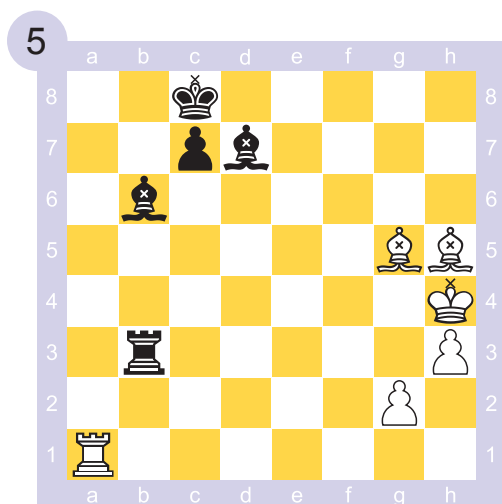
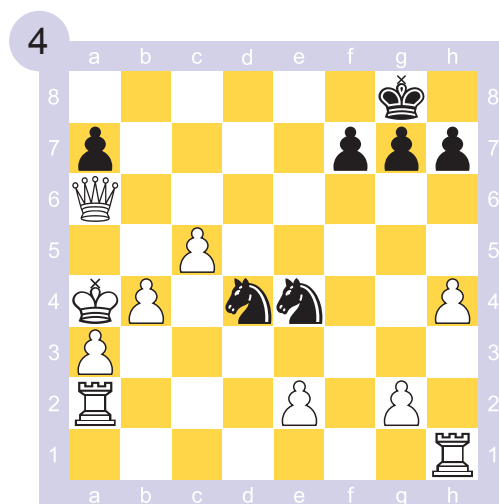
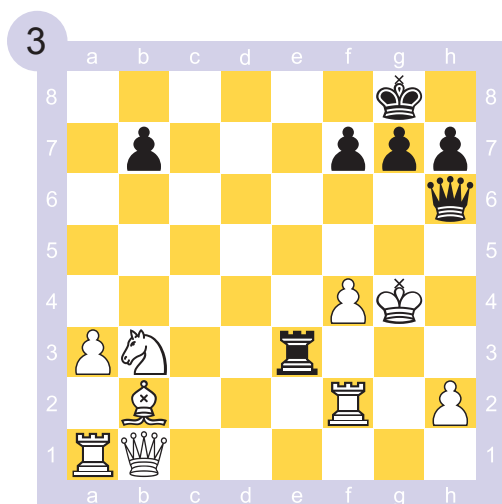
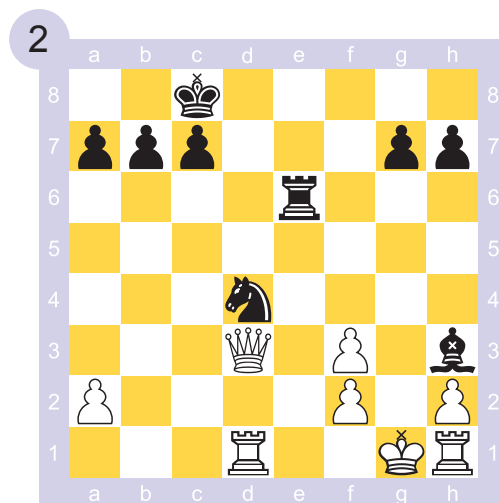
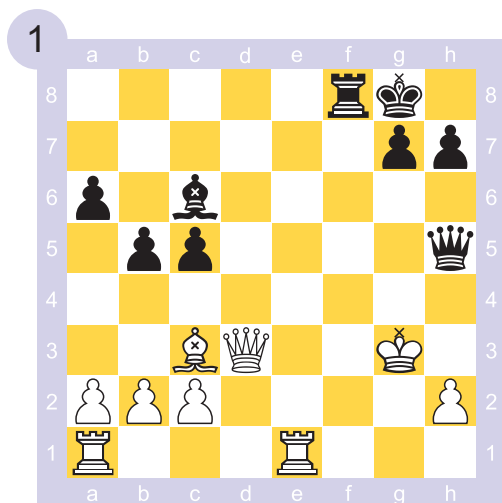
A

Anota les jugades que permeten a les blanques fer una combinació de mat.



B

Anota les jugades que permeten a les negres fer una combinació de mat.



Finals de peons

Regla del quadrat

Regla de l'oposició

Rei contra rei i peó

Finals amb dos peons



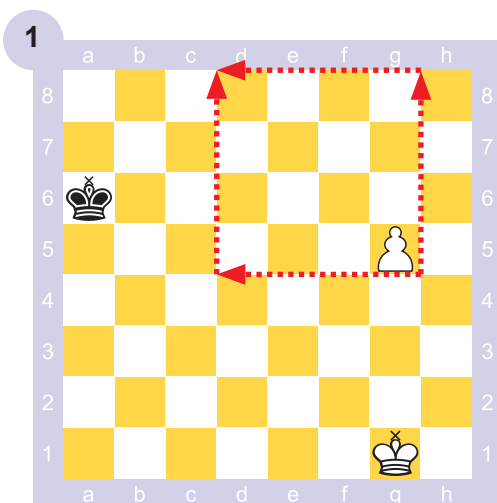


Regla del quadrat

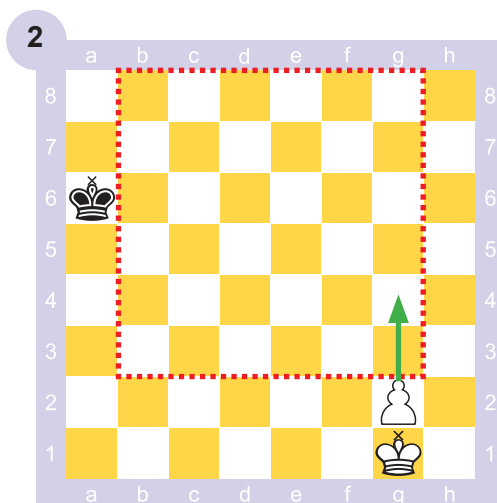
En un final solament amb peons i reis, la regla del quadrat serveix per saber si un peó podrà arribar a coronar o si serà capturat pel rei adversari, sense haver de comptar les jugades mentalment.

Per guanyar en un final de peons se n'haurà de coronar algun abans que ho faci l'adversari.

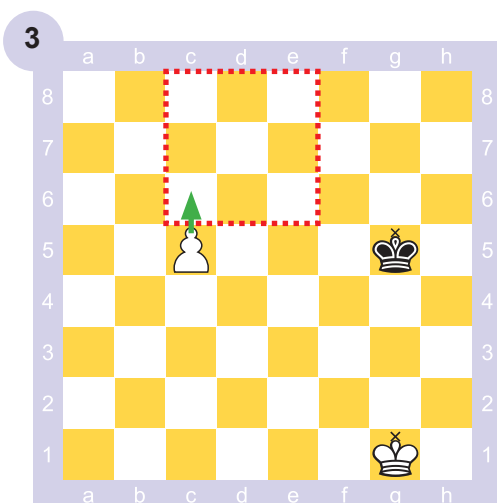
Exemples



El quadrat es dibuixa des del peó fins a la fila de coronació i, des d'aquest peó, s'orienta cap al rei adversari.

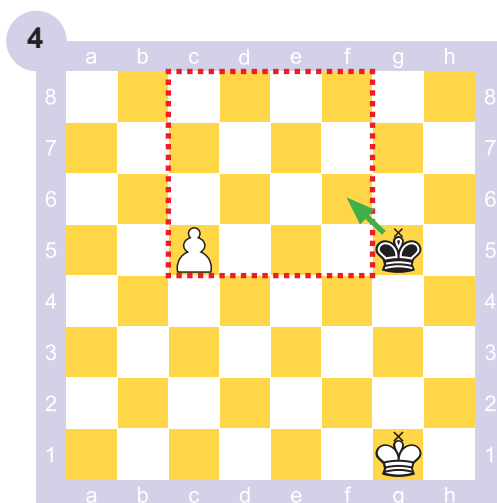


Com que el peó en posició inicial pot avançar dues caselles, el quadrat es dibuixa com si el peó ja n'hagués avançat una.



En avançar el peó, el quadrat es fa més petit i quan juga el rei ja no hi pot entrar. Per tant, el rei no podrà capturar el peó.

1. c6 , Rf6
2. c7 , Re7
3. c8=D , ...

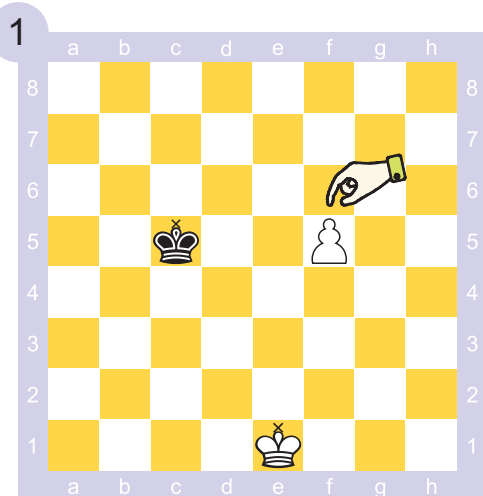


Si juga primer el rei, aquest pot entrar dins del quadrat. Aleshores, el rei podrà impedir la coronació del peó.

1. ... , Rf6
2. c6 , Re7
3. c7 , Rd7
4. c8=D+ , Rxc8

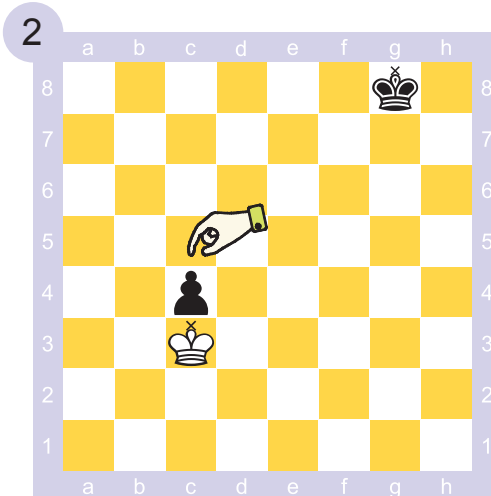
1

Utilitzant la regla del quadrat (sense calcular les jugades), indica si el peó pot coronar o si el rei pot capturar-lo. La mà indica quina peça es mou primer. Encercla la resposta correcta.



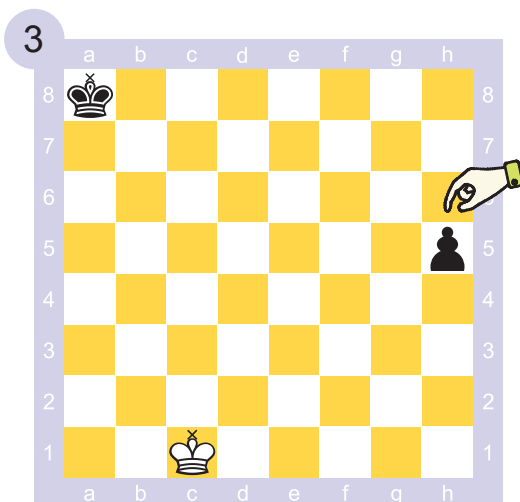
Capturat

Coronat



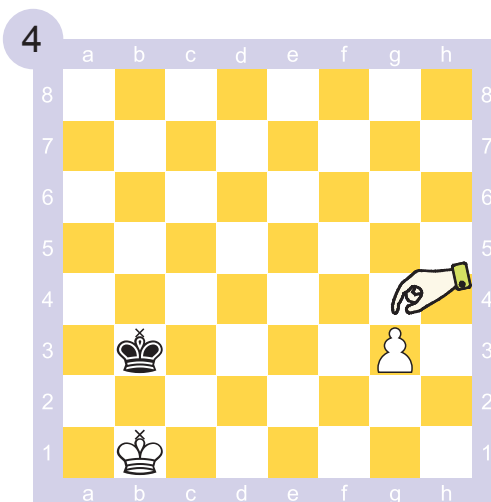
Capturat

Coronat



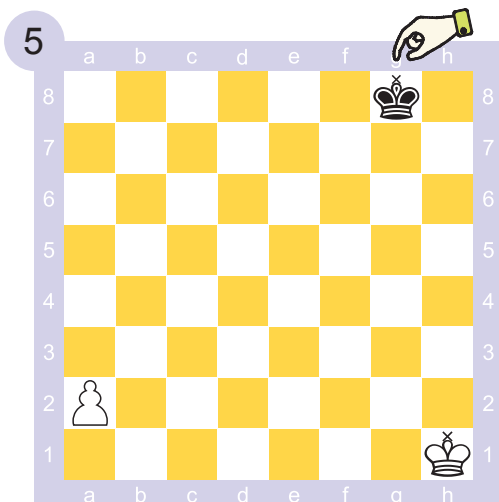
Capturat

Coronat



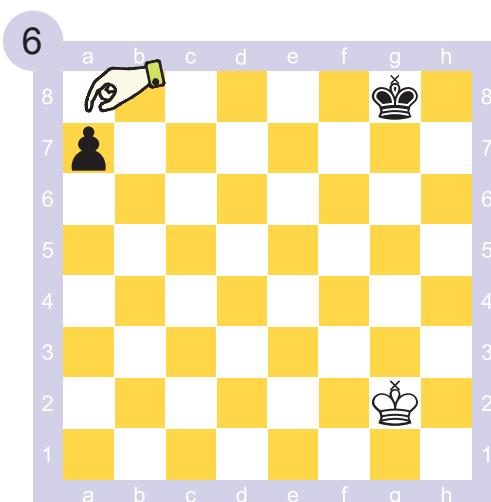
Capturat

Coronat



Capturat

Coronat



Capturat

Coronat

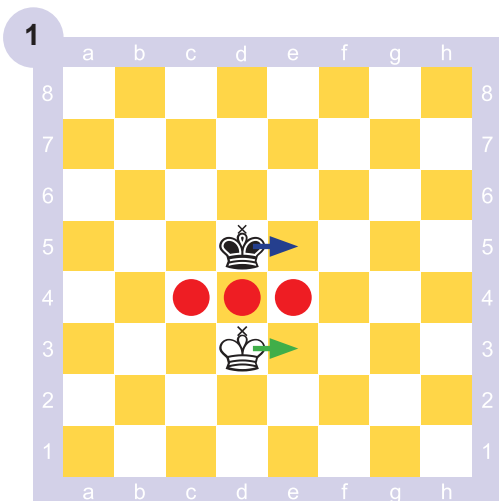


Regla de l'oposició

Els reis estan en oposició quan es troben en una mateixa línia o columna i separats per una casella. Si estan separats per tres o cinc caselles, s'anomena oposició distant.

Quan els reis estan en oposició en un final, té avantatge el jugador que no ha de moure el rei; llavors es diu que aquest té l'oposició guanyada.

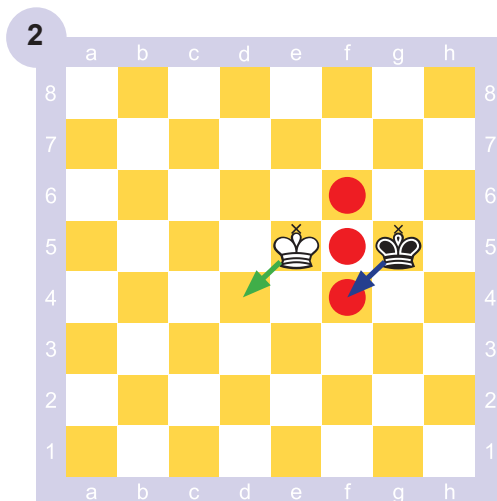
Exemples



Quan un rei es mou, l'altre ho farà a la mateixa columna i deixarà una casella entre ambdós reis.

Si Re3 , Re5

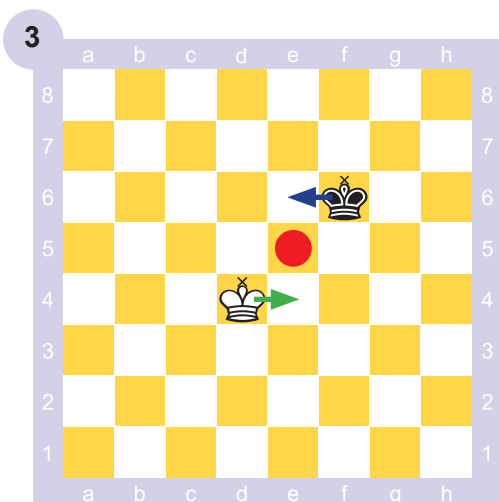
Si Rc3 , Rc5



Si un rei retrocedeix una fila o una columna, l'altre n'avança una per tornar-se a col·locar en oposició.

Si Rd6 , Rf6

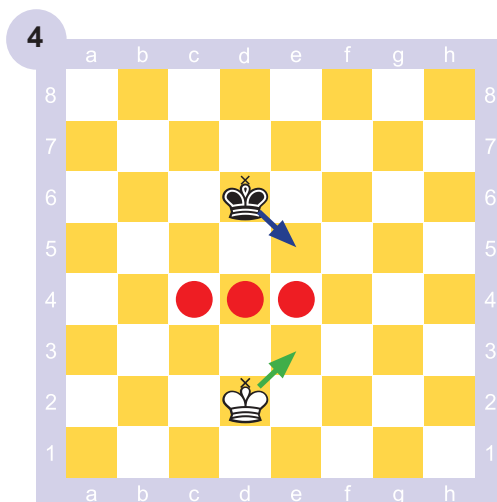
Si Rd5 , Rf5



L'oposició en diagonal és transitòria, perquè condueix a una oposició de files o de columnes.

Si Re4 , Re6

Si Rd5 , Rf5



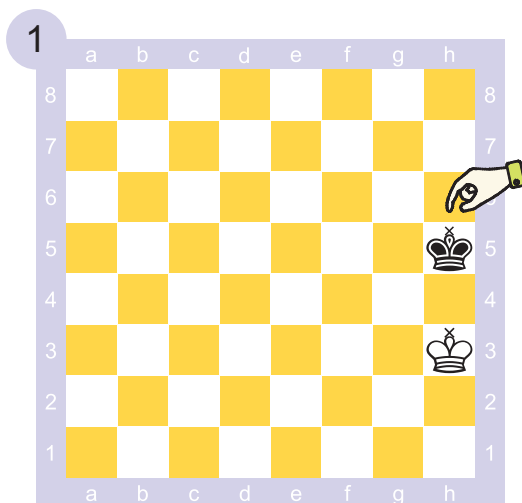
En aquesta oposició hi ha tres caselles de separació entre els reis. El millor és reduir la distància a una casella.

Si Rc3 , Rc5

Si Rd3 , Rd5

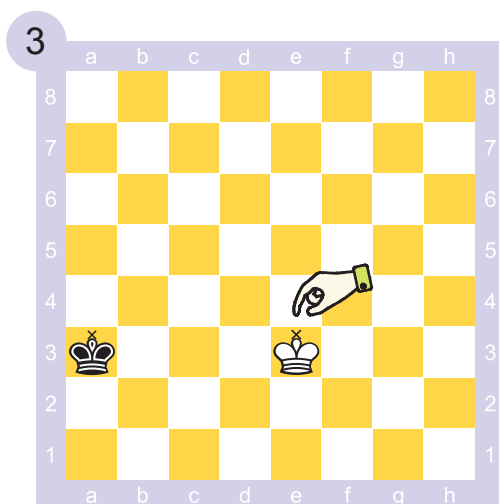
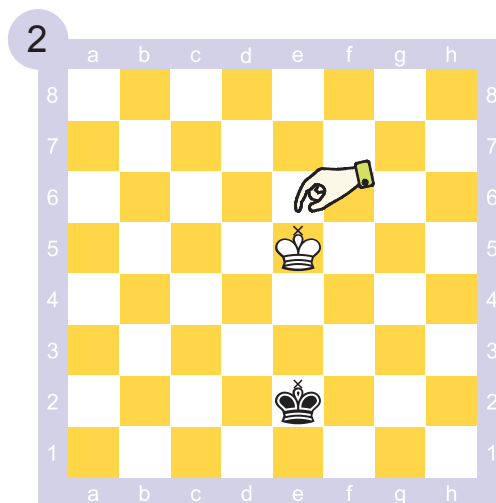
2

En els taulers de l'esquerra, encercla el jugador que té l'oposició guanyada, i en els de la dreta indica la jugada que s'ha de fer per aconseguir guanyar-la. La mà indica quin rei juga primer.



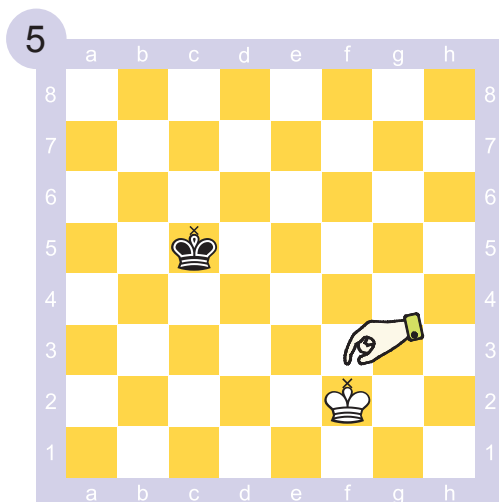
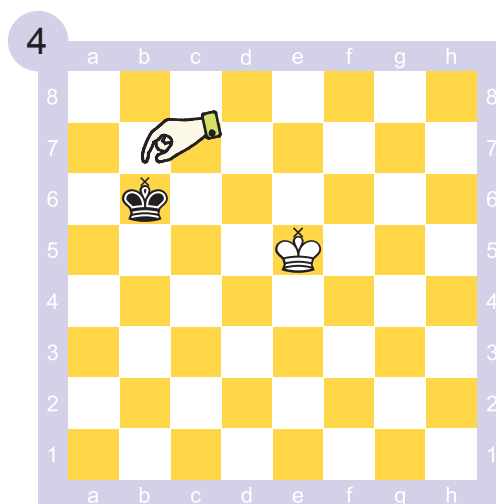
Blanques

Negres



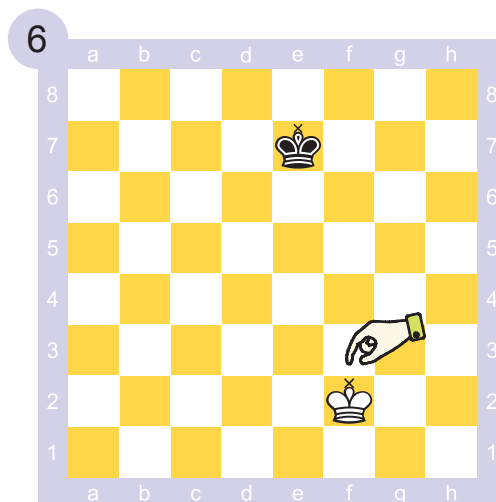
Blanques

Negres



Blanques

Negres

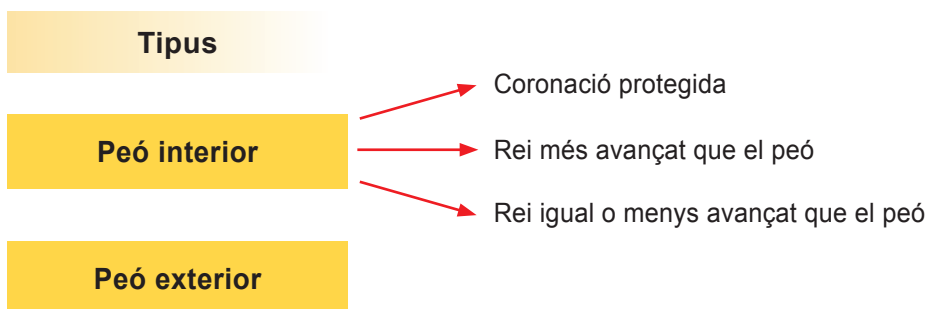




Rei contra rei i peó

L'estratègia del jugador que té el peó és coronar-lo per guanyar la partida. En canvi, l'altre rei ha d'aconseguir capturar-lo o provocar una situació de rei ofegat i, així, aconseguir taules.

En aquestes estratègies s'utilitzen les regles del quadrat i de l'oposició.



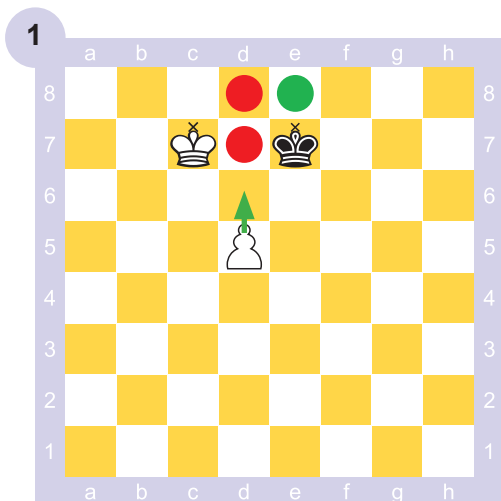
1. PEÓ INTERIOR



Coronació protegida

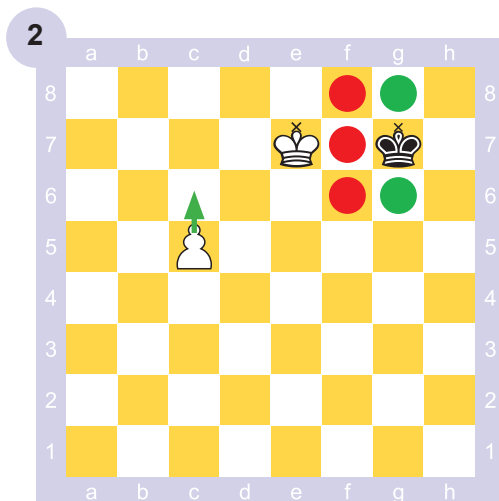
El rei protegeix l'avançament del seu peó i el rei adversari no pot fer res per evitar-ho.

Exemples



Si el rei blanc domina les caselles per on ha de passar el peó, aquest coronarà faci el que faci el rei adversari.

1. d6 , ...
2. d7 , ...
3. d8=D, ...



El peó pot avançar fins a coronar perquè el seu rei bloqueja per oposició el rei adversari.

1. ... , Rg6
2. c6 , Rf5
3. c7 , Re5
4. c8=D, ...

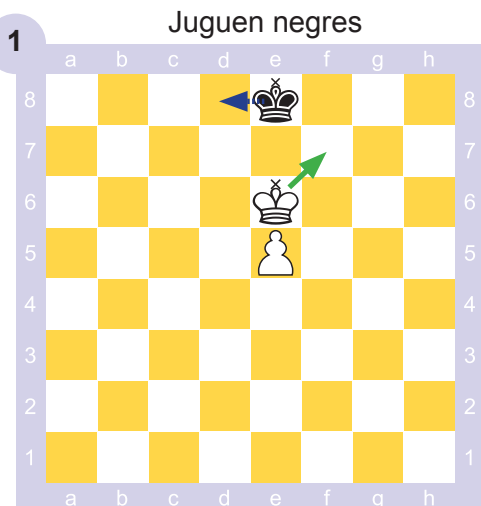


Rei més avançat que el peó

Quan el rei blanc ocupa una casella de la fila 6 o 7, el peó sempre coronarà independentment de l'ordre amb què es jugui.

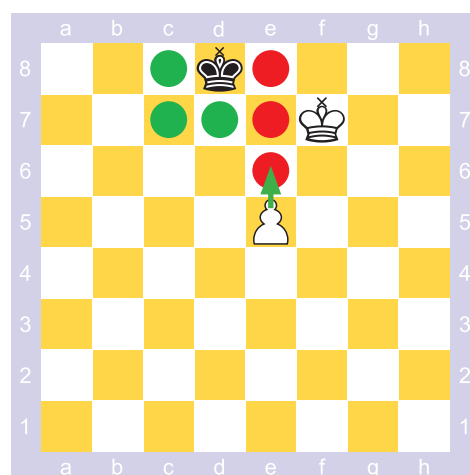
Si el rei blanc encara no ha arribat a la fila 6, haurà d'aconseguir l'oposició per tal de coronar el seu peó.

Posicions guanyadores



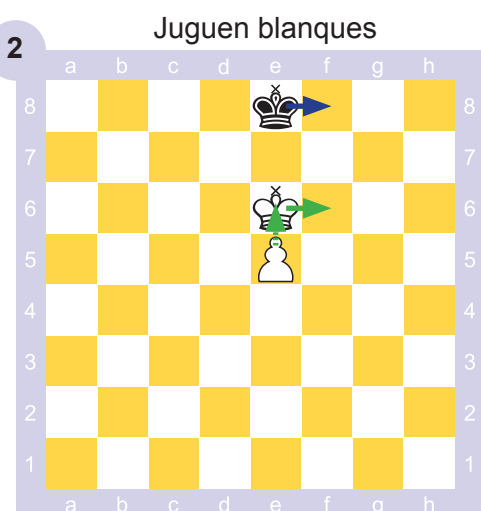
Després de jugar les negres, el rei blanc ocupa una casella de la fila 7 i domina les altres tres de davant del seu peó.

1. ... , Rd8
2. Rf7 , ...



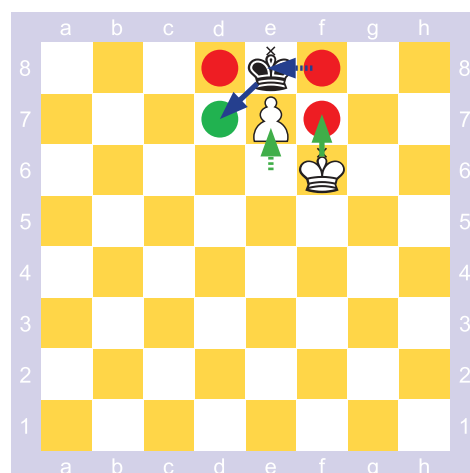
El peó coronarà perquè el rei negre no pot interposar-se en el seu camí ni capturar-lo.

3. e6 , ...
4. e7 , ...
5. e8=D



L'oposició de les negres es perd perquè les blanques poden avançar el peó en la jugada següent.

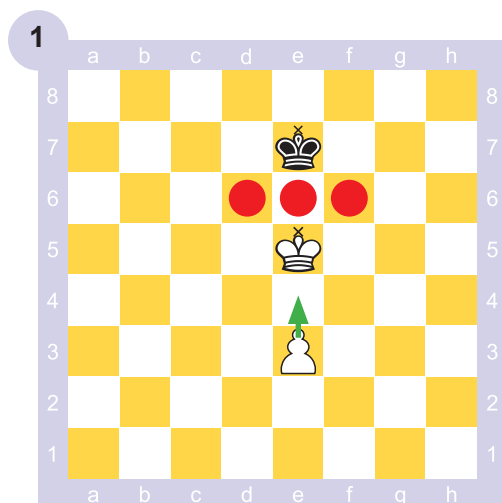
1. Rf6 , Rf8
2. e6 , ...



Després d'obligar el rei negre a anar a d7, el rei blanc avança a f7 per garantir la coronació del seu peó.

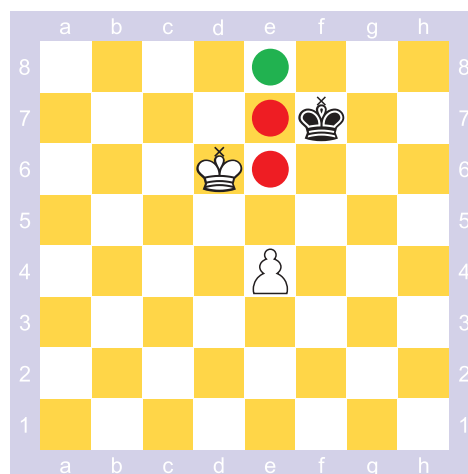
2. ... , Re8
3. e7 , Rd7

Posició intermèdia guanyadora



Si juguen les blanques, avancen el peó i aconseguixen l'oposició. En fer-ho, el peó fa una jugada d'espera.

1. e4 , Rf7
2. Rd6 , ...

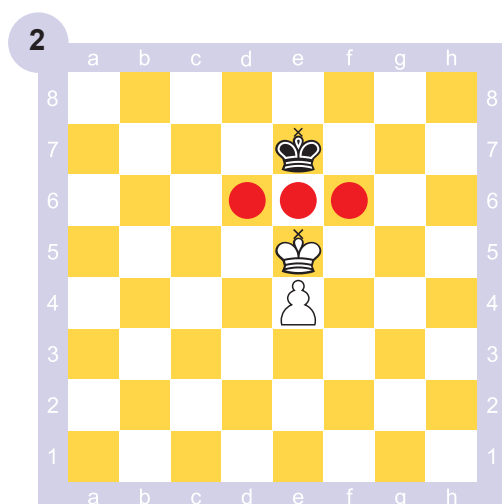


Es tornarà a la situació anterior però havent avançat una fila més.

3. ... , Re8
4. Re6 , ...

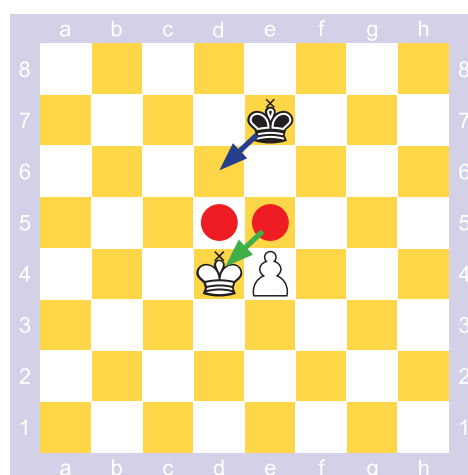
Posició intermèdia de taules

La situació següent depèn de qui jugui primer. Si ho fan les blanques és taules i si ho fan les negres guanyen les blanques.



Si juguen les blanques, el rei negre sempre tindrà l'oposició guanyada i encara que el peó avanci no podrà coronar.

- Si Rd5 , Rd7
- Si Rf5 , Rf7



Si el rei blanc es col·loca al costat del peó, la posició serà taules (l'analitzarem més endavant).

- Si Rd4 , Rd6
- Si Rf4 , Rf6

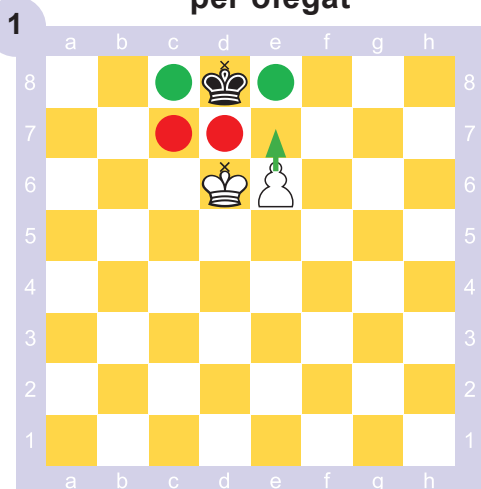


Rei igual o menys avançat que el peó

Quan el rei blanc està al costat o al darrera del seu peó, el rei negre aconseguirà taules per oposició o per ofegat a la vuitena fila.

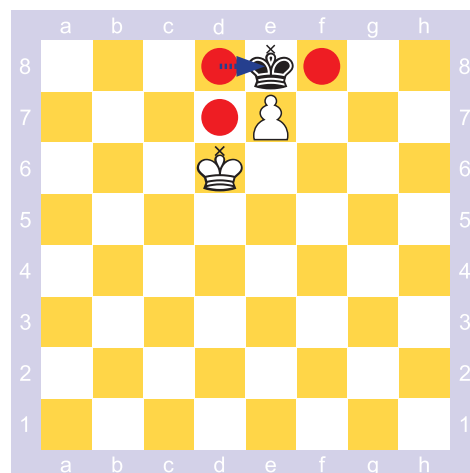
Si, com ocorre en el 3r exemple, les negres s'equivoquen perquè no fan bé l'oposició, aquestes poden perdre la partida.

Posició de taules per ofegat



Després d'avançar el peó blanc, el rei negre ha d'anar a la casella e8 per evitar la coronació.

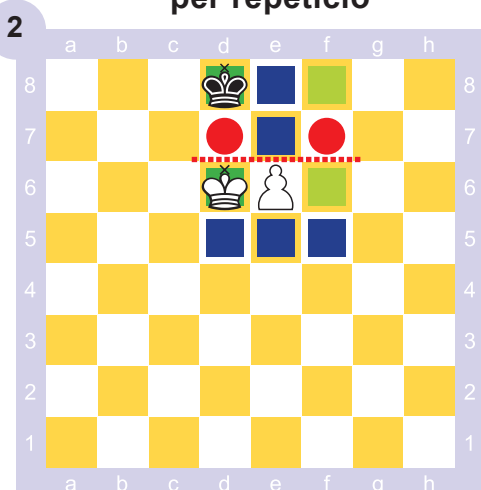
1. e7+ , Re8



Si el rei blanc va a e6, ofegarà el rei negre. Si va a una altra casella, perdre el peó.

Si Re6 ofegat
Si ... , Rxe7

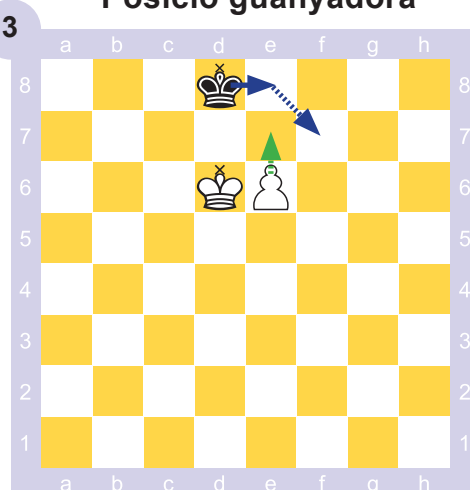
Posició de taules per repetició



Per fer taules, el rei negre anirà a una casella que tingui el quadrat del mateix color que la del rei blanc.

Si Rd6 , Rd8
Si Rf6 , Rf8
Si Rd5 , Re8 (o Re7)
Si Re5 , Re8 (o Re7)

Posició guanyadora

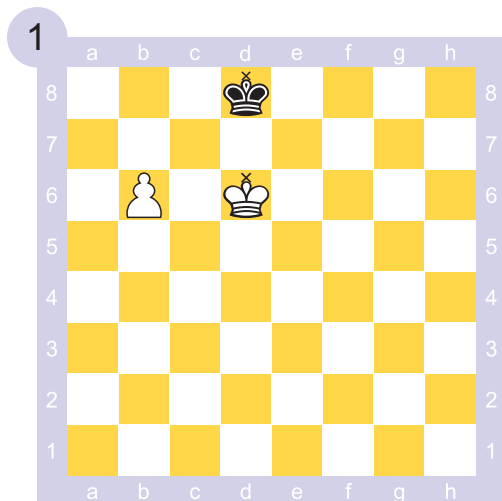


El rei blanc podria guanyar la partida si aconseguís l'oposició, ja que el peó podria coronar

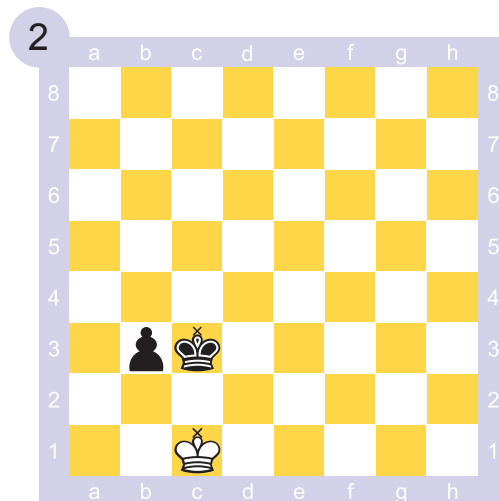
1. ... , Re8
2. e7 , Rf7
3. Rd7 , ...
4. e8=D , ...

3

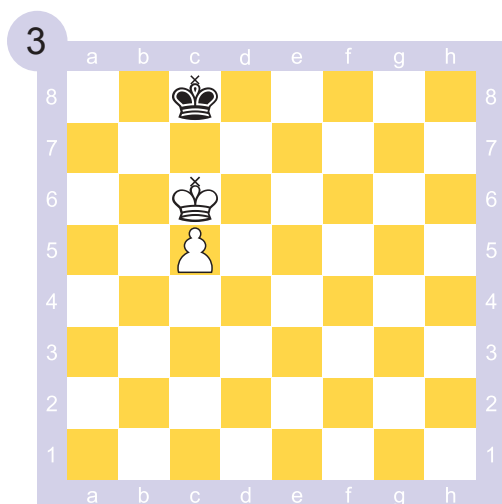
Indica al peu del tauler si el peó pot coronar. Sempre que es pugui, indica les jugades amb fletxes. Juguen les blanques.



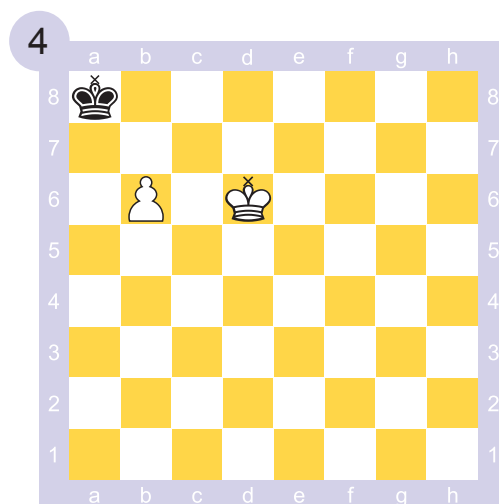
Sí No



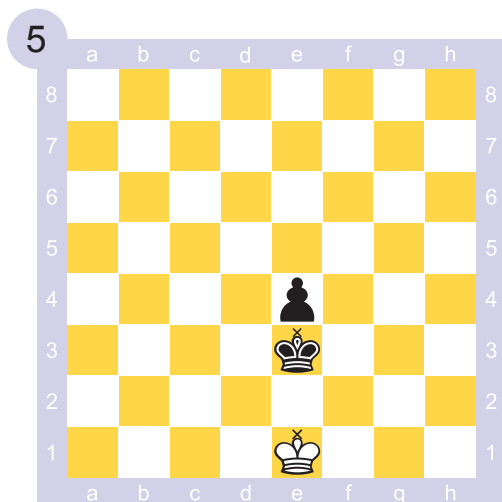
Sí No



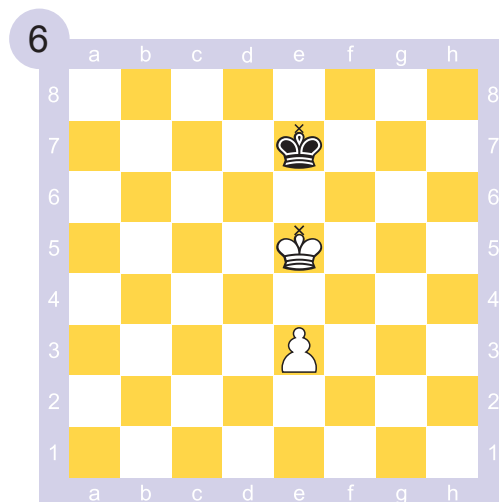
Sí No



Sí No



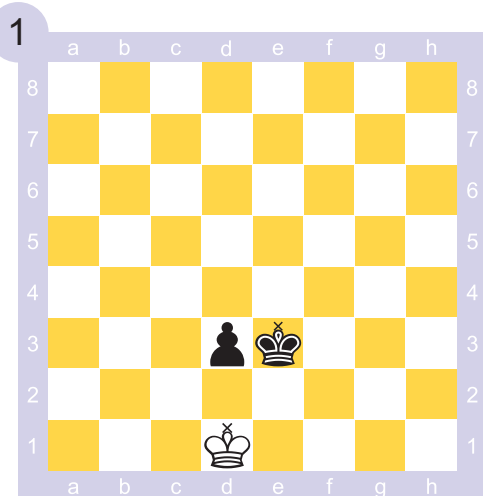
Sí No



Sí No

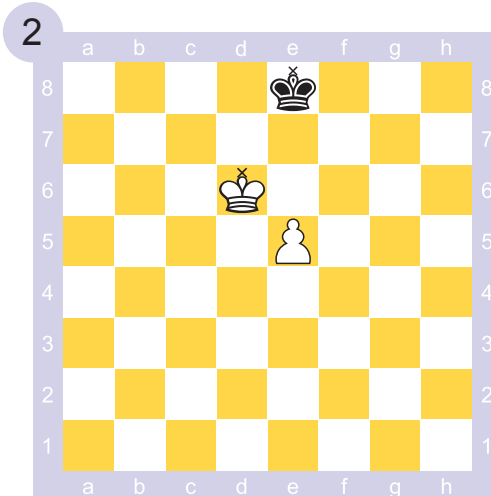
4

Indica al peu del tauler si el peó pot coronar. Sempre que es pugui, indica les jugades amb fletxes. Juguen les blanques.



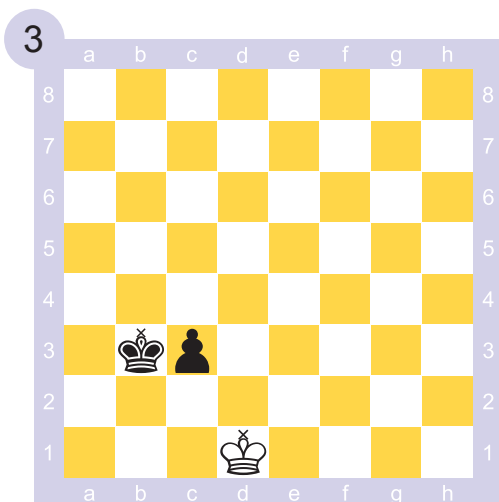
Sí

No



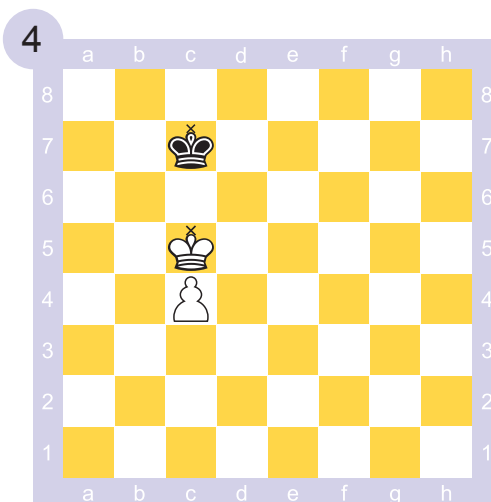
Sí

No



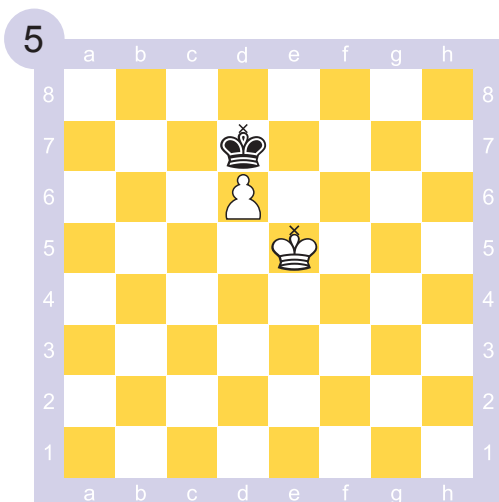
Sí

No



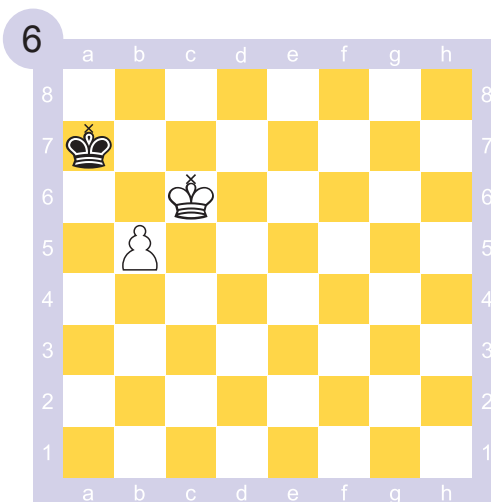
Sí

No



Sí

No



Sí

No

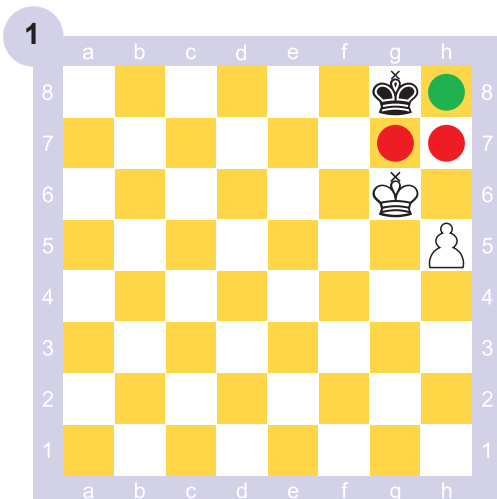


2. PEÓ EXTERIOR

Si el rei negre arriba a col·locar-se en les caselles de la vuitena fila, corresponents a l'alfil, el cavall o la torre, aconseguirà fer taules.

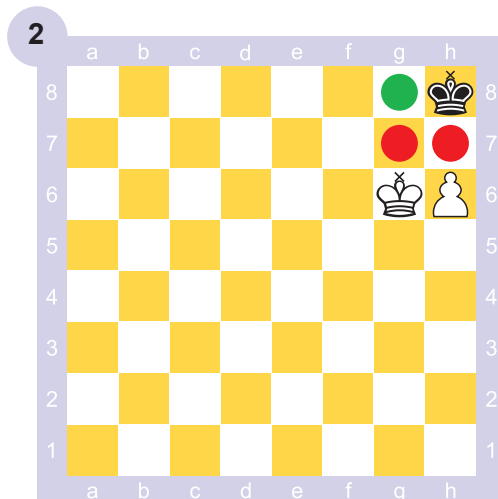
Per tal de coronar el peó, el rei blanc ha d'ocupar una de les caselles adjacents a les de coronació (b7, b8 o g7, g8).

Exemples

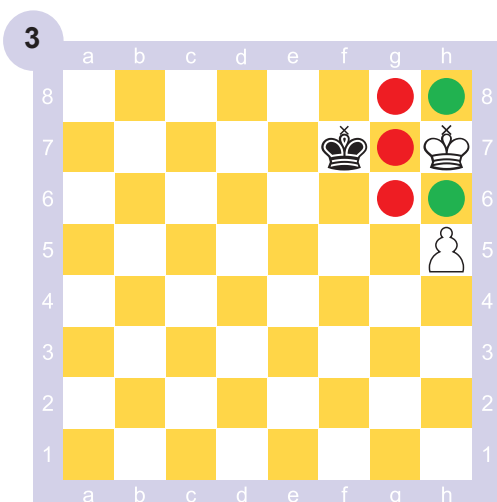


El rei negre té les caselles g8 i h8 per moure's. Si s'avança el peó blanc, es donarà la situació del diagrama 2.

Si Rh6 , Rh8
Si Rg6 , Rg8

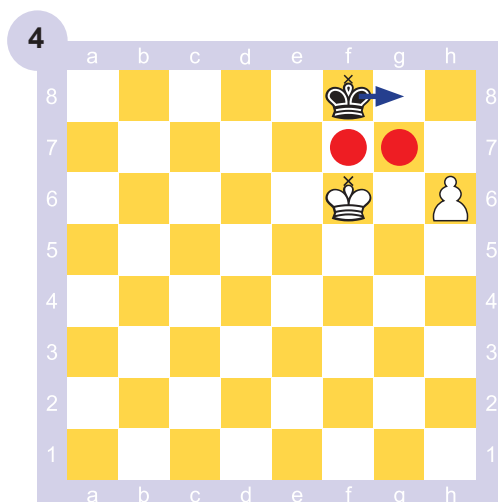


Si es torna a avançar el peó, s'ofegarà el rei negre. Les negres entaulen movent el seu rei de g8 a h8 i viceversa.



El rei blanc no pot sortir de la columna h perquè el rei negre sempre ho impedeix. Si el peó avança, el rei negre es mourà per f7 i f8.

Si Rh8 , f8
Si Rh7 , Rf7

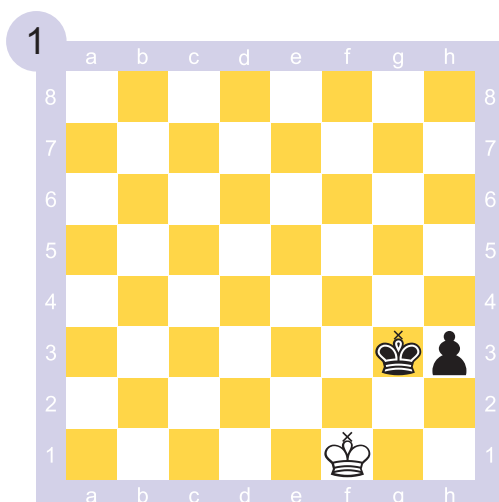


Si el rei negre no va a g8, el peó avançarà i ja no se'n podrà impedir la coronació.

1. ... , Rg8
2. Rg6 , Rh8

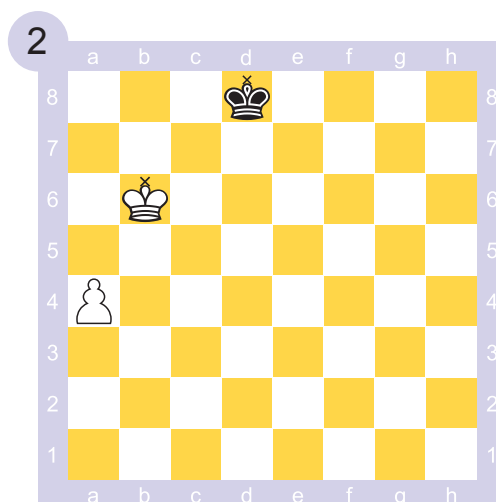
5

Indica al peu del tauler si el peó pot coronar. Sempre que es pugui, indica les jugades amb fletxes. Juguen les blanques.



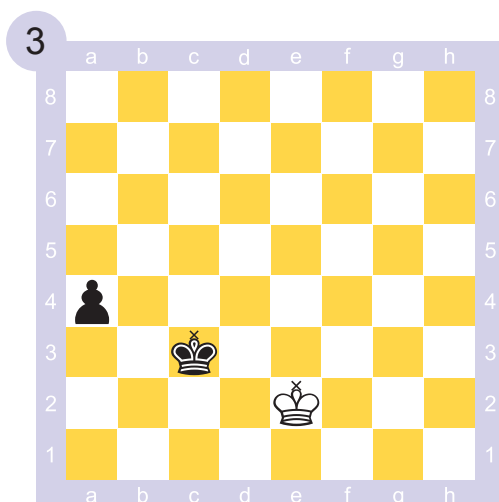
Sí

No



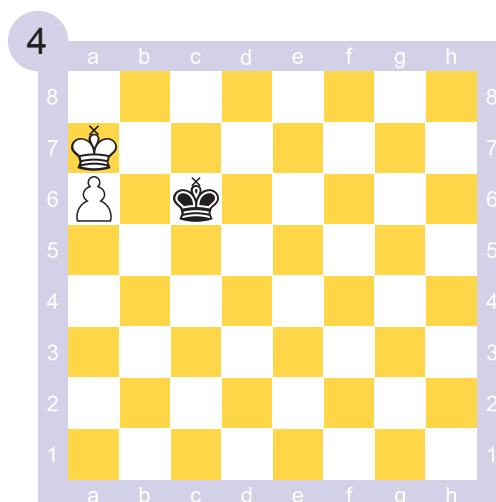
Sí

No



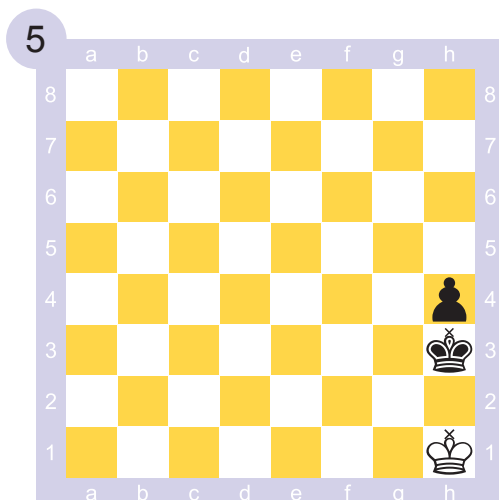
Sí

No



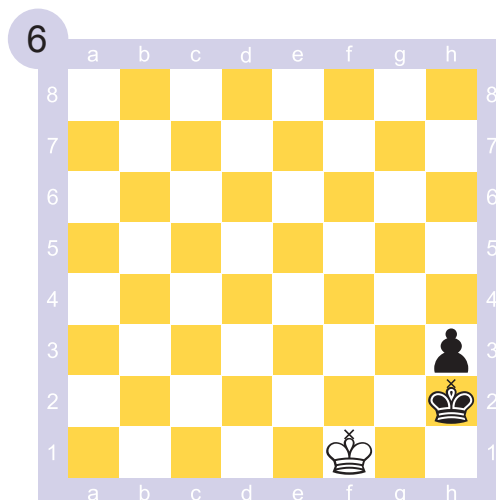
Sí

No



Sí

No



Sí

No



Finals amb dos peons

Si solament un jugador té els dos peons, normalment aquest guanyarà la partida, exceptuant alguns casos en què es fa taules.

Si cada jugador en té un, aleshores dependrà de la situació dels peons i dels reis en el tauler.

En aquests finals té molta importància dominar les regles del quadrat i de l'oposició, per tal de no perdre gaire temps pensant les jugades.

Peons del mateix jugador

Lligats

Doblats

Aïllats

Un peó per a cada jugador

En la mateixa columna

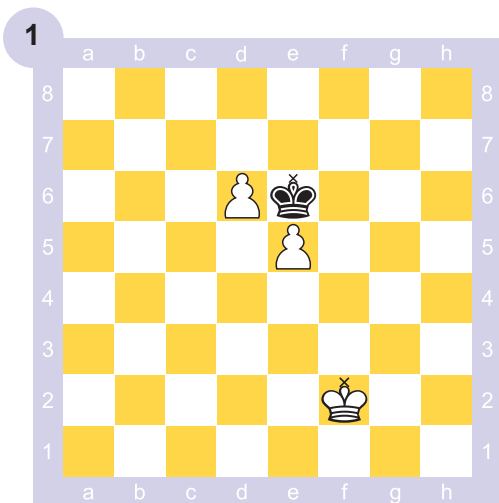
En columnes adjacents

1. PEONS DEL MATEIX JUGADOR



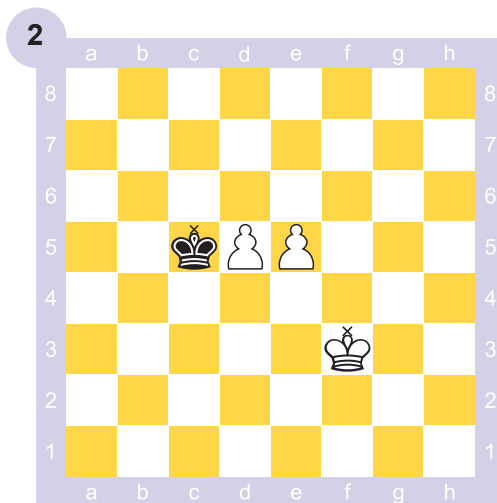
Lligats

Quan els peons estan lligats i un està defensat per l'altre, el rei adversari no podrà capturar-los perquè el més avançat aconseguiria la coronació.



Mentre el rei negre es mou entre les caselles d7 i e6, el rei blanc s'atansarà per ajudar la coronació d'un peó.

Si ... , Rxe5
d7 , ...
d8=D , ...



En aquest cas, el rei pot capturar els dos peons i aconseguir les taules.

1. ... , Rxd5
2. e6 , Rxe6

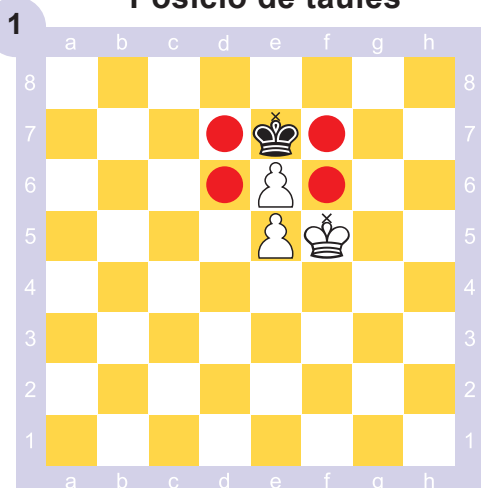


Doblats

En el cas de peons interiors, el peó més endarrerit serveix per fer una jugada d'espera, sempre que estigui en la fila 4 o en una altra d'inferior.

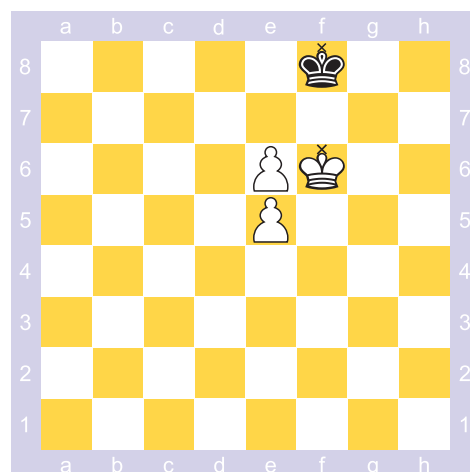
Quant als peons exteriors, són vàlids els mateixos principis estudiats en la pàgina 148, ja que el segon peó no influeix.

Posició de taules



El resultat és taules, tant si juguen blanques com negres (si juguessin les blanques, el rei negre capturaria un peó).

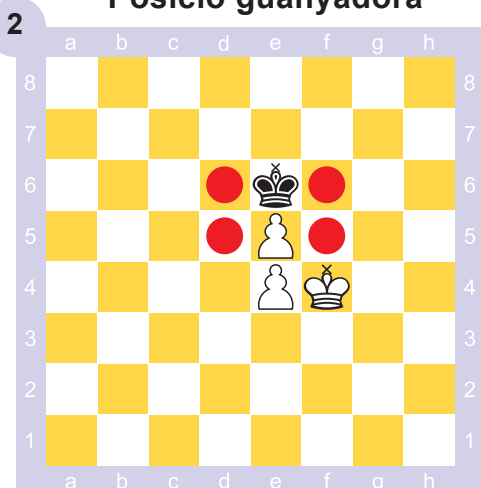
1. ... , Re8
2. Rf6 , Rf8



Si el rei negre té guanyada l'oposició, serà taules perquè la jugada d'espera de l'altre peó ofegaria també el rei negre.

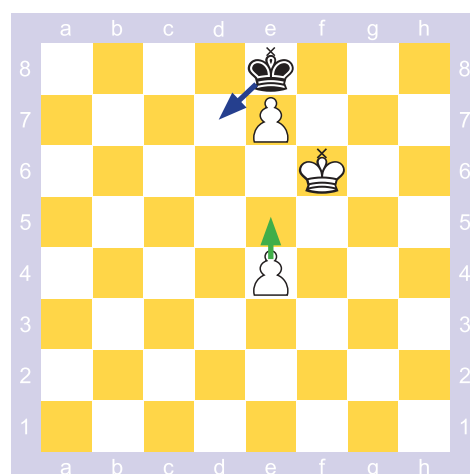
- Si 1. e7+ , Re8
2. e6 (ofegat)
- Si 1. Rf5 , Re7

Posició guanyadora



Si juguen les blanques és taules. Però si juguen les negres, guanyaran les blanques si no s'equivoquen.

1. ... , Re7
2. Rf5 , Rf7
3. e6+ , Re7
4. Re5 , Re8

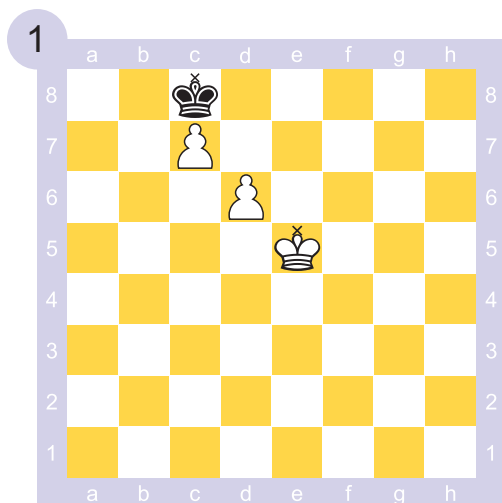


El peó endarrerit fa una jugada d'espera i obliga el rei negre a abandonar la casella e8.

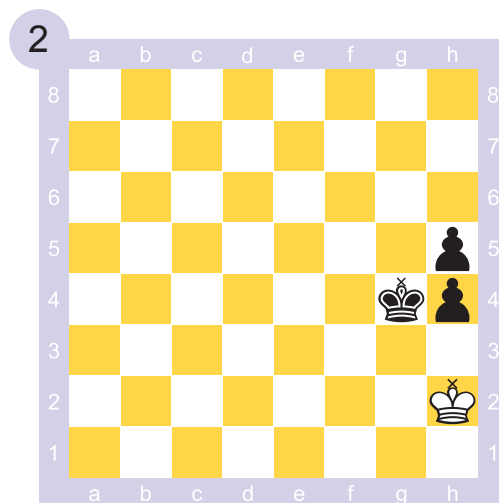
5. Rf6 , Rf8
6. e7+ , Re8 (diagrama)
7. e5 , Rd7
8. Rf7 , ...

6

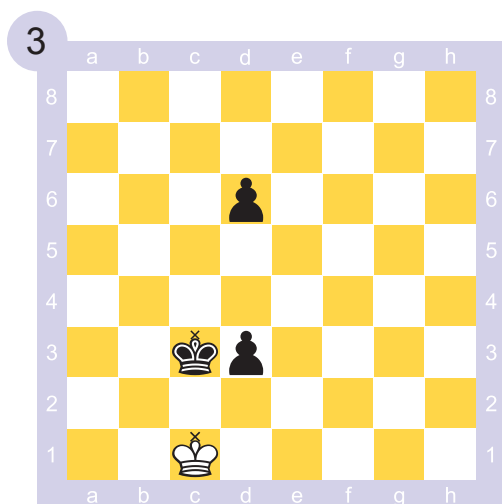
Indica al peu del tauler si el peó pot coronar. Sempre que es pugui, indica les jugades amb fletxes. Juguen les blanques.



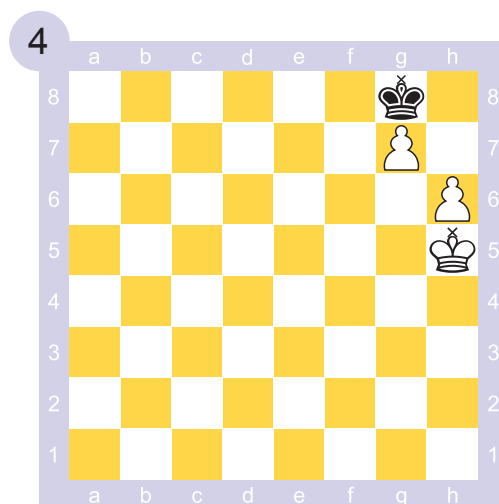
Sí No



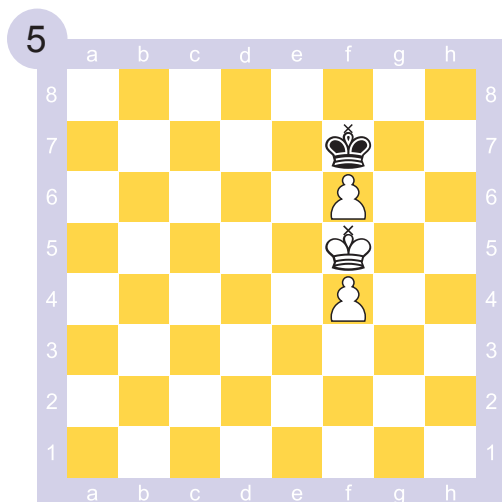
Sí No



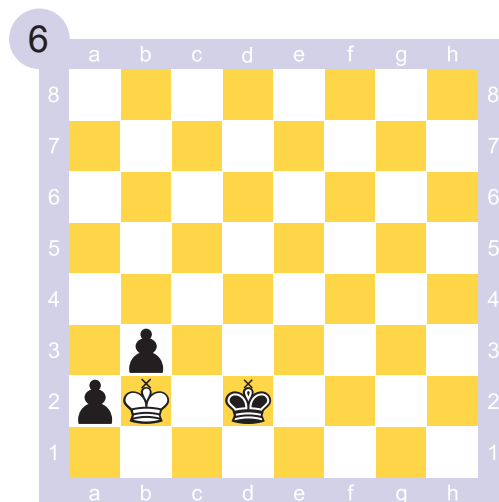
Sí No



Sí No



Sí No



Sí No

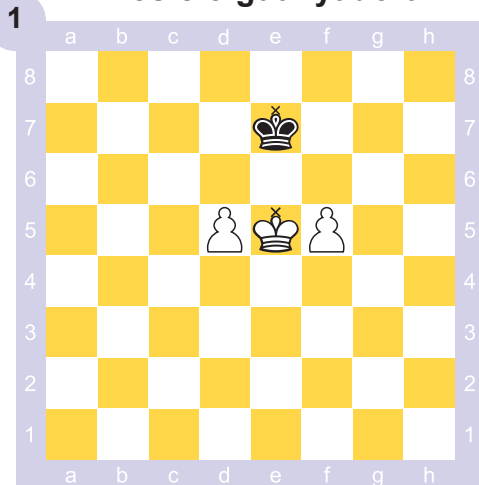


Aïllats

Per regla general, els dos peons aïllats aconseguixen coronar.

Quan el rei dóna suport als peons, es corona sempre amb facilitat. En canvi, si el rei es troba allunyat dels seus peons i el rei adversari a prop, dependrà, en gran manera, de com n'estan, d'avançats o separats, els peons.

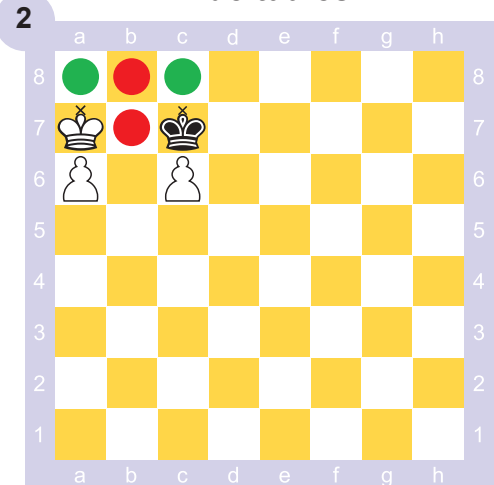
Posició guanyadora



Les blanques aconseguixen coronar un peó amb molta facilitat.

1. f6+ , Rf7
2. d6 , Re8
3. Re6 , Rd8
4. f7 i corona

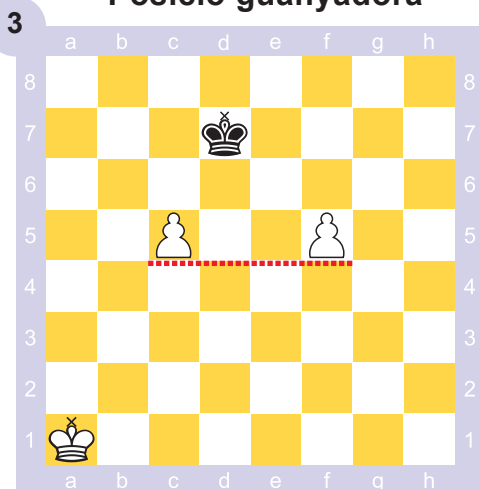
Posició excepcional de taules



Si juguen blanques, aquest rei no pot sortir de la columna a (és el mateix cas que el final amb un peó exterior).

1. Ra8 , Rc8
2. Ra7 , Rc7
3. Ra8 , Rc8
4. c7 , Rxc7

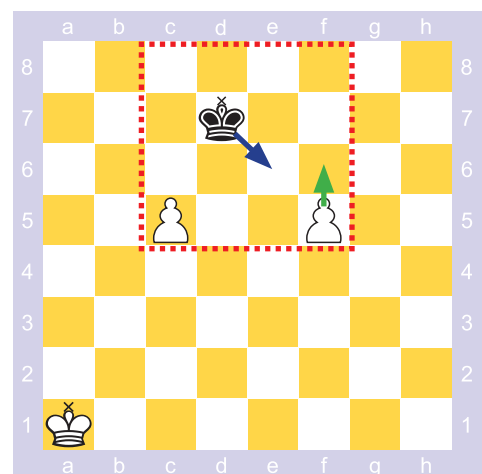
Posició guanyadora



El rei no dóna suport als seus peons perquè està massa allunyat.

Es construeix el "quadrat comú" d'ambdós peons.

Es traça una línia que uneix els peons.



Si en completar-se el quadrat comú s'arriba al cantó del tauler, es pot coronar un peó sense ajuda del rei.

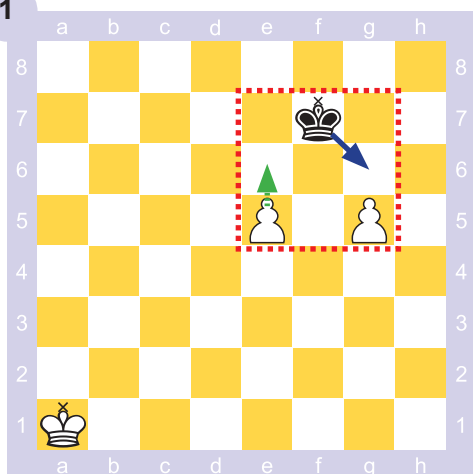
1. f6 , Re6
2. c6! , Rxf6
3. c7 i corona



En el cas que el quadrat comú no arribi el cantó del tauler, el rei ha d'ajudar els peons perquè puguin coronar.

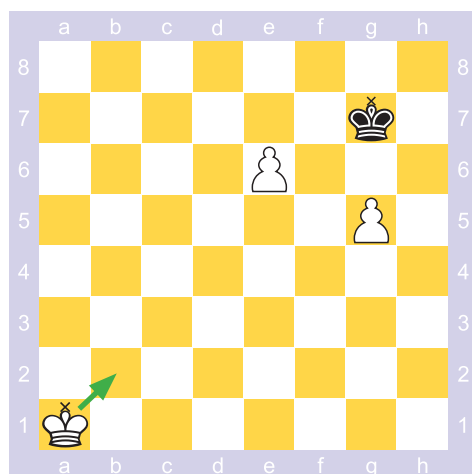
Solament en casos excepcionals no s'aconseguirà coronar.

1 Posició guanyadora



Quan el rei ataquí un peó, s'avançarà l'altre per evitar la captura del peó amenaçat.

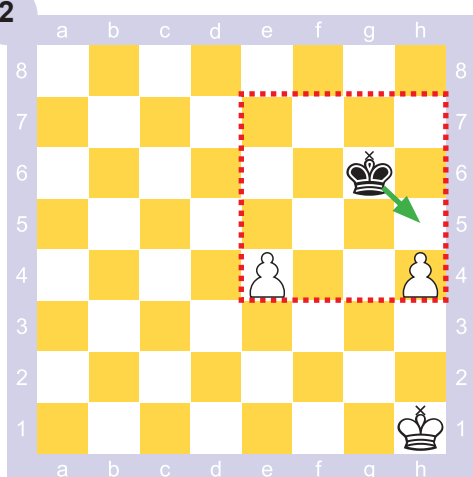
1. ... , Rg6
2. e6! , Rg7
(Si 2. ... , Rgx5 3. e7!)



El rei blanc s'atansa perquè si avancés un peó, el rei adversari capturaria ambdós peons.

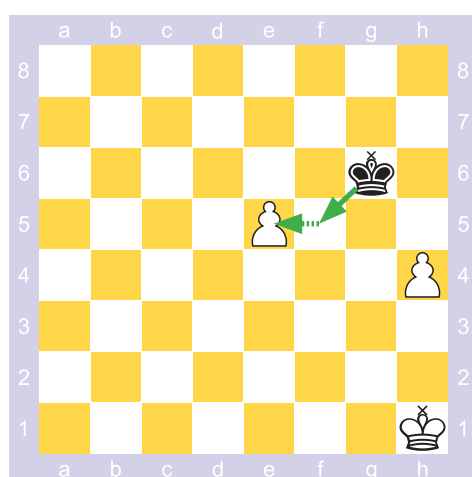
3. Rb2! , Rg6
(Si 3. ... , Rf8 4. g6!)
4. Rc3!

2 Posició de taules



S'ataca un peó per capturar l'altre que està obligat a avançar, per evitar que sigui capturat el primer.

1. ... , Rh5!
2. e5! , Rg6!
(Si 2. Rg2 , Rxh4 taules)
(Si 2. e5! , Rxh4? 3. e6!)

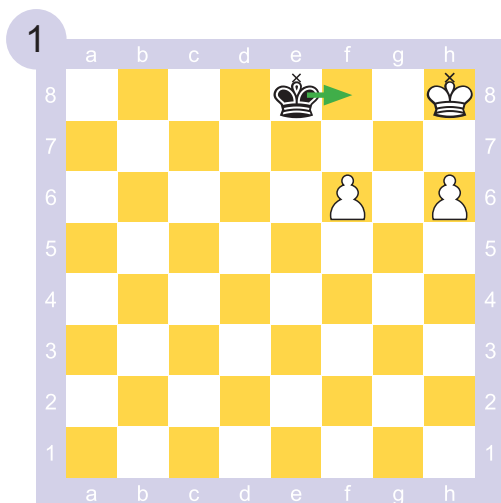


Malgrat el rei blanc arribi a defensar l'altre peó, no podrà aconseguir la seva coronació.

3. Rg2 , Rf5!
(Si 3. h5+ , Rxh5 taules)
4. Rg3 , Rxe5
5. Rg4 , Rf6! taules

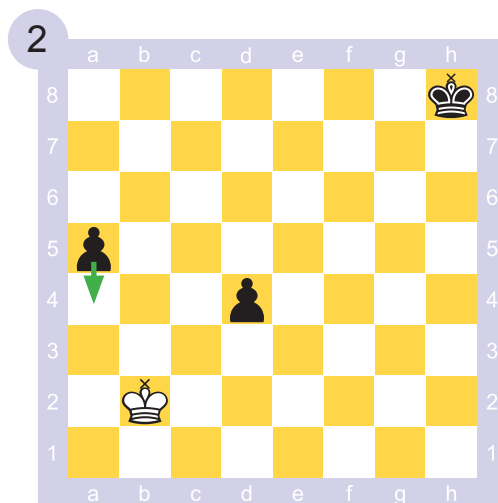
7

Indica al peu del tauler el resultat de la partida si es fan les jugades correctes.
Sempre que es pugui, indica les jugades amb fletxes.
La fletxa indica la primera jugada que es realitza.



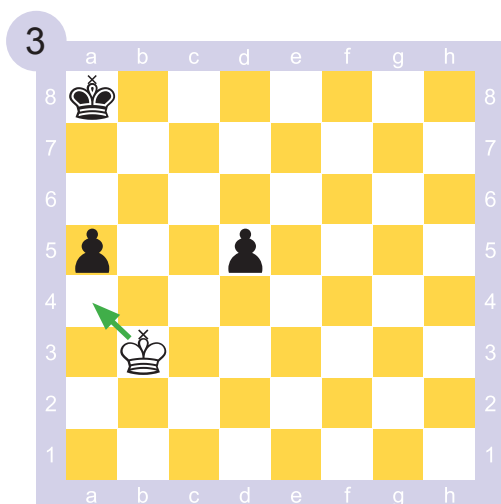
1 - 0

Taules



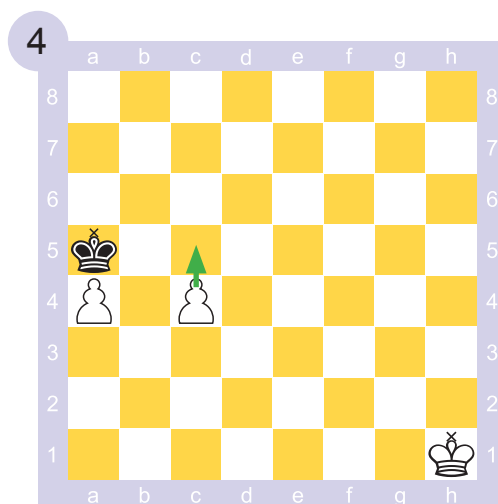
0 - 1

Taules



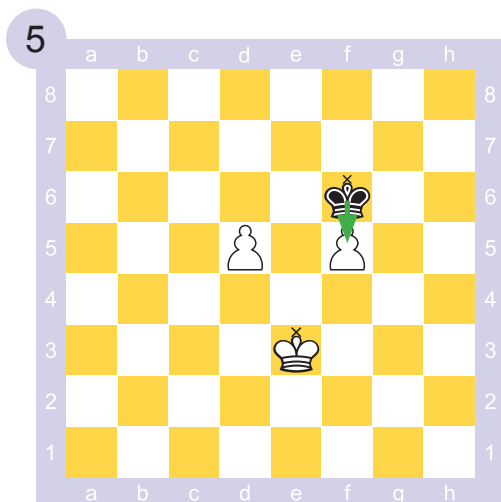
0 - 1

Taules



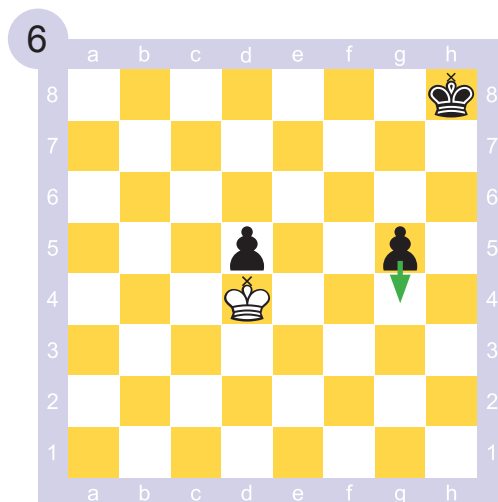
1 - 0

Taules



1 - 0

Taules



0 - 1

Taules

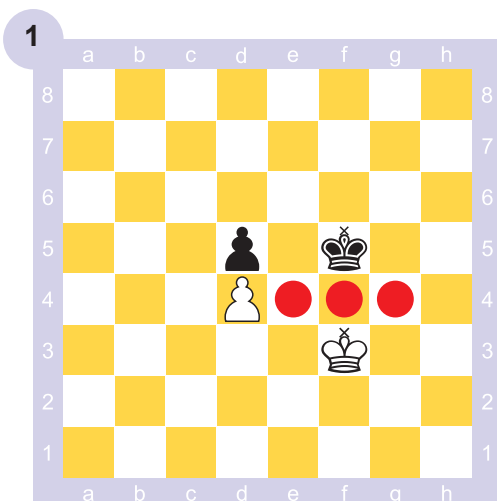


2. UN PEÓ DE CADA JUGADOR

En la mateixa columna

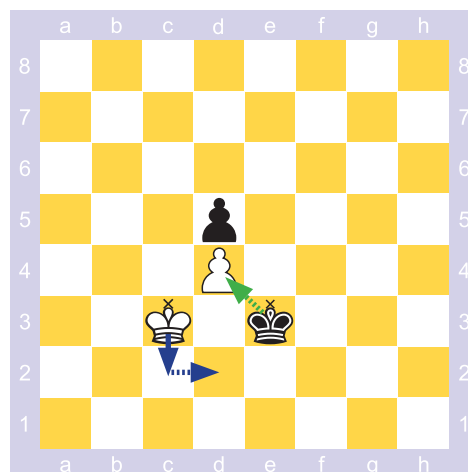
La major part de les vegades els peons es bloquegen mútuament.

Tot i que un dels reis aconsegueixi capturar el peó de l'adversari, el resultat dependrà de la situació en què queden els reis després de la captura.



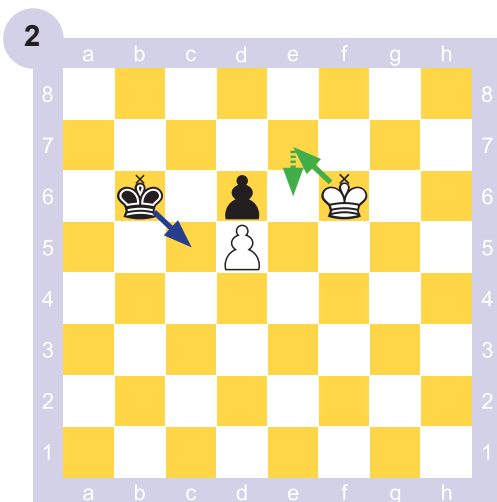
Si juguen les blanques, les negres podran capturar el peó. Si juguen les negres serà taules per oposició.

1. Re3 , Rg4
2. Rd3 , Rf3
3. Rc3 , Re3



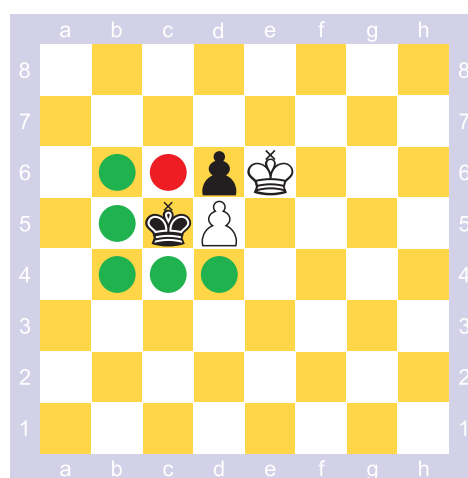
És taules perquè el rei blanc fa oposició al negre i aquest no ocupa la fila 3 (finals d'un peó).

4. Rc2 , Rxd4
5. Rd2 , ...



Si el rei blanc va directament a e6, les negres capturen el peó i guanyen la partida.

1. Re7 , Rc5
2. Re6 , ...



Aquesta posició s'anomena "zugzwang" perquè el primer a moure perd (en aquest cas, el peó i la partida).

3. ... , Rb6
4. Rxd6 , ...

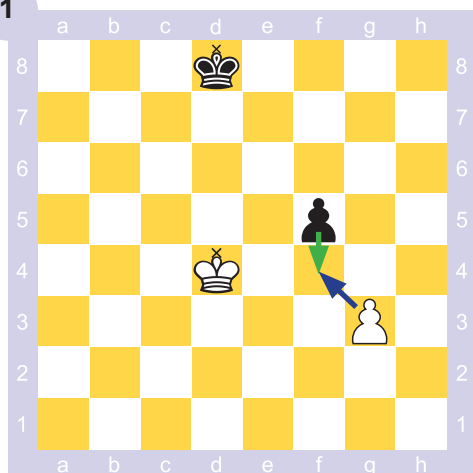


Columnes adjacents

A continuació presentem alguns casos on el peó d'un dels dos jugadors té dificultats per ser defensat.

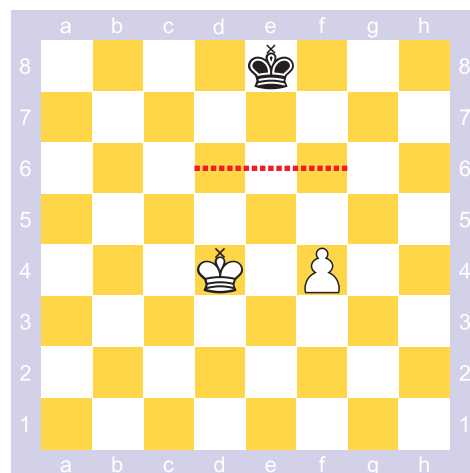
En aquesta situació, cal intentar fer taules, segons l'estudiat anteriorment (rei + peó contra rei).

1 Posició de taules



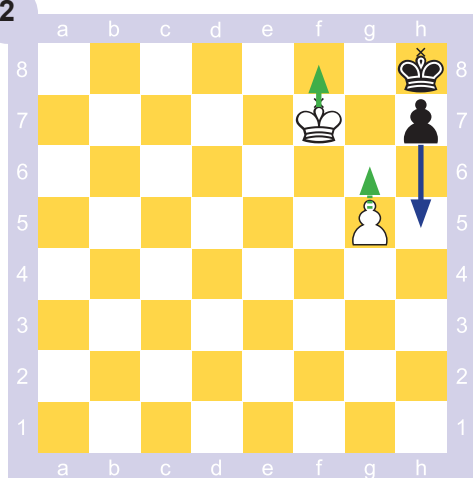
Les negres, a fi d'evitar perdre el peó i l'oposició, el sacrifiquen avançant-lo.

1. ... , f4
2. gxf4 , Re8



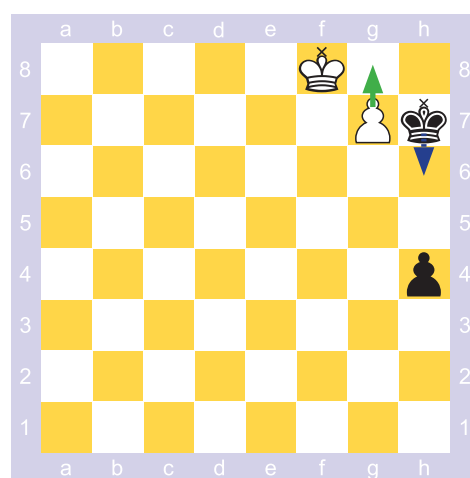
El rei negre guanya l'oposició (si juga amb exactitud), i aconseguirà una posició de taules.

2 Posició guanyadora



Les negres intenten sacrificar el peó per provocar una situació de taules. Però les blanques avancen el peó.

1. Rf8 , h5
2. g6 , h4
3. g7+ , Rh7

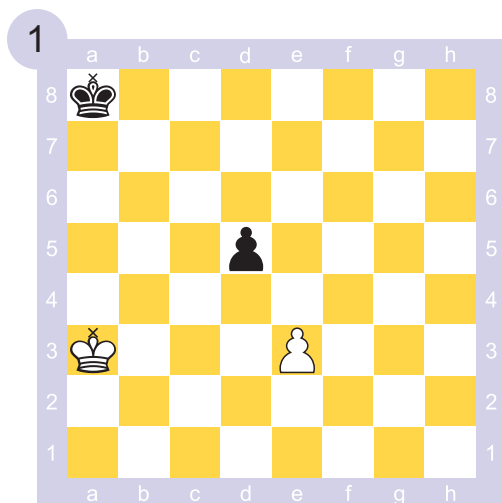


El peó blanc corona abans que pugui fer-ho el negre.

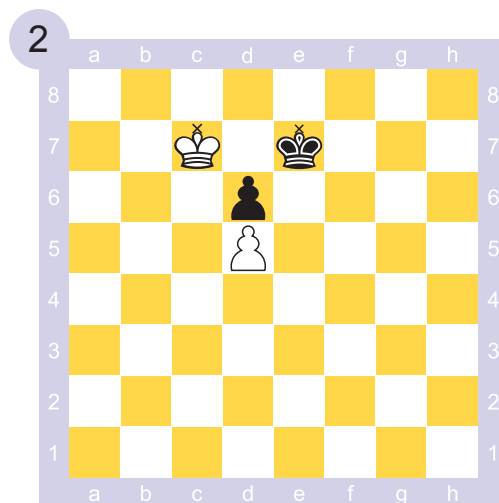
4. g8 = D+ , Rh6
7. Rf7 , Rh5
8. Dg6++

8

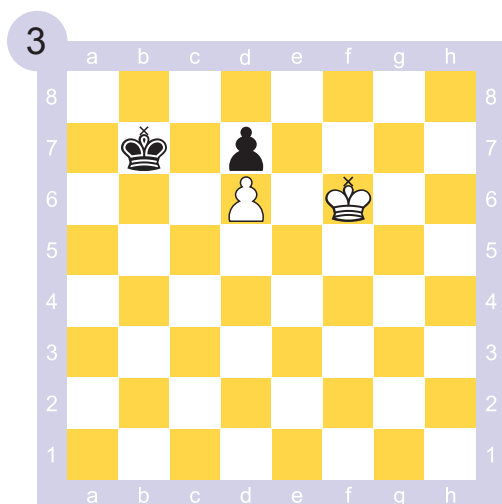
Indica el resultat de la partida si es fan les jugades correctes.
Juguen les blanques.



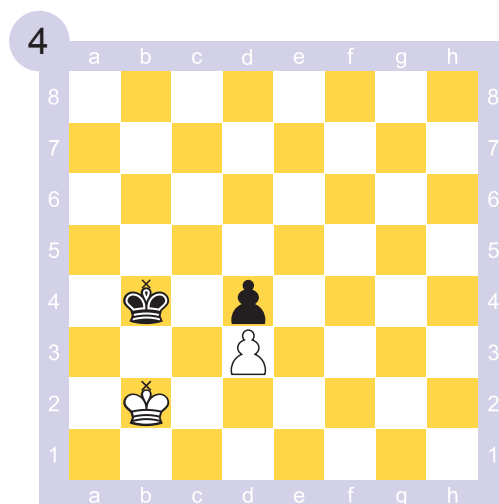
1 - 0 0 - 1 Taules



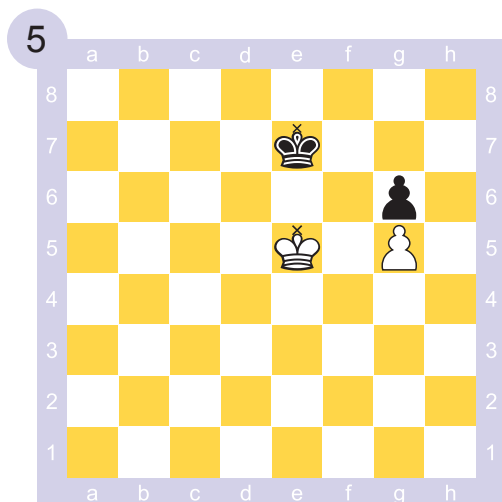
1 - 0 0 - 1 Taules



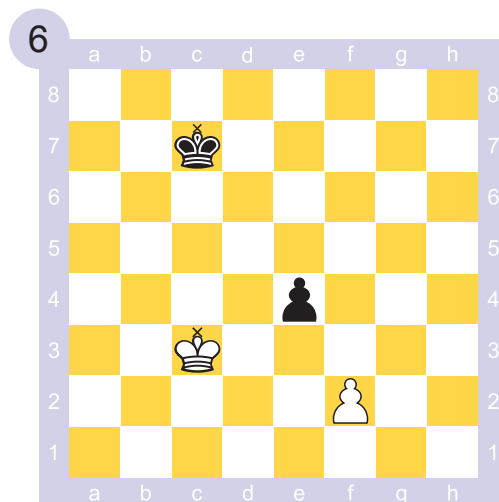
1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules

Finals de peons i peça menor

Peó i cavall

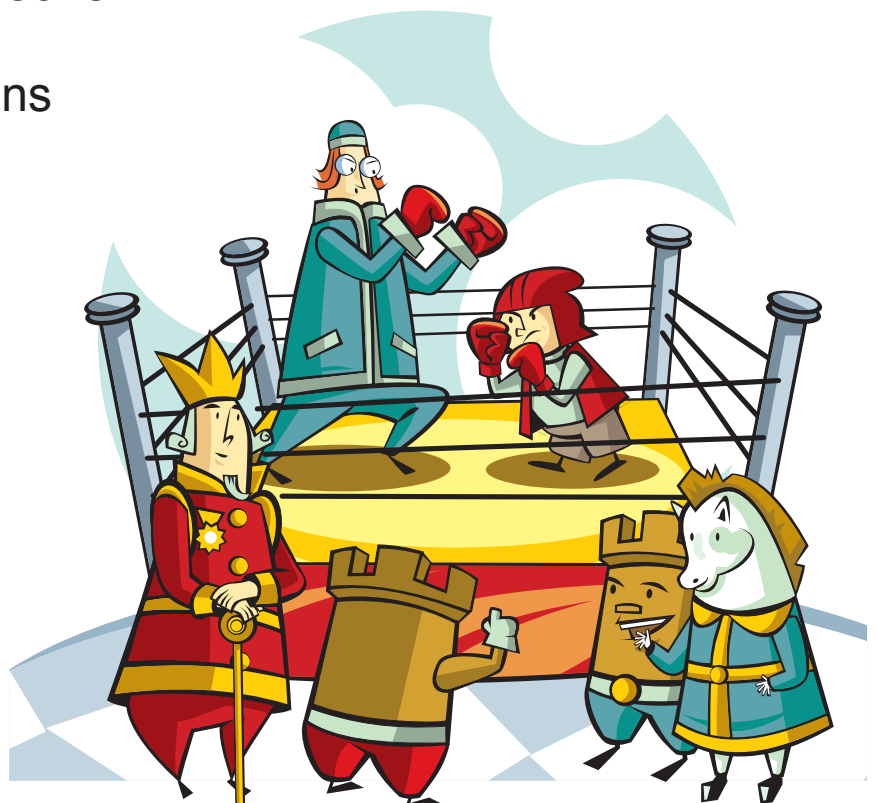
Peó i alfil

Cavall contra peó

Alfil contra peó

Cavall contra dos peons

Alfil contra dos peons

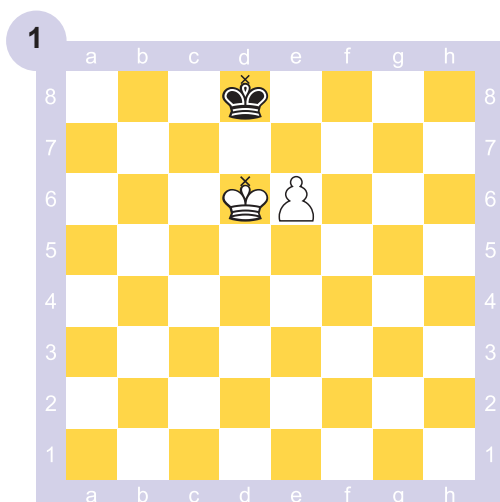




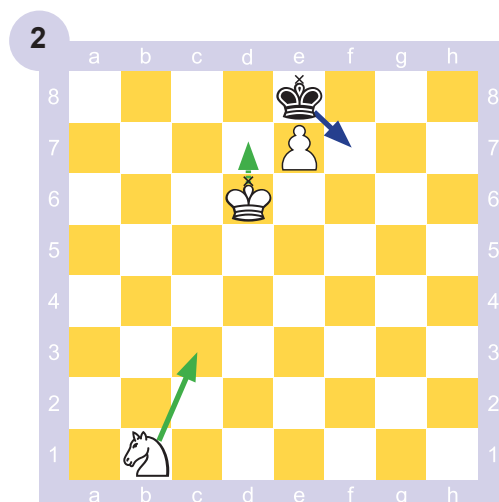
Peó i cavall

En els finals de rei contra rei i peó, si es pot tenir l'ajuda d'un cavall sempre es podrà coronar el peó i guanyar la partida.

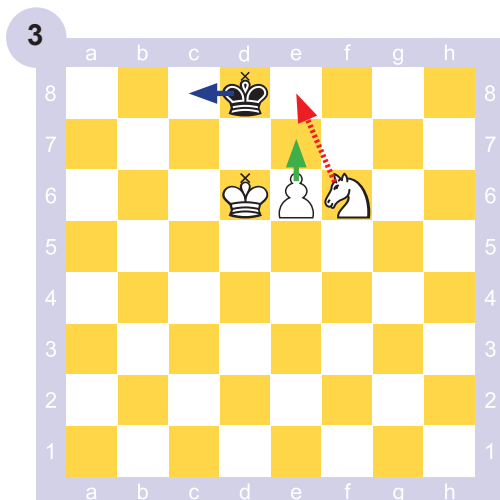
1. Peó interior



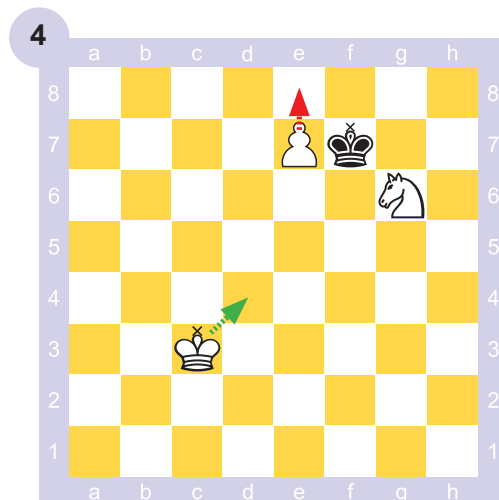
Recorda que en aquesta posició si juguen les blanques és taules.
Pots consultar la pàg. 145 de la unitat anterior.



Les blanques fan una jugada d'espera amb el cavall perquè el rei negre hagi d'abandonar la casella de coronació.



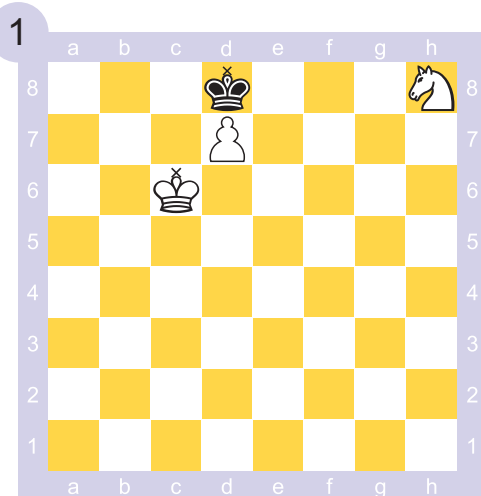
Amb el cavall també es pot protegir la casella de coronació; el rei negre no podrà impedir que coroni.



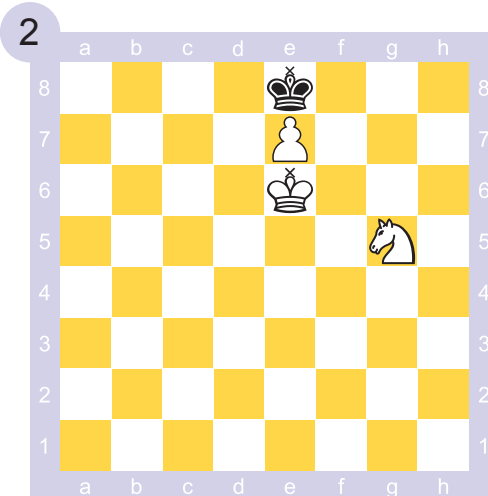
El rei negre no pot capturar ni el cavall (perquè el peó coronaria) ni el peó. Mentrestant, el rei blanc s'atansa per poder coronar el peó.

1

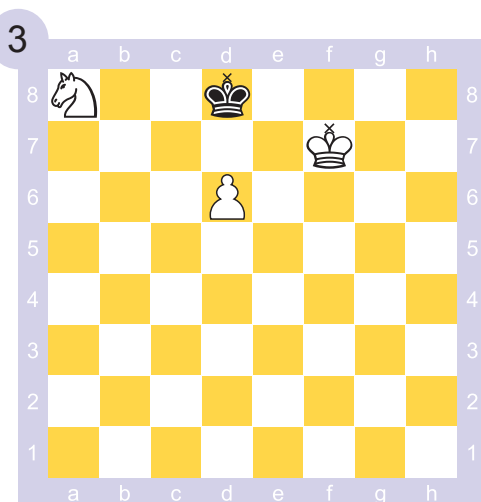
Encercla les jugades que permeten a les blanques guanyar la partida.



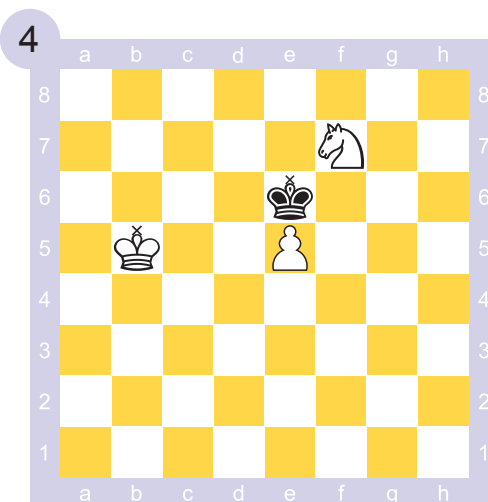
Cg6 Cf7+ Rd6



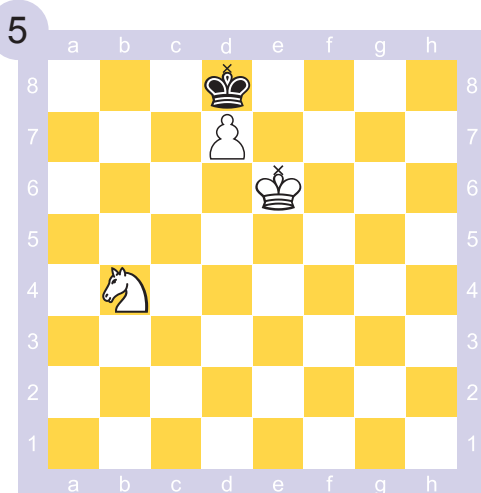
Rd6 Rf6 Ch7



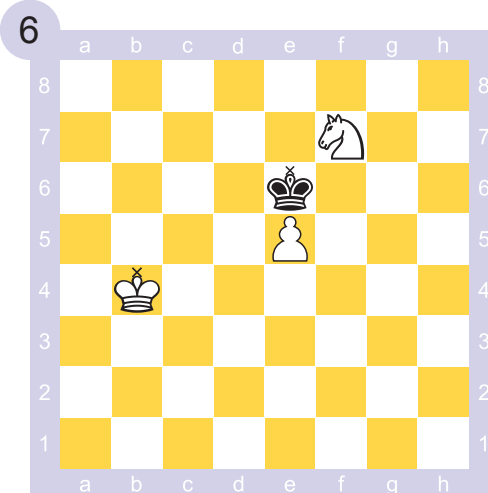
Cb6 Rf8 Re6



Cg5+ Rc4 Rc6



Ca6 Rd6 Cc6+



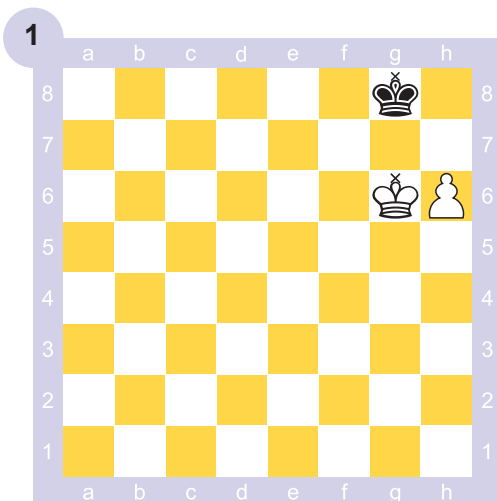
Rc4 Rb5 Rc5



2. Peó exterior

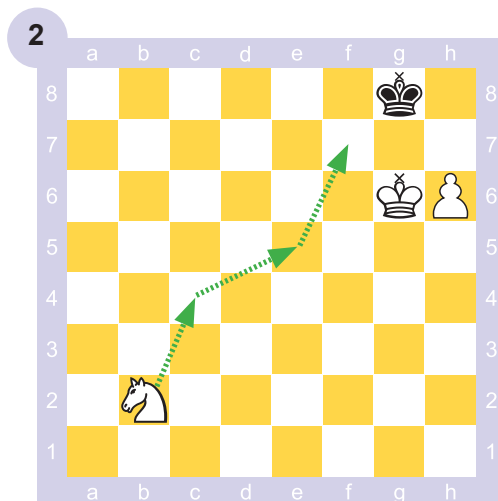
Amb el rei lliure

L'estratègia general és bastant semblant a la dels casos de peons interiors. El jugador que té el peó solament ha de vigilar de no ofegar el rei adversari.

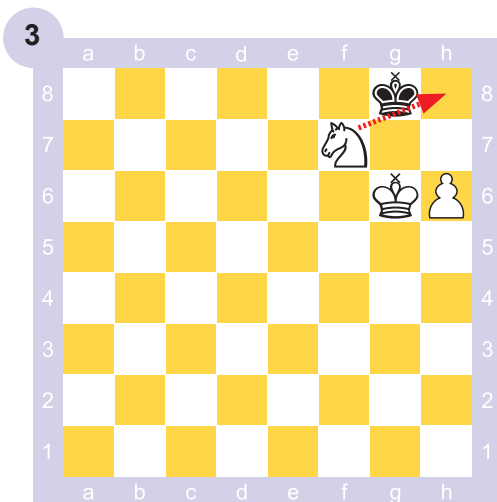


Recorda que aquesta posició és de taules.

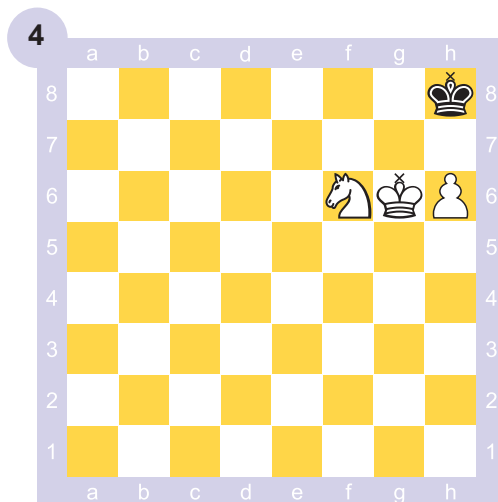
Pots consultar la pàg. 148 de la unitat anterior.



Mentre el rei negre es mou entre les caselles g8 i h8, el cavall es va atansant fins arribar a la casella f7.



El cavall ajuda a evitar que el rei pugui col·locar-se a la casella de coronació. Si juguen les blanques, avançaran el peó. Si juguen les negres, el rei haurà d'anar a la casella f8.

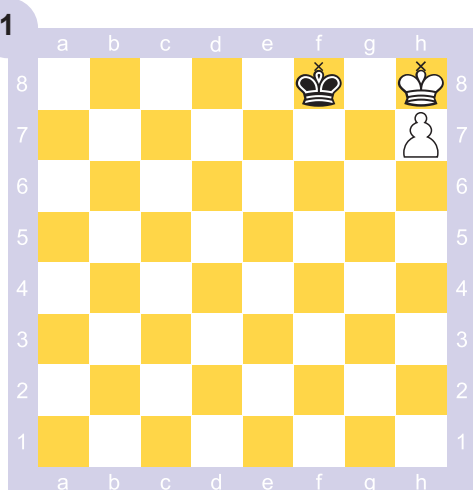


Les blanques han d'evitar que, després de jugar elles, la posició quedi d'aquesta manera, ja que s'ofegaria el rei negre.

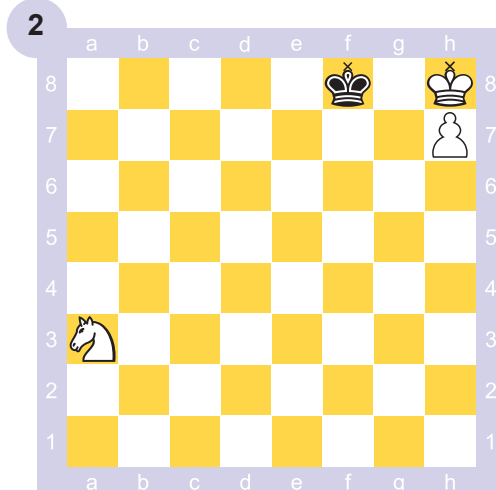


Amb el rei tancat

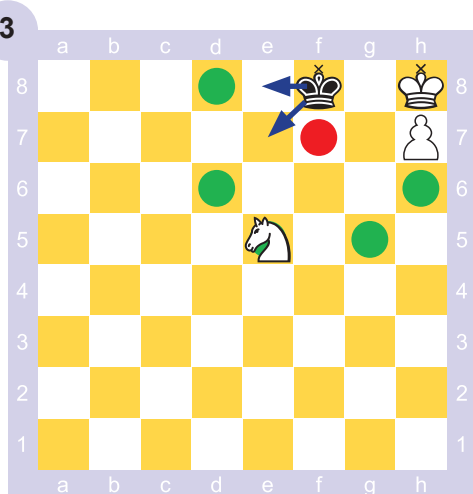
Si el rei pot sortir del racó, el peó ja podrà coronar. Altrament, serà taules.



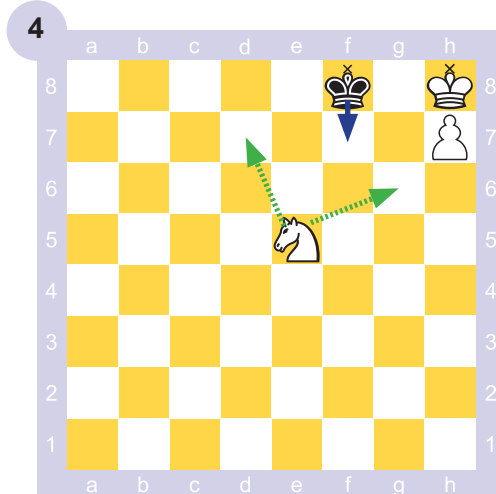
Recorda que aquesta altra posició, també, és de taules.
Pots consultar la pàg. 148 de la unitat anterior.



El resultat dependrà del color de les caselles que ocupin el cavall i el rei adversari i, també, variarà segons a qui toqui jugar (el cavall canvia de color de casella quan salta).



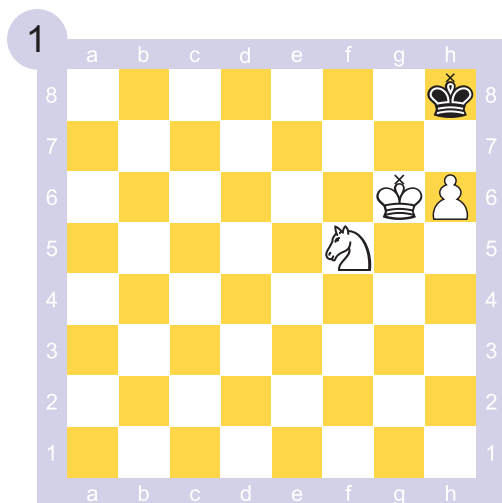
Si, en arribar el cavall a les posicions marcades amb un cercle verd, juga el rei negre, les blanques podran treure el rei i coronar el peó.



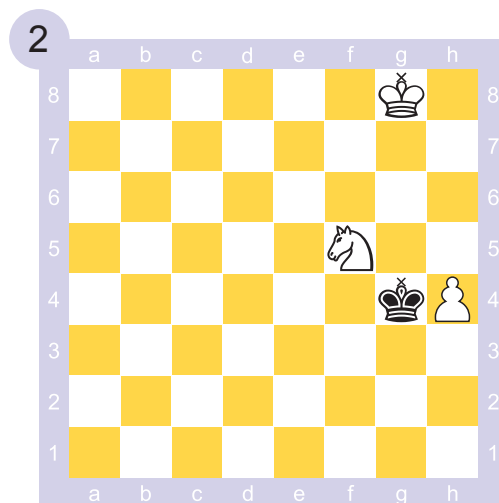
En canvi, si juguen les blanques, sempre serà taules perquè, després de jugar el cavall, el rei negre podrà ocupar la casella f7.

2

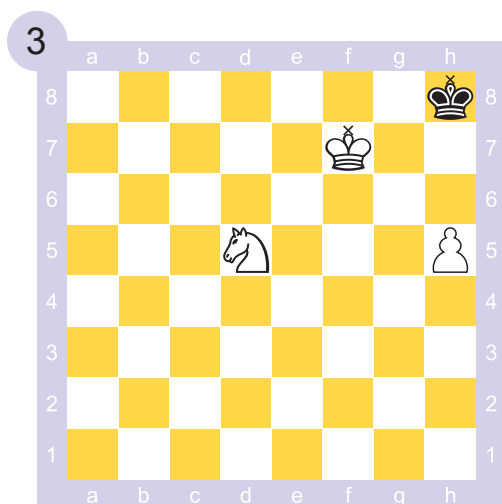
Encercla les jugades que permeten a les blanques guanyar la partida.



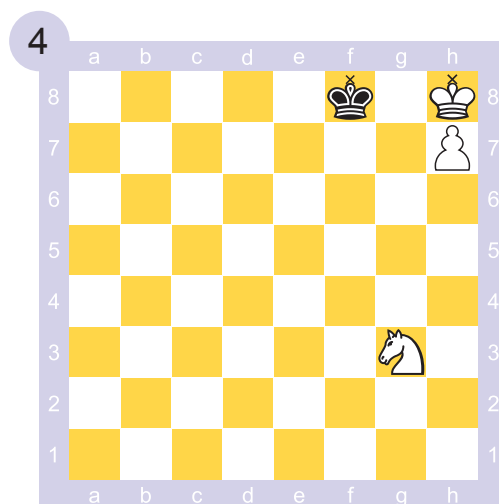
h7 Ce7 Cd6



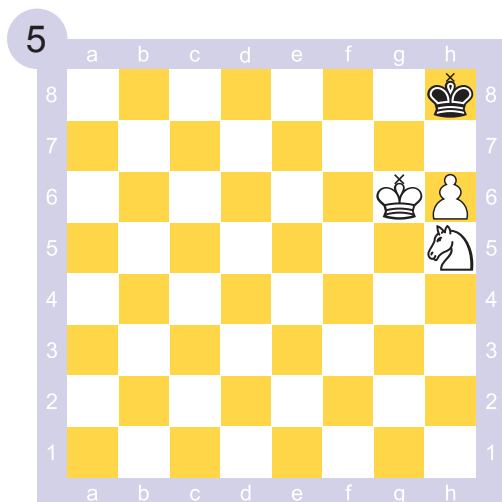
Rf7 Rg7 Rh7



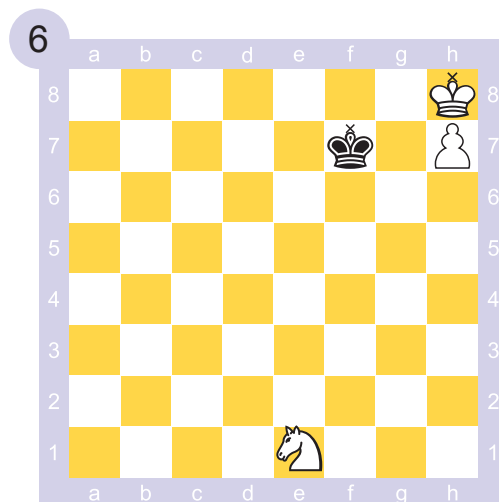
h6 Cf6 Rg6



Ch5 Cf5 Cap



Rf7 Cg3 h7



Cf3 Cd3 Cap

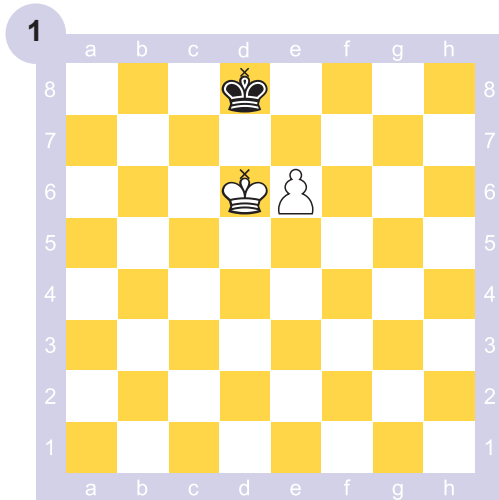


Peó i alfil

En els finals de rei contra rei i peó, amb l'ajut d'un alfil els peons interiors sempre podran coronar i guanyar la partida.

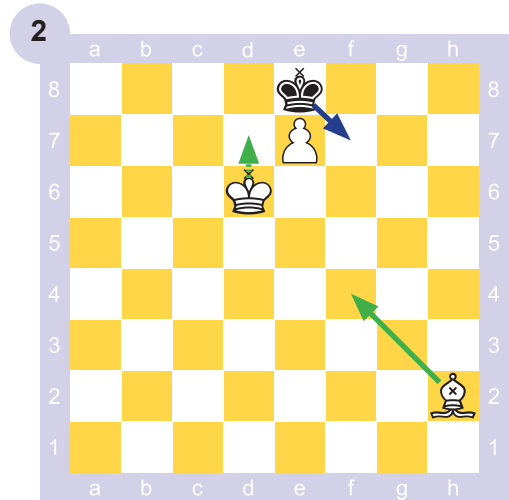
Si el peó és exterior, el resultat dependrà de la posició.

1. Peó interior

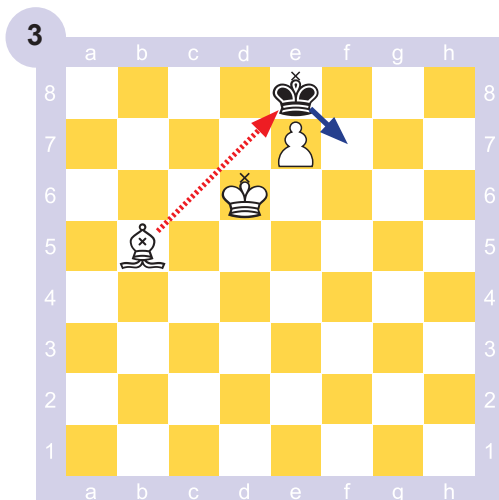


Aquesta posició és de taules, com s'ha vist anteriorment.

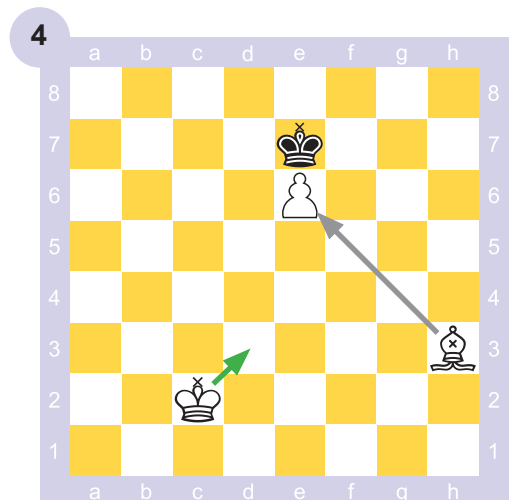
Pots consultar la pàg. 145 de la unitat anterior.



Amb l'alfil, que també pot fer jugades d'espera, pot avançar-se el peó, la qual cosa permet al rei blanc avançar i protegir la coronació del peó.



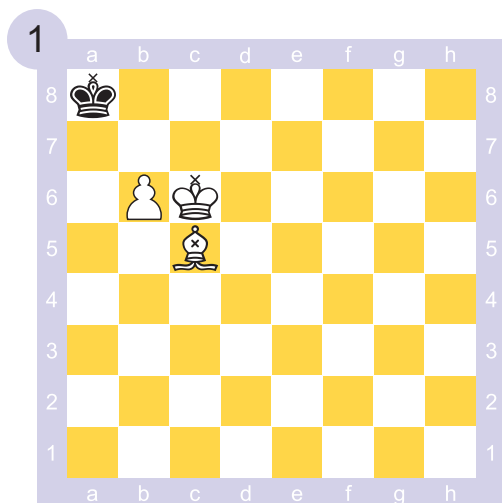
L'alfil fa que surti el rei negre i pugui coronar el peó, que estarà defensat per l'alfil.



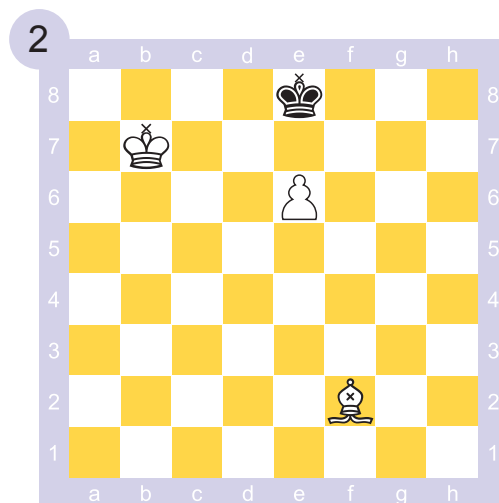
Si el rei blanc està allunyat del peó, aquest haurà d'estar en una casella del mateix color que l'alfil, perquè el pugui defensar mentre espera l'arribada del rei blanc.

3

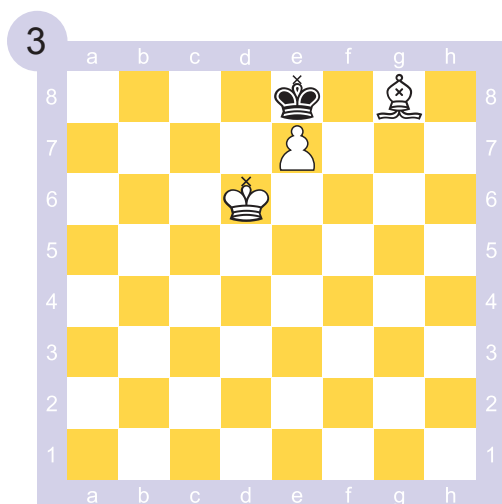
Encercla totes les jugades que permeten a les blanques guanyar la partida.



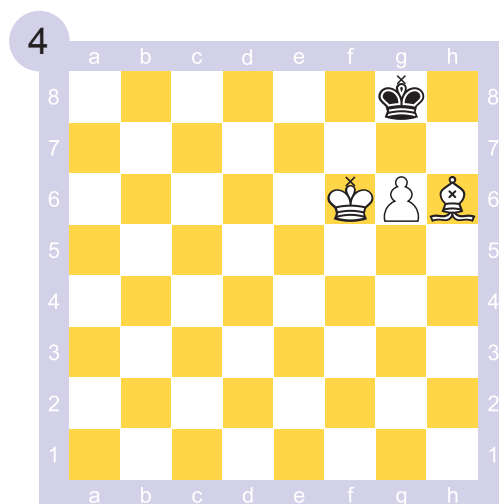
Rc7 b7+ Ad6



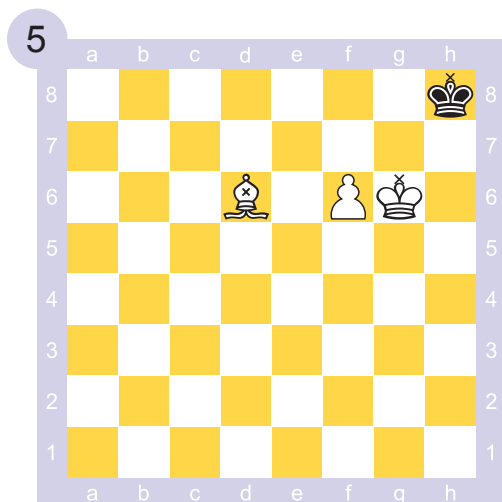
Rc7 Rc6 Ah4



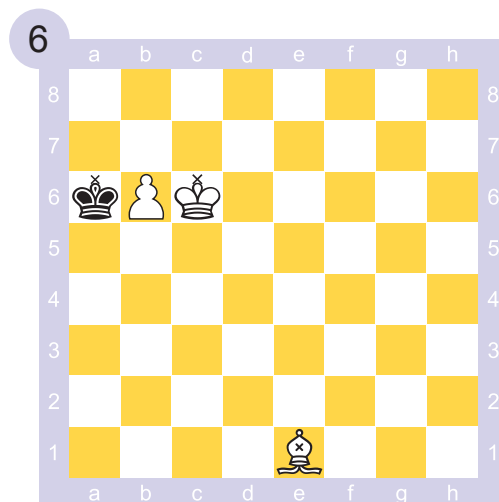
Aa2 Af7+ Re6



Ag7 g7 Af8



Aa3 f7 Rf7



b7 Rc7 Aa5

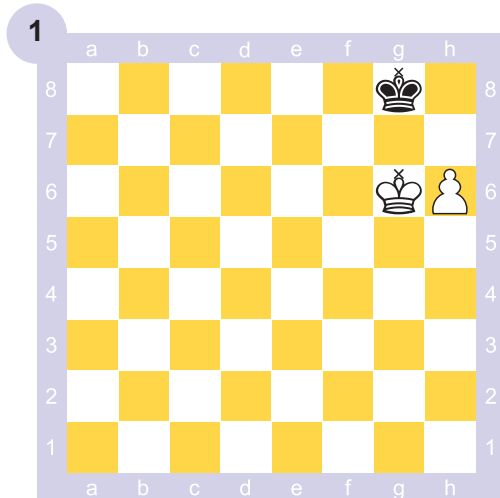


2. Peó exterior

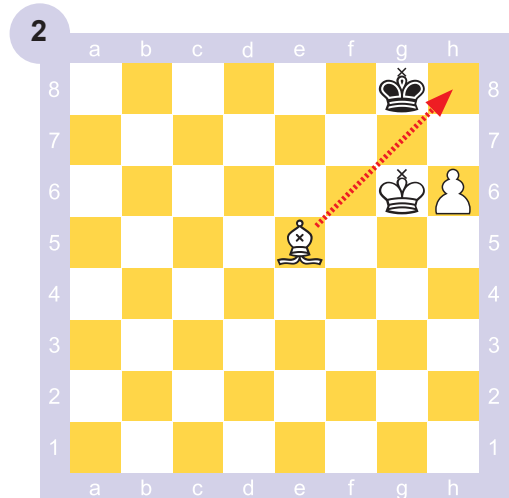
Amb el rei lliure

El peó sempre podrà coronar si el color de l'alfil coincideix amb el color de la casella de coronació.

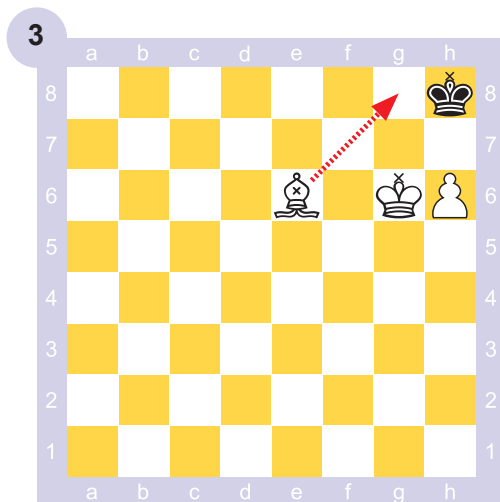
Si no coincideix, el peó coronarà si es pot evitar que el rei adversari es col·loqui a la casella de coronació.



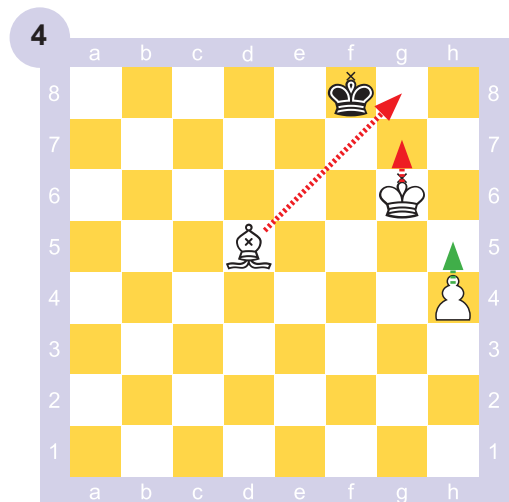
Aquesta posició és de taules, com s'ha vist anteriorment.
Pots consultar la pàg.148 de la unitat anterior.



Si l'alfil té el mateix color que el de la casella de coronació, evitarà que el rei adversari pugui anar-hi. D'aquesta manera el peó podrà coronar.



En canvi, si el color de l'alfil és diferent del de la casella de coronació, el rei adversari podrà anar de g8 a h8 i viceversa. Si l'alfil amenaça la casella g8, el rei negre quedarà ofegat.



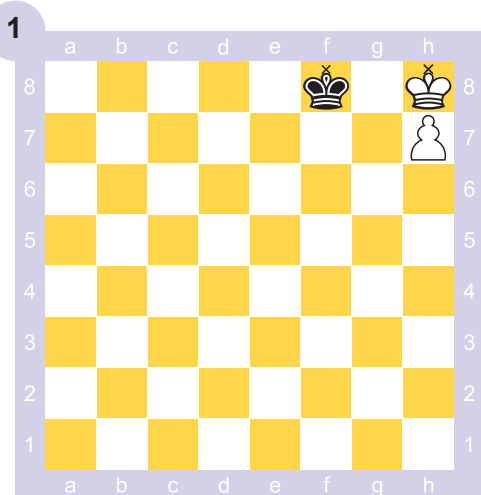
A vegades, entre l'alfil i el rei es podrà evitar que el rei negre pugui arribar a la casella del racó. D'aquesta manera, el peó podrà avançar fins a coronar.



Amb el rei tancat

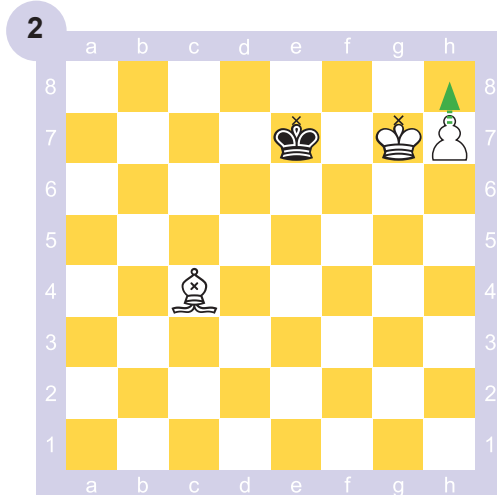
En aquests casos de peons exteriors, el peó sempre pot coronar, independentment del color de l'alfil.

Quan el rei pugui sortir del racó, el peó ja podrà coronar.



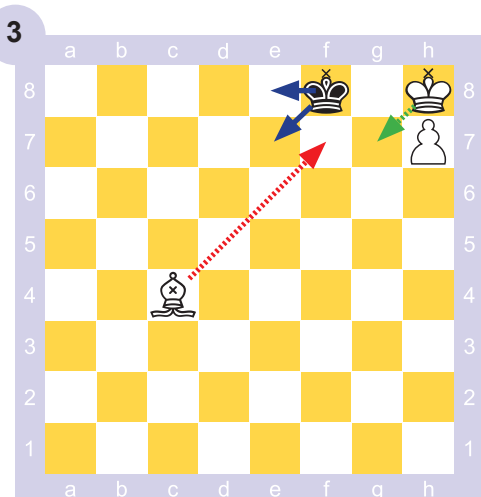
Aquesta posició és de taules, com s'ha vist anteriorment.

Pots consultar la pàg. 148 de la unitat anterior.

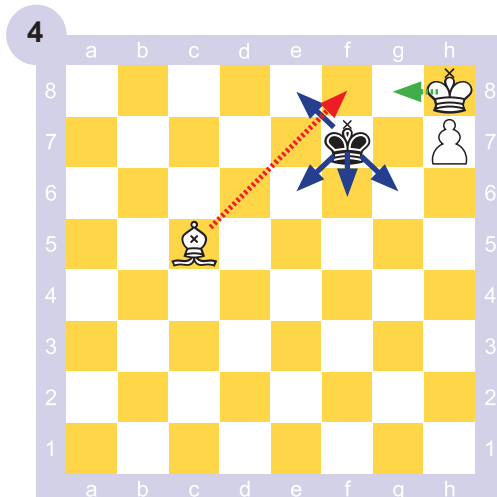


Quan el rei pugui sortir del racó, el peó podrà coronar.

En els diagrames següents s'explica com s'ho faran les blanques per coronar.



Si l'alfil és de color blanc, el rei haurà d'anar a la columna **e**, perquè no podrà col·locar-se a la casella f7 (amenaçada per l'alfil).

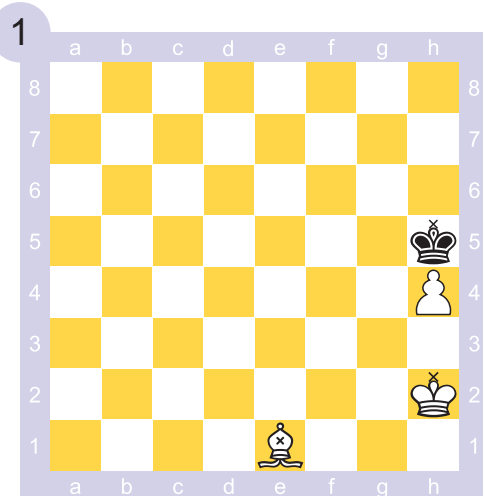


Si l'alfil és de color negre, el rei negre no podrà anar a f8 i el rei blanc podrà anar a la casella g8.

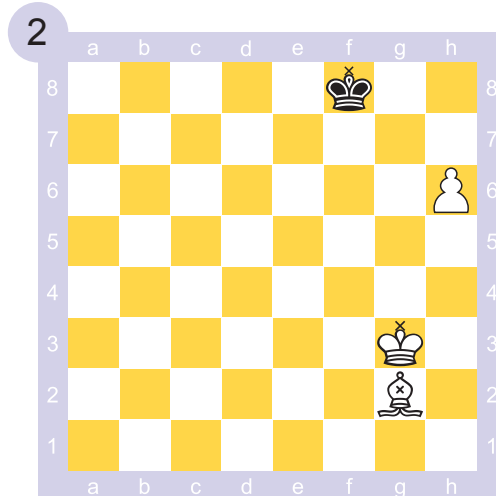
En aquests dos últims diagrames, si juguen les blanques, es fa una jugada d'espera amb l'alfil en la mateixa diagonal.

4

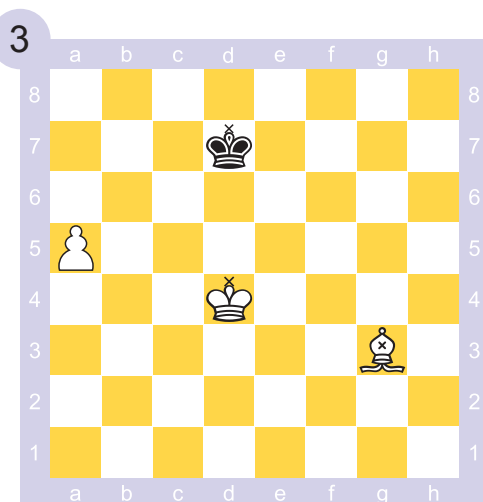
Encercla les jugades que permeten a les blanques guanyar la partida.



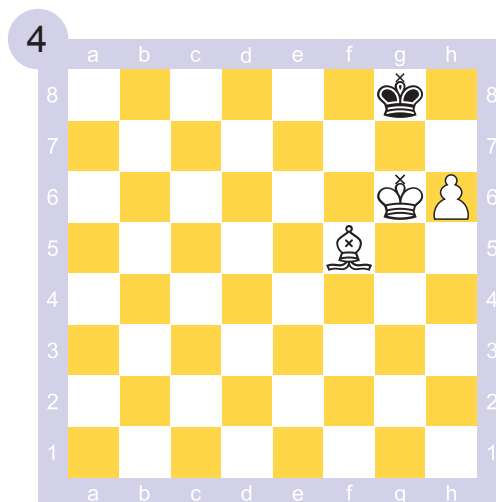
Ac3 Cap Rg3



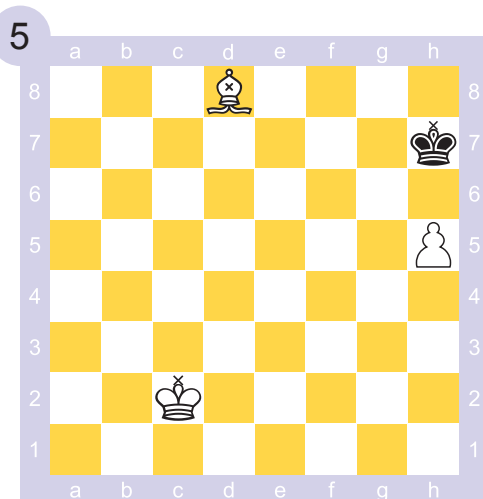
Rg4 Ae4 Ad5



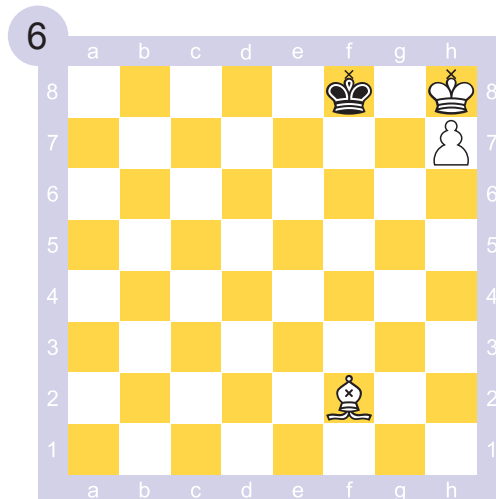
a6 Ab8 Rc5



Ae6+ Cap h7+



Cap Af6 Ag5



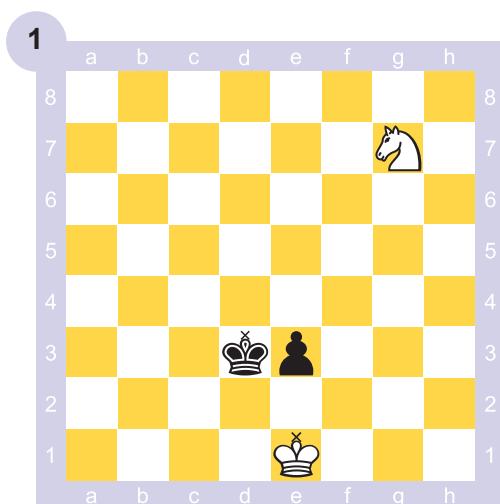
Ac5+ Ad4 Ag1



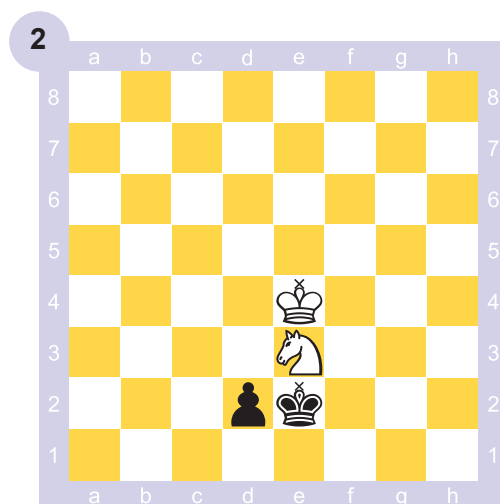
Cavall contra peó

En els finals de rei i cavall contra rei i peó, pot succeir que la partida acabi en taules o que el peó aconsegueixi coronar.

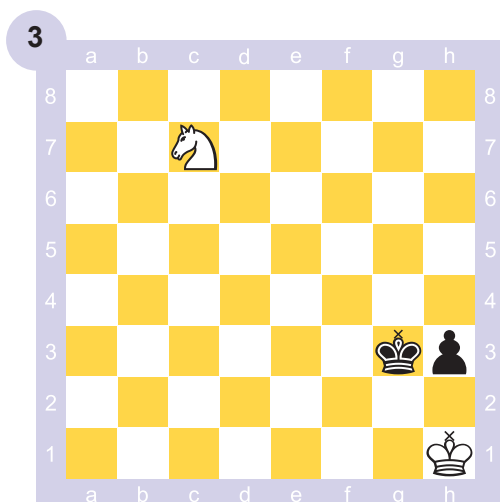
1. Amb ajuda del rei



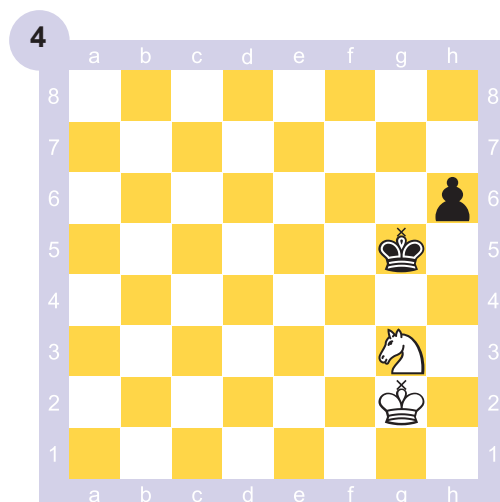
Si el rei blanc està col·locat davant del peó i en la mateixa columna, és posició de taules perquè les blanques es limitaran a moure el cavall i les negres no podran coronar.



Una altra posició de taules es produeix quan el cavall, defensat pel rei blanc, evita que pugui avançar el peó perquè seria capturat.



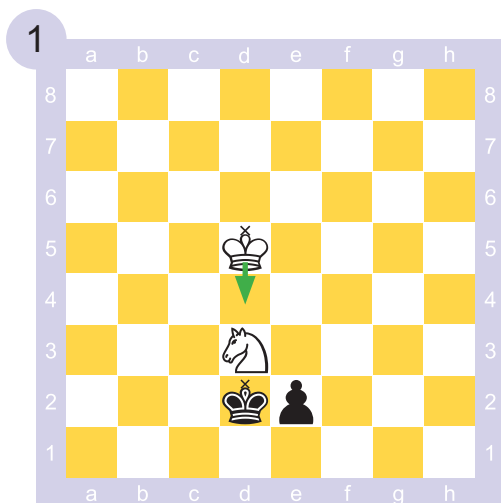
Aquesta posició és taules pel mateix motiu que en el diagrama 1, encara que el peó sigui exterior.



També és taules. El peó no pot avançar perquè seria canviat pel cavall, que està ben defensat pel seu rei.

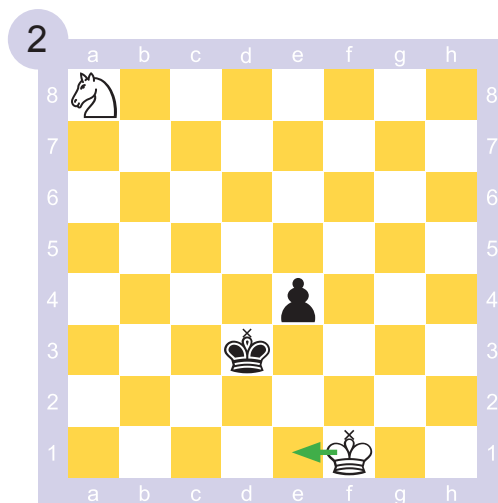
5

Anota si la jugada assenyalada amb una fletxa condueix a taules o a perdre la partida.



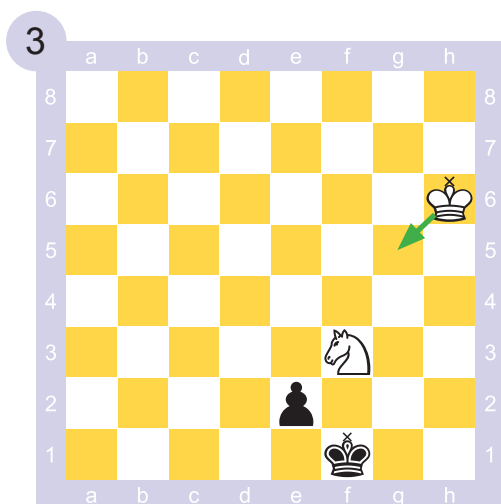
Taules

Perdre



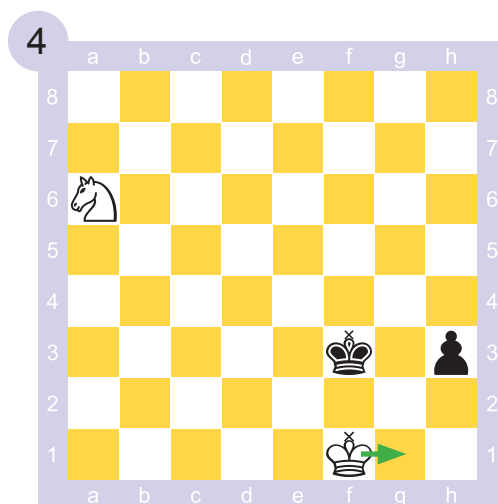
Taules

Perdre



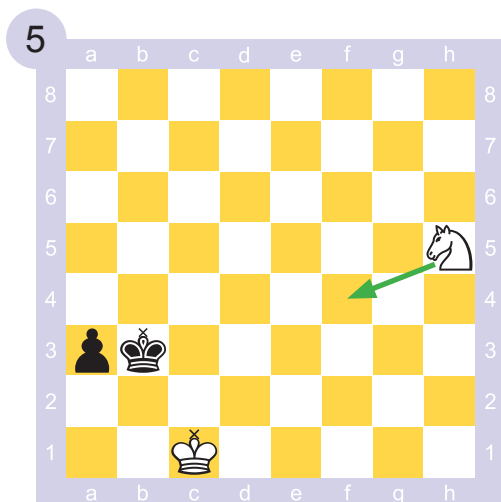
Taules

Perdre



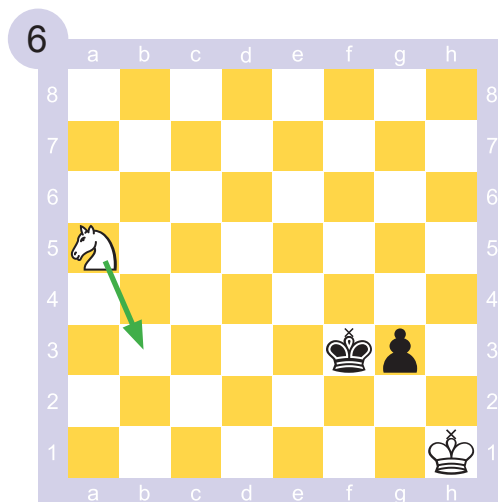
Taules

Perdre



Taules

Perdre



Taules

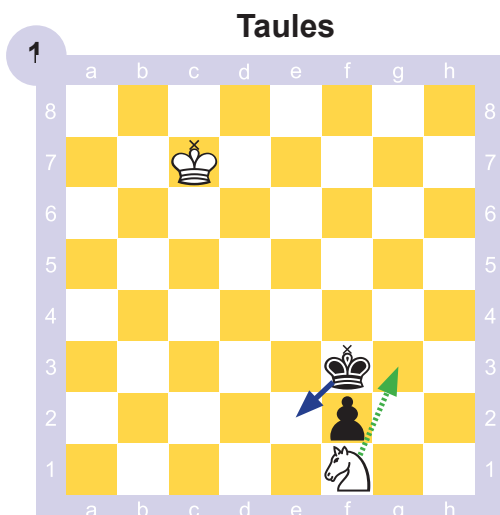
Perdre



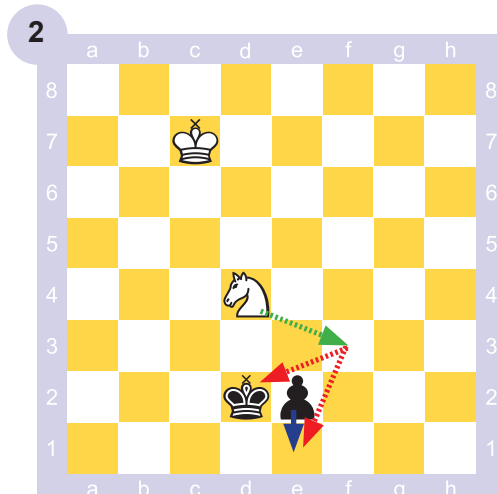
2. Sense ajuda del rei

Peó interior

Quan el rei no pot ajudar en la captura del peó, hi ha moltes possibilitats de fer taules. Tanmateix, això dependrà de la posició del cavall i de la del peó i el rei adversaris.

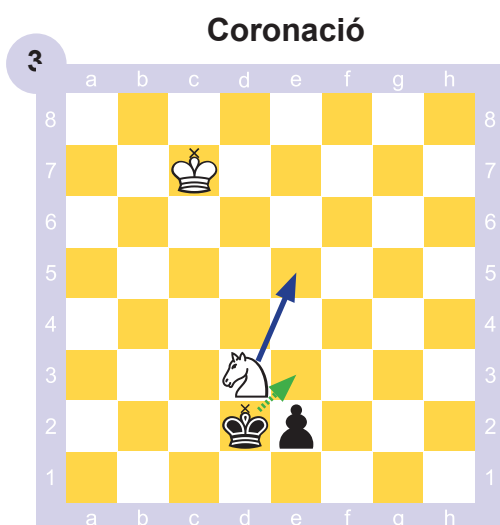


Si el cavall arriba a col·locar-se davant del peó, és taules perquè el rei negre no podrà evitar que el cavall controlï la casella d'avançament del peó.

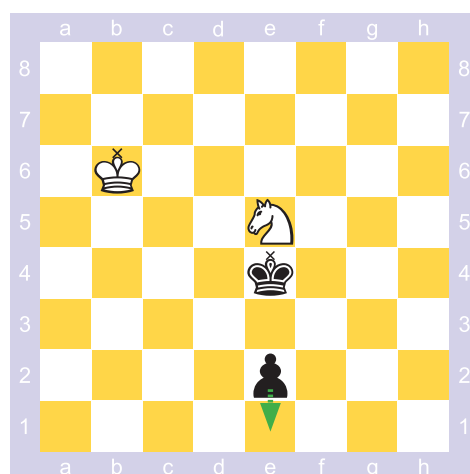


Les negres han de vigilar de no cometre aquesta errada, que les porti a aquest tipus de posició. Encara que el peó coroni serà capturat, perquè el cavall farà una doble amenaça.

1. ... , e1=D
2. Cf3+



1. Ce5! , Re3!
2. Cc4+ , Rd3!
3. Ce5+ , Re4!

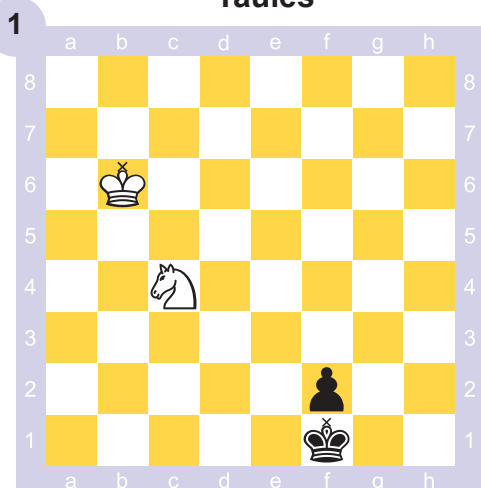


En aquesta posició, les negres coronaran perquè han fet una seqüència correcta. S'evita l'errada del diagrama 2 o l'escac continu per part del cavall.



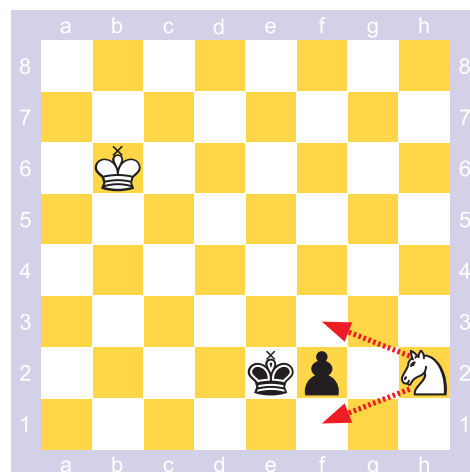
El jugador que té el cavall ha de buscar fer taules, però el qui té el peó ha d'intentar coronar-lo per guanyar la partida.

Taules



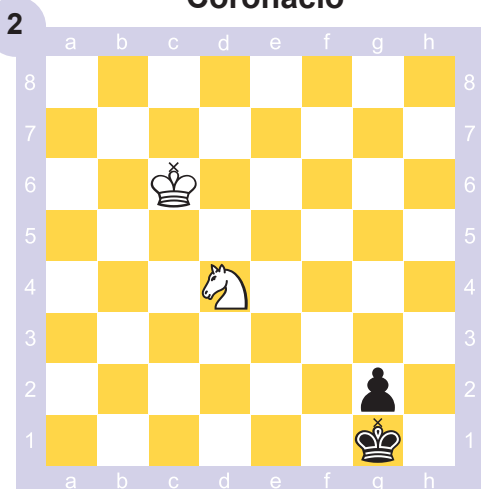
1. Cd2+ , Re1
2. Cf3+ , Re2
3. Ch2 , ...

Si 1. ... , Re2 2. Ce4! , f1=D 3. Cg3+



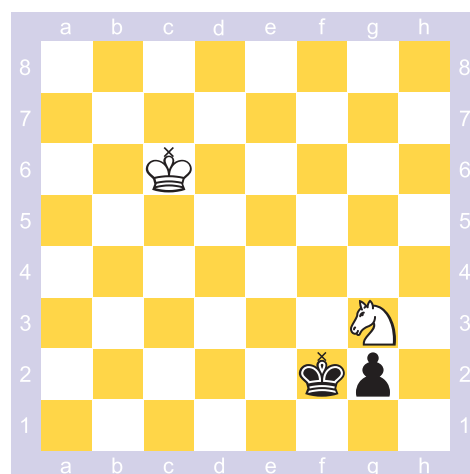
Les blanques fan taules perquè el cavall controla fàcilment la casella de coronació.

Coronació



Aquesta posició és idèntica a la de l'anterior exemple, excepte que les peces estan desplaçades una columna a la dreta.

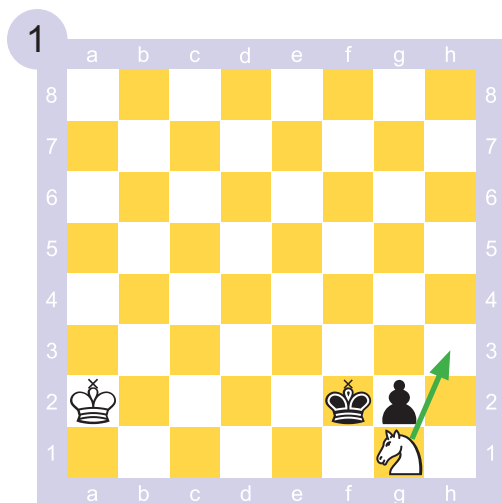
1. Ce2+ , Rf1
2. Cg3+ , Rf2



Es corona el peó perquè el cavall no té prou espai (s'acaben les columnes a la dreta del peó) per on poder amenaçar la casella de coronació.

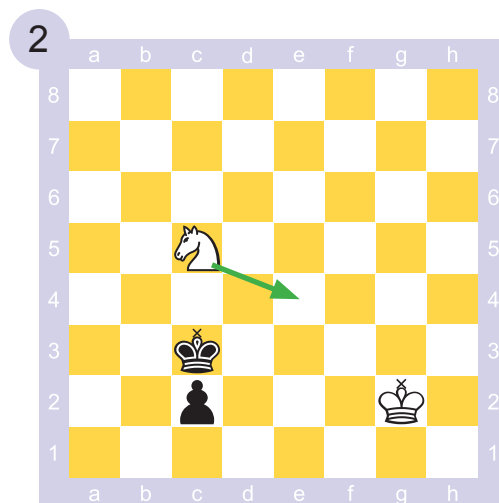
6

Anota si la jugada assenyalada amb una fletxa condueix a taules o a perdre la partida.



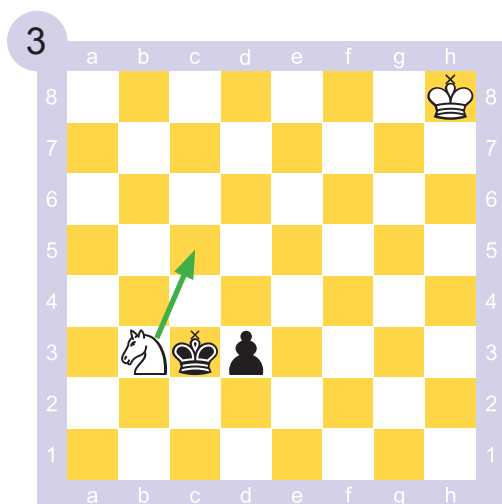
Taules

Perdre



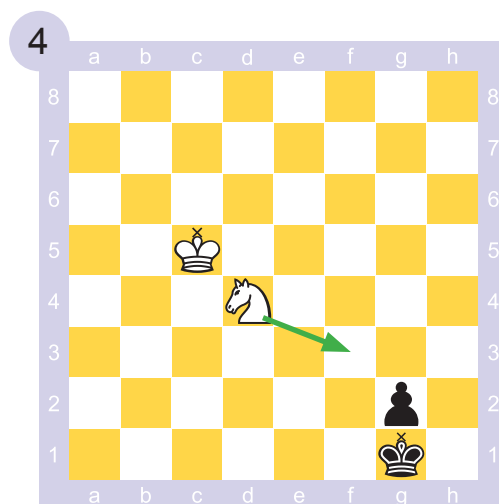
Taules

Perdre



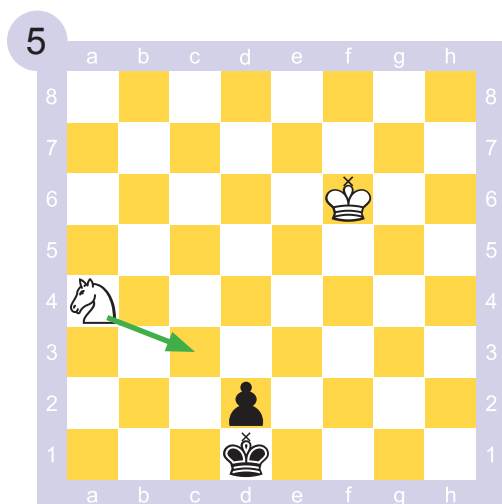
Taules

Perdre



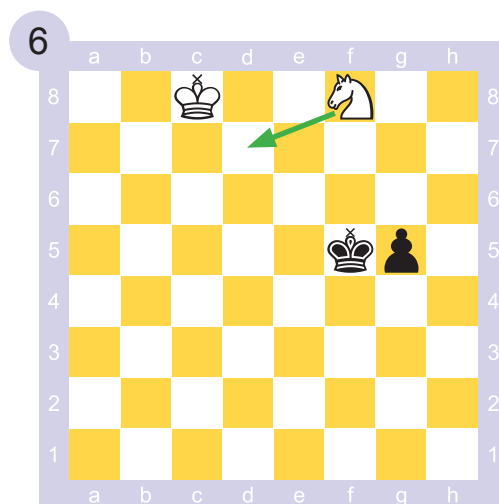
Taules

Perdre



Taules

Perdre



Taules

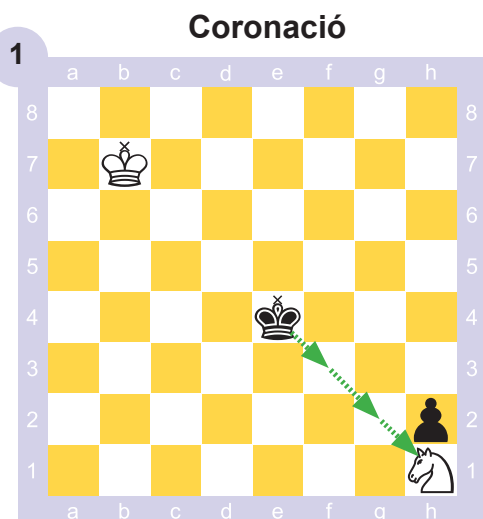
Perdre



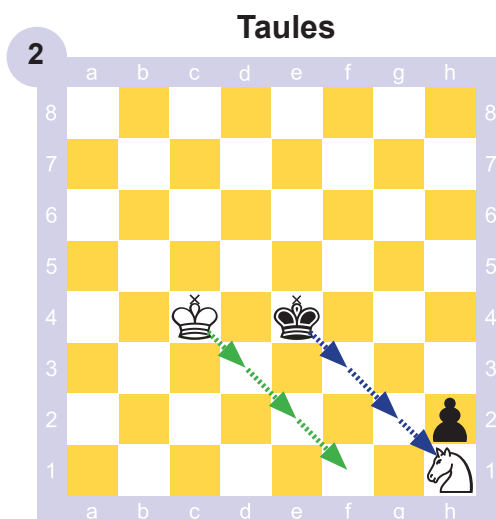
Peó exterior

En aquest tipus de finals, el peó exterior té més possibilitats de coronar que un d'interior.

En aquests casos el cavall no pot escapar-se per un costat perquè s'acaben les caselles del tauler.

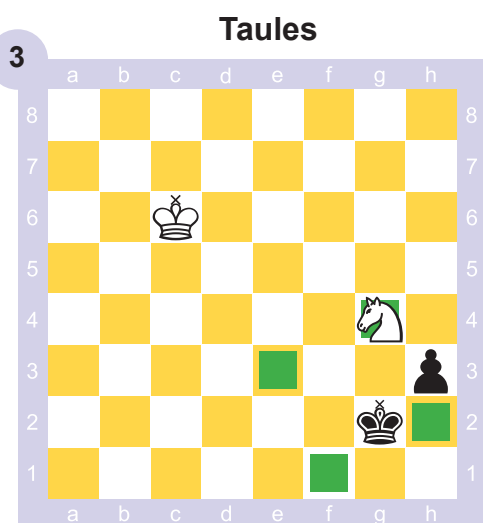


Encara que el cavall estigui davant del peó, no podrà evitar que el rei negre el capturi per poder coronar el peó.

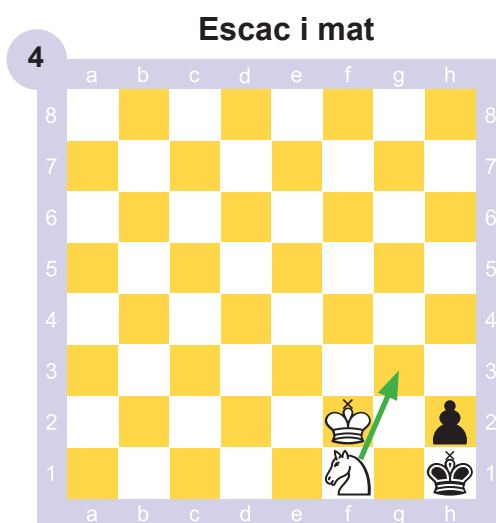


Malgrat que el cavall és capturat, el rei blanc farà oposició al negre des de la columna f.

Recorda el diagrama 3 de la pàgina 148.



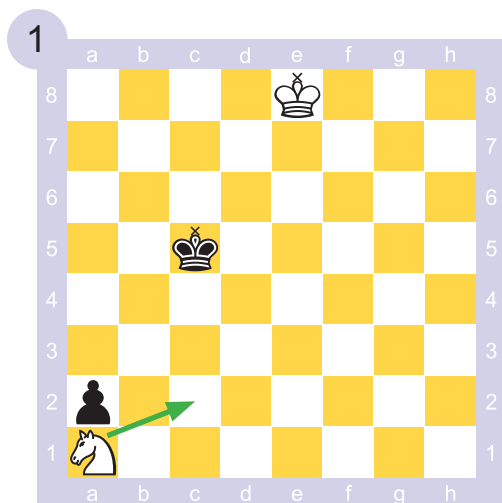
El cavall farà taules tot i tenir poc espai. Si el rei blanc amenaça el cavall, aquest saltarà a la casella verda que no estigui amenaçada. S'ha de procurar amenaçar la casella h2.



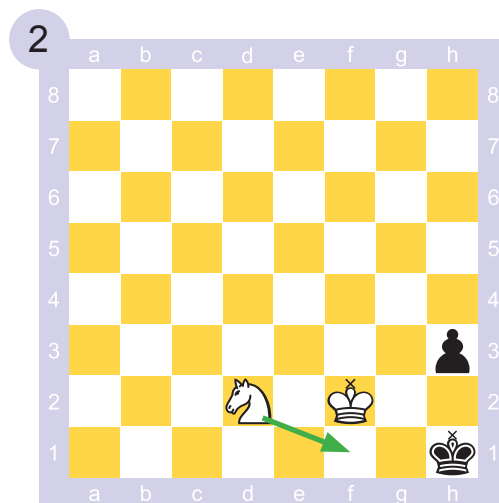
Aquest tipus de posició excepcional és l'única que permet guanyar al qui té el cavall. Es fa escac i mat al rei adversari al racó del tauler.

7

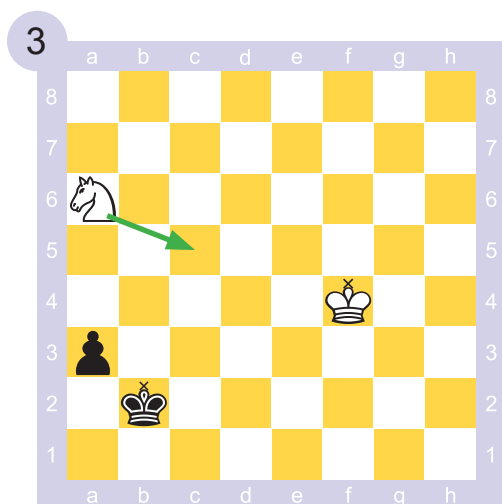
Indica el resultat de la partida si es fan les jugades correctes.
Juguen les blanques amb la jugada indicada per la fletxa.



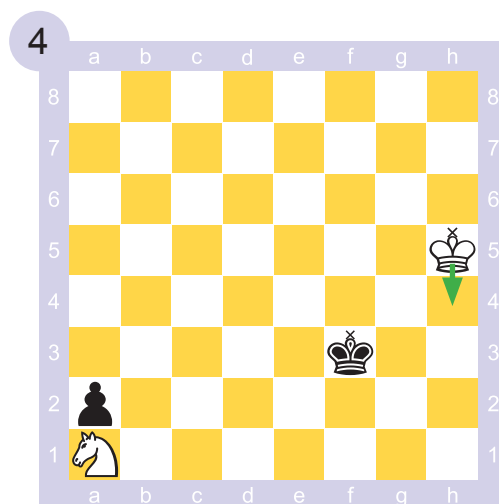
1 - 0 0 - 1 Taules



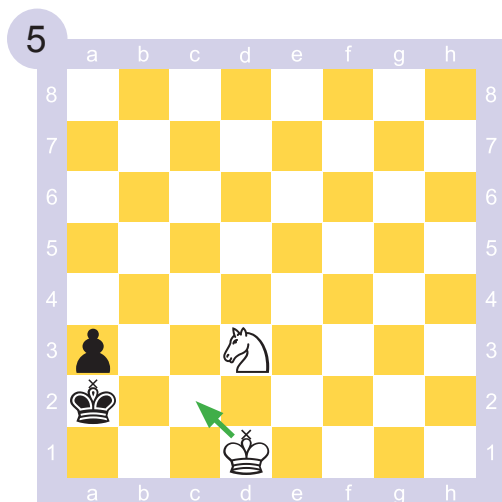
1 - 0 0 - 1 Taules



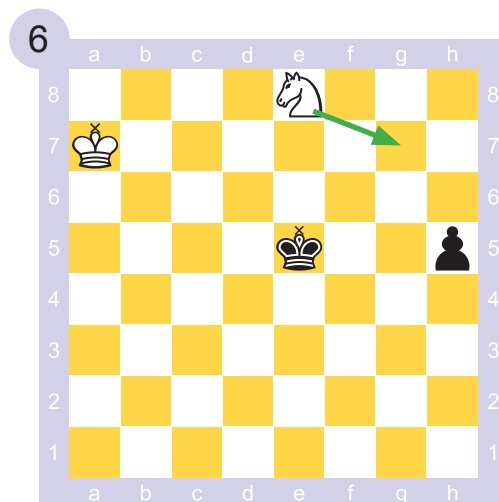
1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



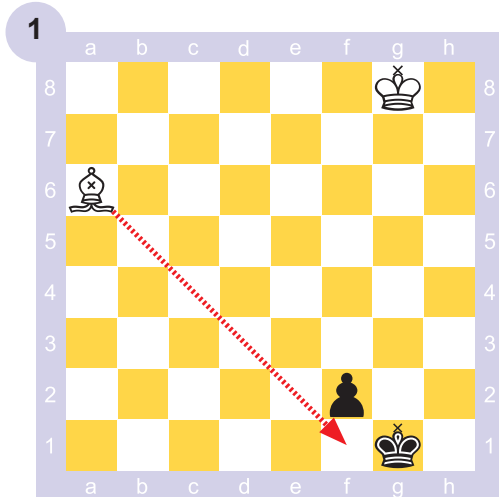
1 - 0 0 - 1 Taules



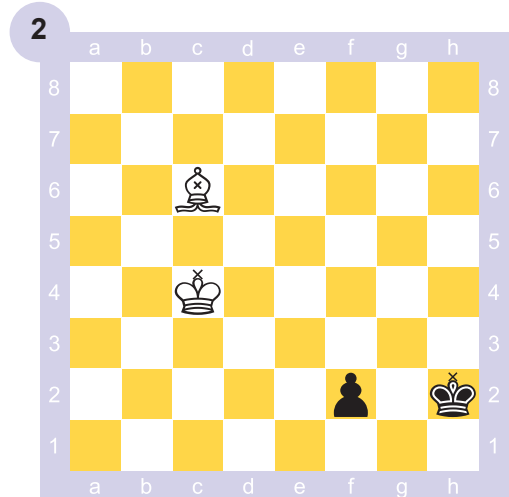
Alfíl contra peó

Els finals de rei i alfíl contra rei i peó normalment són taules.

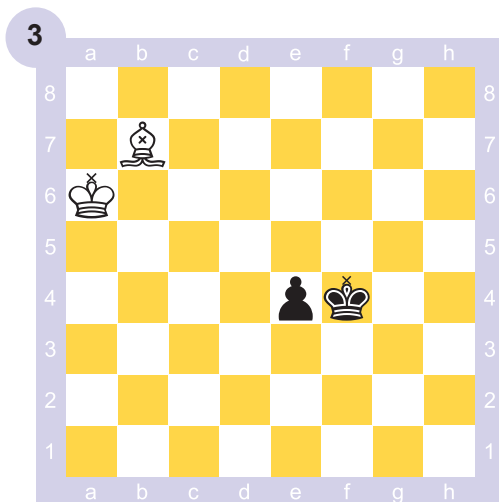
L'alfíl sempre podrà controlar alguna casella per on passi el peó, excepte quan els reis ho impedeixin.



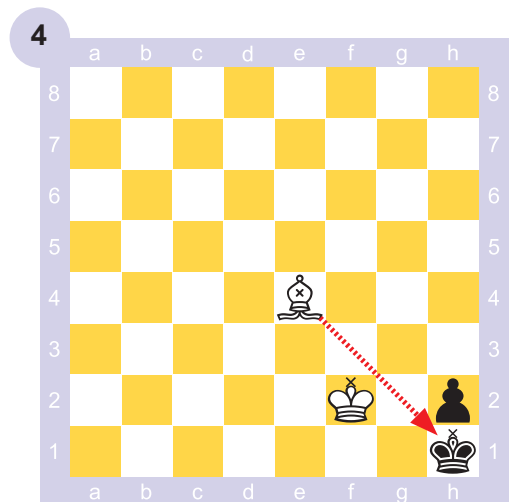
Les negres no poden coronar el peó perquè seria capturat per l'alfíl. Tampoc poden interposar el rei perquè seria una jugada il·legal.



En casos aïllats, l'alfíl no pot evitar la coronació perquè el rei adversari amenaça algunes caselles de control i el propi rei obstaculitza altres diagonals.



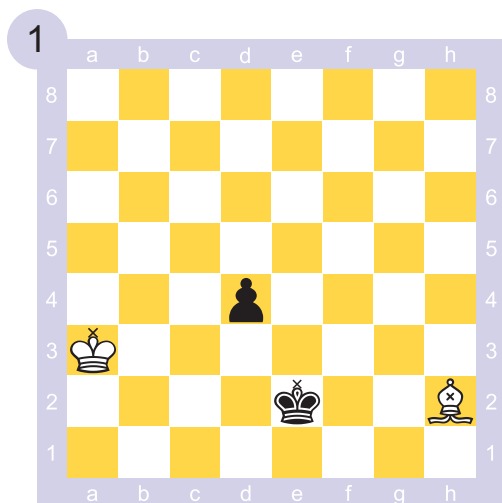
Encara que el peó estigui a tres jugades de coronar, l'alfíl tampoc pot aconseguir capturar-lo, pels mateixos motius del diagrama 2.



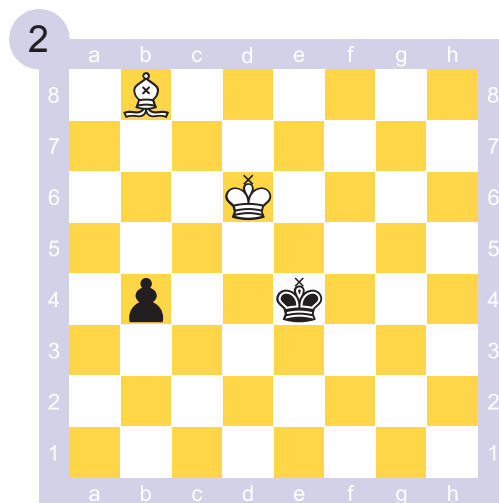
Aquesta posició és una excepció, ja que l'alfíl aconsegueix fer escac i mat. Això només pot ocórrer amb un peó exterior i la col·laboració de l'adversari.

8

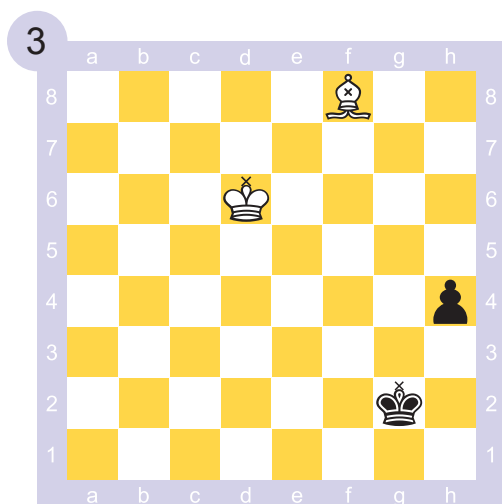
Encercla totes les jugades que permeten a les blanques fer taules.



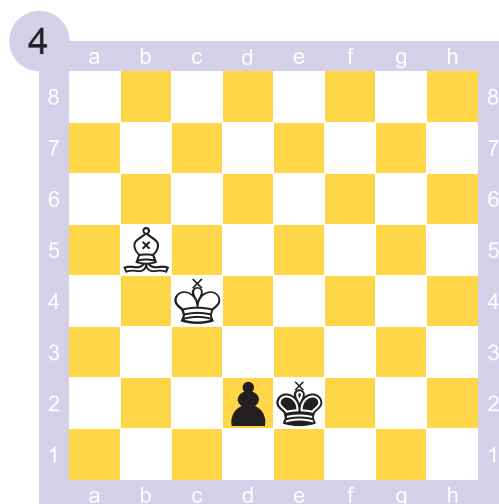
Ag1 Rb2 Af4



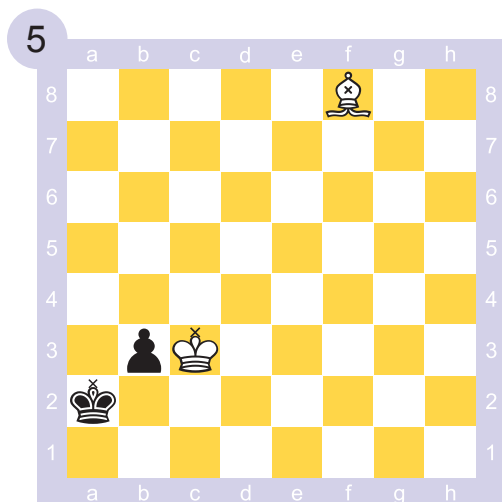
Aa7 Cap Re6



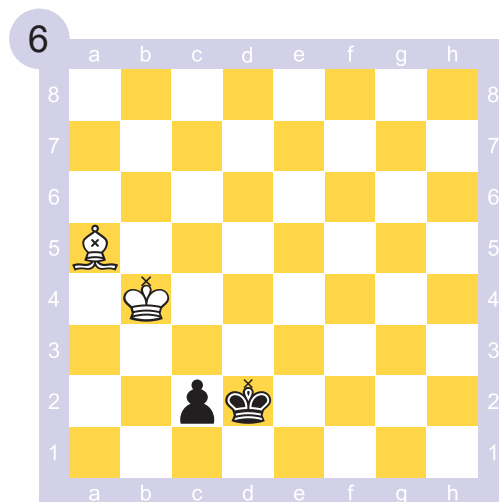
Re5 Ag7 Ae7



Rc3+ Aa4 Ae8



Cap Ag7 Ah6



Rb3+ Ad8 Ac7

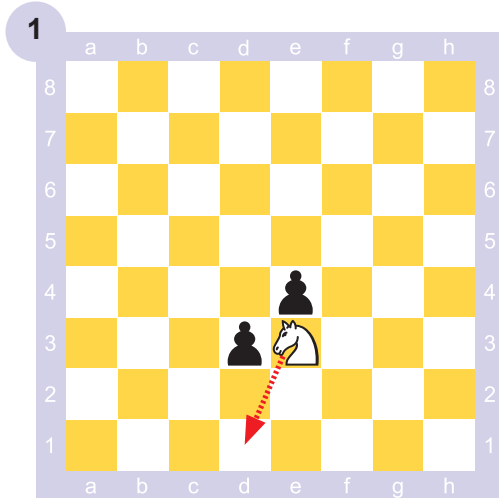


Cavall contra dos peons

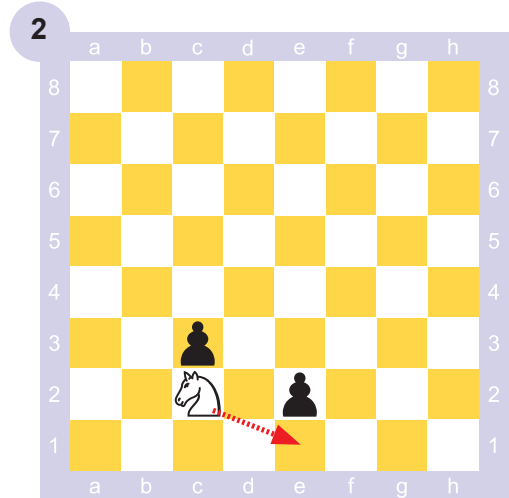
Els finals de rei i cavall contra rei i dos peons poden presentar una multitud de posicions diferents.

1. Sense l'ajut del rei als seus peons

El cavall bloqueja els peons

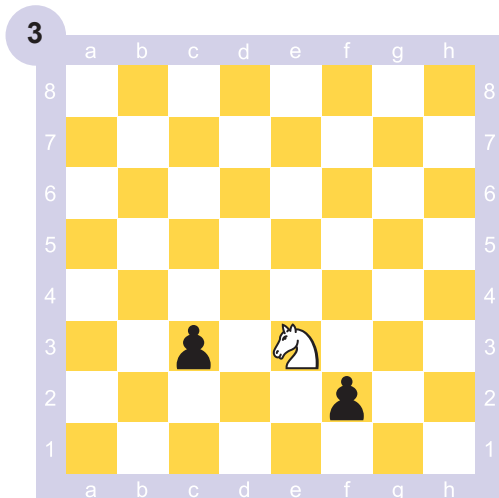


Aquesta és una posició defensiva ideal per al cavall.
Mentre bloqueja l'avançament d'un peó, evita que l'altre pugui coronar.

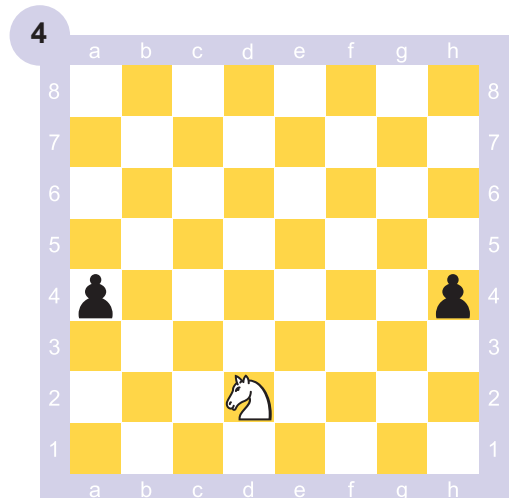


El cavall solament pot controlar peons que estiguin propers, perquè té poc recorregut en una jugada.

Amb la coronació d'un peó



El cavall no pot impedir la coronació d'un peó.
El sacrifici d'un peó permet la coronació de l'altre.



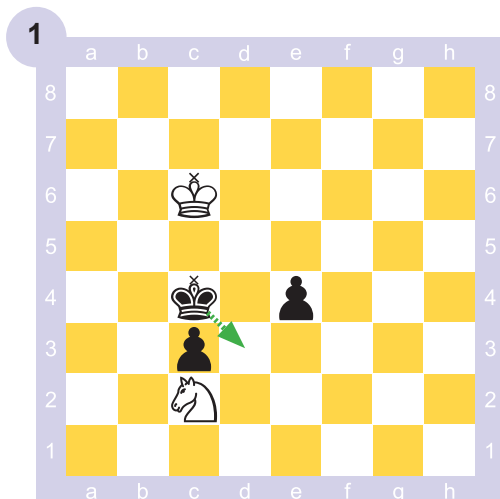
Com més separats estiguin un peó de l'altre, més fàcil serà que un d'ells coroni.



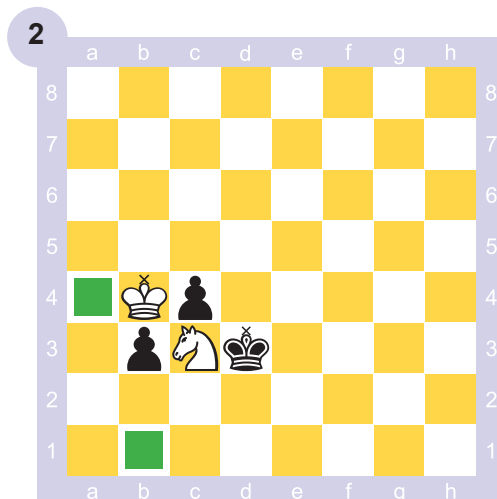
A continuació es comentaran algunes posicions bàsiques en què el resultat final depèn de la situació dels reis respecte als peons.

2. Amb l'ajut del rei als seus peons

El rei adversari per darrere dels peons



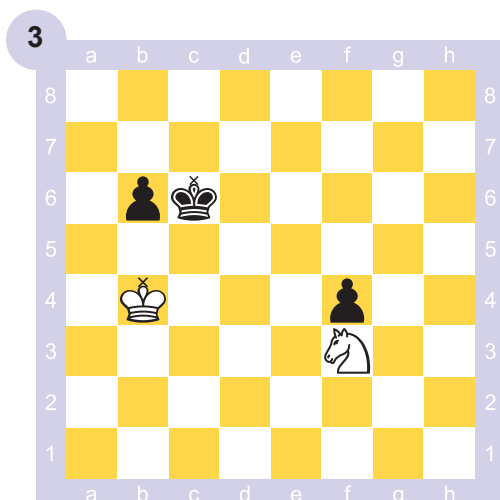
El cavall no pot evitar que un dels peons coroni, perquè el rei negre els donarà suport mentre el rei blanc està massa allunyat.



Els peons no poden coronar perquè el cavall està defensat.

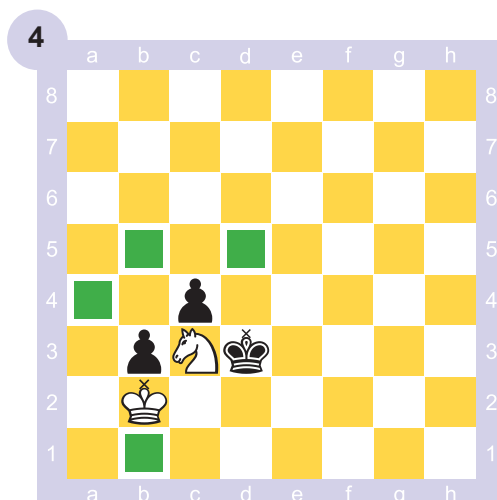
1. ... , b2
2. Cb1 , Rc2
3. Ca3+ , Rd3
4. Cb1

El rei adversari per davant dels peons



Si els peons estan massa separats, es necessita el rei per ajudar el bloqueig dels peons.

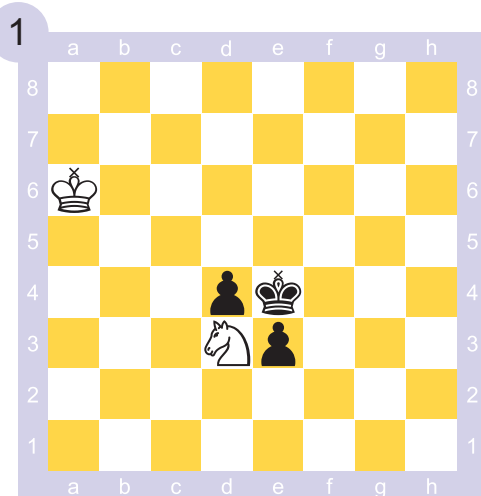
Mentre el rei controla un peó, el cavall bloqueja l'altre.



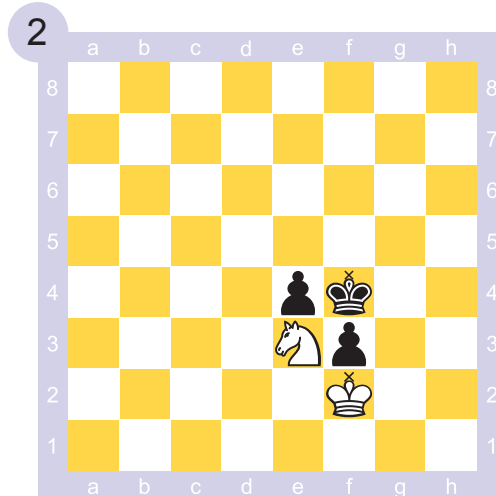
Els peons estaran bloquejats mentre les blanques mouen el cavall a una de les caselles marcades, per tal de no perdre el control sobre la casella c3.

9

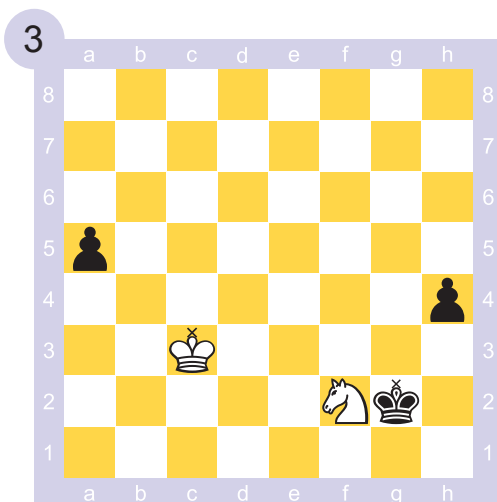
Indica el resultat de la partida si es fan les jugades correctes.
Juguen les blanques.



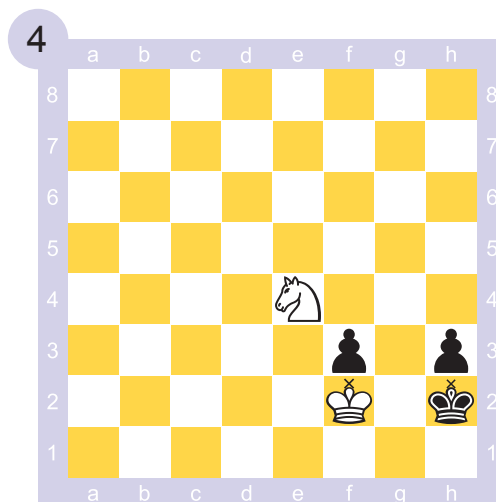
1 - 0 0 - 1 Taules



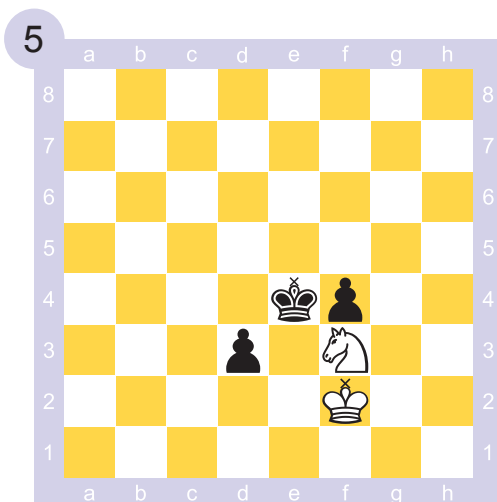
1 - 0 0 - 1 Taules



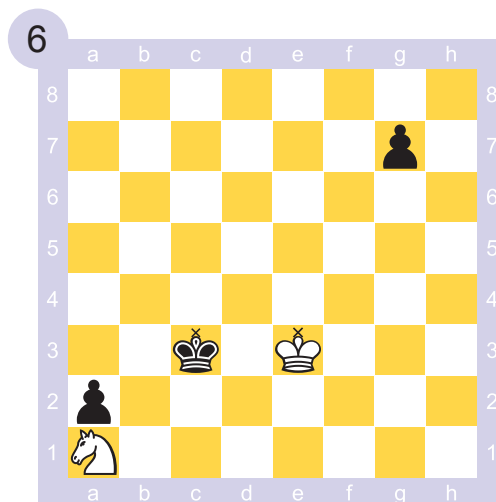
1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules

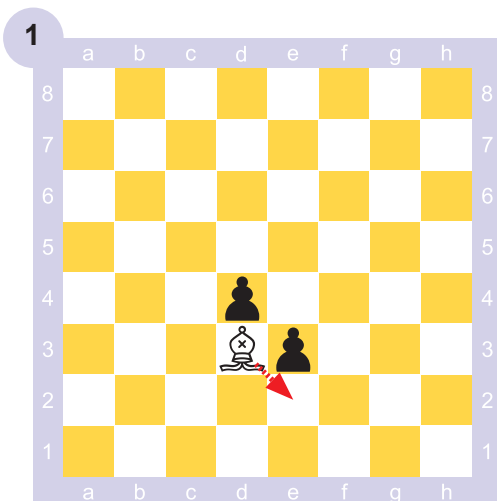


Alfil contra dos peons

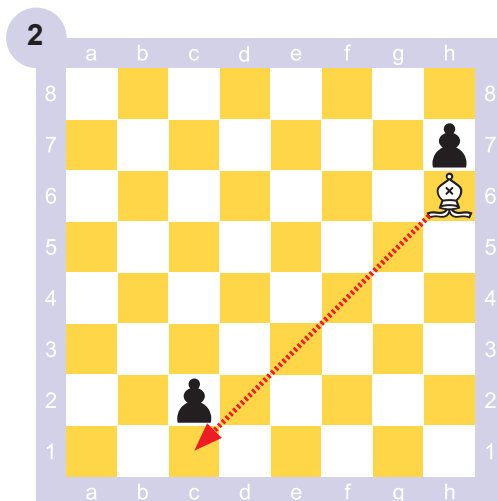
Els finals de rei i alfil contra rei i dos peons, també, poden presentar posicions molt diverses.

1. Solament amb l'alfil

L'alfil bloqueja els peons

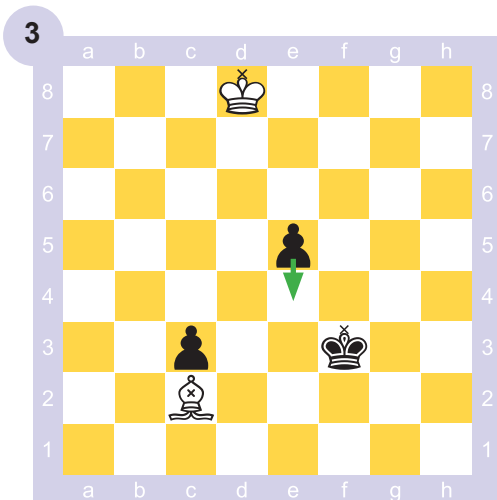


Aquesta, també, és una posició ideal per a l'alfil: bloqueja un peó i controla l'avançament de l'altre.

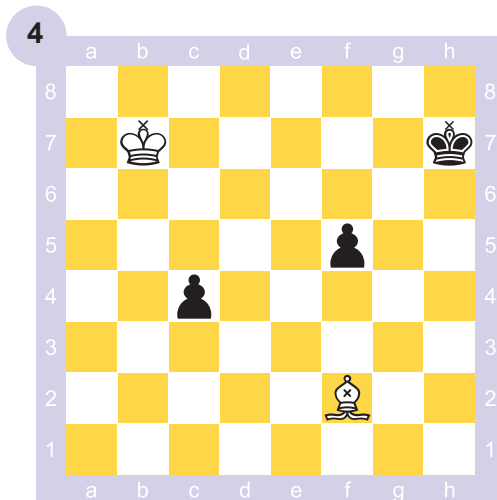


L'alfil pot controlar peons que estan allunyats perquè té molt recorregut en una jugada.

Amb la coronació d'un peó



Les blanques perden perquè el seu rei està massa allunyat i l'alfil haurà de canviar-se per un peó per evitar la coronació. Mentre, l'altre peó ho podrà aconseguir.



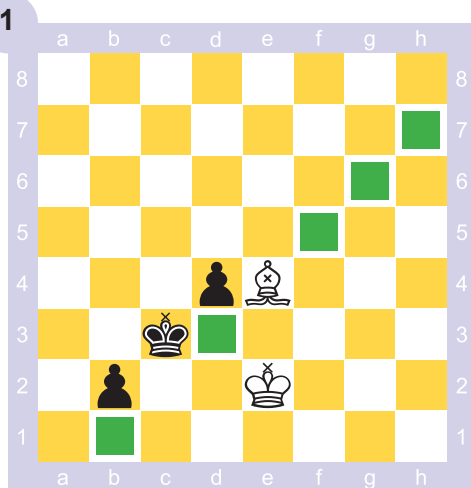
Si juguen les negres, 1...f4 guanya perquè l'alfil no podrà parar ambdós peons. Si juguen les blanques, 1.Ae3 és taules perquè s'impideix l'avançament dels peons i tindrà temps d'atansar el seu rei.



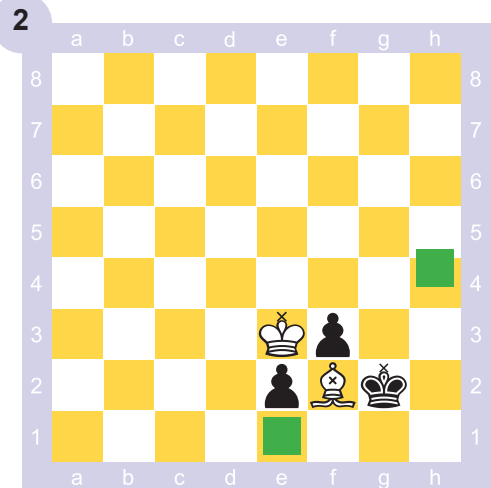
La banda de l'alfil haurà de coordinar les seves peces per evitar que els peons puguin avançar i coronar.

2. Amb l'ajuda del rei al seu alfil

Amb peons a prop

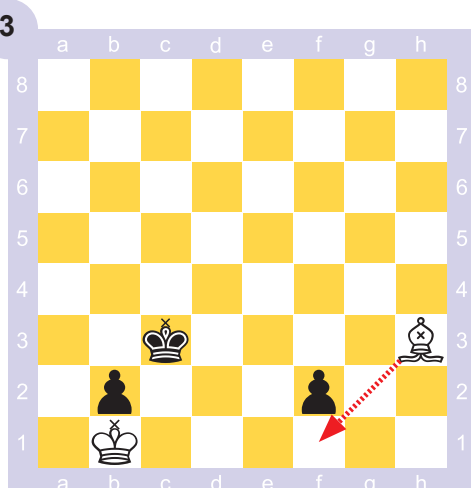


Les negres no poden avançar cap peó mentre l'alfil i el rei estan controlant aquestes caselles.

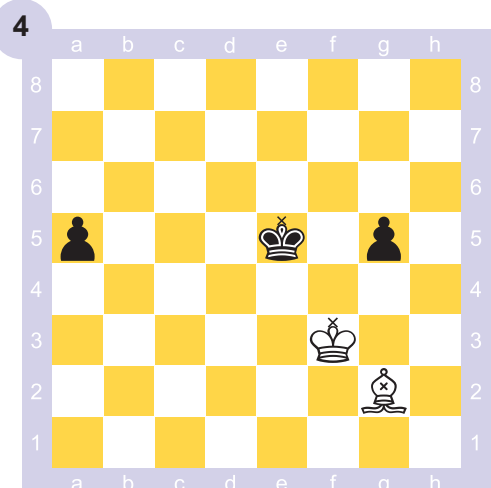


Malgrat l'avançada posició dels peons i que el rei blanc no està davant dels peons, el seu suport és suficient per fer taules, juguin les blanques o les negres.

Amb peons molt separats



Mentre el rei bloqueja l'avançament d'un peó, l'alfil impedeix la coronació de l'altre peó.

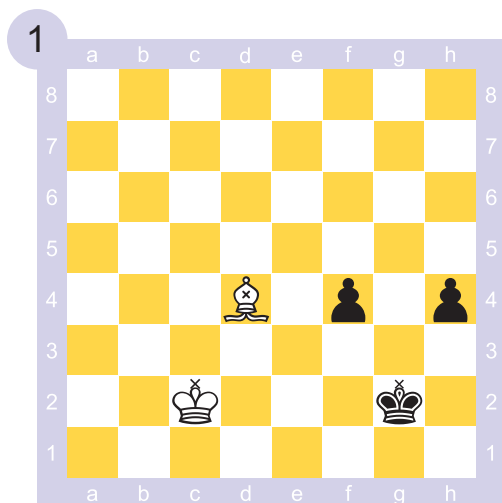


Les negres s'aprofiten de la mala posició de les peces blanques per a coronar un peó.

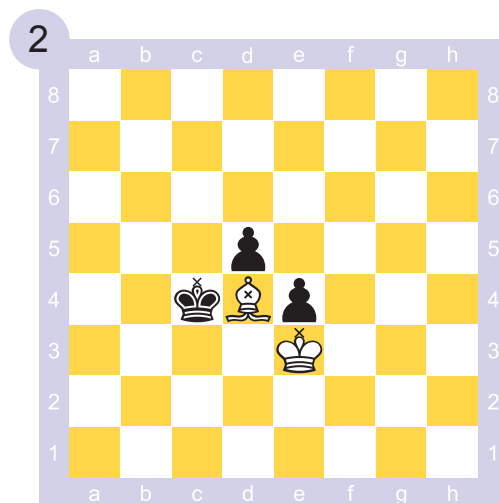
1. ... , a4
2. Af1 , Rd4
3. Ah3 , g4+!
4. Axf4 , Re5!
5. Ah5 , Rf6!

10

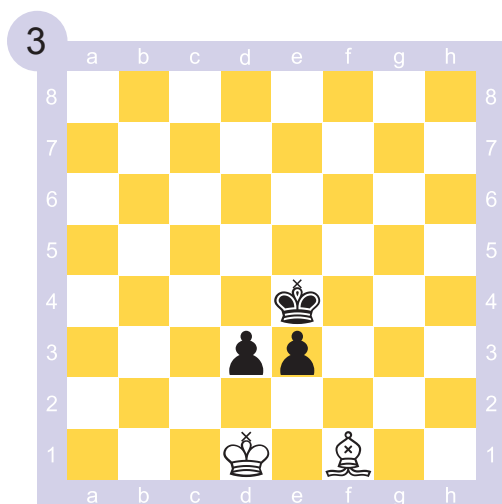
Indica el resultat de la partida si es fan les jugades correctes.
Juguen les blanques.



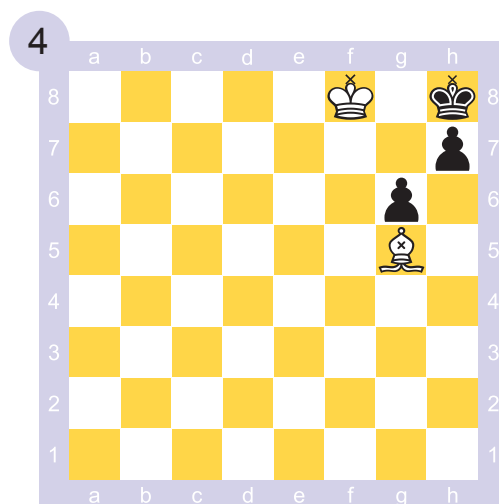
1 - 0 0 - 1 Taules



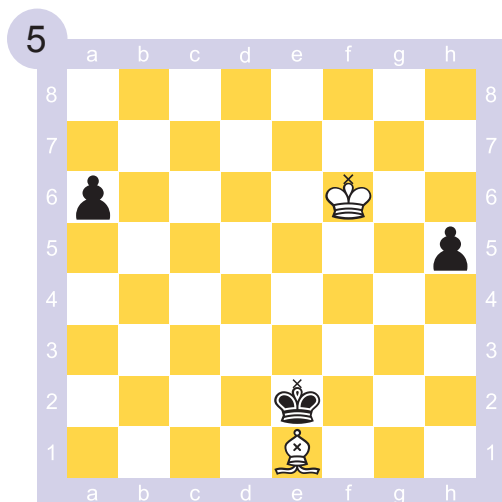
1 - 0 0 - 1 Taules



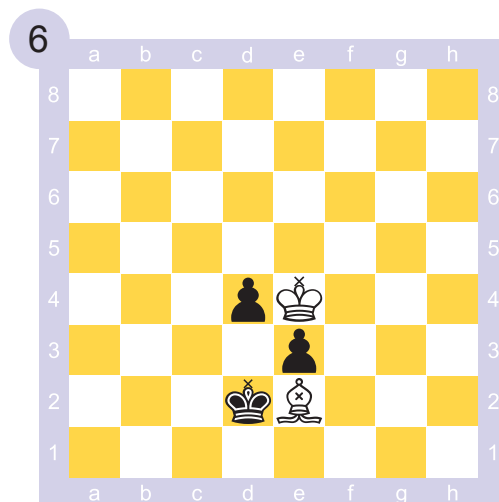
1 - 0 0 - 1 Taules



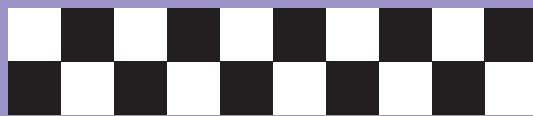
1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



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.

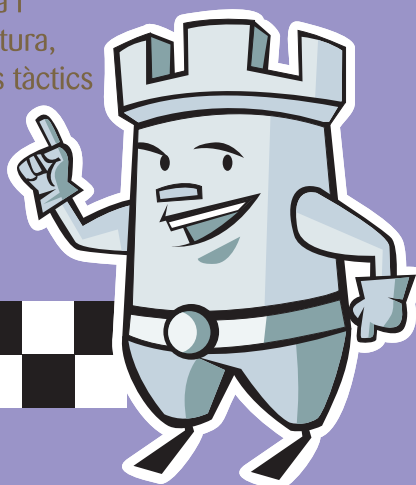
Poden ser utilitzats en l'ensenyament primari i secundari (en activitats extraescolars, com a assignatura optativa de l'ESO), en els clubs d'escacs i en els centres cívics o de lleure.

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

Iniciació 2

Ensenya l'anotació d'una partida i introdueix els conceptes d'obertura, mig joc i finals amb els recursos tàctics respectius.

La dificultat de les solucions és a una o dues jugades, en funció del tipus d'exercici.



Diputació de Lleida



Generalitat
de Catalunya



BALÀGIUM
editors



9 788415 184010 >