

Escacs per a tothom

Educachess

1
intermedi



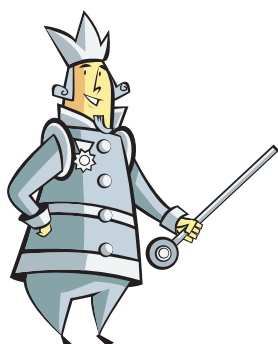
Escacs per a tothom

Intermedi 1



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

info@educachess.org
www.educachess.org



Segona edició

revisada:

ISBN:

Dipòsit legal:

setembre 2014

978-84-15184-02-7

L.1372-2014

Disseyn coberta:

Maquetació:

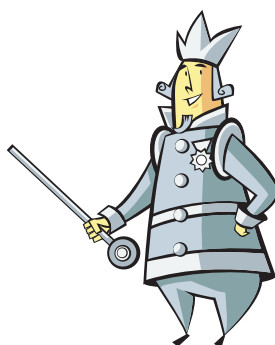
Il·lustracions:

Pere Fradera Barceló

Jordi Prió Burgués

Ramon Mayals Marbà

© Jordi Prió Burgués
Imma Farré Vilalta
Ramon Torra Bernat
José Luis Vilela de Acuña
Balàgium Editors, SL
Ramon Mayals Marbà



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. L'estatègia en l'obertura	1
L'espai	2
Estructura de peons	4
Coordinació de peces menors	13
Esquemes	18
Unitat 2. Celades i gambits.....	21
Celada	22
Gamibt.....	30
Unitat 3. Peces majors	37
Torres i columnes	38
Torres i files	43
Dama centralitzada.....	48
Unitat 4. Peces menors	51
Alfils forts i dèbils:.....	52
De diferent color	56
Del mateix color.....	56
Alfils i cavalls:	59
Alfil contra cavall.....	61
Alfils contra cavalls	63
Unitat 5. Pensem!	65
Temes tàctics:.....	66
Peça amb poca mobilitat	66
Peça no defensada.....	69
Peça clavada.....	72
Rei mal defensat	77
Temes estratègics.....	79
Millorar la posició del rei	79
Expulsar una peça activa	81
Millorar la col·locació de peces.....	83
Guanyar espai	85

Unitat 6	Combinacions	87
	Introducció	88
	Mats amb dama	89
	Mats amb torre	93
	Mats amb peces menors	97
Unitat 6.	Sacrificis	105
	Sacrifici	106
	Transposició	107
	Atac a la peça defensora:	108
	Desviació	108
	Destrucció de la defensa	111
	Interferència	114
	Atac al rei:	117
	Atracció del rei	117
	Desocupació de línia o casella	120
	Bloqueig tàctic	123
Unitat 8.	Atacs a l'enroc	127
	Introducció	128
	Tipus d'atac:	130
	Per columnes	130
	Per diagonals	133
	Per files	136
	Altres atacs	139
Unitat 9.	Finals amb peons	143
	Triangulació	144
	Caselles conjugades	146
	Peons passats	149
	Bloqueig de peons	150
	Creació de peons passats	152
	Coronació de peons	154
	Torre contra peó	157
	Dama contra peó	167
Unitat 10.	Finals sense peons	171
	Mat amb dos alfils	172
	Mat amb alfil i cavall	176
	Dama contra torre	181

Presentació

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

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

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

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

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

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

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

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

Orientacions pedagògiques

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

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

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

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

Per tal que els resultats siguin òptims, cal que cada persona disposi d'un llibre. Així, es facilitarà que pugui realitzar els exercicis i també respassar 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. Intermedi 1*

Unitats 1 i 2: introducció a l'estratègia de l'obertura.

Unitats 3-4: explicació de les característiques bàsiques de les peces menors i majors, per tal d'introduir nocions d'estratègia en el mig joc.

Unitats 5-8: aprofundiment de la tàctica en el mig joc i en els finals de partida, a fi de trobar combinacions per guanyar la partida o, al menys, aconseguir avantatge de material.

Unitats 9-10: explicació de diversos finals amb peons, sense peons, amb peces majors i 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.

José Luis Vilela de Acuña

Mestre Internacional d'Escacs i Graduat d'Enginyeria Elèctrica.

Ha estat entrenador de l'Equip Nacional de Cuba i d'altres equips nacionals de Centroamèrica. Actualment Professor de l'Institut Superior Latinoamericà d'Escacs en L'Havana.

Col·laborador regular de publicacions internacionalment reconegudes com Informador Escaquístic (Sèrbia), *New in Chess* (Holanda), Revista *Jaque Teoría* (Espanya), etc.

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.

Estratègia en l'obertura

L'espai

Estructures de peons:

Sense peons doblats

Amb peons doblats

Coordinació de peces menors

Esquemes:

Per a blanques

Per a negres



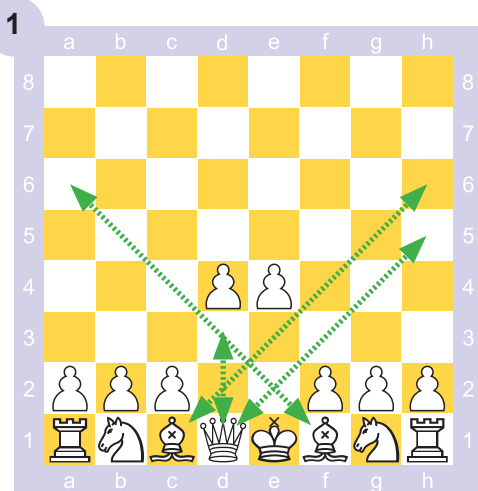


L'espai

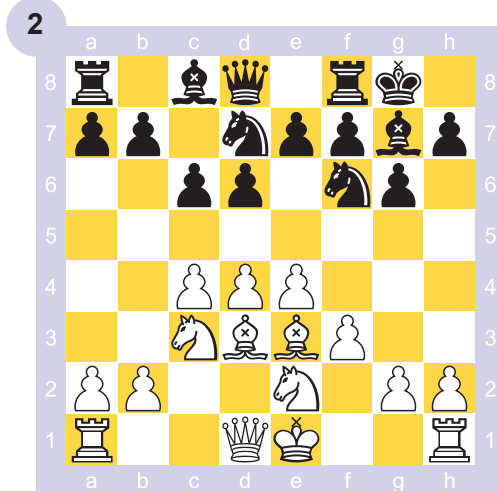
L'avançament dels peons a l'obertura pretén dominar el centre i permetre el desenvolupament de les peces. La forma en la qual queden col·locats els peons d'una banda en determinat moment de la partida es coneix com estructura de peons.

En avançar els peons, al seu darrere queden lliures caselles (espai), que generalment podran ser utilitzades per les peces d'aquesta banda per maniobrar més fàcilment i sense perill que peces adversàries les amenacin.

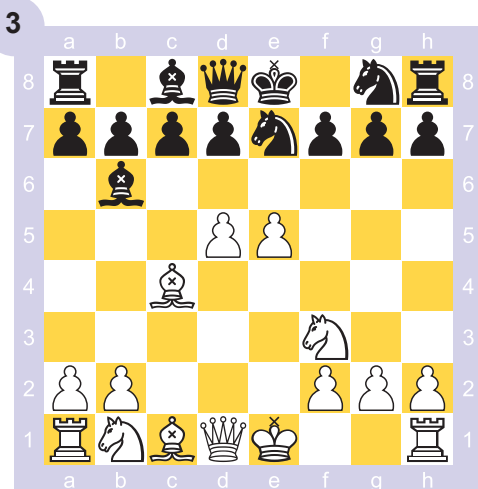
Exemples



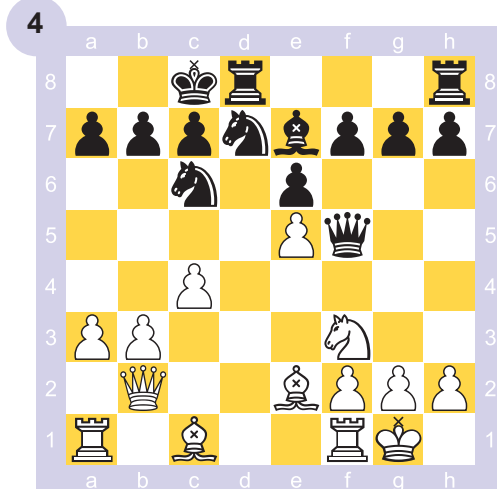
L'avançament dels peons **e** i **d** permet desenvolupar els alfils i la dama, i ahora es controlen caselles centrals (c5, d5, f5 i e5).



El fet que els peons centrals blancs estiguin més avançats que els negres té com a conseqüència que la banda de les blanques disposa de més espai per col·locar i moure les seves peces.



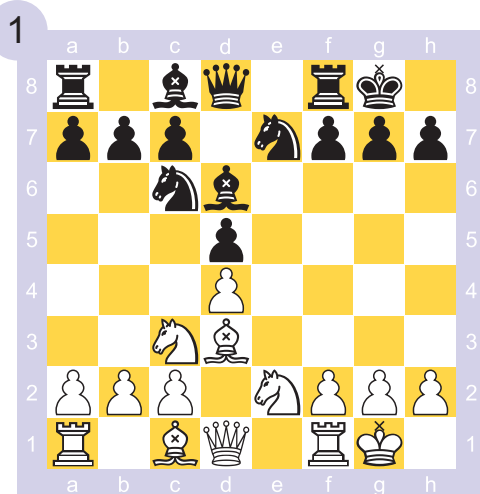
L'avançament dels peons centrals de les blanques ha fet retrocedir els cavalls negres. La falta d'espai per a la banda de les negres dificulta el desenvolupament de les seves peces.



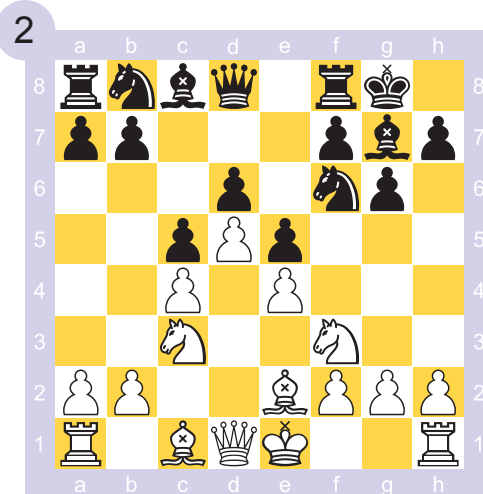
Les blanques han aconseguit més espai a l'obertura arran de l'avançament del seu peó a e5. Tanmateix, aquest peó ha quedat dèbil (massa avançat) i serà capturat perquè no pot ser defensat.

1

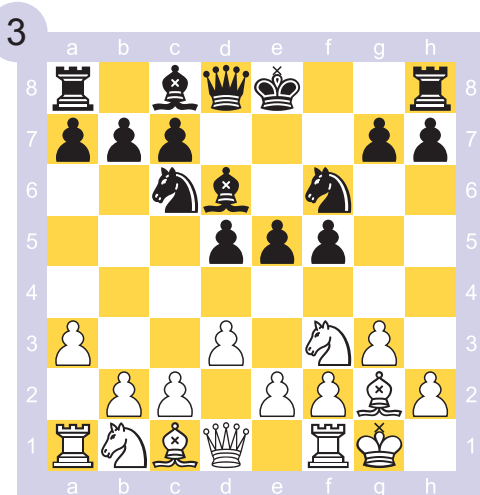
Indica quin jugador disposa de més espai en la zona central del tauler , d'acord amb l'estructura de peons existent.



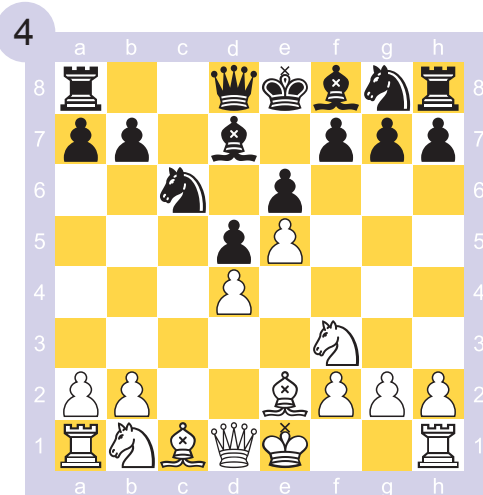
Blanques Negres Cap



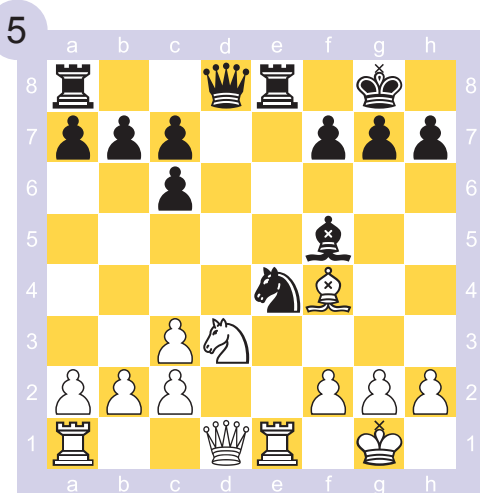
Blanques Negres Cap



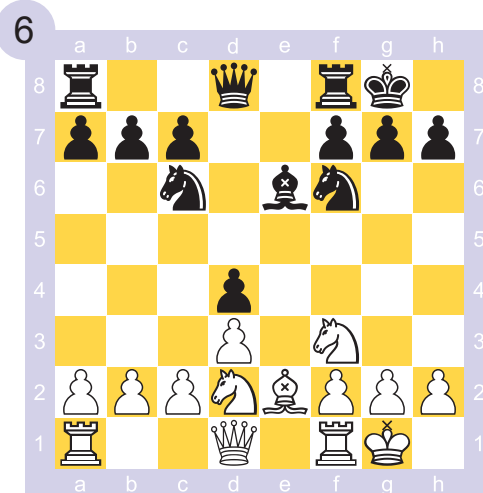
Blanques Negres Cap



Blanques Negres Cap



Blanques Negres Cap



Blanques Negres Cap



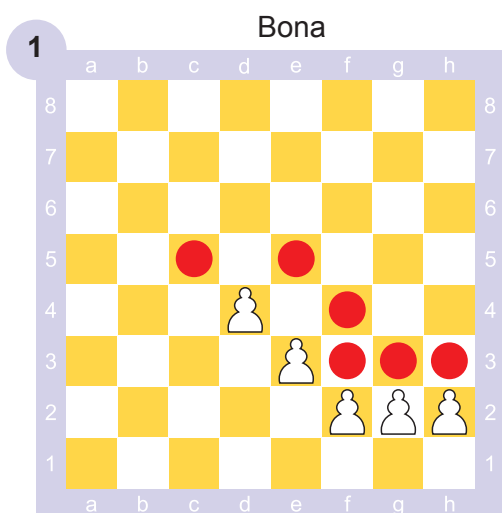
Estructures de peons

L'estructura dels peons indica el tipus i el ritme de joc de la partida i el seu pla estratègic.

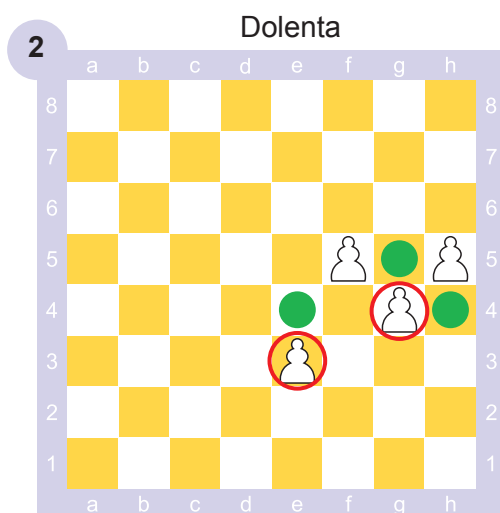
En la posició inicial dels peons no hi ha debilitats.

Una estructura de peons generalment és dolenta quan hi ha peons de difícil defensa i/o quan es deixa sense protecció (punts dèbils) caselles importants que poden ser aprofitades per les peces de l'adversari.

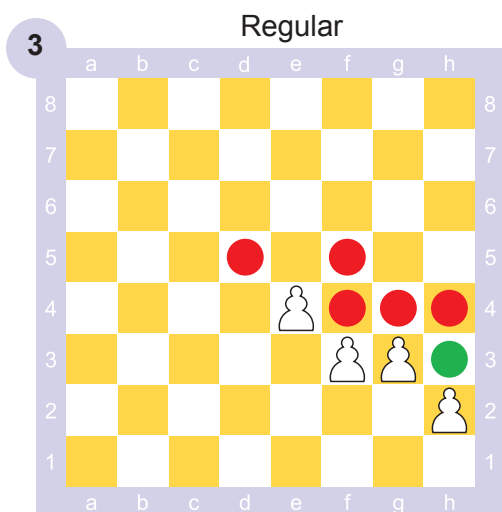
Exemples



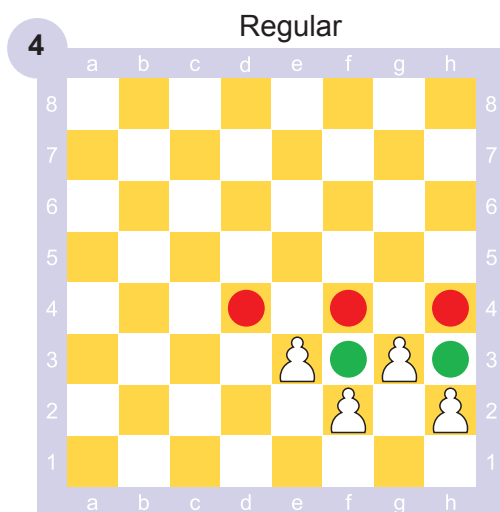
Els peons formen una cadena que permet amenaçar les peces adversàries que s'hi atansen.
Les rodones vermelles indiquen les caselles directament amenaçades.



Els peons encerclats són dèbils perquè els altres peons no els poden defensar. Les rodones verdes indiquen les caselles dèbils



En avançar peons, es creen debilitats a les caselles laterals, com per exemple en la h3.



Els peons estan ben defensats. Tanmateix, amb l'avançament dels peons **e** i **g**, s'han creat debilitats en les caselles laterals f3 i h3.

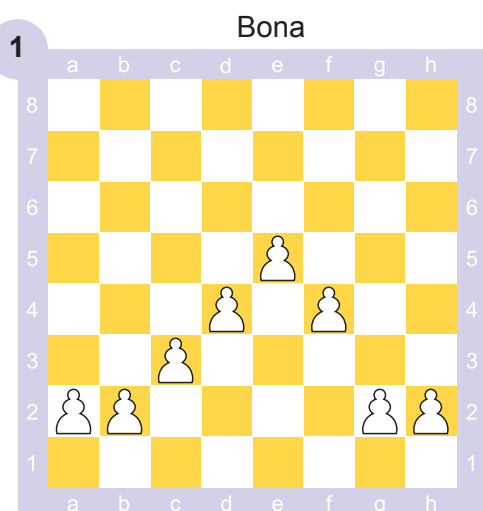


Sense peons doblats

En avançar peons, cal evitar deixar caselles dèbils on pugui instal·lar-se una peça adversària (normalment una peça menor) que provoqui amenaces i que, alhora, no es pugui desallotjar fàcilment.

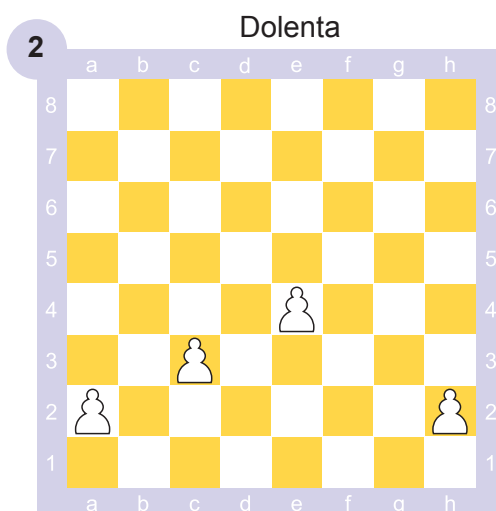
Els peons dividits en grups i són més dèbils i, per contra, si estan units són més forts. Igualment, els peons centrals units són més forts que els peons dels flancs.

Exemples

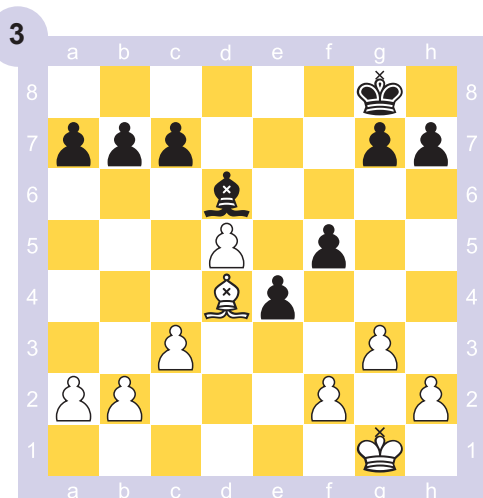


Els peons formen una cadena en què es defensen mútuament. A més estan agrupats en una sola illa.

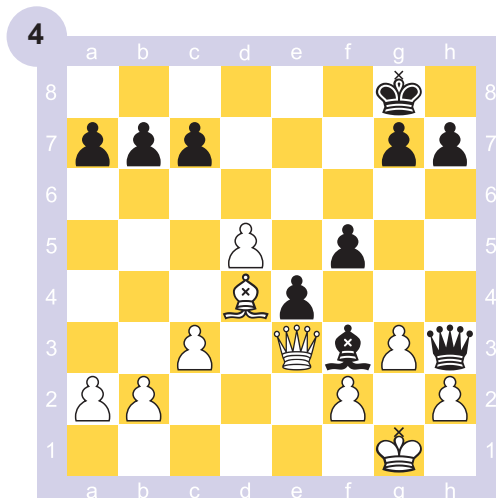
Aquesta estructura genera molt espai per maniobrar.



Les blanques tenen quatre peons aïllats, que són dèbils, i que, si són atacats, els hauran de defensar peces, perquè aquests peons no es defensen entre si. A més, deixen moltes caselles desprotegides (dèbils), on l'adversari pot col·locar les seves peces.



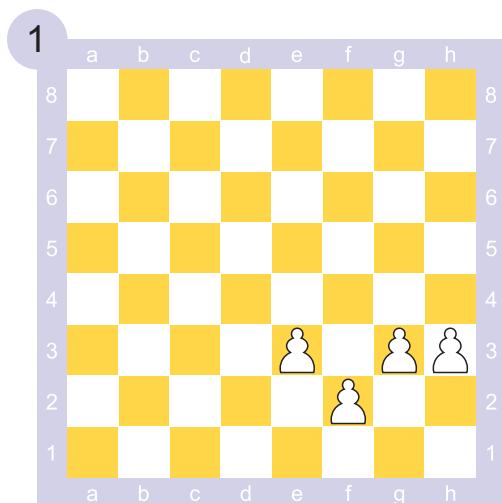
Per aprofitar les debilitats d'una estructura de peons, cal tenir les peces adients en les caselles oportunes. L'alfil negre no pot aprofitar les debilitats de les caselles f3 i h3.



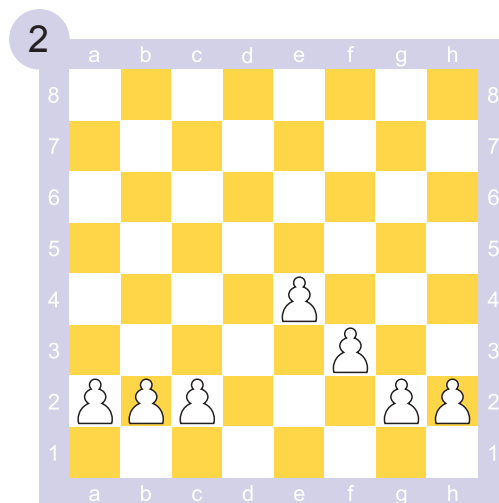
En aquest cas, les negres tenen les peces necessàries per col·locar-se en les caselles adequades i aprofitar-se de les debilitats de l'estructura blanca de peons.

2

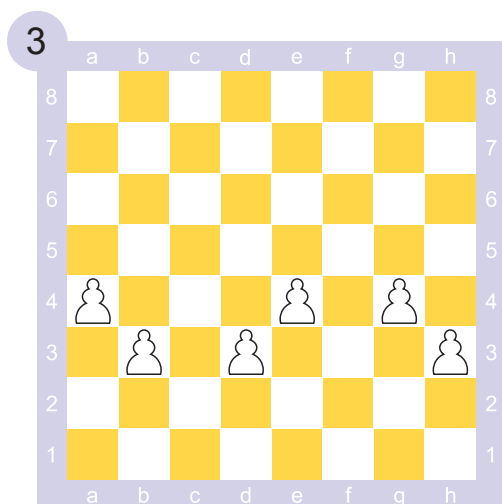
Valora les estructures de peons següents i encercla la resposta correcta.



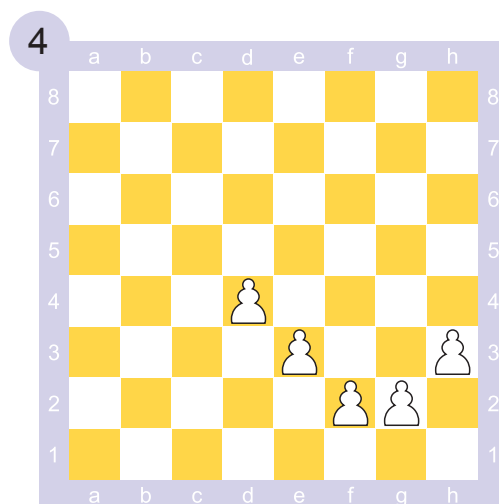
Bona Regular Dolenta



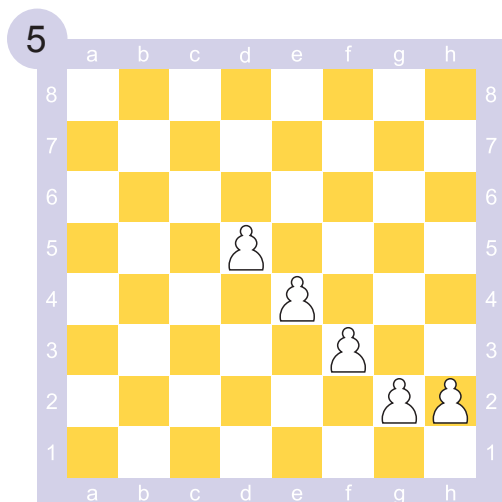
Bona Regular Dolenta



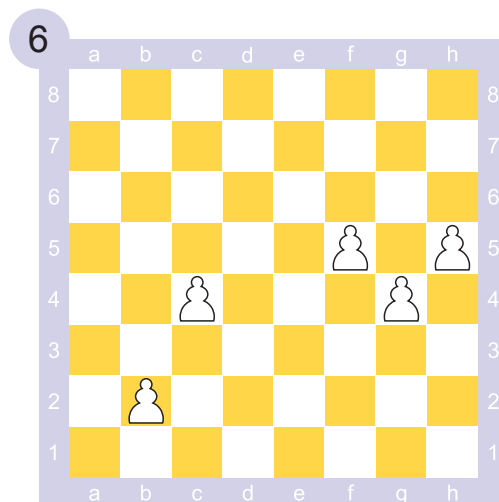
Bona Regular Dolenta



Bona Regular Dolenta



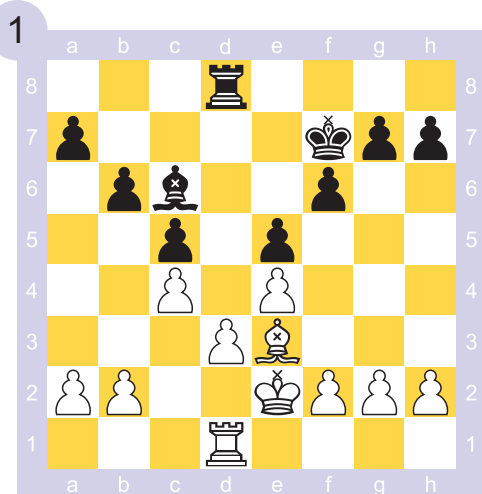
Bona Regular Dolenta



Bona Regular Dolenta

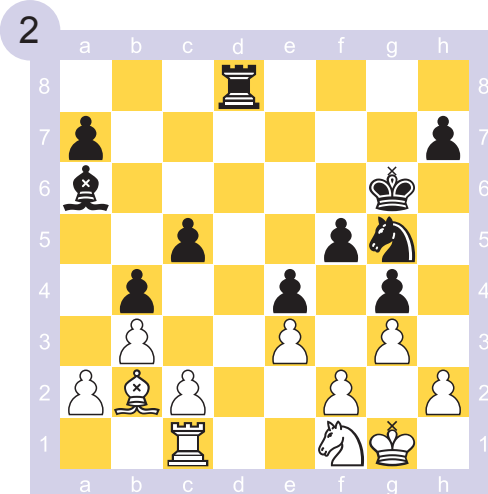
3

Dibuixa una rodona en les caselles dèbils de l'estructura dels peons blancs (exercicis a, b i c) i negres (exercicis d, e i f). Indica si l'adversari pot ocupar aquestes caselles dèbils amb les peces que té.



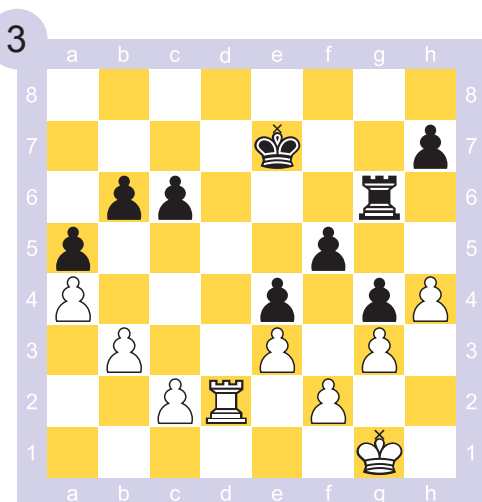
Sí

No



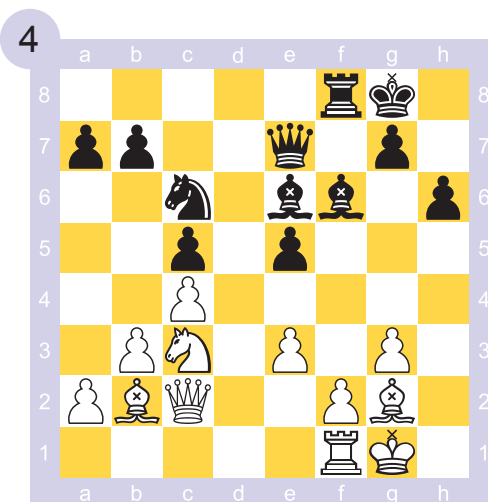
Sí

No



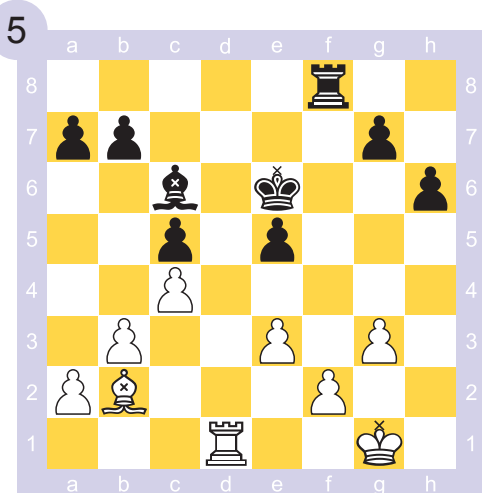
Sí

No



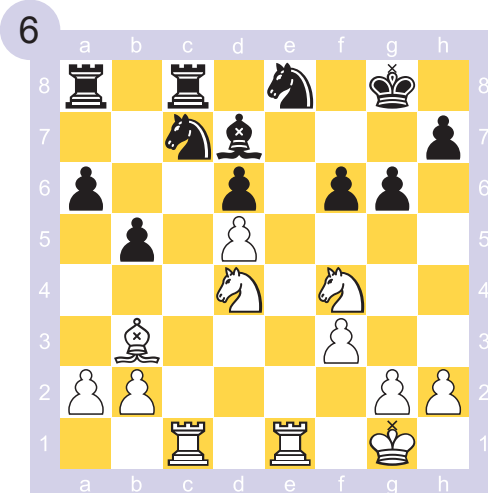
Sí

No



Sí

No



Sí

No



2. Amb peons doblats

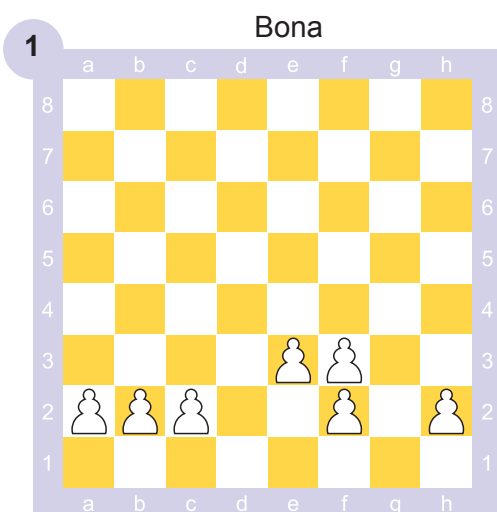
Cada vegada que es dobla un peó es trenca una anella de la cadena que formen els peons i se'n debilita l'estructura.

Els peons doblats presenten diversos inconvenients:

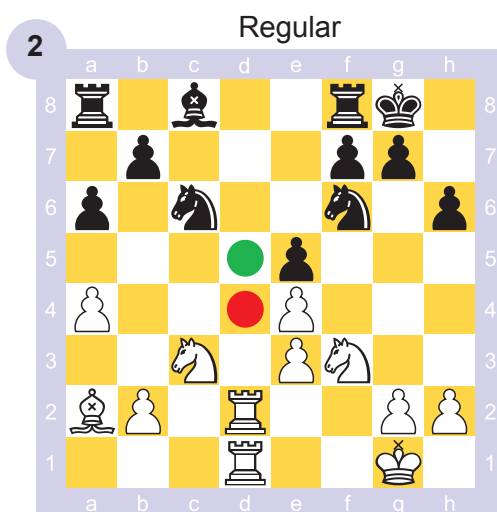
1. Generalment, la quantitat de grups de peons augmenta.
2. Disminueix la possibilitat de dominar caselles en la columna on estan doblats.
3. Augmenta la dificultat de crear amb ells un peó passat.

És preferible tenir peons doblats en el centre que en altres columnes perquè, si més no, es controlen caselles centrals.

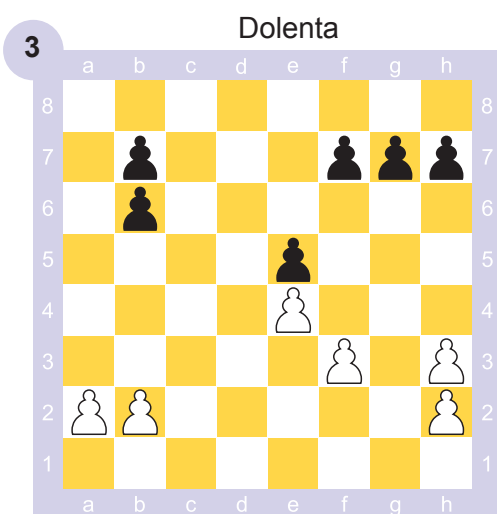
Exemples



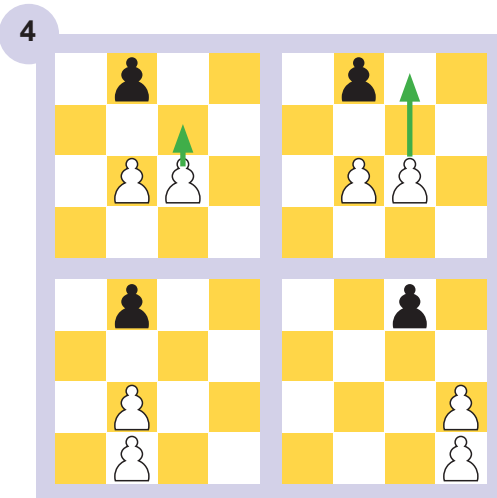
Els peons doblats a la columna f al costat del peó e formen un bloc que domina importants caselles centrals. Es pot haver doblat per un intercanvi de l'alfil negre pel cavall blanc.



Malgrat que els peons blancs a la columna e estiguin doblats i aïllats, eviten que el cavall negre ocupi la casella d4 i fan possible una eventual ocupació d'una peça blanca en el punt dèbil de les negres a d5.



La pitjor situació es presenta quan els peons doblats i aïllats se situen en les columnes exteriors.



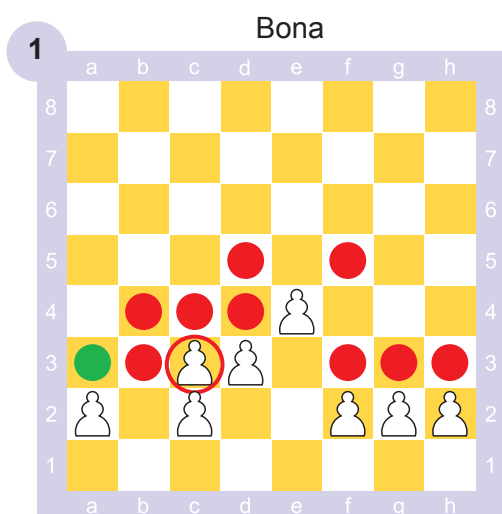
Dos peons units aconseguixen un peó passat sense ajuda, quan s'enfronten a un de l'adversari. En canvi, dos doblats no poden.



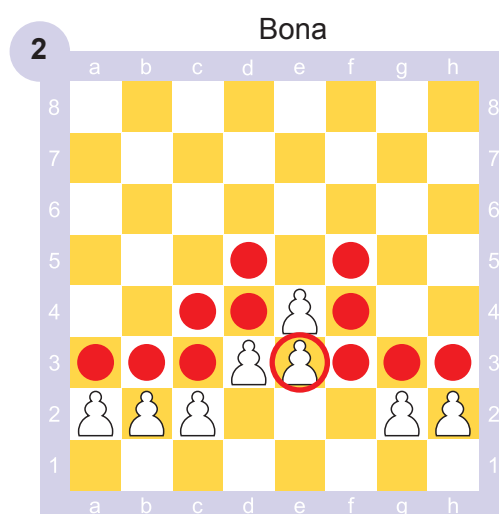
Generalment, l'estructura de peons doblats, que no estiguin aïllats, es considera:

1. **Bona:** el peó doblat es troba en les columnes de rei o de dama. També, en el cas que un peó de cavall dobli cap a una columna d'alfil.
2. **Regular:** un peó de rei o de dama dobra cap a la columna d'alfil.
3. **Dolenta:** el peó doblat es troba en les columnes de cavall o de torre.

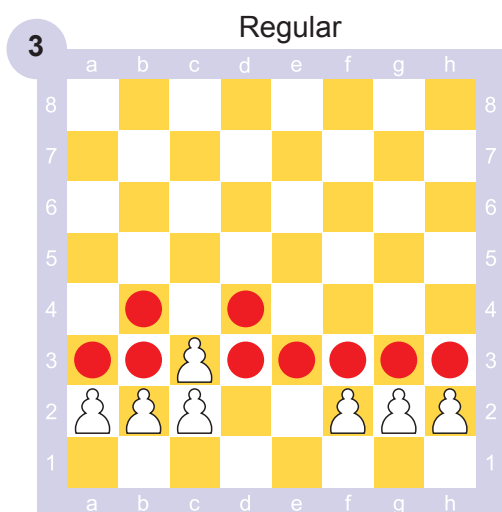
Exemples



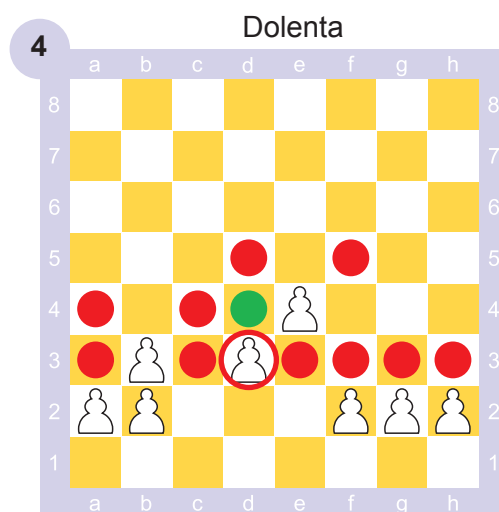
La columna **b** està oberta, els peons centrals estan agrupats i, a més, el peó doblat a c3 domina la casella central d4. Tanmateix, té l'inconvenient del peó aïllat de la columna **a**.



La columna **f** està oberta (s'hi col·locarà la torre després d'enrocar-se), els peons estan centralitzats i s'amenaça, a més, les caselles d4 i f4.



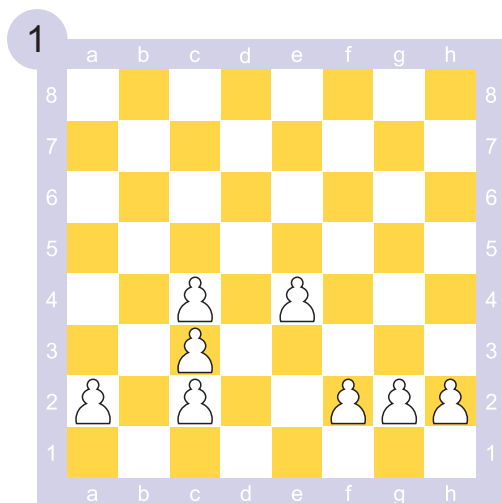
Els peons blancs no dominen el centre però permeten desenvolupar ràpidament totes les peces menors. Les torres blanques ocuparan les columnes obertes **d** i **e**.



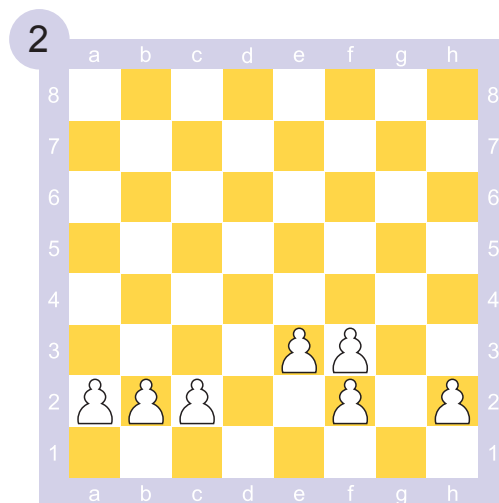
El peó doblat es troba en un flanc, el peó **d** és dèbil i en la casella d4 es pot col·locar alguna peça menor de l'adversari que dificulti el desenvolupament de les blanques.

4

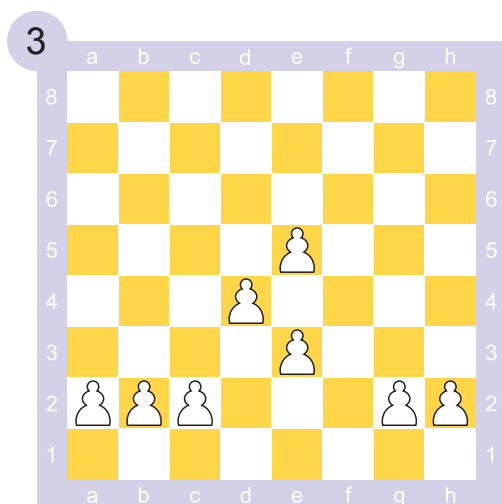
Valora les estructures següents de peons i encercla la resposta correcta. Després, dibuixa una rodona en les caselles dèbils de l'estructura dels peons i encercla els peons dèbils.



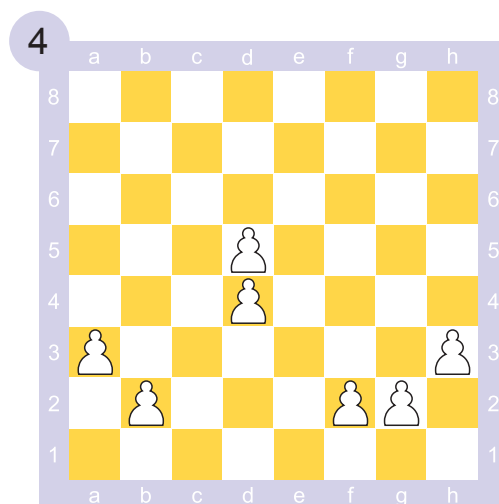
Bona Regular Dolenta



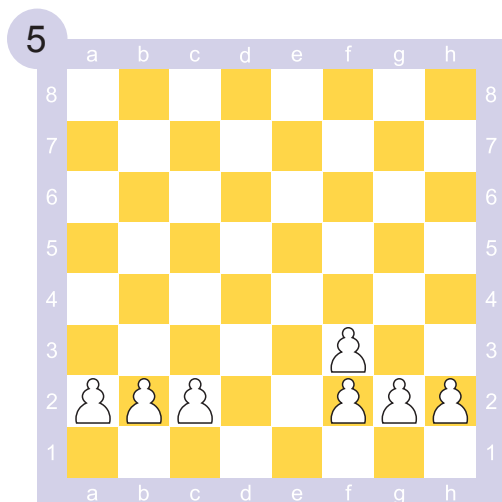
Bona Regular Dolenta



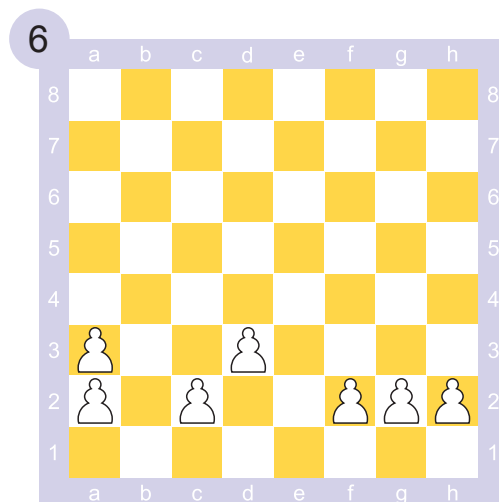
Bona Regular Dolenta



Bona Regular Dolenta



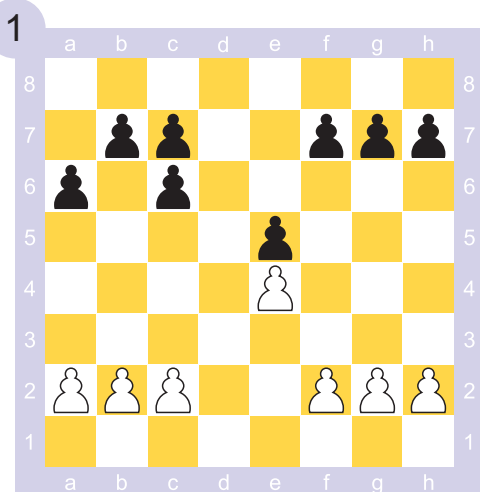
Bona Regular Dolenta



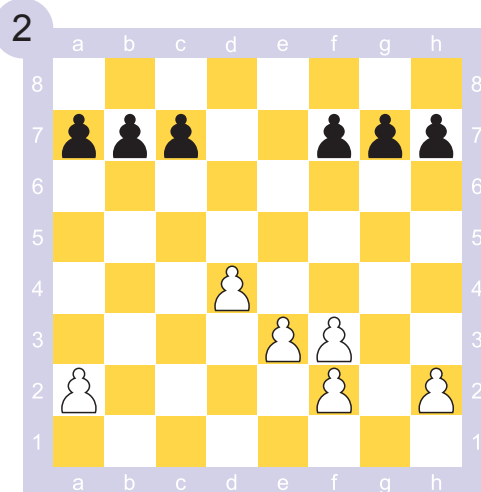
Bona Regular Dolenta

5

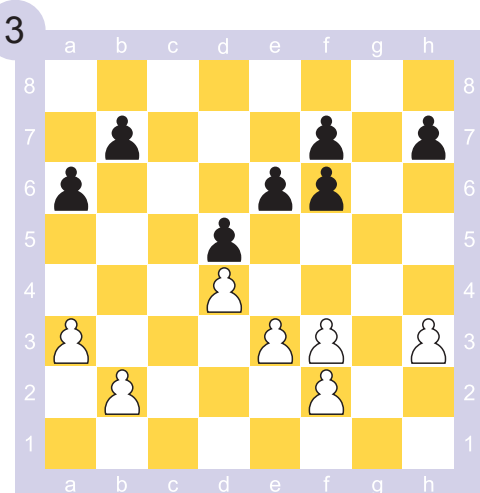
Valora les estructures següents de peons i encercla la resposta correcta. Després, dibuixa una rodona en les caselles dèbils de l'estructura dels peons i encercla els peons dèbils.



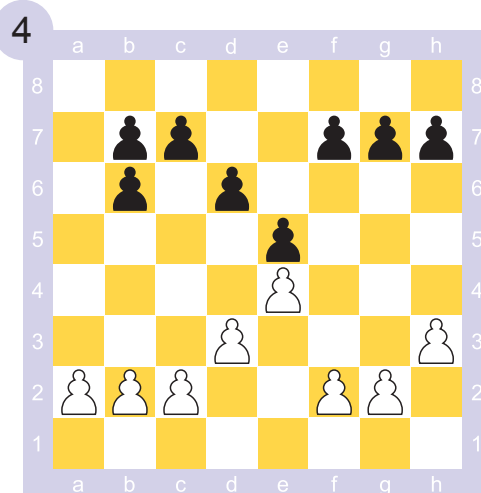
○ Bona Regular Dolenta
● Bona Regular Dolenta



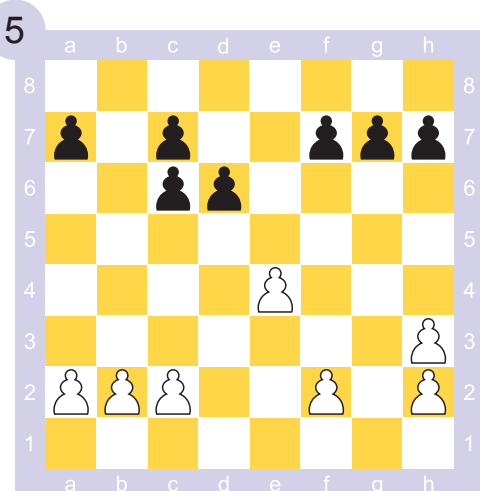
○ Bona Regular Dolenta
● Bona Regular Dolenta



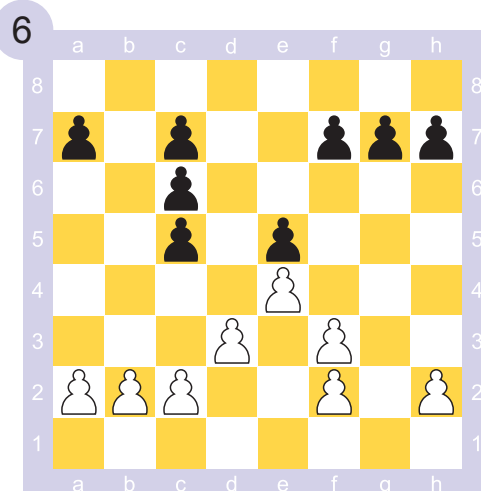
○ Bona Regular Dolenta
● Bona Regular Dolenta



○ Bona Regular Dolenta
● Bona Regular Dolenta



○ Bona Regular Dolenta
● Bona Regular Dolenta

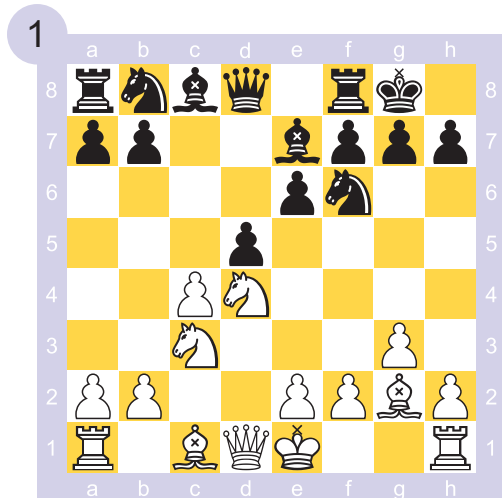


○ Bona Regular Dolenta
● Bona Regular Dolenta

6

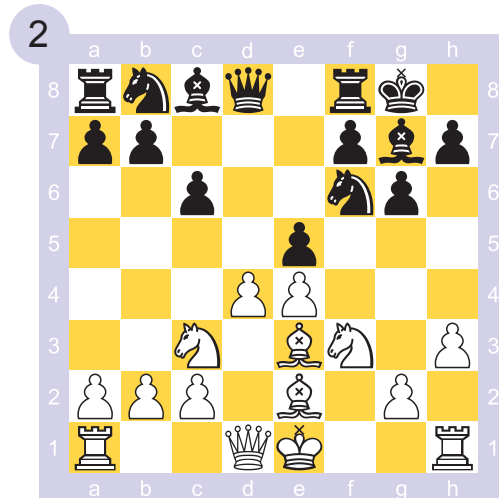
Reprodueix al tauler la seqüència de jugades que s'indica al peu de cada diagrama.

Al final de la seqüència, quin bando té millor estructura de peons?



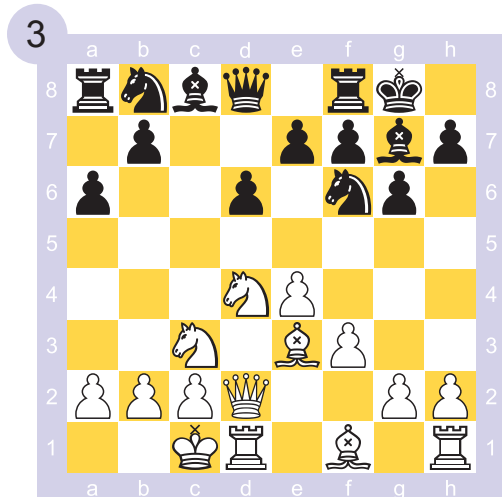
1.cxd5 exd5

Blanques Negres Cap



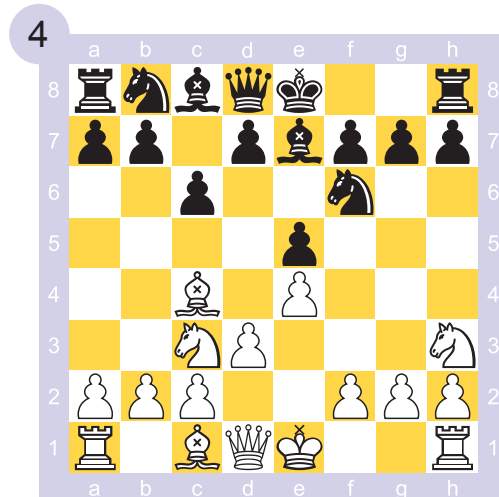
1... exd4 2.Cxd4

Blanques Negres Cap



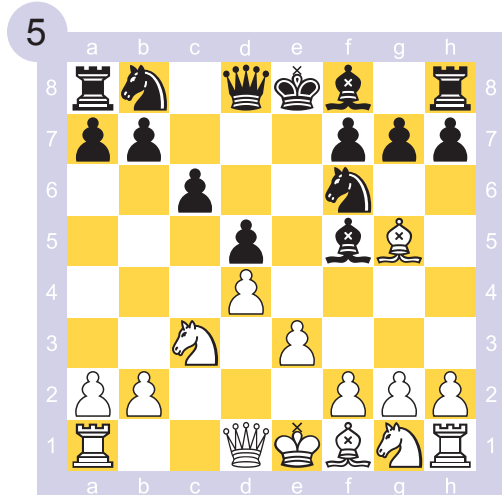
1... e5 2.Cb3

Blanques Negres Cap



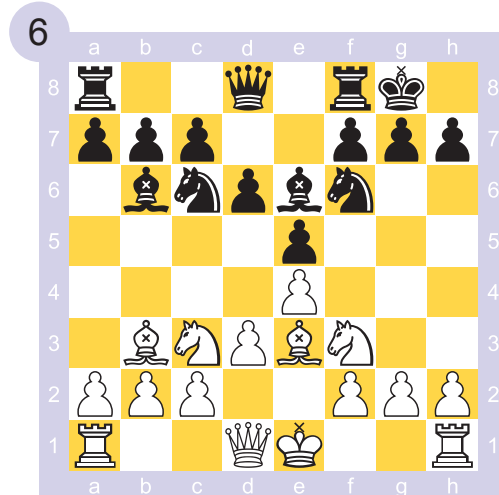
1... d5 2.exd5 Axh3 3.gxh3 cxd5

Blanques Negres Cap



1.Df3 Ag6 2.Axf6 Dxf6 3.Dxf6 gxf6

Blanques Negres Cap



1.Axb6 axb6 2.O-O Axb3 3.axb3

Blanques Negres Cap

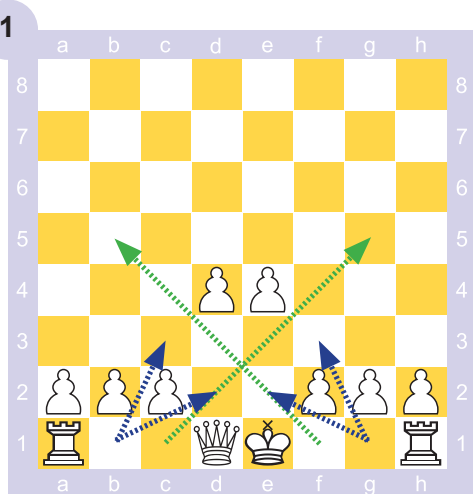


Coordinació de peces menors

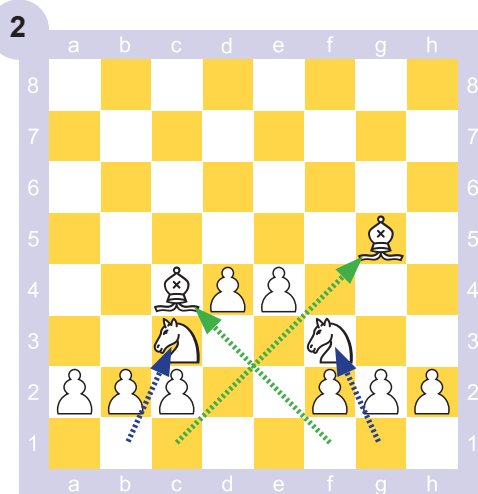
Una obertura ben construïda combina una bona estructura de peons i una bona coordinació de peces majors (torre i dama) i de peces menors (cavalls i alfils).

La distribució de les peces menors dependrà de l'estructura de peons. Per això, caldrà escollir una estructura de peons que permeti dur a terme el desenvolupament de peces planificat.

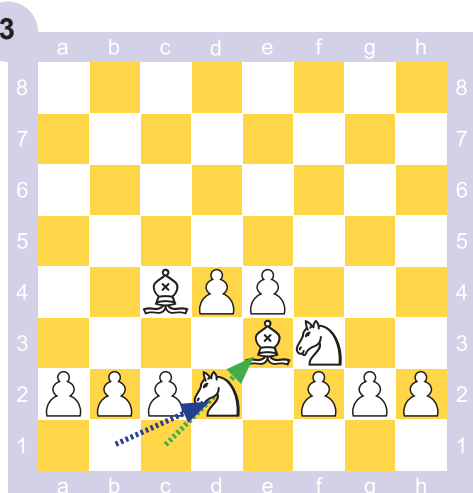
Exemples



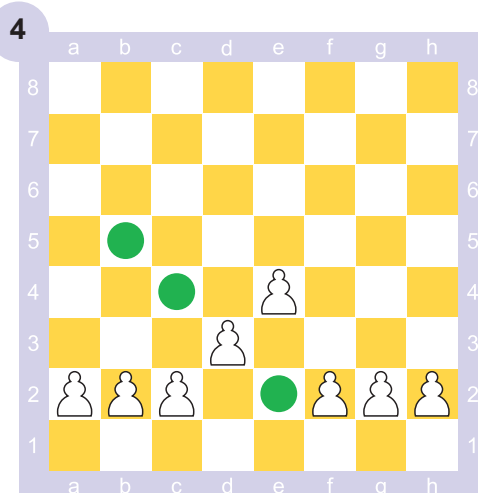
Aquesta estructura de peons permet una gran mobilitat dels cavalls i dels alfils i, també, combinacions diverses de les peces menors.



Per arribar a aquesta posició és igual l'ordre amb què s'han jugat aquestes peces menors.



En aquesta distribució de peces menors, és necessari que l'alfil negre es mogui abans que el cavall de la columna b vagi a la casella d2.



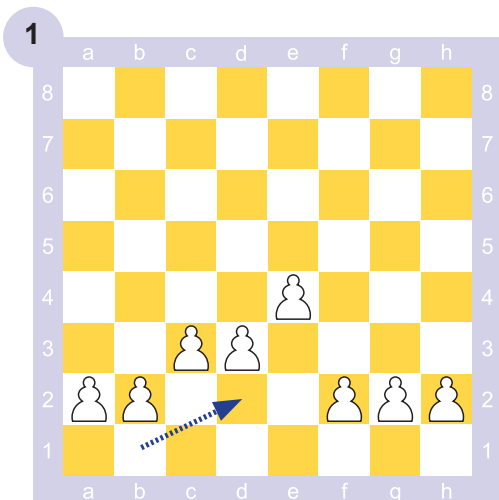
L'alfil de caselles blanques es pot haver mogut a les caselles c4, b5 o e2 abans d'avançar el peó de d, però, un cop avançat, l'alfil només podrà anar a la casella e2.



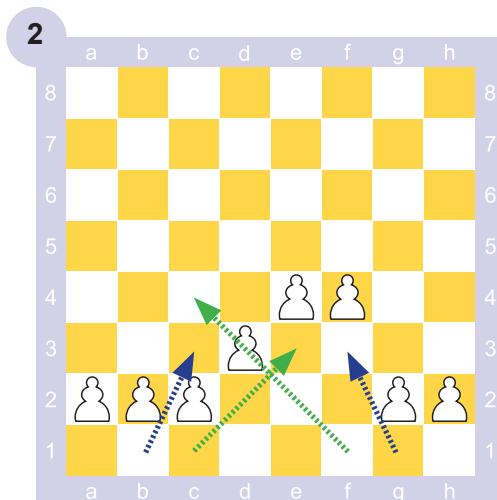
Les jugades que faci l'adversari condicionaran l'estructura de peons i la disposició de les peces menors en el tauler que inicialment s'havia planificat.

El desenvolupament de les peces menors ha d'evitar que les peces majors quedin bloquejades o que tinguin molt poca mobilitat.

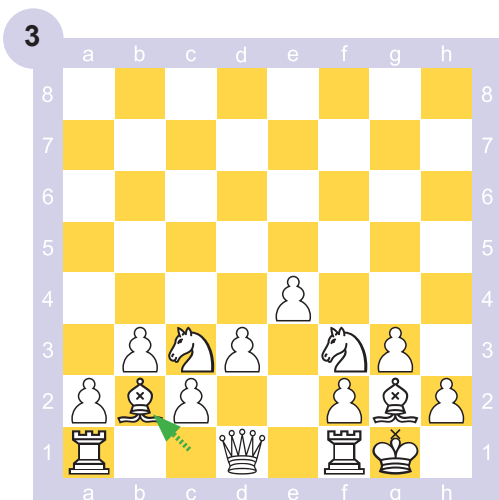
Exemples



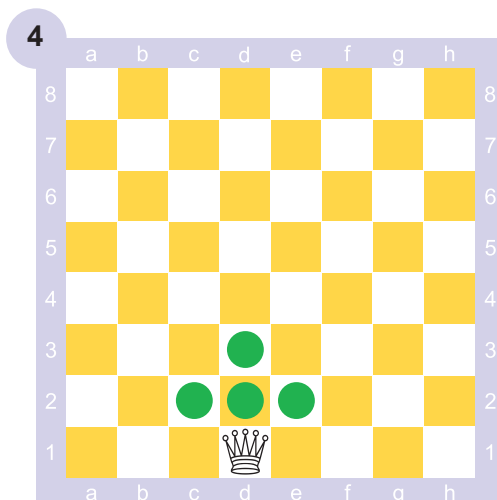
En aquesta estructura, el peó que s'ha mogut a la casella c3 no permet de desenvolupar el cavall cap a la part central del tauler.



Si els dos alfils es queden dins l'estructura dels peons, es dificultarà la posada en joc de la dama. Per això l'alfil de color blanc es col·loca a la casella c4.



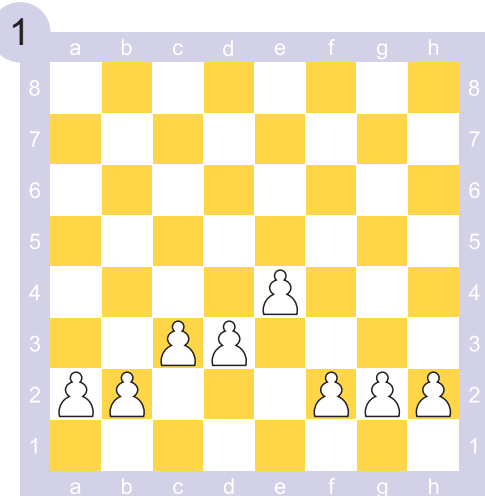
En el "fianchetto" l'alfil es desenvolupa per la columna del cavall. Abans de moure l'alfil, el peó del cavall haurà d'avançar una casella.



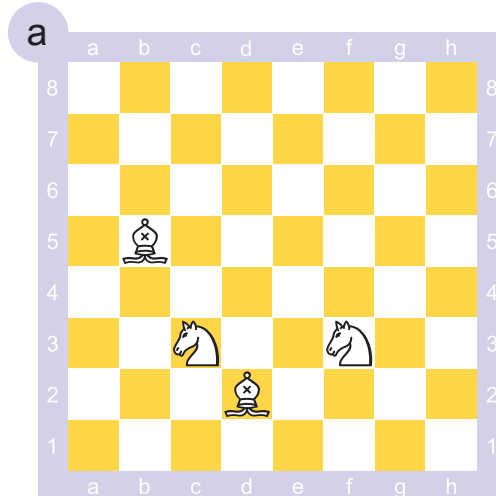
Normalment, la dama es col·loca a les caselles d2, d3, e2 o c2 (segons l'estructura de peons i la posició de les peces menors). Recorda que la dama han de permetre que les torres quedin comunicades.

7

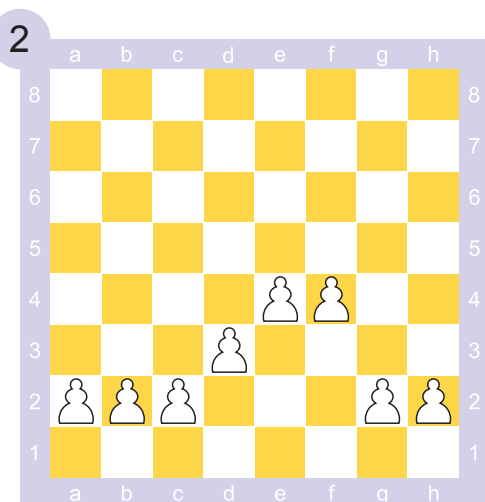
Indica quines estructures de peons (esquerra) poden ser compatibles amb la distribució de les peces menors (dreta), i viceversa. Encercla totes les possibilitats.



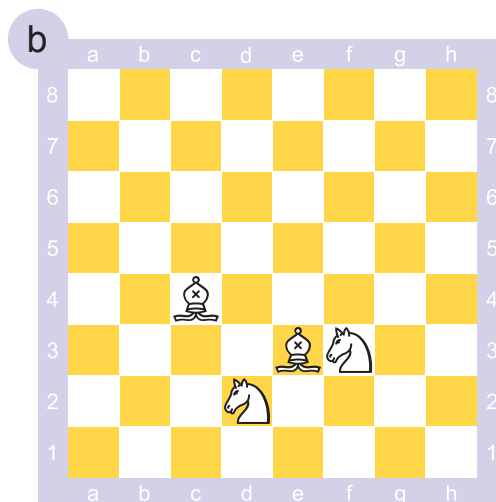
a b c



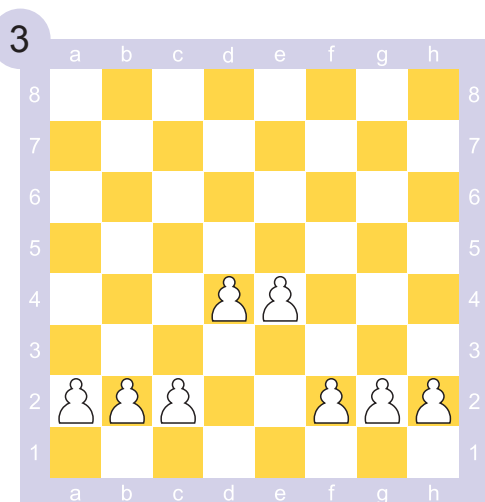
1 2 3



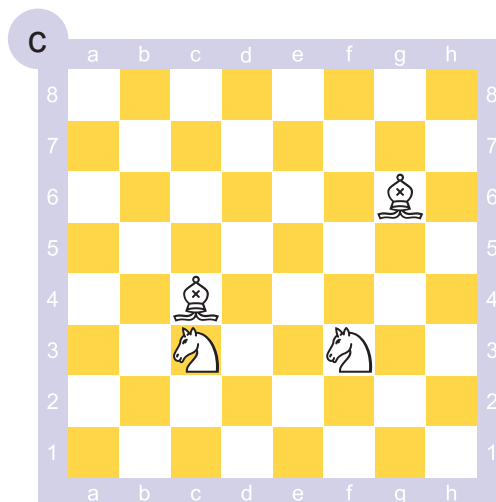
a b c



1 2 3



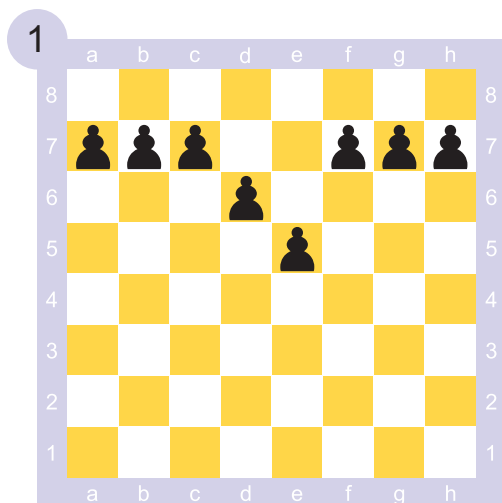
a b c



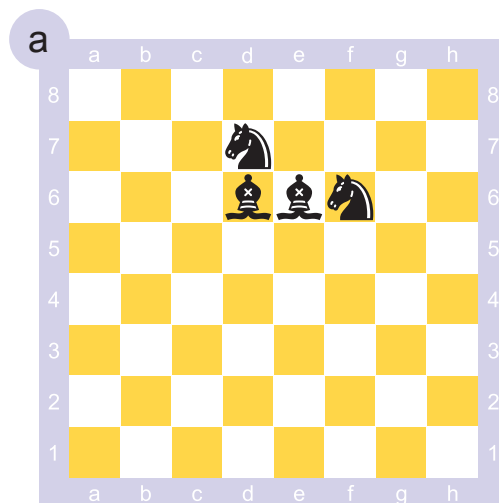
1 2 3

8

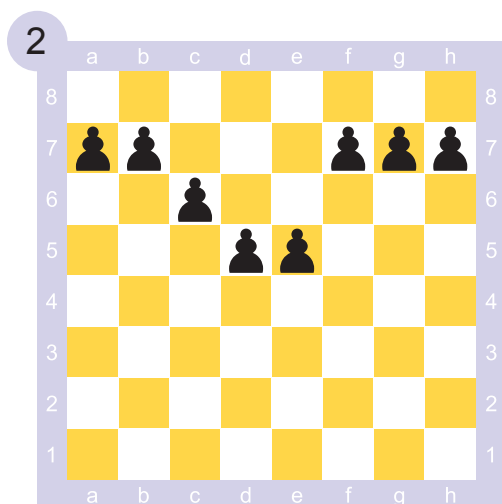
Indica quines estructures de peons (esquerra) poden ser compatibles amb la distribució de les peces (dreta) i viceversa. Encercla totes les possibilitats.



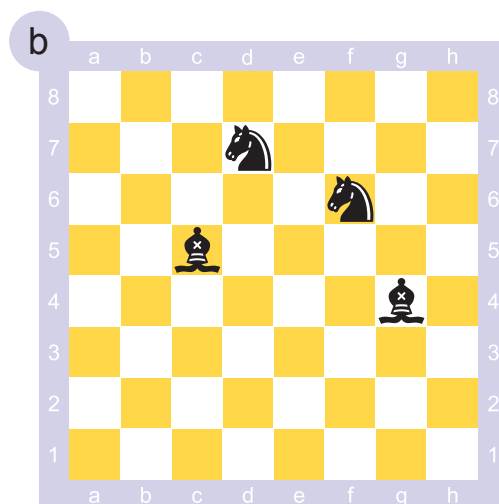
a b c



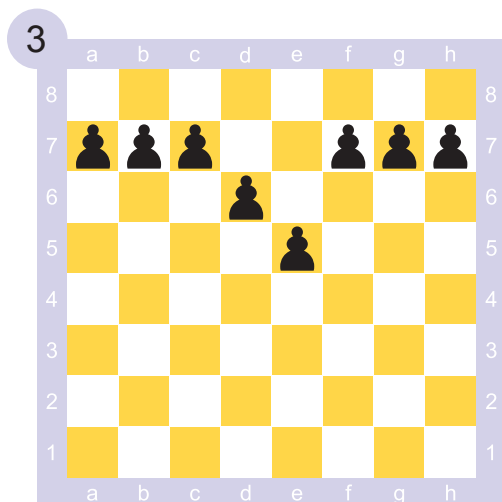
1 2 3



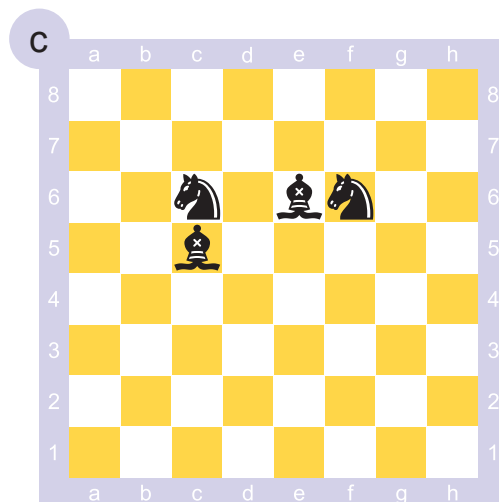
a b c



1 2 3



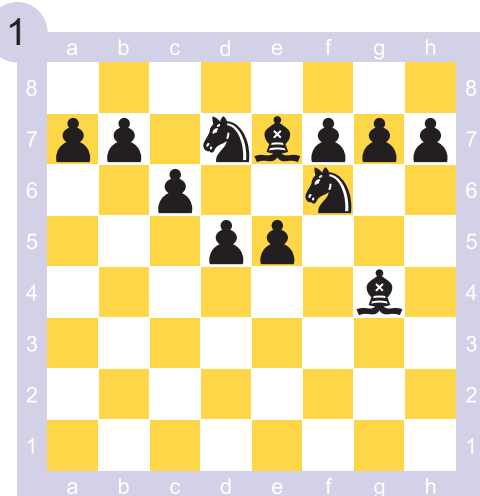
a b c



1 2 3

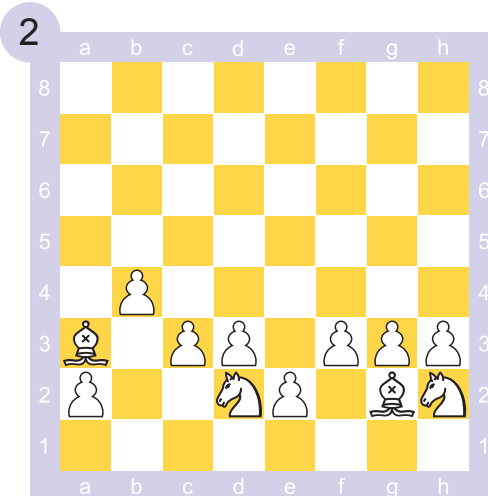
9

Valora la coordinació entre les peces i les estructures dels peons següents i encercla la resposta correcta. Encercla les peces mal col·locades.



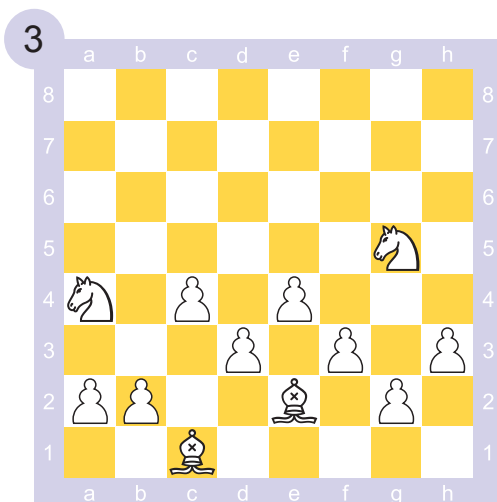
Bona

Dolenta



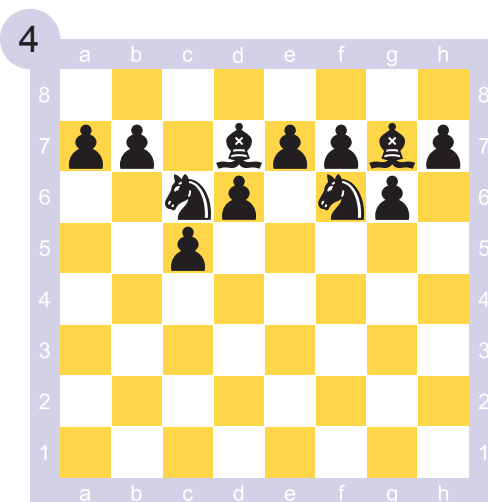
Bona

Dolenta



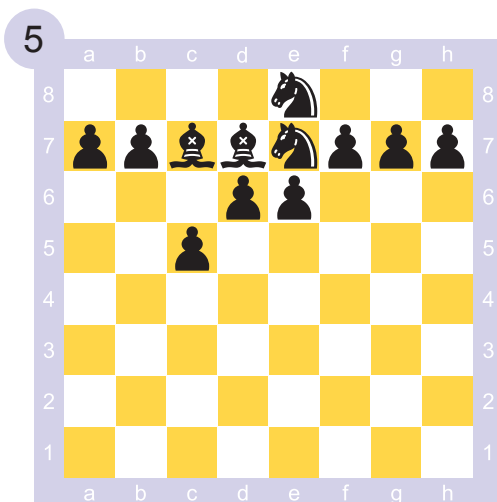
Bona

Dolenta



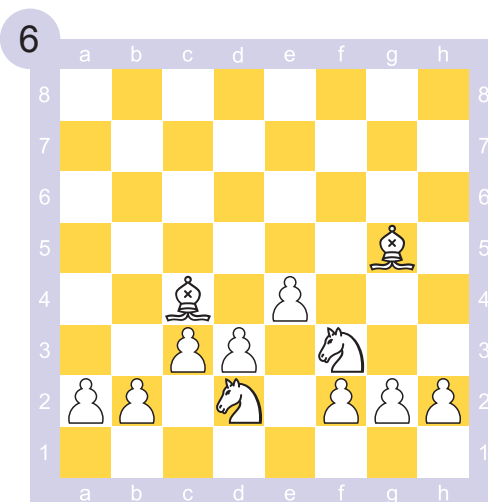
Bona

Dolenta



Bona

Dolenta



Bona

Dolenta



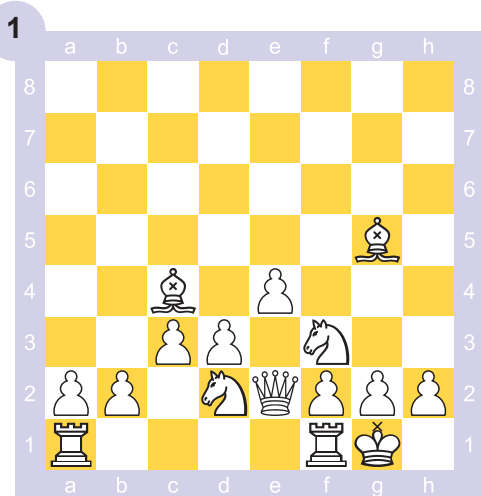
Esquemes

Esquemes per a blanques

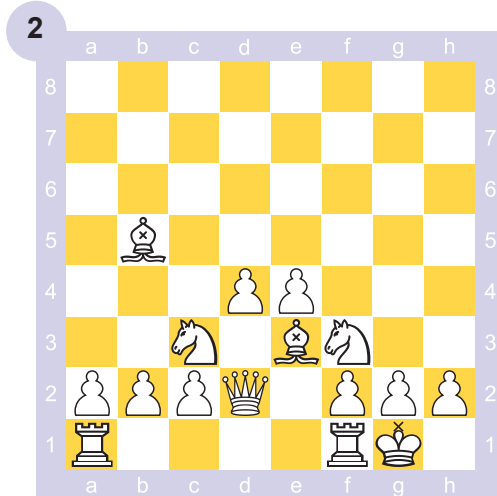
Un cop finalitzada l'obertura, el jugador ha de disposar d'un bon esquema, que tingui una bona coordinació entre les peces i l'estructura de peons.

Normalment, en els esquemes per a blanques, les peces menors es col·loquen en caselles més ofensives que no pas defensives.

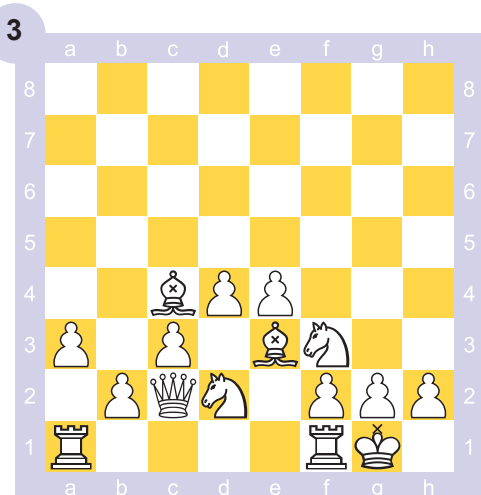
Exemples



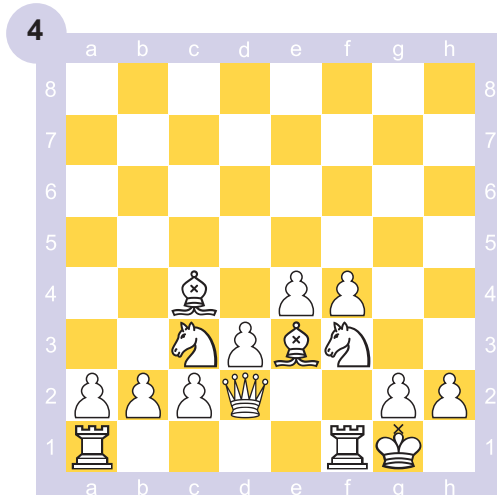
Aquest esquema presenta una de les millors estructures de peons malgrat que les peces estiguin col·locades d'una forma més defensiva.



Aquest té més poder ofensiu que l'anterior, però els peons no formen una cadena, i per això la resta de peces ha de defensar els peons centrals.



Es tracta d'un esquema ofensiu perquè s'hi dominen més caselles centrals, però presenta una debilitat a b3 i la dama no està tan centralitzada.



Aquest esquema ofereix també una bona coordinació entre peces i peons. Els peons avançats e i f poden eventualment propiciar un atac sobre un enroc curt de les negres.

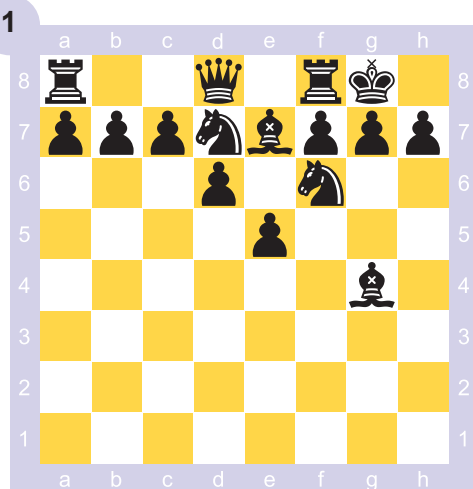


Esquemes per a negres

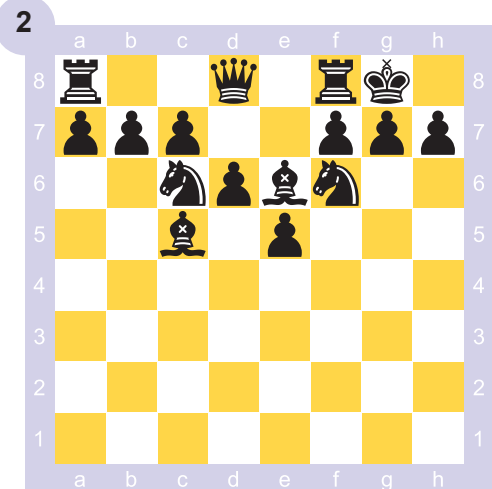
En els esquemes per a les negres, moltes vegades les peces menors presenten una ubicació més defensiva que les blanques.

Recorda que les blanques tenen l'avantatge en fer la primera jugada i, per tant, tenen la iniciativa en el joc.

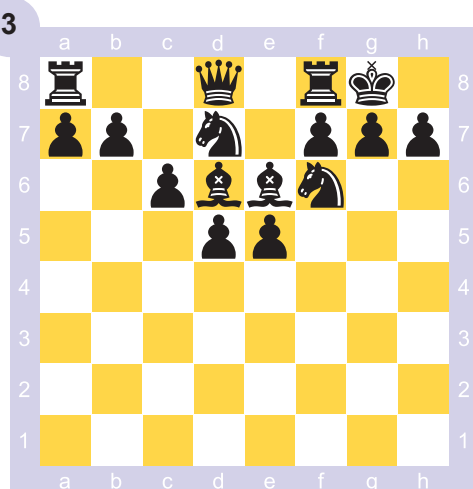
Exemples



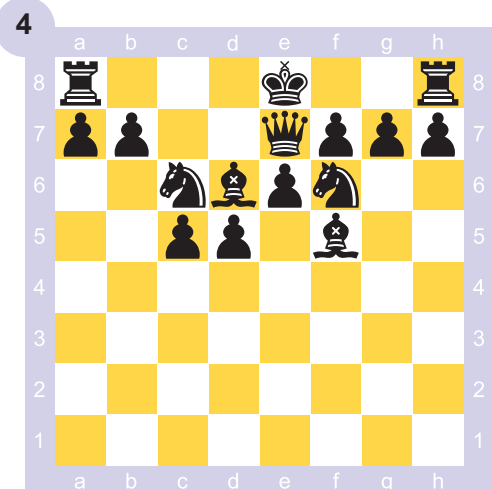
Aquest esquema presenta una disposició defensiva de les peces i una molt bona estructura de peons.



Aquest altre és també defensiu però les peces menors controlen més caselles centrals.



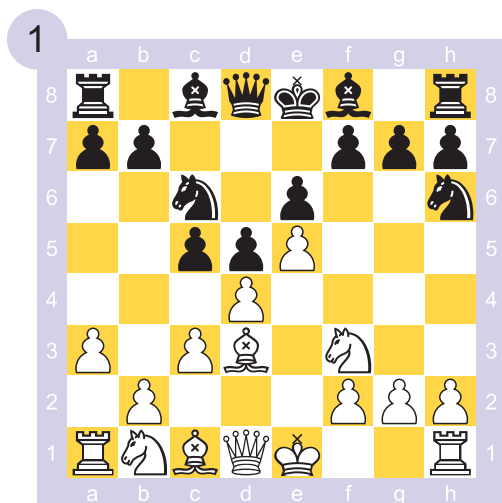
Aquest esquema és més ofensiu que els anteriors i els peons centrals estan ben defensats per la resta de les peces.



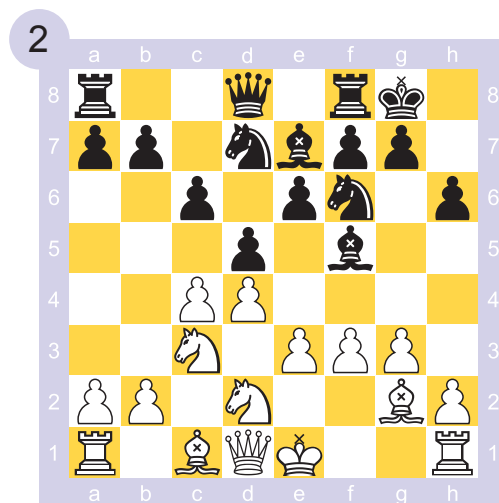
Aquest esquema és també ofensiu amb dos peons centrals en quarta fila i una bona coordinació de peces.

10

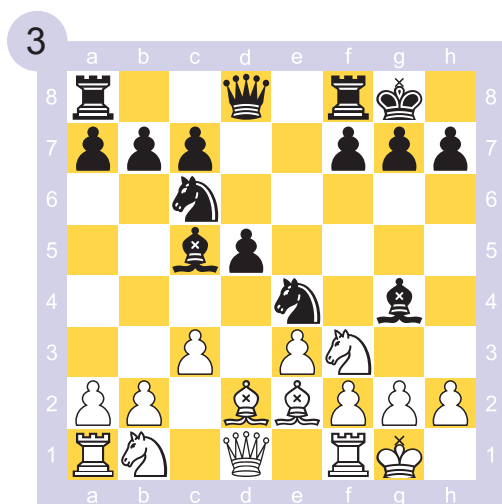
Encercla el jugador que en l'obertura ha aconseguit una correcta estructura de peons i una bona coordinació de totes les seves peces.



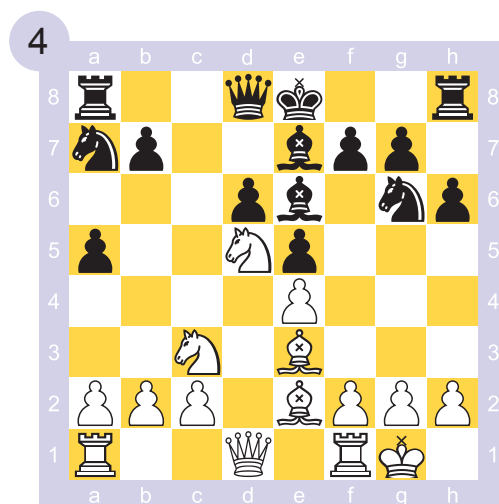
Blanques Negres Cap



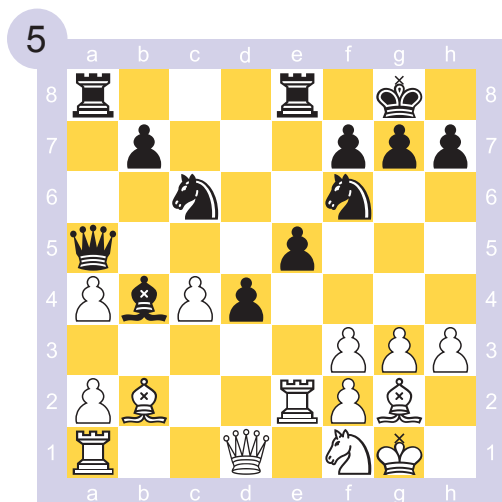
Blanques Negres Cap



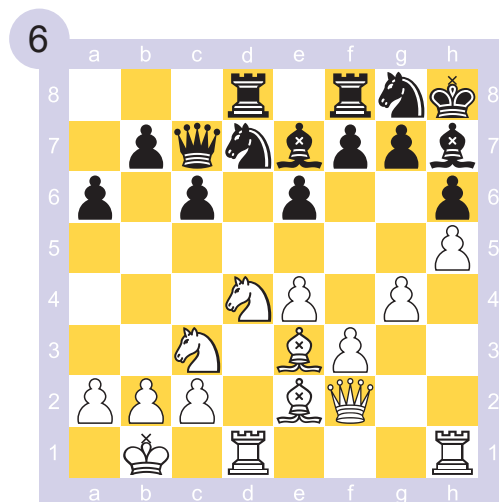
Blanques Negres Cap



Blanques Negres Cap



Blanques Negres Cap



Blanques Negres Cap

Celades i gambits

Celada

Gambit





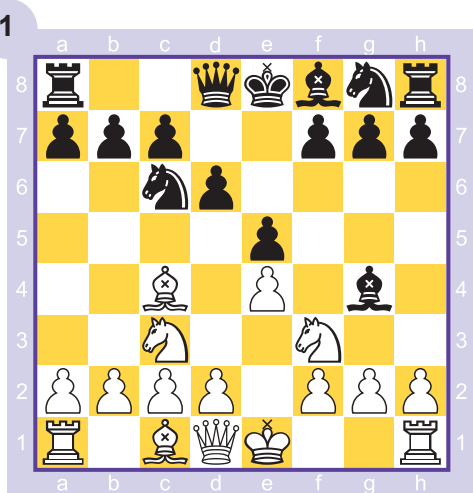
Celada

Jugada, amb parany, que consisteix a oferir a l'adversari una peça a canvi d'obtenir un avantatge de material o de posició.

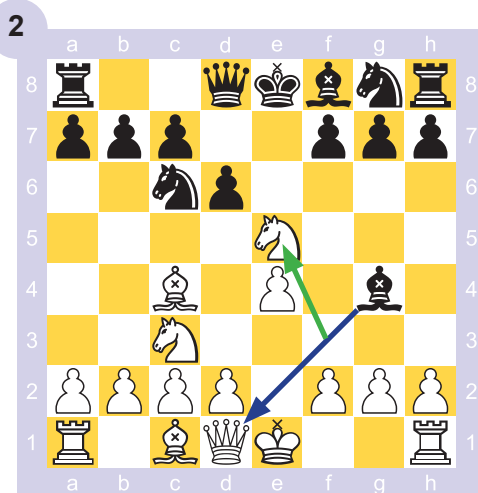
Durant tota la partida es poden fer celades.

Si l'adversari ofereix alguna peça, cal no refiar-se perquè es podria tractar d'una celada.

Exemple

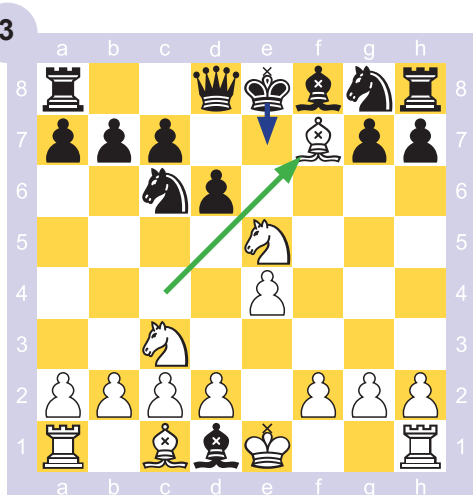


1. e4 , e5
2. Cf3 , d6
3. Ac4 , Cc6
4. Cc3 , Ag4



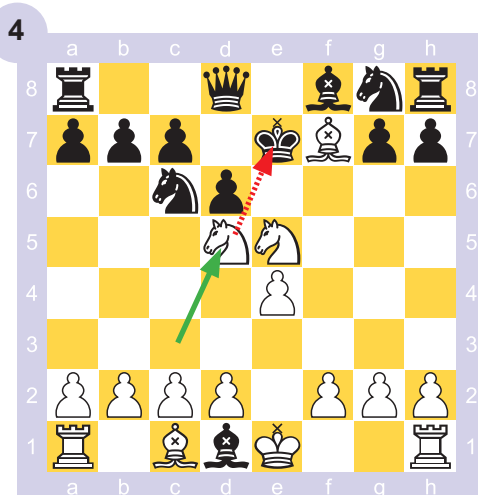
Sembla que les blanques es descuidin la dama quan el cavall captura el peó.

5. Cxe5 , Axd1



Aquesta celada consisteix a oferir la dama.

6. Axf7+ , Re7



Si les negres no haguessin capturat la dama a la jugada 5, s'hauria evitat l'escac i mat.

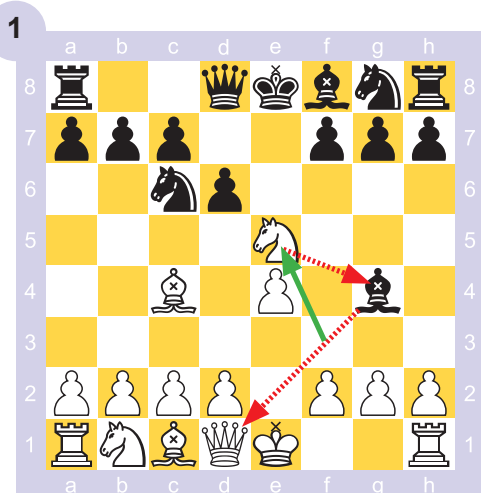
7. Cd5++



No facis mai una celada que et pugui perjudicar si l'adversari no cau en el parany.

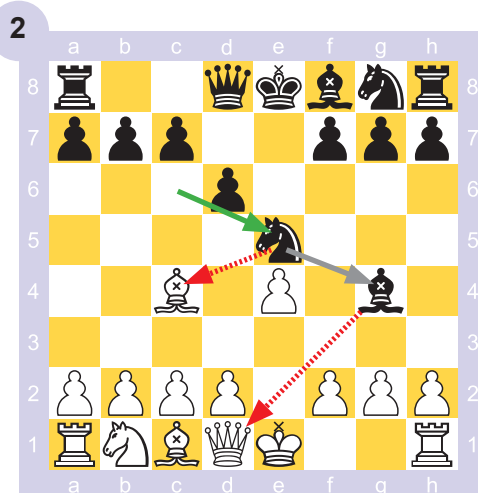
Sempre has de jugar pensant que l'adversari et farà la millor jugada!

Exemple



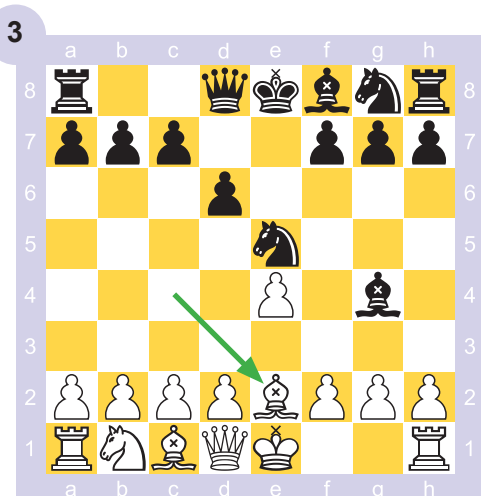
Observa què passa si les negres fan la millor jugada.

5. Cxe5 , ...



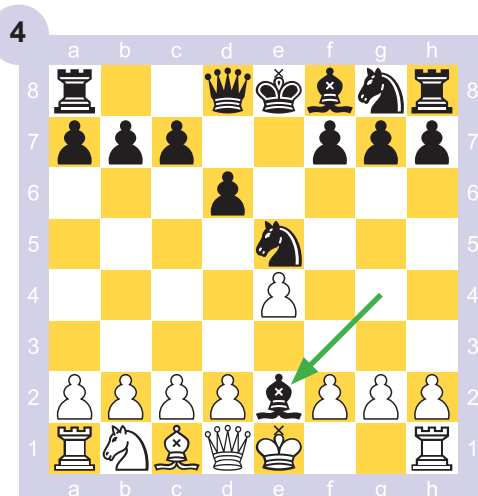
Les negres capturen el cavall. A més l'alfil negre amenaça la dama, i el cavall negre, l'alfil.

5. ... , Cxe5



Les blanques han de col·locar l'alfil a e2 per tal d'evitar de perdre una altra peça.

6. Ae2 , ...



Una possibilitat consisteix a canviar els alfils, perquè les negres ja tenen avantatge de material.

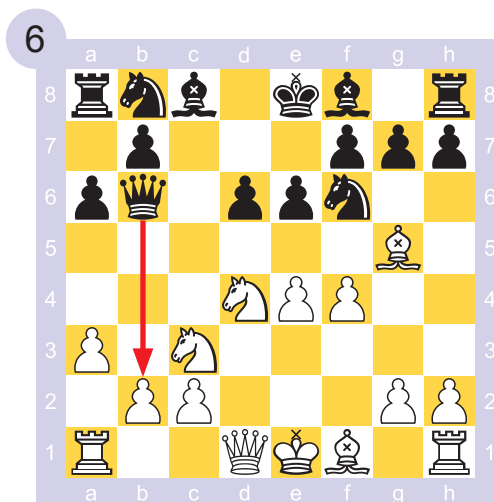
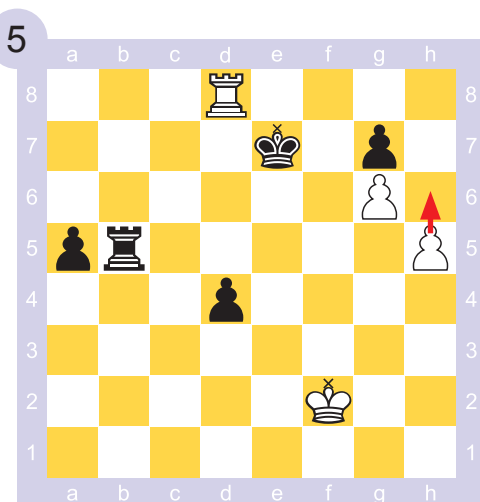
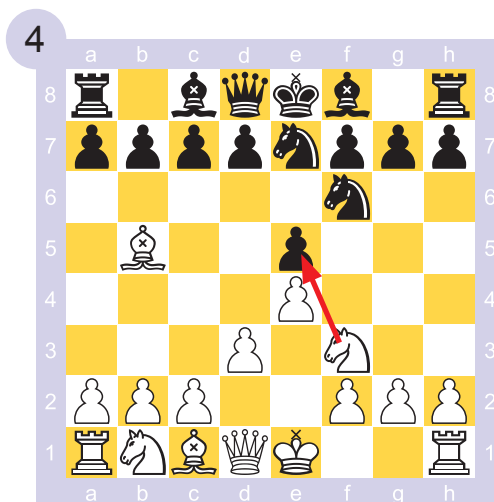
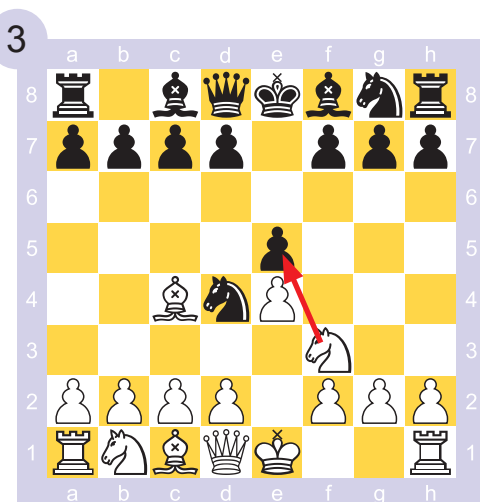
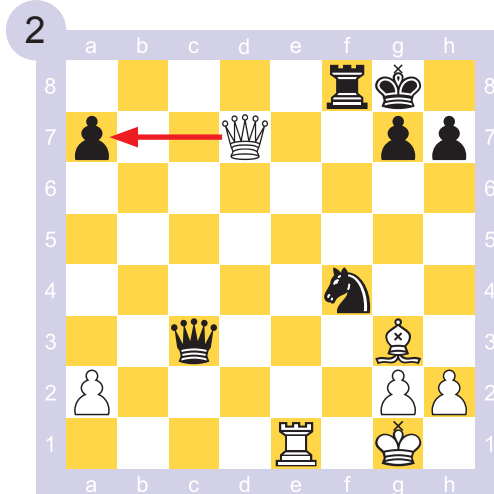
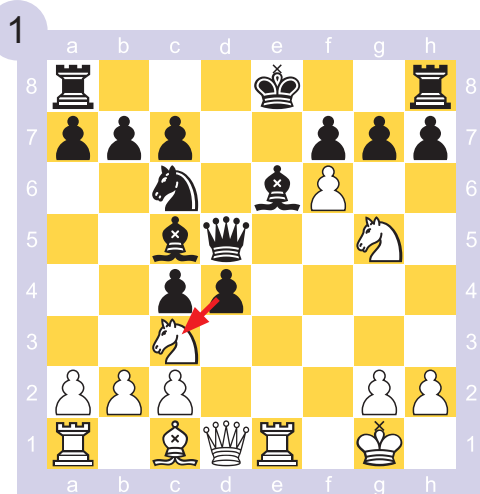
6. ... , Axe2

La peces encerclades no estan defensades. Indica si les jugades següents són celades o errades. Encercla la resposta correcta.



2

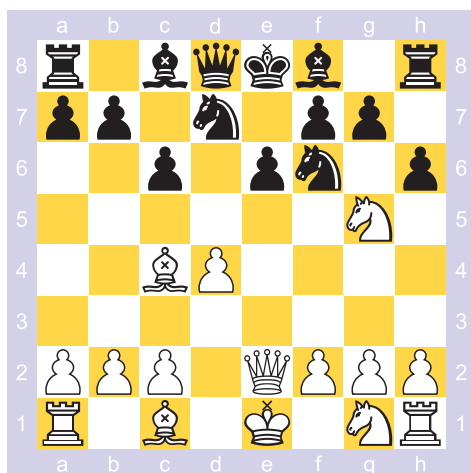
Analitza les celades següents. Si el jugador cau en el parany, escriu quines jugades cal fer per obtenir un avantatge amb cada celada.



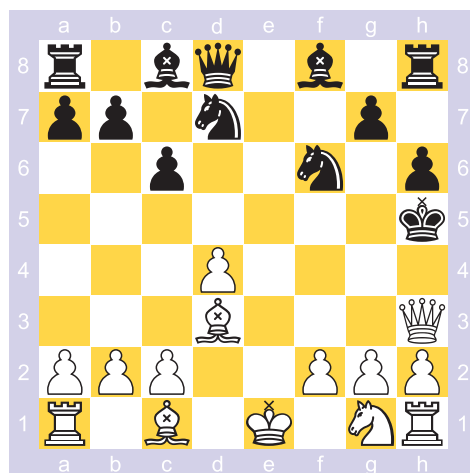
3

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

Posició celada



Posició final



Núm.	□	■
1	e4	c6
2	d4	d5
3	Cc3	dxe4
4	Cxe4	Cd7
5	Ac4	Cgf6

Núm.	□	■
6	Cg5	e6
7	De2	h6?
8	Cxf7!	Rxf7
9	Dxe6+	Rg6
10	Ad3+	Rh5

Núm.	□	■
11	Dh3++	
12		
13		
14		
15		

Núm.	□	■
------	---	---

--	--	--

Aquesta jugada obliga el rei a col·locar-se en una columna exterior, des d'on rebrà escac i mat.

--	--	--

Aquesta jugada obligada evita la captura del peó f7.

--	--	--

Aquesta jugada errònia facilita l'atac de les blanques sobre el rei negre.

--	--	--

Jugada considerada forta perquè evita el canvi de cavalls i augmenta la pressió sobre el punt f7.

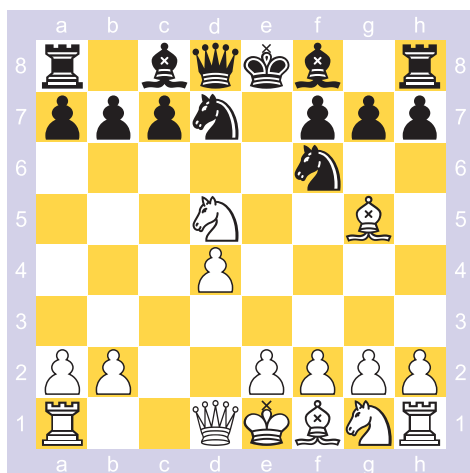
--	--	--

Les negres cauen al parany en avançar el peó per amenaçar el cavall amb la intenció que aquest retrocedeixi.

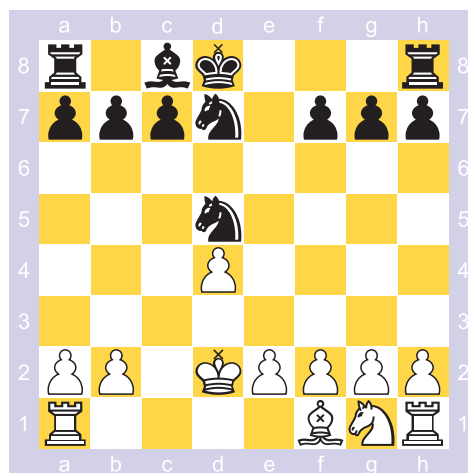
4

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

Posició celada



Posició final



Núm.	□	■
1	d4	d5
2	c4	e6
3	Cc3	Cf6
4	Ag5	Cd7
5	cx d5	ex d5

Núm.	□	■
5	Cxd5?	Cxd5
7	Axd8	Ab4+
8	Dd2	Axd2+
9	Rxd2	Rxd8
10		

Núm.	□	■
11		
12		
13		
14		
15		

Núm.	□	■
------	---	---

--	--	--

Amb la captura d'aquesta peça, les negres obtenen una peça menor d'avantatge a canvi d'un peó.

--	--	--

Aquesta jugada és l'única opció de defensa que té el rei davant l'amenaça de l'alfil.

--	--	--

Aquest moviment obliga les blanques a defensar el rei amb la dama.

--	--	--

La captura d'aquest peó és errònia ja que constitueix el parany que inicia la celada.

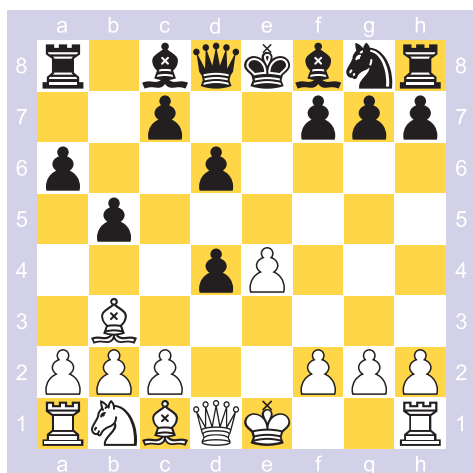
--	--	--

Sorprenentment, la peça clavada captura la peça de l'adversari.

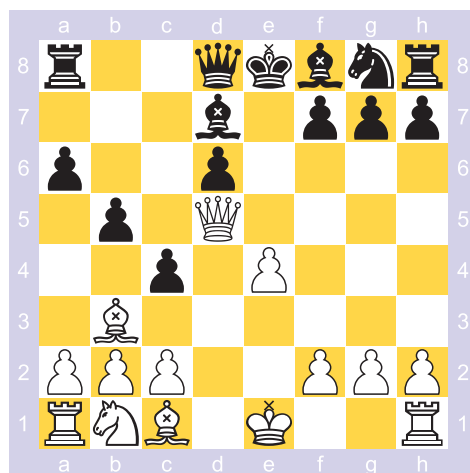
5

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

Posició celada



Posició final



Núm.	□	■
1	e4	e5
2	Cf3	Cc6
3	Ab5	a6
4	Aa4	d6
5	d4	b5

Núm.	□	■
6	Ab3	Cxd4
7	Cxd4	exd4
8	Dxd4?	c5!
9	Dd5	Ae6
10	Dc6+	Ad7

Núm.	□	■
11	Dd5	c4!
12		
13		
14		
15		

Núm.	□	■
------	---	---

--	--	--

Aquesta jugada amenaça la dama, però va dirigida al tancament de l'alfil.

--	--	--

Aquesta captura, tot i que serveix per a recuperar el peó, conduirà a una pèrdua de material.

--	--	--

Amb aquesta jugada s'evita la doble amenaça de torre i l'escac i mat a f7.

--	--	--

Amb aquesta jugada les blanques eviten momentàniament el tancament de l'alfil.

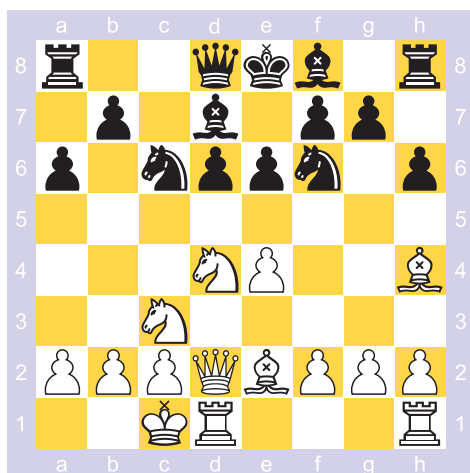
--	--	--

Aquest moviment permetrà guanyar, en la propera jugada, una peça menor a canvi de dos peons.

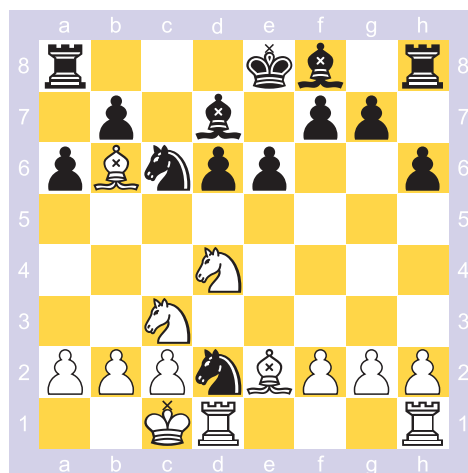
6

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

Posició celada



Posició final



Núm.	□	■
1	e4	c5
2	Cf3	Cc6
3	d4	cx d4
4	Cx d4	Cf6
5	Cc3	d6

Núm.	□	■
5	Ag5	e6
7	Dd2	a6
8	0-0-0	Ad7
9	Ae2	h6
10	Ah4	Cxe4?

Núm.	□	■
11	Axd8	Cxd2
12	Ab6!	
13		
14		
15		

Núm.	□	■
------	---	---

--	--	--

Aquesta jugada especial permet a la torre col·locar-se en una columna semioberta.

--	--	--

En moure aquesta peça, se n'evita la captura i es defensa el cavall.

--	--	--

La captura d'aquest peó provocarà que les negres perdin material.

--	--	--

Amb aquesta captura es recupera la dama. Ara b, el cavall negre serà capturat perquè queda sense possibilitat de retirada.

--	--	--

El moviment d'aquesta peça menor a aquesta casella serveix per mantenir la pressió sobre f6.



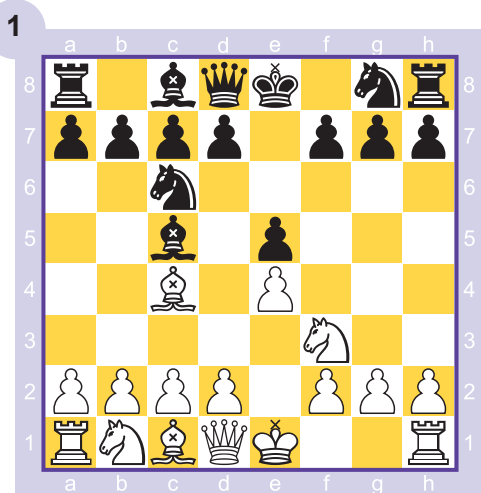
Gambit

Jugada en què s'ofereix material, generalment un peó, a l'adversari per tal d'aconseguir un desenvolupament de peces més ràpid o un major domini de les caselles centrals.

Quan es planteja un gambit, s'ha de jugar molt bé perquè un peó pot fer perdre o guanyar una partida.

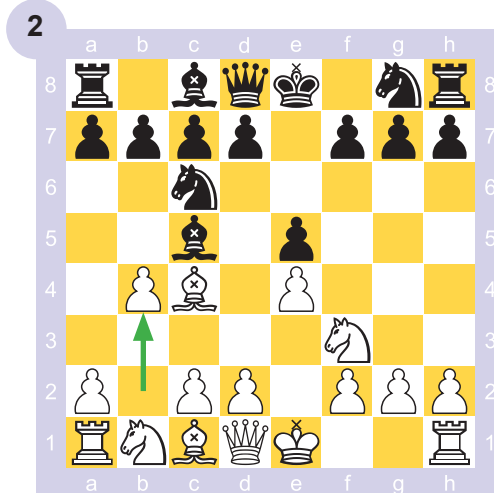
Els gambits solament es poden fer al principi de la partida.

Exemple



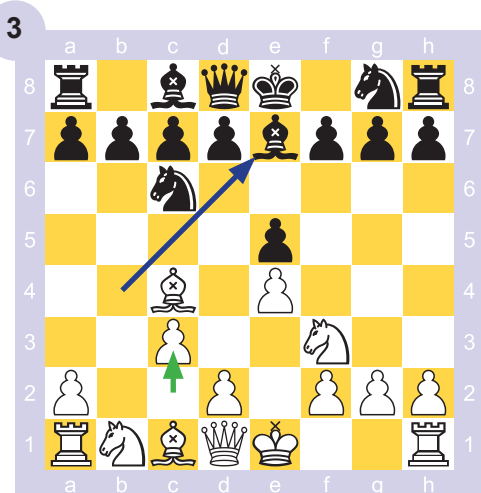
Analitzem una variant del gambit d'Evans..

1. e4 , e5
2. Cf3 , Cc6
3. Ac4 , Ac5



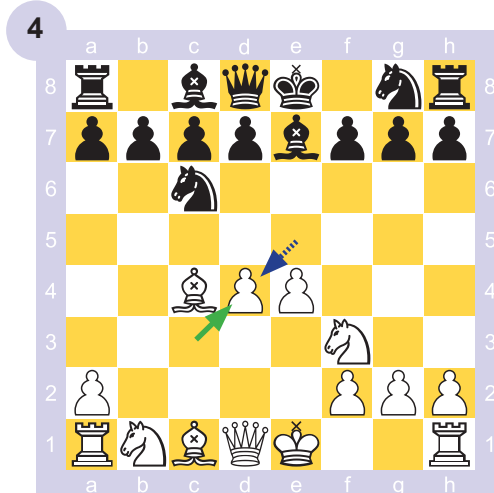
Un peó blanc que no està defensat amenaça l'alfil negre. Aquesta jugada s'anomena gambit.

4. b4 , ...



Les negres accepten el gambit perquè capturen el peó amb l'alfil.

4. ... , Axb4
5. c3 , Ae7



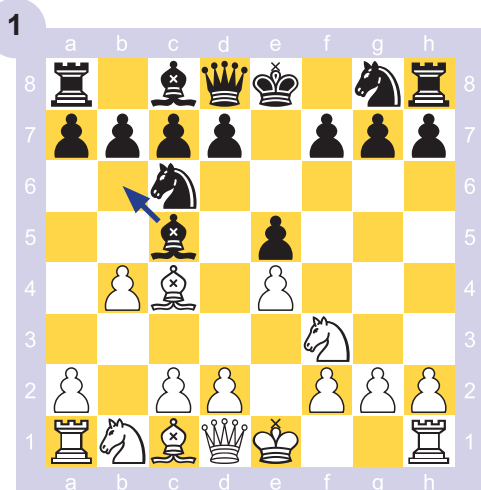
Les blanques tenen un major domini del centre i més espai per al desenvolupament de les seves peces, a canvi de tenir un peó menys.

6. d4 , exd4
7. cxd4 , ...



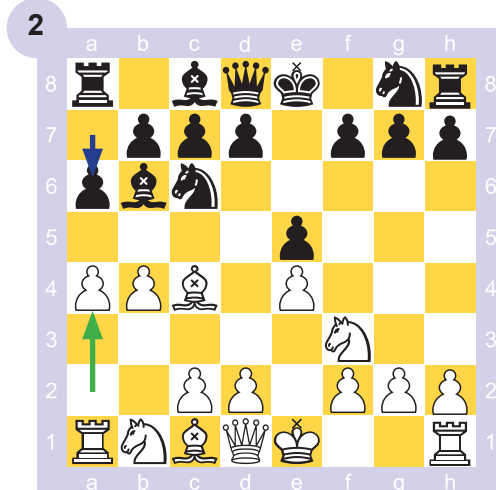
Si el gambit és acceptat, qui l'ha propiciat ha de procurar no canviar peces si no vol perdre la iniciativa de la partida.

Rep el nom de **gambit refusat** en el cas que no s'accepti capturar el peó, com en l'exemple següent.



Si el gambit d'Evans és refusat, l'alfil no capturarà el peó ofert.

4. b4 , Ab6

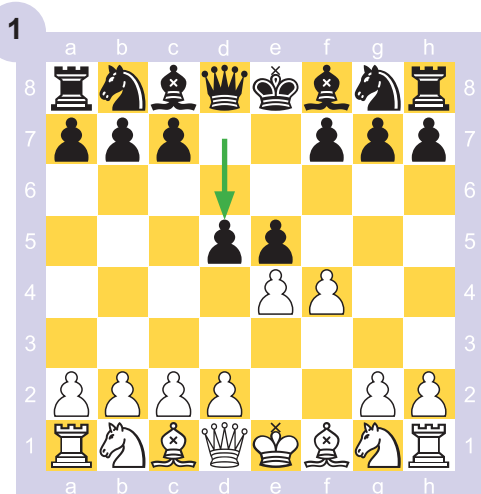


El peó a blanc avança per intentar capturar l'alfil negre; les negres ho eviten avançant el seu peó a.

5. a4 , a6

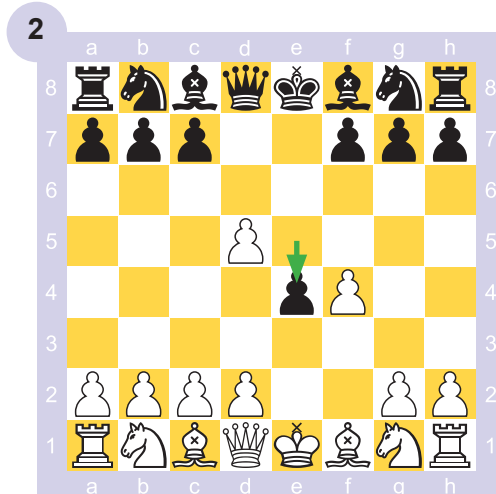


Una altra resposta al gambit pot ser el contragambit: l'adversari també en fa un i, d'aquesta manera, cada jugador ofereix un peó al contricant; com en l'exemple següent.



Les negres en comptes d'acceptar el gambit de Rei, plantegen el contragambit Falkbeer.

1. e4 , e5
2. f4 , d5

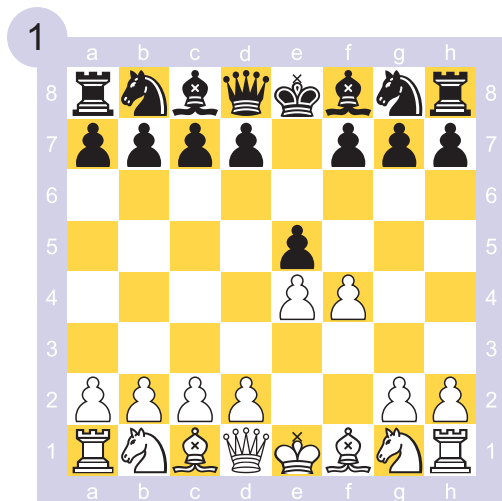


En avançar el peó i renunciar a capturar un dels peons blancs, les negres guanyen espai i dificulten el desenvolupament de les peces blanques.

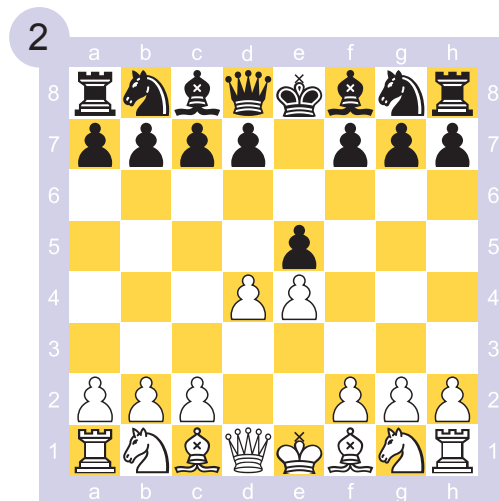
3. exd5 , e4

7

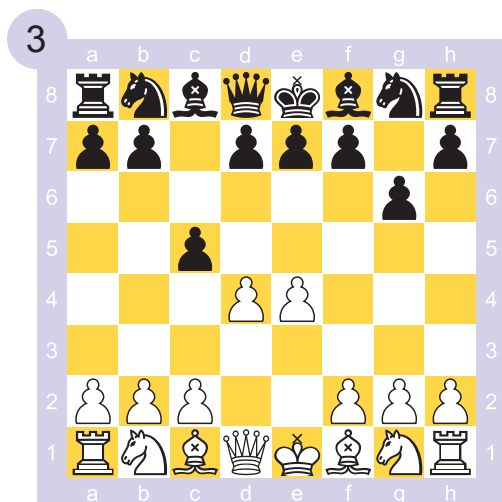
Indica si les posicions següents són gambits. En cas afirmatiu, encercla el peó que s'ofereix.



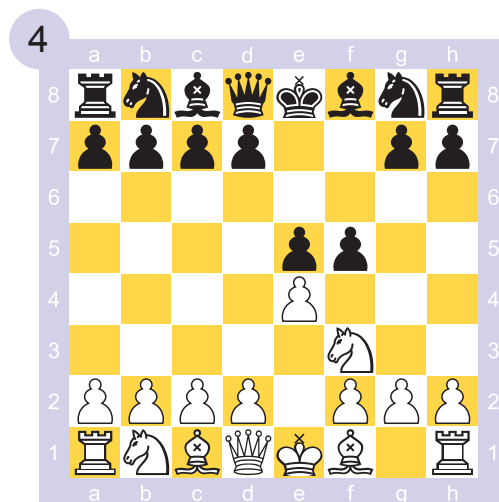
Sí No



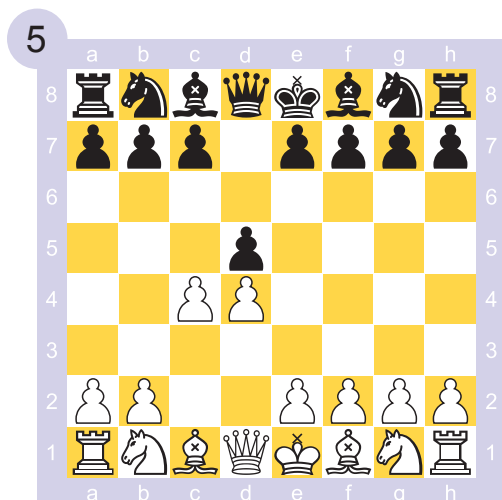
Sí No



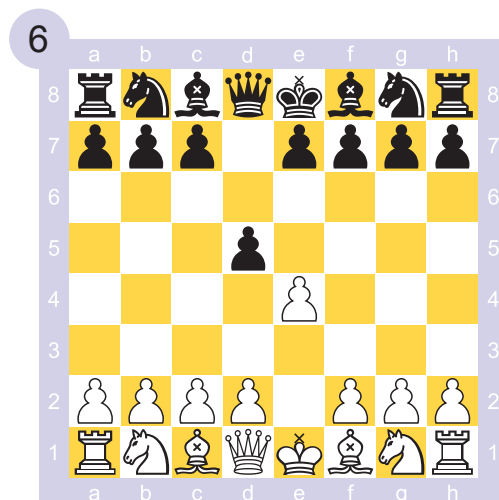
Sí No



Sí No



Sí No



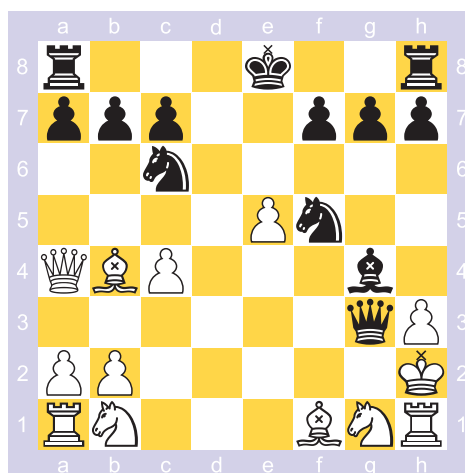
Sí No

8

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

Núm.	□	■
1	d4	d5
2	c4	e5
3	dxe5	d4
4	e3?	Ab4+
5	Ad2	dxe3!
6	Da4+	Cc6
7	Axb4	exf2+
8	Rxf2	Dh4+
9	Re3	Dd4+
10	Rf3	Ag4+
11	Rg3	Ch6
12	h3	Cf5+
13	Rh2	Df4+
14	g3	Dxg3++
15		

Posició final



Núm.	□	■
------	---	---

--	--	--

Mitjançant aquesta rèplica, es refusa la captura del peó ofert, i s'ofereix alhora un peó a l'adversari.

--	--	--

Amb aquest avançament es completa el contragambit. S'ha sacrificat un peó, a canvi es controlen importants caselles del centre i s'evita Cc3.

--	--	--

Amb aquest canvi es planteja l'entrega d'una peça, per tal d'obtenir un fort atac sobre el rei adversari.

--	--	--

El rei s'ha vist obligat, en plena obertura, a situar-se en una casella del centre del tauler. La dama adversària ara inicia l'atac final.

--	--	--

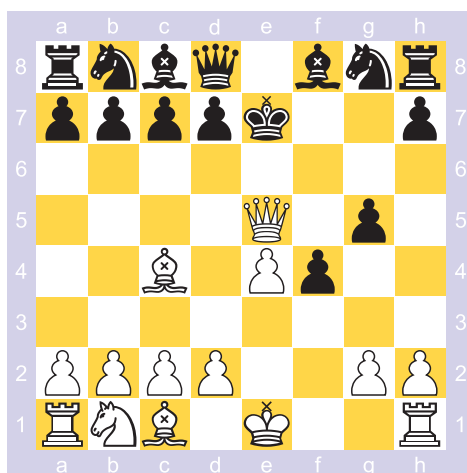
El cavall s'incorpora a l'atac de manera decisiva.

9

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

Núm.	□	■
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		
11		
12		
13		
14		
15		

Posició final



Núm.	□	■
------	---	---

--	--	--

Després d'aquest escac, el rei tan sols pot col·locarse a e7, des d'on rebrà l'escac i mat.

--	--	--

Aquest moviment desenvolupa peça, facilita l'enroc i evita l'escac al rei de la dama.

--	--	--

Amb aquesta jugada es desenvolupa una peça menor i es prepara el posterior atac sobre la casella f7.

--	--	--

S'ha de realitzar aquesta captura per evitar l'amenaça imminent sobre la casella f7.

--	--	--

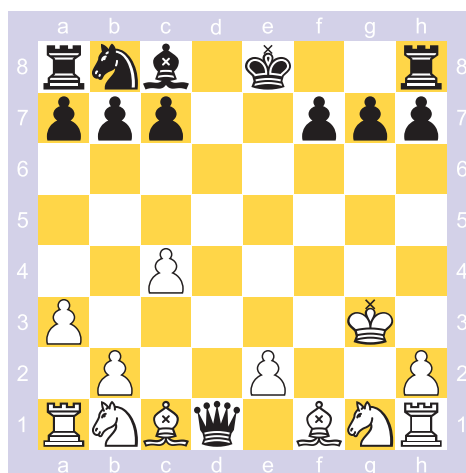
Aquest escac obliga el rei a desplaçar-se per primera vegada.

10

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

Núm.	□	■
1	d4	Cf6
2	c4	e5
3	dxe5	Ce4
4	a3	d6
5	exd6	Axd6
6	g3	Cxf2
7	Rxf2	Axg3+
8	Rxg3	Dxd1
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

Posició final



Núm.	□	■
------	---	---

--	--	--

En aquesta jugada, a més de capturar un peó, es desenvolupa una de les peces menors.

--	--	--

El salt d'aquesta peça a una casella central és obligat per evitar de perdre-la.

--	--	--

Amb aquesta jugada s'evita que l'alfil negre faci l'escac.

--	--	--

Amb aquesta descoberta amb escac, la dama blanca queda sense defensa i serà capturada posteriorment.

--	--	--

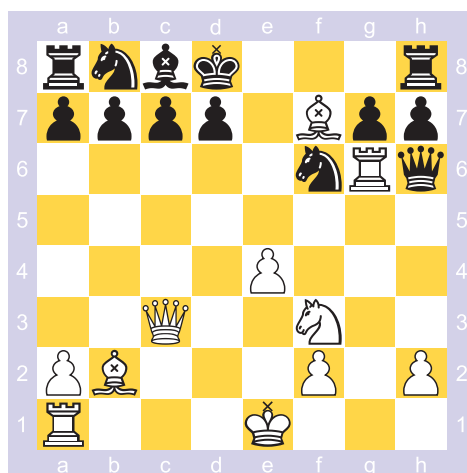
Jugada obligatòria per a les blanques si volen evitar la doble amenaça del cavall.

11

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

Núm.	□	■
1	e4	e5
2	d4	exd4
3	c3	dxg3
4	Ac4	cxg2
5	Axb2	Dg5
6	Cf3	Dxg2
7	Axf7+	Rd8
8	Tg1	Ab4+
9	Cc3	Dh3
10	Tg3	Dh6
11	Db3	Axc3+
12	Dxc3	Cf6
13	Tg6	
14		
15		

Posició final



Núm.	□	■
------	---	---

--	--	--

El rei no pot capturar l'alfil que li acaba de fer escac perquè acabaria perdent la dama (Tg1,... i Cg5+).

--	--	--

Amb aquest moviment les blanques permeten que el peó negre capturi un altre peó per tercera vegada.

--	--	--

Aquesta jugada augmenta la pressió sobre el cavall de f6 i deixa les negres en una posició molt difícil.

--	--	--

Aquesta jugada es considera errònia a causa del desenvolupament prematur de la dama.

--	--	--

Aquest canvi és obligat si les negres no volen perdre el cavall de g8 o l'alfil de b4.

Peces majors

Torres i columnes

Torres i files

Dama centralitzada



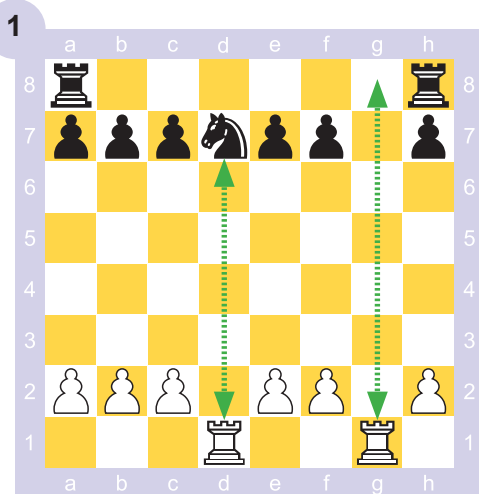


Torres i columnes

Una columna oberta és aquella que no té peons de cap jugador.

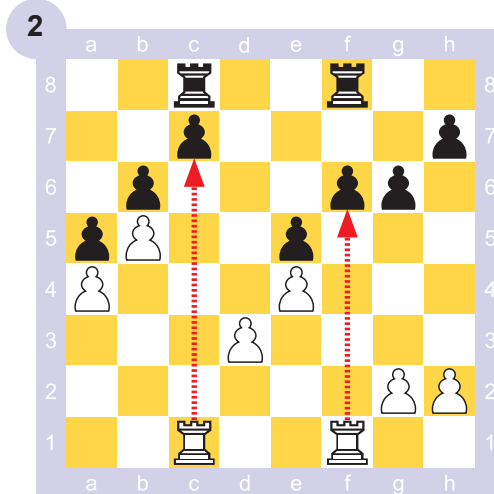
Les columnes semiobertes solament tenen un peó, de les blanques o de les negres.

Exemples

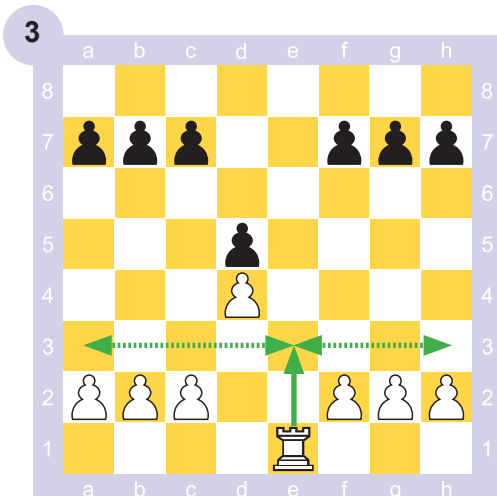


Les torres blanques estan actives perquè es troben en les columnes obertes.

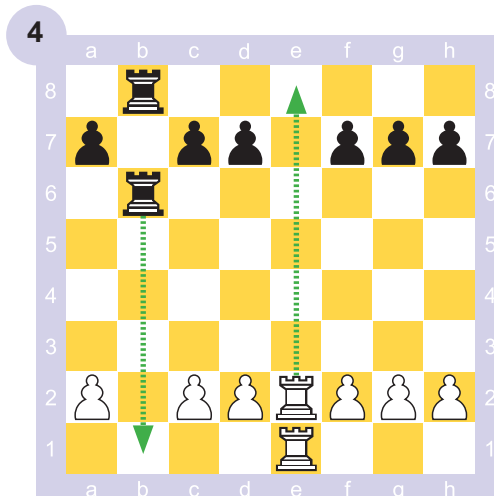
En canvi, les torres negres estan passives.



En aquestes columnes semiobertes, les torres blanques (actives) ataquen els peons negres i les torres negres (passives) els defensen.



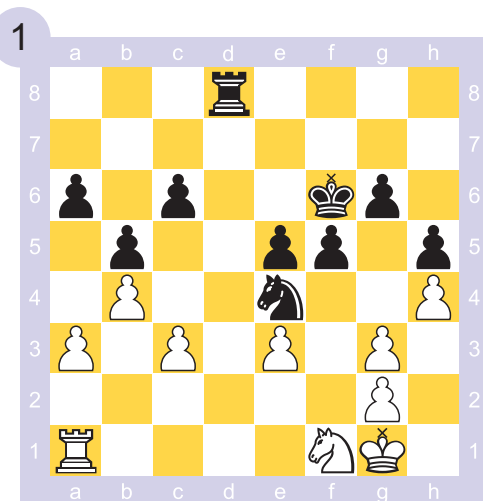
Les torres poden canviar de columna mitjançant una columna oberta o semioberta.



Quan dues torres actuen a la mateixa columna, sense que cap peça s'hi interposi, la seva acció es fa més forta. En aquest cas, es diu que les torres estan doblades.

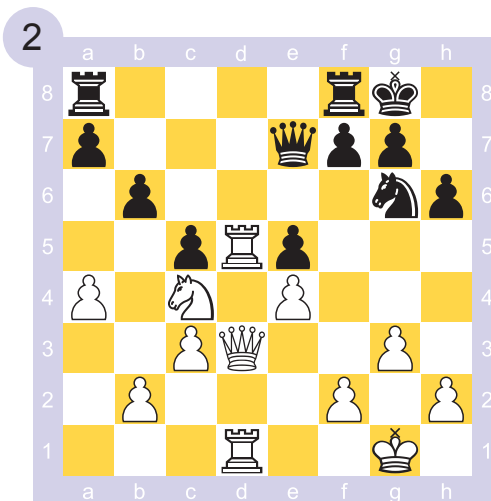
1

Encercla les torres més actives i dibuixa línies en les columnes obertes que dominen. Encercla el jugador que té les torres més ben col·locades.



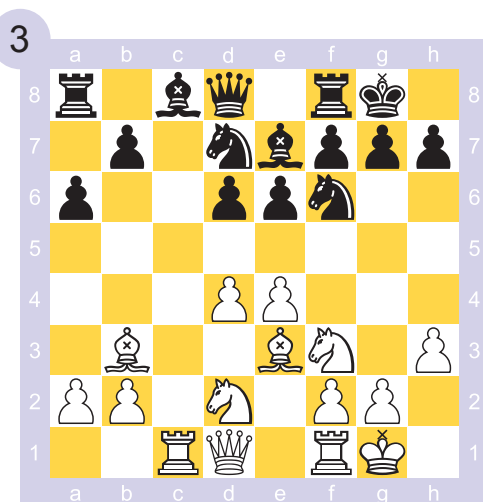
Blanques

Negres



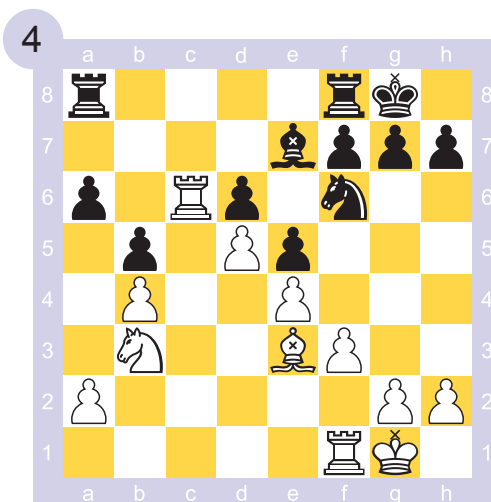
Blanques

Negres



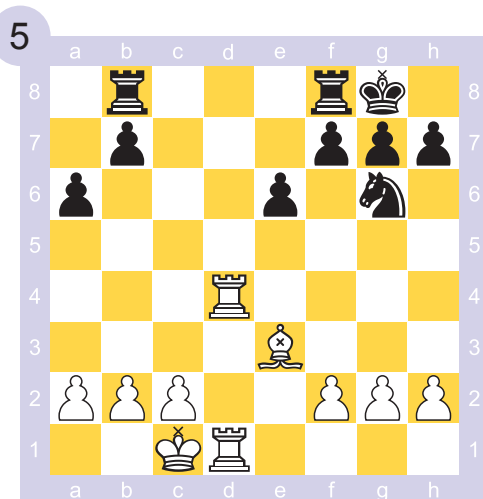
Blanques

Negres



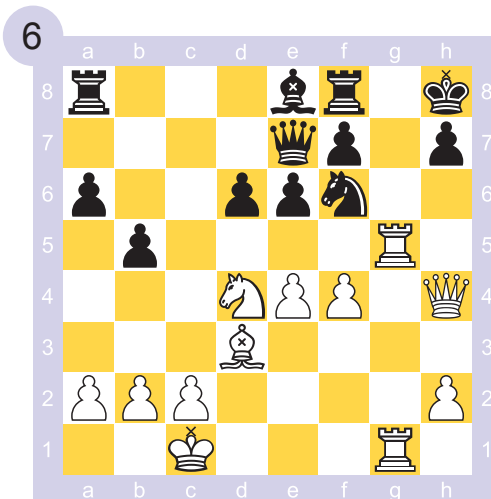
Blanques

Negres



Blanques

Negres



Blanques

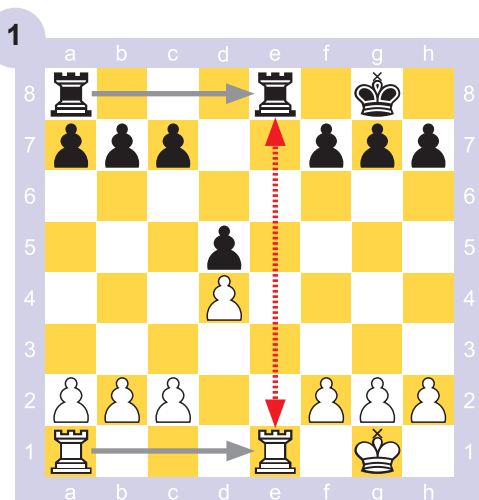
Negres



Les columnes obertes poden servir per atacar el rei, reduir la mobilitat de peces adversàries, capturar peons dèbils i activar les torres per davant de la cadena de peons.

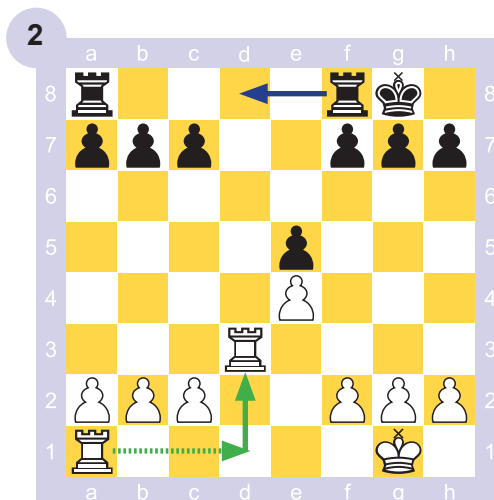
Es poden obrir columnes arran de canvis de peons o de canvis de peces protegides per peons.

Exemples

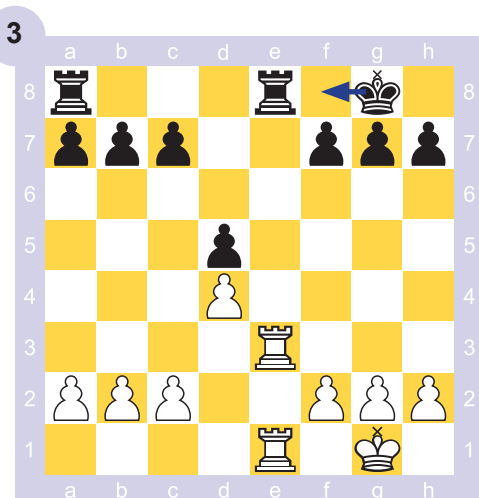


Si un jugador captura la torre adversària, es produirà un intercanvi de torres.

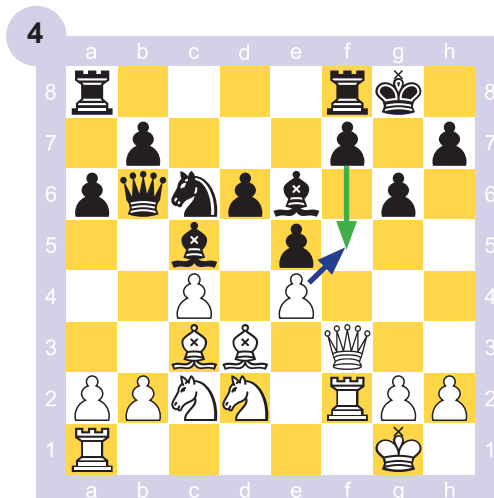
El jugador que inicia l'intercanvi perdrà el control de la columna.



Les blanques doblen les torres per aconseguir el control de la columna.



Les negres, per evitar que les torres blanques controlin la columna e, defensen la torre amb el rei.

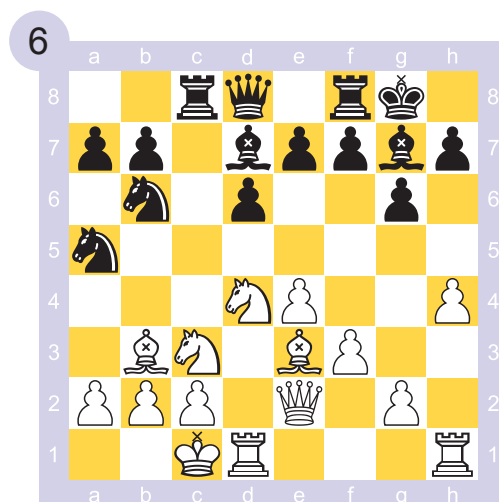
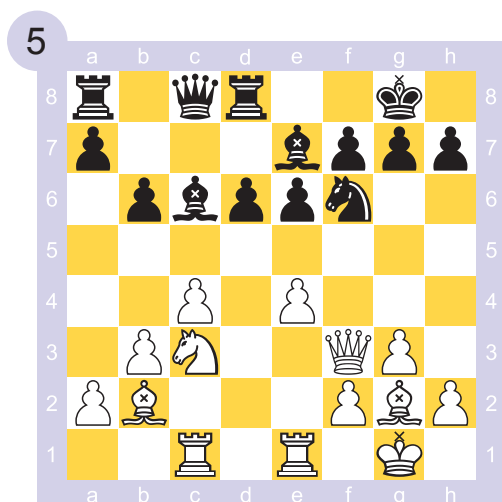
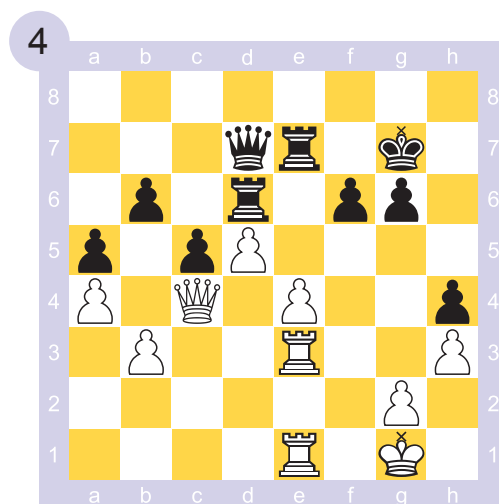
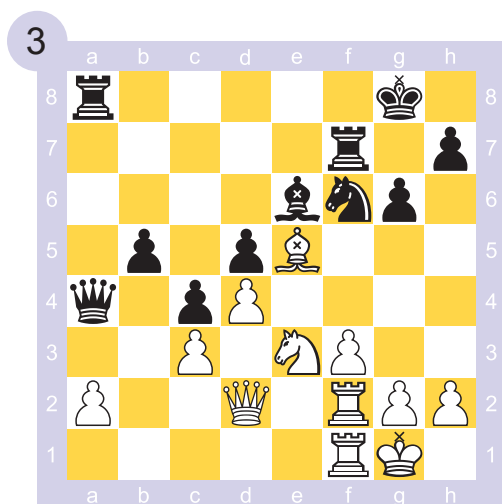
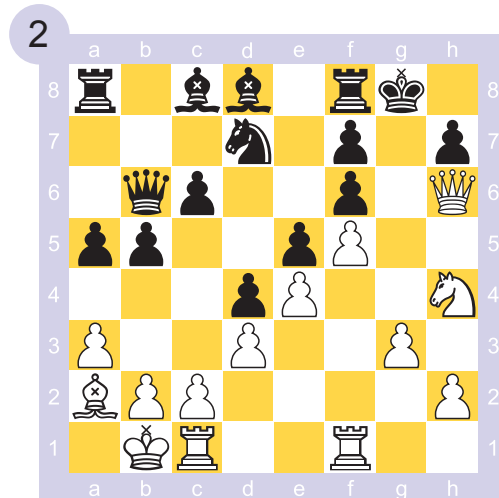
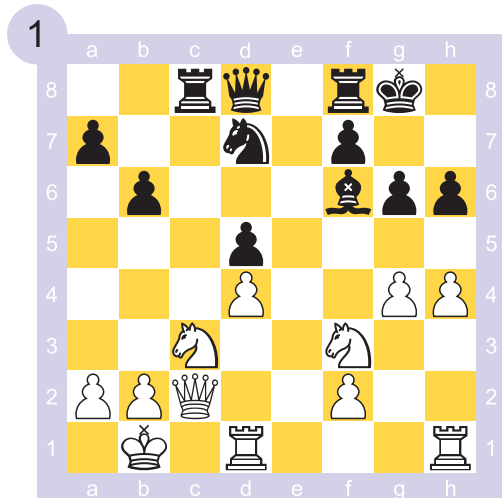


Les negres obren la columna després de l'intercanvi de peces.

1. ... , f5
2. exf5 , Axf5
3. Axf5 , Txf5

3

Anota les jugades que provoquen l'obertura d'una columna.
Juguen blanques.

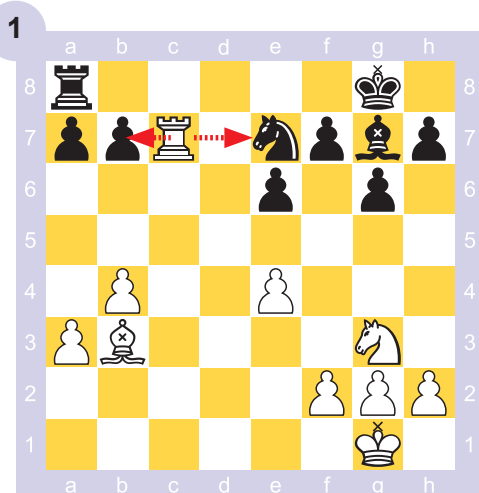




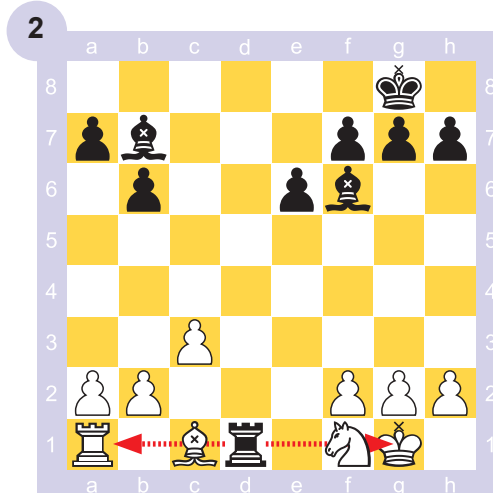
Torres i files

Quan les torres blanques són a les files 7a o 8a (o les negres, en les 1a o 2a), aquestes poden crear moltes amenaces. A més, si aconseguixen doblar-se en aquestes files, l'adversari tindrà complicacions a l'hora de defensar-se.

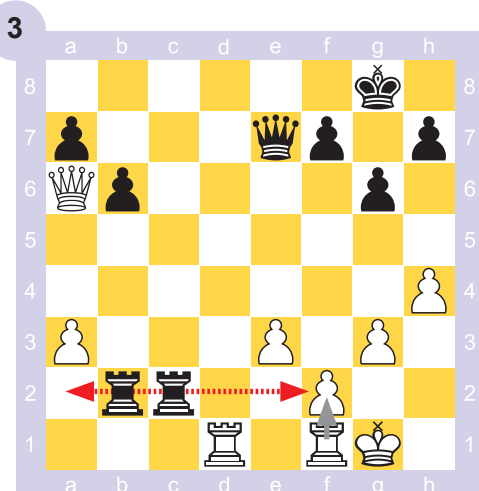
Exemples



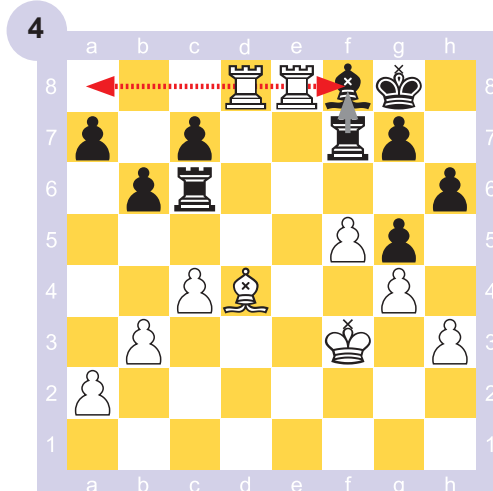
La torre blanca, que domina la fila 7a, està amenaçant dues peces adversàries.



La torre negra clava simultàniament ambdues peces menors blanques a la primera fila. Les blanques no tenen defensa davant les amenaces de les negres (Aa6 y Ag5).



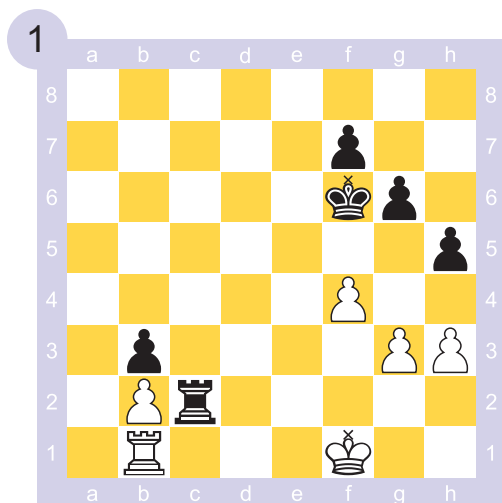
Les torres negres doblades a la fila 7a, que es defensen mútuament, obliguen una torre blanca a romandre passiva.



Les torres blanques doblades a la fila 8a obliguen les negres a destinar peces a la seva defensa.

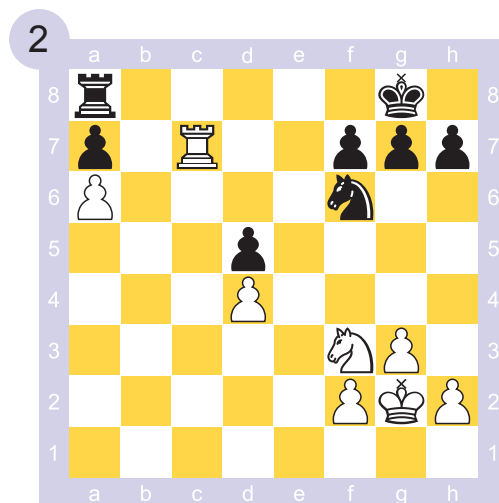
4

Encercla les torres que estan més actives i traça línies en les files que dominen. Encercla el jugador que té les torres més ben col·locades.



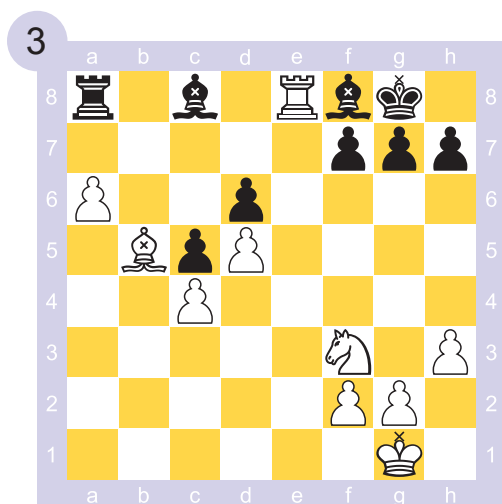
Blanques

Negres



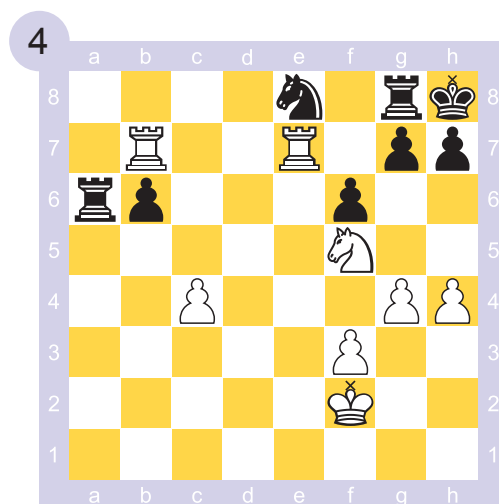
Blanques

Negres



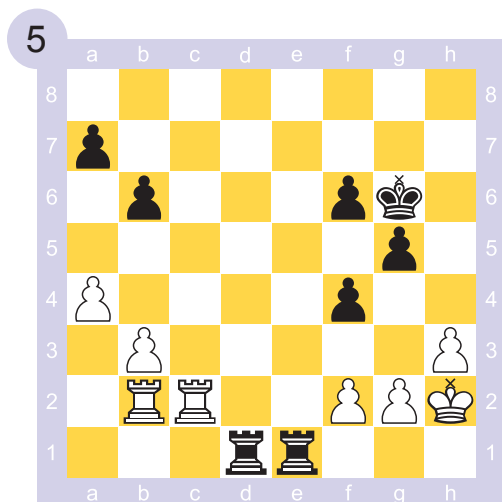
Blanques

Negres



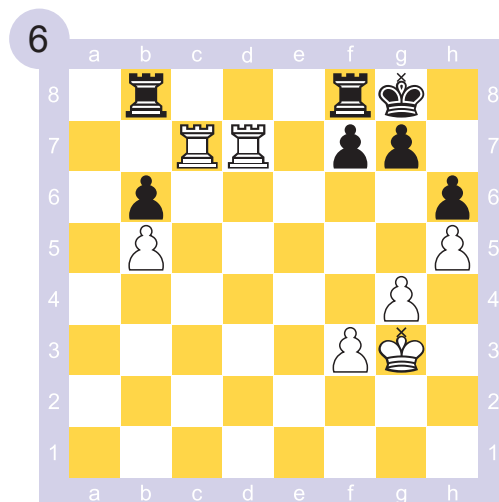
Blanques

Negres



Blanques

Negres



Blanques

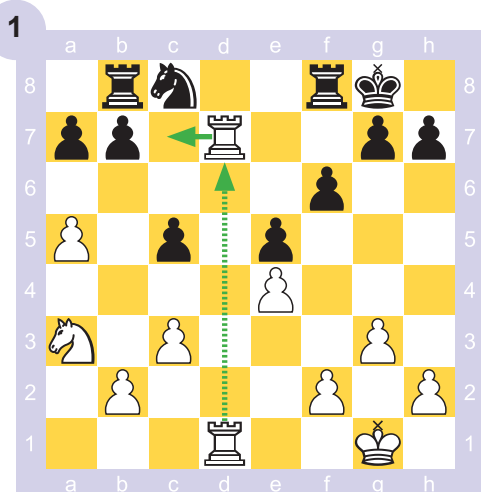
Negres



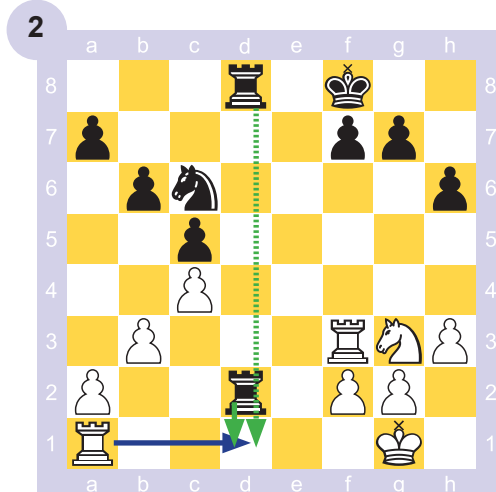
Amb el control de la 7a fila es pot aconseguir, entre altres finalitats, debilitar l'estructura dels peons, impedir l'avançament del rei, guanyar material i atacar l'enroc.

Moltes de les combinacions en la 8a fila aconsegueixen fer escac i mat.

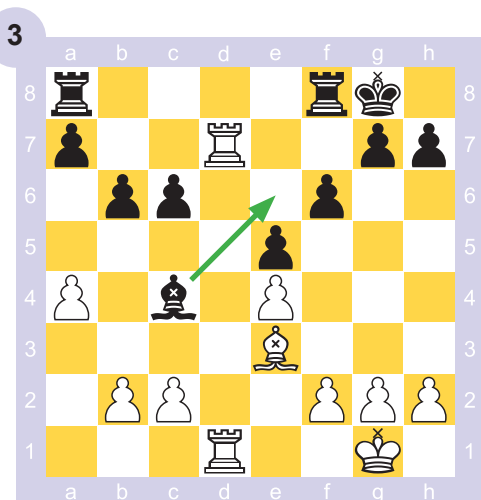
Exemples



Les blanques volen doblar les seves torres en la 7a fila i, per això, la que ja s'hi troba es mou a c7 per obligar les negres a defensar el peó i guanyar un temps per moure l'altra torre a d7.

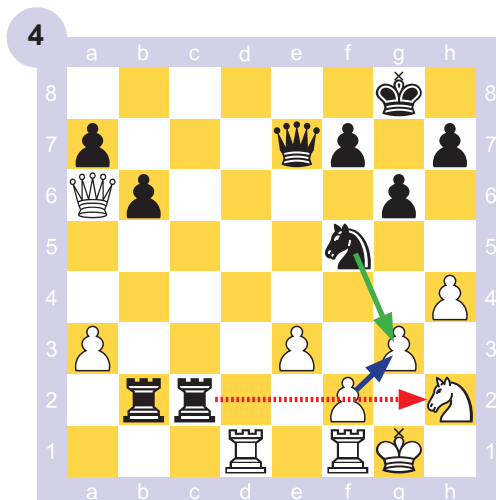


Després de l'intercanvi de les torres, les negres aconsegueixen el control de la 8a fila.



Les negres mouen l'alfil per evitar que l'altra torre pugui col·locar-se a d7 (s'evita que les torres quedin doblades a la fila 7).

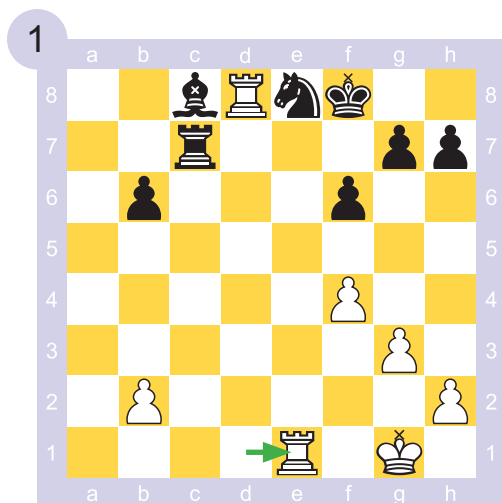
Si la torre blanca va a e7, la torre negra del rei ho fa a e8.



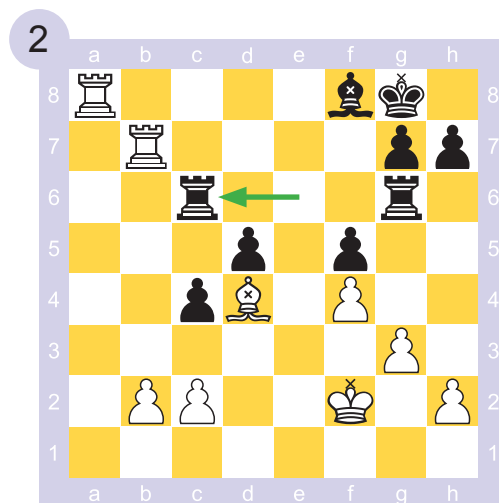
Les blanques, en capturar el cavall amb el peó f, obren la línia 2a (7a de l'adversari) per on les torres negres faran escac i mat en 3 jugades.

5

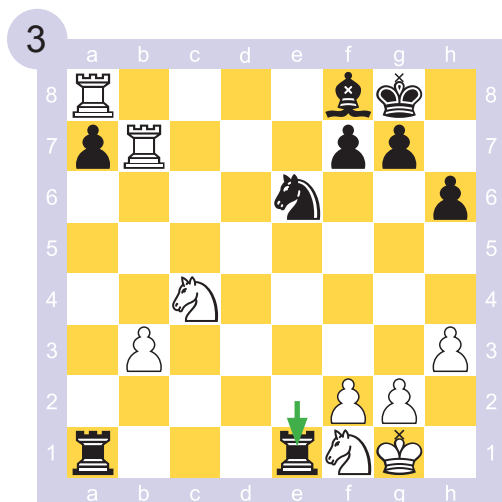
Encercla la jugada que faries si l'adversari hagués mogut tal com indica cada fletxa.



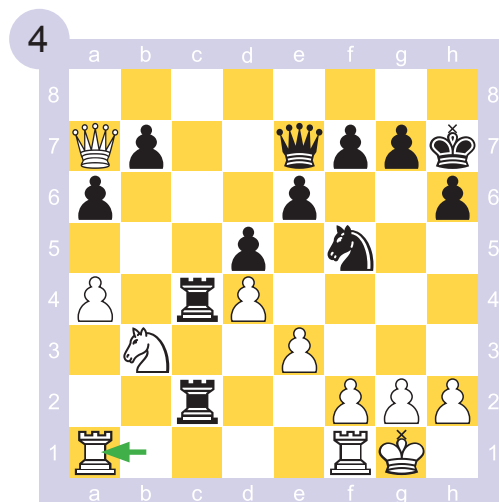
● Ad7 Te7 Ae6



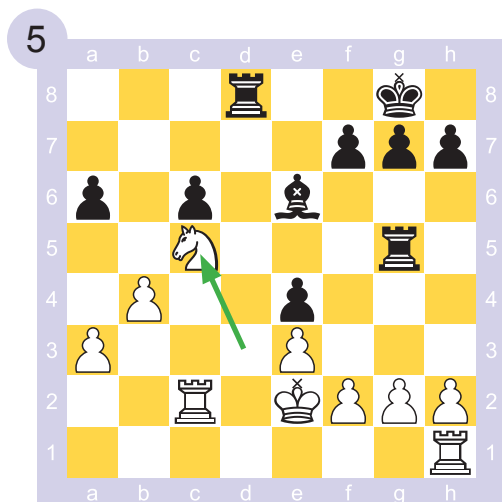
○ T8a7 T7b8 h4



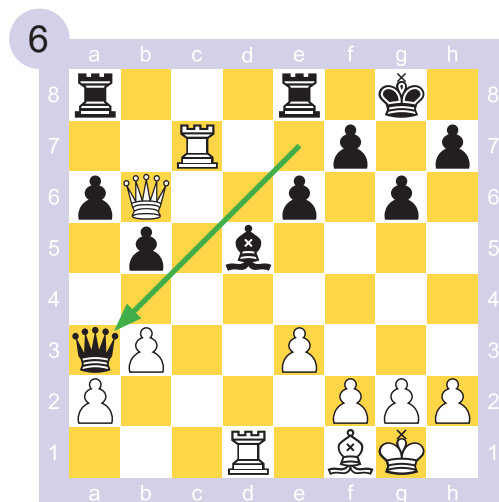
○ Tbx a7 C4d2 T7b8



● Cxe3 Tb2 Te2



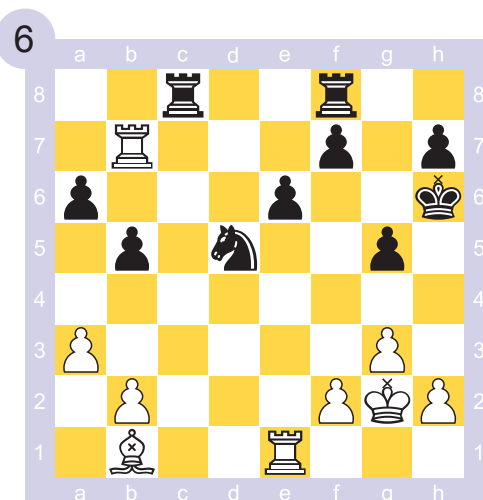
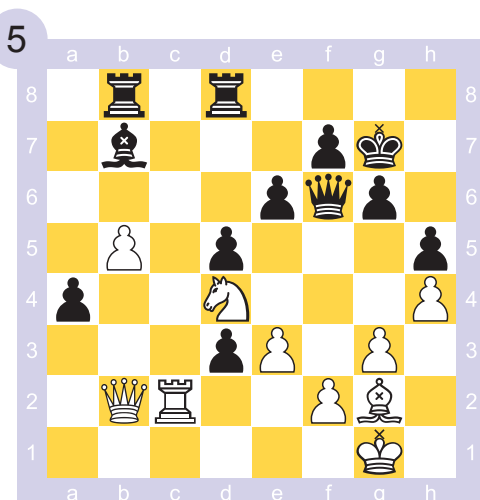
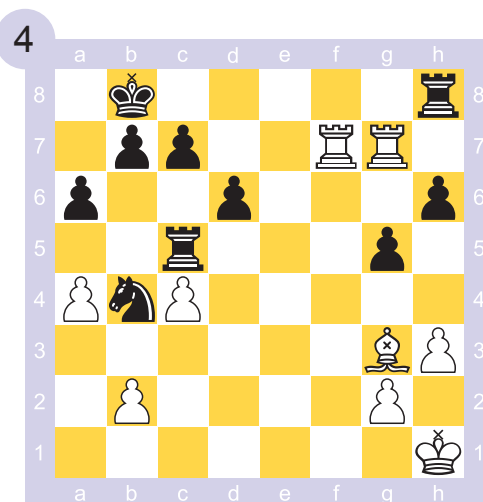
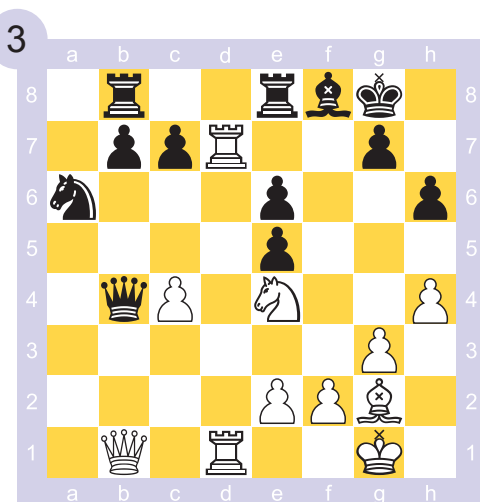
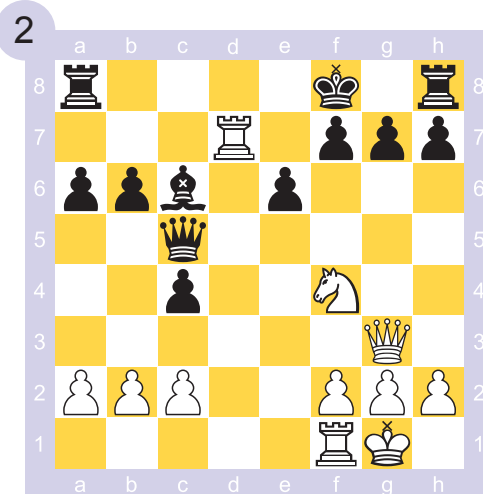
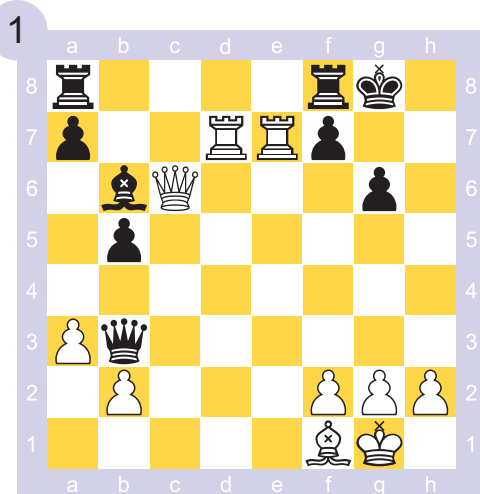
● Txg2 Txc5 Ag4+



○ Dc5 T1c1 e4

6

Anota les jugades que provoquen l'obertura de la fila 7a. Juguen blanques.



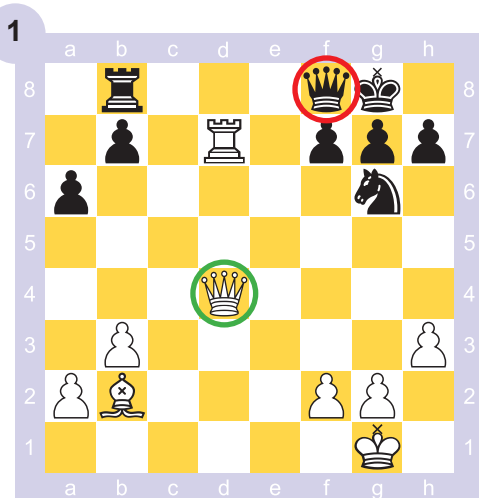


Dama centralitzada

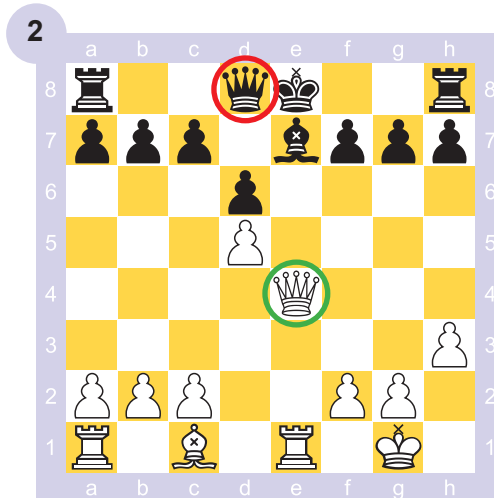
La dama està correctament centralitzada quan es troba en una casella des de la qual domina moltes caselles del tauler i des d'on no pot ser amenaçada per cap peça adversària, exceptuant la dama.

A vegades la dama també desplega una adequada activitat des d'una posició no central.

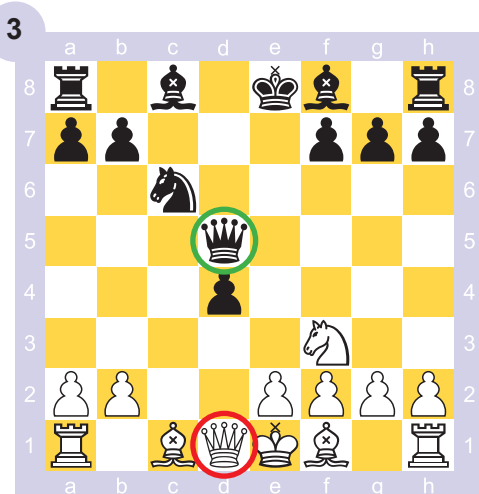
Exemples



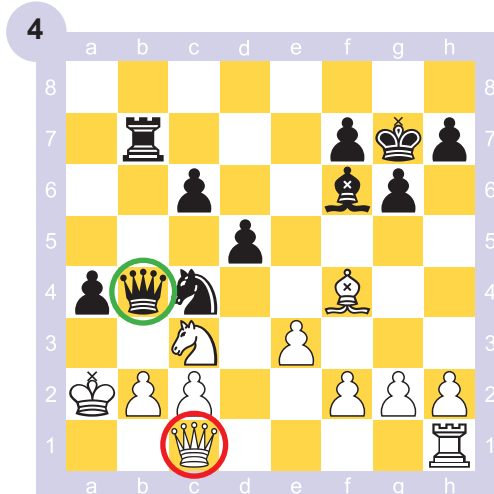
La dama blanca està excel·lentment centralitzada. Fa pressió en tots els sentits: d'una banda combina la seva acció amb l'alfil sobre g7; d'altra, domina la diagonal e3-a7; i, finalment reforça el control de la columna d. A més es pot moure amb molta llibertat en totes direccions.



La dama blanca està centralitzada i les negres no poden enrocar-se si no volen perdre el seu alfil. A més, la dama negra no pot jugar perquè està defensant l'alfil.



La dama negra està ben centralitzada: domina moltes caselles del tauler. A més, les blanques no la poden amenaçar ni amb peces menors ni amb peons.

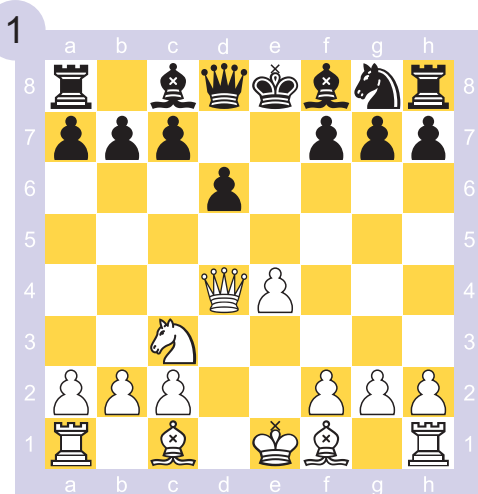


La dama negra està molt activa i col·labora en l'atac, malgrat no ocupar una casella central. En canvi, la dama blanca està passiva i només ajuda en la defensa.

7

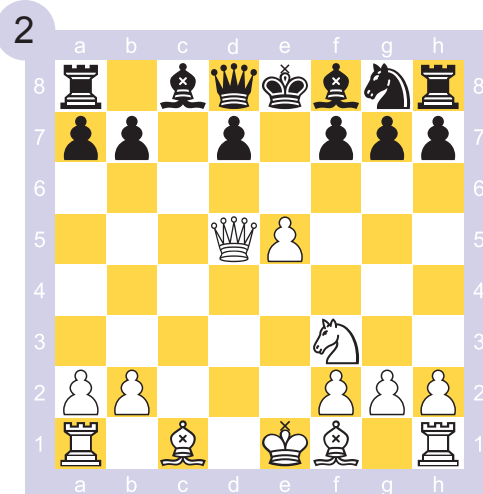
Analitza les posicions següents, encercla la dama que està ben centralitzada o activa i enquadra la que no ho estigui.

Encercla el jugador que té la dama millor centralitzada o activa.



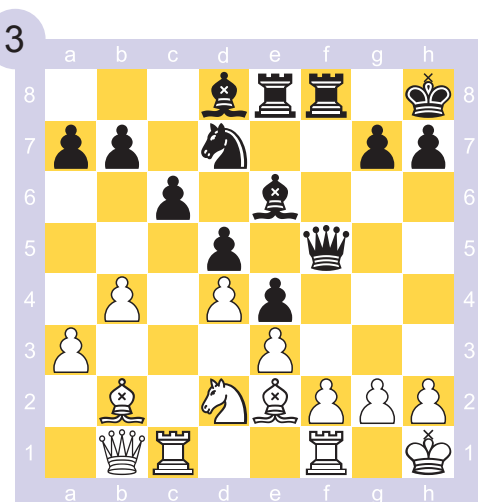
Blanques

Negres



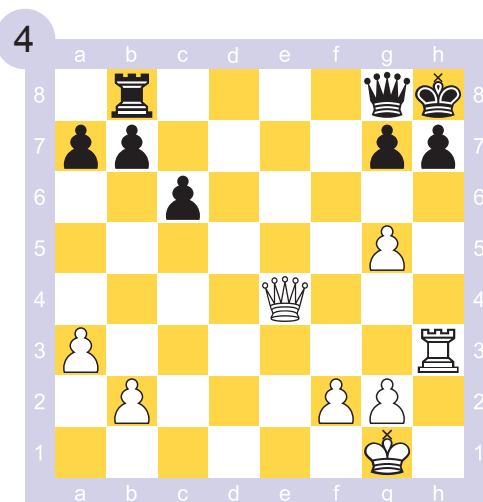
Blanques

Negres



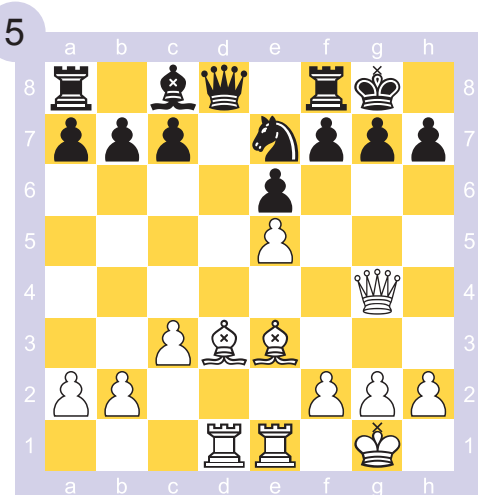
Blanques

Negres



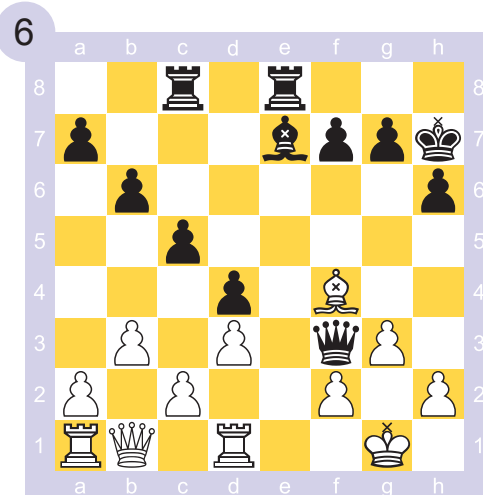
Blanques

Negres



Blanques

Negres

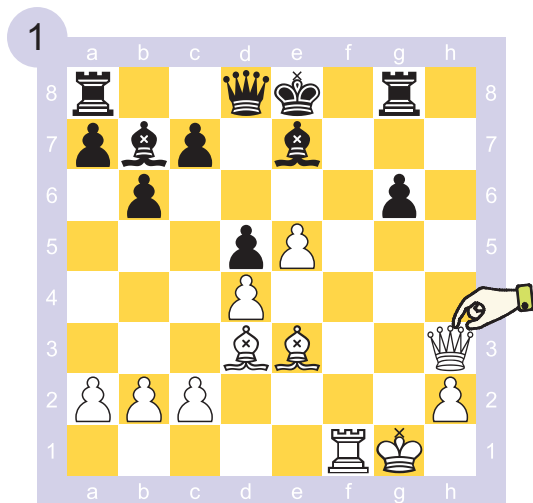


Blanques

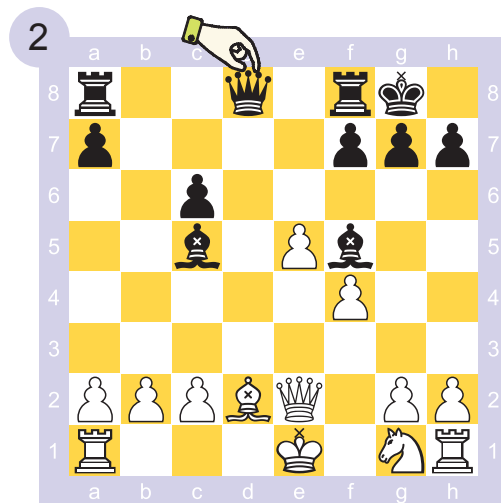
Negres

8

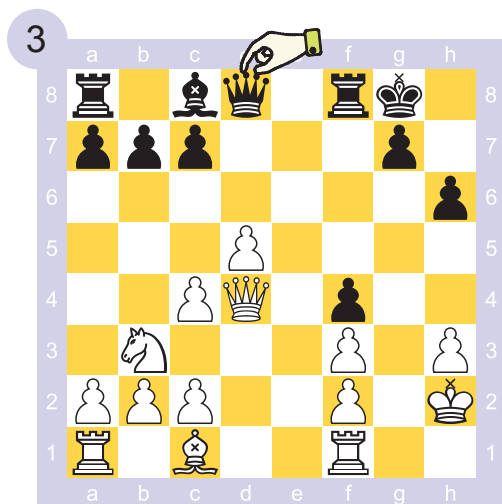
Encercla la jugada que faries per centralitzar o activar la dama indicada.



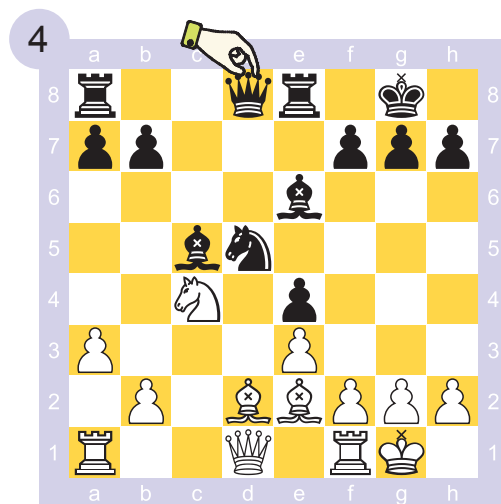
Dg4 De6 Df3



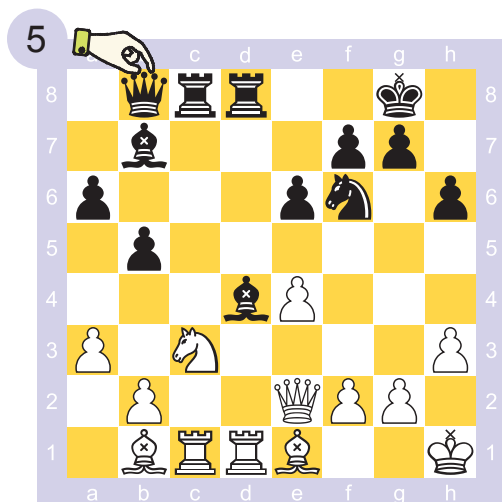
De7 Dd4 Dh4+



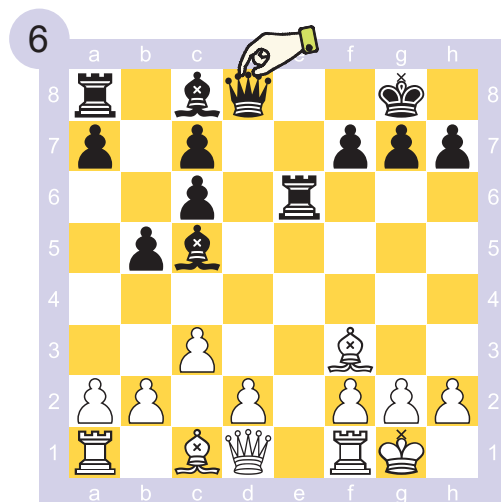
Dd6 Dd7 Dh4



Dg5 Dc7 Dd7



Dd6 Da7 De5



Dh4 Dd3 De7

Peces menors

Alfils forts i dèbils:

De diferent color

Del mateix color

Alfils i cavalls:

Alfil contra cavall

Alfils contra cavalls





Alfils forts i dèbils

Els alfils poden ser forts (si els seus peons no els limiten la mobilitat) o dèbils (si els peons de la seva estructura ocupen caselles del mateix color dels alfils).

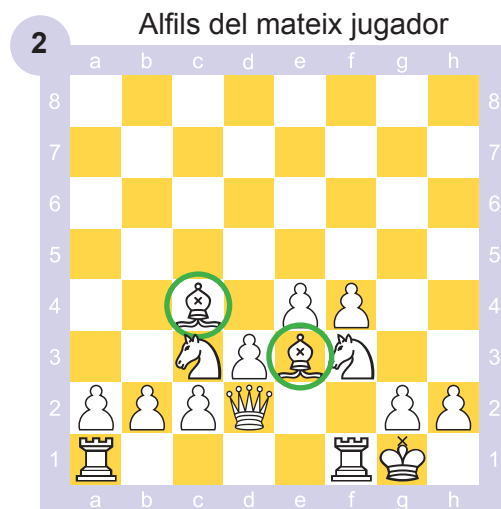
El color de l'alfil indica per quines caselles es mou aquest. Cada jugador té dos alfils: un que es mou per les caselles blanques i un altre que ho fa per les caselles negres.

Exemples



L'alfil del cercle verd és fort perquè pot moure's a través de la seva estructura de peons.

L'alfil del cercle vermell és dèbil perquè els seus peons li limiten el moviment.

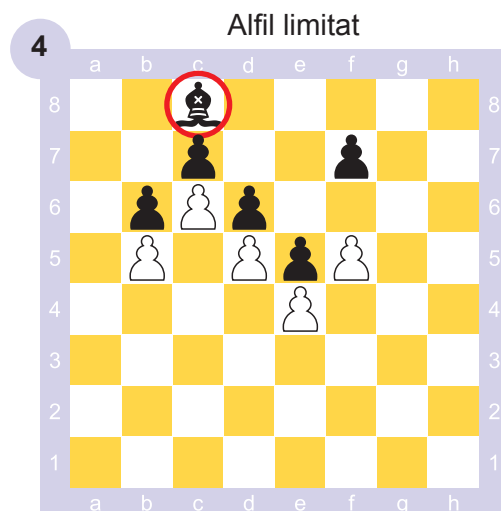


El alfil c4, que per la seva estructura de peons seria dèbil, estarà actiu si es troba per fora d'aquesta estructura.

Recorda els esquemes de les peces de la primera unitat.



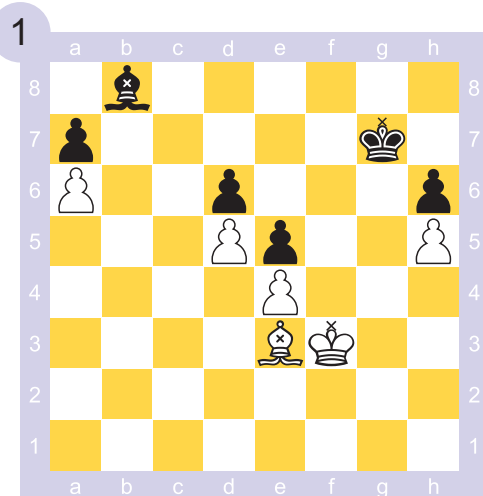
Els alfils encerclats amb una rodona verda són els forts de cada jugador perquè es poden moure a través de la seva estructura de peons.



La mobilitat d'un alfil pot veure's limitada a causa dels peons de l'adversari (avançats i ben defensats en caselles del mateix color). L'alfil teòricament fort estaria molt limitat.

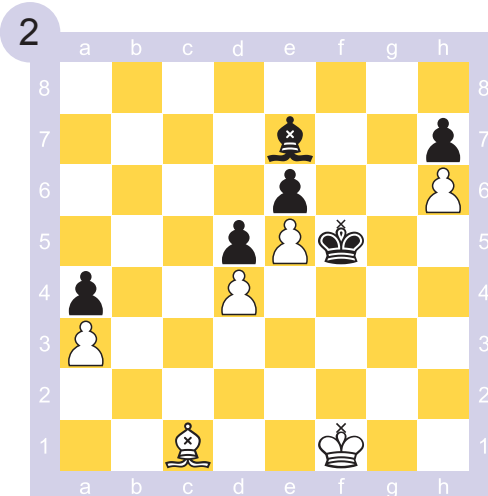
1

Encercla els alfils forts i enquadra els dèbils.
Després, encercla el jugador que, segons la posició dels alfils, té avantatge.



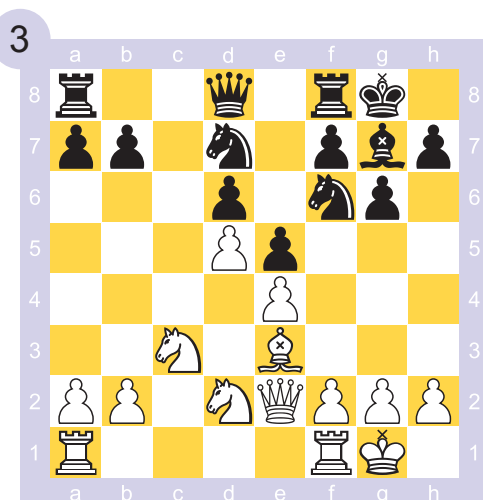
Blanques

Negres



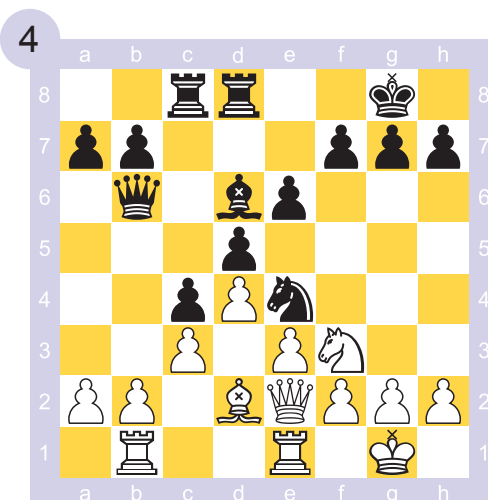
Blanques

Negres



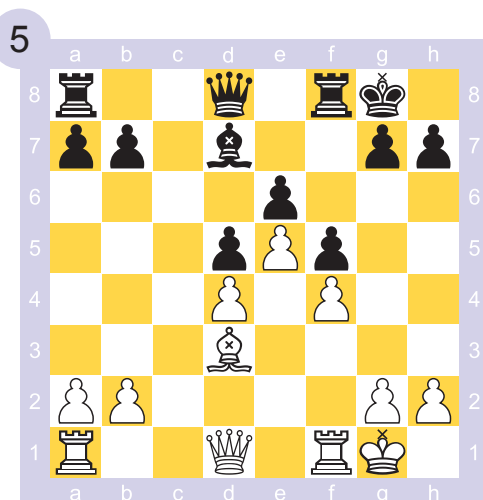
Blanques

Negres



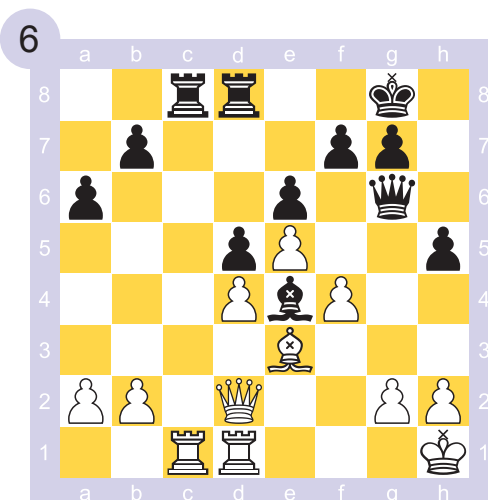
Blanques

Negres



Blanques

Negres



Blanques

Negres



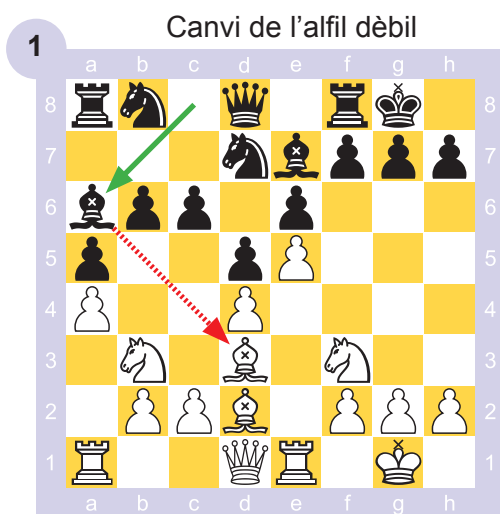
Amb peons centrals bloquejats:

1. L'alfil dèbil intentarà canviar-se per l'alfil fort de l'adversari.
2. L'alfil dèbil moltes vegades s'hauria de col·locar per fora de la cadena de peons.

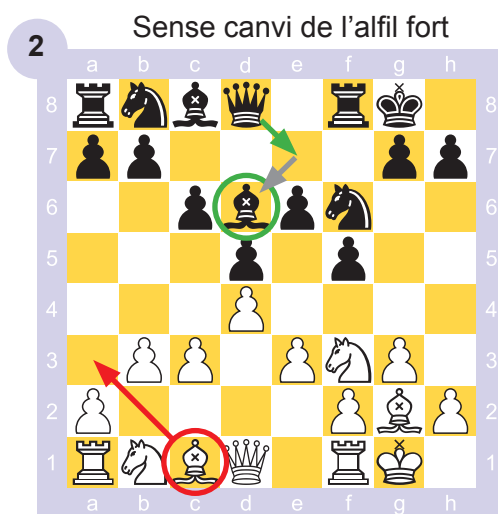
Amb peons centrals mòbils (que no estan bloquejats):

1. S'intentarà jugar els peons en caselles de color diferent de l'alfil.

Exemples



S'aconsella, sempre que es pugui, canviar l'alfil dèbil pel fort de l'adversari. L'alfil blanc amenaçat no pot fugir de l'amença del negre ni interposar cap peça.



Les negres mouen la dama a e7, per tal d'evitar que les blanques canviïn l'alfil blanc dèbil pel negre fort.

Si les blanques provoquen el canvi d'alfils, perdran un cavall.



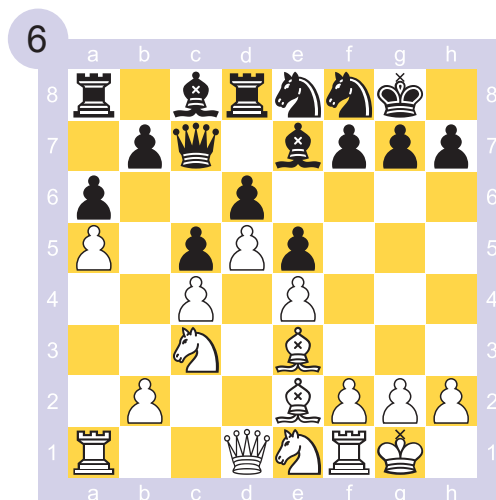
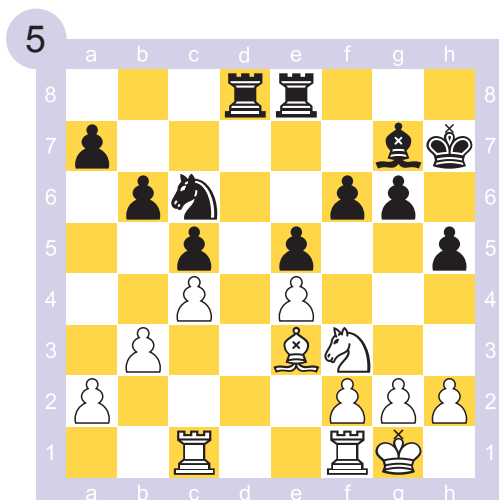
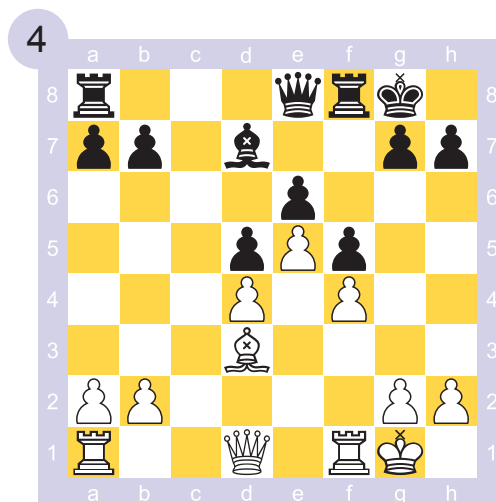
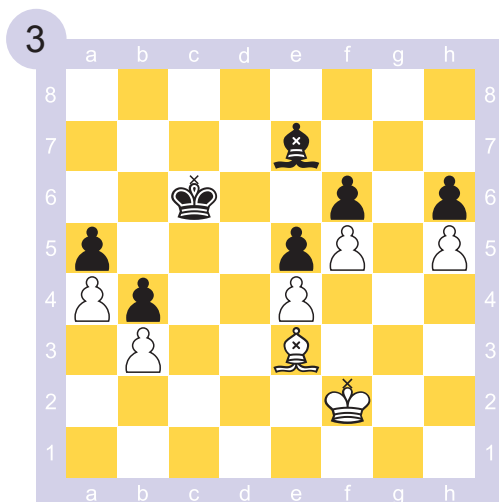
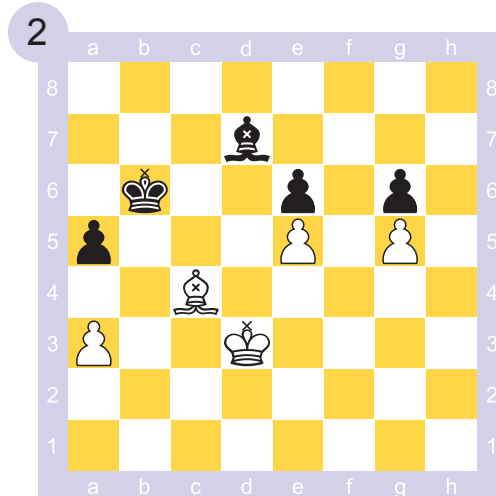
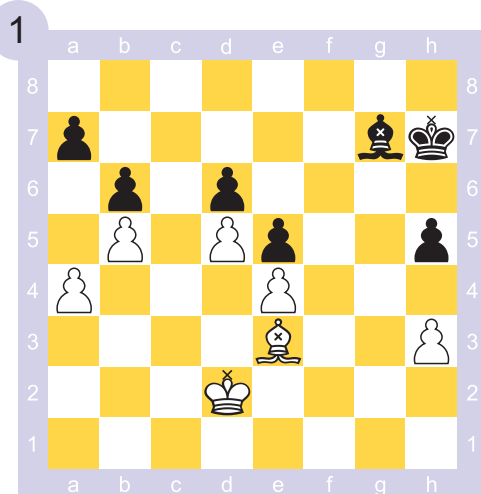
Sovint, quan es permet el canvi d'un alfil del "fianchetto" en el flanc de l'enroc se'n debilita la defensa.



L'avançament dels peons centrals blancs activa l'alfil blanc i dona avantatge a les blanques.

2

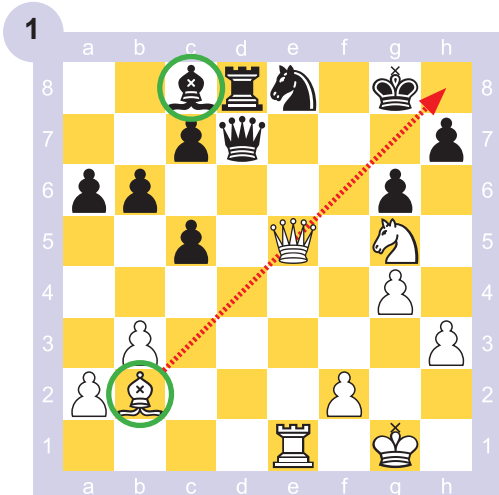
Encercla l'alfil dèbil i anota la jugada que cal fer per tal d'intentar canviar aquest alfil per l'alfil fort de l'adversari.



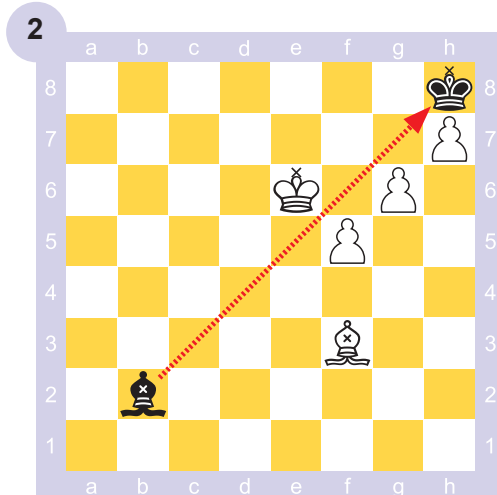


1. Alfils de diferent color

Les situacions d'alfils de diferent color s'esdevenen quan cada jugador, encara que tingui altres peces, només té un alfil de diferent color que el de l'adversari.



Quan un alfil col·labora en un atac, l'alfil de l'adversari no pot ajudar en la defensa de la casella o de la peça amenaçada perquè els alfils es mouen per caselles de diferent color.

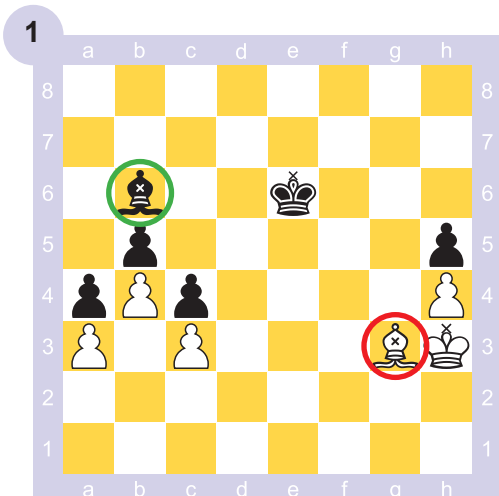


En els finals en què solament queden peons i alfils de diferent color, hi ha moltes possibilitats de fer taules. En aquest exemple poc comú, les blanques no poden guanyar malgrat tenir tres peones pròxims a la coronació.

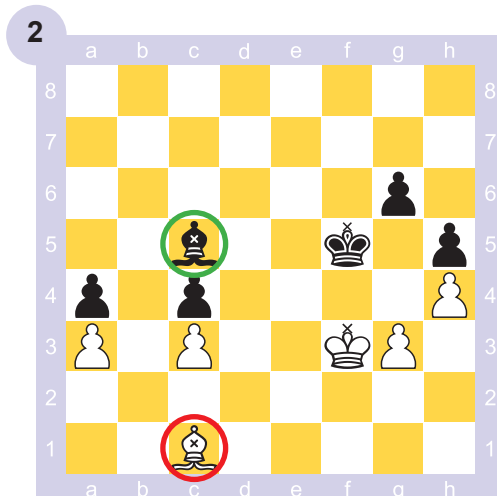


2. Alfils del mateix color

El desavantatge de tenir només un alfil provoca que únicament es dominen caselles d'un sol color.



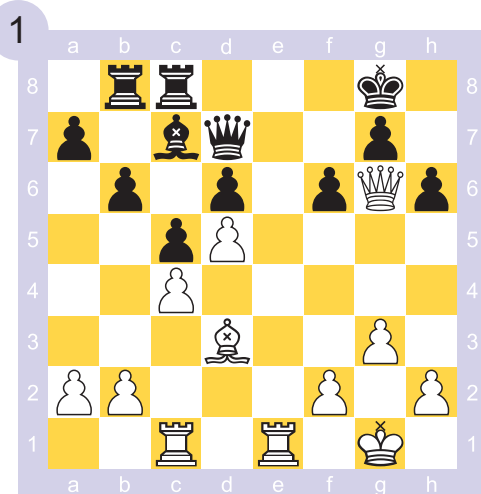
És aconsellable tenir els peons col·locats en caselles de diferent color del de l'alfil adversari. D'aquesta manera aquest no els podrà capturar i el nostre alfil tindrà més mobilitat.



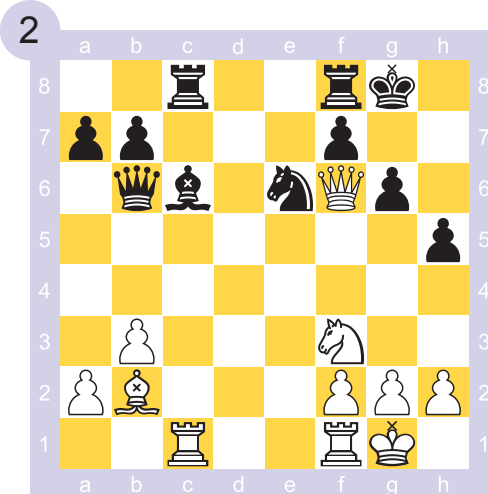
Les negres tenen millor posició perquè el seu alfil està més actiu i els seus peons estan en caselles blanques. En canvi, els de l'adversari estan en caselles negres.

3

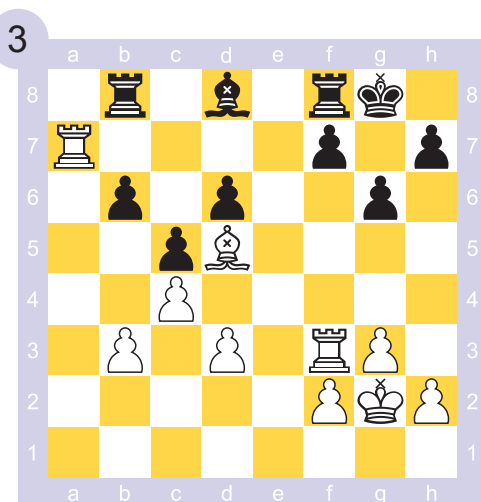
Encercla el jugador que, segons els alfil, té avantatge.
Si creus que cap jugador en té, encercla la resposta *cap*.



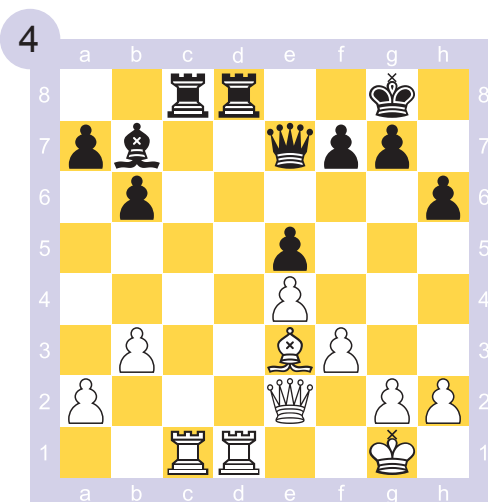
Blanques Negres Cap



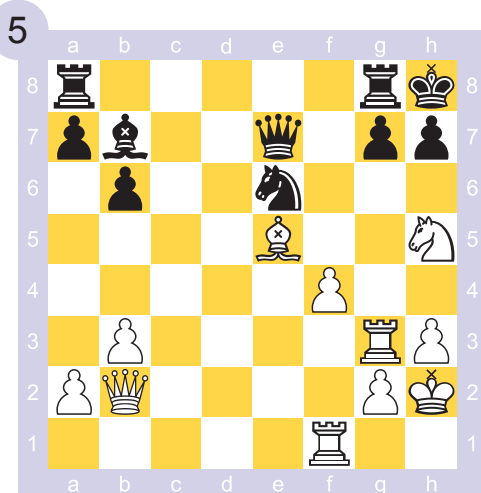
Blanques Negres Cap



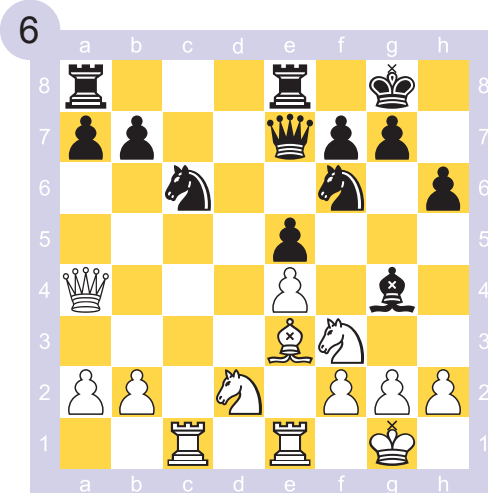
Blanques Negres Cap



Blanques Negres Cap



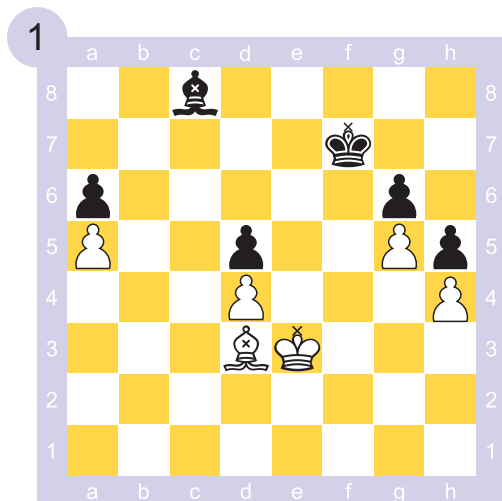
Blanques Negres Cap



Blanques Negres Cap

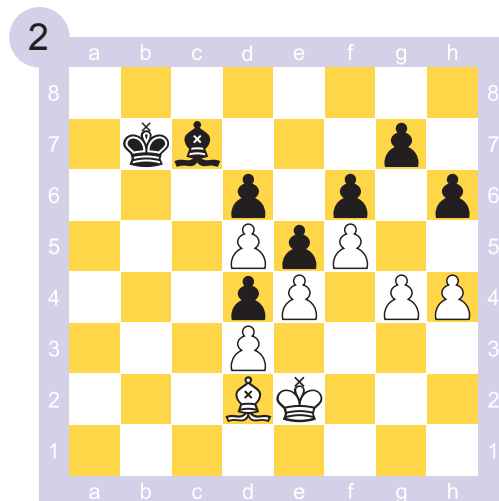
4

En aquests exercicis de finals, encercla el jugador que té els peons millor col·locats.



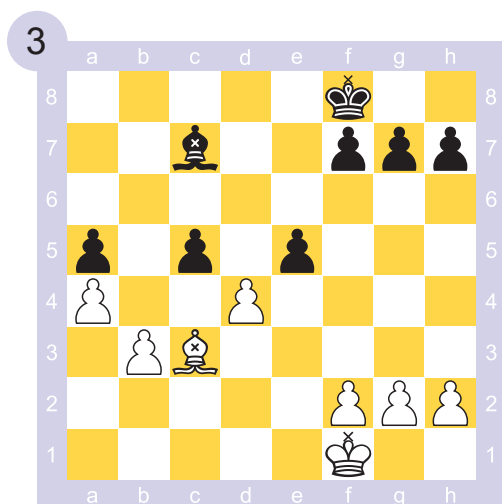
Blanques

Negres



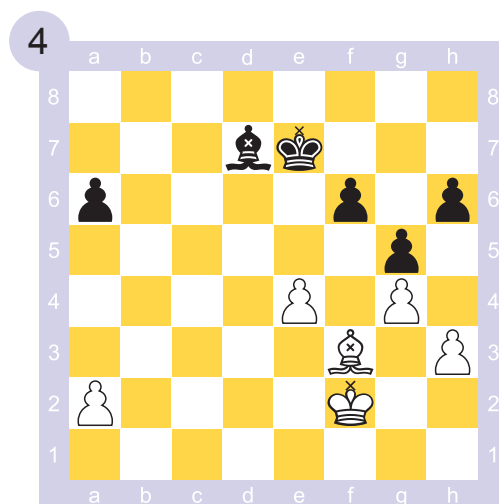
Blanques

Negres



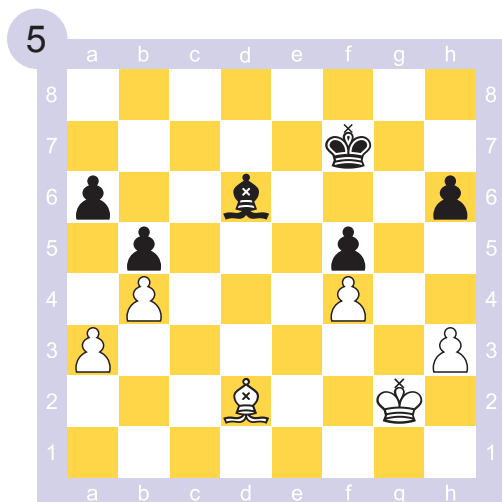
Blanques

Negres



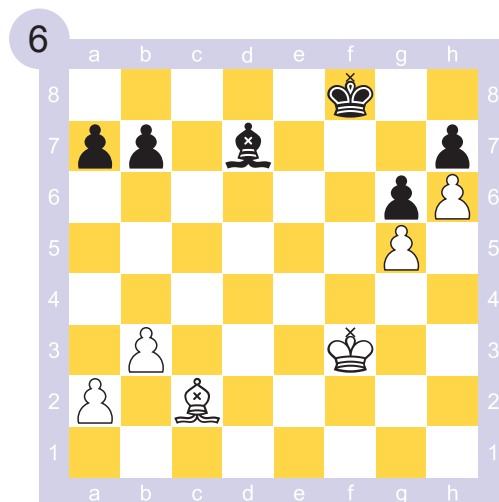
Blanques

Negres



Blanques

Negres



Blanques

Negres

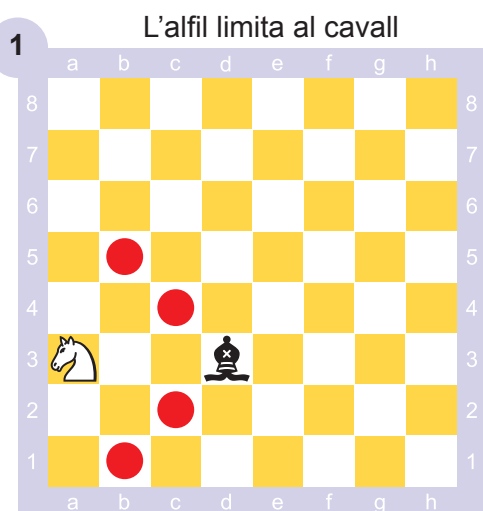


Alfils i cavalls

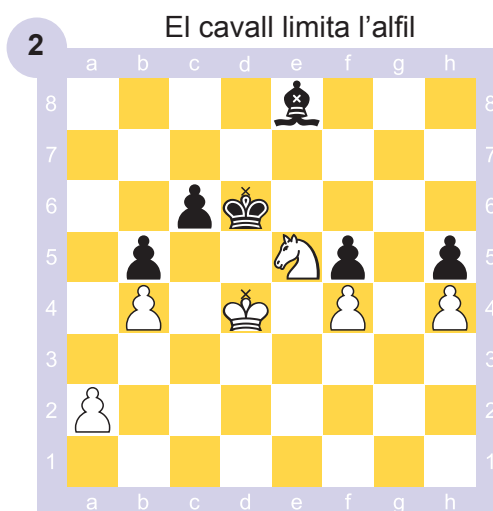
Els alfils són millors en posicions obertes i quan s'ha de controlar el joc dels dos flancs. En canvi, els cavalls ho són en posicions bloquejades.

Si la lluita està molt concentrada en unes caselles, tots dos tenen la mateixa importància.

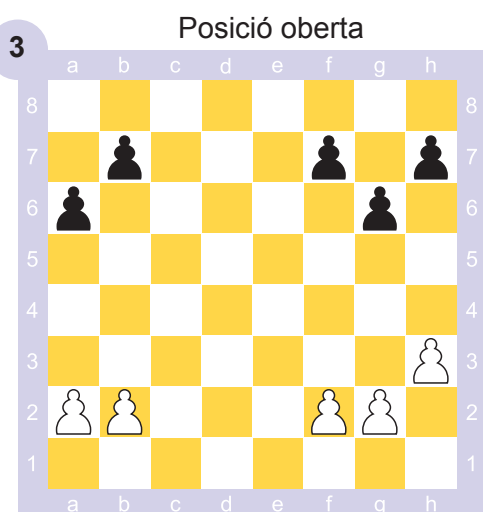
Exemples



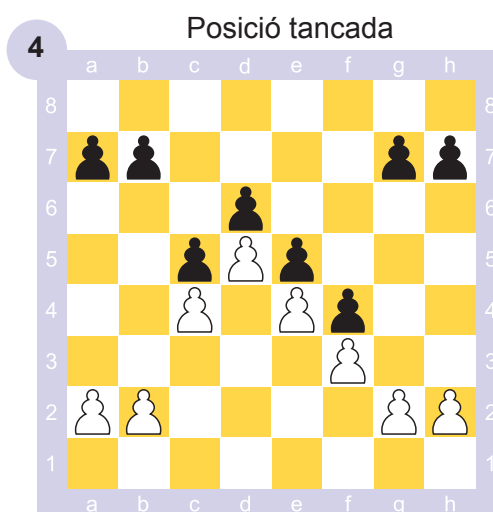
L'alfil negre immobilitza el cavall perquè amenaça totes les caselles on pot anar.



Mentre el cavall està actiu i centralitzat, l'alfil està immobilitzat (no pot jugar a d7 perquè després el canvi, el rei blanc penetra i guanya).



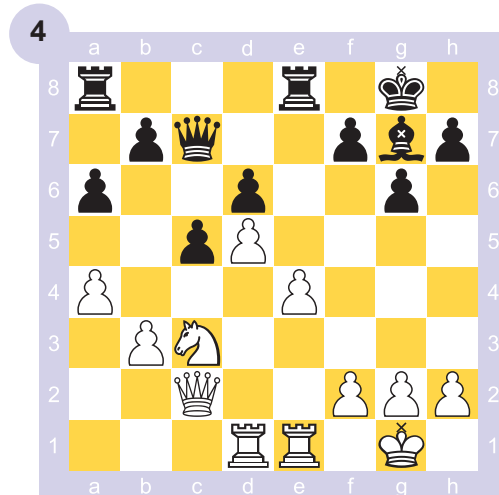
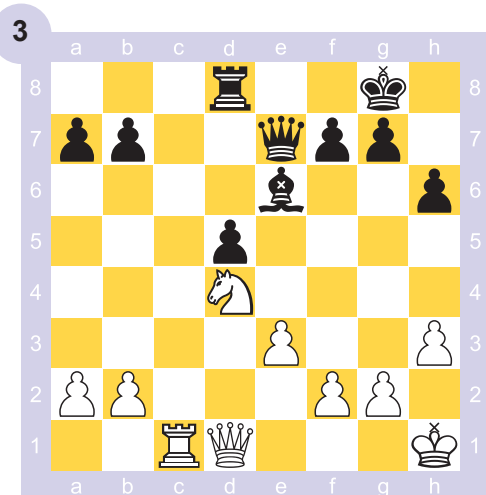
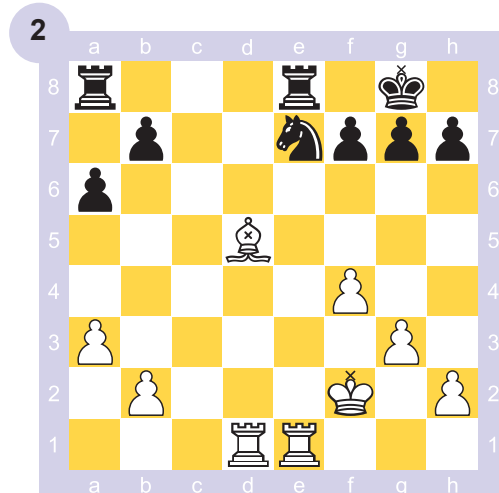
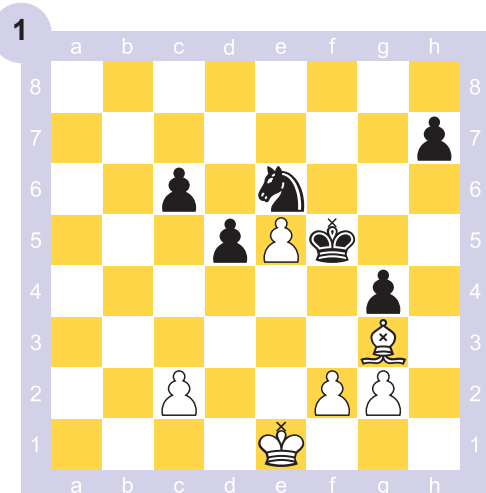
En posicions obertes, els alfils disposen de moltes diagonals lliures per on moure's.



En posicions tancades, els peons centrals bloquegen les diagonals més importants.

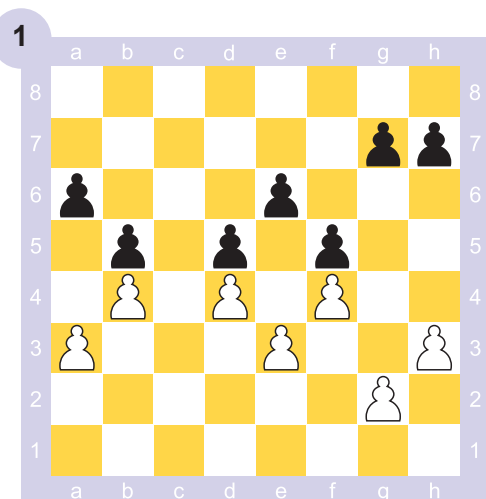
5

Coloca una rodona i un quadrat en les caselles on el cavall i l'alfil, respectivament, poden anar sense que l'adversari obtingui un guany de material.



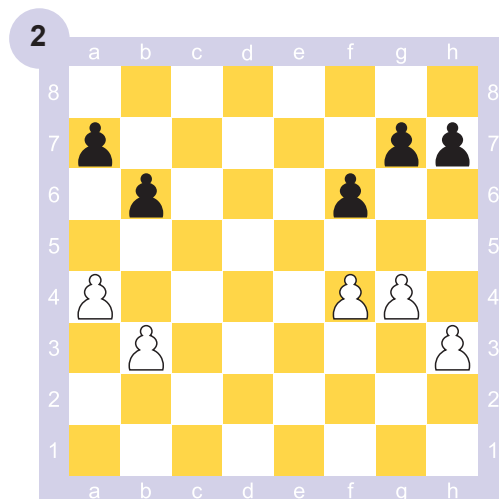
6

Encercla quin tipus de posició té cada diagrama, segons l'estructura de peons.



Oberta

Tancada



Oberta

Tancada

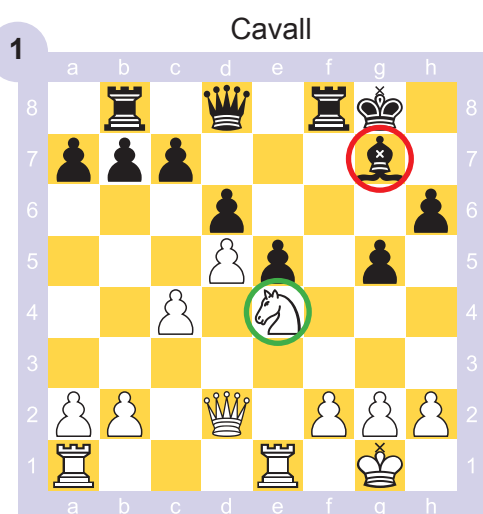


1. Alfil contra cavall

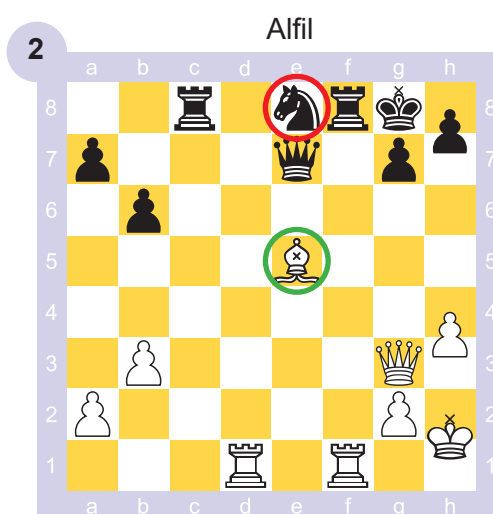
No s'han de canviar els alfils (un o els dos) pels cavalls de l'adversari sense una causa que ho justifiqui, perquè en un gran nombre de posicions la parella d'alfils és superior a la de cavalls o a la formada per alfil i cavall.

L'alfil, a diferència del cavall, pot mantenir el control d'una casella mentre canvia de posició.

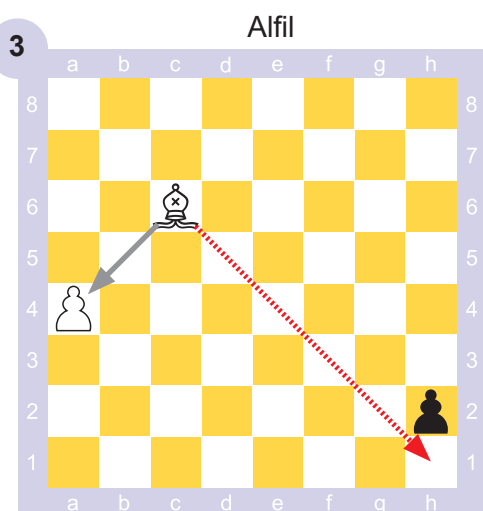
Exemples



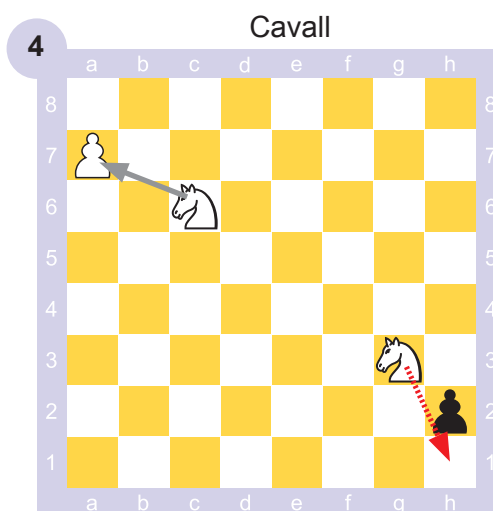
El cavall blanc, ben centralitzat, no pot ser desallotjat per peons o peces menors adversàries. La mobilitat de l'alfil negre està molt limitada pels seus peons.



En aquesta posició oberta, l'alfil de les blanques és molt superior al cavall de les negres, a causa de la seva gran mobilitat per les diagonals.



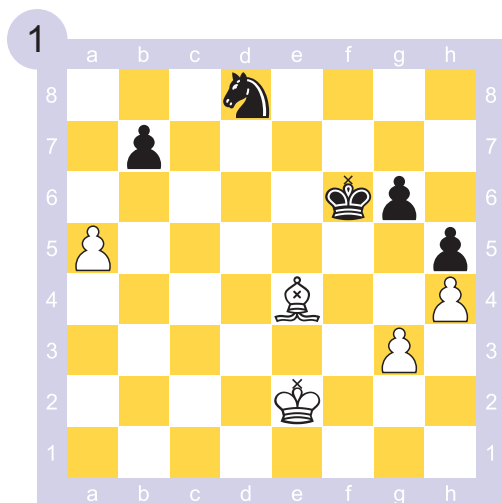
L'alfil evita la promoció del peó negre i alhora defensa l'avançament del seu peó blanc, malgrat que aquests estiguin en columnes exteriors.



En aquesta posició es necessiten dos cavalls per fer el mateix que feia l'alfil en el diagrama anterior. Això es deu al curt abast del cavall en comparació amb el de l'alfil.

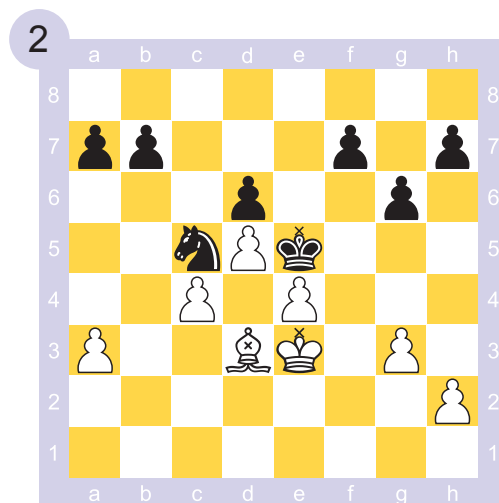
7

Analitza les següents posicions i encercla les peces que tenen avantatge.



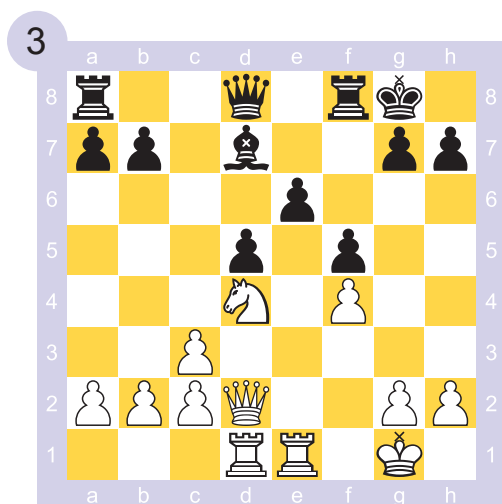
Alfil

Cavall



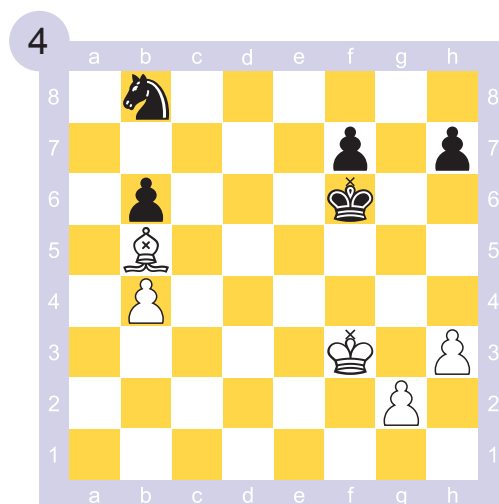
Alfil

Cavall



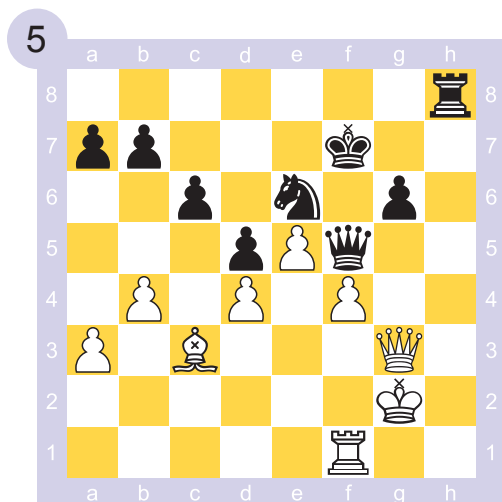
Alfil

Cavall



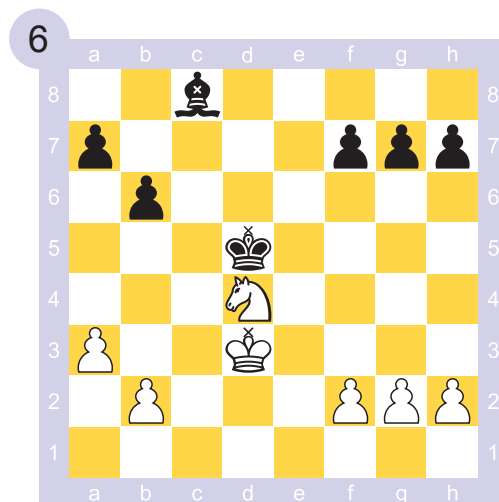
Alfil

Cavall



Alfil

Cavall



Alfil

Cavall

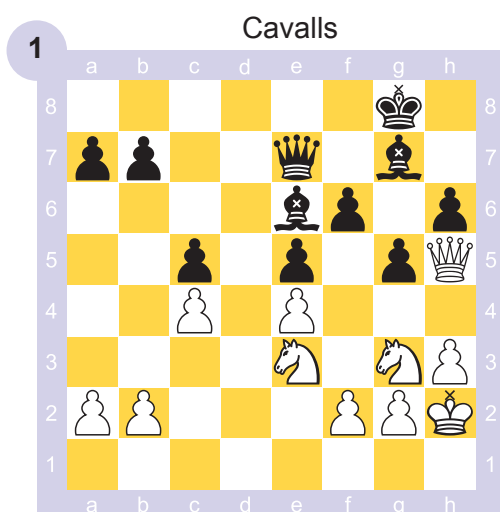


2. Alfils contra cavalls

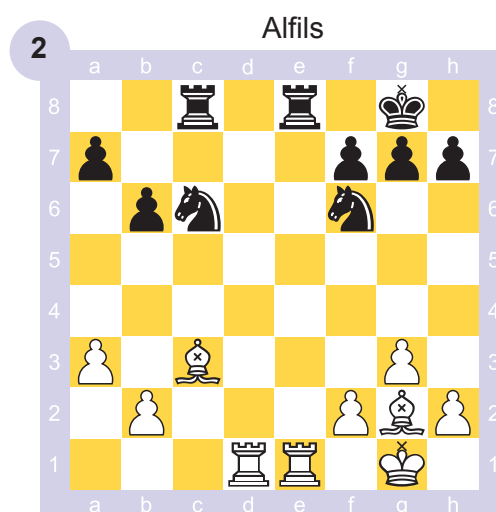
En posicions obertes o de peons mòbils, la parella d'alfils té el màxim avantatge sobre la de cavalls, ja que els alfils poden obligar a col·locar els cavalls en caselles desfavorables del tauler.

Els cavalls intentaran situar-se en caselles fortes per tal d'oferir la màxima resistència.

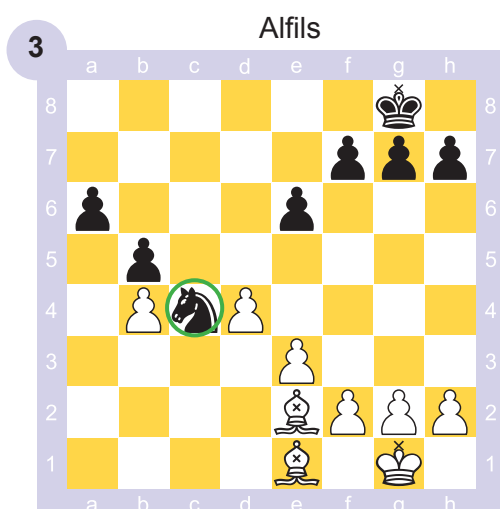
Exemples



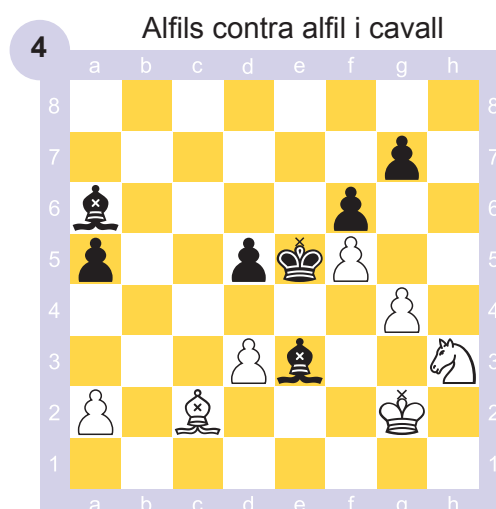
En posicions tancades, amb molts peons, els cavalls tenen avantatge sobre els alfils.
Els cavalls poden anar a les caselles fortes d5 i f5.



Els alfils redueixen la mobilitat dels cavalls. A més, poden moure's amb més rapidesa en posicions obertes. Els dos alfils quasi sempre són més importants.



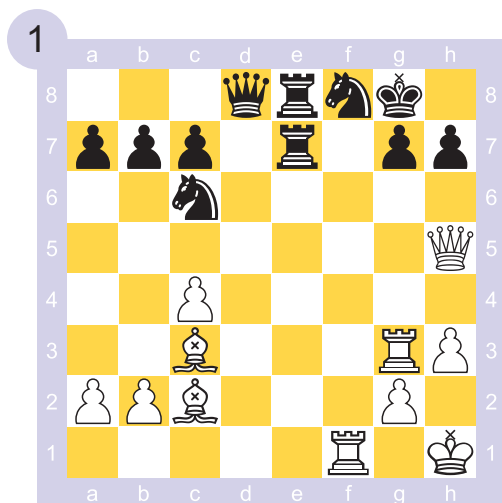
El cavall ocupa una casella forta a c4, que dificulta la mobilitat dels alfils. Quan les blanques avancin els peons, els alfils tindran avantatge sobre els cavalls.



Generalment, els dos alfils són superiors a la parella formada per alfil i cavall. El jugador que té el cavall intentarà canviar el seu alfil per l'altre alfil, o el seu cavall per un alfil.

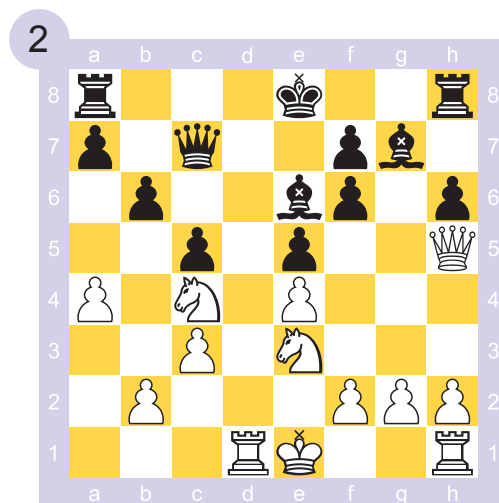
8

Analitza les següents posicions i encercla les peces que tenen avantatge.



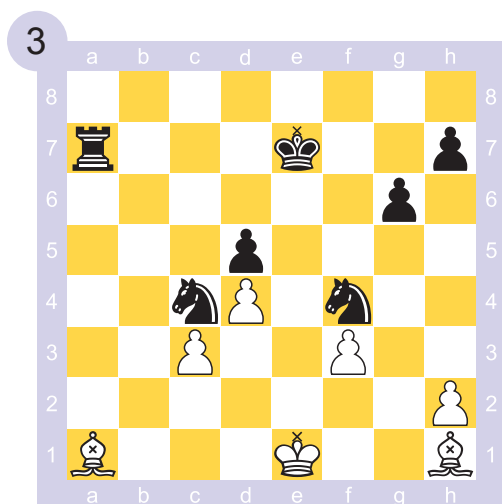
Alfils

Cavalls



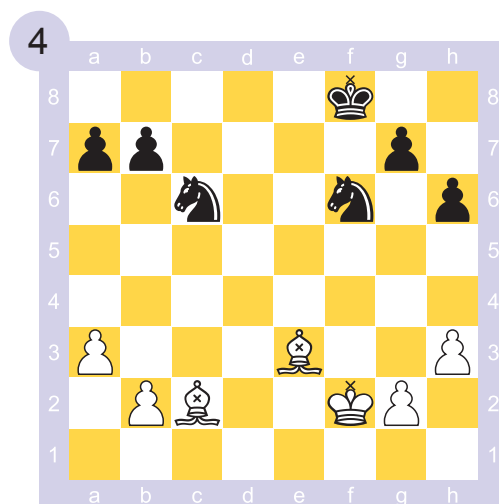
Alfils

Cavalls



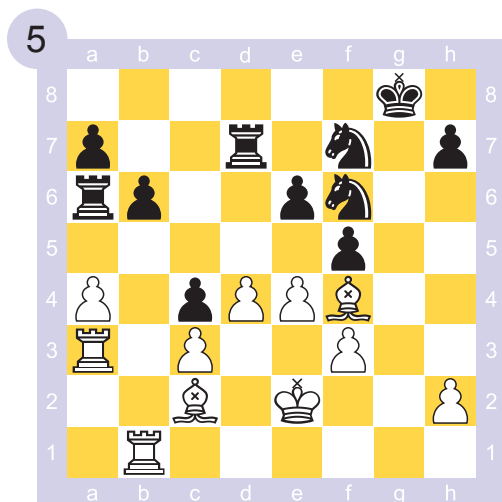
Alfils

Cavalls



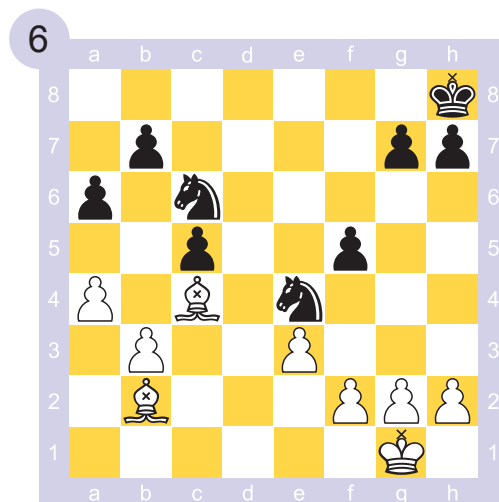
Alfils

Cavalls



Alfils

Cavalls



Alfils

Cavalls

Pensem!

Temes tàctics:

- Peça amb poca mobilitat
- Peça no defensada
- Peça clavada
- Rei mal defensat

Temes estratègics:

- Millorar la posició del rei
- Expulsar una peça activa
- Millorar la col·locació de peces
- Guanyar espai



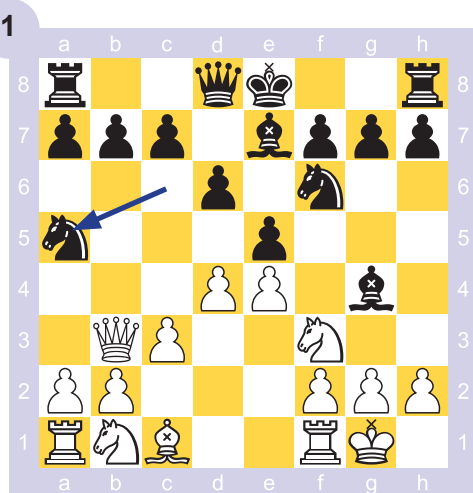


Temes tàctics

Si s'observen peces no defensades, amb poca mobilitat, clavades, o el rei mal defensat, cal pensar si hi ha alguna combinació que pot capturar-les o aconseguir un guany de material, en cas que es produeixi un intercanvi de peces.

1. Peça amb poca mobilitat

Exemples



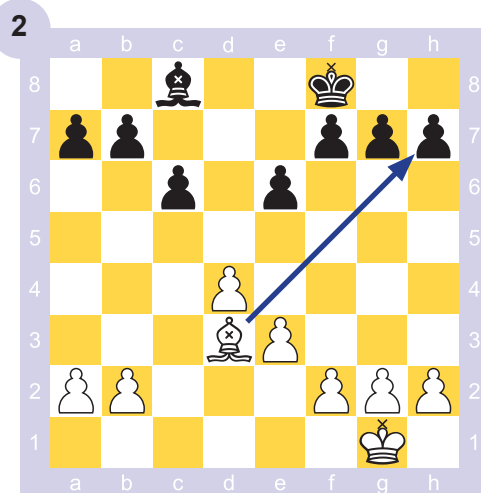
El cavall, en amenaçar la dama, es queda sense caselles on anar, fet que aprofiten les blanques per capturar-lo.

Si 1. Da4+ , Cc6

2. d5 , ...

Si 1. Da4+ , c6

2. b4 , ...

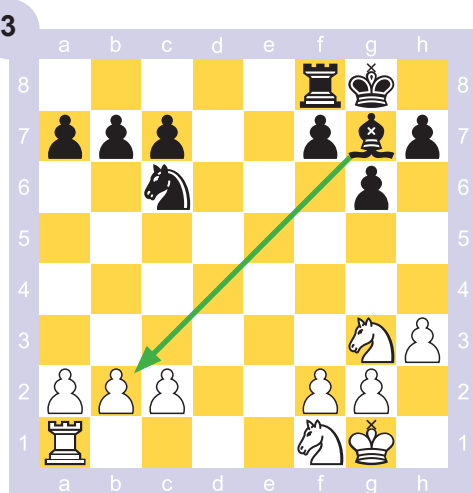


Si l'alfil captura el peó de la torre, les negres el tancaran i el capturaran.

1. Axh7 , g6

2. h4 , Rg7

3. Axc6 , Rxc6

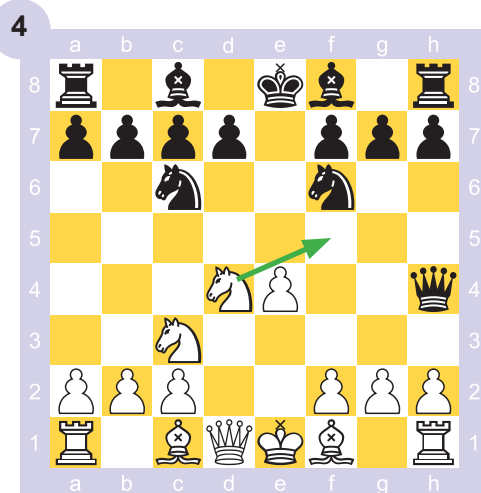


Si la torre recupera el peó, les negres la immobilitzaran i després el cavall des de a5 la capturarà.

1. ... , Axb2

2. Tb1 , Ad4

3. Txb7 , Ab6



Les blanques fan un seguit d'amenaçes a la dama negra fins deixar-la sense escapatòria.

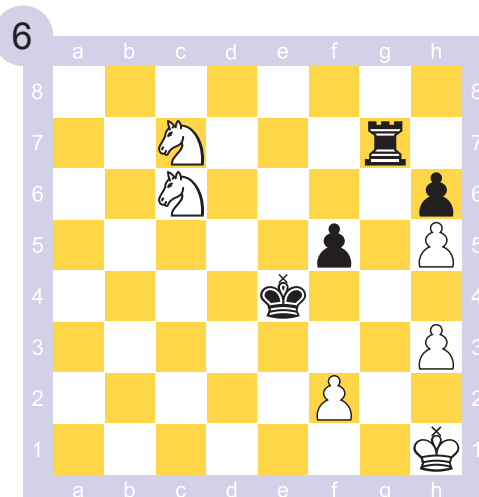
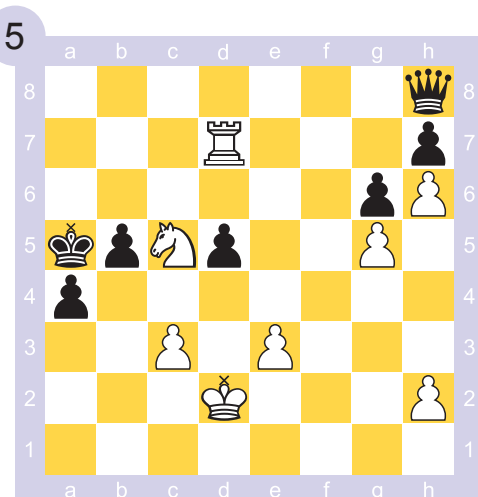
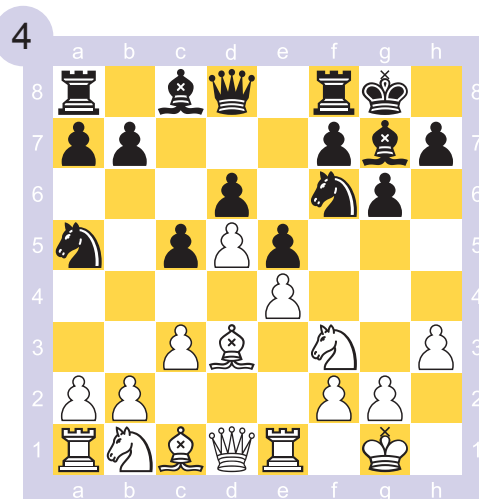
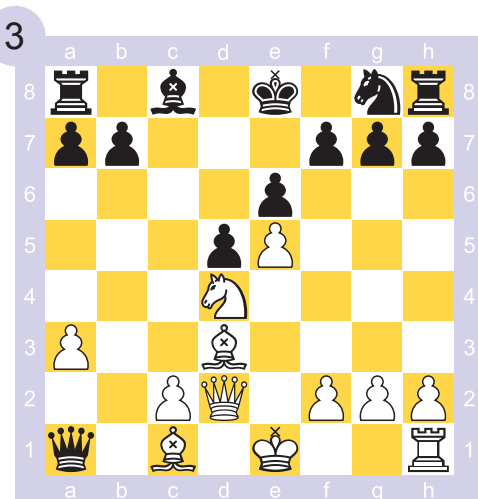
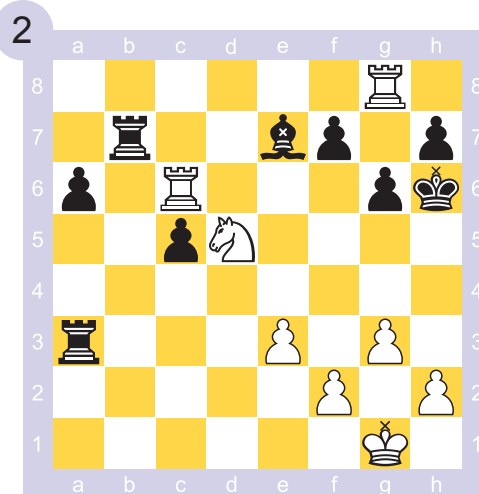
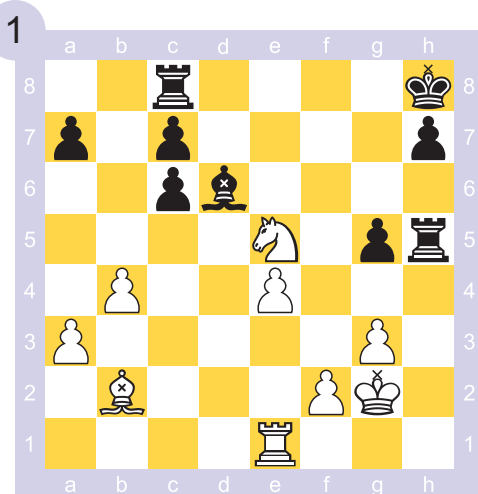
1. Cf5 , Dh5

2. Ae2 , Dg6

3. Ch4 , ...

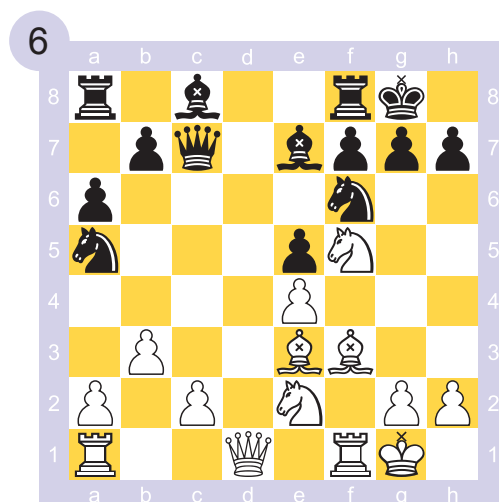
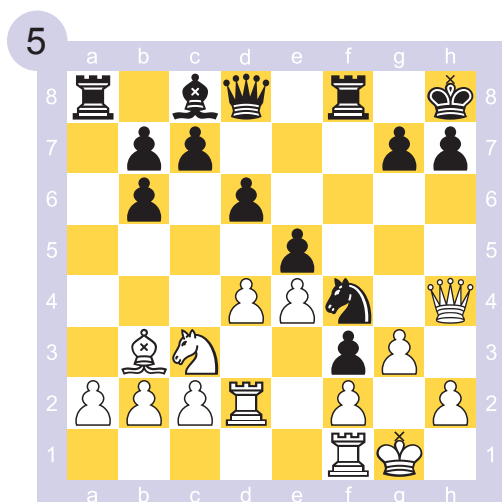
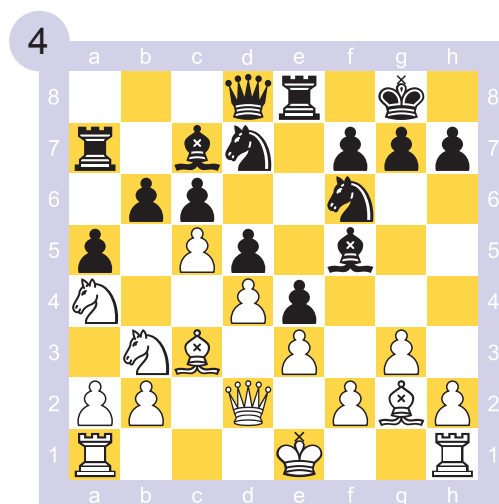
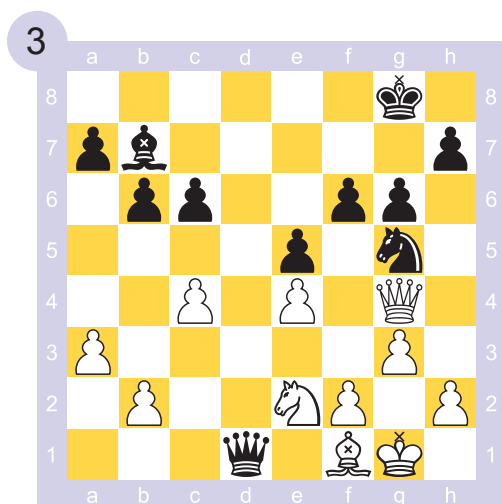
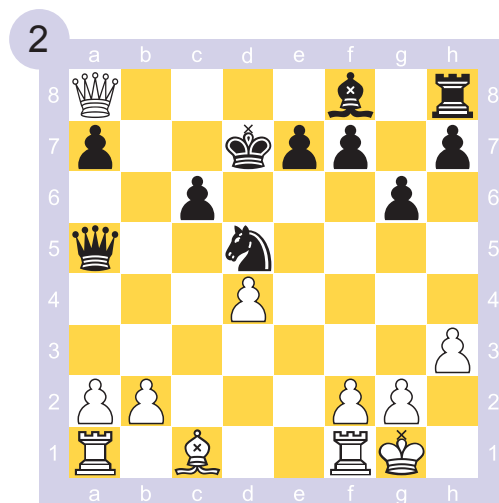
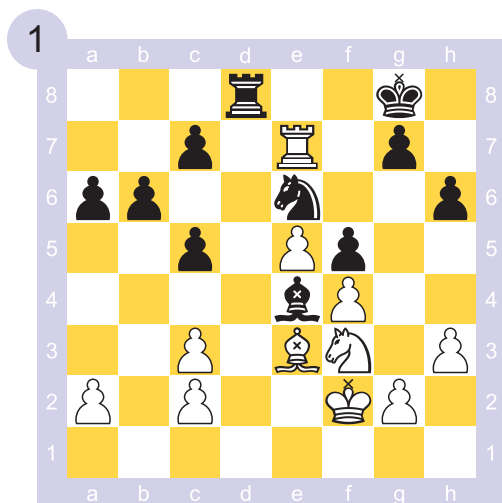
1

Anota les jugades que permeten capturar peces amb poca mobilitat. Juguen blanques.



2

Anota les jugades que permeten capturar peces amb poca mobilitat.
Juguen negres.

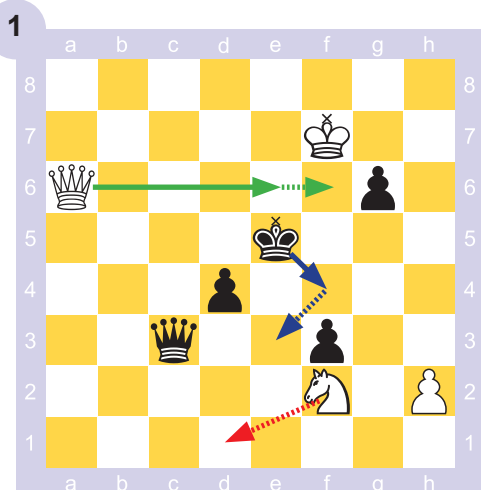




2. Peça no defensada

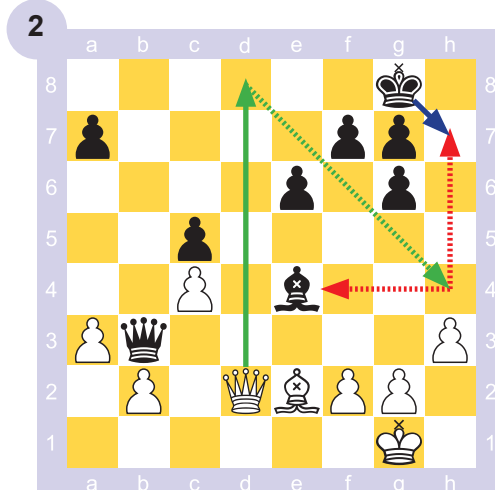
Dues peces indefenses o una peça indefensa en combinació amb un rei exposat poden ser fàcilment atacades mitjançant un doble atac.

Exemples



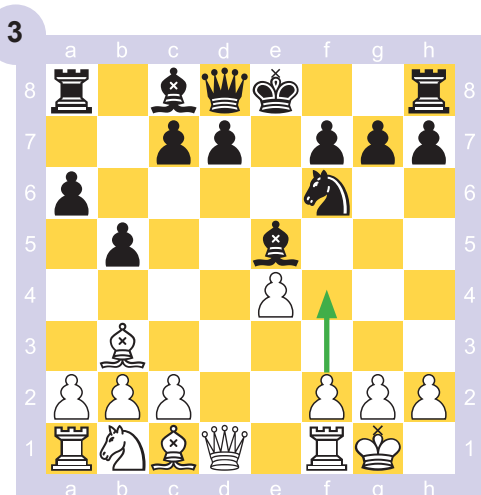
Les blanques obliguen el rei a col·locar-se en una casella des d'on el cavall podrà efectuar una doble amenaça.

1. De6+ , Rf4
2. Df6+ , Re3
3. Cd1+



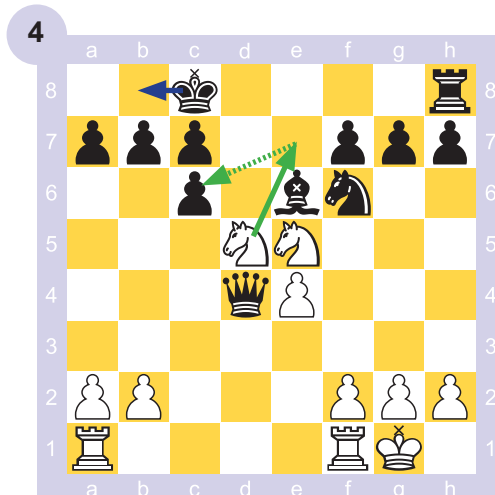
La dama blanca captura l'alfil indefens després de fer dos escacs seguits.

1. Dd8+ , Rh7
2. Dh4+ , Rg8
3. Dxe4 , ...



Les negres eviten la primera doble amenaça del peó, però en la segona perden material.

1. f4 , Ad6
2. e5 , Ac5+
3. Rh1 , Cg8
4. Dd5

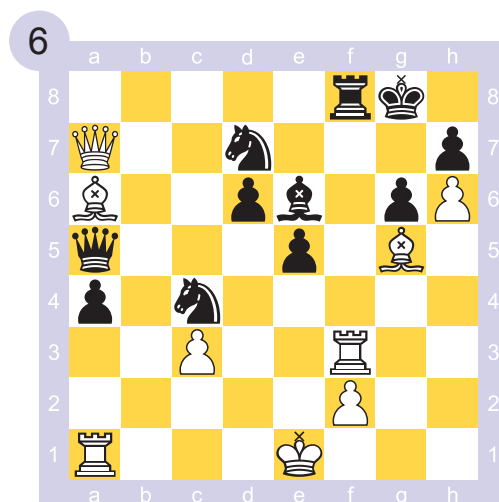
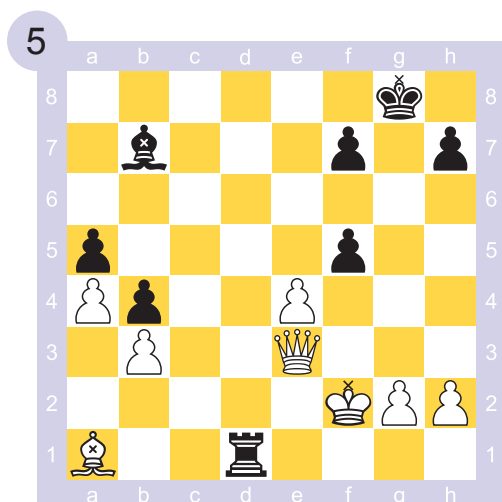
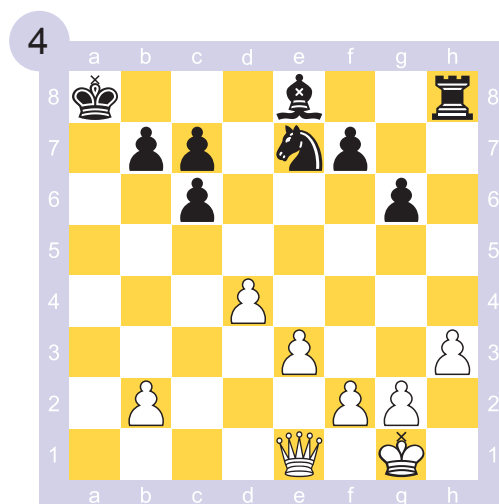
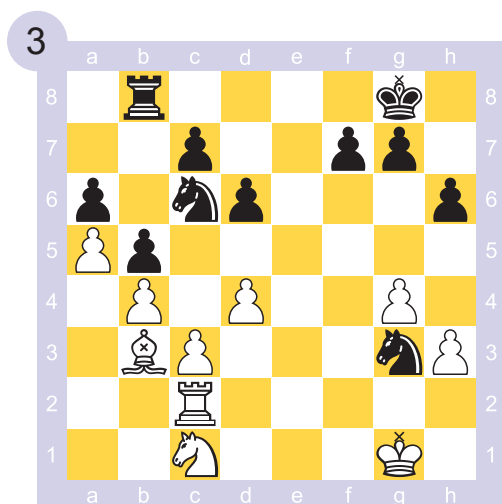
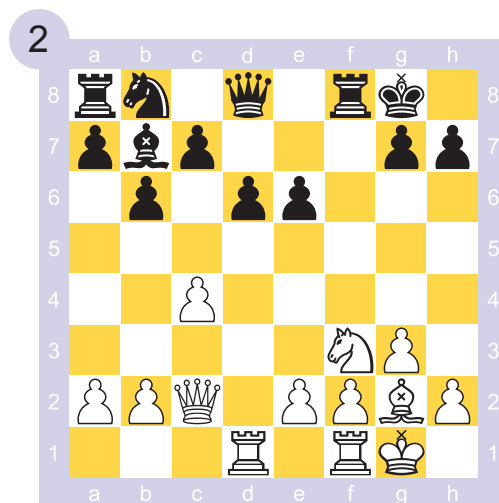
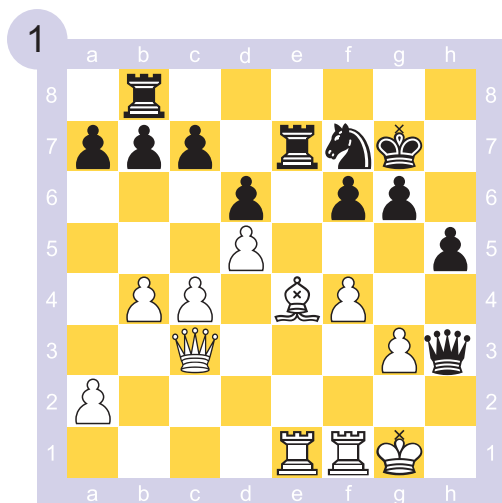


L'acció conjunta dels cavalls fa una doble amenaça, amb la qual les negres perden la seva dama.

1. Ce7+ , Rb8
2. C7xc6+ , bxc6
3. Cxc6+ , ...

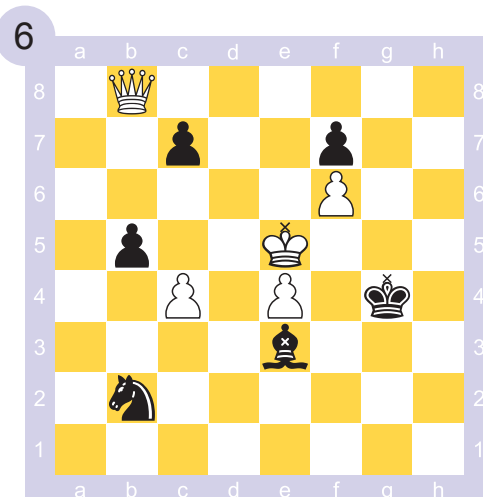
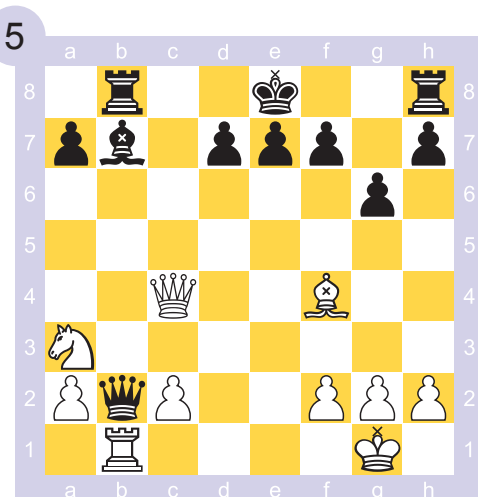
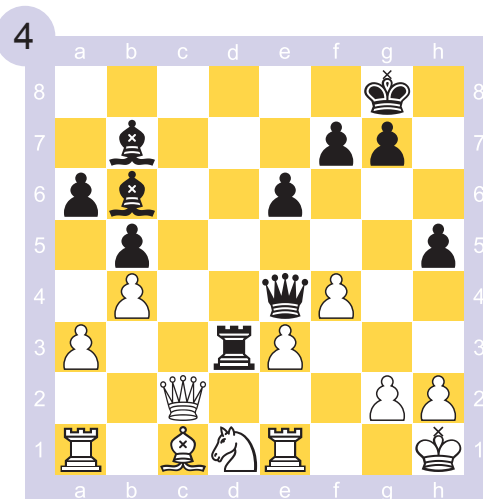
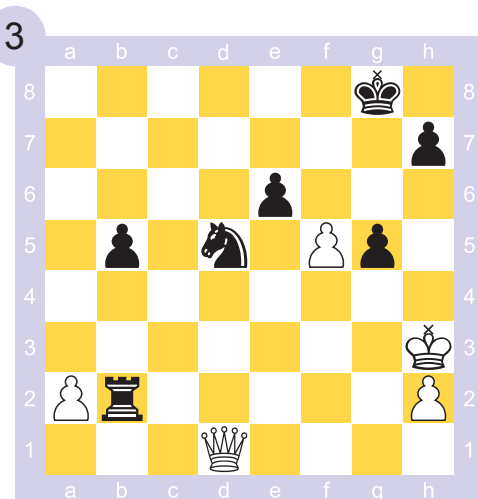
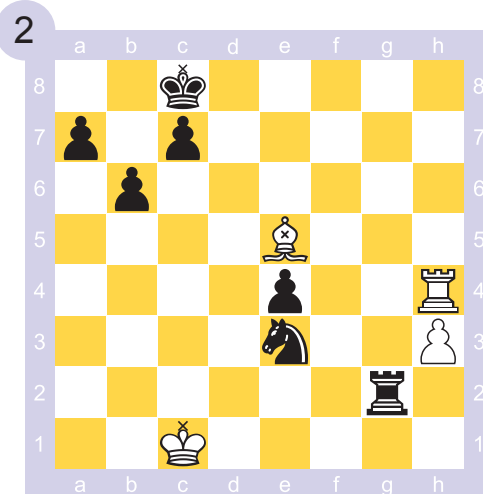
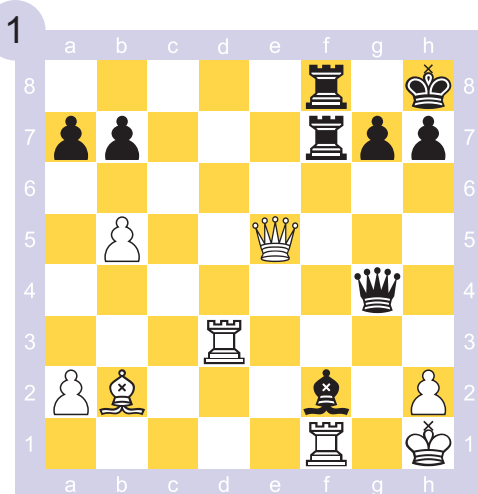
3

Anota les jugades que permeten capturar les peces no defensades.
Juguen blanques.



4

Anota les jugades que permeten capturar les peces no defensades.
Juguen negres.



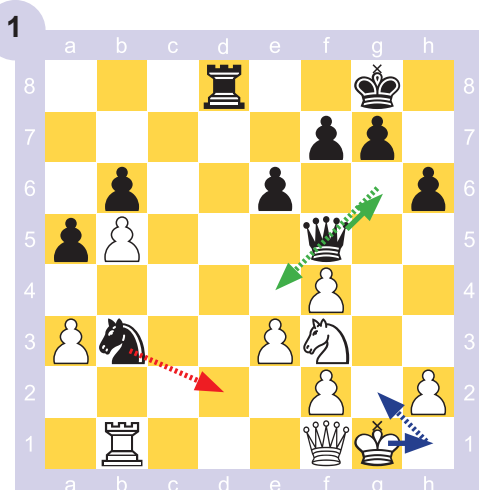


3. Peça clavada

El jugador que té una peça clavada haurà de defensar-la mentre no aconsegueixi desclavar-la.

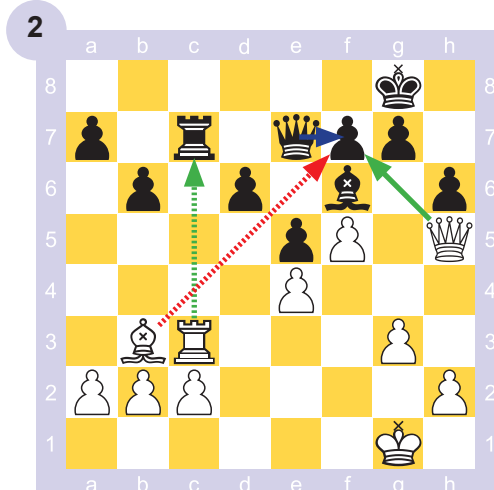
Si s'augmenta la pressió sobre aquesta peça clavada, l'adversari haurà de destinar altres peces per a la seva defensa.

Exemples



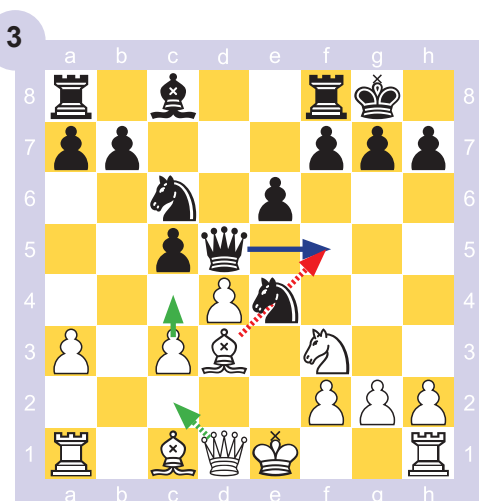
Amb el moviment de la dama s'obliga el rei a col·locar-se a g2. El cavall que evita la doble amenaça queda clavat.

1. ... , Dg6+
2. Rh1 , De4
3. Rg2 , Cd2



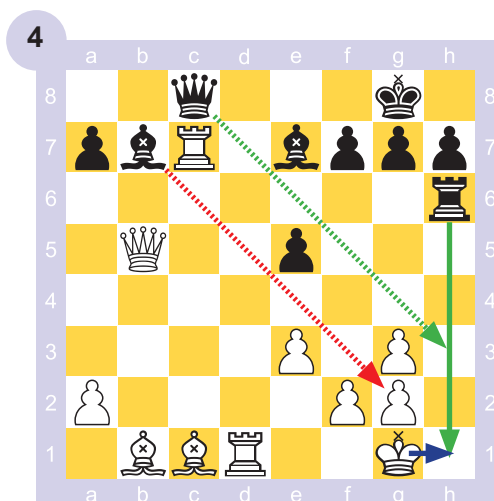
Les negres perdran material ja que les blanques aconsegueixen clavar la dama negra.

1. Dxf7+ , Dxf7
2. Txc7 , ...



El cavall negre queda clavat després que la seva dama, en ser amenaçada, intenti defensar-lo de l'amenaça.

1. c4 , Df5
2. Dc2 , ...



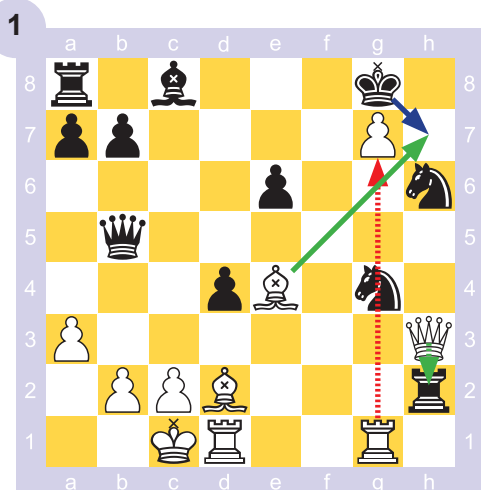
El peó g2 queda clavat un cop el rei ha hagut de capturar la torre. Això permet que la dama faci l'escac i mat.

1. ... , Th1+
2. Rxh1 , Dh3+
3. Rg1 , Dxc2++



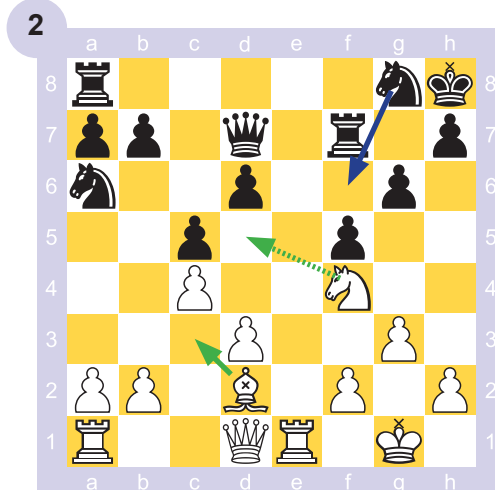
A vegades, una peça clavada s'aconsegueix arran d'una errada de l'adversari o bé a causa d'una combinació, que obligui aquest a col·locar-se en caselles que condueixin a posicions de clavada.

Exemples



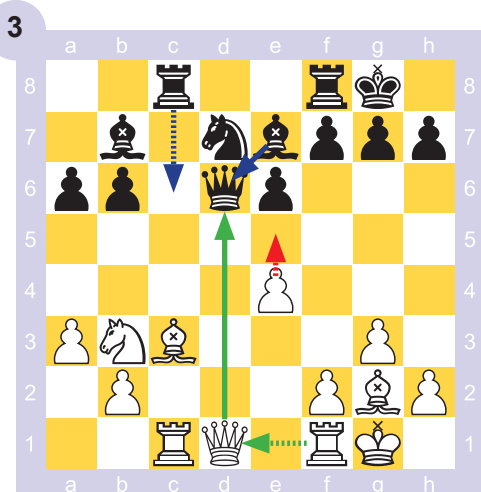
L'entrega d'un alfil i d'un peó obre la columna g. El cavall que defensa la torre queda clavat.

1. Ah7+ , Rxh7
2. g8=D+ , Rxg8
3. Dxd2 , ...



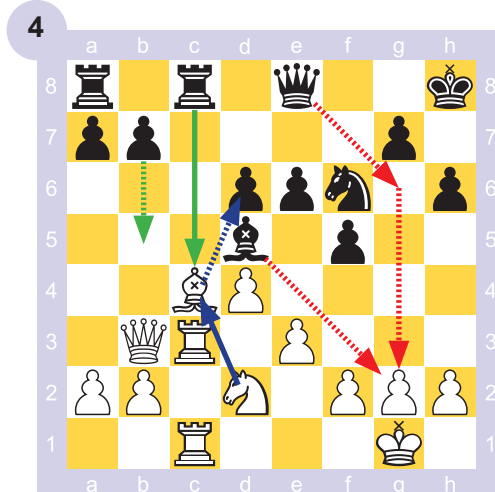
El cavall negre es veu obligat a col·locar-se en una posició de clavada. Després, s'intentarà capturar-lo.

1. Ac3+ , Cf6
2. Cd5



Després d'un intercanvi de peces, l'alfil negre queda clavat per evitar perdre una peça menor.

1. Dxd6 , Axd6
2. Tfd1 , Tc6
3. e5 , ...

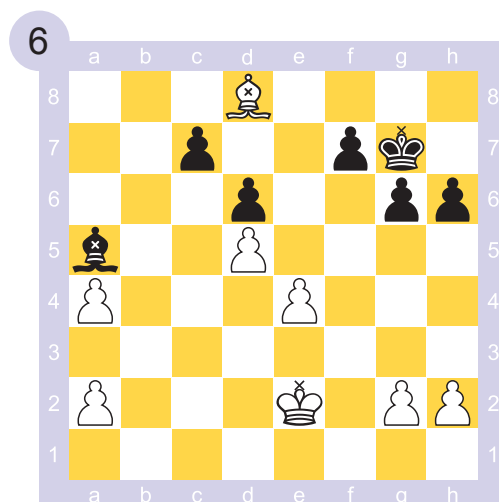
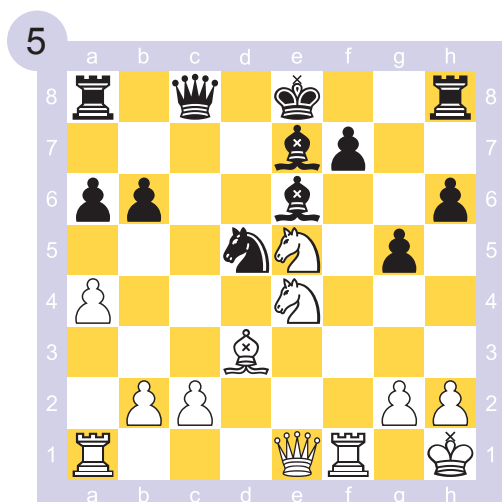
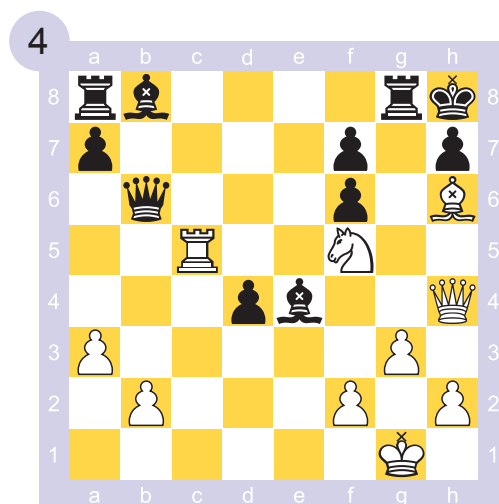
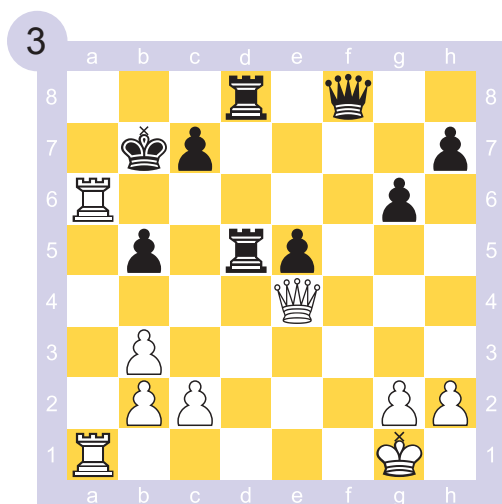
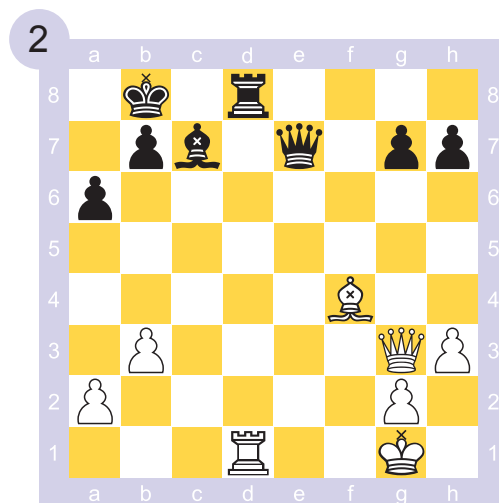
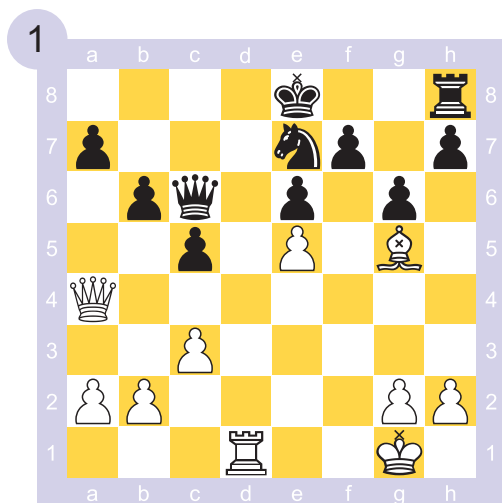


Les blanques, en intentar desclavar el seu cavall, perden la dama perquè les negres amenacen d'escac i mat.

1. ... , Txc4
2. Cxc4 , b5
3. Cxd6 , Dg6

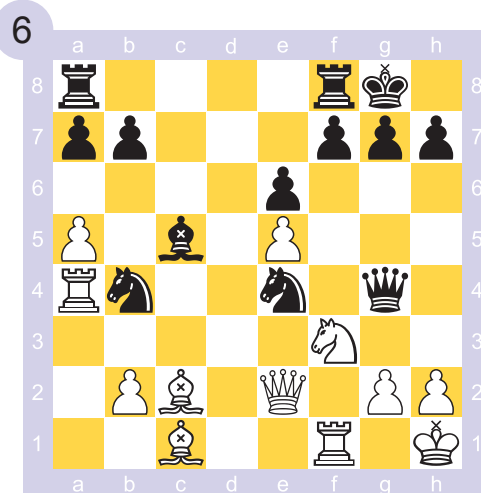
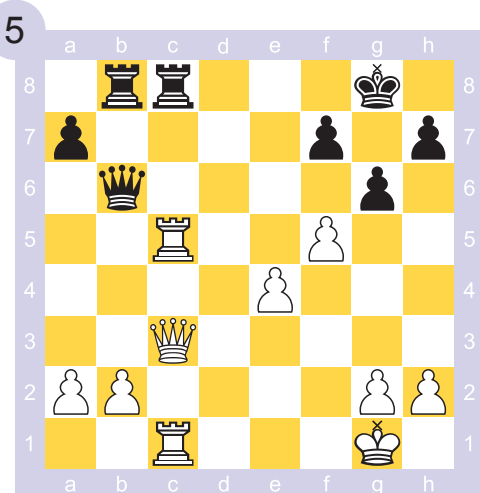
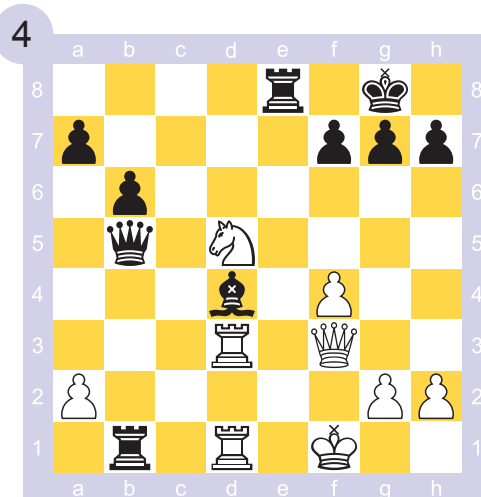
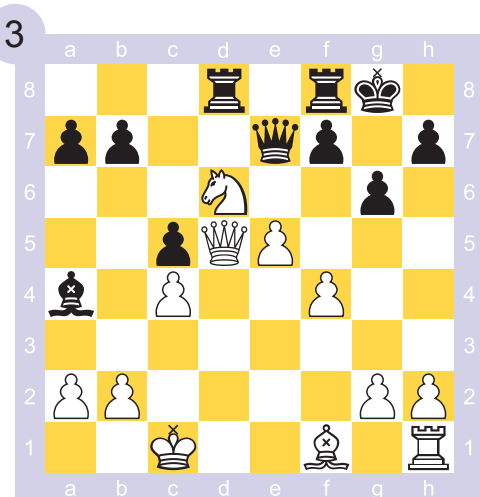
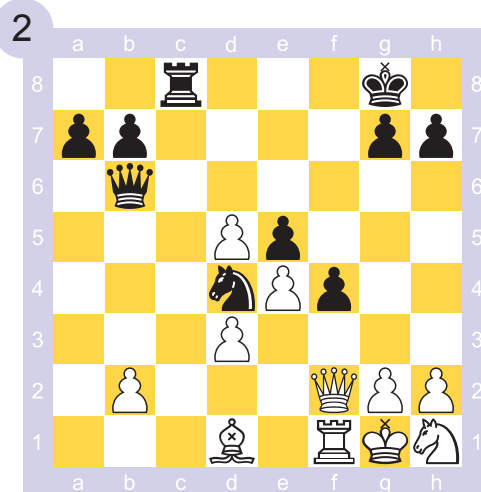
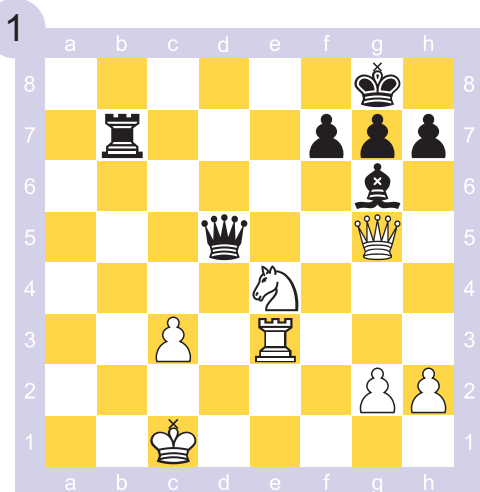
5

Anota les jugades que permeten guanyar material o fer escac i mat mitjançant una clavada. Juguen blanques.



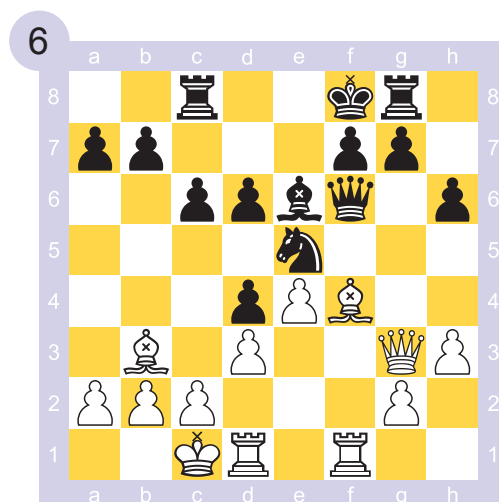
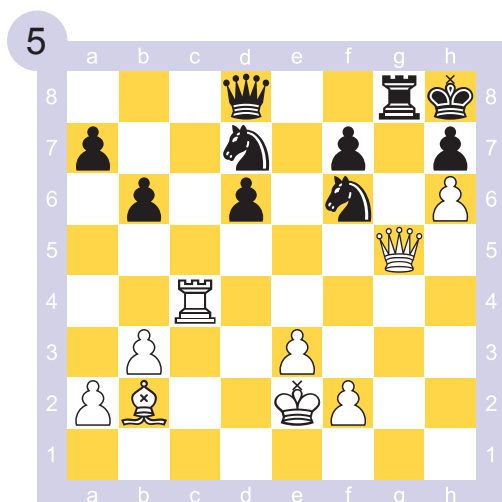
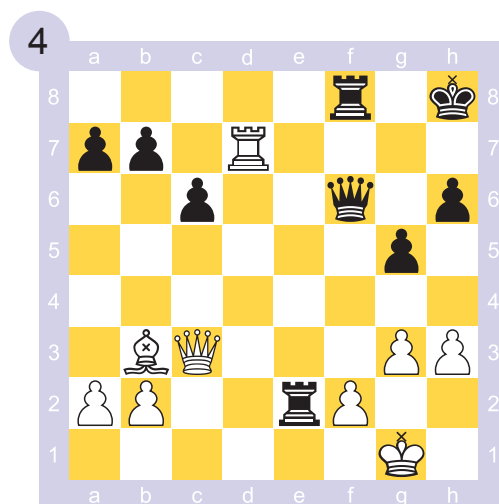
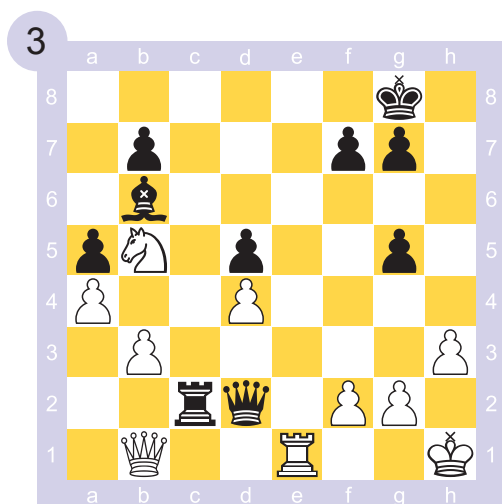
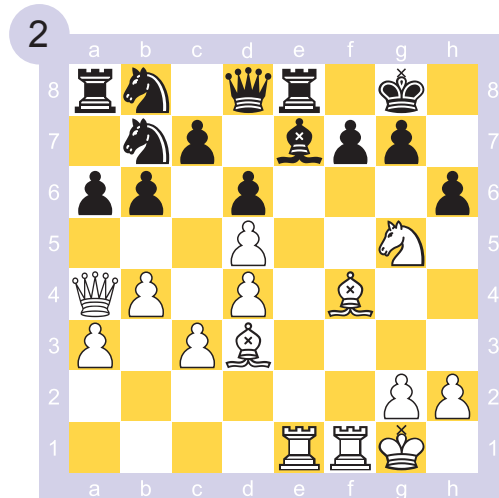
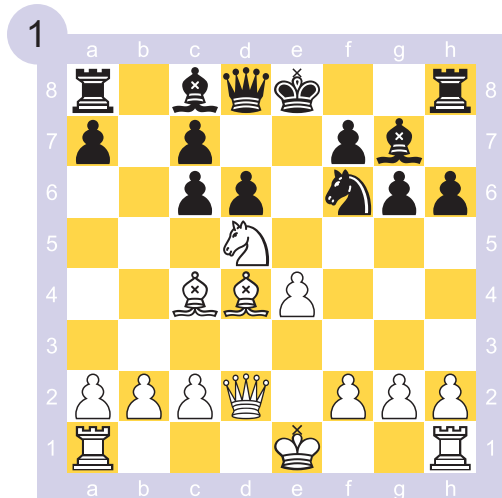
6

Anota les jugades que permeten guanyar material o fer escac i mat mitjançant una clavada. Juguen negres.



7

Anota les jugades que permeten guanyar material o fer escac i mat mitjançant una clavada. Juguen blanques.

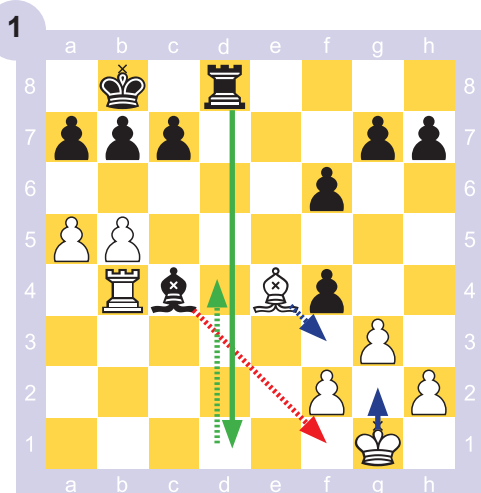




4. Rei mal defensat

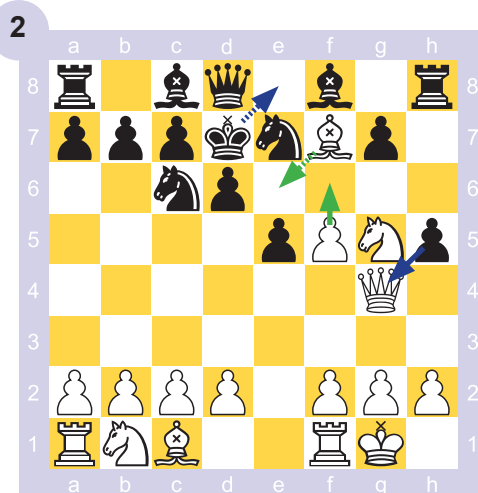
Un rei mal defensat, ja sigui perquè no s'ha enrocat o perquè el seu enroc presenta debilitats, es converteix en un objectiu atacable.

Exemples



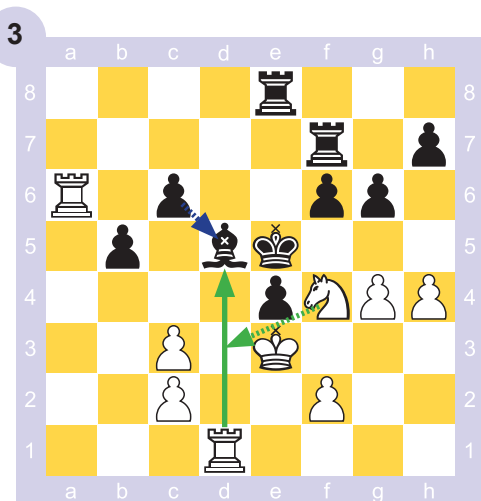
Les negres guanyen qualitat en fer una descoberta amb l'alfil que abans havien clavat voluntàriament..

1. ... , Td1+
2. Rg2 , Td4!
3. Af3 , Af1+
4. Rxf1 , Txb4



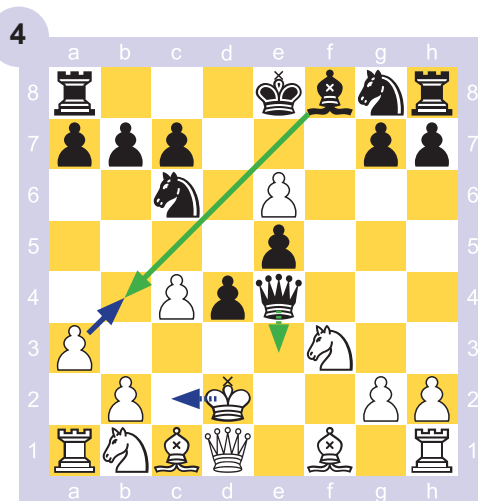
El rei negre, que no s'ha pogut enrocar, rep l'escac i mat després d'una bona combinació de les blanques.

1. f6+! , hxc4
2. Ae6+ , Re8
3. f7++



En el centre del tauler, el rei negre mal defensat rep l'escac i mat.

1. Txd5+! , cxd5
2. Cd3+ , exd3
3. f4++

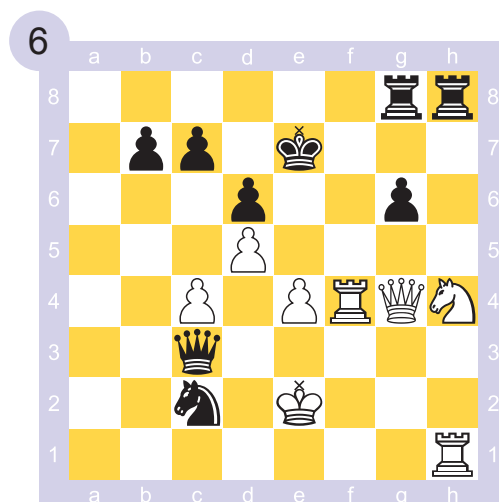
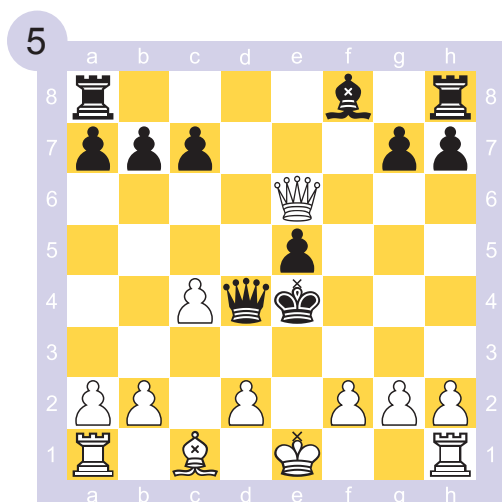
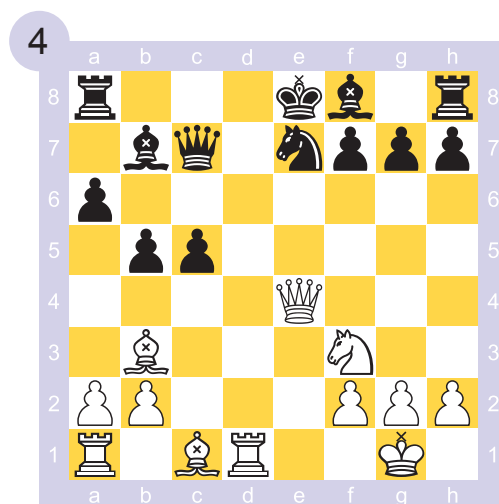
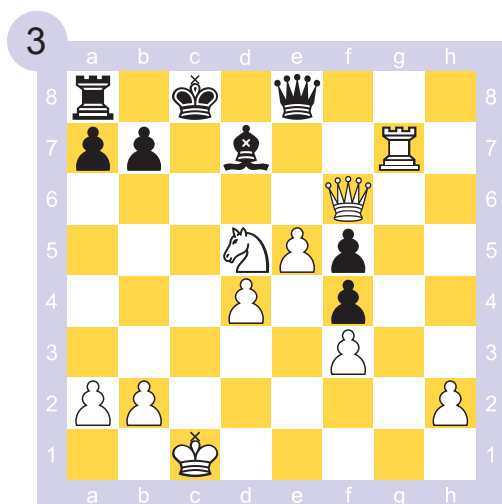
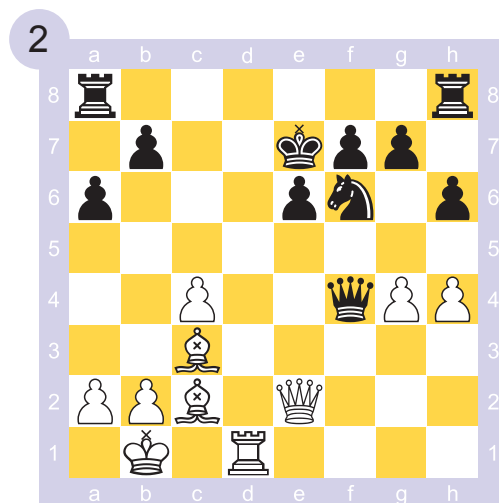
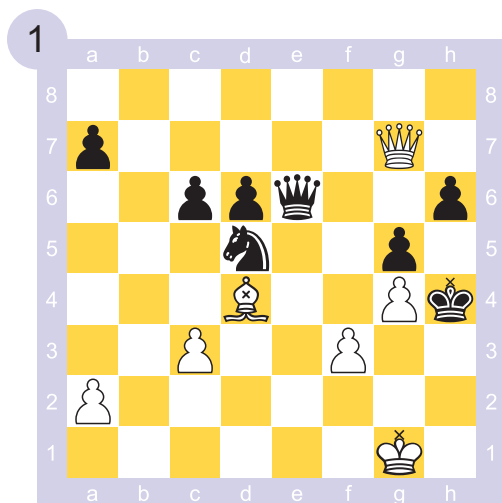


Les negres fan escac i mat aprofitant el domini de les caselles centrals i la mala defensa del rei blanc.

1. ... , Ab4+!
2. axb4 , De3+
3. Rc2 , Cxb4++

8

Anota les jugades que s'aprofiten de la mala defensa del rei adversari per guanyar material o fer escac i mat. Juguen blanques.



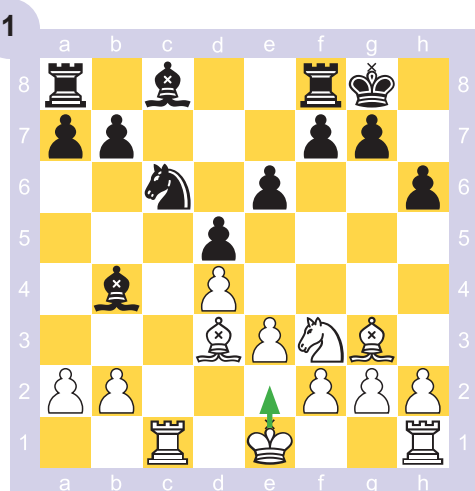


Temes estratègics

En els casos que no s'observa cap possibilitat de guanyar material o de fer escac i mat, cal pensar d'aprofundir en aspectes estratègics, com, per exemple, millorar la posició del rei, expulsar peces actives de l'adversari de caselles fortes, millorar la col·locació d'algunes de les pròpies peces, o guanyar espai.

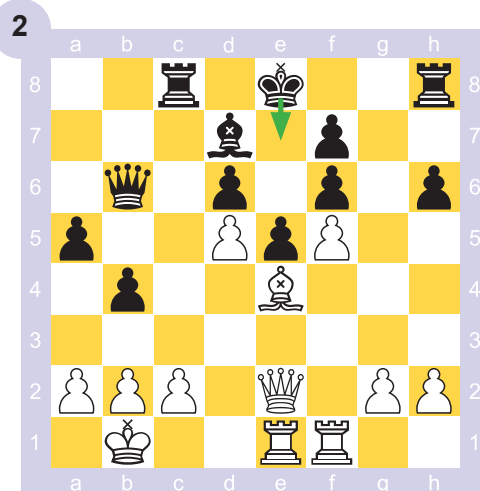
1. Millorar la posició del rei

Exemples



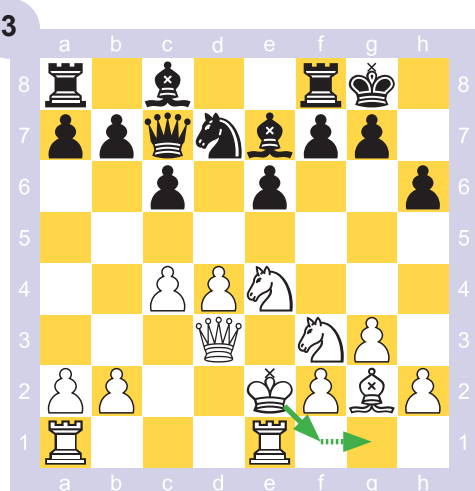
El rei blanc se situa a e2, que, a més de ser una casella segura, deixa el rei ben col·locat de cara al final de partida.

1. Re2 , ...



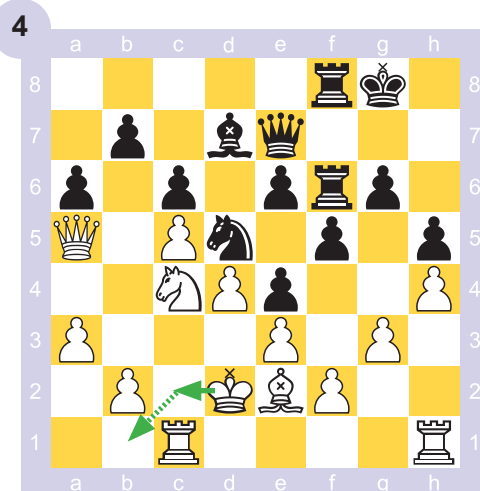
El rei es col·loca a e7, que és una posició segura en aquest cas perquè no pot ser atacat per les columnes centrals. A més, les torres queden comunicades.

1. ... , Re7



Amb dos moviments el rei se situa darrera del "fianchetto", com si s'hagués enrocat però utilitzant més jugades.

1. Rf1 , b6
2. Rg1 , ...

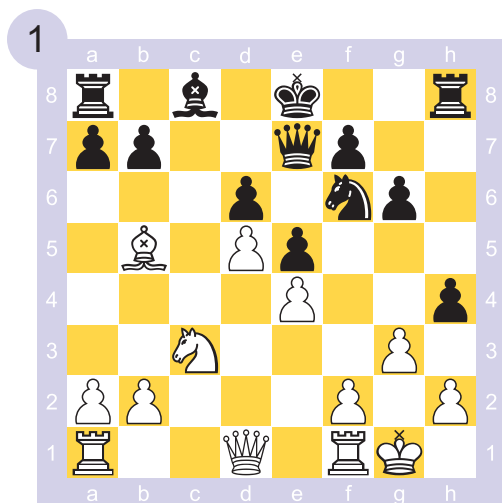


Amb aquestes jugades, el rei blanc, que estava al centre, ha quedat en una posició d'enroc llarg.

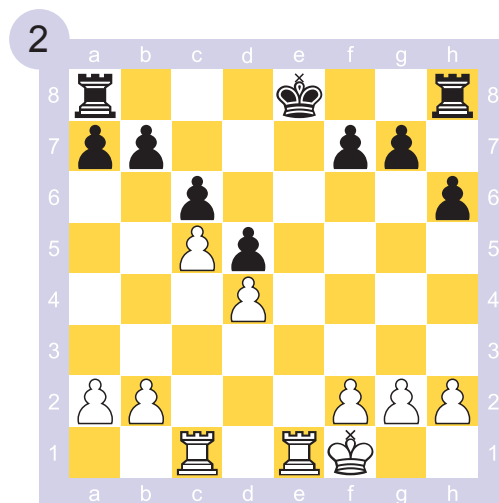
1. Rc2 , Tb8
2. Rb1

9

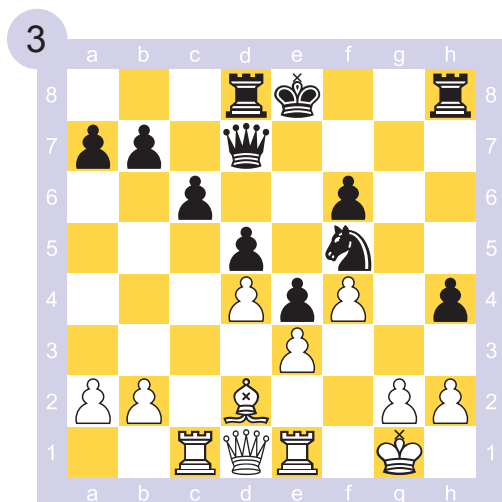
Anota les jugades que serveixen per millorar la posició del rei.



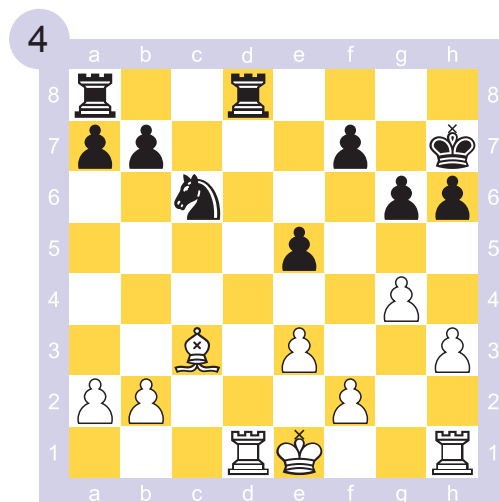
● Rd8 Rd7 Rf8



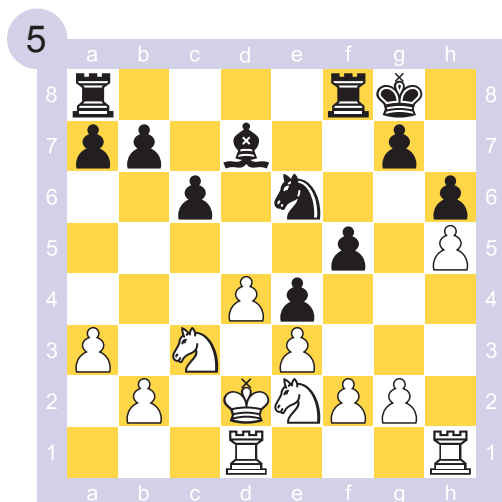
● Rd7 Rd8 Rf8



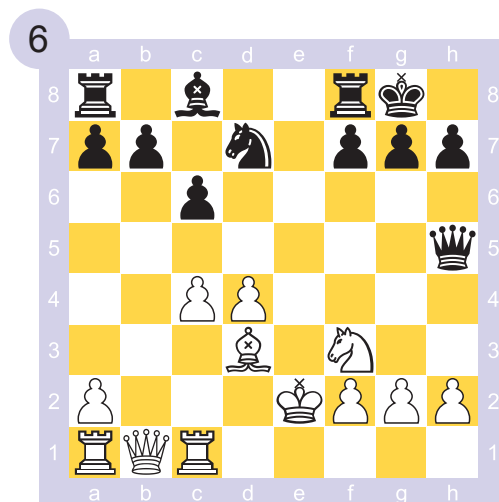
● Re7 Rf7 0-0



○ Re2 0-0 Rf1



○ Rc1 Rc2 Re1



○ Rd2 Rf1 Re3

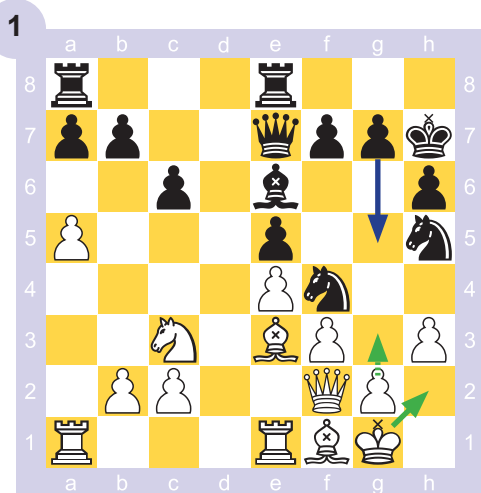


2. Expulsar una peça activa

Una peça activa és aquella que ocupa una casella forta des de la qual es dominen caselles importants i/o s'amenacen peces de l'adversari.

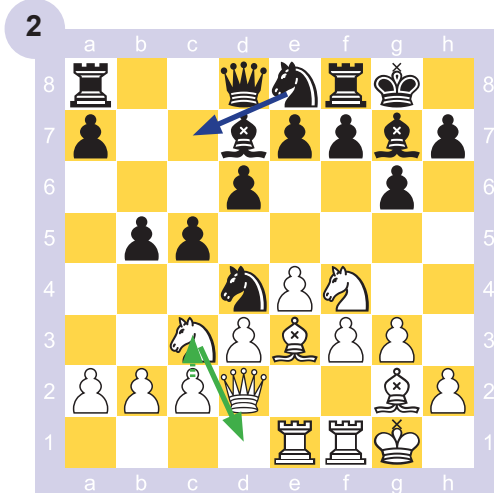
S'ha d'intentar expulsar aquestes peces perquè dificulten la coordinació de les pròpies i/o poden generar futurs atacs.

Exemples



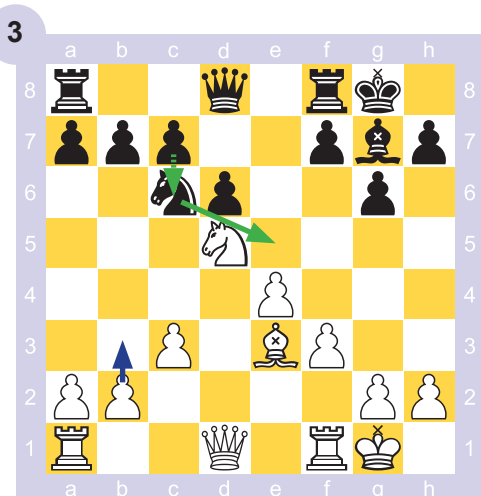
Amb l'ajuda del rei blanc s'obliga el cavall negre, que ocupa una posició molt ofensiva, a retrocedir.

1. Rh2 , g5
2. g3 , ...



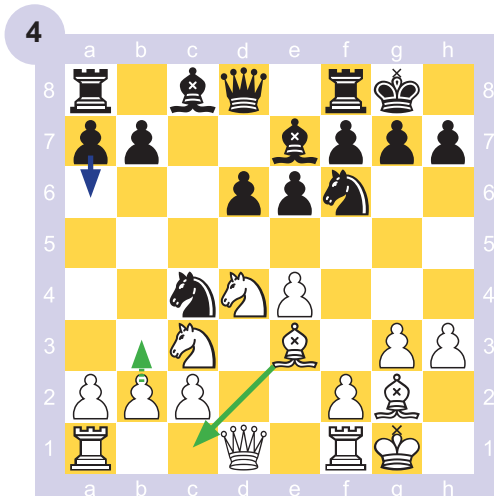
Després del moviment de cavall, el peó obligarà el cavall negre a moure's de la casella central que ocupava.

1. Cd1 , Cc7
2. c3 , Cde6



El cavall negre, a més de situar-se en una casella central, deixa la columna lliure al peó c per fer fora el cavall blanc.

1. ... , Ce5
2. b3 , c6

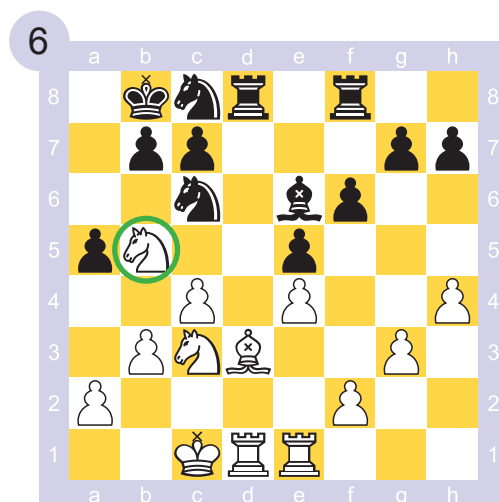
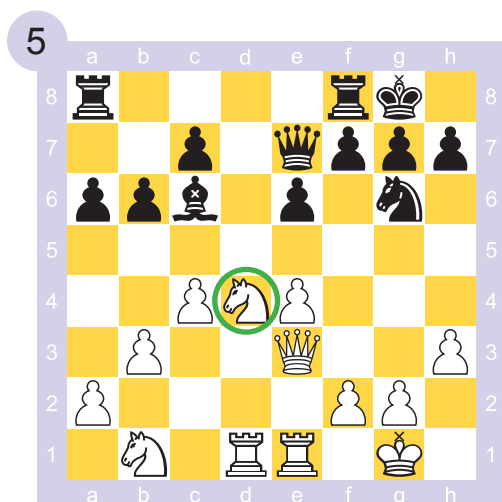
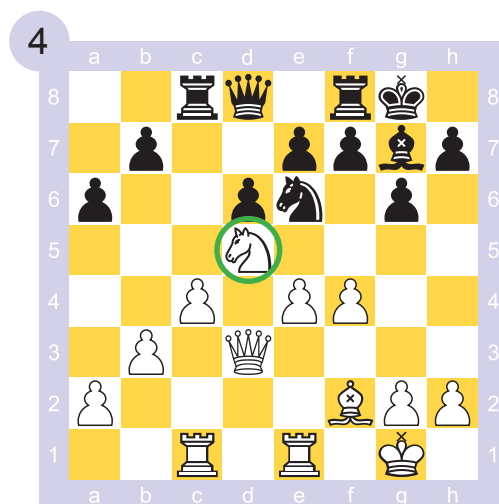
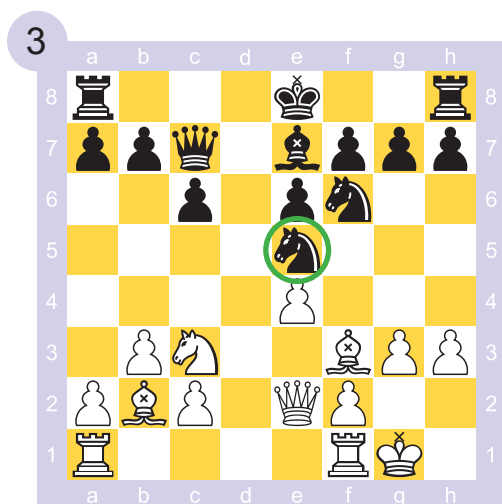
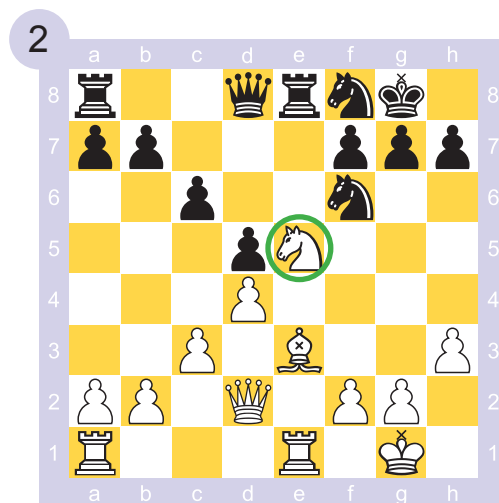
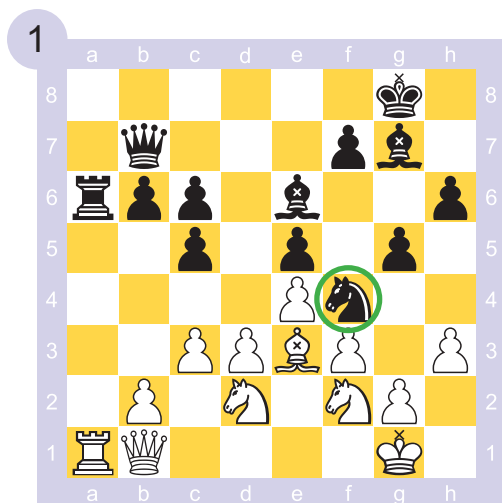


Després de moure l'alfil per evitar de doblar un peó, les blanques avancen el peó b i obliguen a retirar el cavall negre.

1. Ac1 , Ad7
2. b3 , ...

10

Anota les jugades que serveixen per expulsar les peces actives de l'adversari d'una casella important (indicades amb un cercle verd).



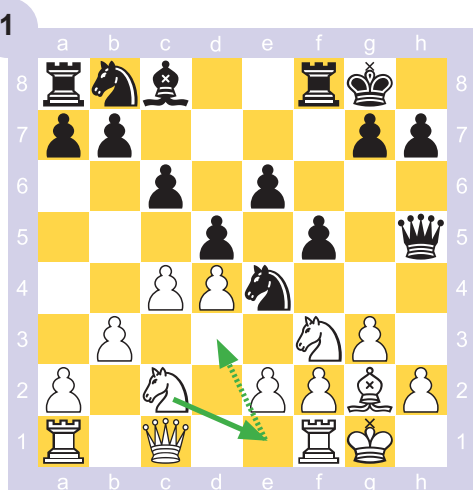


3. Millorar la col·locació de peces

Si es millora la col·locació d'una peça, aquesta serà més activa i estarà més ben coordinada amb la resta de les seves peces.

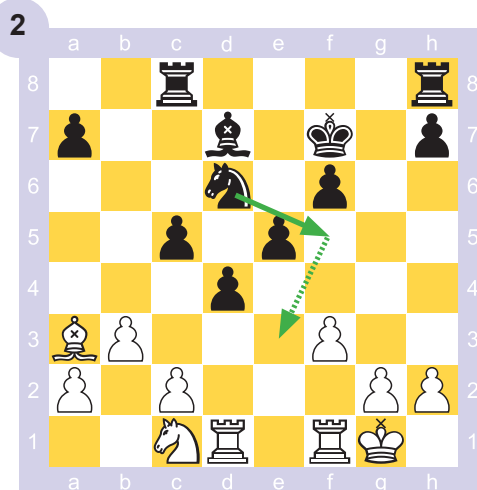
Com més actives i coordinades estiguin les peces, els atacs a l'adversari tindran més possibilitats d'èxit.

Exemples



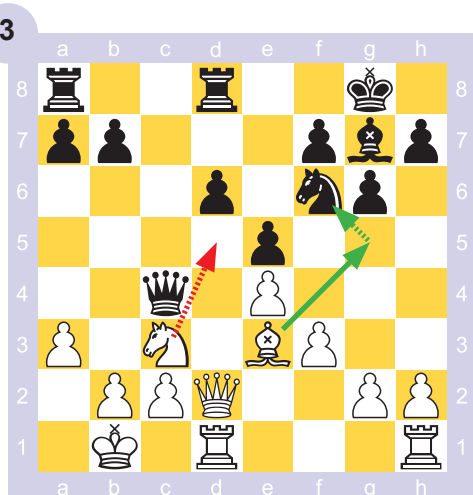
Amb dos salts el cavall es col·loca en disposició d'ocupar la casella e5, que és un dels punts febles de l'adversari.

1. Ce1 , g5
2. Cd3 , ...



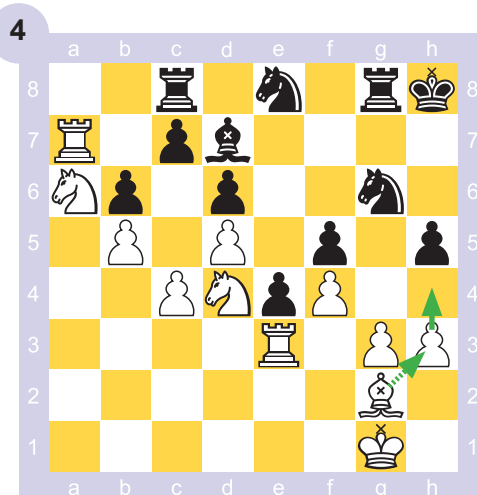
El cavall negre en dues jugades es col·loca a la casella e3, des de la qual dificultarà el moviment de l'adversari.

1. ... , Cf5
2. Tf2 , Ce3



Les blanques, després d'intercanviar l'alfil pel cavall, deixen la casella d5 lliure a fi que l'ocupi el cavall, el qual no podrà ser desallotjat ni canviat.

1. Ag5 , De6
2. Axf6 , Dxf6
3. Cd5 , ...

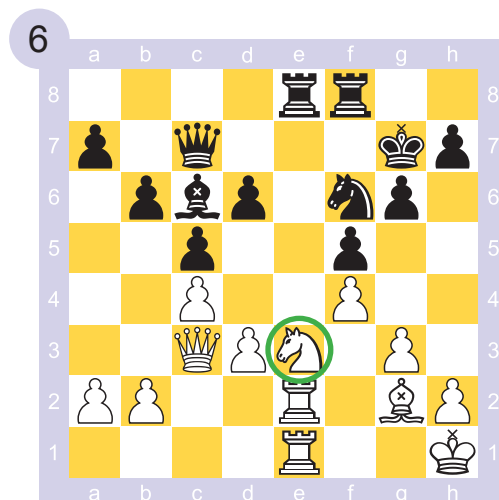
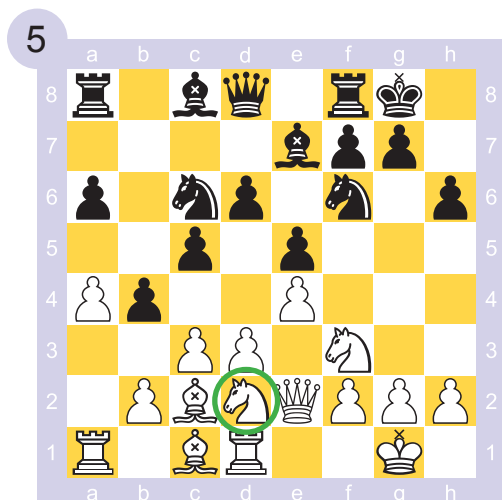
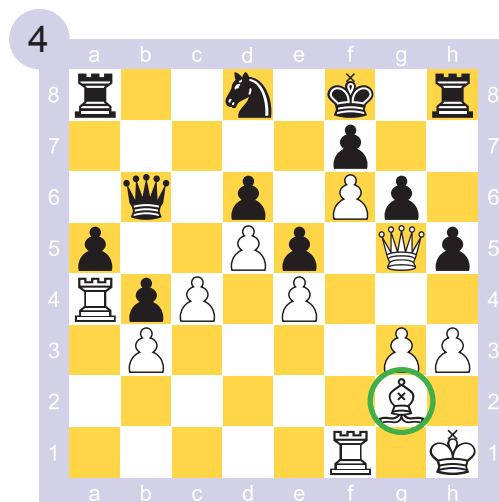
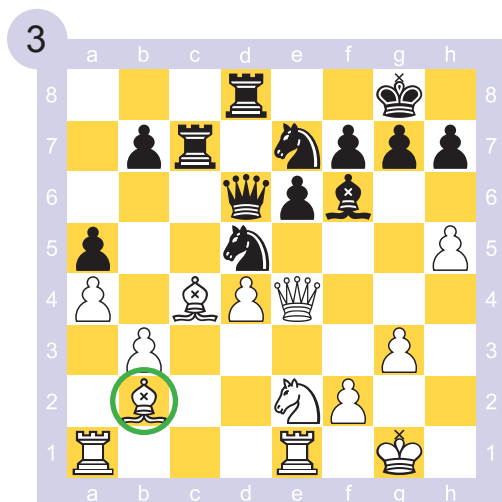
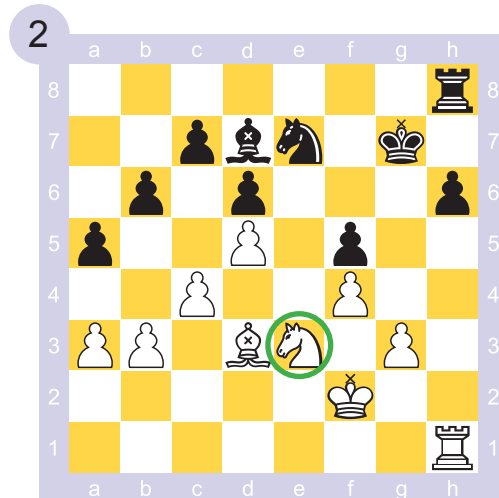
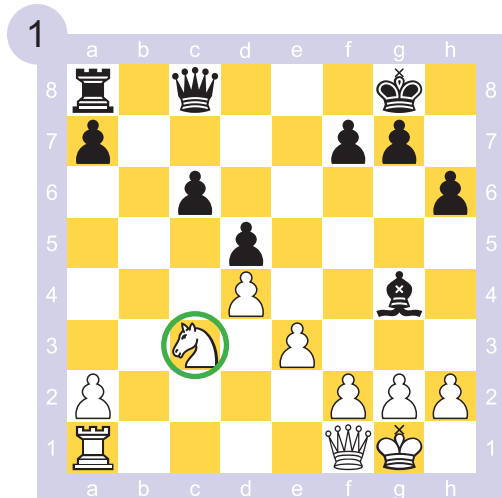


Després de moure el peó, les blanques col·loquen el seu alfil a h3, on estarà més actiu.

1. h4 , Rg7
2. Ah3 , ...

11

Anota les jugades que serveixen per col·locar la peça encerclada en una millor posició. Juguen blancs.



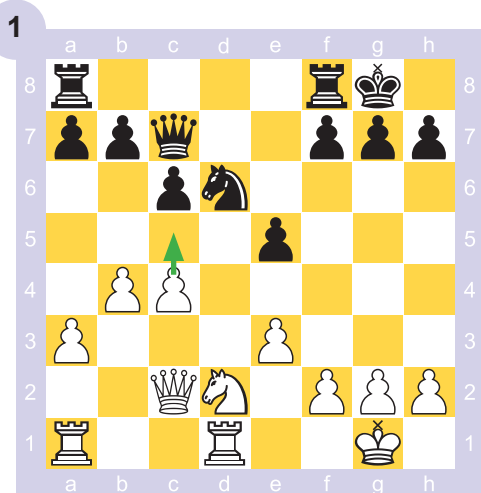


4. Guanyar espai

Avançar peons per guanyar espai facilita, generalment, la maniobra de les peces pròpies i restringeix la capacitat de moviment de les peces de l'adversari.

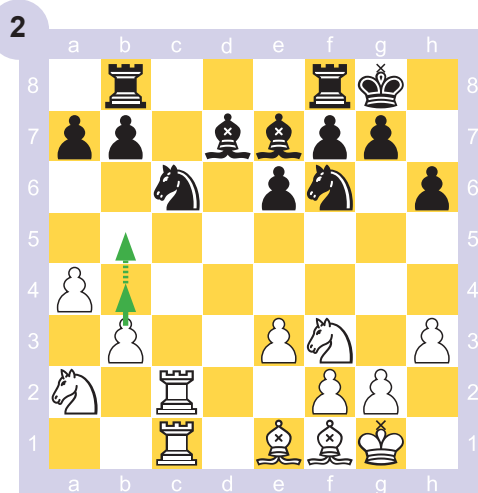
S'haurà d'evitar que l'avançament provoqui debilitats indesitjables en el camp propi. Per exemple, en l'avançament dels peons que protegeixen l'enroc, el rei no hauria de quedar gaire exposat a un atac.

Exemples

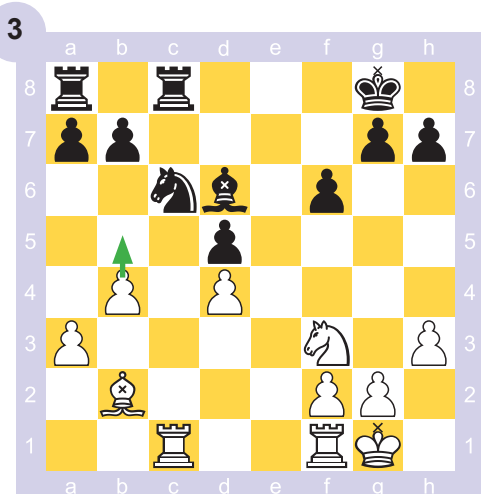


Mitjançant 1.c4-c5 les blanques guanyen espai al centre i al flanc de dama.

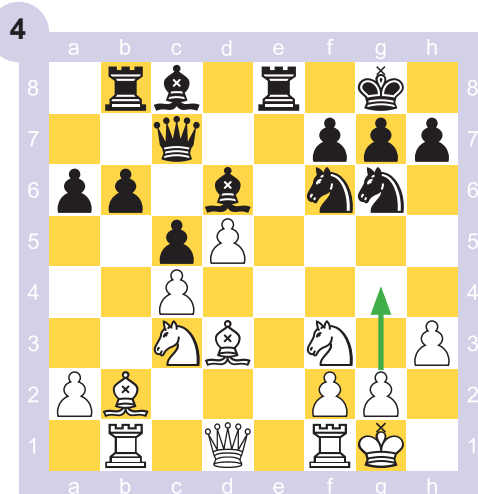
El cavall negre ha de retrocedir i la casella c4 queda habilitada perquè el cavall blanc maniobri fins al punt de suport d6.



Avançant 1.b4 i 2.b5 (que no es pot evitar) les blanques guanyen espai al flanc de dama. A més, forcen el cavall negre a abandonar la seva bona posició a c6. Així es deixa lliure la columna c i queda habilitada la casella b4 per a maniobres de peces blanques.



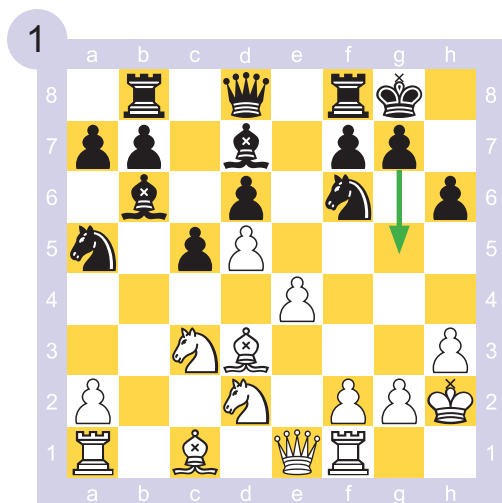
Aquí l'avançament 1.b5 no és bo perquè el cavall negre pot apoderar-se immediatament de la casella dèbil a c4 mitjançant 1... Ca5! i tot seguit de Cc4 (si 2.Cd2 Af4!).



Avançar 1.g4?? és un greu error que només aconsegueix debilitar la posició del rei blanc. Moltes de les peces negres apunten cap a l'enroc de les blanques. Després de 1.g4?? Cf4, les negres tenen un gran avantatge.

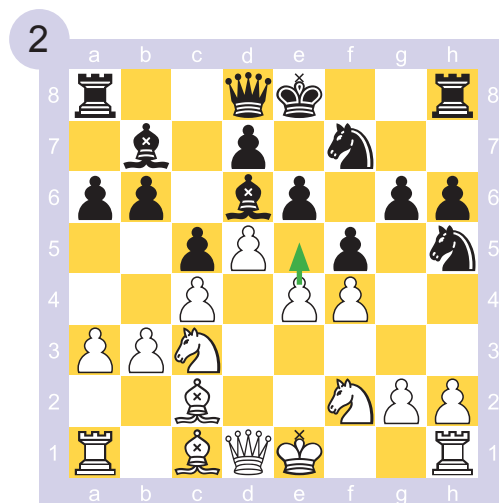
12

Indica si és correcte o incorrecte l'avançament del peó per guanyar espai.
En cas de ser incorrecte, justifica la resposta.



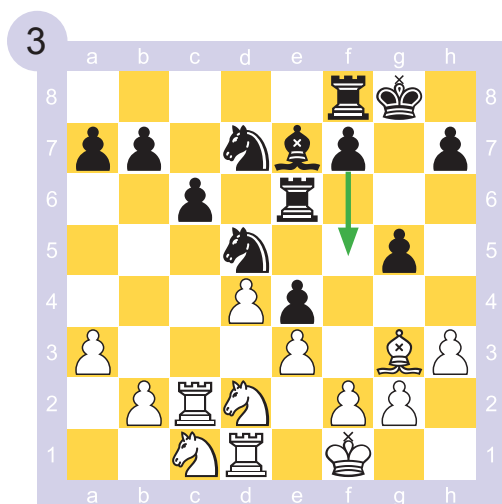
Correcte

Incorrecte



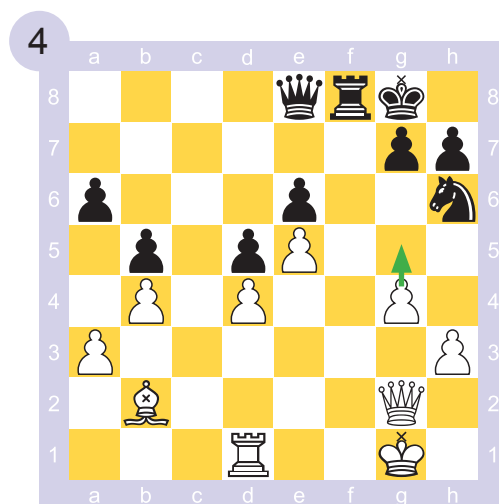
Correcte

Incorrecte



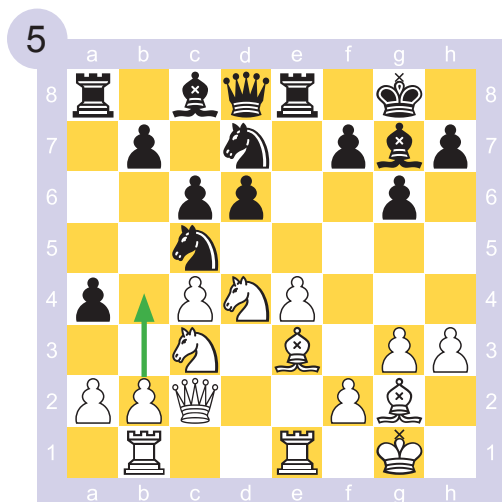
Correcte

Incorrecte



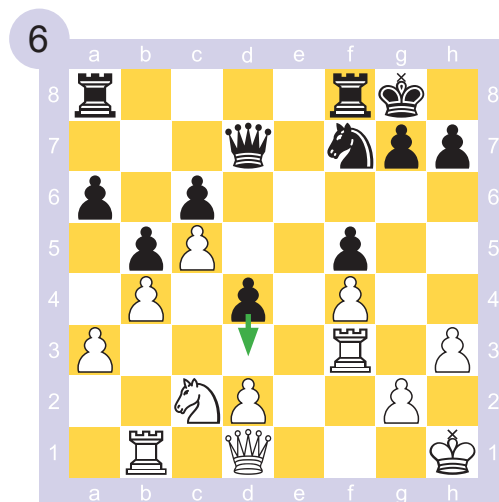
Correcte

Incorrecte



Correcte

Incorrecte



Correcte

Incorrecte

Combinacions de mat

Introducció

Mats amb dama

Mats amb torre

Mats amb peces menors





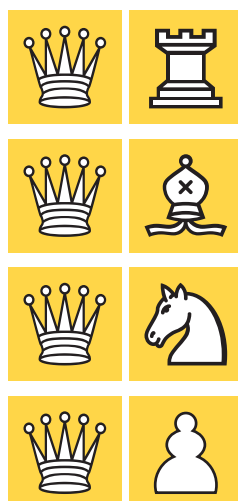
Introducció

L'escac i mat és l'objectiu final en una partida d'escacs. L'estudi de les combinacions de mat serà molt útil a fide crear models i esquemes d'atac, i servirà per reconèixer-ne posicions semblants en altres partides.

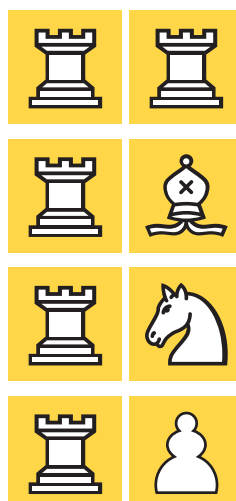
En aquesta unitat s'analitzaran mats amb dues peces per poder facilitar l'aprenentatge dels sacrificis i de les combinacions d'atac a l'enroc de les unitats posteriors.

Binomis atacants

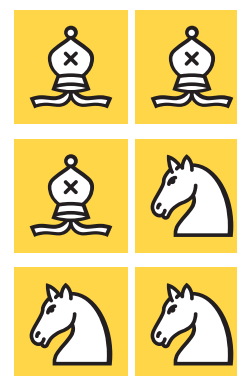
Amb dama



Amb torre



Amb peces menors



Funcions de les peces atacants

- Defensar l'altra peça que fa l'escac.
- Amençar caselles on pot anar el rei.
- Fer escac al rei.
- Sacrificar-se per poder moure una peça.
- Obrir una línia (fila, columna o diagonal).

Les peces ataquen

- Per una columna.
- Per una diagonal.
- Per una fila.
- Amb salt de cavall.



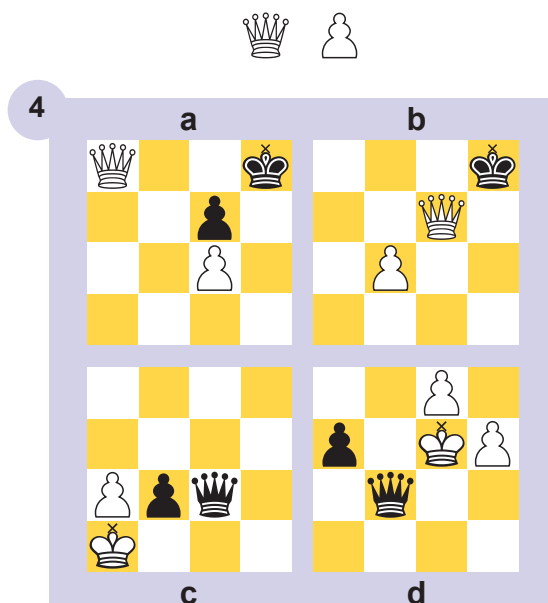
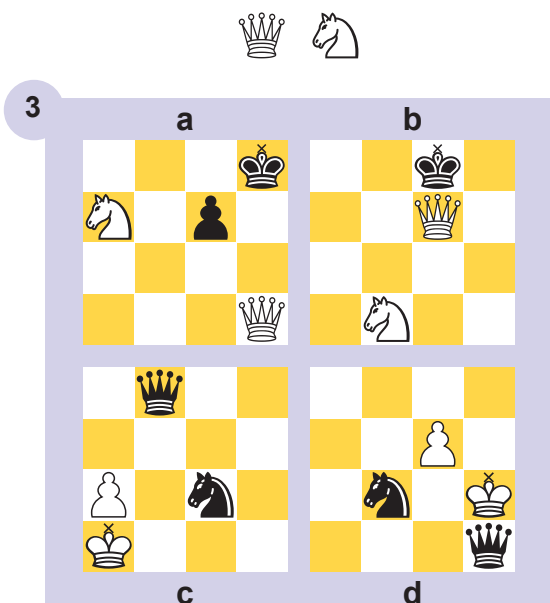
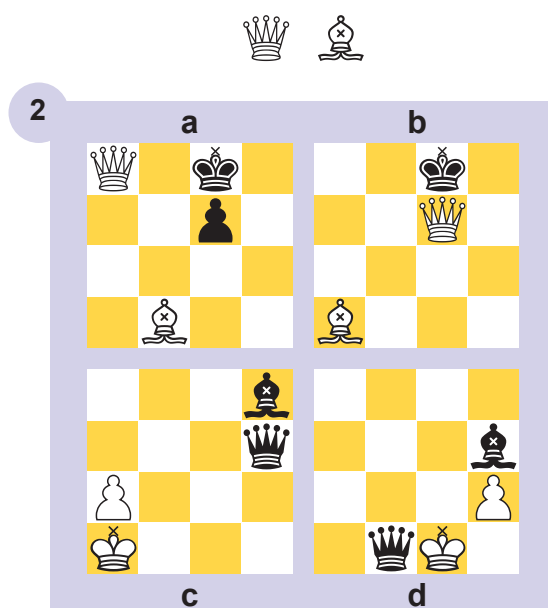
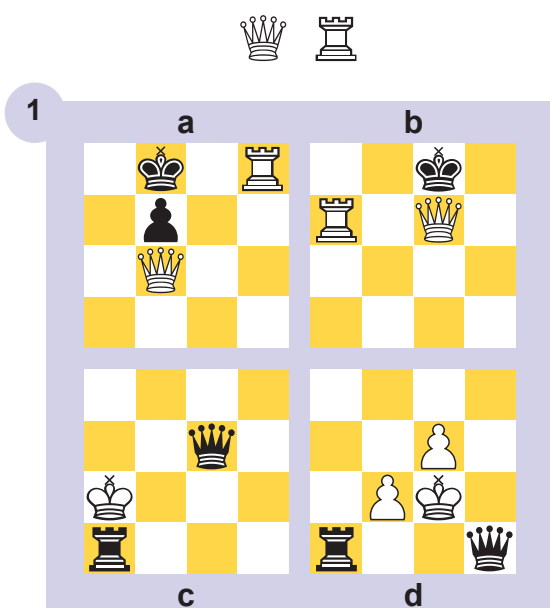
Mates con dama

La dama és la peça més important per dur a terme un atac, perquè ho pot fer per una diagonal, una columna o una fila.

La combinació amb la torre és la més perillosa de totes ja que aquestes peces són les que tenen més mobilitat.

Posicions finals

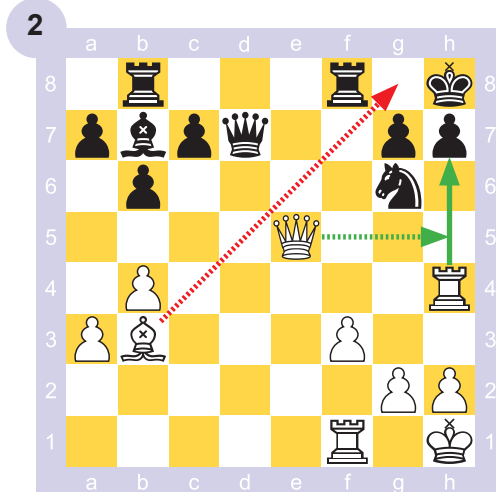
(cada exemple consta de quatre minitaulers)



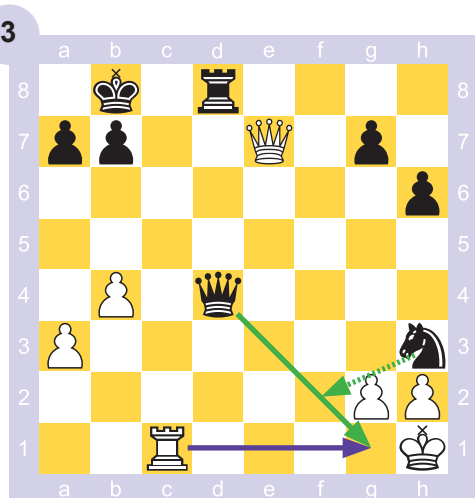
Amb un peó a la sisena fila, la dama pot fer escac i mat.

Diagram illustrating a queen's move. The queen is on f3 and moves to g7, capturing a black knight. The path is highlighted by a green arrow, and the capture is indicated by a dotted green arrow.

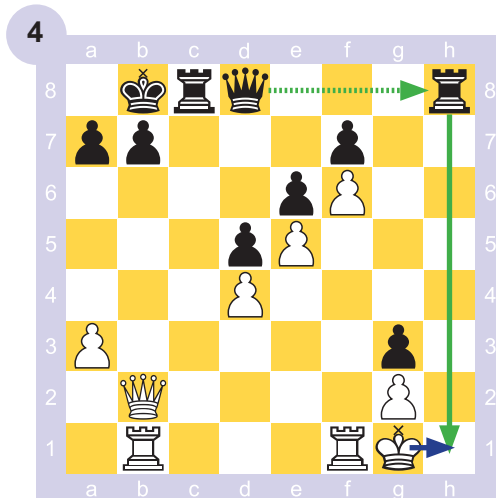
1. T_{xg}7+! , R_{xg}7
2. D_g5+ , R_h8
3. D_f6+ , R_g8
4. T_g1+ , D_g3
5. T_{xg}3++



1. T_xh₇⁺! , R_xh₇
2. D_h5⁺⁺



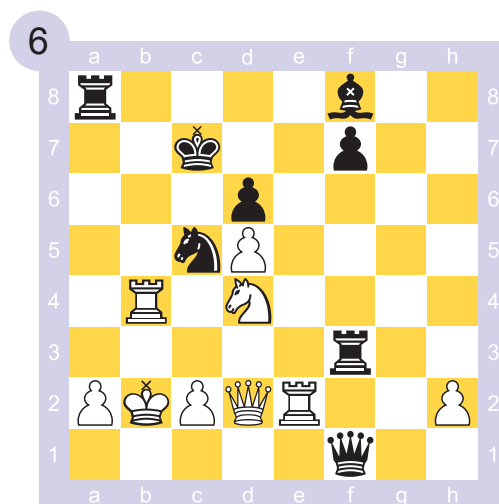
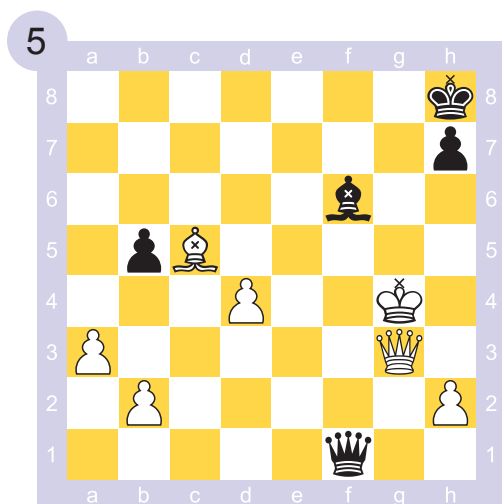
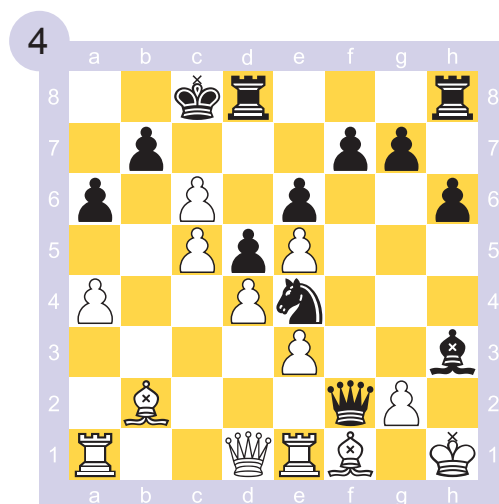
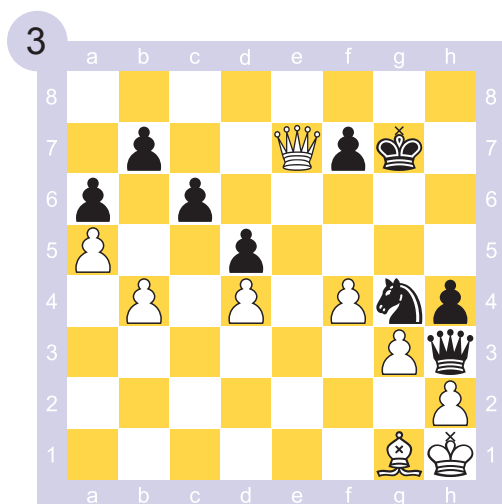
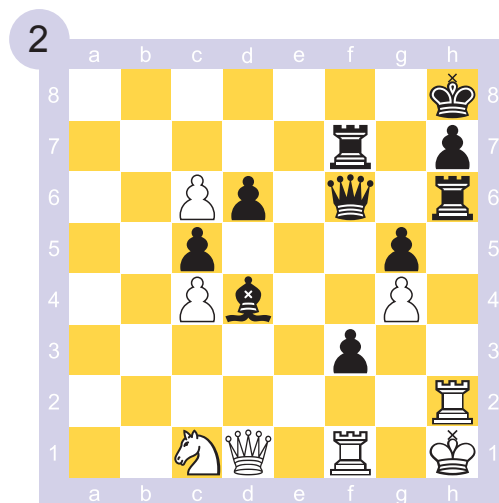
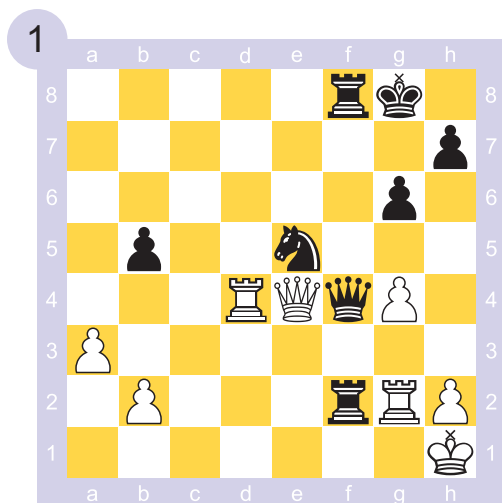
1. ... , Dg1+!
2. Txc1 , Cf2++



1. ... , Th1+!
2. Rxh1 , Dh8+
3. Rg1 , Dh2++

2

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





Mats amb torre

Les dues torres tenen una gran capacitat d'atac quan coincideixen en una mateixa fila o columna, o bé en línies contigües.

La torre i l'alfil realitzen un bon atac en posicions obertes (amb diagonals i files o columnes obertes) perquè tenen una gran mobilitat.

Posicions finals

♖ ♖

1

	a	b
a	♔	♖
b	♙	♖ ♔
c	♖	
d	♙ ♙	♖
e	♔	♙ ♙
f	♖	♔ ♖

♖ ♖

♖ ♗

2

	a	b
a	♔	♖
b	♙	♔
c	♗	♗
d	♗	♖
e	♗	
f	♗	♖ ♔

♖ ♗

♖ ♞

3

	a	b
a	♔	♖
b	♙	♔
c	♗	♗
d	♗	♖
e	♗	
f	♗	♖ ♔

♖ ♞

♖ ♙

4

	a	b
a	♔	♖
b	♙	♔
c	♗	♗
d	♗	♖
e	♗	
f	♗	♖ ♔

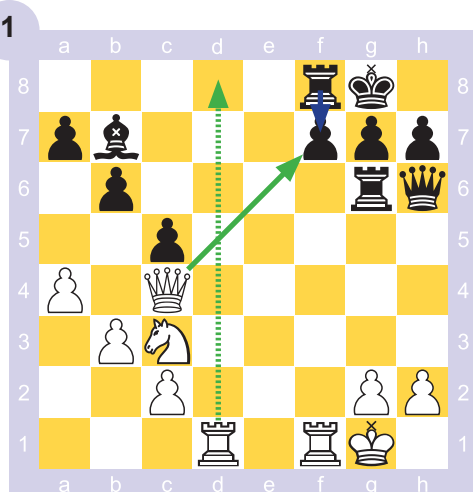
♖ ♙



El cavall ajuda a controlar les caselles a les quals la torre no pot accedir. A més, té l'avantatge de poder saltar per damunt de les peces però l'inconvenient de tenir poca mobilitat.

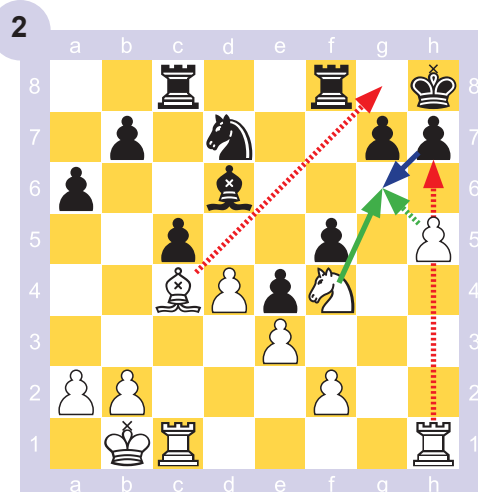
En algunes ocasions, el peó ajuda a controlar en un atac les caselles de fugida del rei.

Exemples



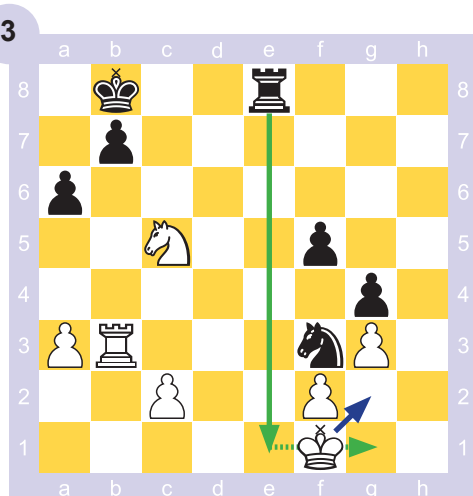
Després del sacrifici de la dama, les dues torres ataquen la casella f8 i provoquen l'escac i mat.

1. Dxf7+! , Txf7
2. Td8+ , Tf8
3. Tdxf8++



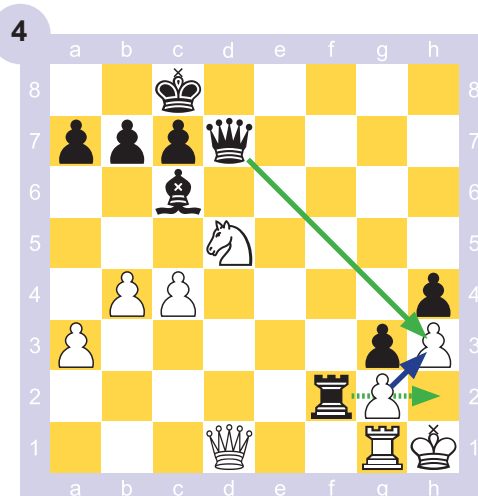
El peó negre captura obligatòriament el cavall i, en fer el peó blanc a descoberta, es fa l'escac i mat.

1. Cg6+! , hxg6
2. hxg6+ , Ah2
3. Txh2++



La torre, defensada sempre pel cavall, fa escac en la primera jugada i escac i mat en la segona.

1. ... , Te1+
2. Rg2 , Tg1++

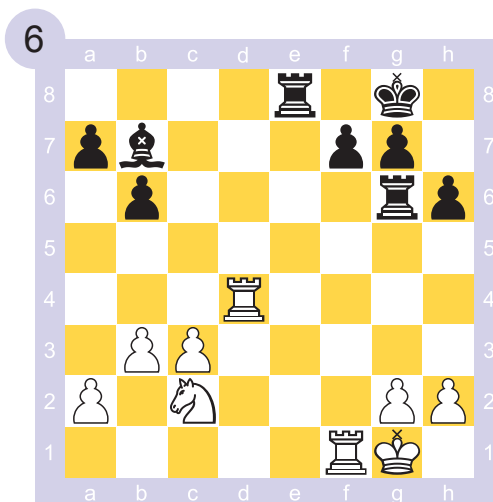
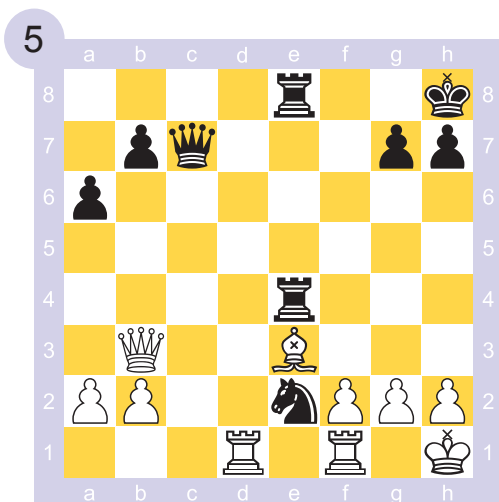
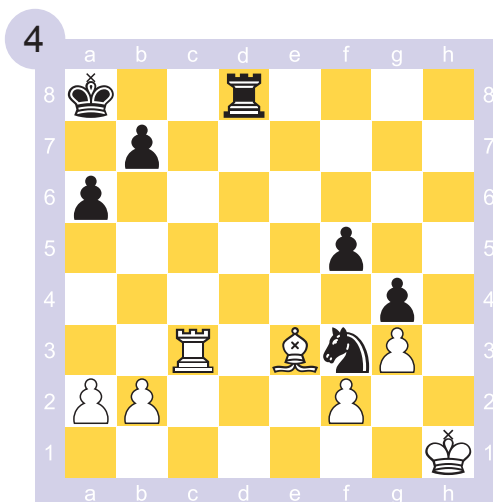
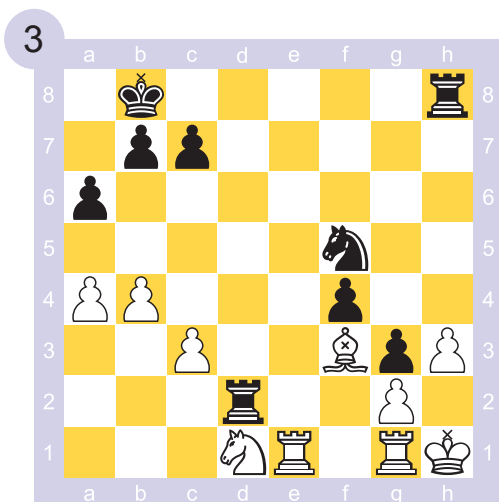
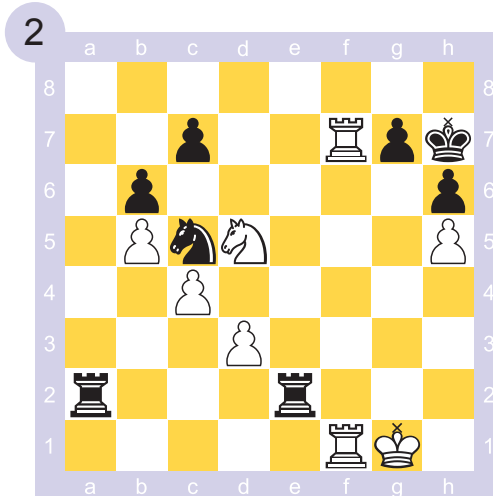
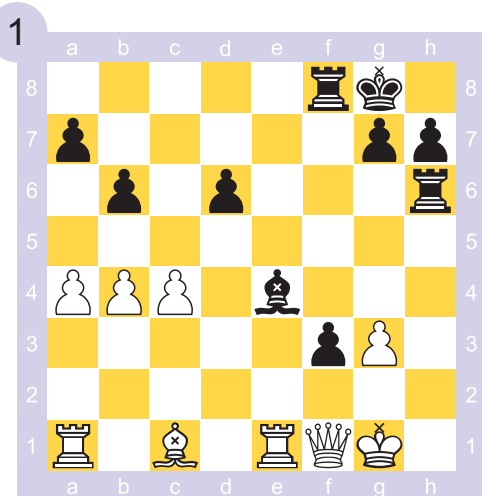


Després del sacrifici de la dama, la torre (defensada per un peó) fa escac i mat en un racó.

1. ... , Dxh3+!
2. gxh3 , Th2++

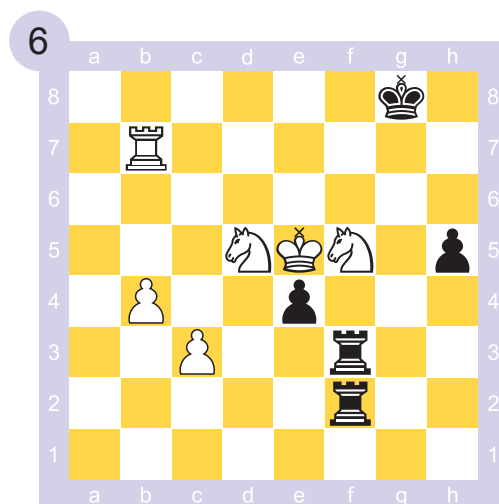
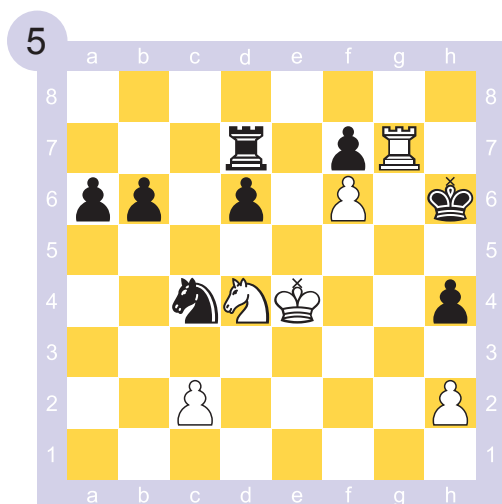
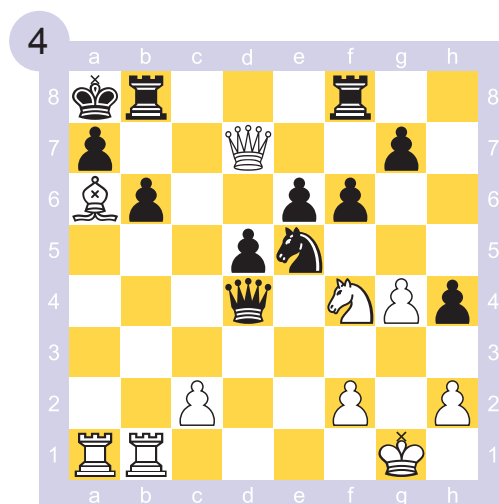
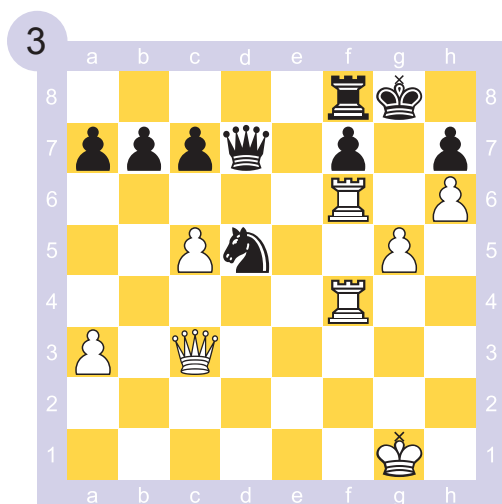
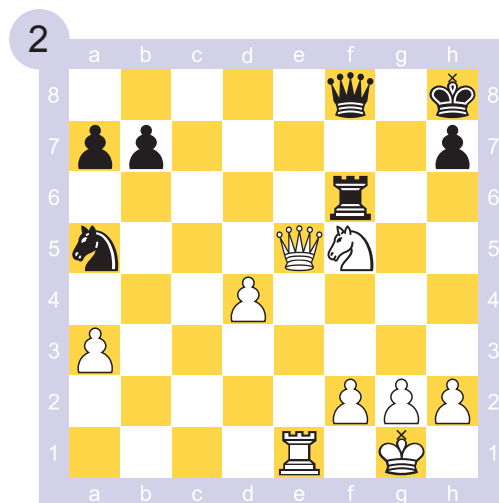
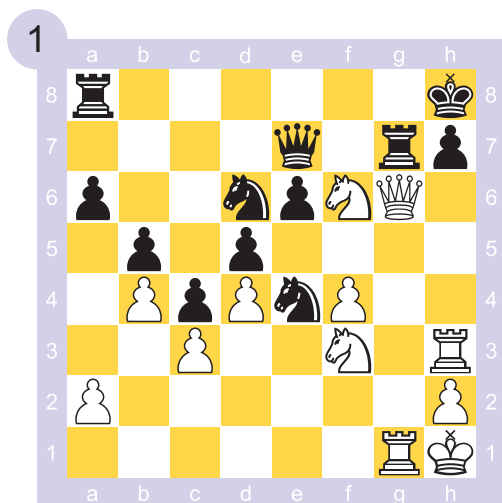
3

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



4

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





Mats amb peces menors

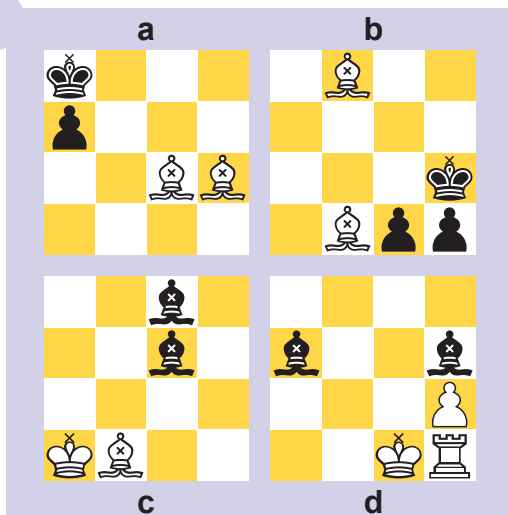
Les combinacions de mat amb peces menors necessiten que es presentin certes condicions:

1. Perquè puguin actuar els alfils és necessari que hagi obertes unes quantes diagonals de diferent color.

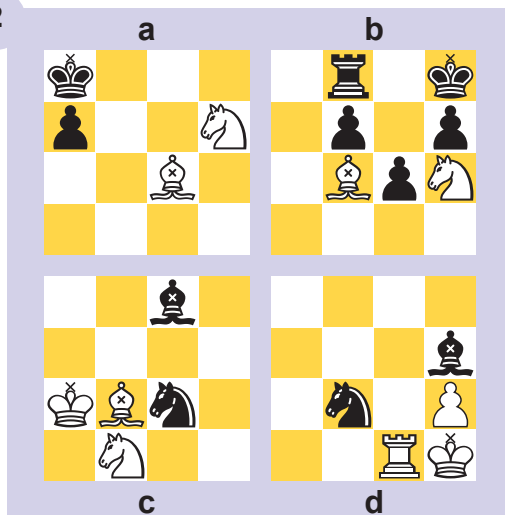
Posicions finals



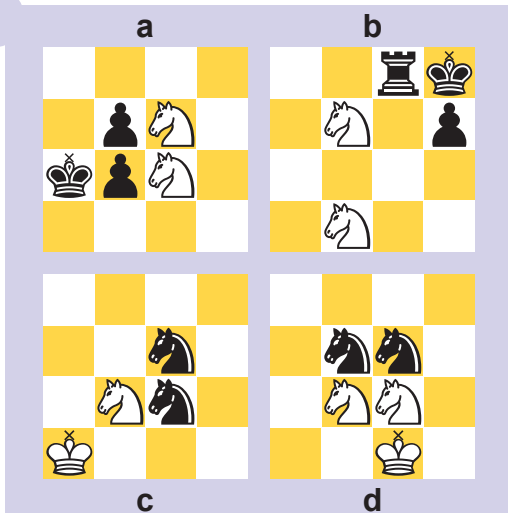
1



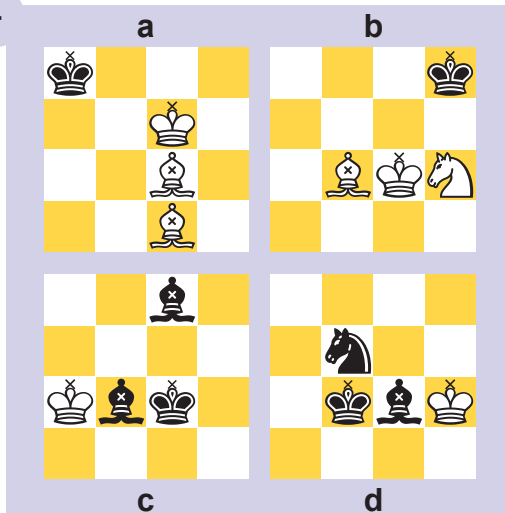
2



3



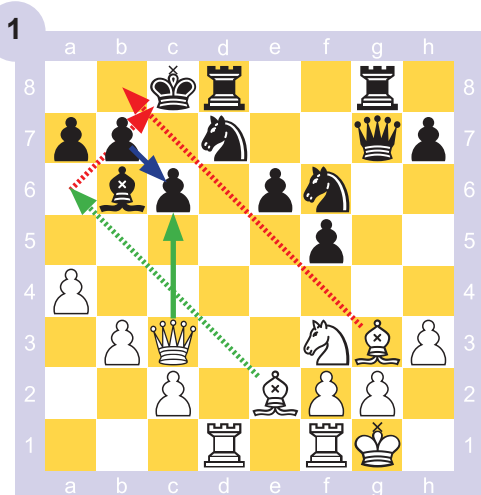
4





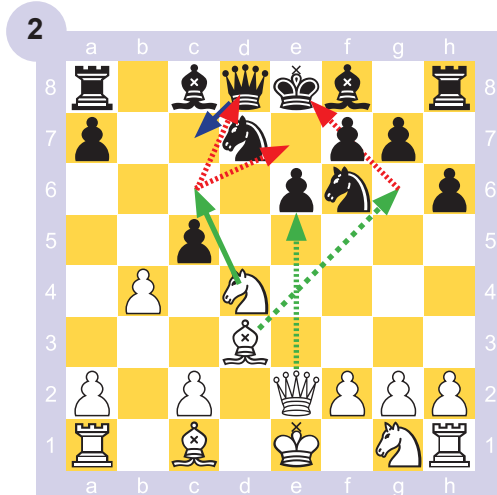
2. Si juguen els cavalls, cal que aquests puguin fer l'escac des de caselles no amenaçades per l'adversari.
3. Cal que el rei adversari tingui les caselles de fugida ocupades per les seves pròpies peces i que aquestes no puguin evitar-li l'escac i mat (amb la interposició a l'alfil o amb la captura del cavall que fa l'escac).

Exemples



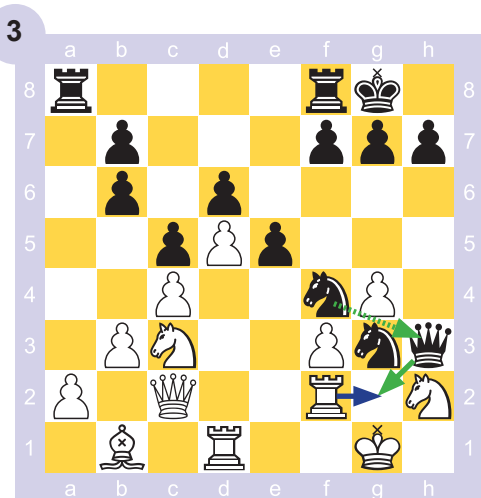
Després del sacrifici de la dama blanca, el seu alfil blanc fa escac i mat ajudat per l'altre alfil.

1. Dxc6+!, bxc6
2. Aa6++



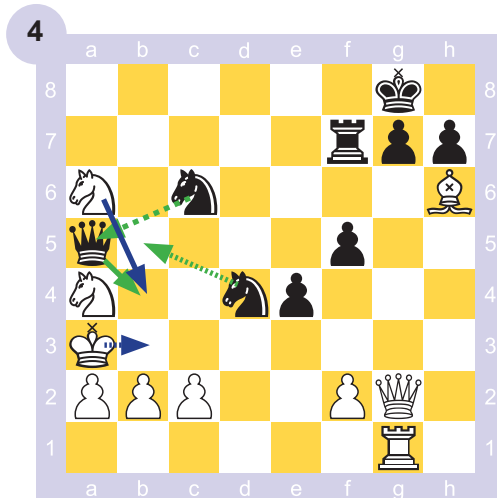
El cavall blanc obliga a moure la dama i alhora amenaça les caselles negres de sortida del rei.

1. Cc6, Dc7
2. Dxe6+!, fxe6
3. Ag6++



El sacrifici de la dama permet que el cavall faci l'escac i mat al rei blanc amb l'ajuda de l'altre cavall.

1. ... , Dg2+!
2. Txg2, Ch3++

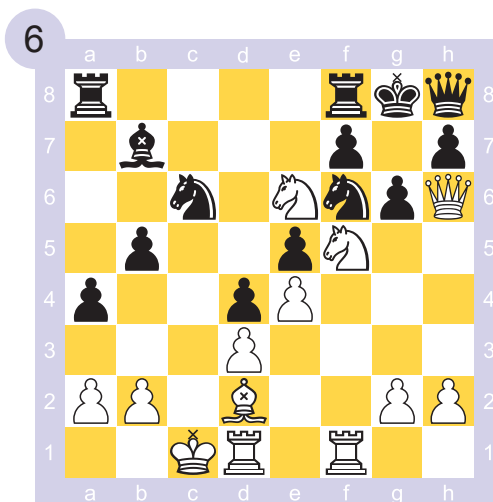
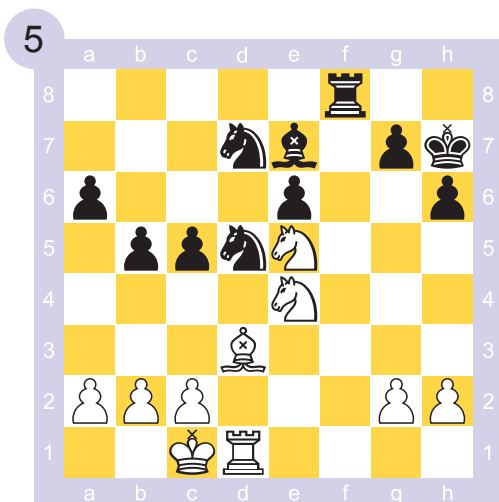
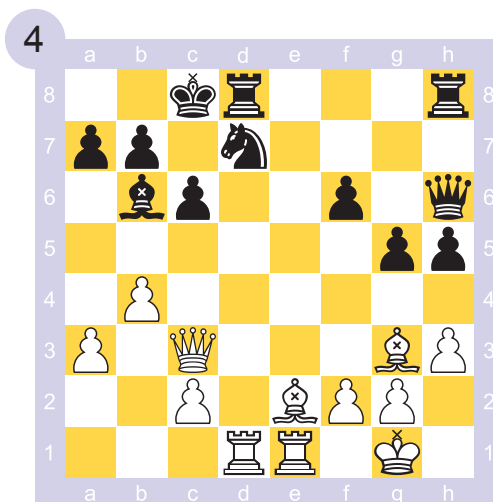
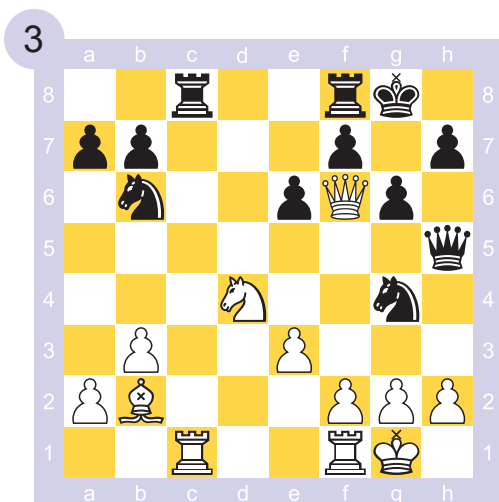
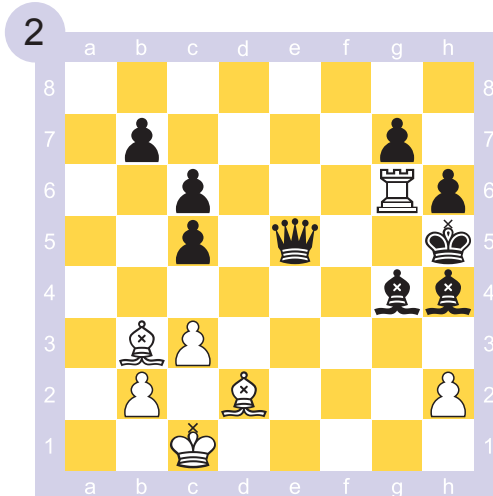
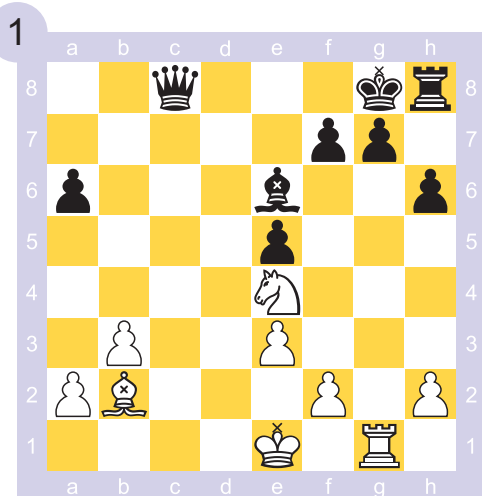


El sacrifici de la dama negra facilita l'escac i mat amb els dos cavalls negres, perquè els blancs bloquegen el seu rei.

1. ... , Db4+!
2. Cxb4, Cb5+
3. Rb3, Ca5++

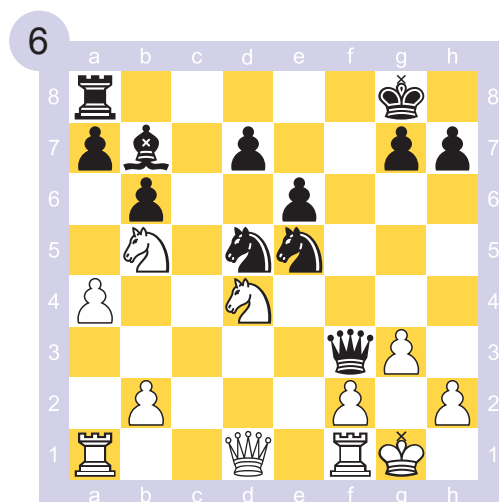
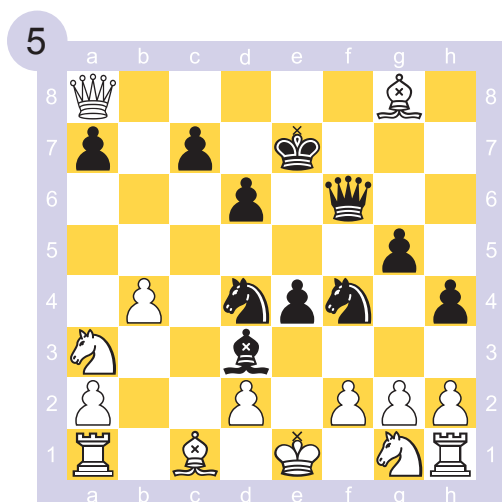
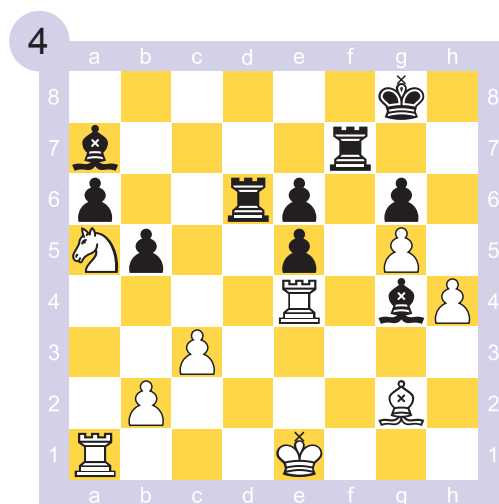
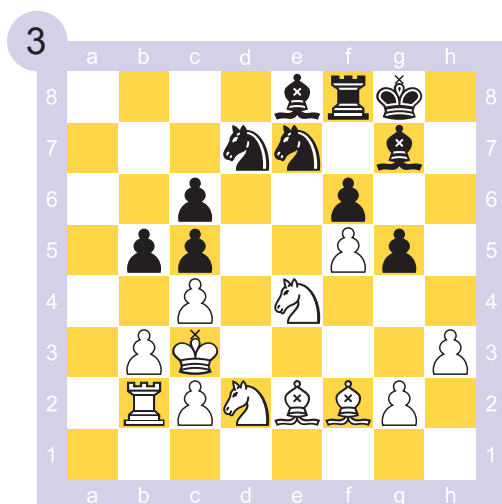
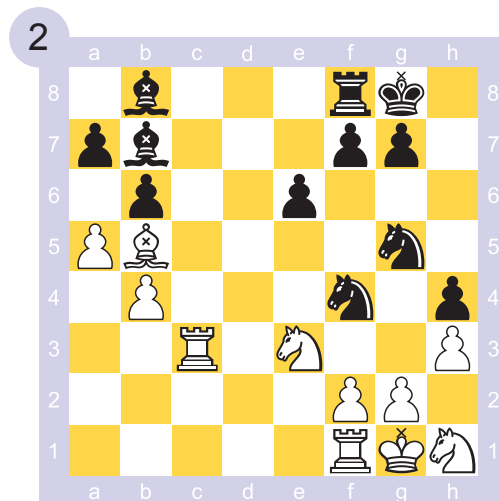
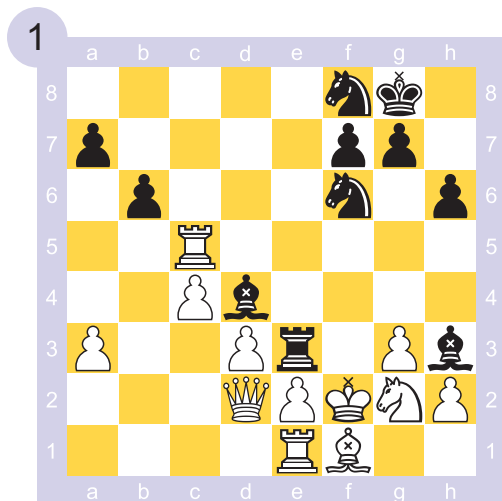
5

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



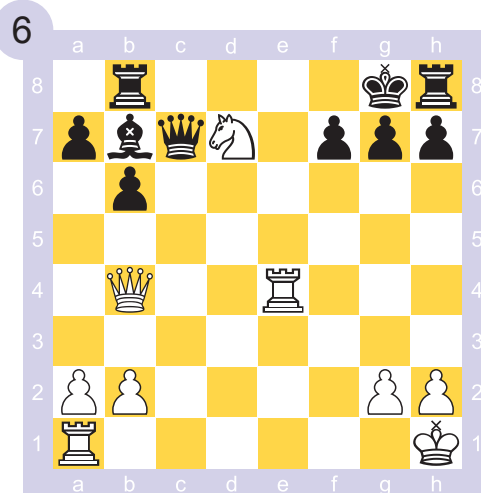
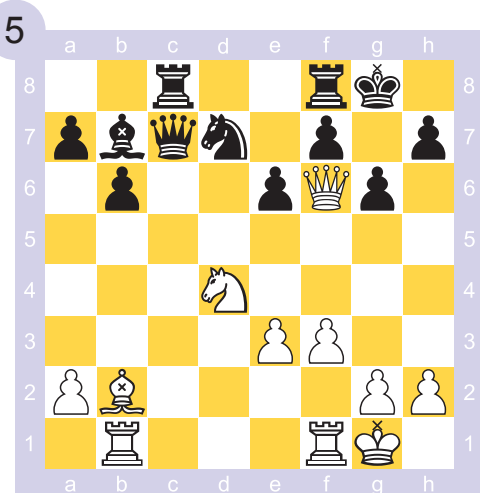
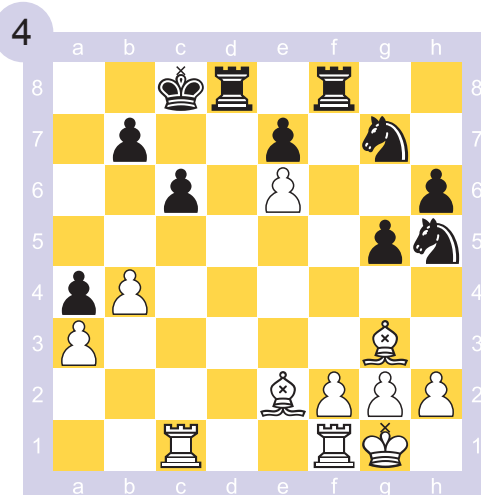
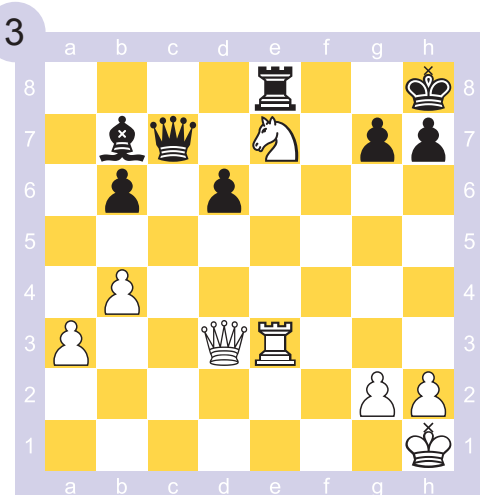
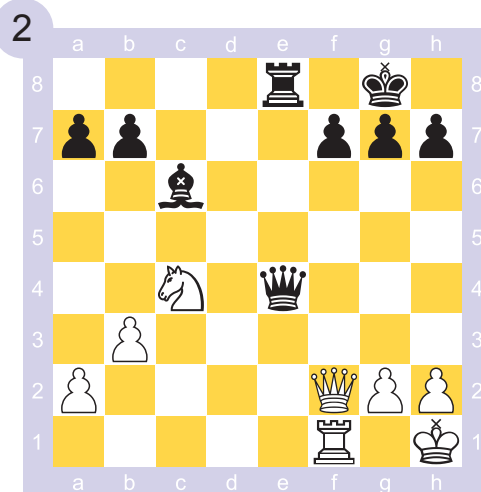
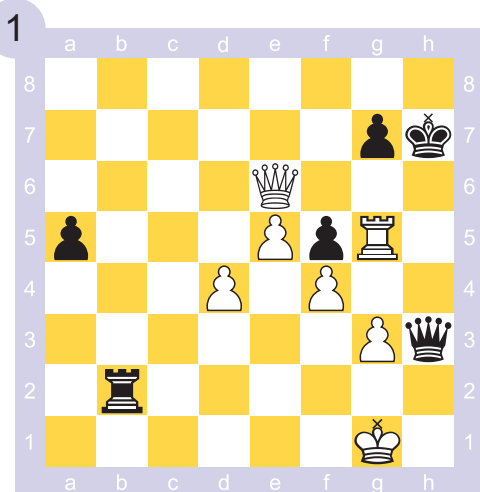
6

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



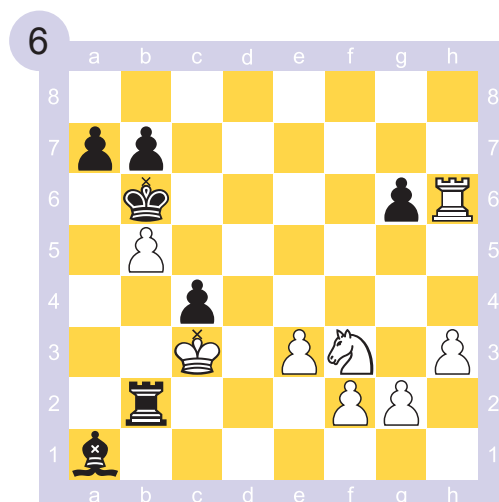
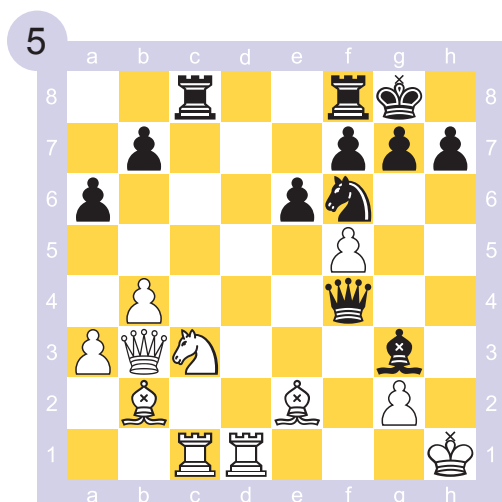
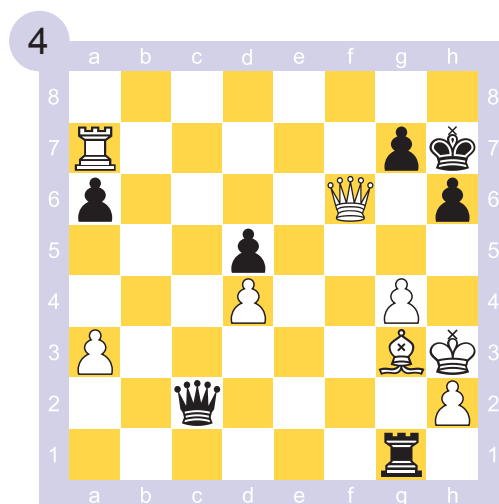
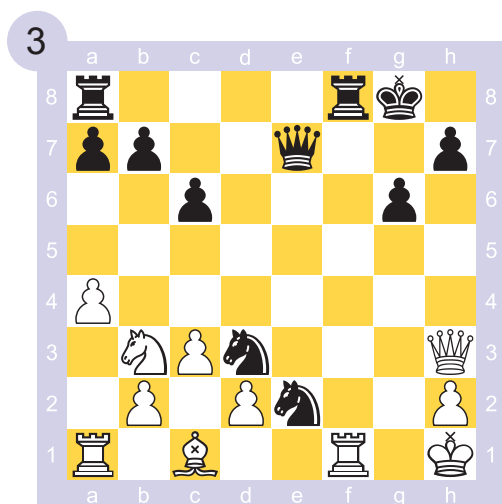
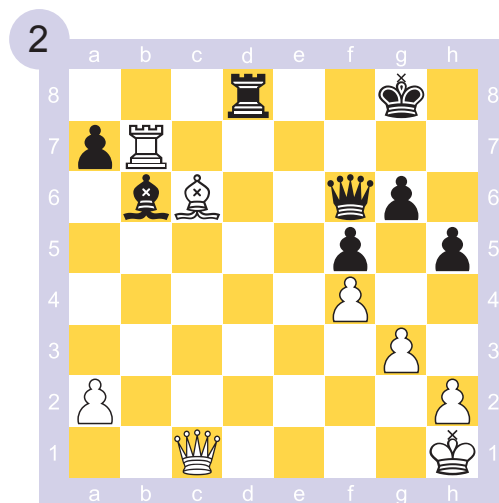
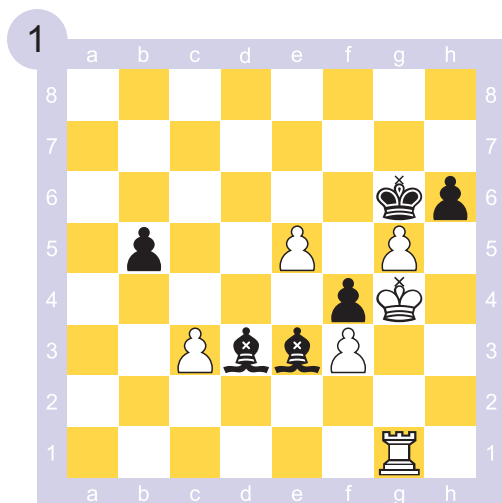
A

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



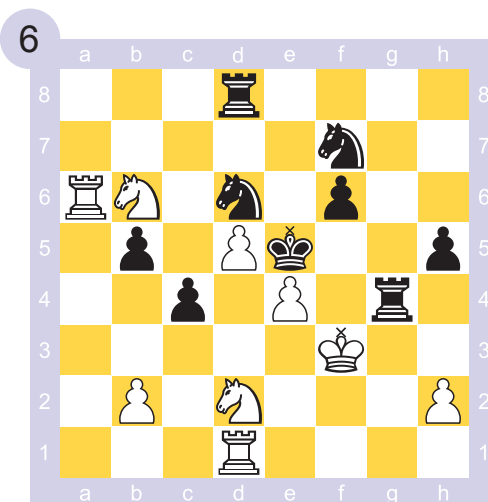
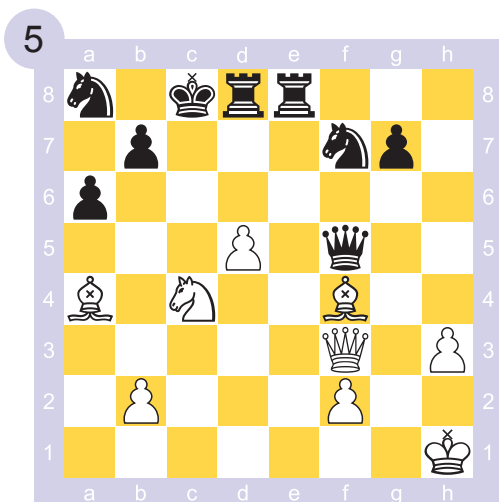
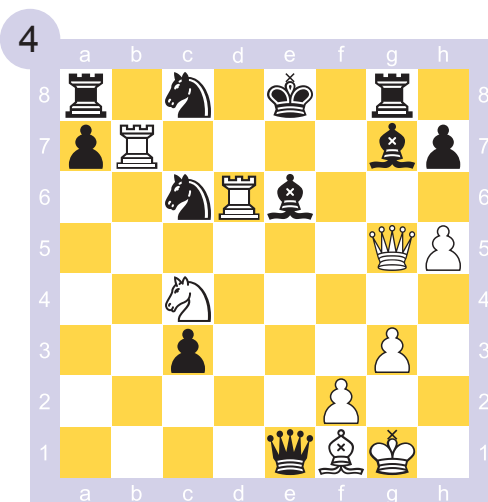
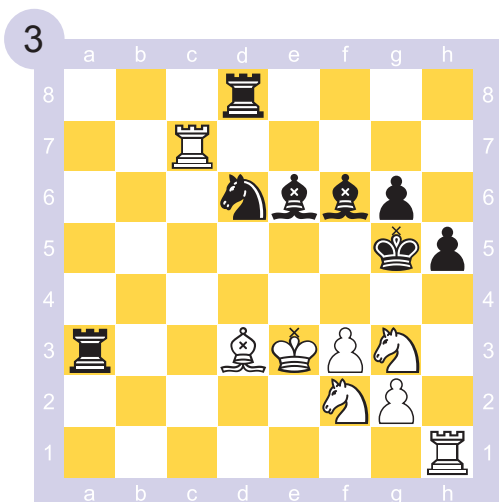
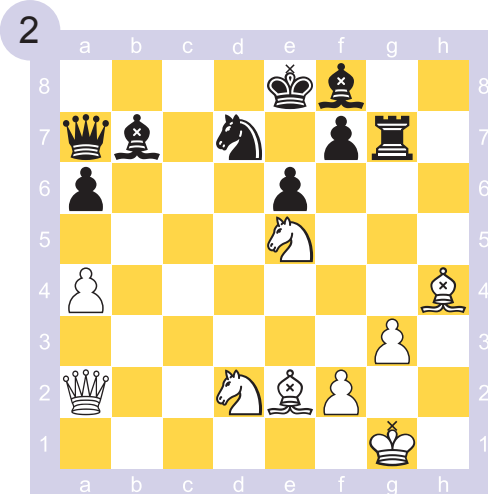
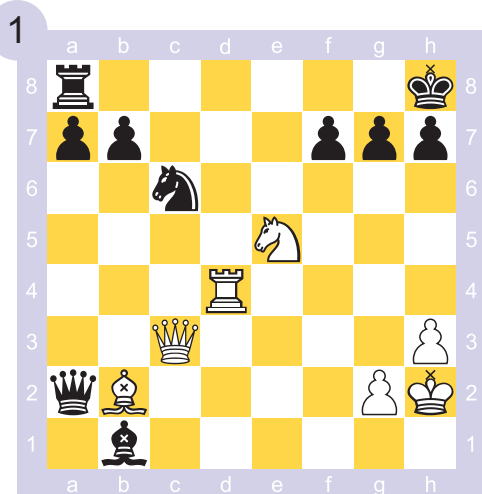
B

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



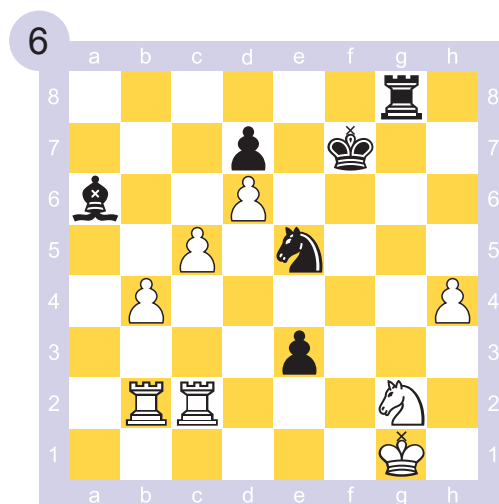
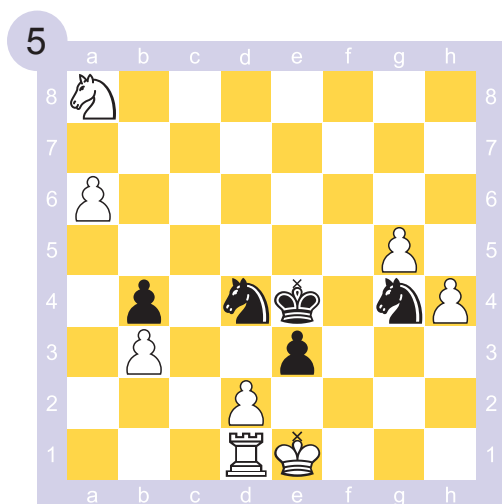
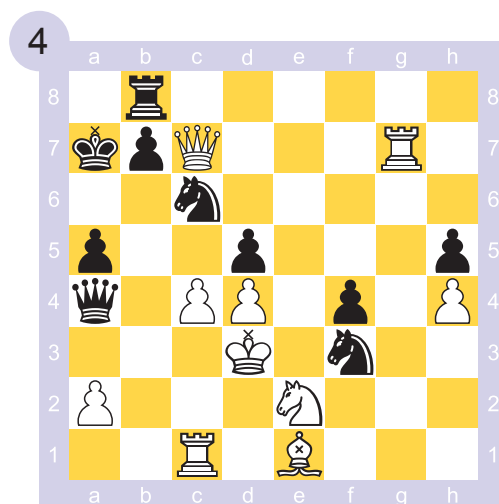
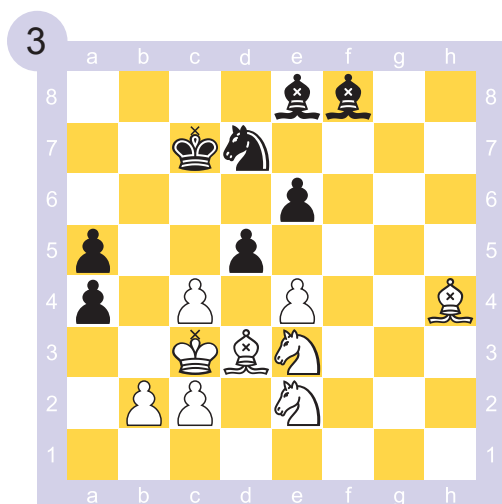
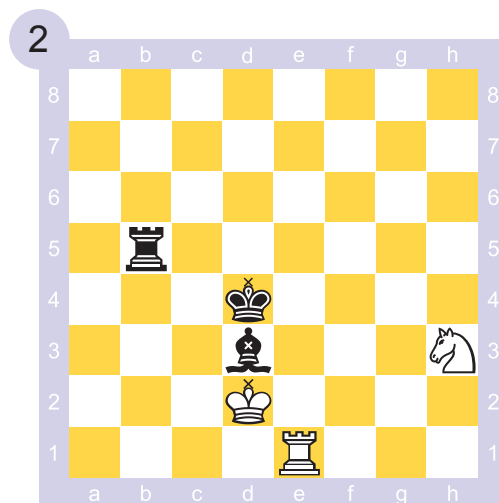
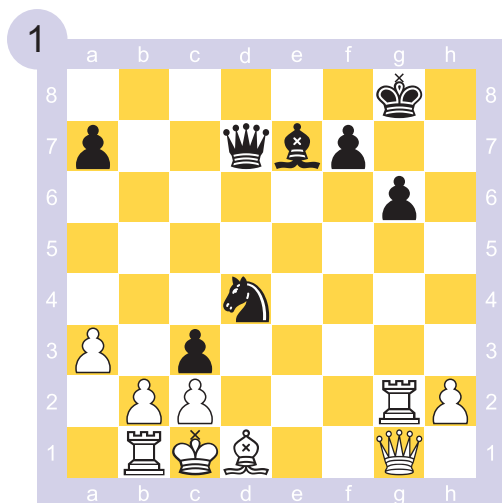
C

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



D

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



Sacrificis

Sacrifici

Transposició

Atac a la peça defensora:

- Desviació

- Destrucció de la defensa

- Interferència

Atac al rei:

- Atracció del rei

- Desocupació de línia o casella

- Bloqueig tàctic



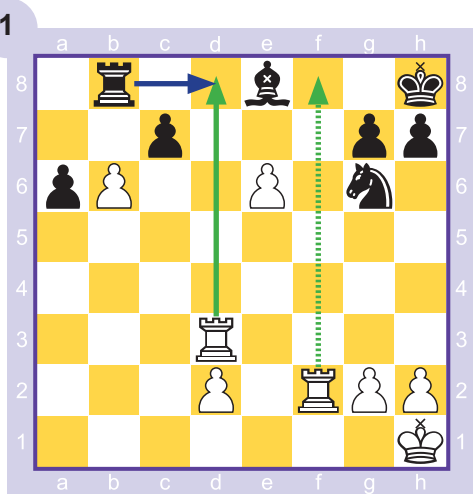


Sacrifici

El sacrifici és una combinació en què s'entrega una o més peces per tal d'aconseguir l'escac i mat o un guany de material superior a l'entregat.

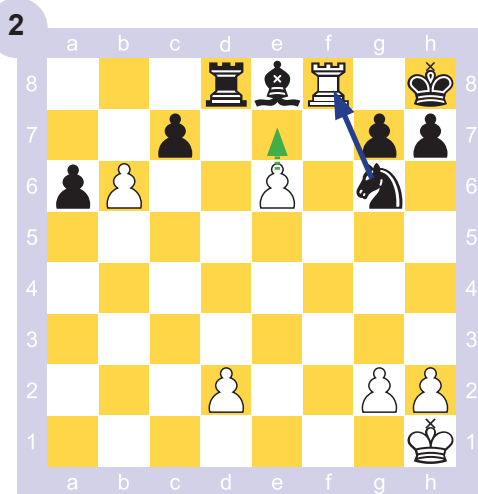
Els sacrificis es divideixen en dos grups: el primer es caracteritza per l'atac a una peça defensora (la desviació o peça sobrecarregada, la destrucció de la defensa i la interferència) i el segon, per l'atac directe al rei (l'atracció del rei, la desocupació d'una casella i el bloqueig tàctic).

Exemple



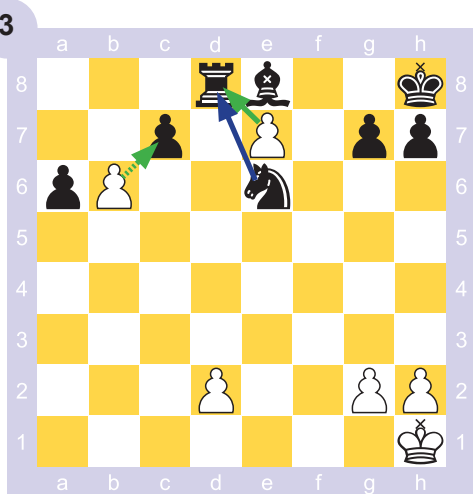
Les negres tenen avantatge de material però les blanques tenen un atac guanyador.

1. Td8 , Txd8
2. Tf8+ , ...



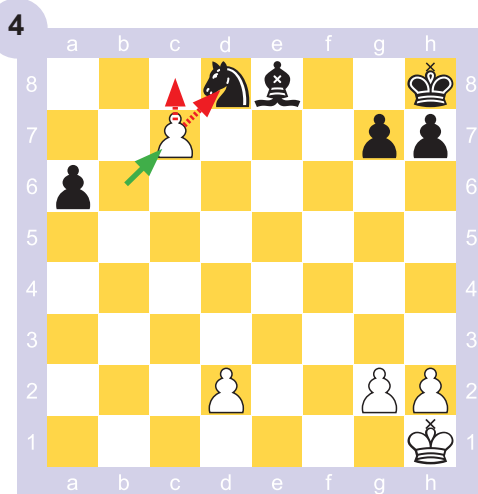
Les blanques sacrifiquen les dues torres. Les negres les han de capturar per evitar perdre la partida.

2. ... , Cxf8
3. e7 , Ce6



El peó blanc fa una doble amenaça a e7 i coronarà amb dama. Les negres capturaran la dama amb el cavall.

4. exd8=D , Cxd8
5. bxc7



Les negres no poden evitar que coroni el peó, perquè, aquest, o capturarà el cavall o avançarà a c8.

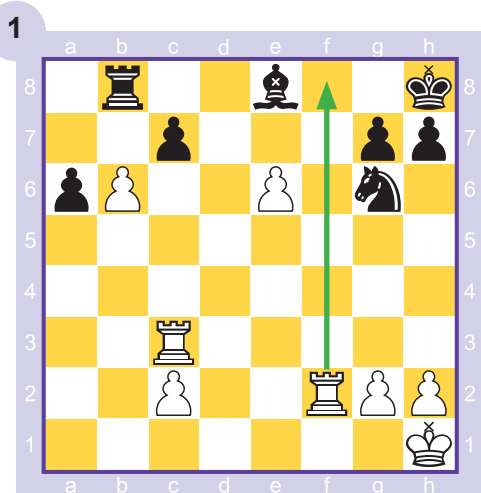


Transposició

Una transposició consisteix en el canvi de l'ordre correcte de les jugades en una combinació.

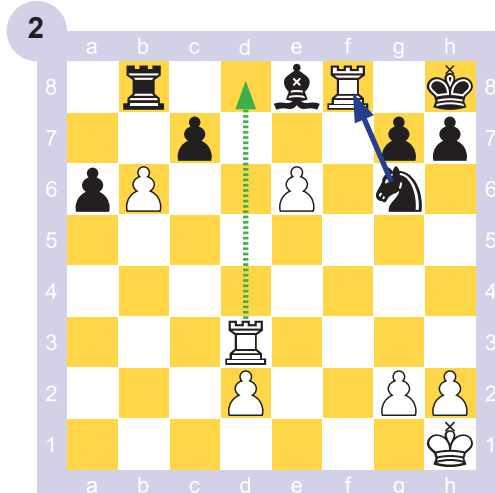
Si abans d'executar les jugades no es repassa la combinació, es produeix una transposició que normalment comporta la pèrdua de la partida, ja que l'adversari té més alternatives de joc.

Exemple



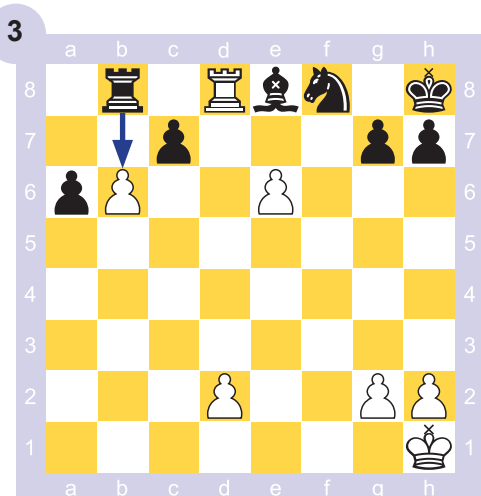
Les blanques fan com a primera jugada la segona, perquè els distreu l'escac al rei.

1. Tf8+ , ...



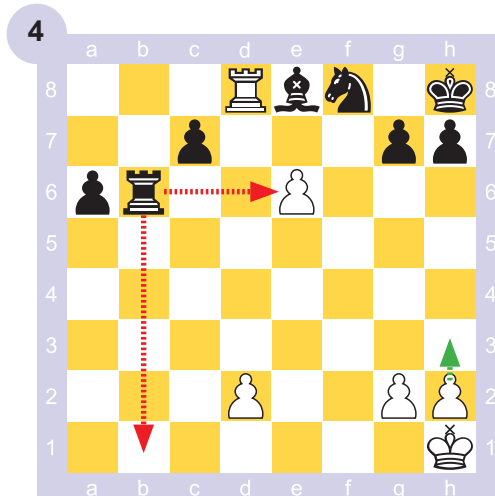
Les blanques sacrifiquen primer la torre de la columna f. En capturar amb el cavall, s'evita l'amenaça d'escac i mat.

1. ... , Cxf8
2. Td8



La torre negra captura el peó perquè les blanques ja no amenacen d'escac i mat si maten l'alfil.

2. ... , Txb6



Les negres capturen el peó i amenacen d'escac i mat. Després capturaran l'altre peó blanc i defensaran l'alfil.

3. ... , Txe6

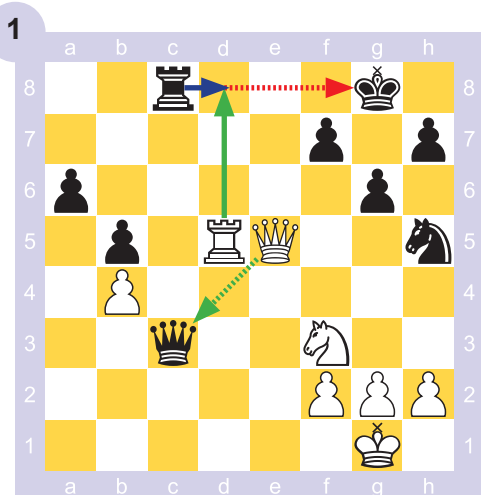


Desviació

Es produeix quan s'obliga l'adversari a moure una peça que està defensant-ne una altra o impedit una amenaça; així, s'aconsegueix un guany de material o l'escac i mat.

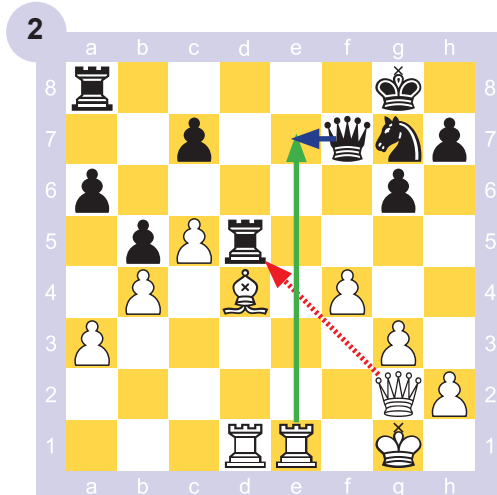
La peça obligada a moure's està sobrecarregada perquè no pot defensar dues situacions alhora.

Exemples



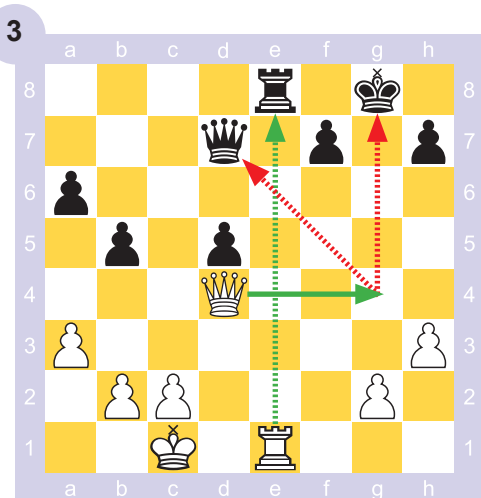
Quan la torre negra captura la blanca per evitar l'escac i mat, la dama blanca captura l'altra dama.

1. Td8+ , Txd8
2. Dxc3 , ...



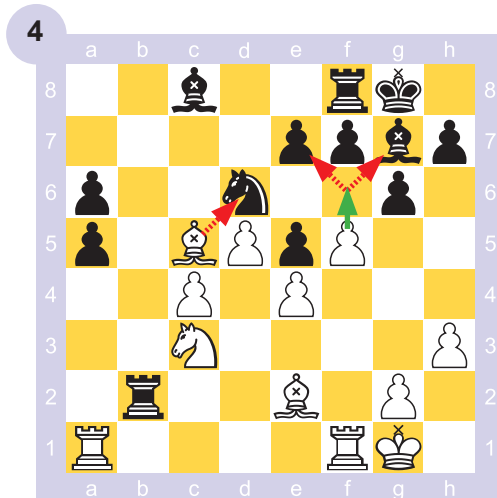
La dama negra està obligada a capturar la torre. Aleshores, la dama blanca captura la torre i fa una doble amenaça a rei i torre.

1. Te7 , Dxe7
2. Dxd5+ , ...
3. Dxa8+



Quan la dama negra captura la blanca, la torre blanca captura l'altra torre i fa escac. Després el peó captura la dama negra.

1. Dg4+ , Dxc4
2. Txe8+ , Rg7
3. hxg4 , ...

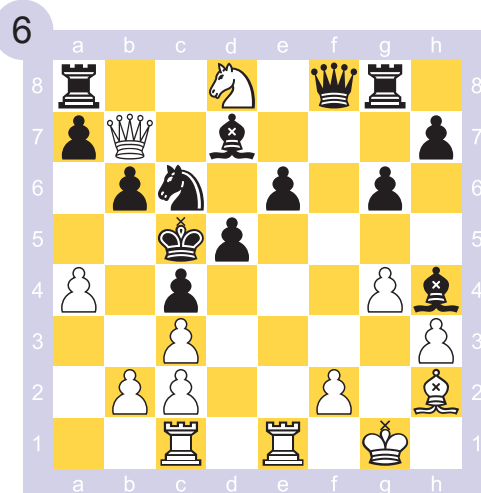
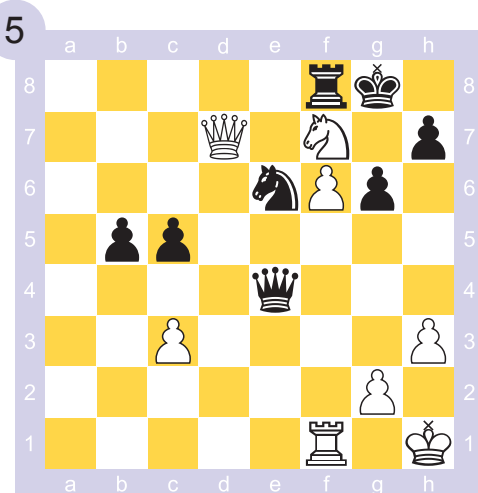
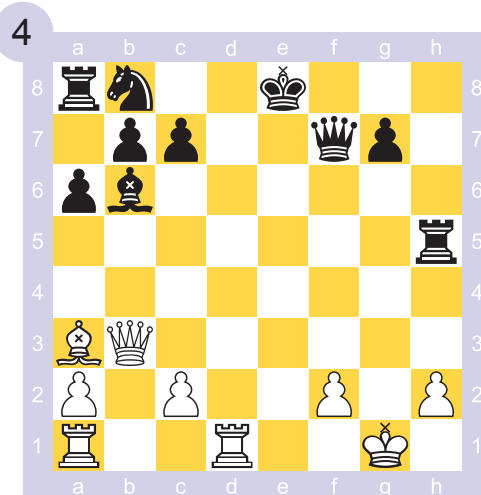
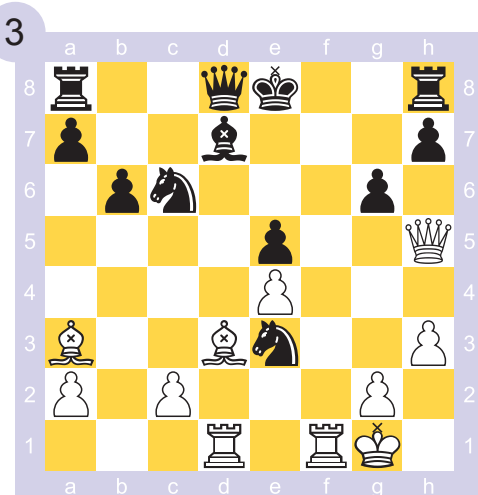
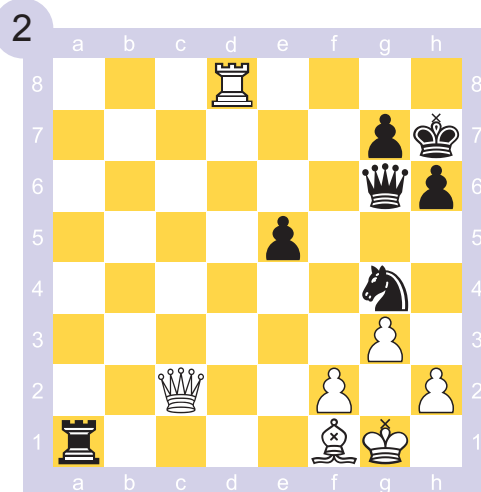
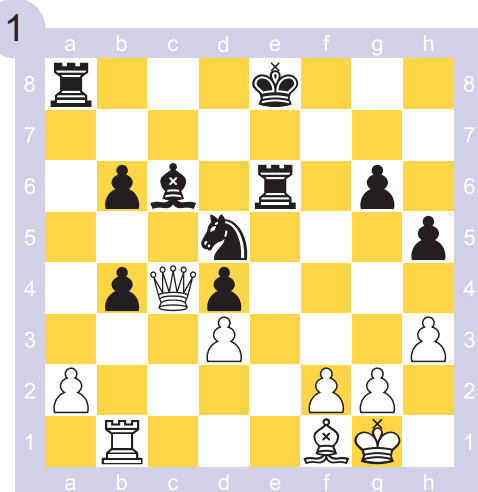


El peó e7 està sobrecarregat perquè ha de defensar el cavall i l'alfil negres. Les negres perden una peça menor.

1. f6! , Axf6
2. Axd6 , exd6
3. Txf6 , ...

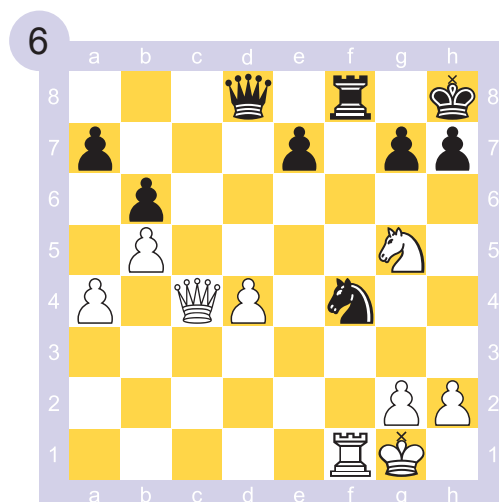
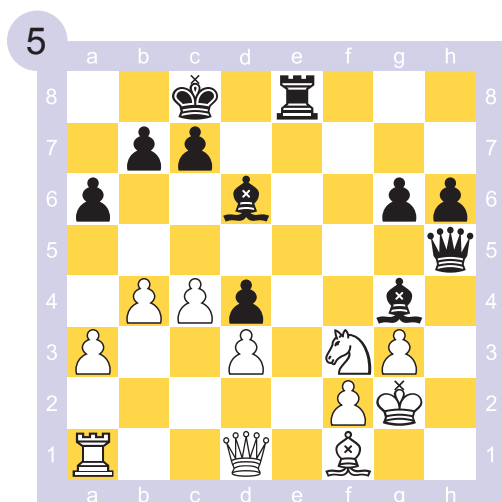
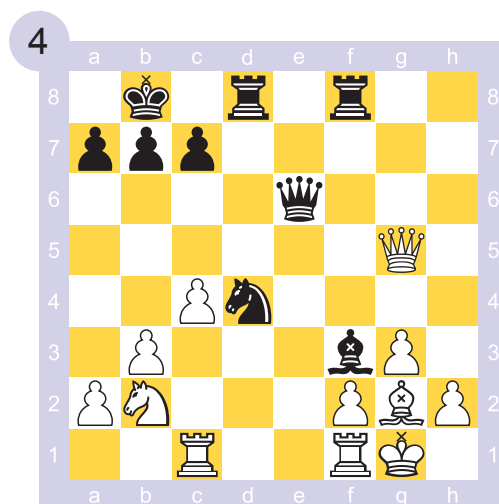
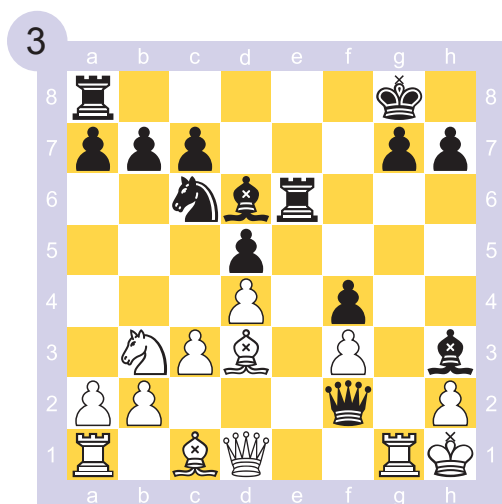
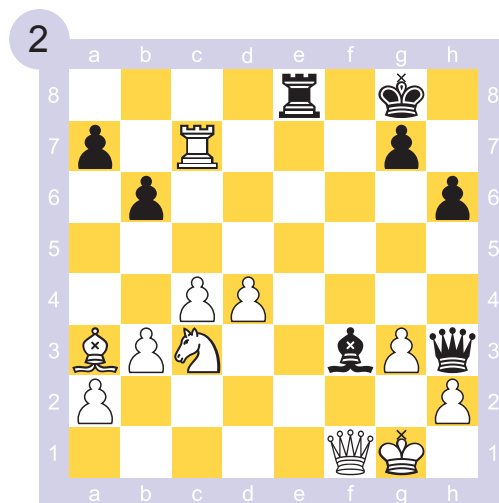
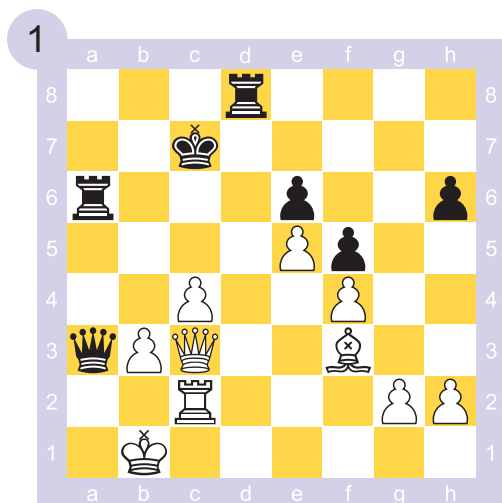
1

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



2

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

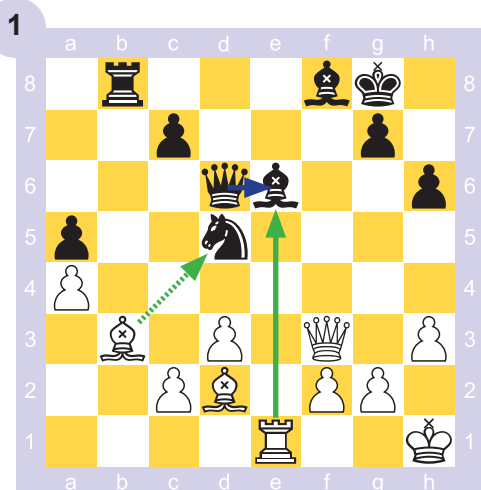




Destrucció de la defensa

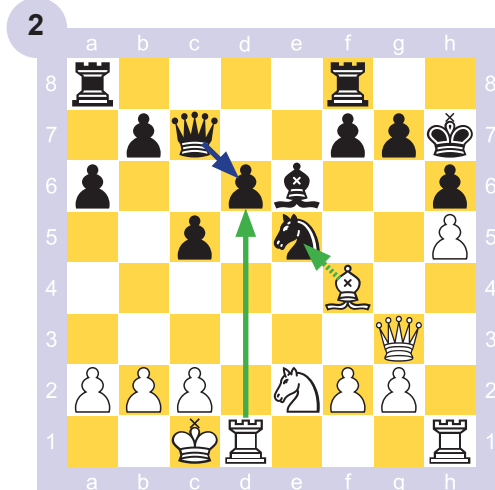
Consisteix en l'eliminació d'una peça, que n'està defensant una altra o una casella, per tal d'aconseguir algun guany material o posicional, o, fins i tot, l'escac i mat.

Exemples



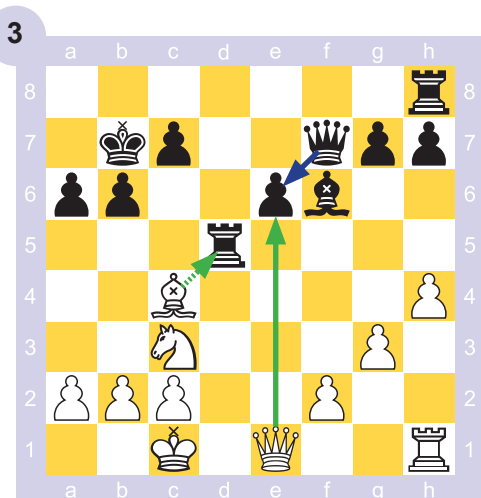
En sacrificar la torre blanca per l'alfil es captura el cavall i, posteriorment, la dama.

1. Txex6 , Dxe6
2. Axd5 , ...



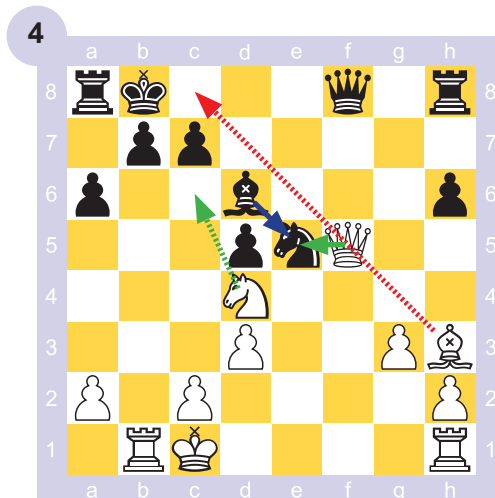
Les blanques destrueixen la defensa del cavall negre i després fan una doble amenaça d'escac i mat i capturen la dama. Així, aconsegueixen un avantatge de material decisiu.

1. Txd6! , Dxd6
2. Axe5 , ...



Amb el sacrifici temporal de la dama, les blanques arriben a un final avantatjós amb un peó de més.

1. Dxe6! , Dxe6
2. Axd5+ , Dxd5
3. Cxd5

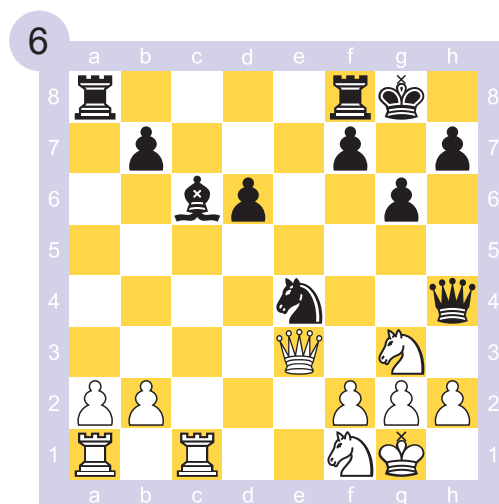
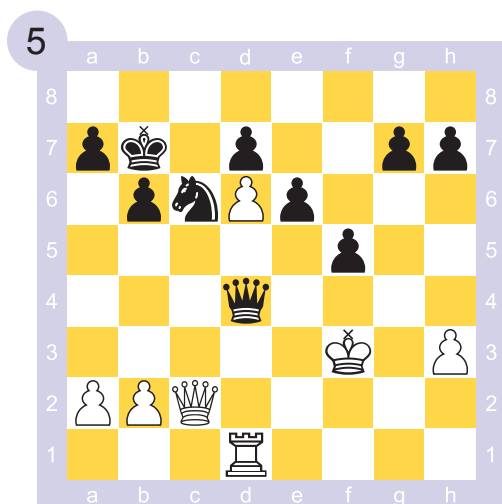
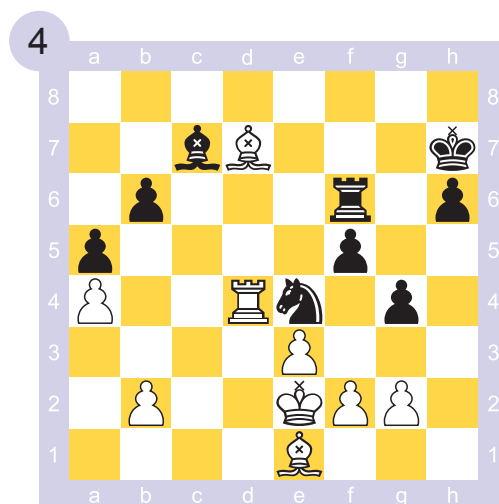
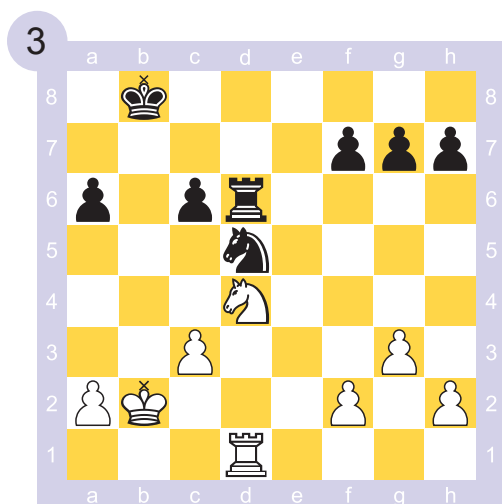
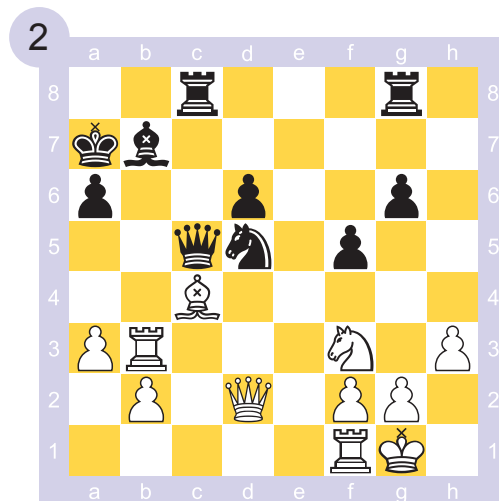
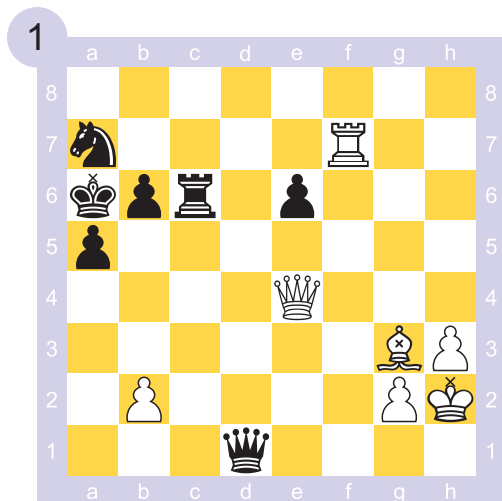


Després de sacrificar la dama pel cavall negre, el cavall blanc pot fer escac i mat.

1. Dxe5 , Axe5
2. Cc6++

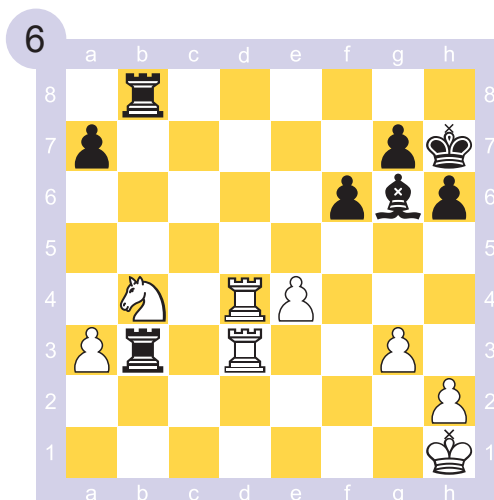
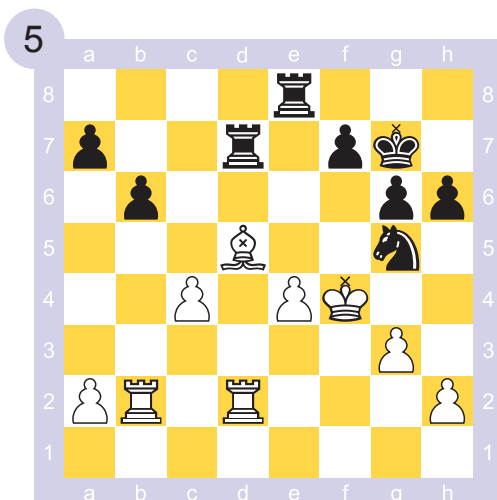
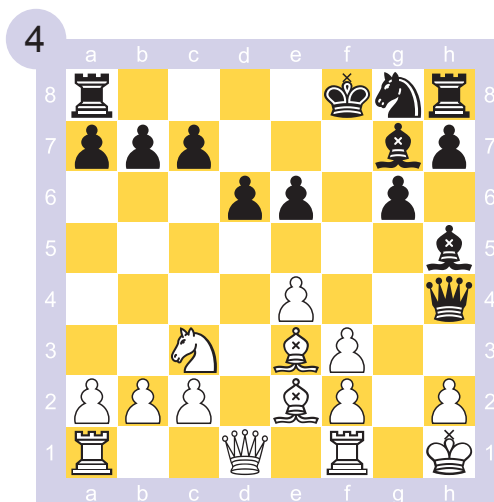
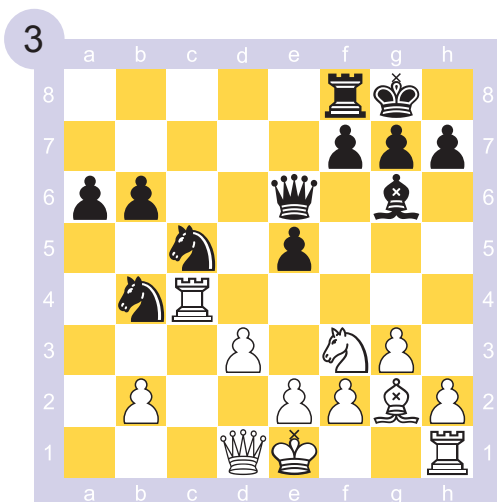
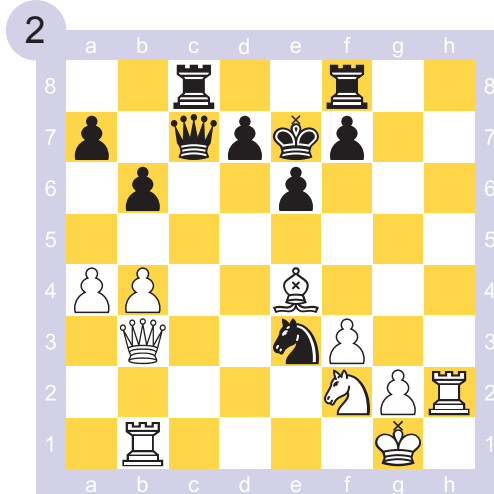
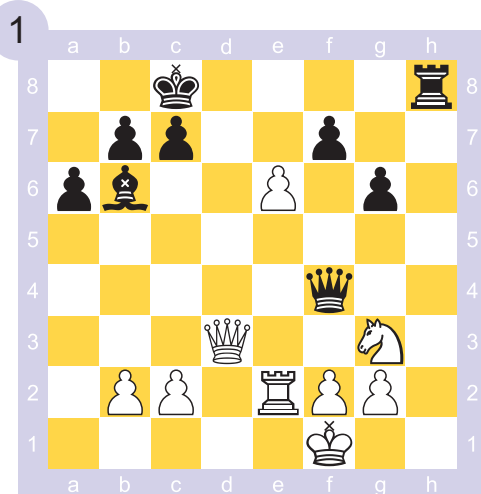
3

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



4

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



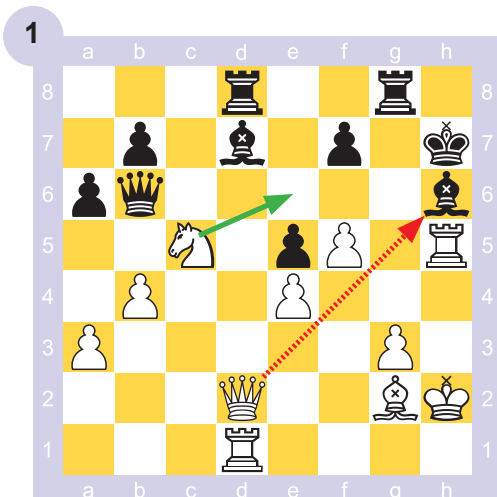


Interferència

Consisteix a obstruir la defensa de les peces de l'adversari o a obstaculitzar la defensa del rei.

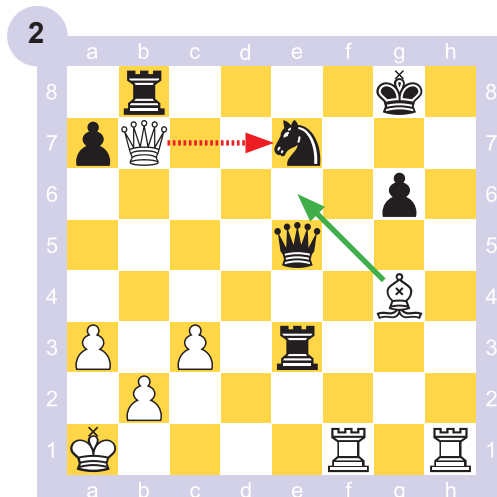
Aquesta obstrucció es produeix quan es posa una peça entre dues de l'adversari que es defensaven reciprocament.

Exemples



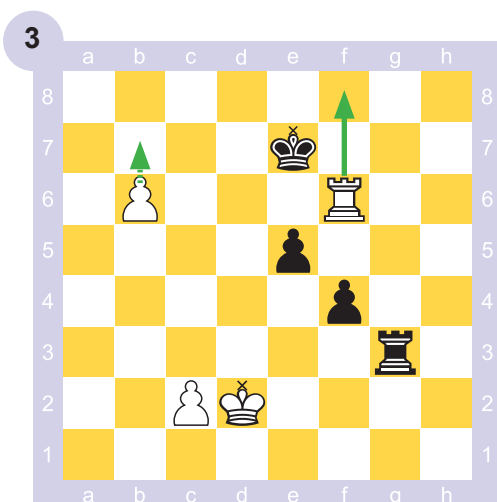
El cavall s'interposa entre l'alfil i la dama del jugador negre, i aquest no pot evitar l'escac i mat de les blanques.

1. Ce6! , ...



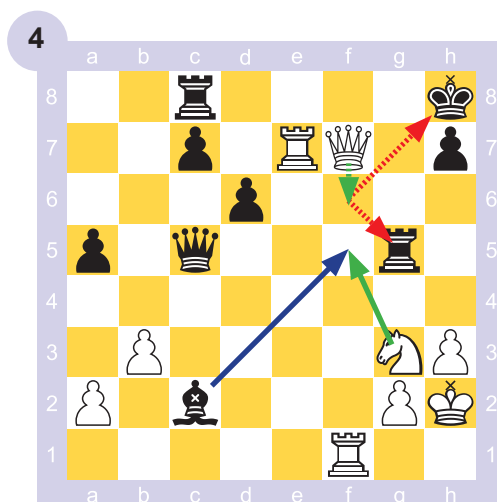
L'alfil s'interposa entre el cavall i la dama i fa escac. La dama negra no pot defensar la torre i el cavall alhora.

1. Ae6+! , Dxe6
2. Dxb8+ , ...



El sacrifici de la torre blanca evita que l'altra torre o el rei negres aturin la coronació del peó blanc.

1. Tf8! , Rxf8
2. b7 , ...

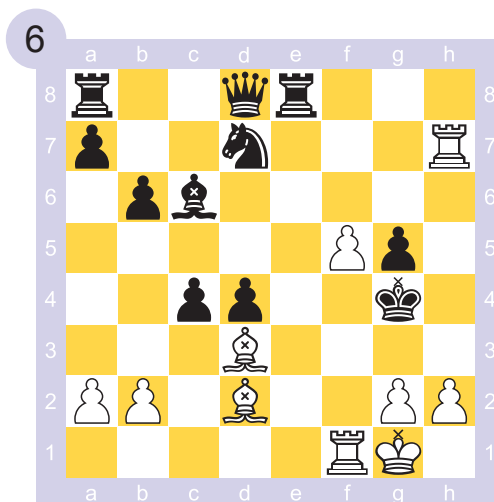
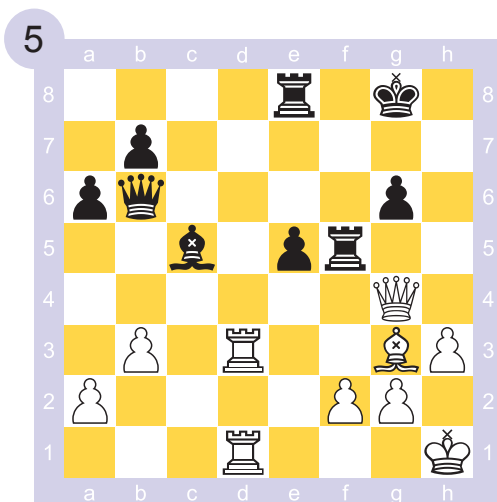
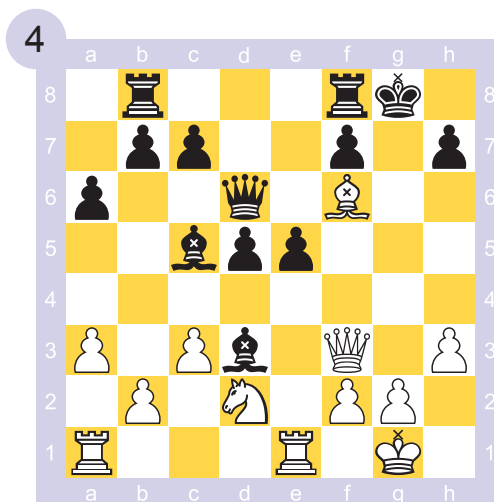
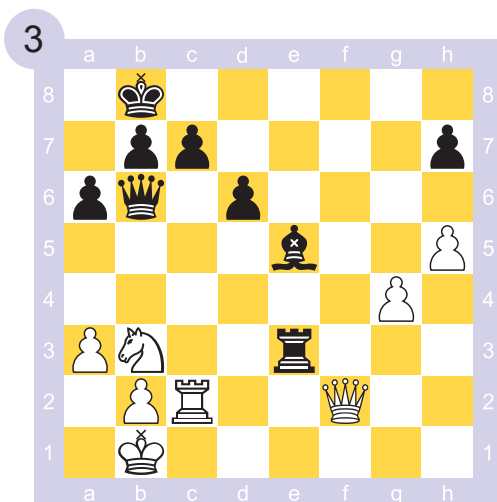
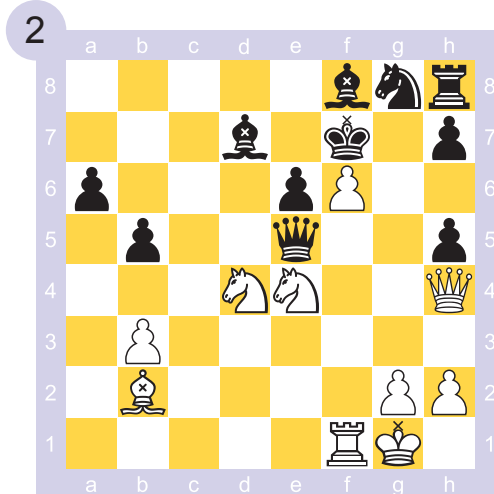
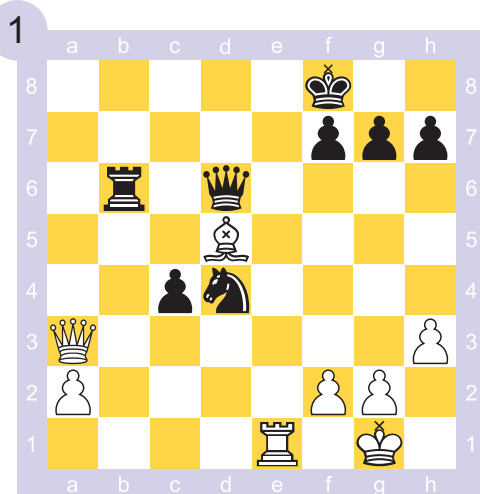


El cavall obliga l'alfil a interposar-se entre la dama i la torre negres per evitar, de moment, l'escac i mat.

1. Cf5! , Axf5
2. Df6+ , Rg8
3. Dxc5+ , Ag6
4. Df6 , ...

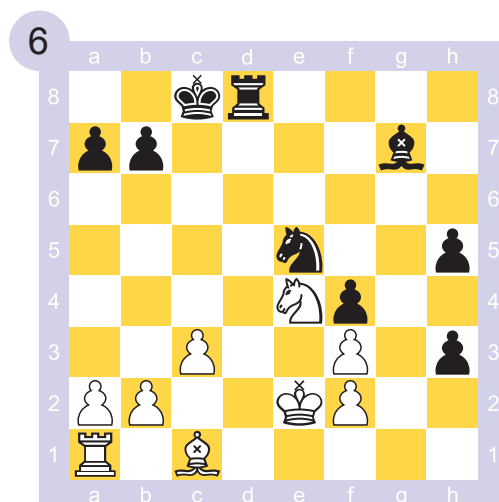
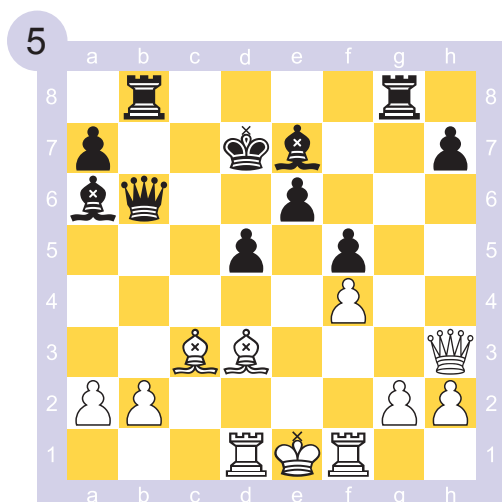
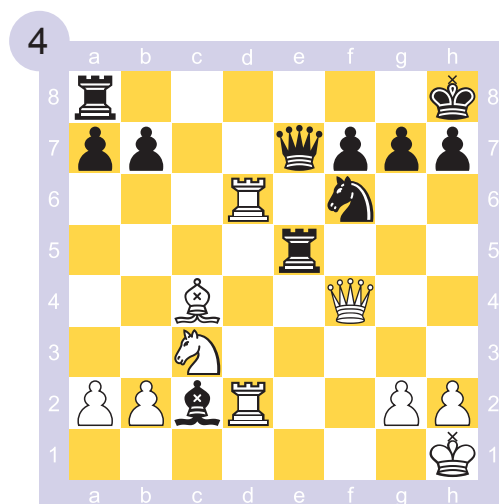
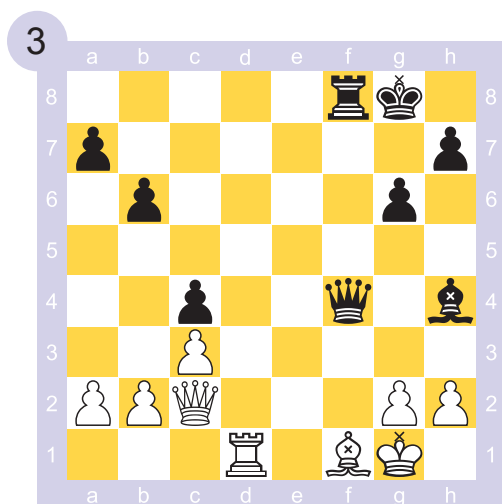
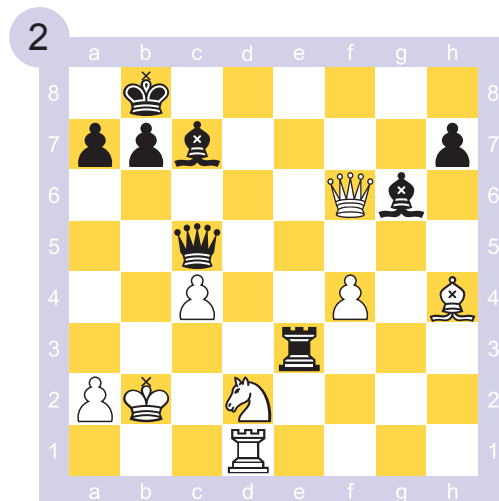
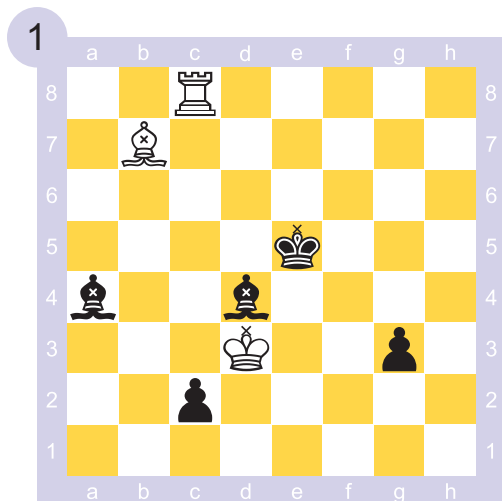
5

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



6

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

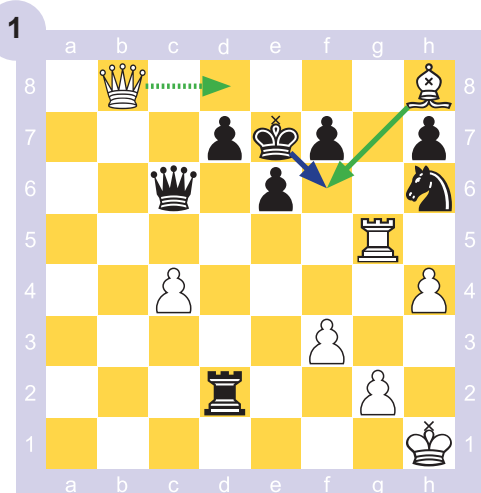




Atracció del rei

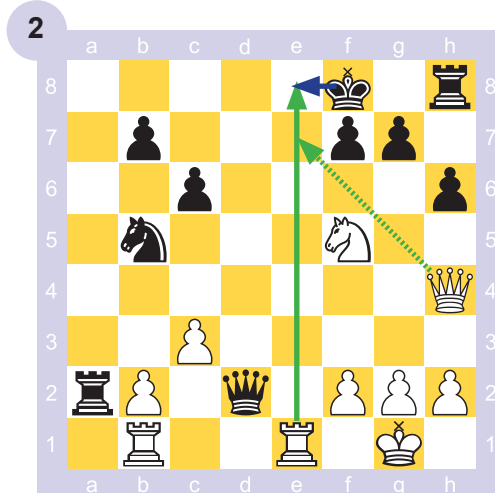
L'atracció del rei consisteix a obligar-lo a situar-se en una casella per fer-li l'escac i mat o bé guanyar material.

Exemples



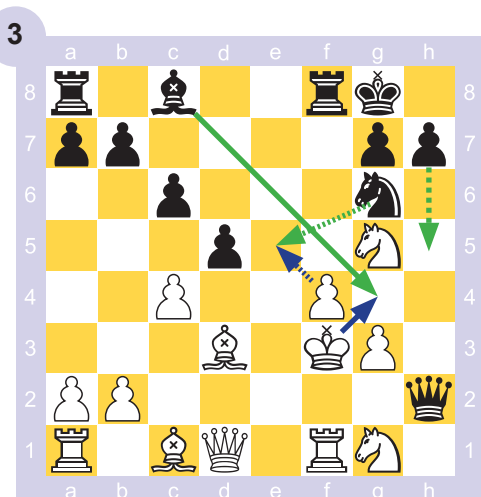
Quan el rei captura obligatòriament l'alfil a f6, la dama fa escac i mat des de d8.

1. Af6+! , Rxf6
2. Dd8++



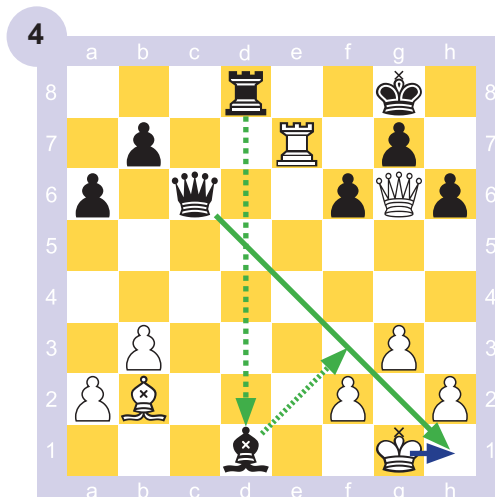
Després que el rei capturi, sense cap alternativa, la torre a e8, la dama fa escac i mat a e7.

1. Te8+! , Rxe8
2. De7++



El rei captura l'alfil per no perdre la seva dama, però el sacrifici del cavall comporta l'escac i mat.

1. ... , Ag4+!
2. Rxc4 , Ce5+
3. fxe5 , h5++

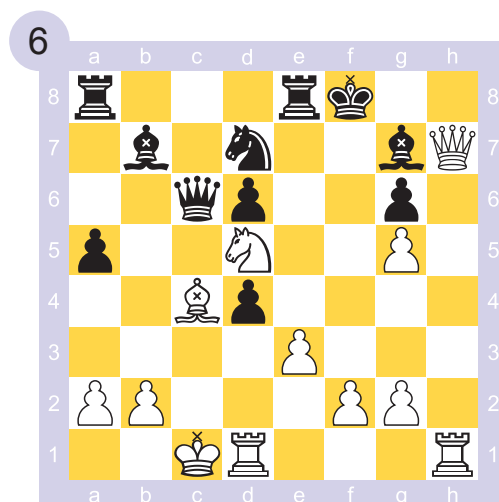
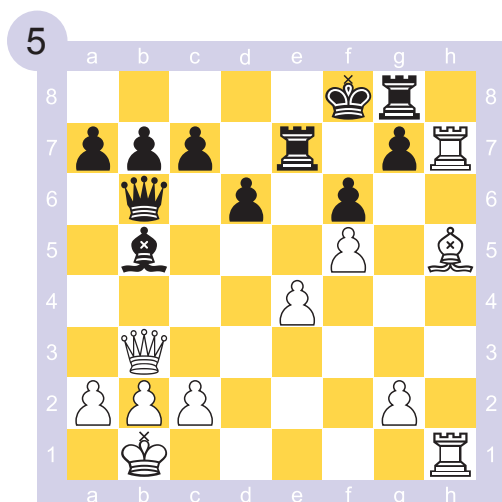
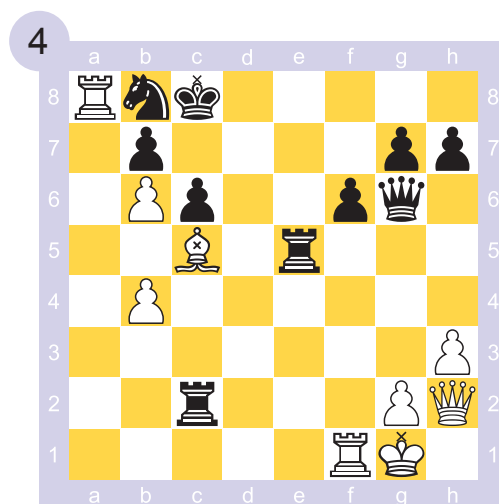
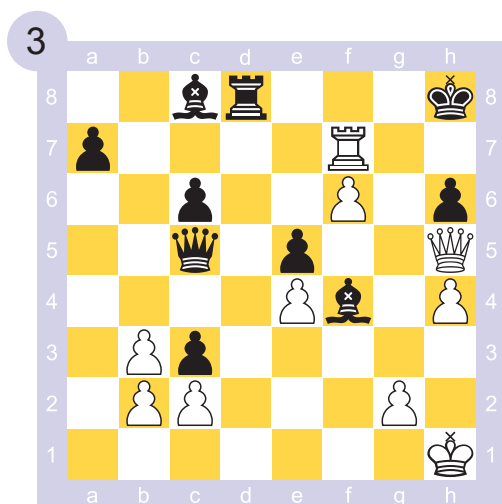
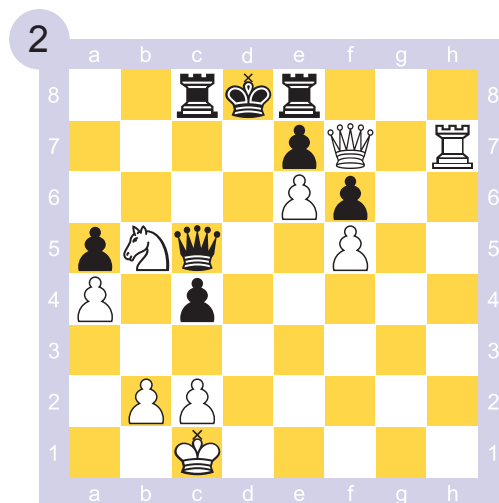
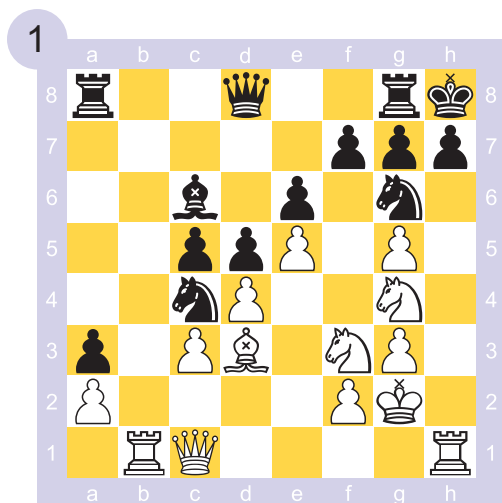


Després que el rei hagi hagut de capturar la dama, l'alfil i la torre negres fan escac i mat.

1. ... , Dh1+!
2. Rxh1 , Af3+
3. Rg1 , Td1++

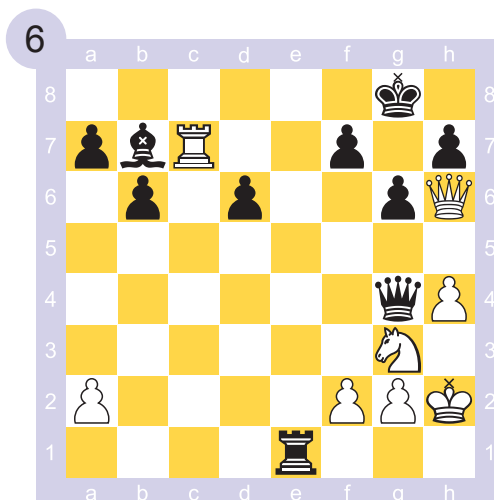
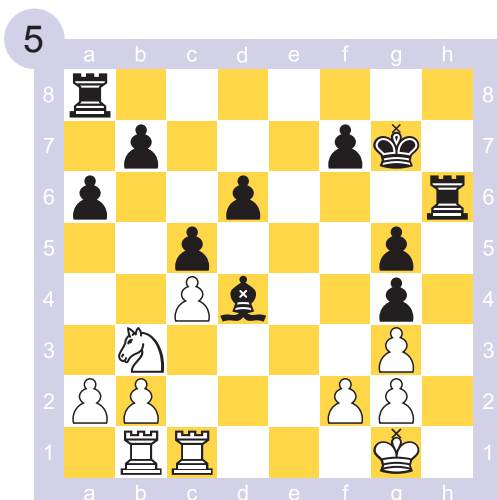
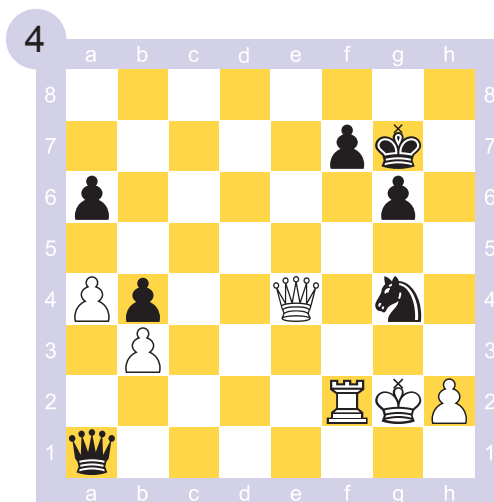
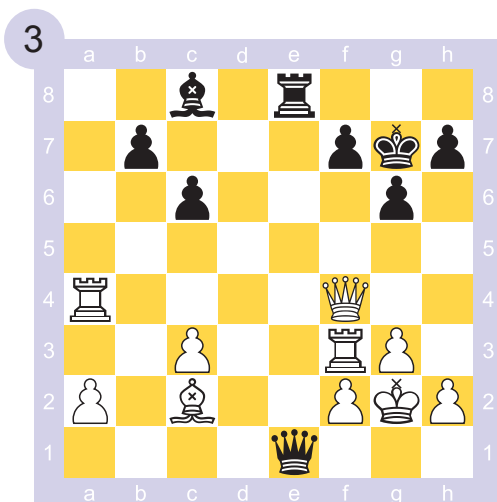
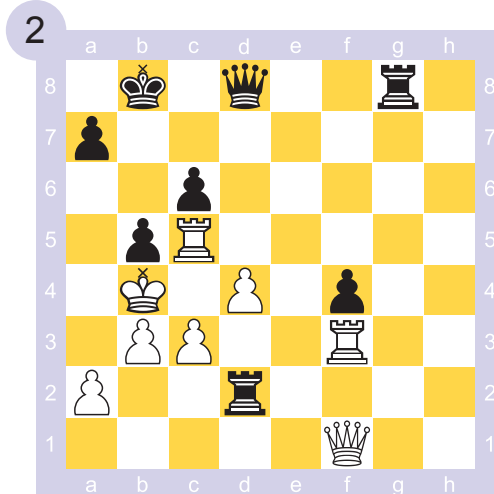
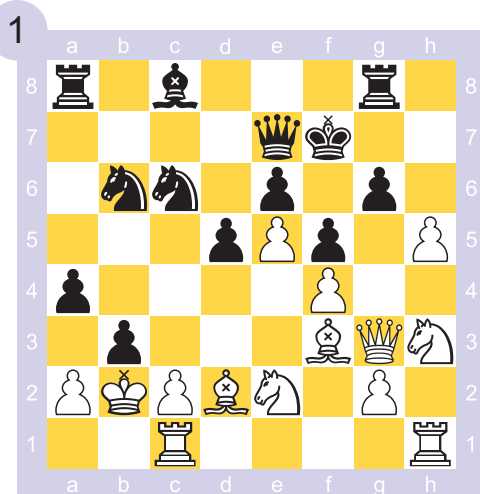
7

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



8

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



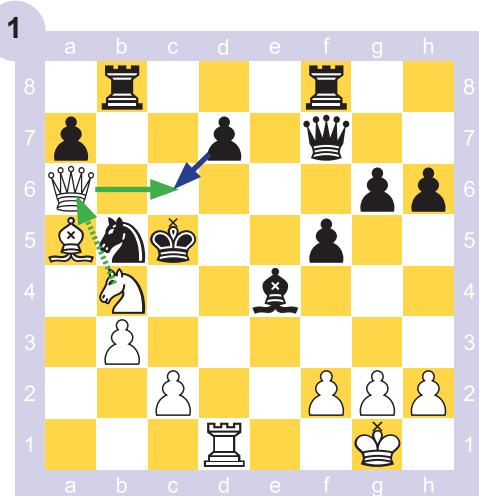


Desocupació de línia o casella

El moviment o sacrifici d'una peça pot obrir files, columnes o diagonals, o desocupar una casella per on altres peces faran l'escac i mat o aconseguiran un guany de material decisiu.

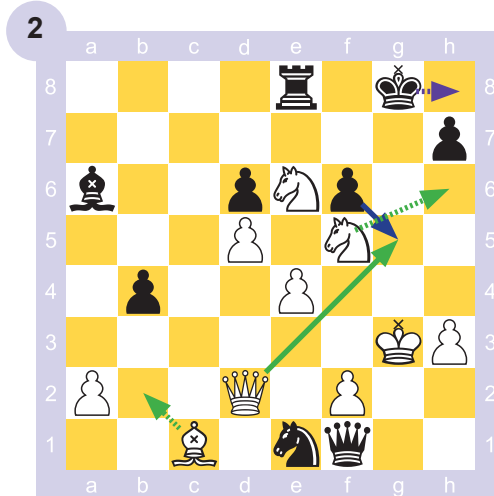
Normalment, per aconseguir aquest alliberament d'espai s'ha de sacrificar la peça que es mou.

Exemples



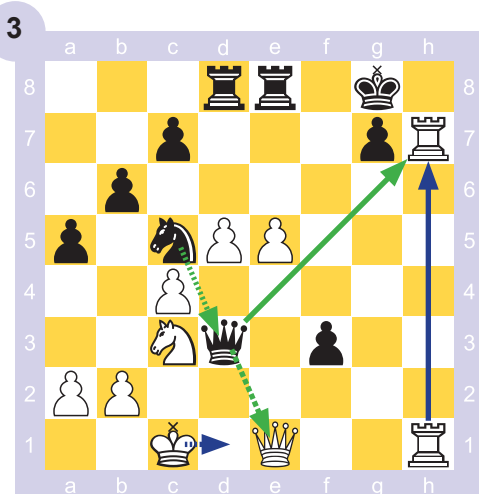
Se sacrifica la dama perquè el cavall farà escac i mat des de la casella on estava aquesta.

1. Dc6+! , dxc6
2. Ca6++



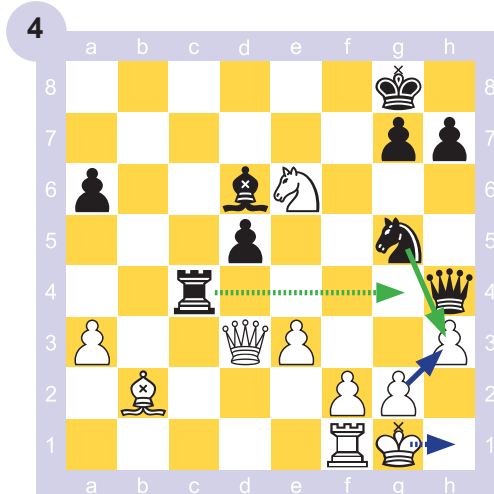
Se sacrifica la dama per obrir la diagonal gran negra per on l'alfil de les blanques farà l'escac i mat.

1. Dg5+! , fxg5
2. Ch6+ , Rh8
3. Ab2++



La dama captura la torre i desocupa la casella per fer una doble amenaça amb el cavall. Les negres guanyen una torre.

1. ... , Dxh7!
2. Txh7 , Cd3+
3. Rd1 , Cxe1

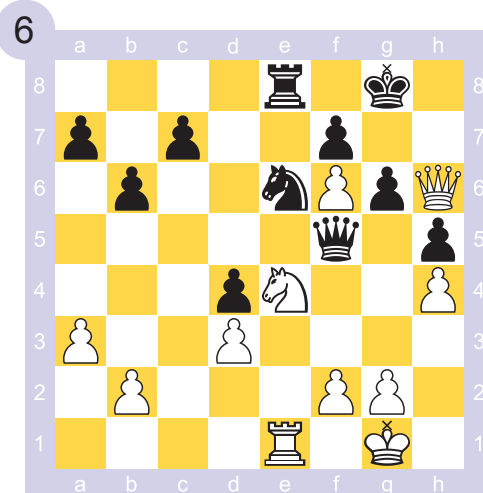
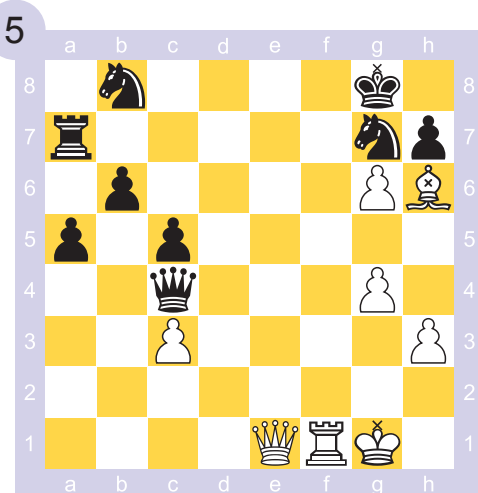
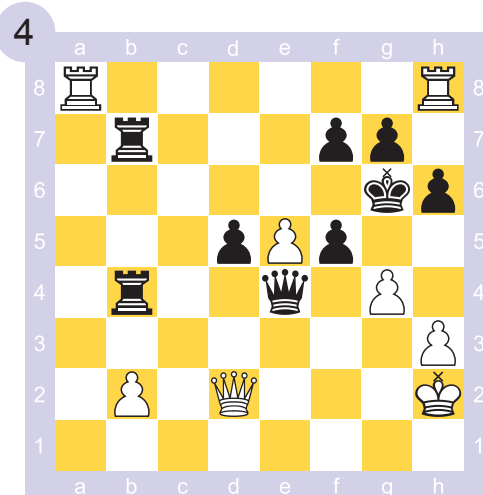
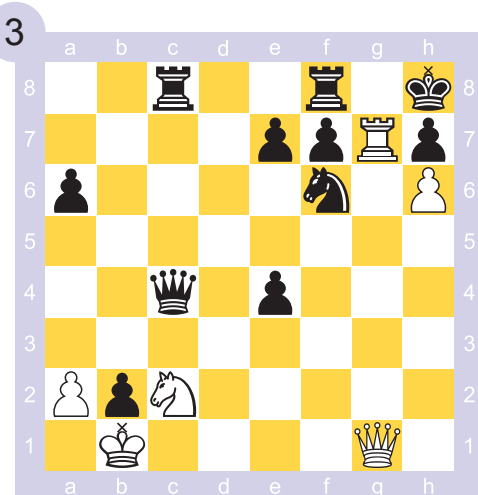
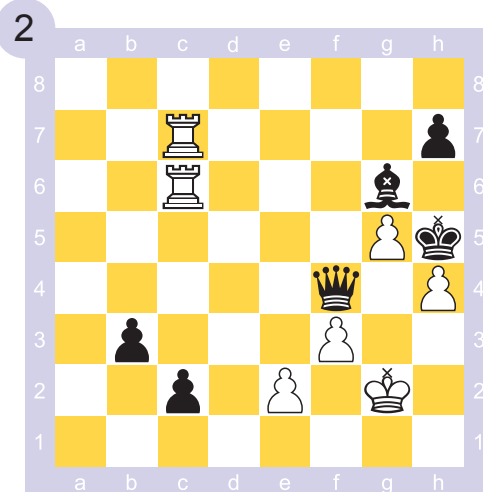
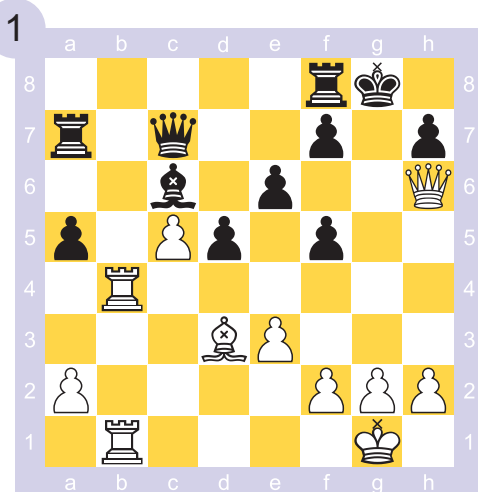


Se sacrifica el cavall i la torre per poder obrir la columna h i fer escac i mat amb la dama defensada pel seu alfil.

1. ... , Cxh3+!
2. gxh3 , Tg4+
3. hxg4 , Dh2++

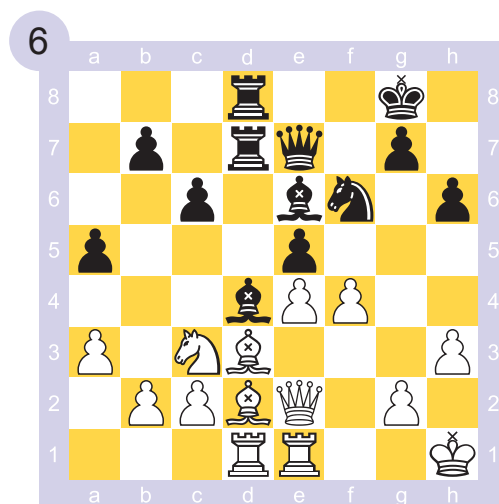
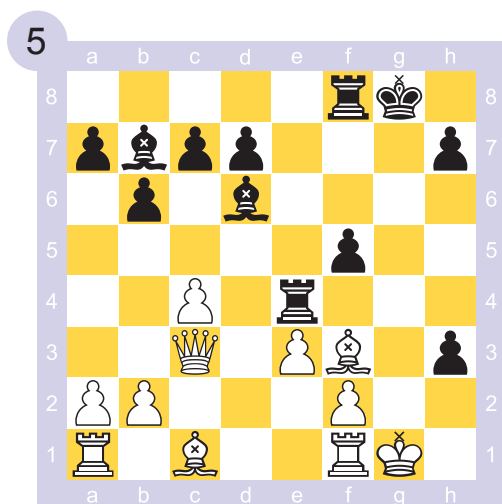
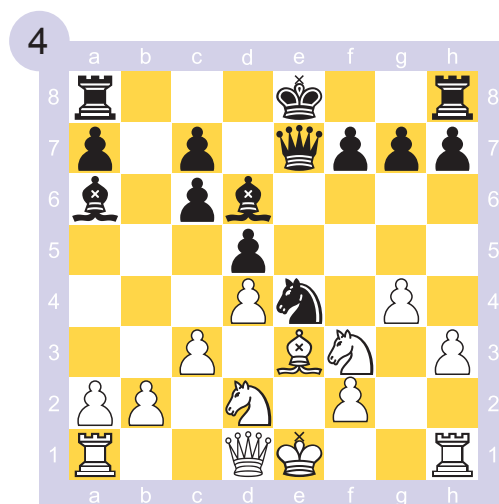
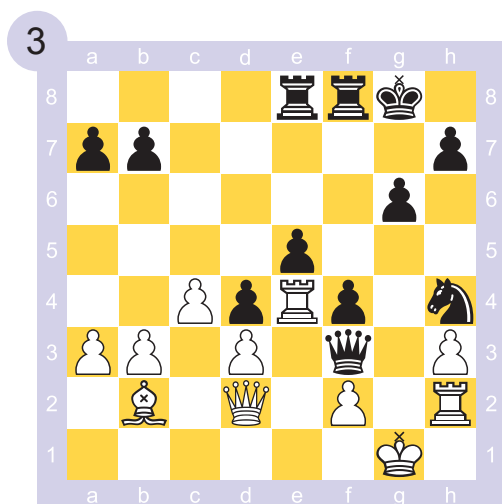
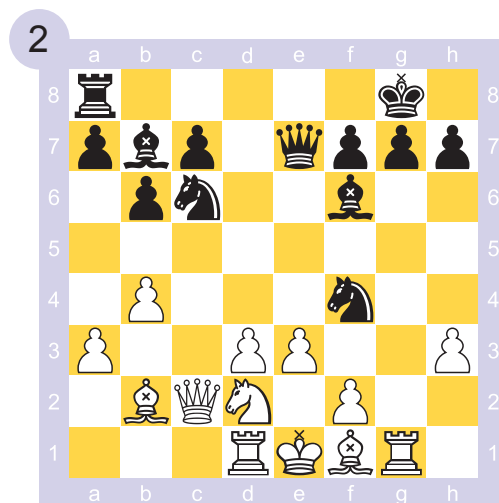
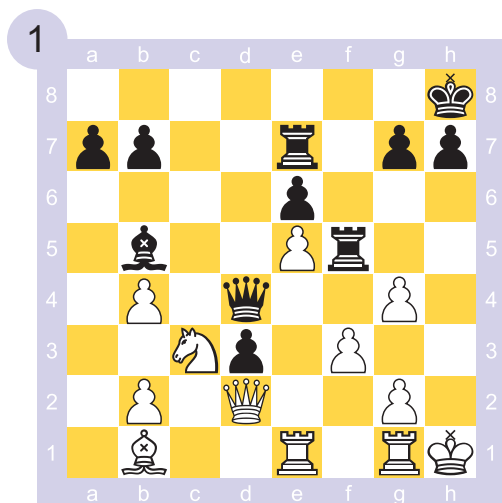
9

Anota les jugades que permeten a les blanques fer un sacrifici per desocupar línies o caselles. Si és possible, indica la combinació amb fletxes.



10

Anota les jugades que permeten a les negres fer un sacrifici per desocupar línies o caselles. Si és possible, indica la combinació amb fletxes.



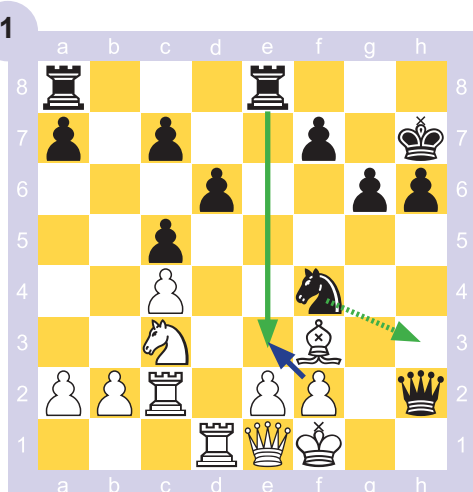


Bloqueig tàctic

S'obliga l'adversari a ocupar amb les seves peces caselles importants, i així impedir la defensa de l'atac.

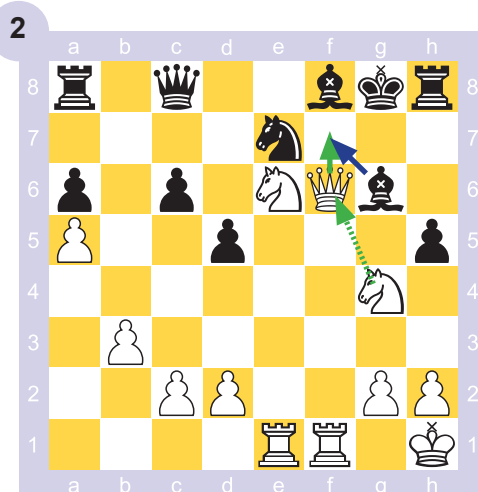
En el cas d'un escac i mat, aquestes caselles serien les que bloquejarien la fugida del rei.

Exemples



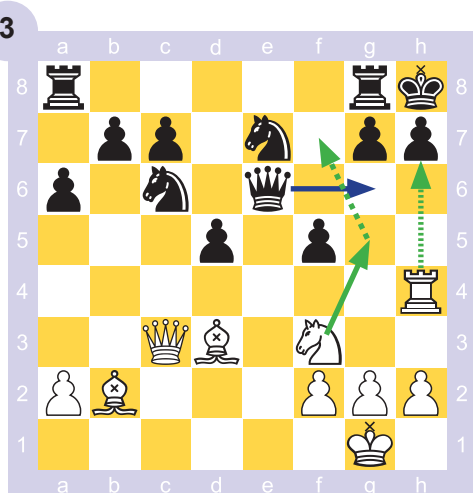
La torre se sacrifica perquè el rei blanc no pugui escapar-se per e2, ja que el peó doblat bloqueja el peó e2.

1. ... , Te3!
- (Si 1... Ch3 2.e3!)
2. fxe3 , Ch3



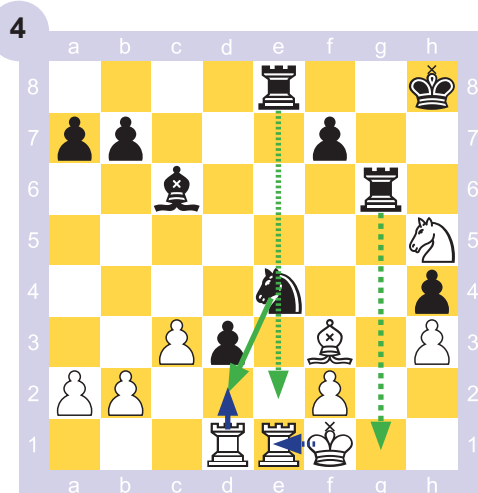
Se sacrifica la dama i s'obliga a col·locar l'alfil en l'única casella de fugida que quedava al rei negre.

1. Df7+! , Axf7
2. Cf6++



El sacrifici de la torre comporta que la dama negra immobilitzi el seu rei i no pugui evitar l'escac i mat del cavall.

1. Cg5 , Dg6
2. Txh7+ , Dxh7
3. Cf7++

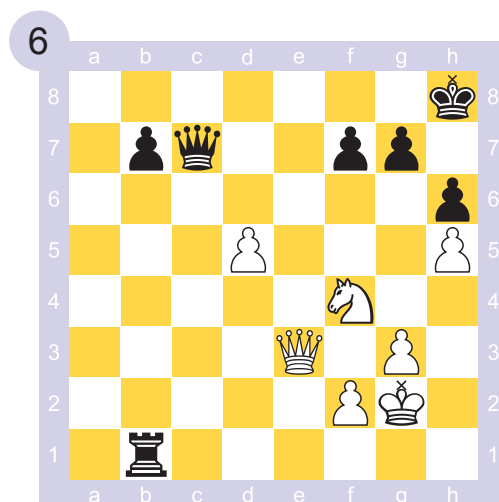
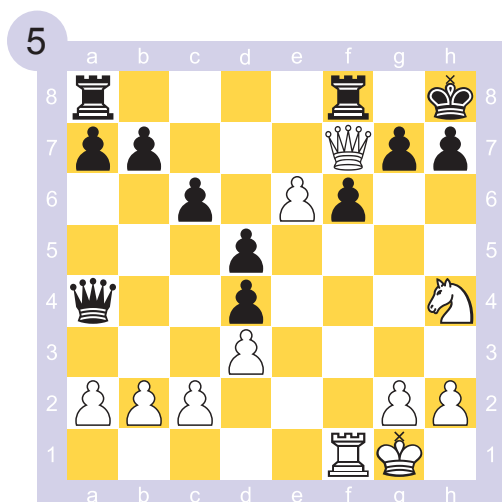
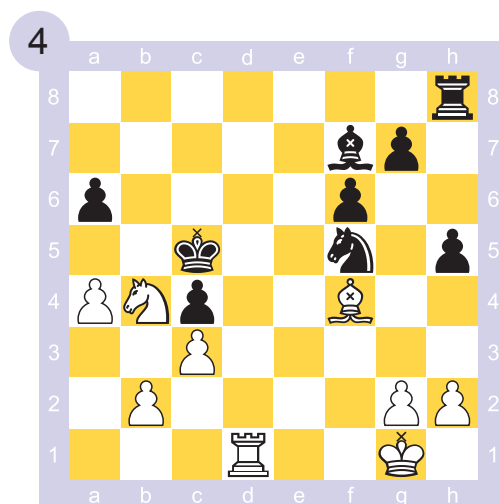
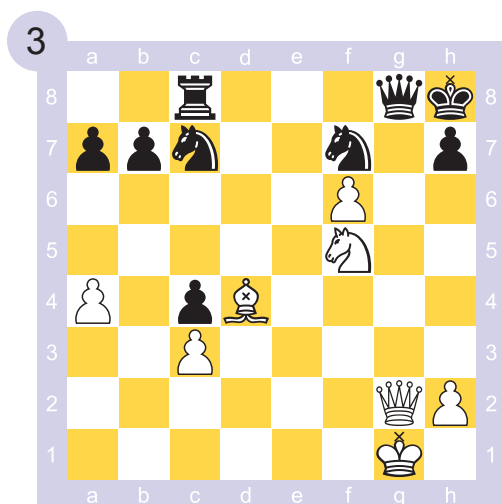
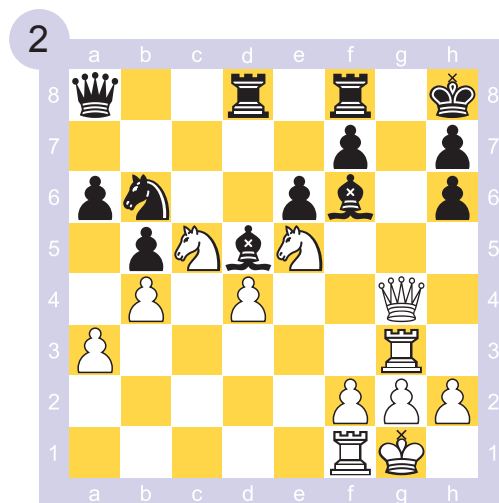
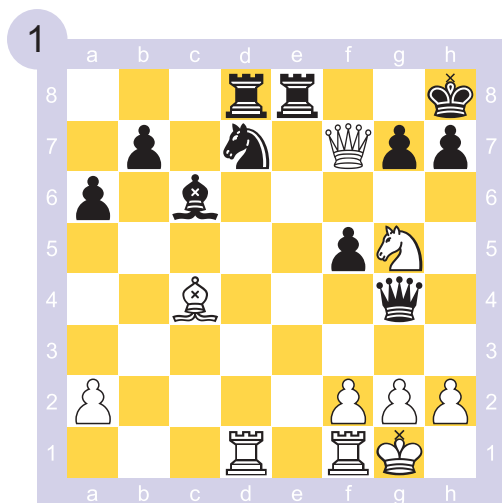


Després de sacrificar el cavall negre i d'intercanviar torres, l'altra torre fa escac i mat al rei blanc des de g1.

1. ... , Cd2+
2. Txd2 , Txe1+
3. Rxe1 , Tg1++

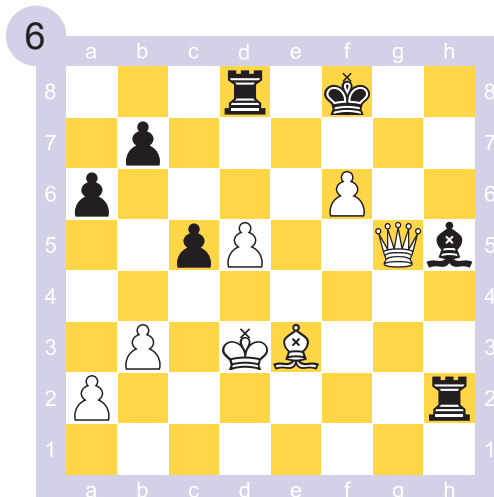
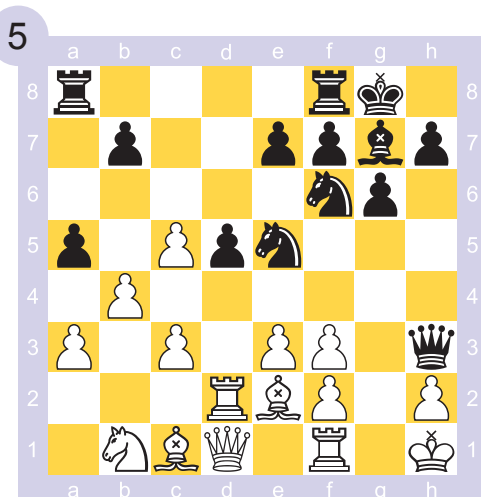
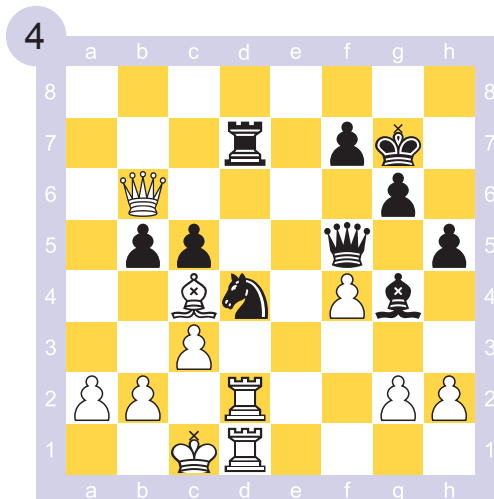
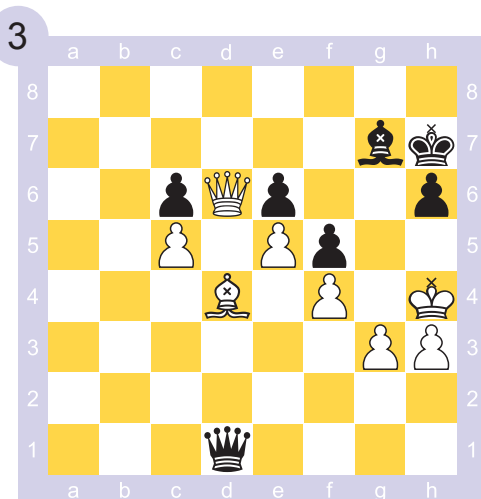
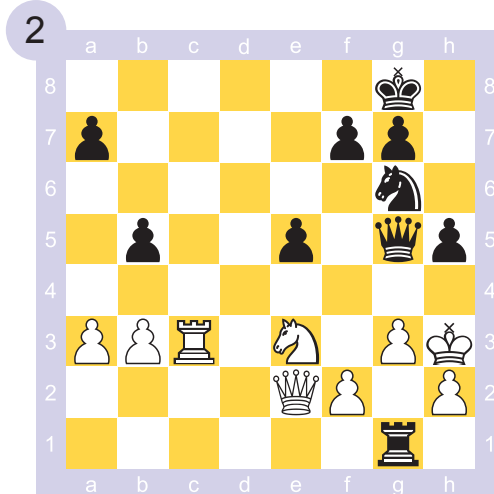
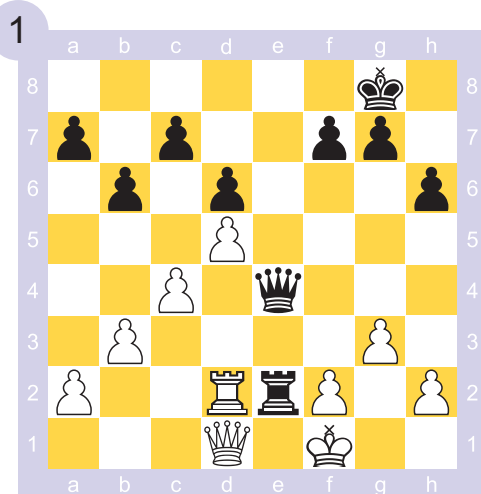
11

Anota les jugades que permeten a les blanques fer un bloqueig tàctic.
Si és possible, indica la combinació amb fletxes.



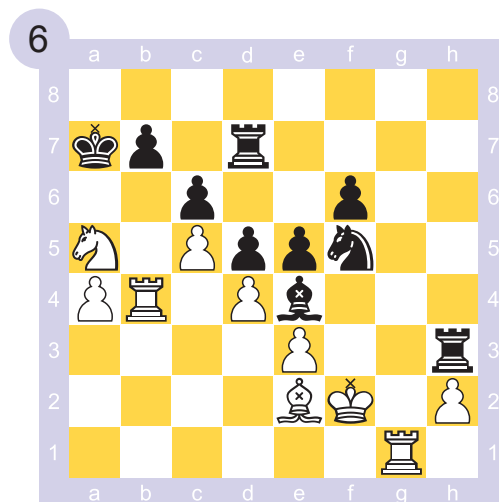
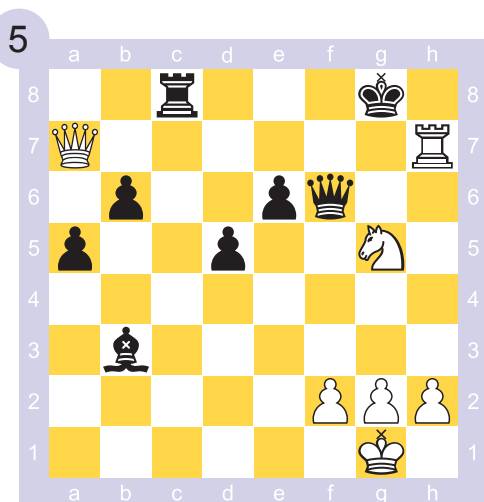
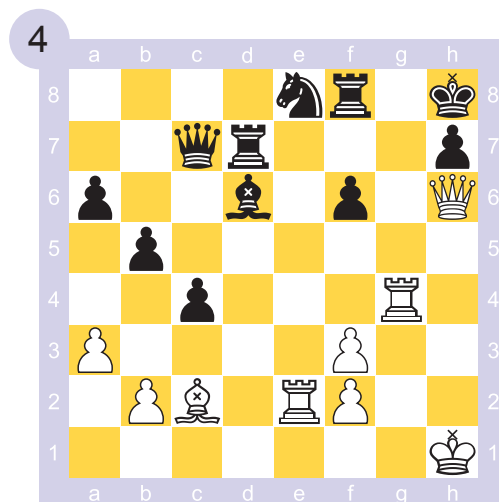
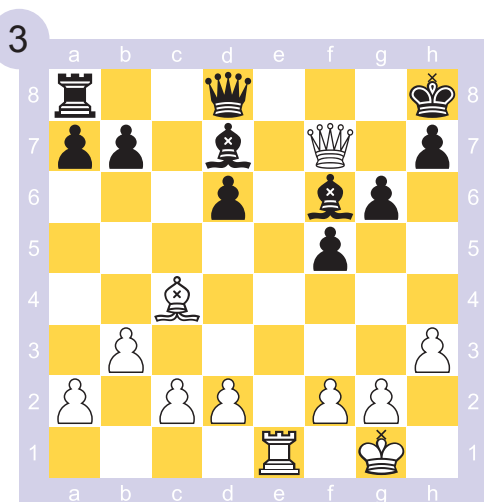
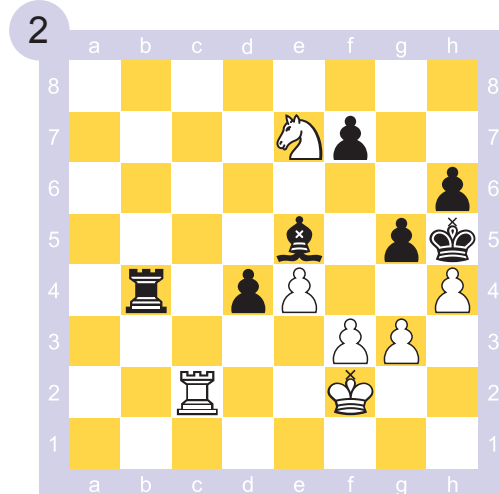
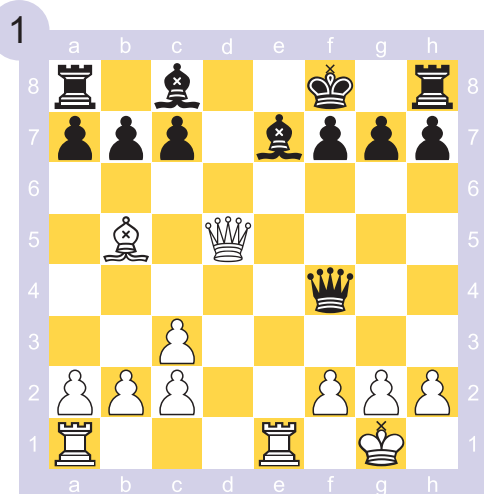
12

Anota les jugades que permeten a les negres fer un bloqueig tàctic.
Si és possible, indica la combinació amb fletxes.



A

Anota les jugades que permeten a les blanques guanyar la partida mitjançant un sacrifici. Indica quin o quins tipus de sacrifici hi ha en cada cas.



Atac a l'enroc

Introducció

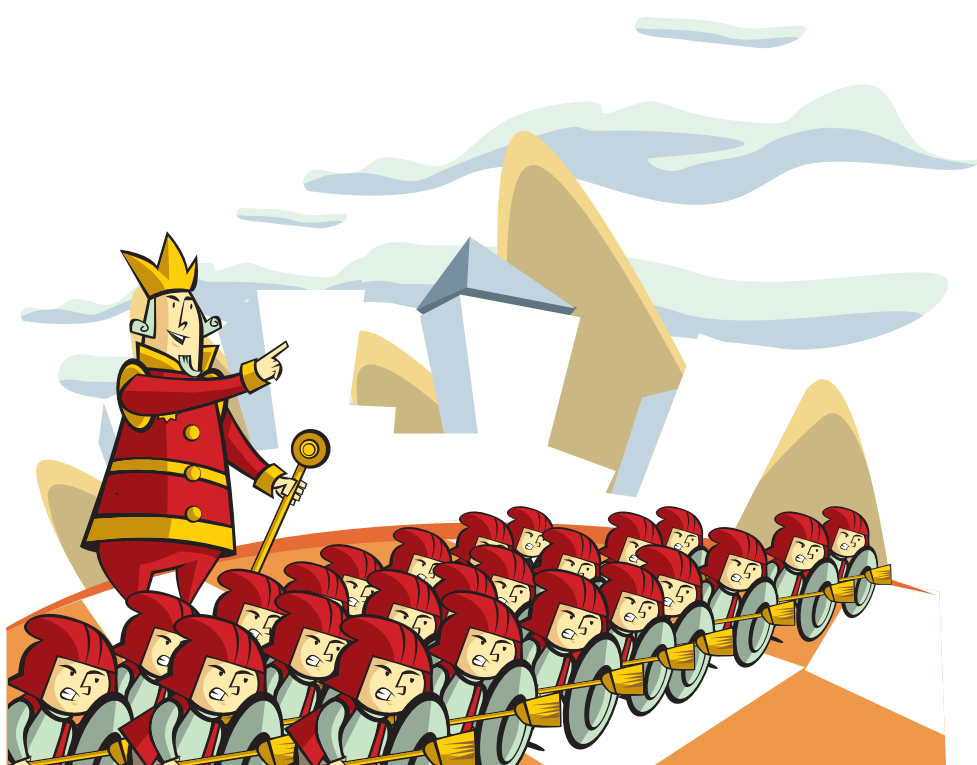
Tipus d'atac:

Per columnes

Per diagonals

Per files

Altres atacs





Introducció

Els atacs a l'enroc poden tenir èxit quan aquest presenta debilitats o quan l'atacant domina línies o caselles importants sobre aquest enroc.

Les indicacions que segueixen fan referència a les caselles de l'enroc curt de les negres.

Debilitats

- Poques peces defensores
- Peces mal desenvolupades
- No tenir el cavall a f6
- Debilitat dels peons de l'enroc
 - Doblats
 - Avançats
 - Absents

L'atacant domina

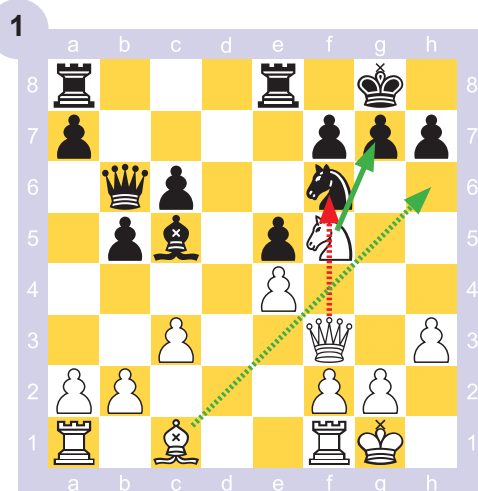
- Columnes obertes
- Diagonals obertes
- Files obertes
- La dama a h5
- El cavall a f5 o g5
- Un peó a f6, g6 o h6
- Domini de certes caselles

Caselles atacades

Enroc curt

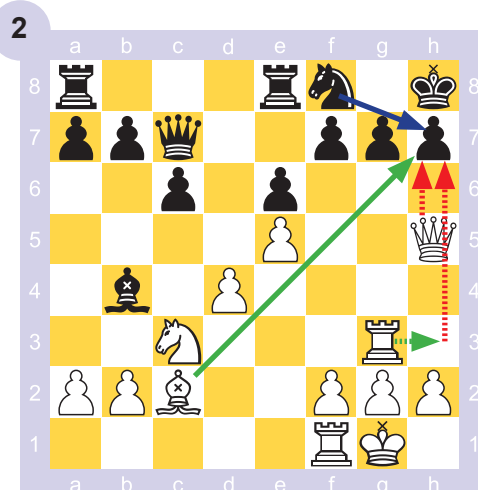
Negres			Blanques		
	f8	g8	h8		
	f7	g7	h7	f3	g3 h3
	f6	g6	h6	f2	g2 h2
				f1	g1 h1

Exemples



Si l'enroc no està ben defensat, l'atac pot tenir conseqüències nefastes.

1. Cxg7! , Rxg7
2. Ah6+ , Rxh6
3. Dxf6+ , Rh5
4. g4++



Per atacar un enroc ben defensat, caldrà tenir suficients peces d'atac per poder sacrificar-ne algunes pels peons de l'enroc i amb la resta fer escac i mat o guanyar material.

1. Axh7 , Cxh7
2. Th3

Les blanques recuperen peça amb un fort atac.

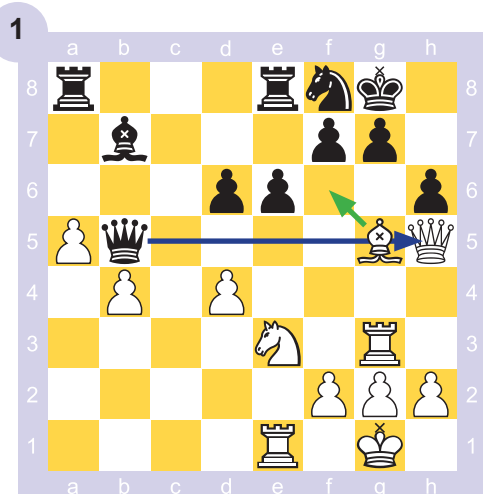


El molí

És una combinació d'atac a l'enroc que consisteix a fer descobertes repetides i permet capturar moltes peces adversàries.

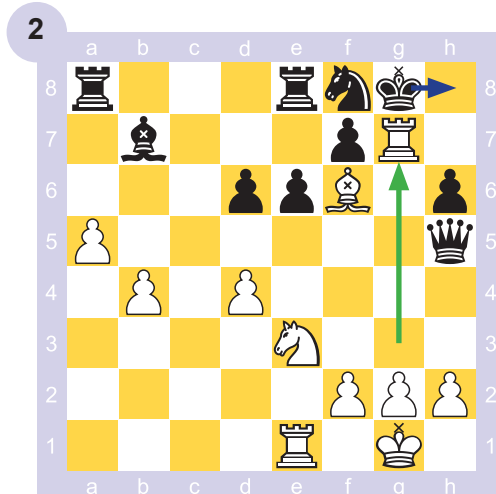
Es pot realitzar un molí amb una torre i un alfil, una dama i un cavall, un alfil i un cavall, etc.

Exemple



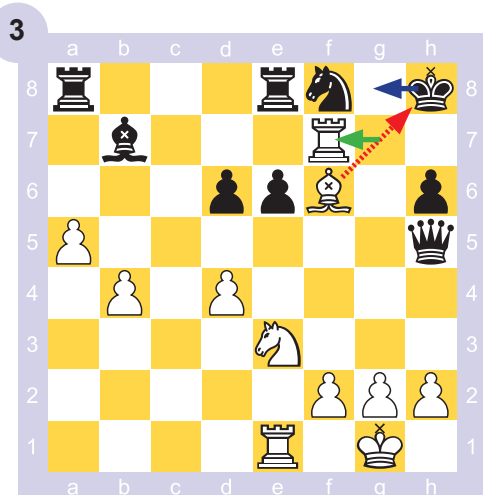
Les blanques sacrifiquen la dama per iniciar un atac amb múltiples escacs a la descoberta.

1. Af6! , Dxh5
2. Txxg7+



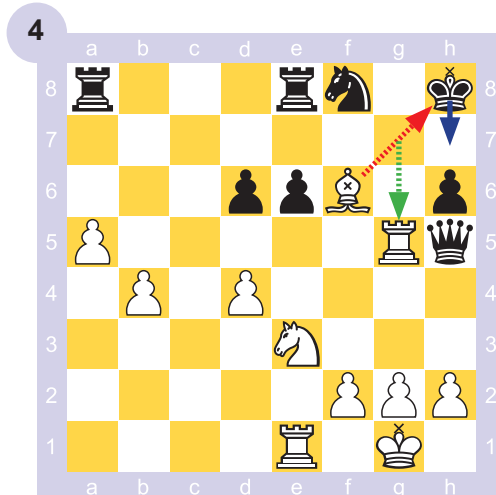
La torre fa escac al rei. Aquest solament pot anar a la casella h8.

2. ... , Rh8
3. Txf7+



La torre, en fer la descoberta, anirà capturant les peces que es troben a la fila 7. El rei negre tornarà a g8.

3. ... , Rg8
4. Tg7+ , Rh8
5. Txb7+ , Rg8
6. Tg7+ , Rh8
7. Tg5+



Finalment, farà la descoberta a g5 per poder capturar la dama negra. Les blanques han guanyat material.

7. ... , Rh7
8. Txxh5 , ...

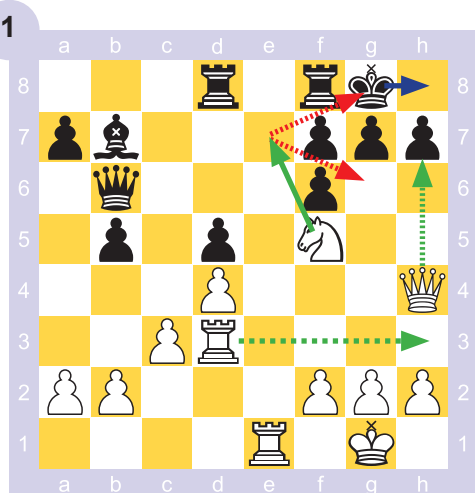


Atac per columnes

La torre i la dama, per la seva facilitat de desplaçament, són les peces idònies per poder atacar l'enroc. La torre ocupa les columnes obertes o es col·loca per davant dels seus peons.

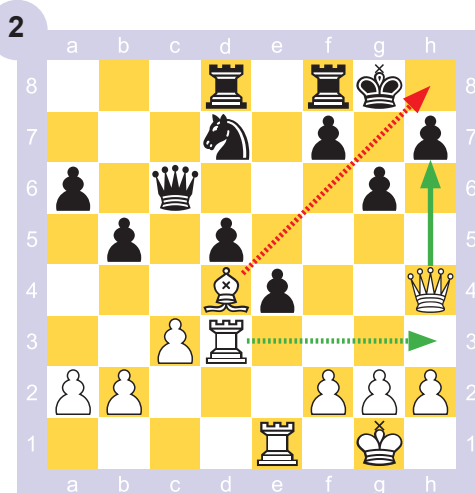
Normalment se sacrifica la torre o la dama per tal d'eliminar peons de l'enroc adversari i així fer l'escac i mat.

Exemples



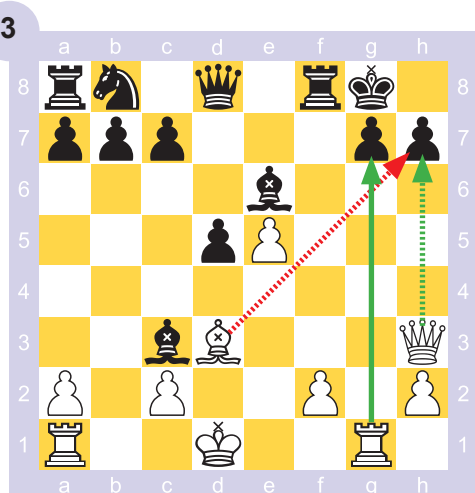
El cavall obliga a moure el rei i controla les caselles g8 i g6. Després del sacrifici de la dama, la torre fa escac i mat.

1. Ce7+ , Rh8
2. Dxh7+! , Rxh7
3. Th3++



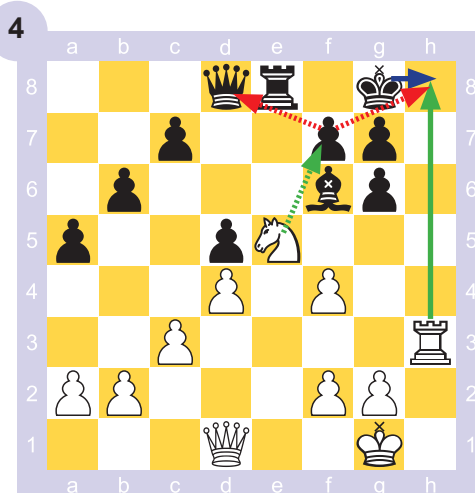
El sacrifici de la dama obre la columna h per on la torre farà l'escac i mat en la casella h8.

1. Dxh7+! , Rxh7
2. Th3+ , Rg8
3. Th8++



El sacrifici de la torre evita que s'escapi el rei. La dama, defensada per l'alfil, fa escac i mat.

1. Txg7+! , Rxg7
2. Dxh7++

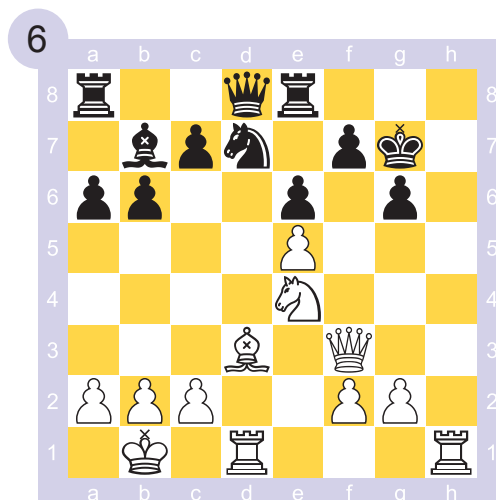
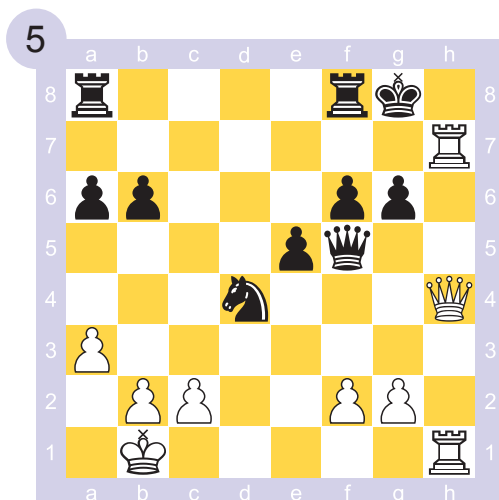
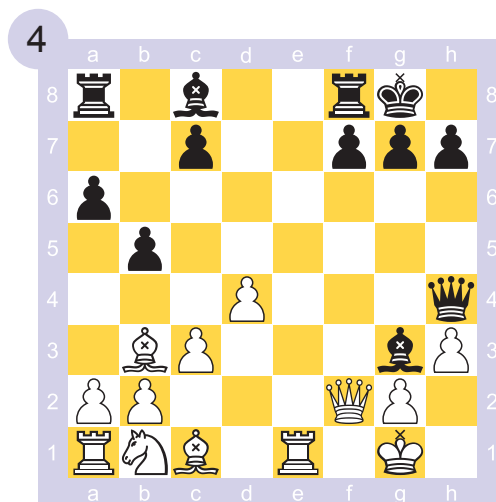
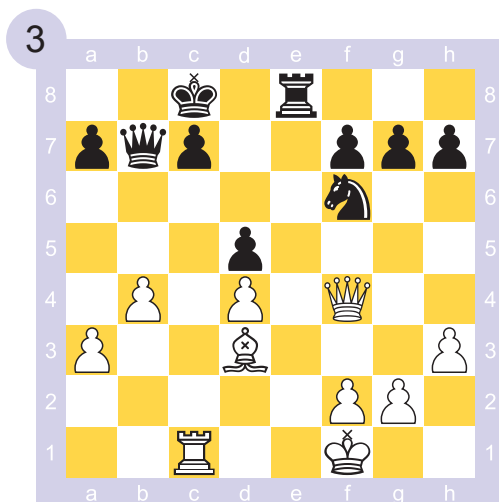
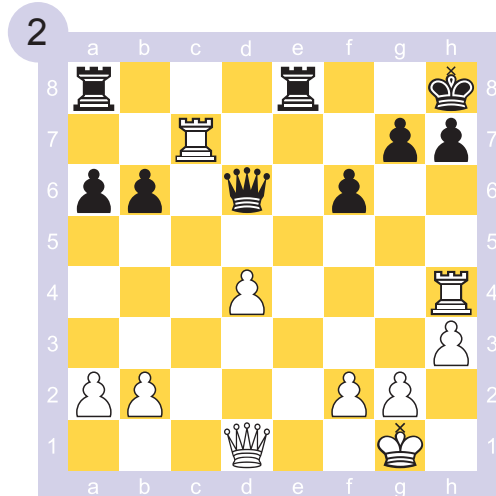
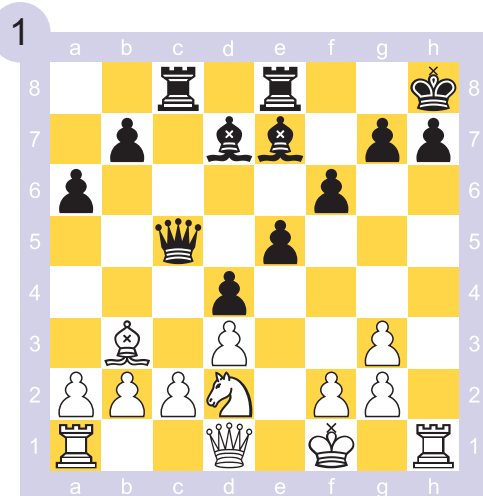


En aquest cas se sacrifica la torre per poder capturar la dama amb un atac doble del cavall.

1. Th8+! , Rxh8
2. Cxf7 , ...

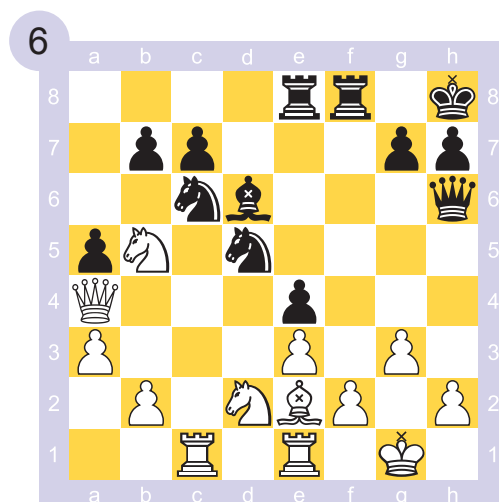
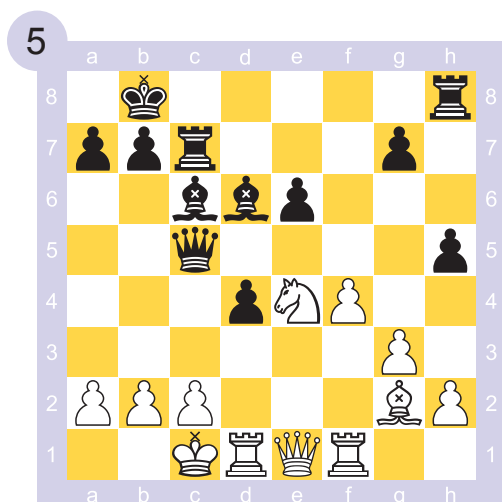
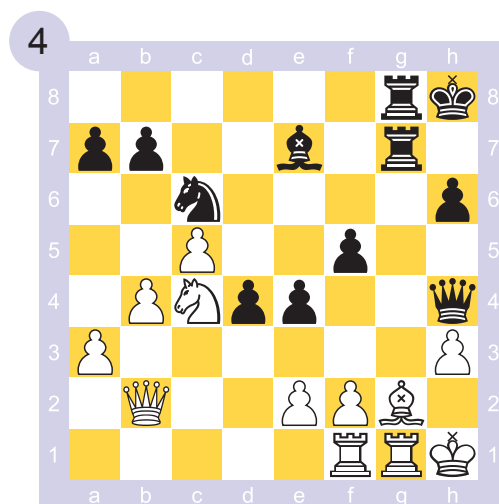
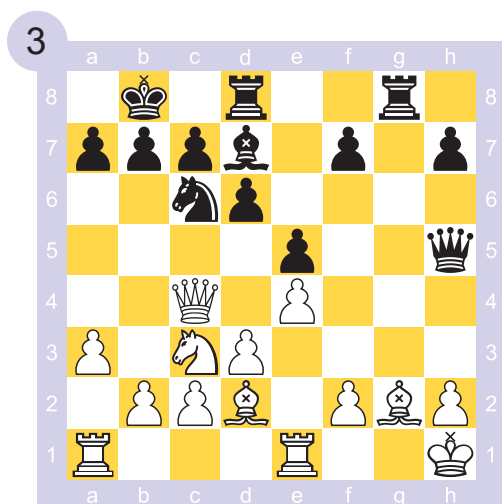
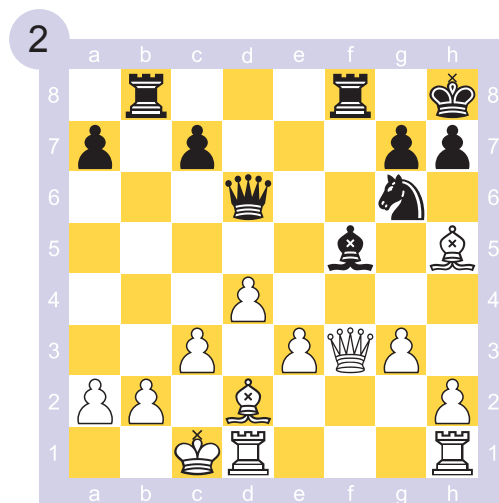
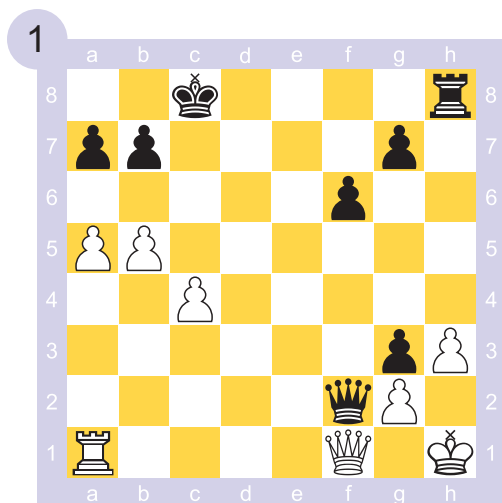
1

Anota les jugades que permeten a les blanques fer un atac a l'enroc de les negres. Si és possible, indica la combinació amb fletxes.



2

Anota les jugades que permeten a les negres fer un atac a l'enroc de les blanques. Si és possible, indica la combinació amb fletxes.



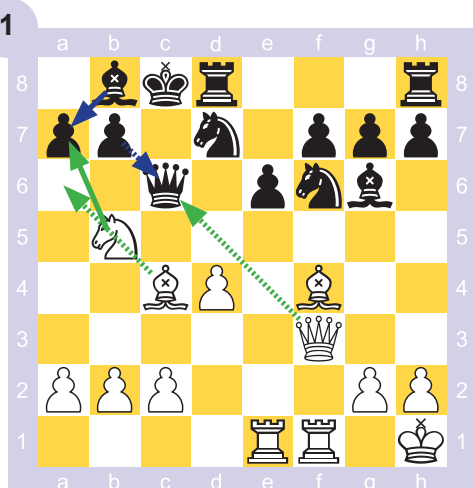


Atac per diagonals

L'obertura de diagonals sobre l'enroc permet atacar-lo amb la dama i un o dos alfils.

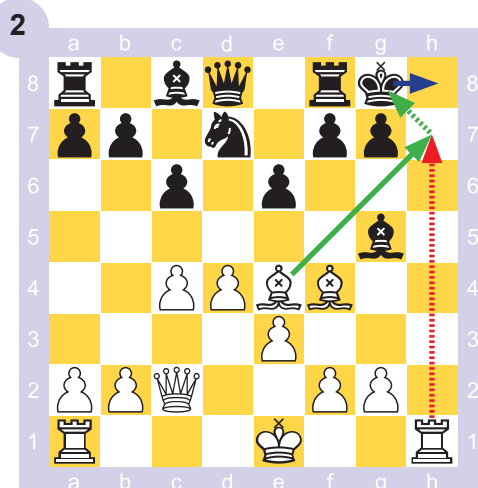
Els alfils són molt importants quan hi ha diverses diagonals obertes, ja que en aquesta situació disposen de molta mobilitat.

Exemples



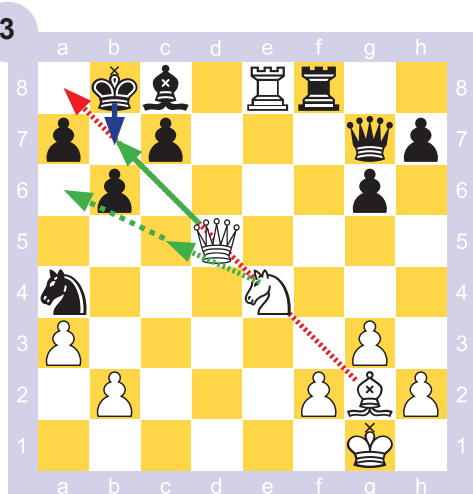
Després de sacrificar primer el cavall i després la dama, l'alfil blanc fa l'escac i mat a les negres.

1. Cxa7+! , Axa7
2. Dxc6+ , bxc6
3. Aa6++



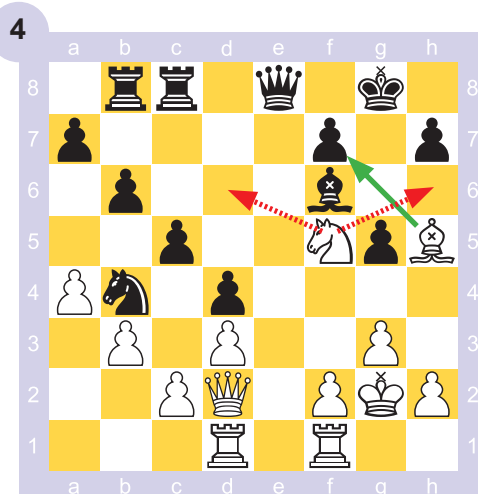
Un cop s'ha fet escac al rei amb l'alfil, aquest s'aparta a g8 a fi que la dama faci escac i mat a h7.

1. Ah7+ , Rh8
2. Ag8+ , ...
3. Dh7++



Després de sacrificar la dama es fa escac doble amb el cavall i l'alfil. Quan el cavall va a a6 es fa l'escac i mat.

1. Db7+! , Rxb7
2. Cc5+ , Rb8
3. Ca6++

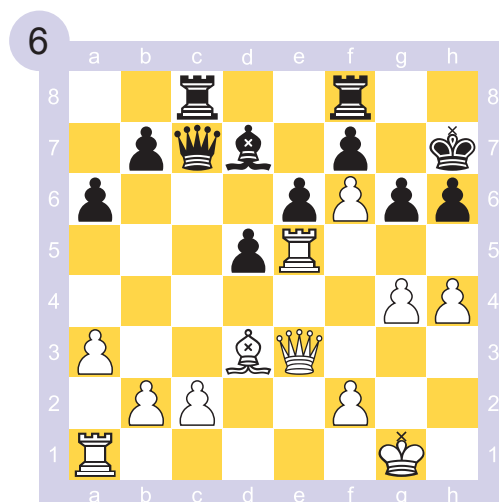
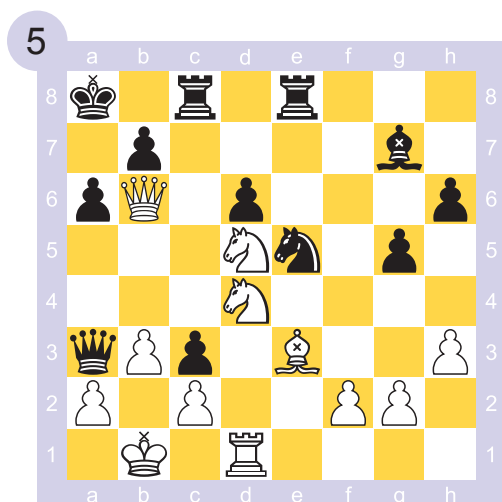
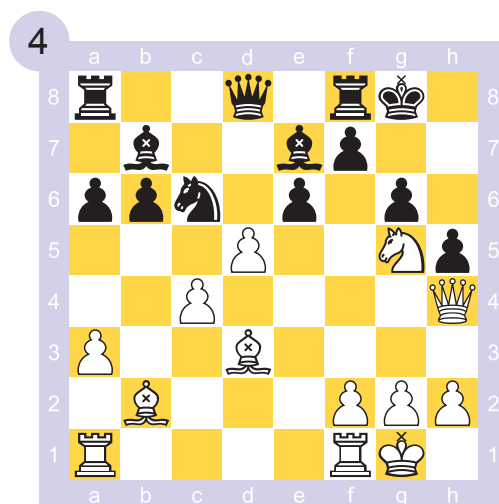
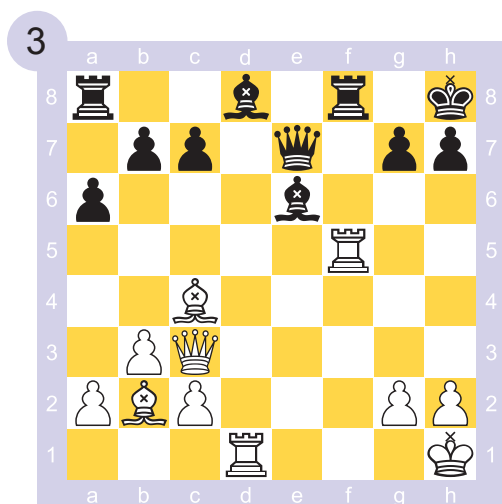
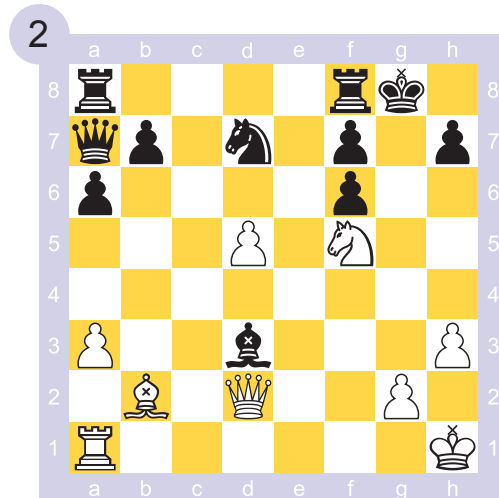
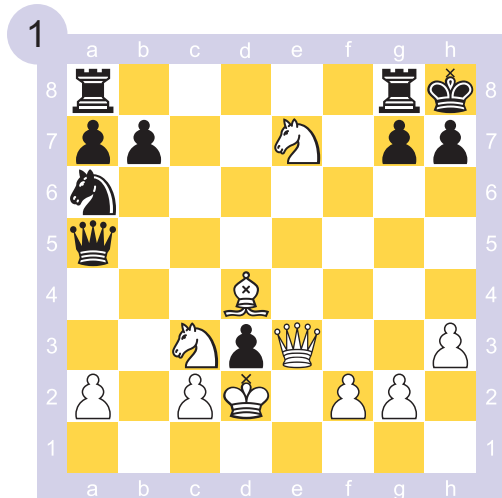


Havent sacrificat l'alfil, es fa una doble amenaça de rei i dama des de h6 o d6.

1. Axh7+! , Dxf7
2. Ch6+ , ...
3. Cxf7 , ...

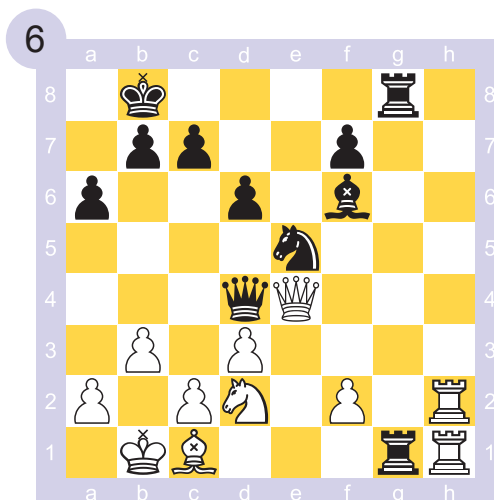
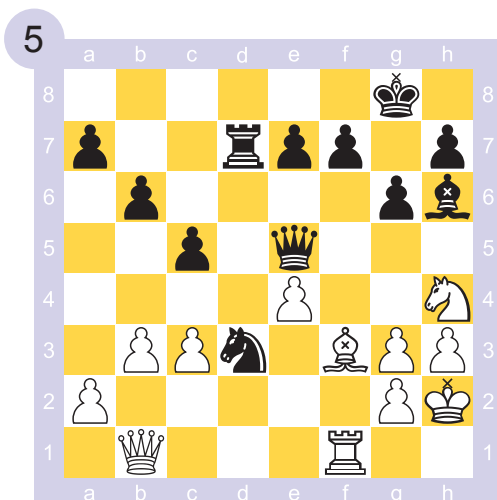
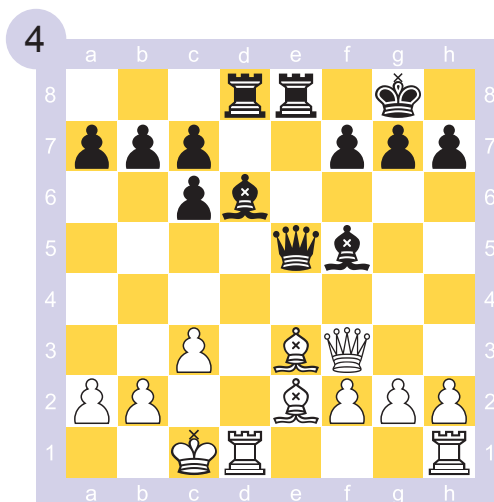
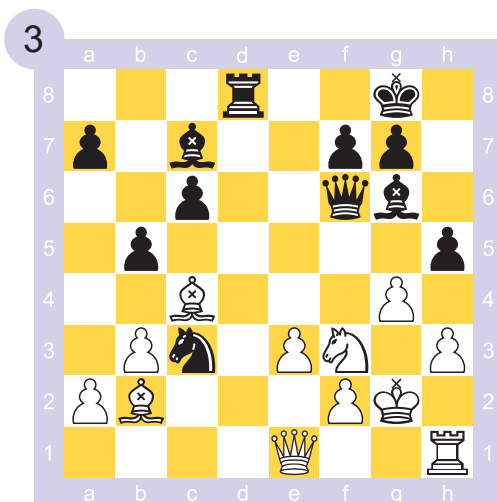
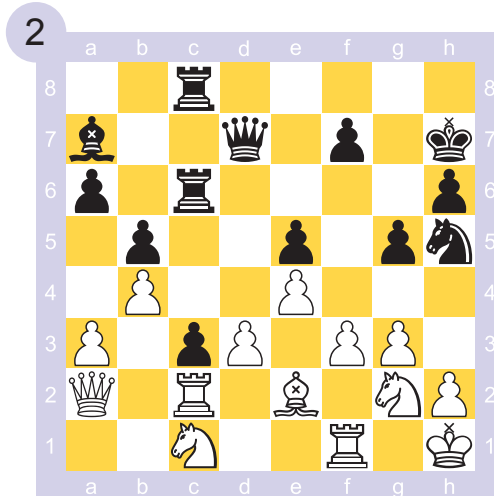
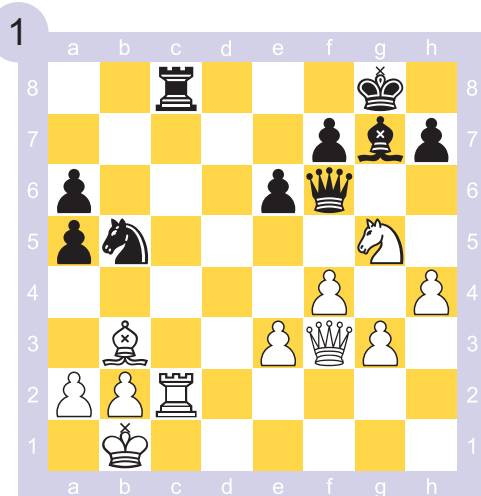
3

Anota les jugades que permeten a les blanques fer un atac a l'enroc de les negres. Si és possible, indica la combinació amb fletxes.



4

Anota les jugades que permeten a les negres fer un atac a l'enroc de les blanques. Si és possible, indica la combinació amb fletxes.



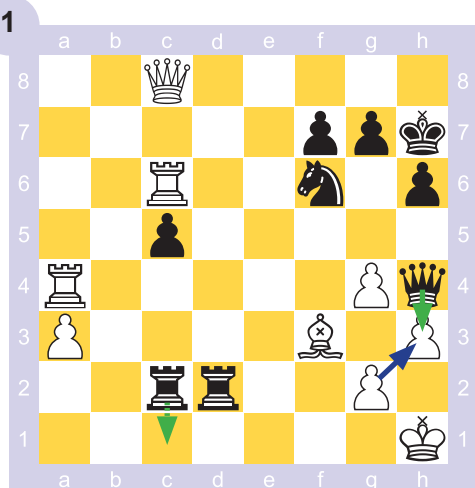


Atac per files

Les torres doblades (o torre i dama) en les files de l'enroc poden crear fortes amenaces al rei.

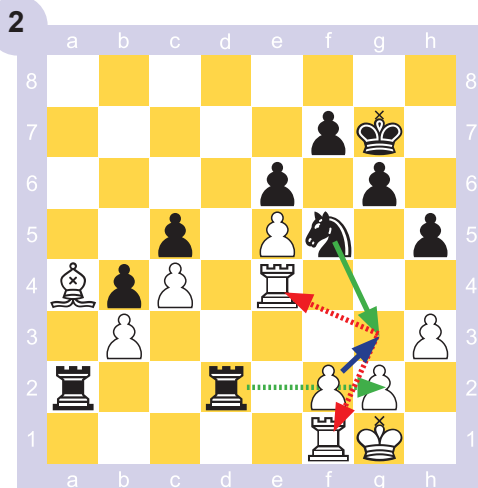
Amb el sacrifici d'altres peces es capturen els peons de l'enroc i, moltes vegades, s'aconsegueix l'escac i mat.

Exemples



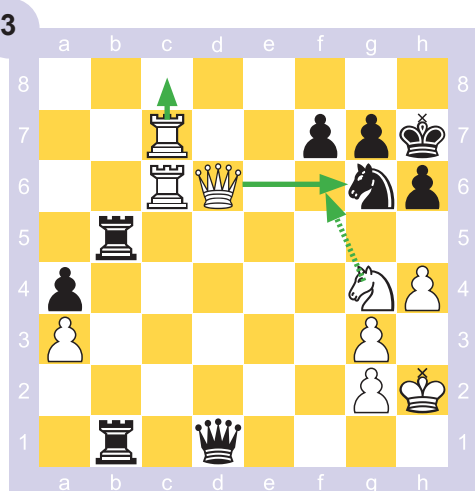
Després de sacrificar la dama a h3, la torre de la columna c es desplaça a la primera fila i fa escac i mat.

1. ... , Dxh3+
2. gxh3 , Tc1+
3. Ad1 , Tcxd1++



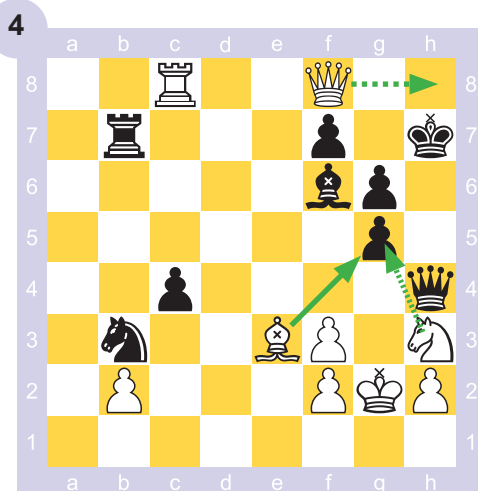
Després de sacrificar el cavall, una torre fa escac a g2 i h2 i l'altra fa escac i mat.

1. ... , Cg3
2. fxg3 , Txg2+
3. Rh1 , Th2+
4. Rg1 , Tag2++



Se sacrifica la dama blanca pel cavall perquè quedi clavat el peó a g7. Així el cavall obliga el rei a anar a h8.

1. Dxg6+ , fxg6
2. Cf6+ , Rh8
3. Tc8+ i mat a la següent.

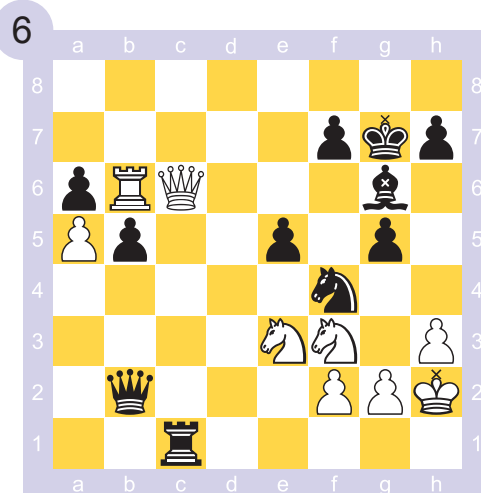
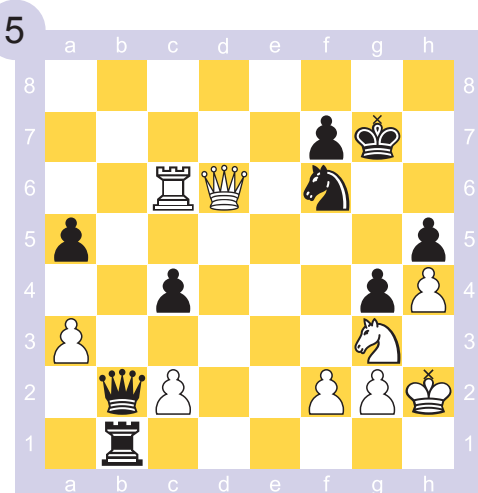
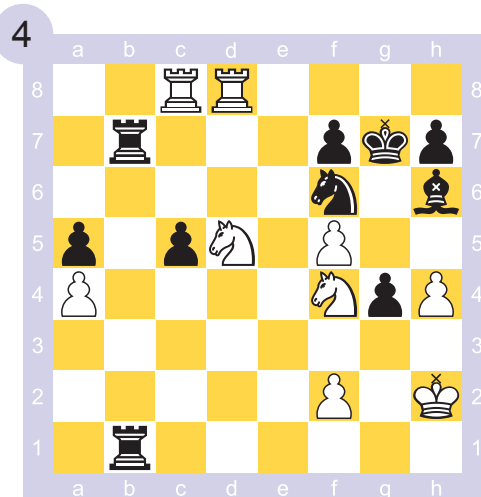
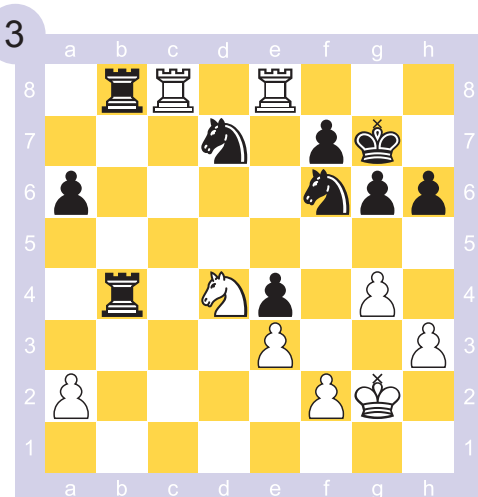
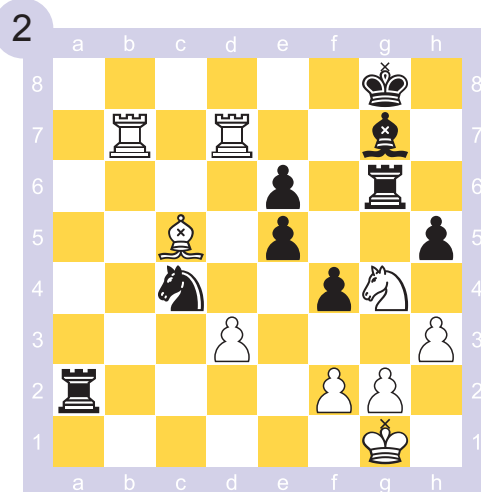
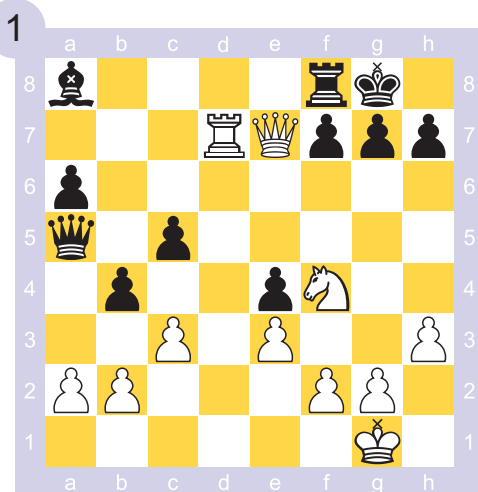


El rei negre no pot evitar l'escac i mat.

1. Axc5 , Dxc5+
2. Cxc5+ , Axc5
3. Dh8++

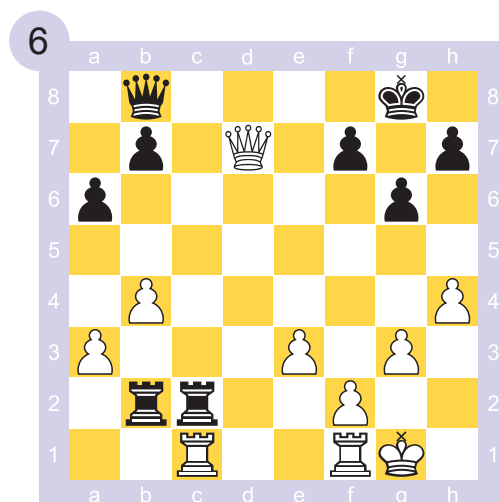
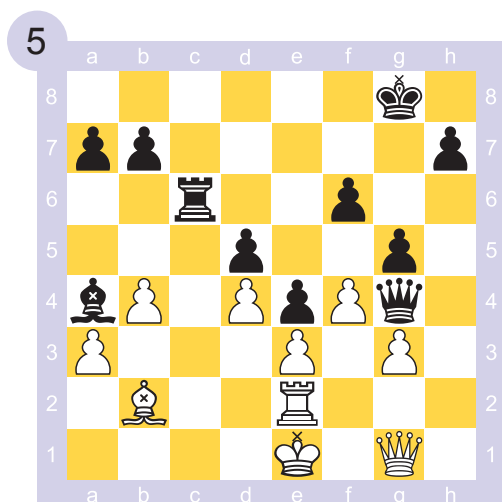
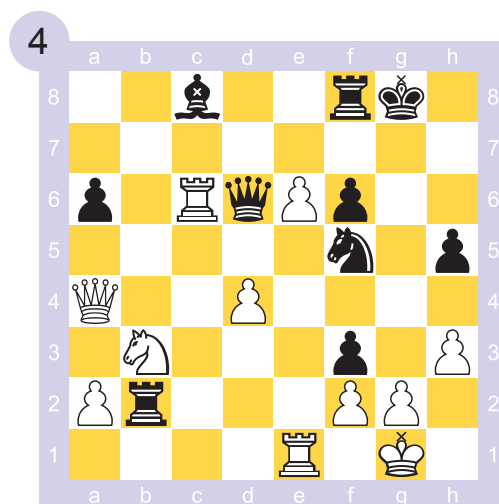
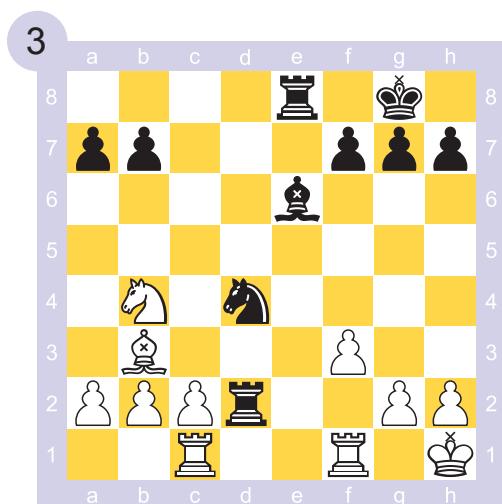
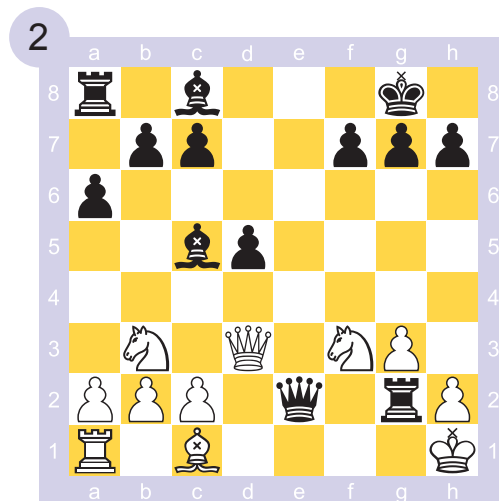
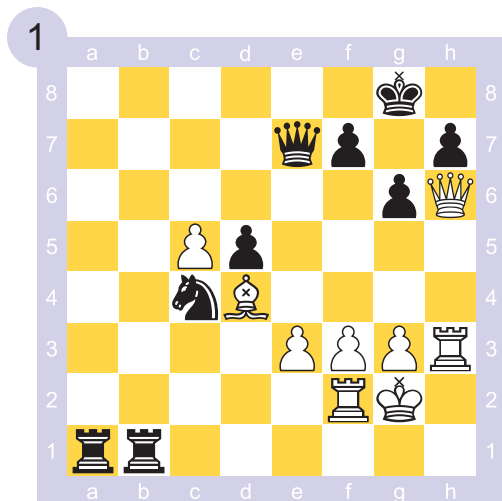
5

Anota les jugades que permeten a les blanques fer un atac a l'enroc de les negres. Si és possible, indica la combinació amb fletxes.



6

Anota les jugades que permeten a les negres fer un atac a l'enroc de les blanques. Si és possible, indica la combinació amb fletxes.

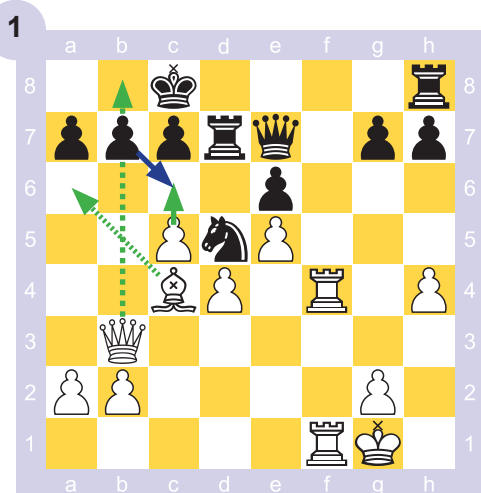




Altres atacs

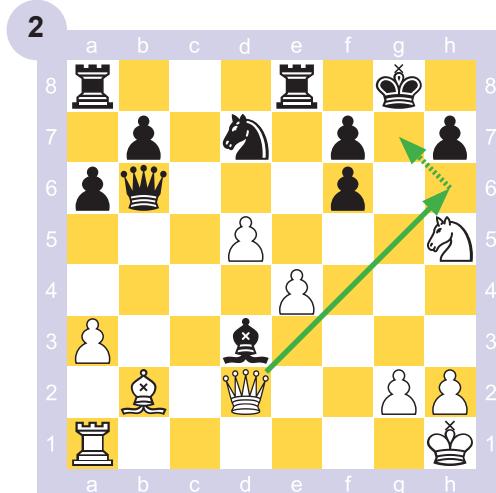
Quan algunes peces menors o alguns peons ocupen caselles fortes a prop de l'enroc adversari, pot fer-se una combinació de mat amb les peces majors que s'incorporen a l'atac.

Exemples



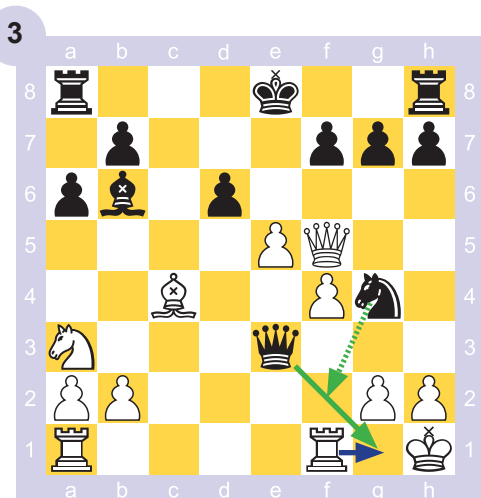
Les negres capturen el peó per evitar perdre la torre, i aleshores les blanques fan l'escac i mat.

1. c6 , bxc6
2. Aa6+ , Rd8
3. Db8++



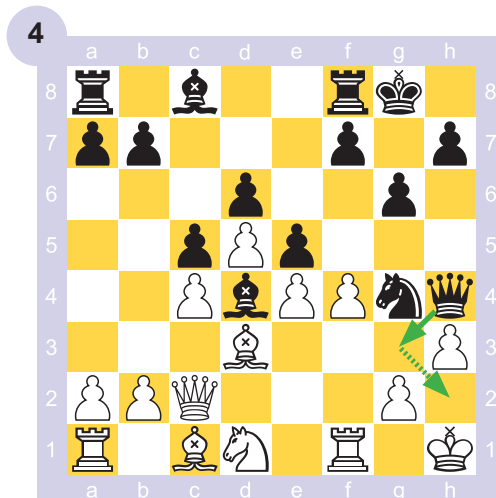
Les blanques aprofiten la posició del cavall per fer l'escac i mat en dues jugades.

1. Dh6 , ...
2. Dg7++



Se sacrifica la dama per fer el mat a les blanques amb el cavall.

1. ... , Dg1+
2. Txg1 , Cf2++

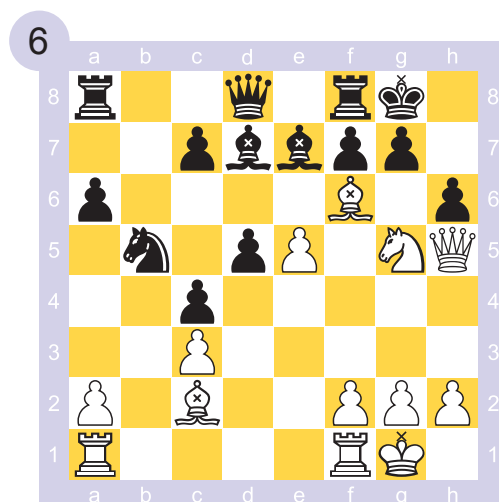
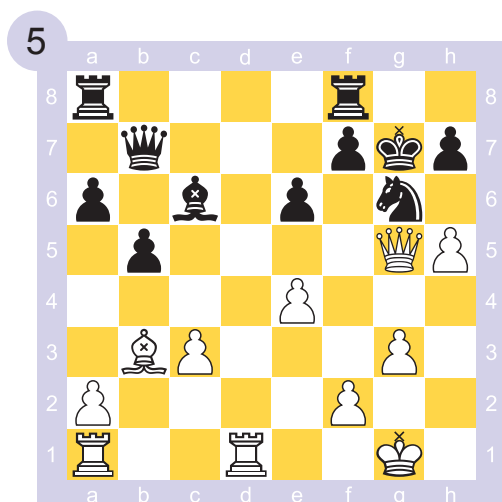
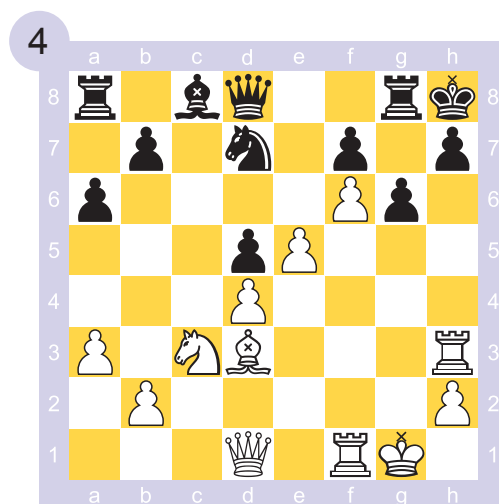
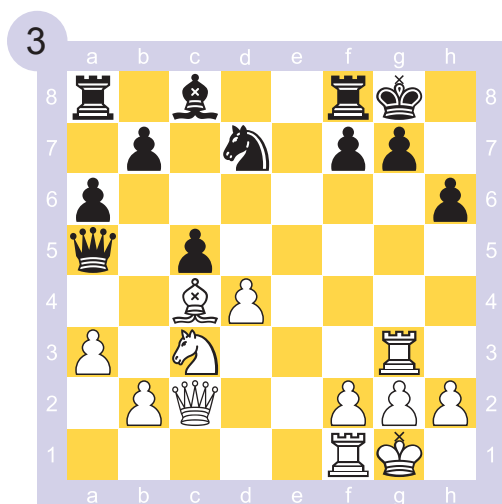
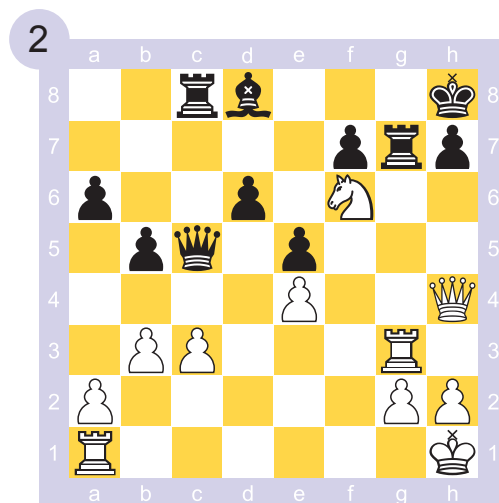
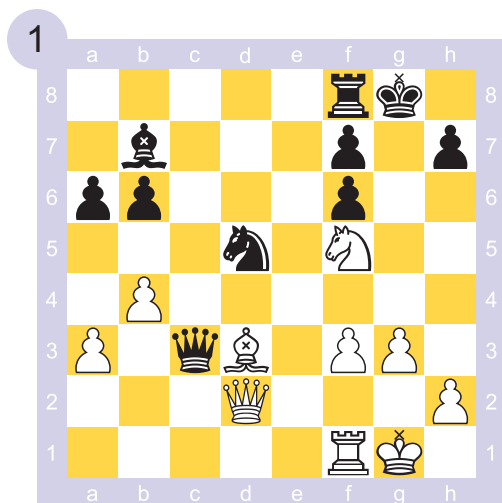


La dama, en dues jugades que no es poden evitar, fa l'escac i mat a les blanques.

1. ... , Dg3
2. ... , Dh2++
- Si 2. hxg4 , Dh4++

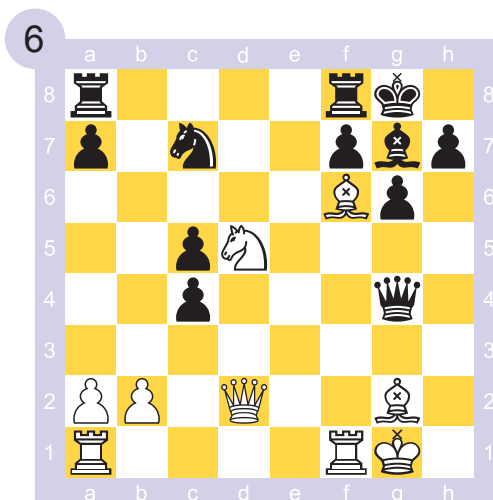
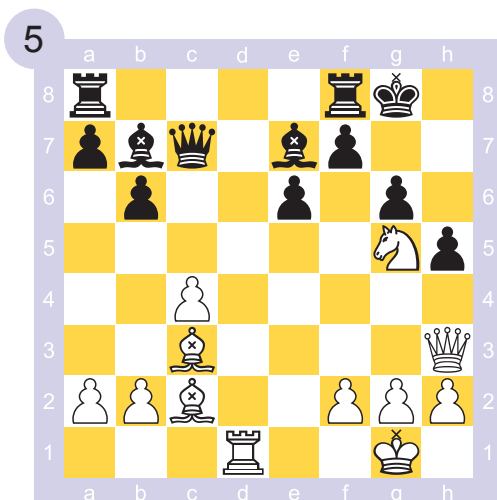
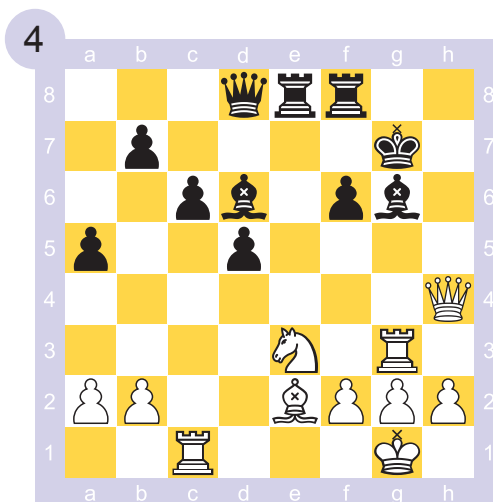
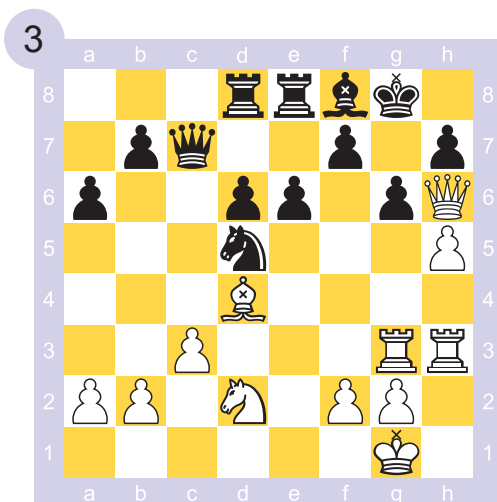
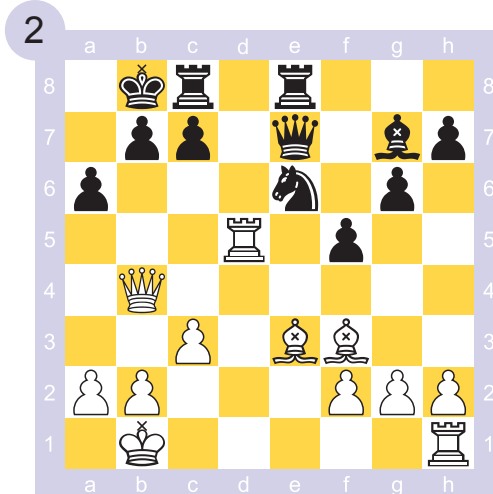
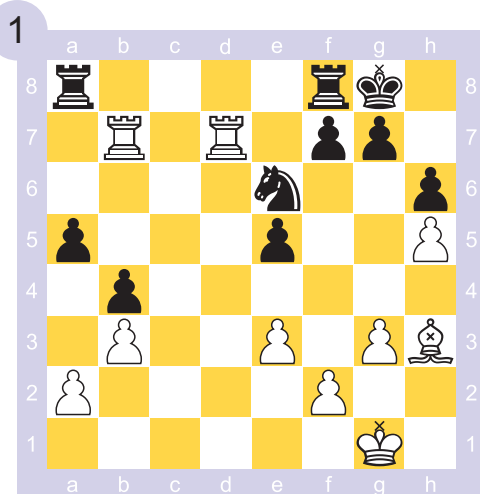
7

Anota les jugades que permeten a les blanques fer un atac a l'enroc de les negres. Si és possible, indica la combinació amb fletxes.



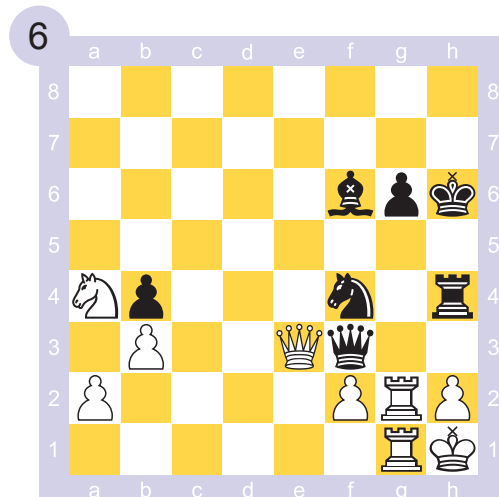
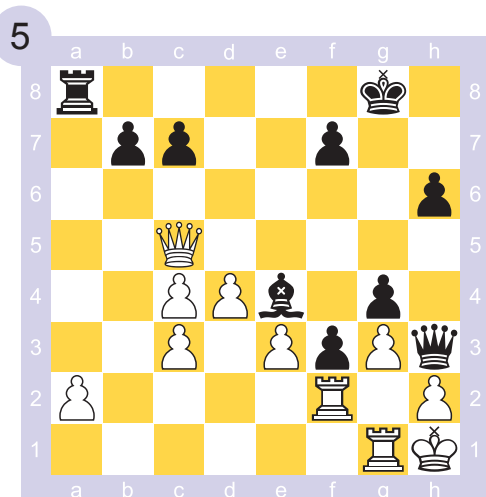
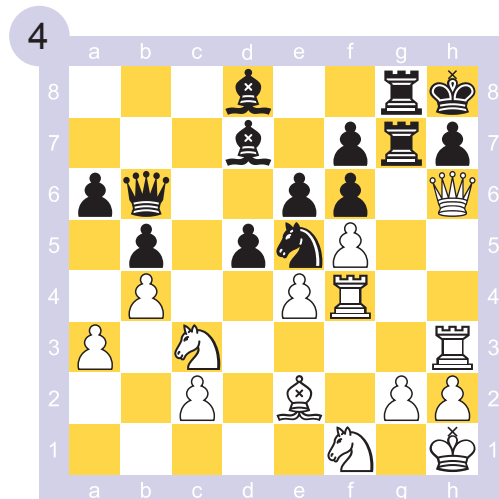
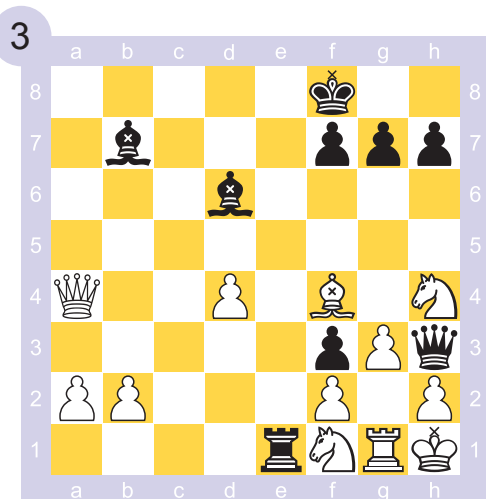
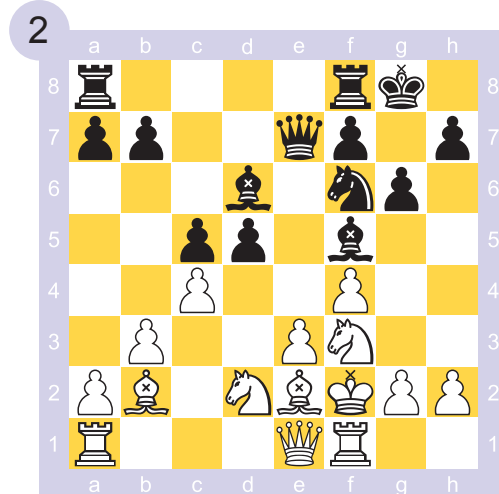
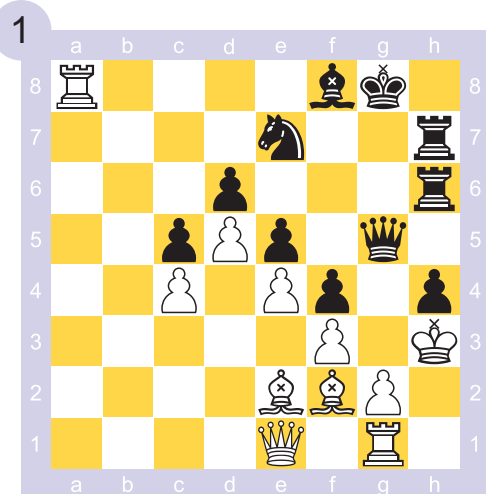
A

Anota les jugades que permeten a les blanques fer un atac a l'enroc de les negres. Si és possible, indica la combinació amb fletxes.



B

Anota les jugades que permeten a les negres fer un atac a l'enroc de les blanques. Si és possible, indica la combinació amb fletxes.



Finals amb peons

Triangulació

Caselles conjugades

Peons passats

Bloqueig de peons

Creació de peons passats

Coronació de peons

Torre contra peó

Dama contra peó

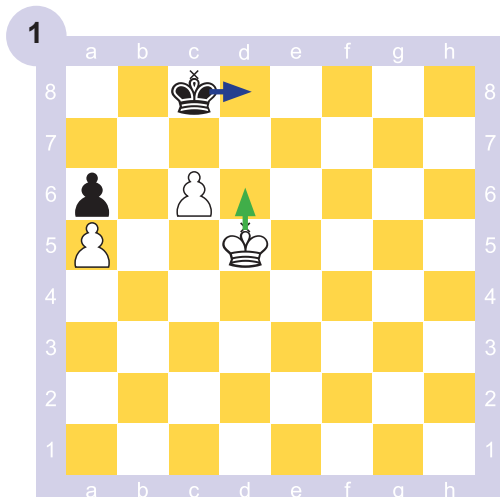




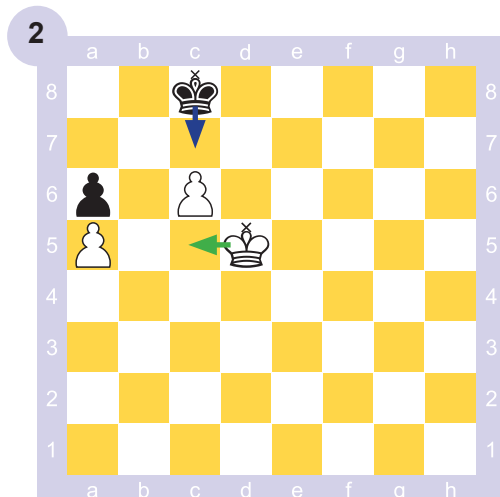
Triangulació

La triangulació és un mètode que s'utilitza en alguns finals de reis i peons, mitjançant el qual es perd un temps voluntàriament per tal de forçar el rei adversari a ocupar una casella desavantatjosa, com, per exemple, la pèrdua de l'oposició de reis.

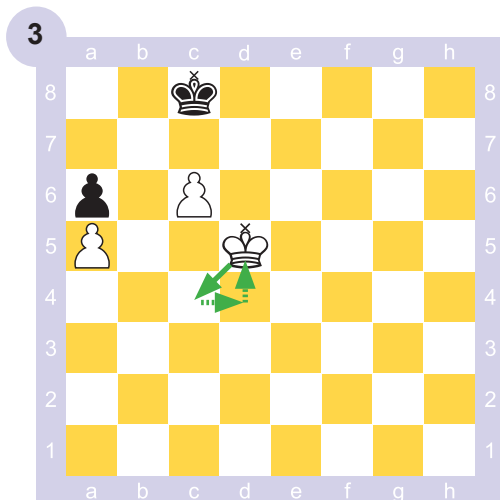
Exemple



Si juguen primer les blanques, aparentment no poden guanyar perquè tenen perduda l'oposició. Si juguen 1.Rd6 Rd8!, el peó no pot avançar perquè serien taules per ofegat (2.c7+ Rc8 3.Rc6).

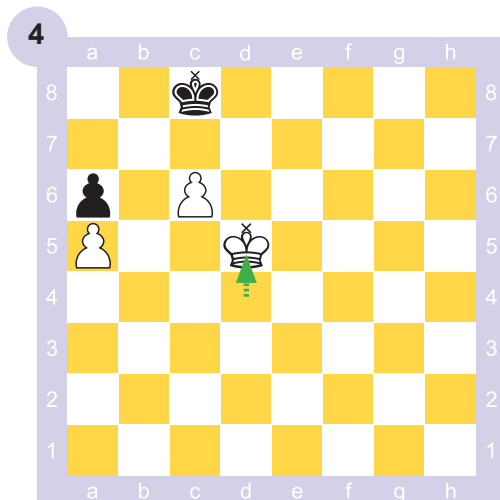


Si les blanques juguen 1.Rc5 per capturar el peó negre amb Rb6, les negres defensen amb 1... Rc7! i impedeixen que el rei blanc arribi a la casella b6.



Tanmateix, les blanques poden guanyar l'oposició si mouen el seu rei pel triangle format per les caselles c4, d4 i d5.

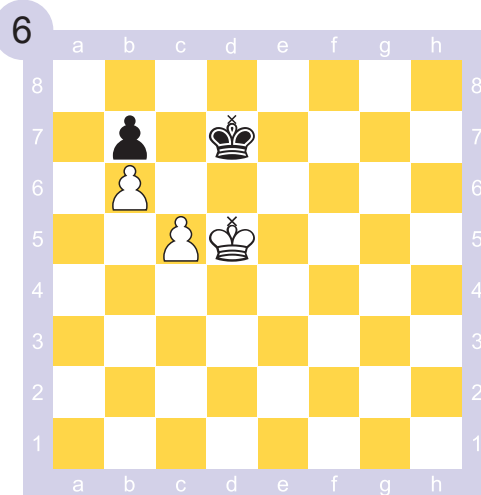
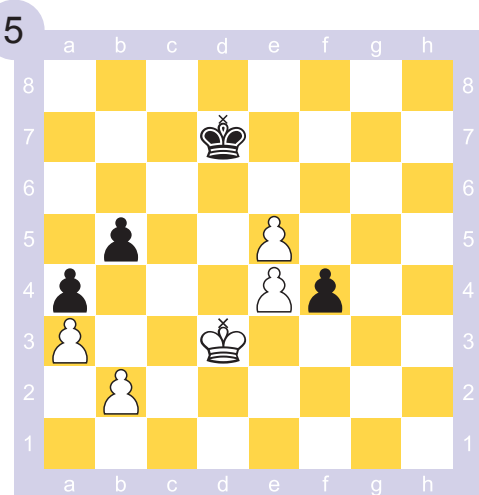
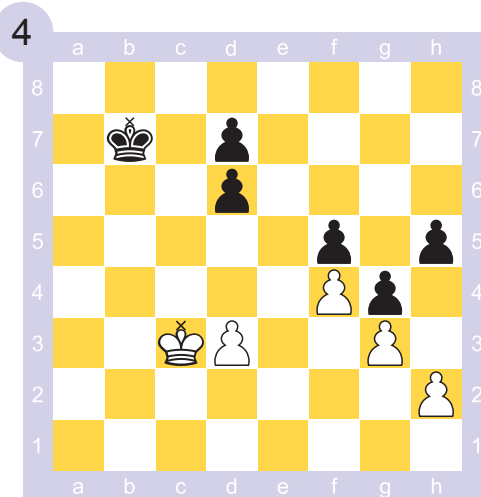
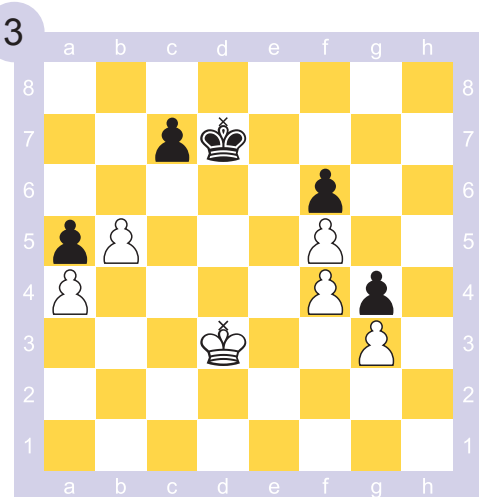
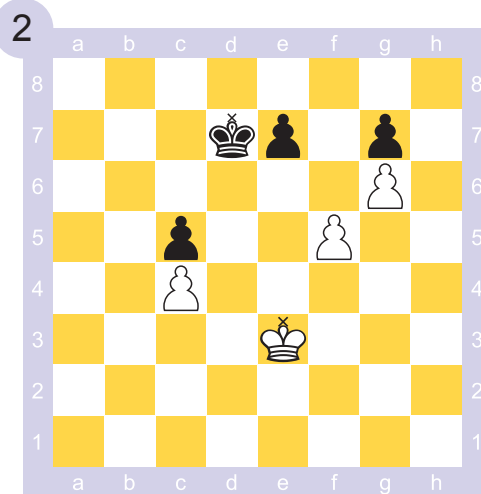
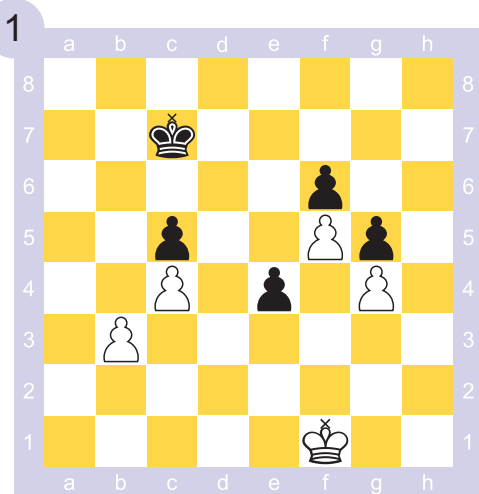
1. Rc4! , Rd8
2. Rd4! , Rc8
3. Rd5!



- Si 3. ... , Rd8
 4. Rd6! , Rc8
 5. c7 , Rb7
 6. Rd7 i el peó corona.
- Si 3. ... , Rc7
 4. Rc5 , Rc8
 5. Rb6 i captura el peó.

1

Anota les jugades que mitjançant la triangulació permeten guanyar l'oposició a les blanques i, posteriorment, aconseguir la promoció d'un peó. Juguen blanques.



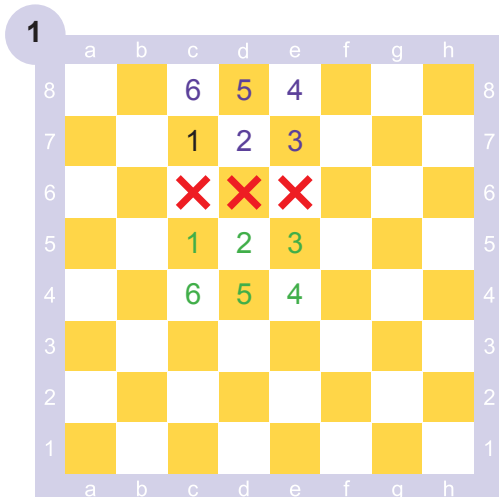


Casellas conjugades

La teoria de les caselles conjugades és una ampliació de l'oposició de reis i de la triangulació.

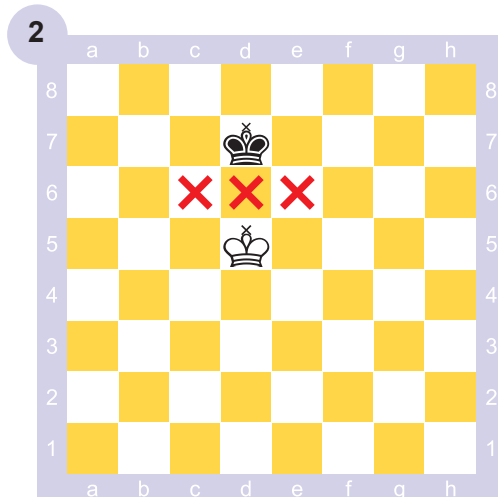
L'oposició és una conjugació entre reis, un davant de l'altre, amb una casella de separació.

Oposició



Recorda que els reis estan en oposició si ocupen caselles que tenen el mateix número. En la tercera fila no hi ha números perquè en la part superior no hi ha més files.

Perd l'oposició el jugador que mou primer el rei.



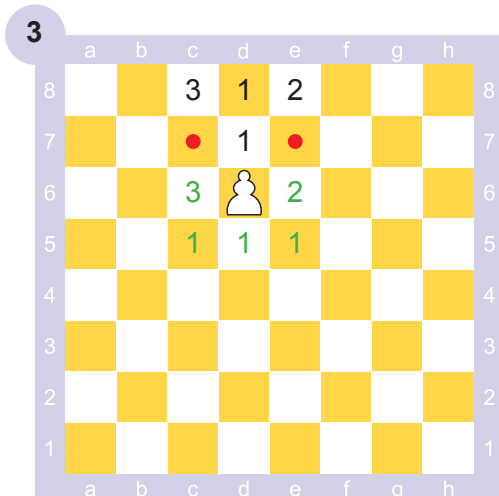
Quan un rei es mou, permet a l'altre ocupar una de les caselles marcades. Si juguen primer les negres:

Si 1. ... , Rc7
2. Re6

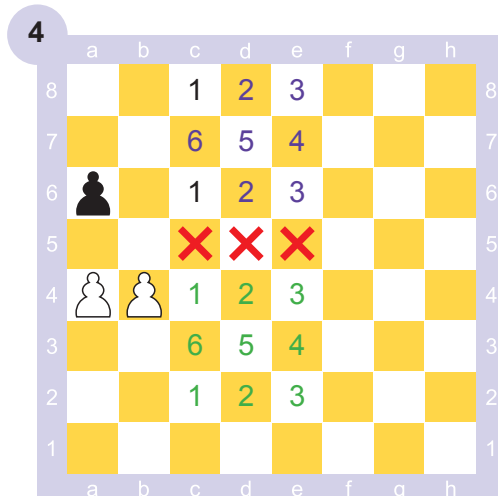
Si 1. ... , Re7
2. Rc6

Si 1. ... , Rc8 o Rd8 o Re8
2. Rc6 o Rd6 o Re6

Conjugació



La presència del peó modifica la distribució dels números. Mentre el rei negre tingui guanyada l'oposició, el peó no podrà coronar (repassa la pàg. 145 del llibre *Escacs per a tothom. Iniciació 2*).

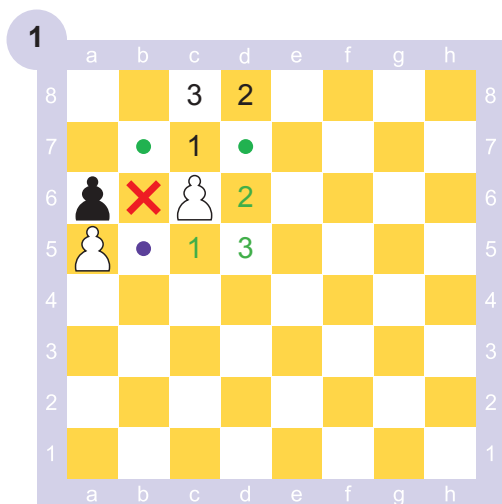


Si el rei blanc aconsegueixen col·locar-se en alguna casella marcada amb la X, les blanques podran capturar el peó negre i coronar un peó. Per això, el rei blanc haurà de guanyar l'oposició al rei negre.



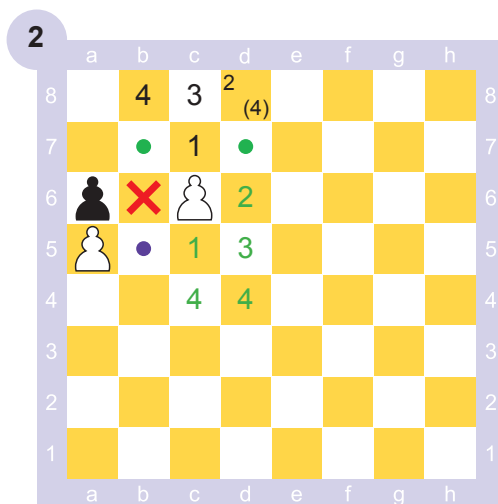
A continuació, s'explica el mètode de la triangulació mitjançant la teoria de les caselles conjugades i s'aplica a l'exemple de la pàg. 144 d'aquest mateix llibre.

Exemple



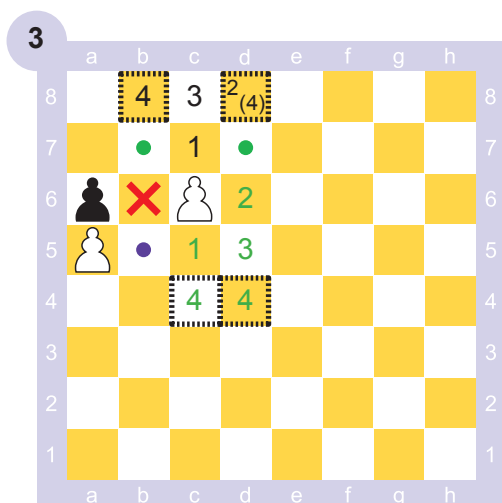
Mentre les negres tinguin l'oposició guanyada i el rei blanc solament es mogui per les caselles d6, d5 i c5, seran taules (repassa la pàg. 145 del llibre *Escacs per a tothom. Iniciació 2*).

El rei negre i el blanc poden anar en una jugada a qualsevol de les caselles 1, 2 i 3 de les seves respectives zones.

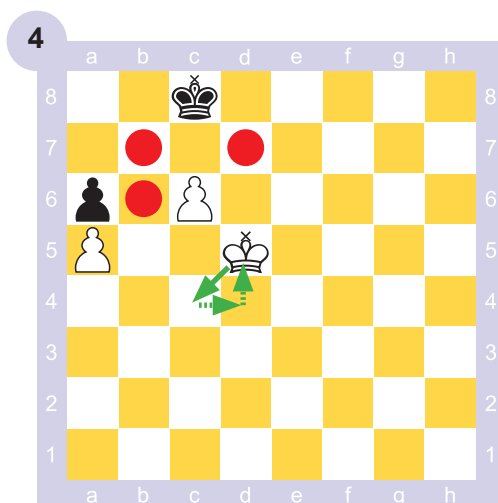


Les caselles c4 i d4 permeten anar en una jugada a les caselles 1 i 3.

La casella d8 és conjugada tant de d6 com de c4 i d4.



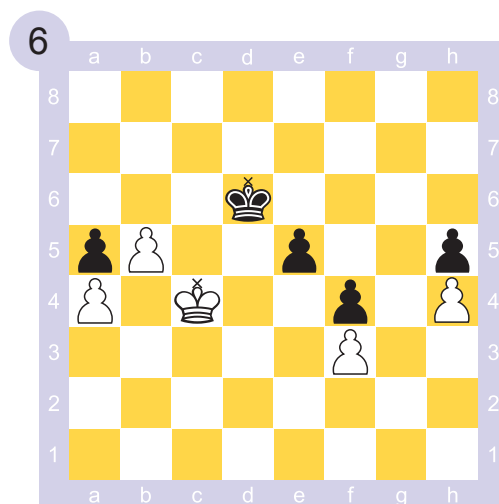
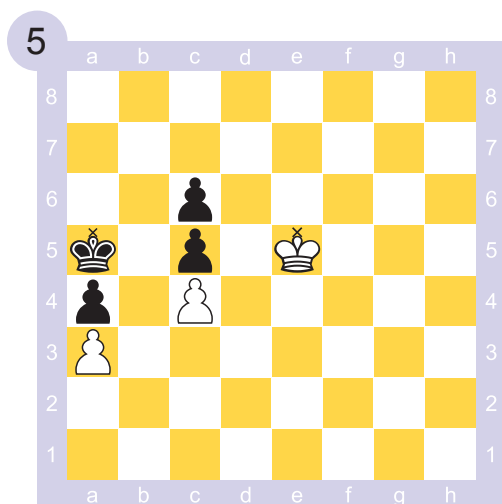
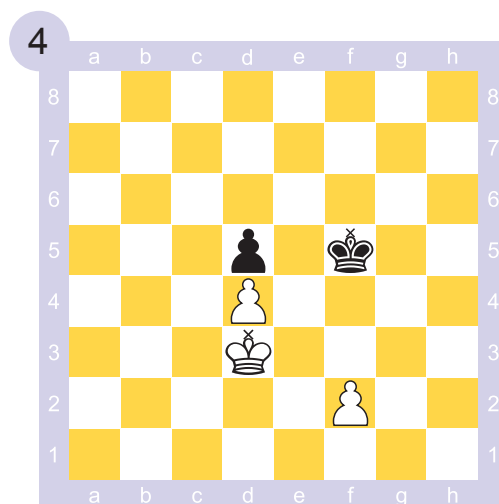
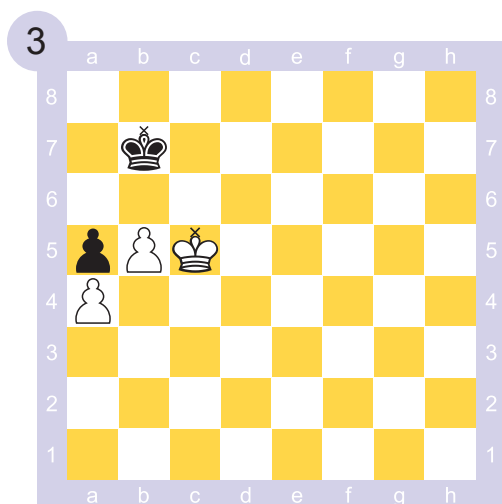
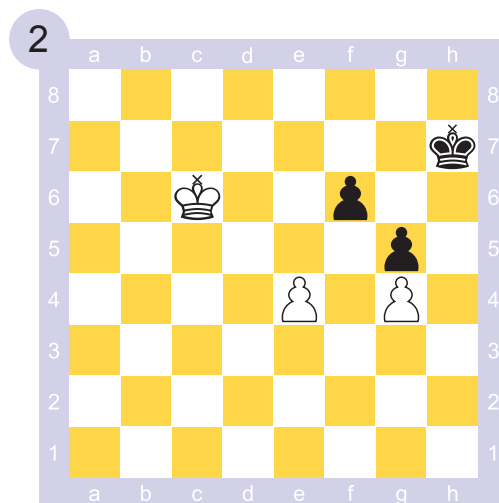
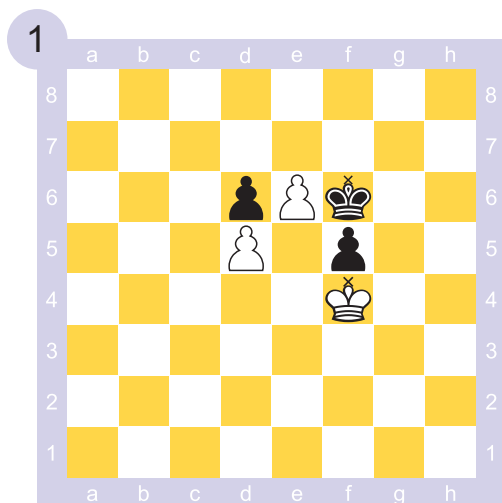
El rei blanc es pot moure entre les caselles c4 i d4 sense canviar de número, mentre que el rei negre no pot fer-ho perquè les caselles b8 i d8 estan separades.



Aquesta triangulació permet guanyar l'oposició per poder capturar el peó negre o promocionar directament el peó de la columna c.

2

Anota les jugades que permeten guanyar l'oposició a les blanques i, posteriorment, aconseguir la promoció d'un peó. Juguen blanques.



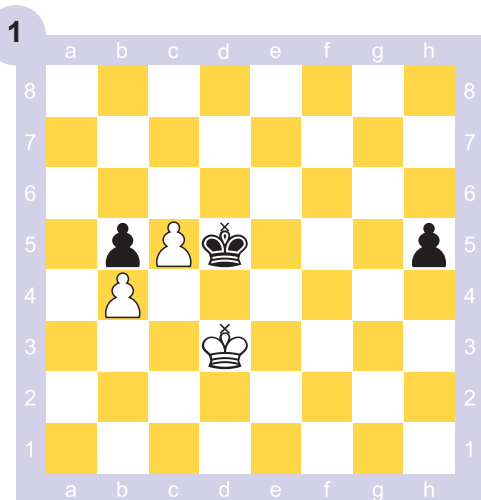


Peons passats

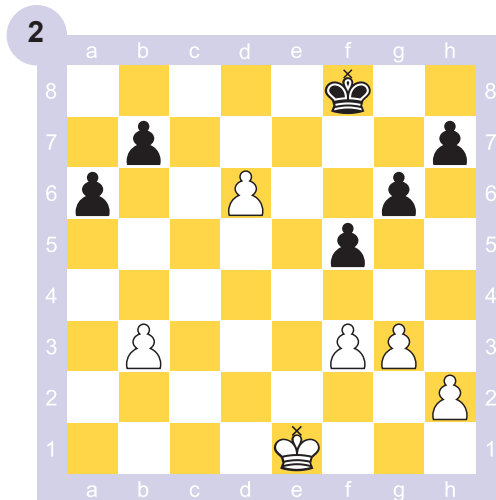
Peó que no té cap peó adversari davant seu o a les columnes adjacents que pugui impedir el seu avançament.

Normalment, els peons passats de l'adversari es bloquegen (s'impedeix el seu avançament) amb peces menors.

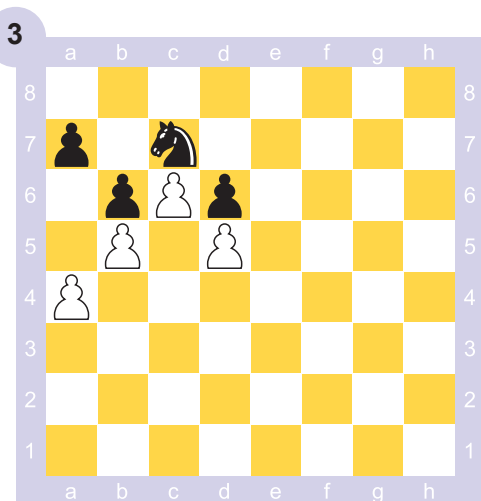
Exemples



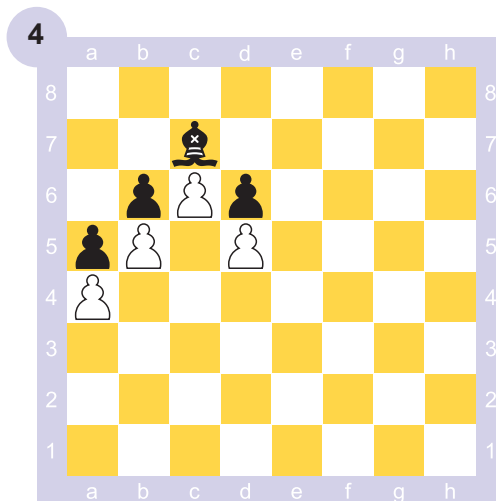
Els peons passats, amb l'ajut d'altres peons, obliguen l'adversari a estar pendent que no coronin.



Els peons passats massa avançats, normalment, seran capturats. S'aniran avançant a mesura que es puguin defensar correctament.



El cavall és la peça que millor bloqueja un peó passat perquè, a més, amenaça els peons que defensen el peó passat.



L'alfil també pot bloquejar un peó passat. En aquest diagrama, l'alfil actua com un simple peó.

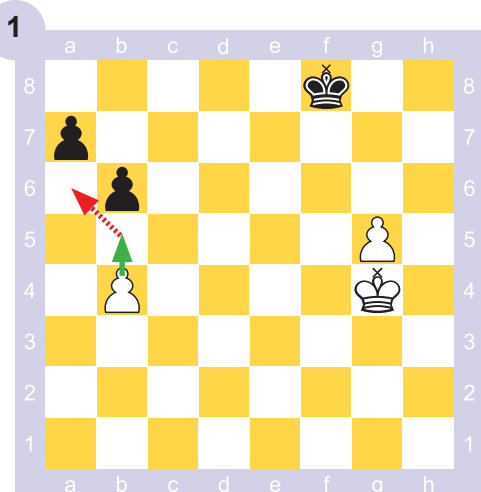


Bloqueig de peons

El bloqueig de peons és un mecanisme per aturar els peons de l'adversari.

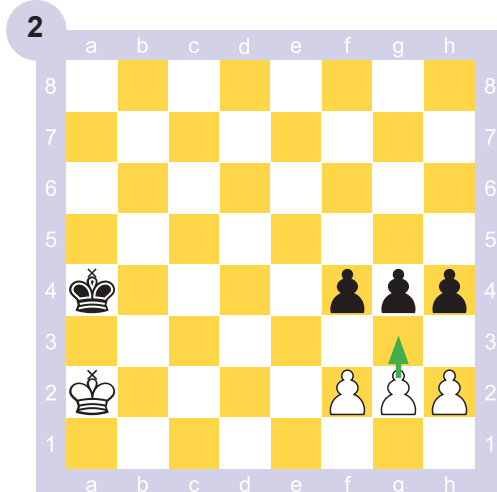
Normalment, s'utilitza per evitar que l'adversari obtingui peons passats. A continuació es mostren exemples de bloqueig amb peons.

Exemples



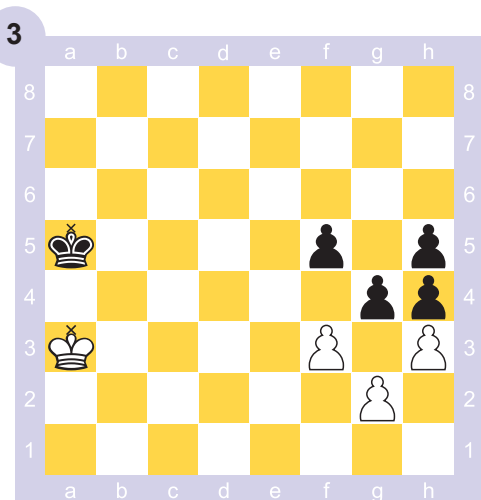
L'avanç del peó blanc bloqueja els dos peons negres. Les negres no poden avançar el peó a.

1. b5 , ...
 Si 1. ... , a6
 2. bxa6 , b5
 3. a7 (corona abans)



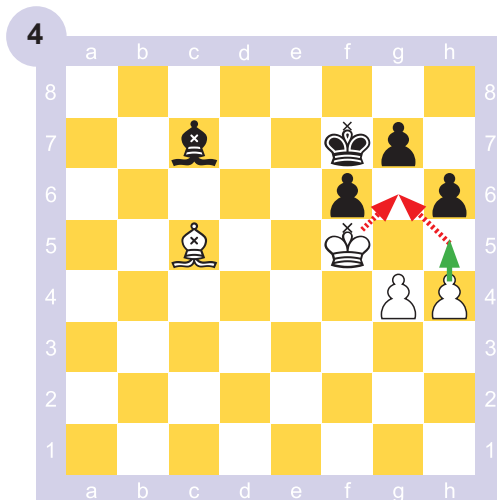
Les blanques solament poden avançar el peó g, per evitar que les negres obtinguin un peó passat.

- Si 1. g3 , fxg3
 2. fxg3 , ...
 Si 1. g3 , f3
 2. gxh4 , ...



Si les blanques no inicien un intercanvi de peons, les negres no obtindran cap peó passat.

- Si 1. ... , gxf3
 2. gxf3 , ...
 Si 1. ... , gxh3
 2. gxh3 , ...

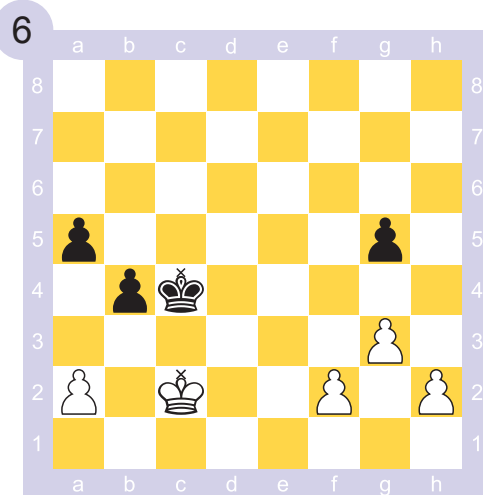
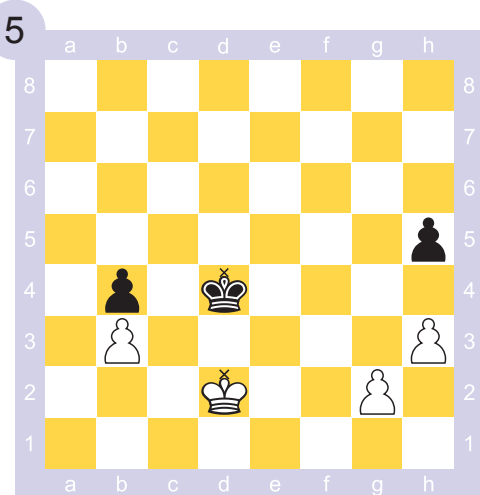
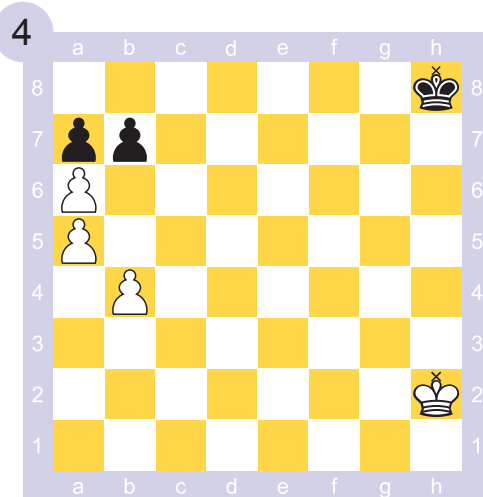
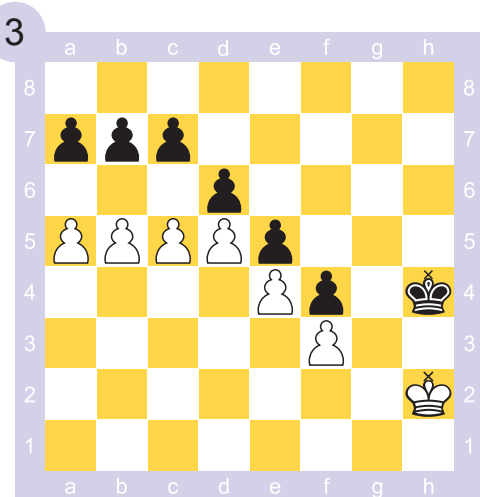
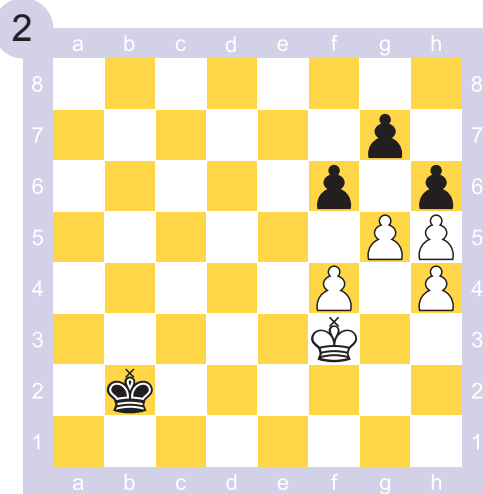
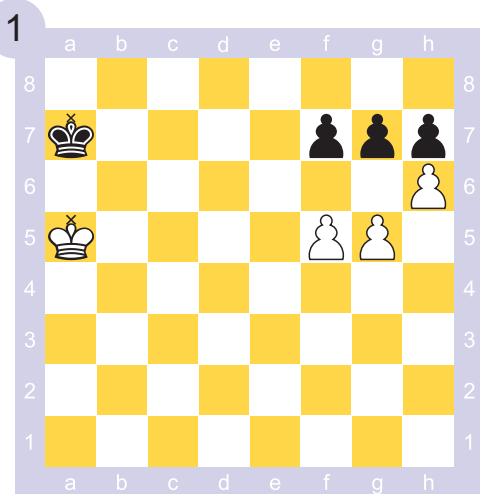


Si el rei blanc no es mou després d'avançar el peó a h5, les negres no poden desbloquejar la posició.

1. h5 , ...

3

Anota les jugades que fan les negres per bloquejar els peons de les blanques.



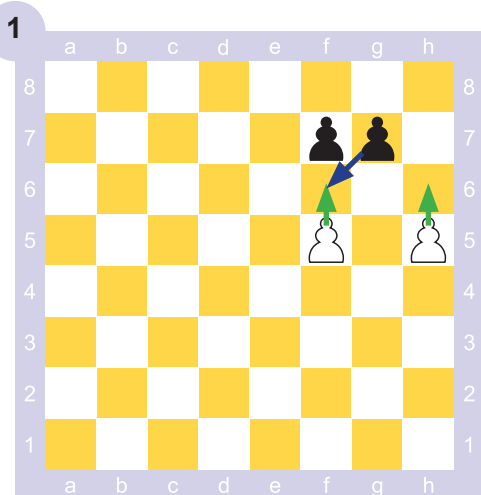


Creació de peons passats

La creació de peons passats s'utilitza per poder coronar peons o per obligar l'adversari a destinar peces que evitin la coronació de peons.

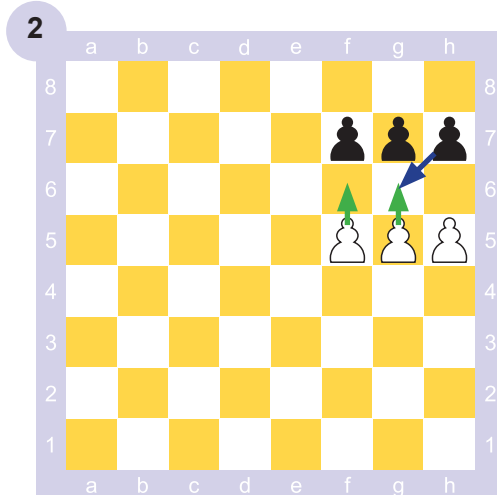
Si després d'un intercanvi de peons els dos jugadors tenen peons passats i els reis estan allunyats, tindrà avantatge el qui tingui un peó més a prop de coronar.

Exemples



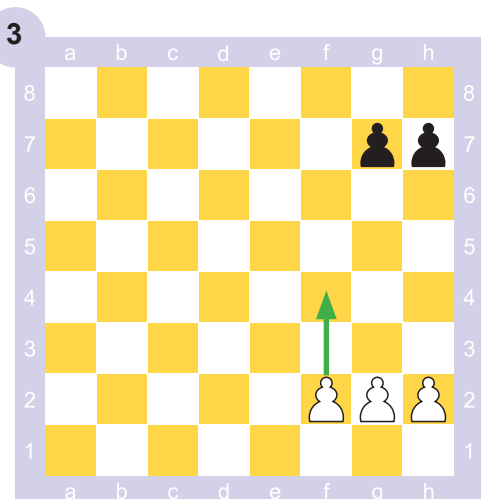
Si no es captura el peó f6, caldrà avançar-lo. Les blanques també avançaran el peó de la columna h.

1. f6! , gxf6
2. h6 , ..



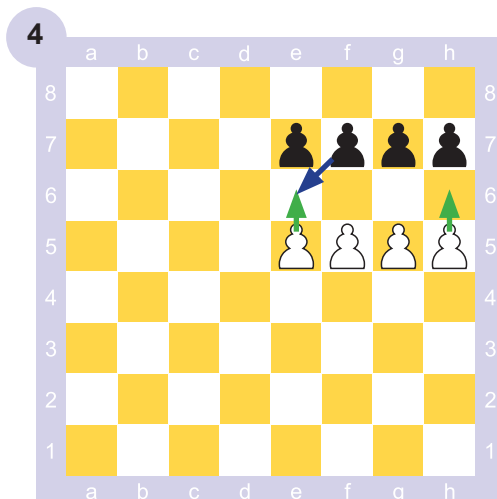
Després de l'intercanvi de peons, cada jugador tindrà peons passats, però coronaran primer les blanques.

1. g6! , hxg6
2. f6! , gxf6
3. h6 , ...



El jugador que tingui un peó de més en un flanc ha d'avançar el peó que no pugui ser bloquejat per l'adversari.

1. f4 , h5
2. g3! , g6
3. h3 , ...
4. g4 , ...

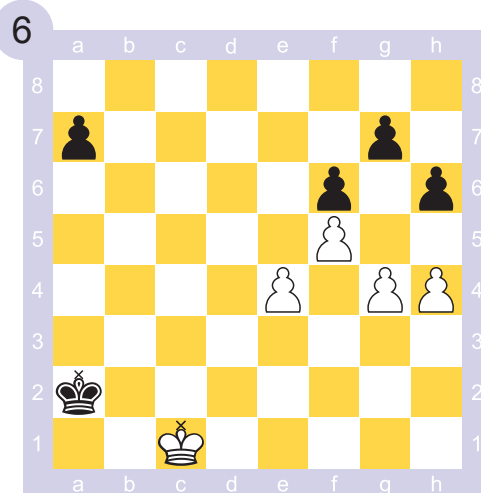
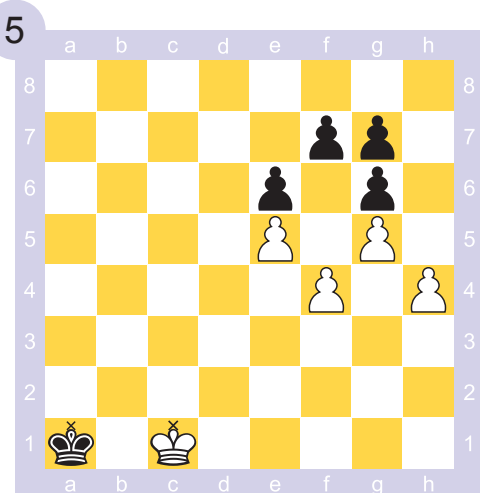
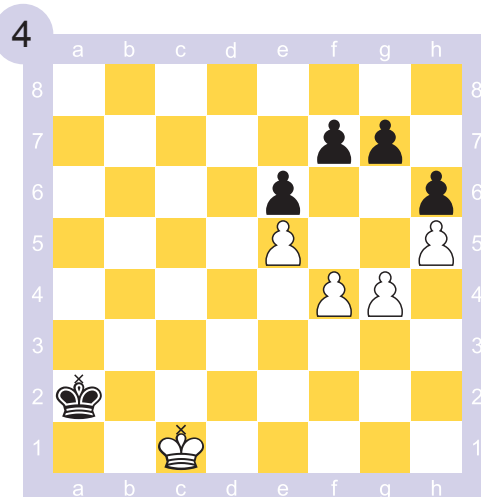
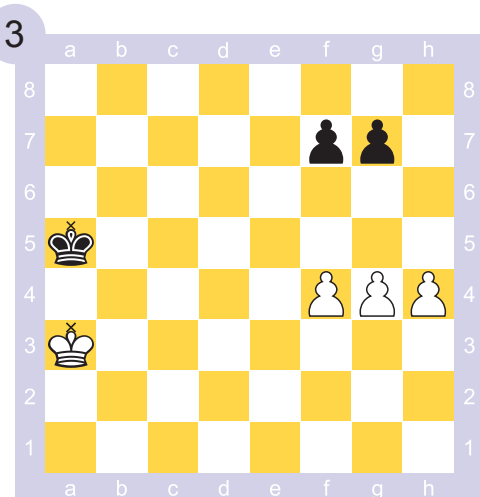
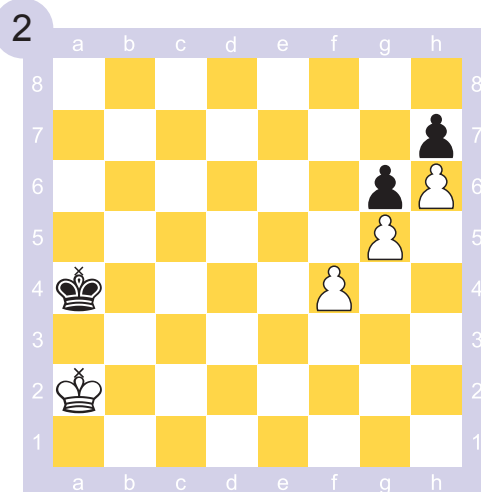
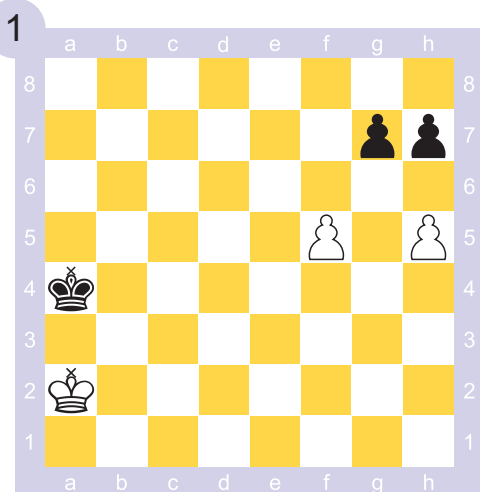


En aquesta posició, per aconseguir un peó passat se sacrifiquen tres peons blancs.

1. e6! , fxe6
2. h6! , gxh6
3. g6! , hxg6
4. fxg6 , ...

4

Anota les jugades que permeten crear peons passats a les blanques i guanyar la partida.



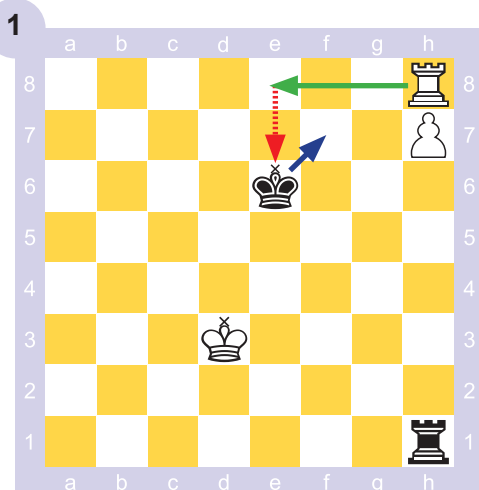


Coronació de peons

La coronació d'un peó significa aconseguir una altra peça, que generalment serà una dama. L'adversari, si pot, haurà de sacrificar material per tal d'eliminar-la.

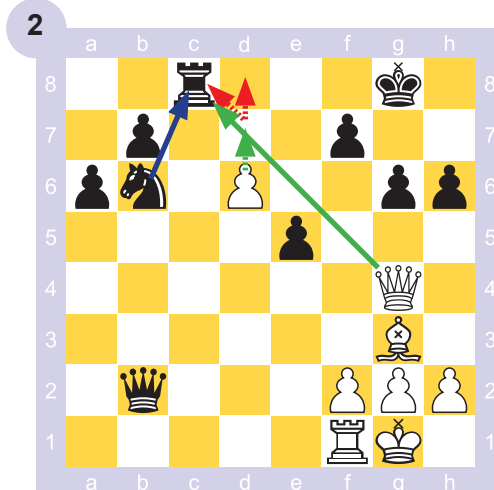
Moltes partides s'acaben decidint després d'una coronació, ja sigui per un escac i mat o per l'avantatge de material que comporta la coronació.

Exemples



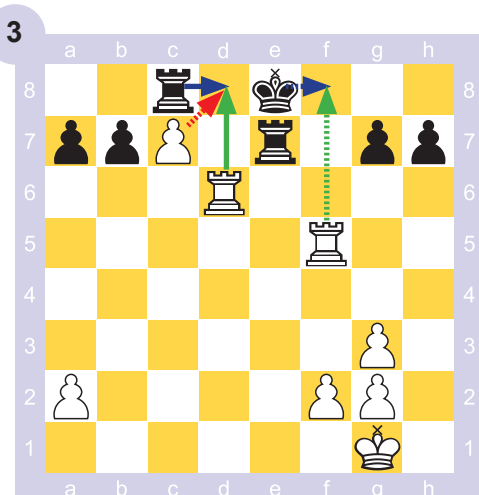
L'escac al rei amb la torre fa possible la coronació del peó.

1. Te8+ , Rf7
2. h8=D , Txh8
3. Txh8 , ...



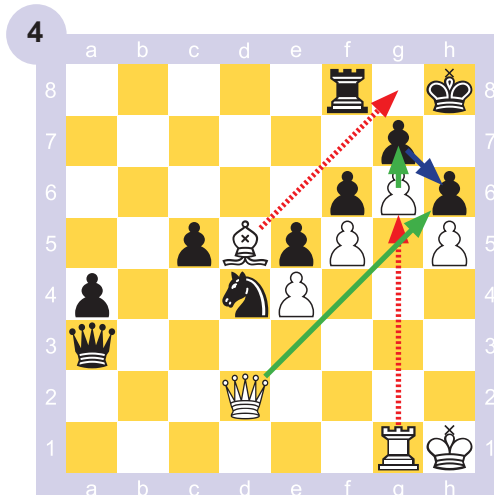
Les negres no poden evitar que el peó coroni des de d7, perquè aquest o promou a d8 o captura el cavall a c8.

1. Dxc8+! , Cxc8
2. d7 , ...



Se sacrifiquen les torres perquè el peó coroni i capturi una torre negra. Les blanques guanyen material.

1. Td8+ , Txd8
2. Tf8+ , Rxf8
3. cxd8+=D , Rf7

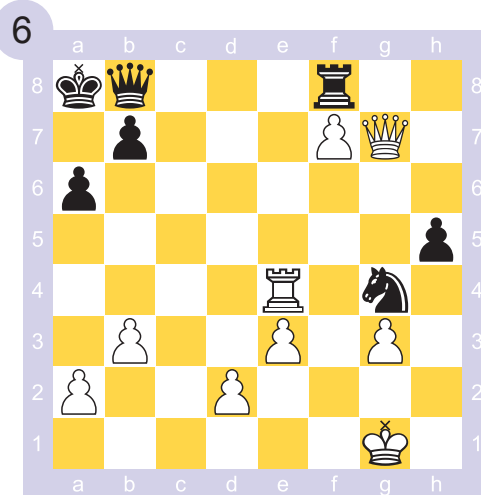
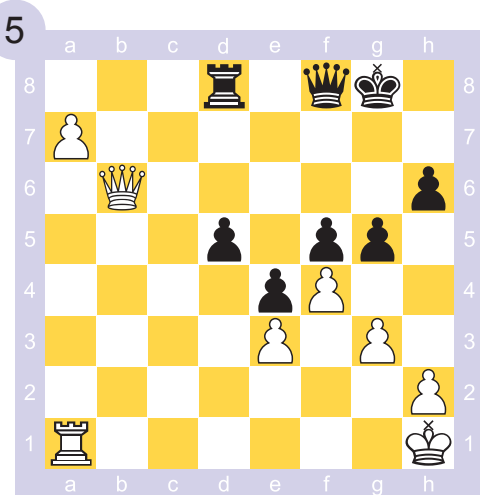
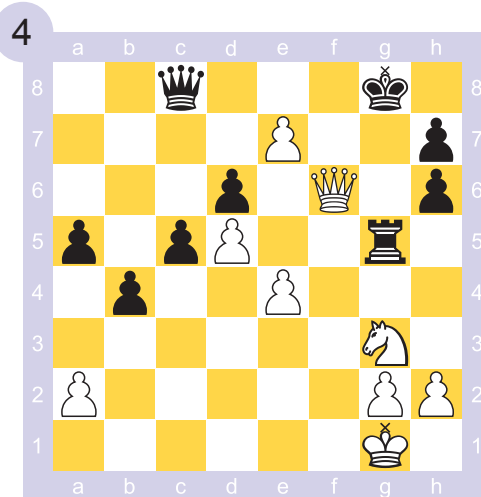
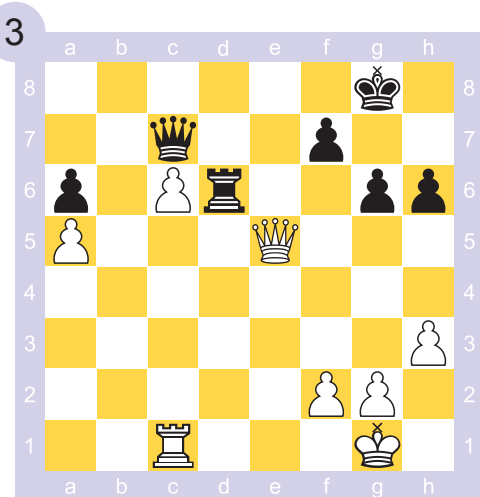
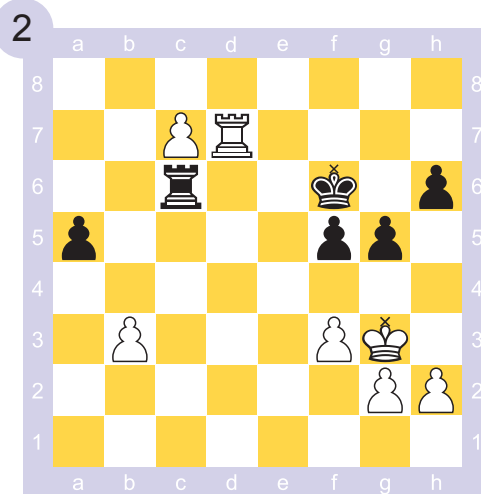
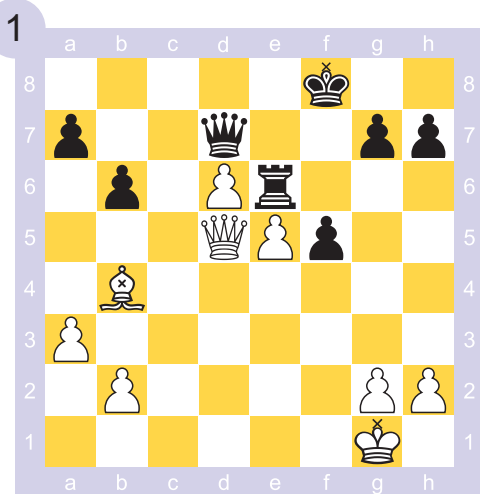


Després del sacrifici de dama, es corona amb un cavall per fer escac i mat (les negres amenacen fer mat amb Dh3).

1. Dxh6+ , gxh6
2. g7+ , Rh7
3. gxf8+=C , Rh8
4. Tg8++

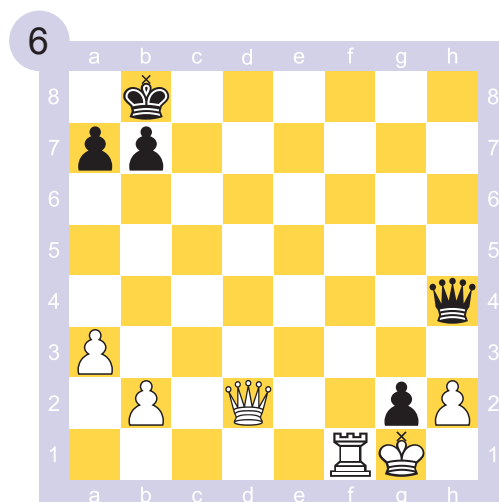
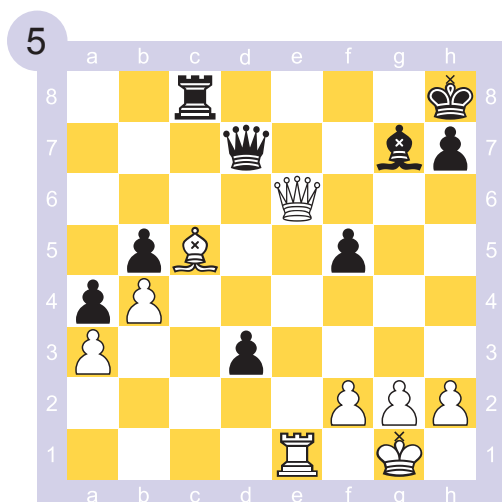
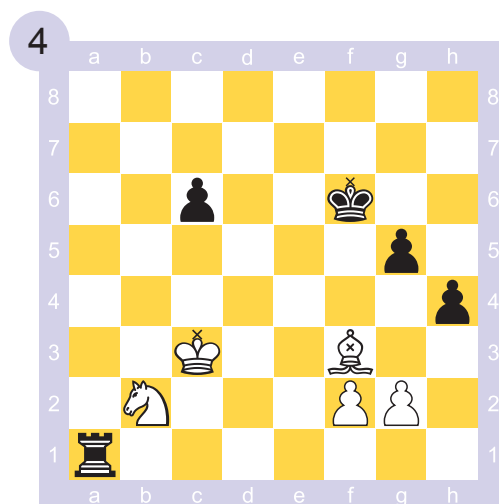
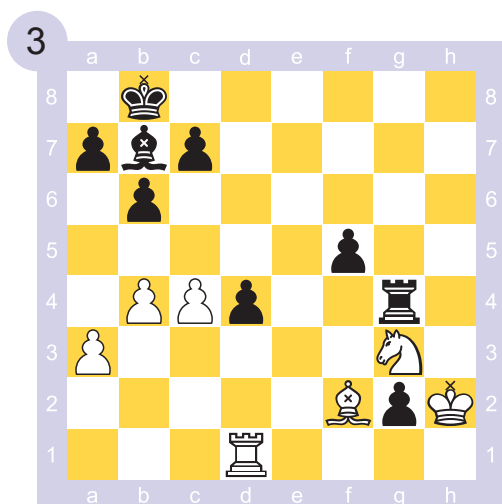
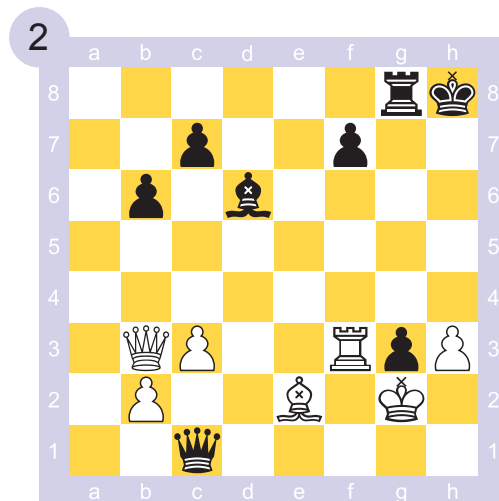
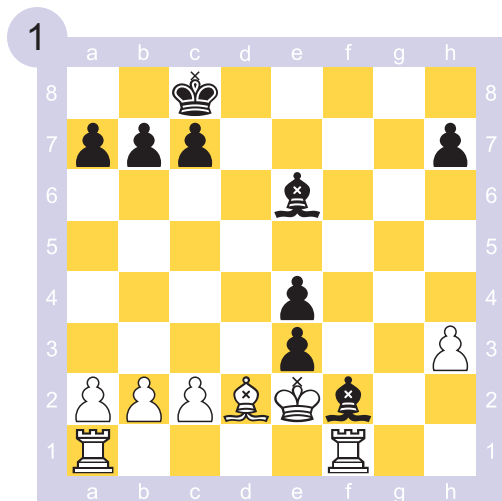
5

Anota les jugades que permeten a les blanques coronar el peó.
Si és possible, indica les jugades amb fletxes.



6

Anota les jugades que permeten a les negres coronar el peó.
Si és possible, indica les jugades amb fletxes.



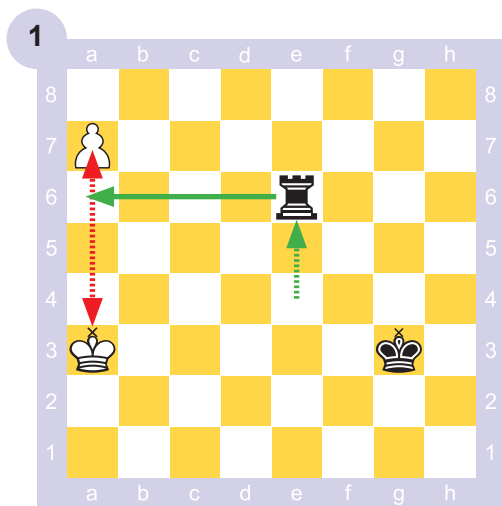


Torre contra peó

En aquest tipus de finals, el resultat dependrà generalment de la protecció del rei al seu peó i de l'ajuda del rei adversari a la seva torre per capturar el peó.

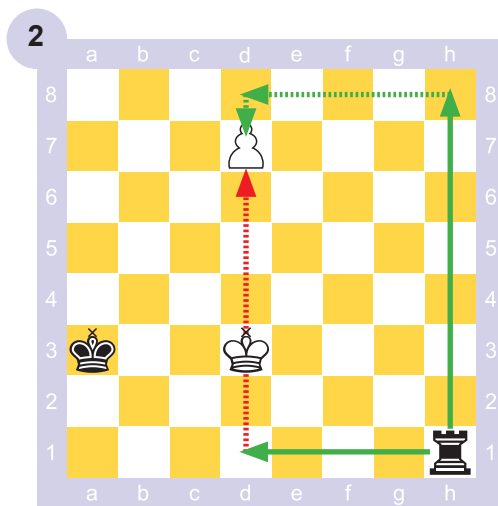
1. Rei allunyat del seu peó

Captura del peó



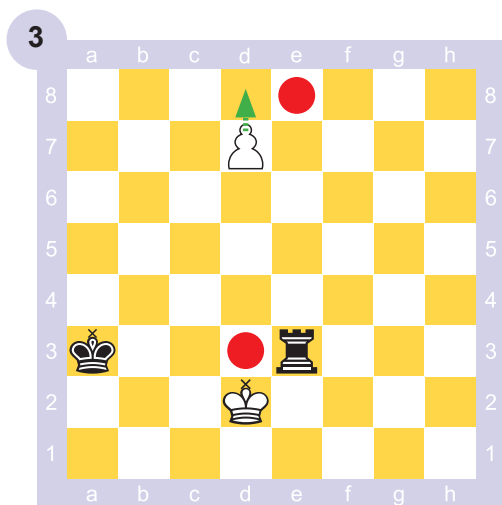
La torre fa una doble amenaça en la columna del peó.

Això pot passar quan la torre s'ha interposat entre el peó i el seu rei endarrerit, que no pot defensar-lo.

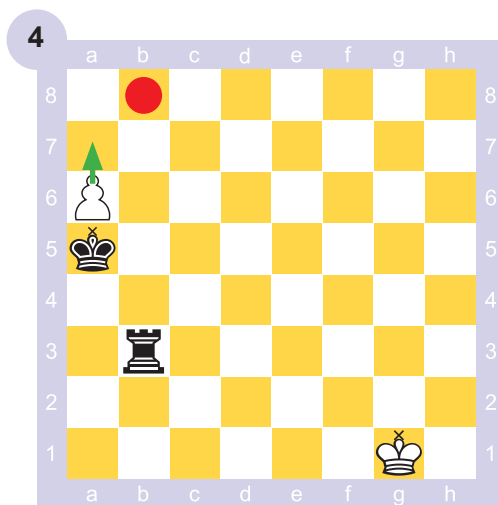


La torre té dues opcions per capturar el peó: la primera, fer raigs X, i, la segona, col·locar-se a la fila de coronació (en tres jugades). El rei està massa allunyat del seu peó.

Coronació del peó



La torre no pot anar a les caselles des d'on podria capturar el peó perquè estan amenaçades pel peó i pel rei adversari.



En aquesta situació és el rei negre qui s'interposa entre el peó i la torre en la columna a.

El final de dama contra torre s'explica en la propera unitat.



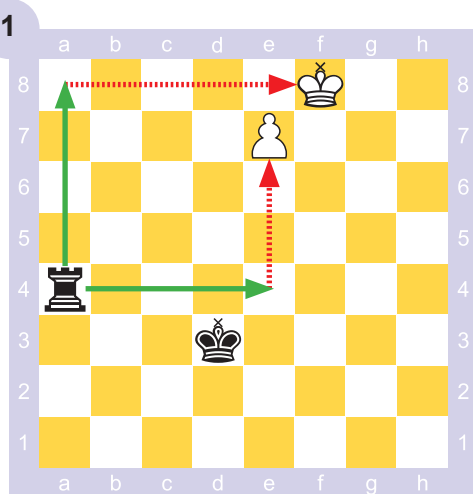
2. Rei a prop del seu peó

Casos de taules

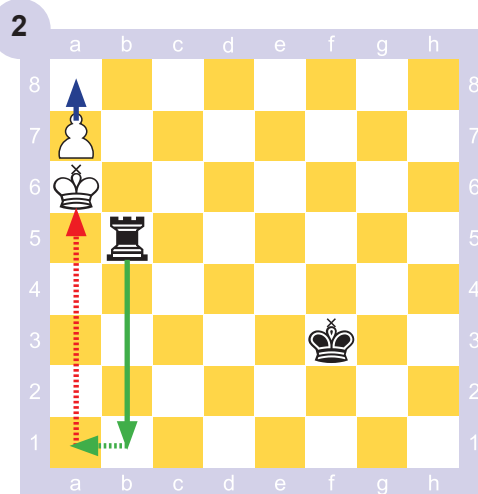
Si el peó corona, s'haurà de sacrificar la torre o aconseguir fer escac perpetu.

En altres casos, la torre amenaça alternativament el rei adversari o la casella de coronació.

Sacrifici de torre

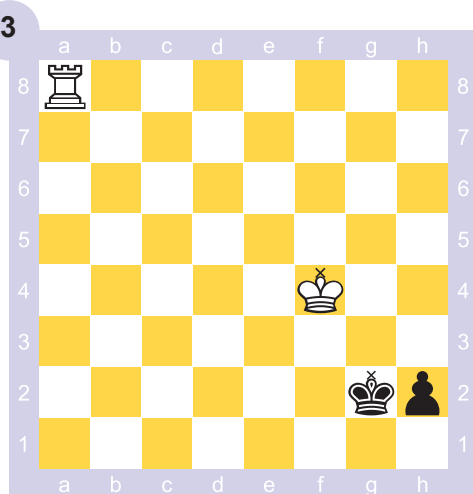


Les negres tenen dues opcions de sacrificar la torre pel peó, quan aquest coroni. Així, s'evita que les blanques guanyin la partida.

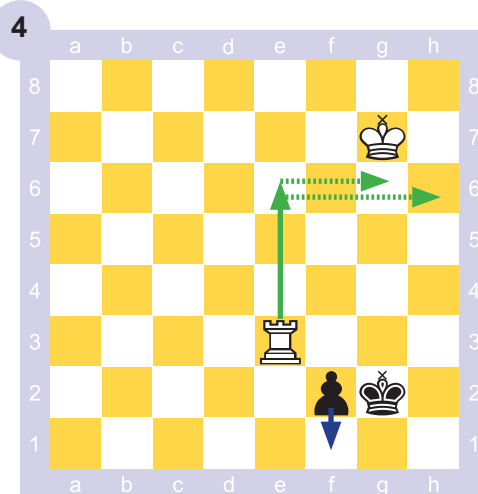


Només es pot sacrificar la torre si fa uns raigs X. En aquests casos (diagrames 1 i 2) el rei negre està massa allunyat per poder ajudar a capturar el peó.

Repetició de jugades



Si la torre fa escac des de g8, el rei negre anirà a f2; si la torre amenaça el peó, tornarà a g2.
Si la torre fa escac des de a2, el rei anirà a h3.



Malgrat coronar el peó, el rei negre no pot evitar l'escac continu (el rei defensa la torre). Si el rei negre va a la columna f, la torre es canviarà per la dama (taules).

1. Te5 , f1=D

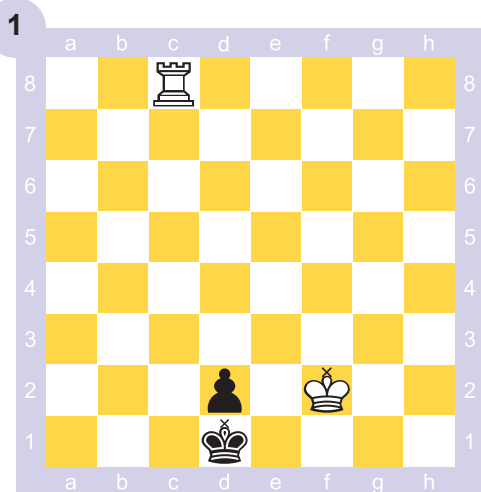


Casos de captura del peó

Moltes vegades, la torre necessita el seu rei per capturar el peó.

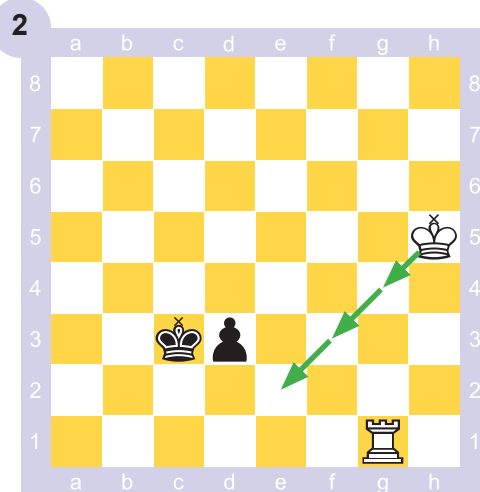
Si es captura el peó, serà un final de rei i torre contra rei (explicat a la unitat 10 del primer llibre, *Escacs per a tothom. Iniciació 1*).

Peó interior



S'ha de vigilar de no ofegar el rei negre. Les blanques capturen fàcilment el peó.

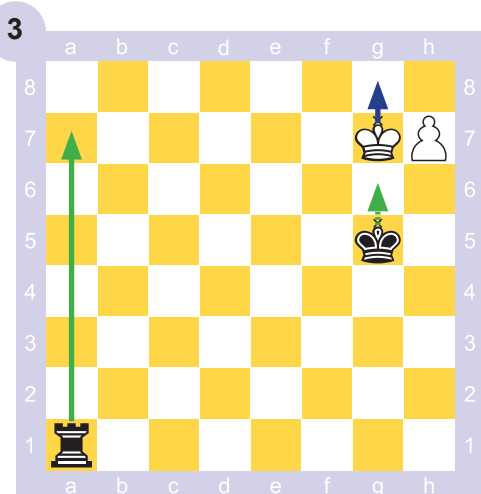
1. Td8 , Rc1
2. Re2 , Rc2
3. Txd2+ , ...



Si el rei pot arribar a ajudar la torre, el peó serà capturat. Altrament, s'haurà de sacrificar la torre pel peó.

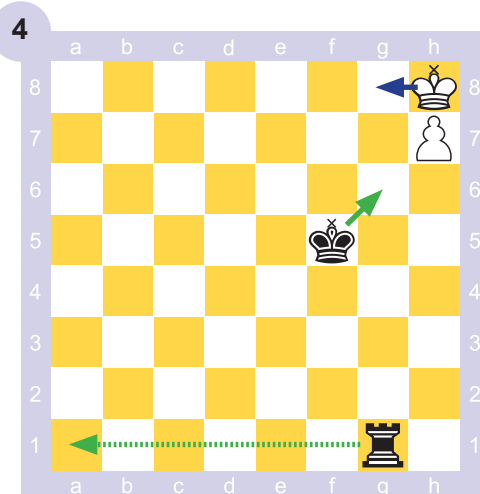
1. Rg4 , d2
2. Rf3 , Rc2
3. Re2 , Rc3
4. Td1 , ...

Peó exterior



La torre, en fer escac, obliga el rei a anar a g8. El rei negre avança per fer escac i mat o capturar el peó.

1. ... , Ta7+
2. Rg8 , Rg6
- Si 3. Rf8 , Rxh7
- Si 3. h8=D , Ta8++
- Si 3. h8=C+ , Rf6 i guanyen

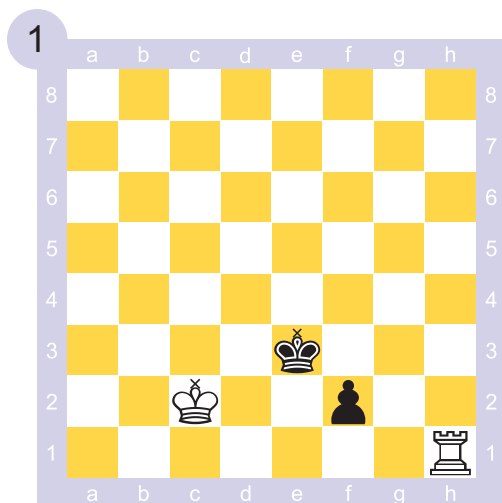


El rei negre es mou a g6 per tal d'evitar l'ofegament del rei blanc i preparar l'escac i mat.

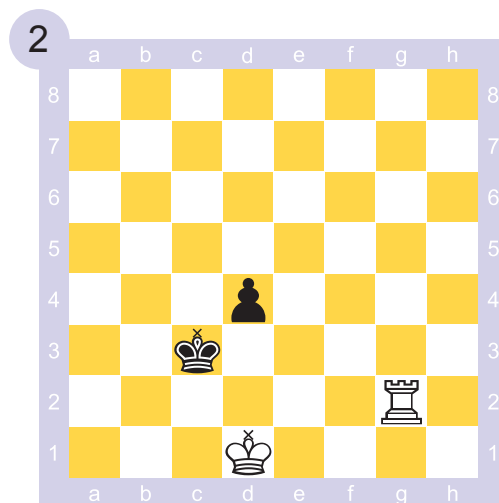
1. ... , Rg6
2. Rg8 , Ta1
- Si 3. h8=D , Ta8++
- Si 3. Rf8 , Rxh7
- Si 3. h8=C+ , Rf6 i guanyen

7

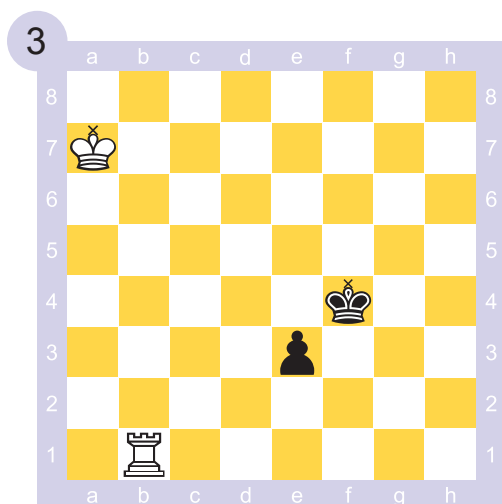
Anota el resultat de la partida, en el cas que els dos jugadors facin les millors jugades. Joga primer qui té la torre. Si és possible, indica les jugades amb fletxes.



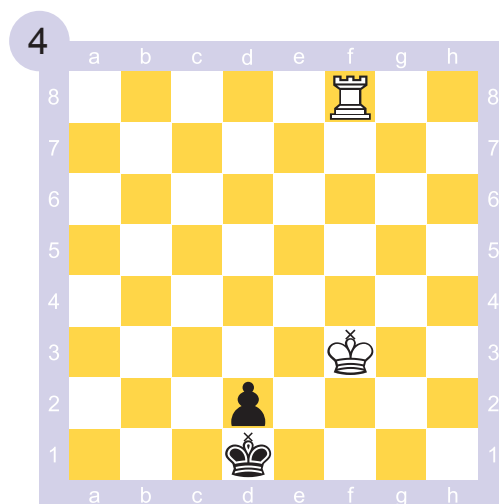
1 - 0 0 - 1 Taules



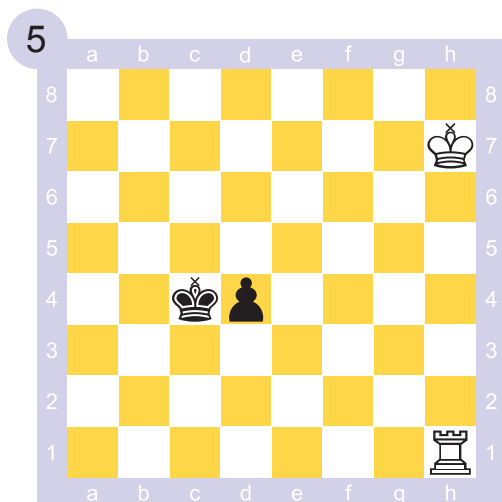
1 - 0 0 - 1 Taules



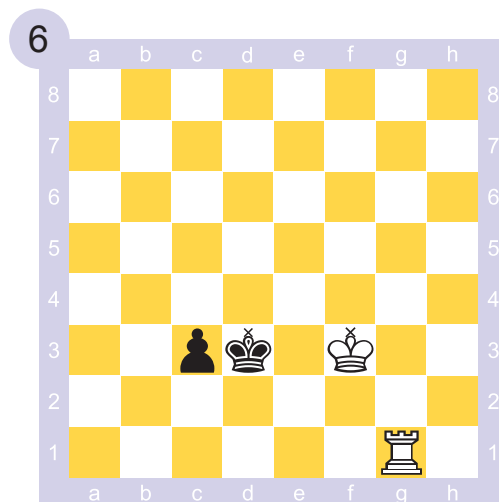
1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



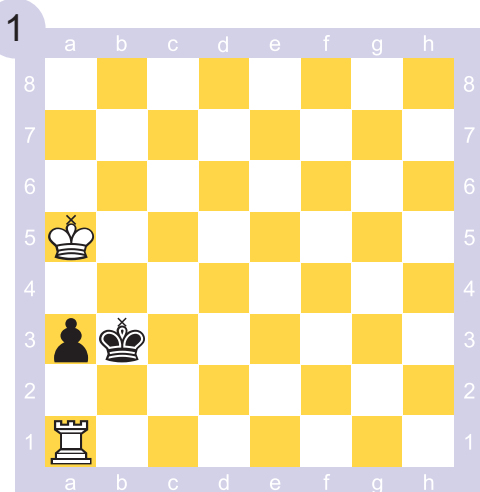
1 - 0 0 - 1 Taules



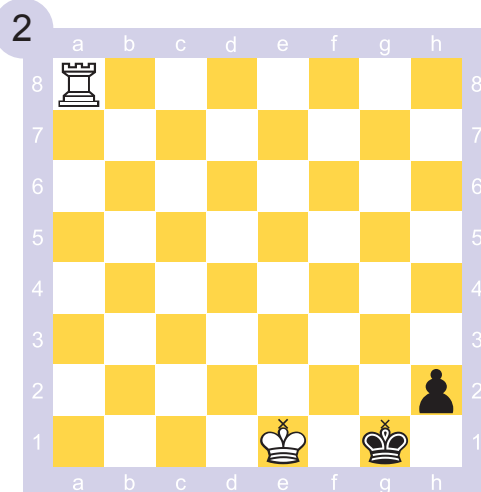
1 - 0 0 - 1 Taules

8

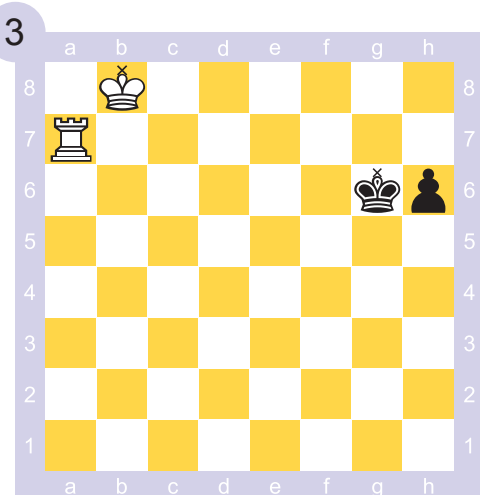
Anota el resultat de la partida, en el cas que els dos jugadors facin les millors jugades. Juga primer qui té la torre. Si és possible, indica les jugades amb fletxes.



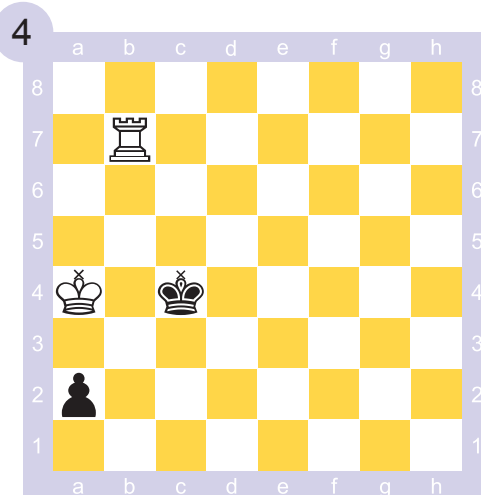
1 - 0 0 - 1 Taules



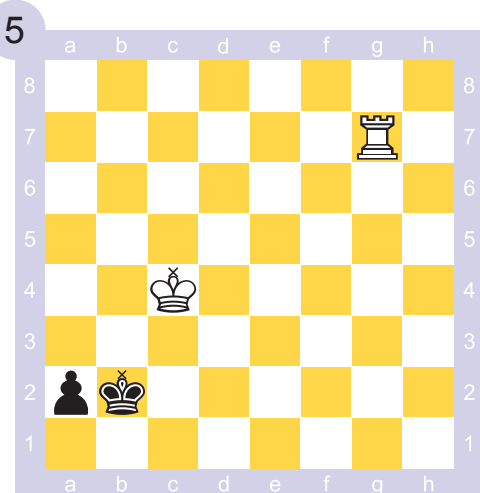
1 - 0 0 - 1 Taules



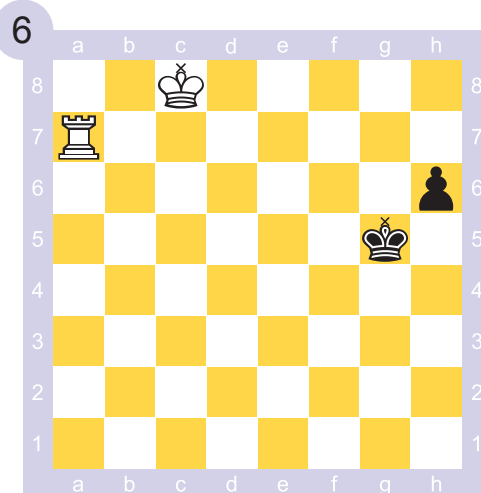
1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules

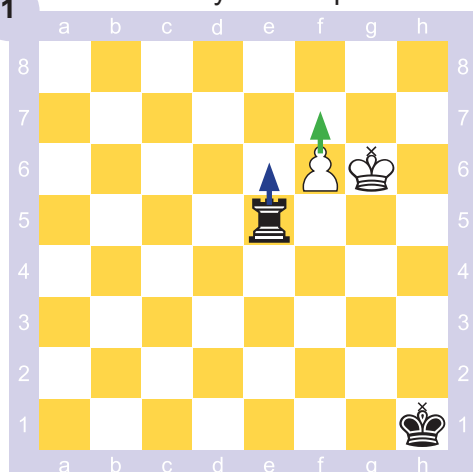


Exemples especials. Peó interior

En aquest exemple s'explica un procediment per coronar el peó, que tindrà resultats diferents en funció de la posició que ocupi el rei adversari.

Exemple

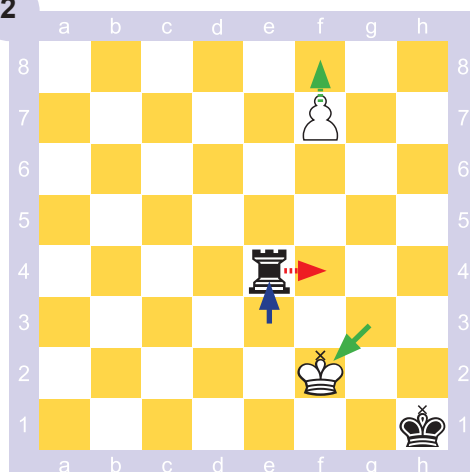
1 Guanyen blanques



El rei blanc ha d'anar a g5 per evitar el canvi de la torre pel peó, perquè hi ha una combinació guanyadora.

1. f7 , Te6+
2. Rg5 , ...
- Si 2. Rg7 , Te7
- Si 2. Rf5 , Te1

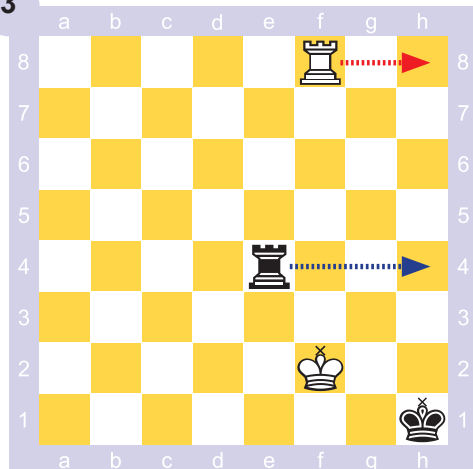
2



Si les blanques promocionen el peó a dama, hauran de capturar la torre a f4 i ofegaran el rei negre.

2. ... , Te5+
3. Rg4 , Te4+
4. Rg3 , Te3+
5. Rf2 , Te4

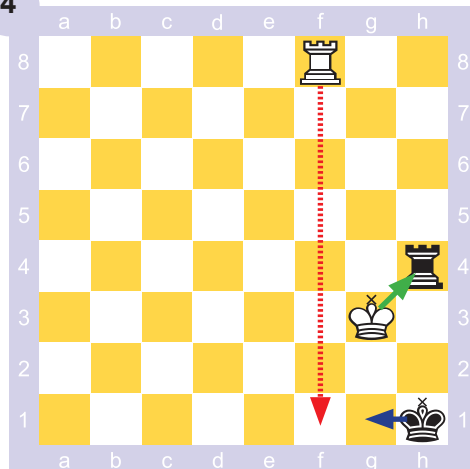
3



Si corona amb torre, s'evita l'ofegament i s'amenaça d'escac i mat des de h8.

6. f8=T! , ...

4

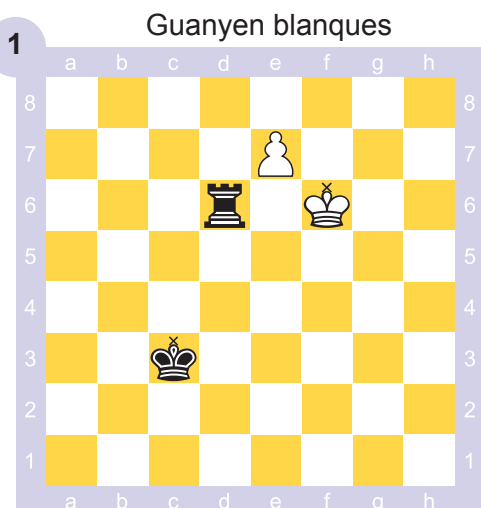


Després de protegir-se amb la torre negra, les blanques fan una doble amenaça.

6. ... , Th4
7. Rg3 , Rg1
8. Rxh4

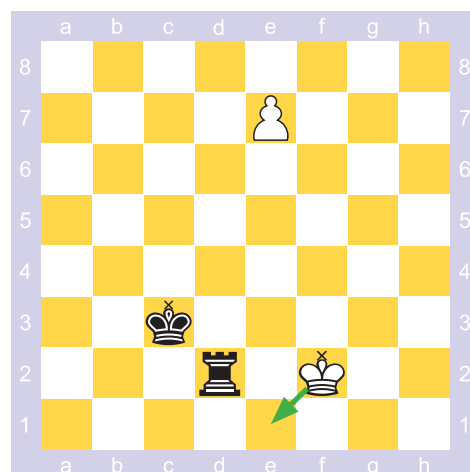


En aquests casos, l'èxit de la captura del peó dependrà de les posicions dels reis i de la columna on es trobi el peó.



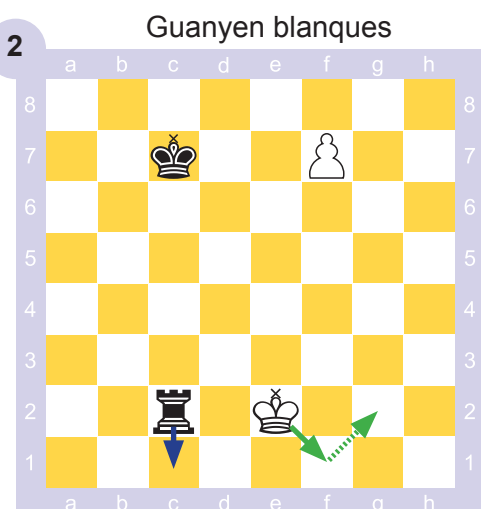
En aquest cas, el rei negre no pot evitar que el rei blanc arribi a la primera fila.

1. Rf5 , Td5+
2. Rf4 , Td4+
3. Rf3 , Td3+
4. Rf2 , Td2+



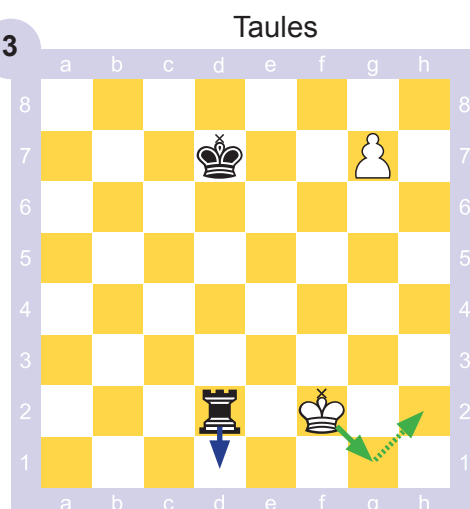
Quan el rei blanc es col·loca a la casella e1, la torre ja no pot evitar que el peó coroni.

5. Re1 , ...
6. e8=D , ...



Les blanques coronen peó perquè el seu rei anirà a g7. El rei negre impedirà que la torre clavi el peó.

1. Rf1 , Tc1+
2. Rg2 , Tc2+
- ...
7. Rg7 , ...
8. f8=D , ...

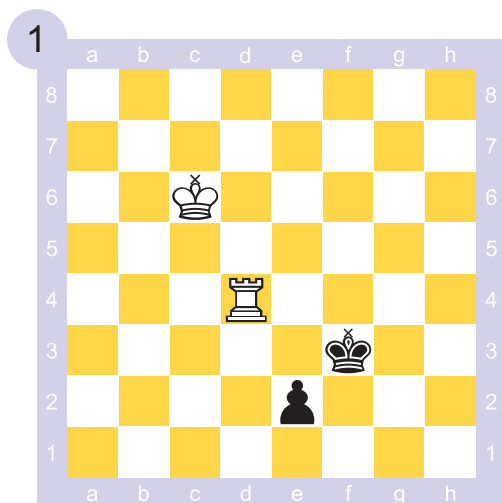


En aquest cas, també, el peó corona però les negres aconseguirien taules després de fer uns raigs X.

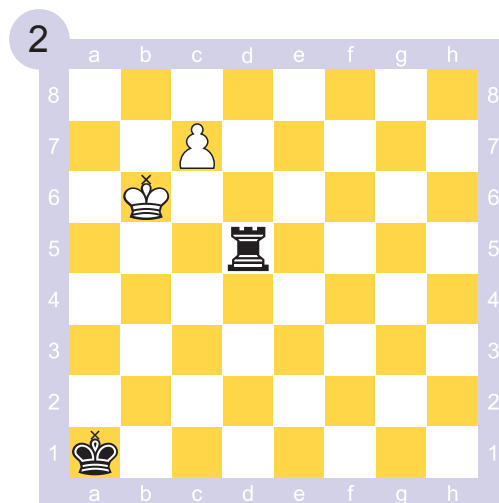
1. Rg1 , Td1+
- ...
7. Rh7 , Td1
8. g8=D , Th1+
9. Rg7 , Tg1+

9

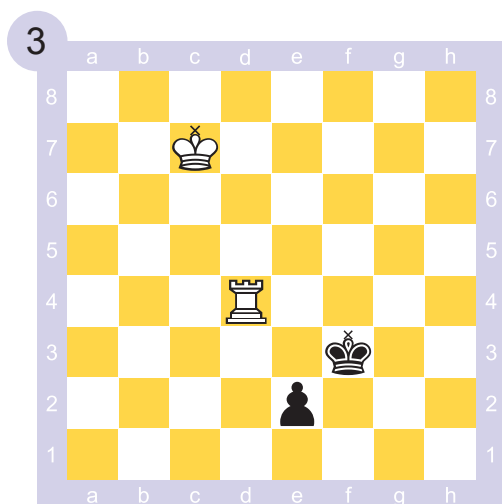
Anota el resultat de la partida, en el cas que els dos jugadors facin les millors jugades. Joga primer qui té la torre. Si és possible, indica les jugades amb fletxes.



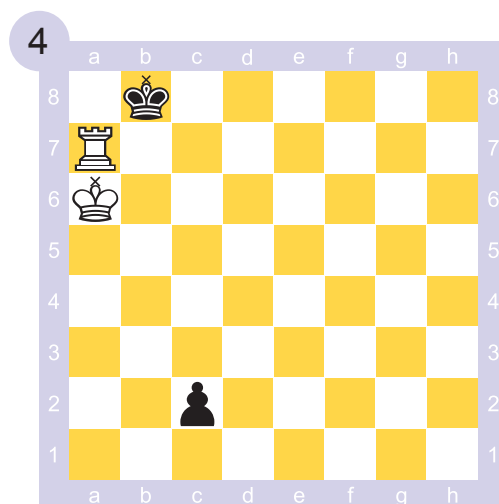
1 - 0 0 - 1 Taules



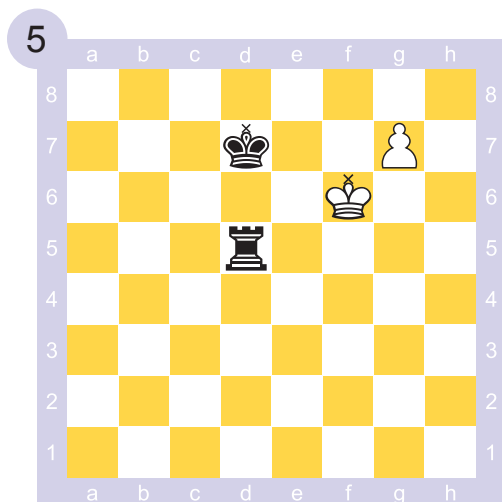
1 - 0 0 - 1 Taules



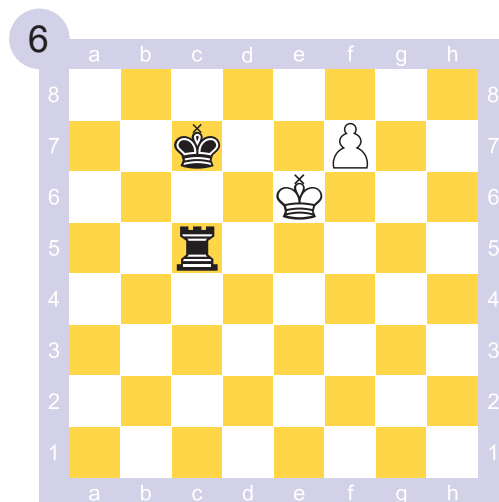
1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules

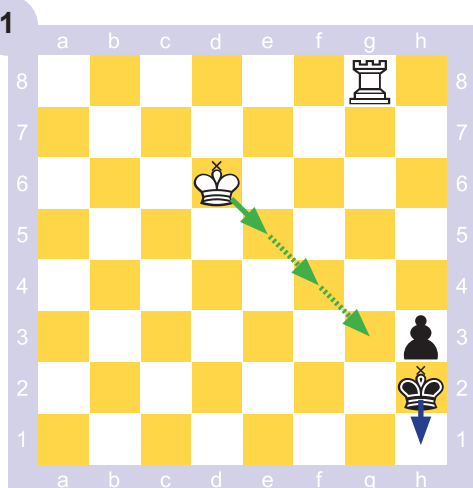


Exemples especials. Peó exterior

En aquest cas, en què es pot capturar el peó, s'ha de vigilar de no ofegar el rei adversari.

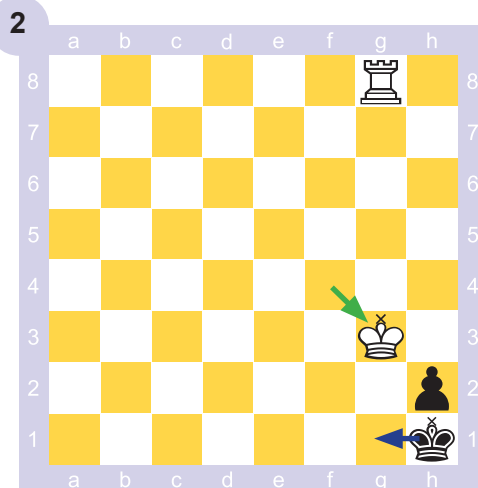
Si el rei blanc estigués més allunyat, el resultat seria taules.

Exemples



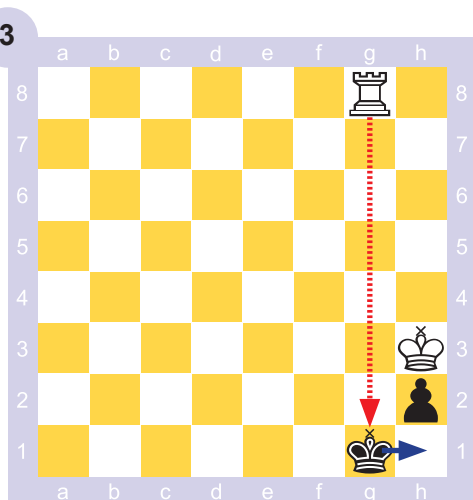
La torre blanca no deixa sortir el rei adversari de la columna exterior. Mentrestant, el rei blanc s'atansa.

1. Re5 , Rh1
2. Rf4 , h2
3. Rg3 , ...



Per evitar que el rei negre quedi ofegat, el rei blanc es col·loca a g3.

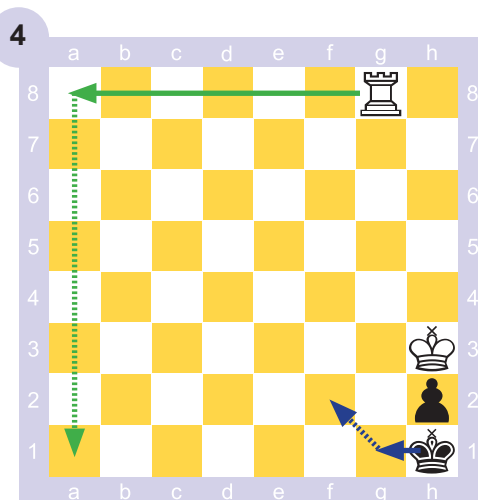
3. ... , Rg1



El rei blanc se situa a h3, des d'on amenaça el peó i fa una descoberta que obliga el rei negre a anar a h1.

4. Rh3+ , Rh1
- Si 4. ... , Rf1
5. Rxh2

(4.Ta8 també guanya, veure pàg. 159)

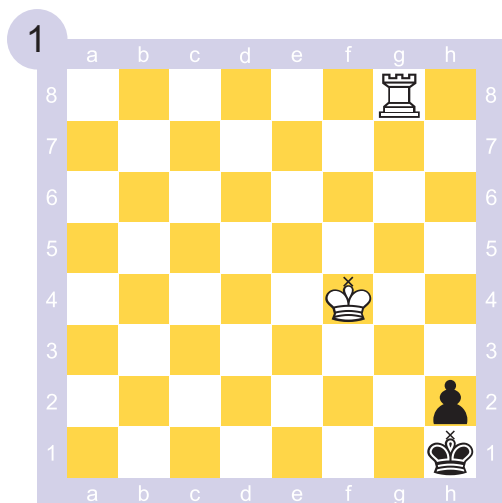


La torre, des de la columna a, fa escac al rei i, finalment, capturarà el peó.

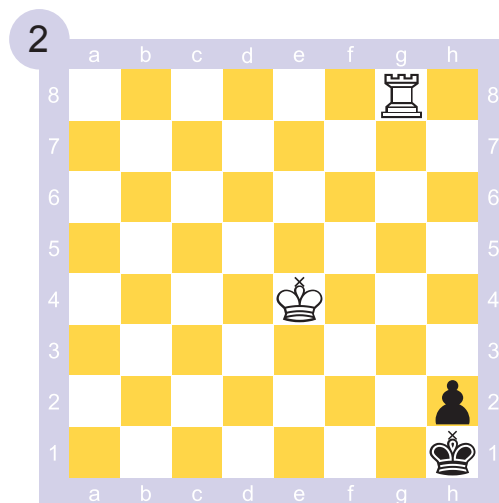
5. Ta8 , Rg1
6. Ta1+ , Rf2
7. Rxh2

10

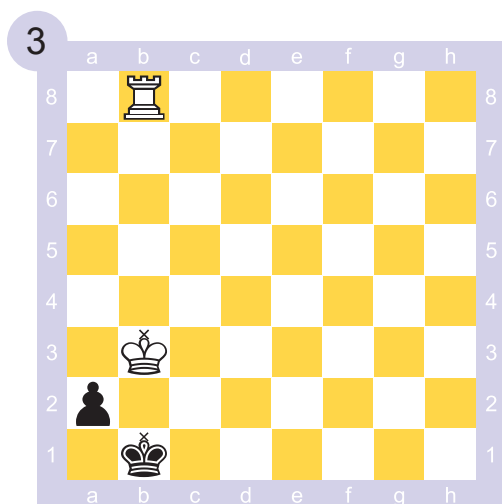
Anota el resultat de la partida, en el cas que els dos jugadors facin les millors jugades. Joga primer qui té la torre. Si és possible, indica les jugades amb fletxes.



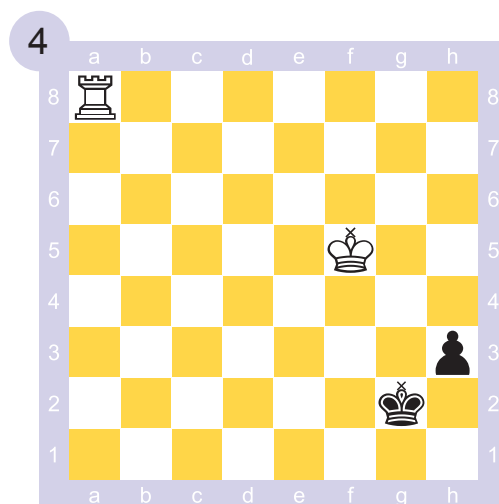
1 - 0 0 - 1 Taules



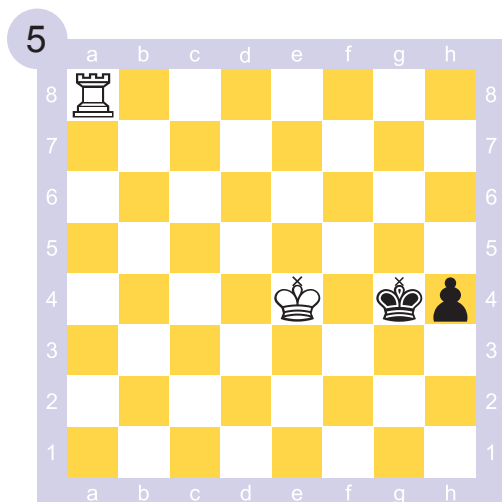
1 - 0 0 - 1 Taules



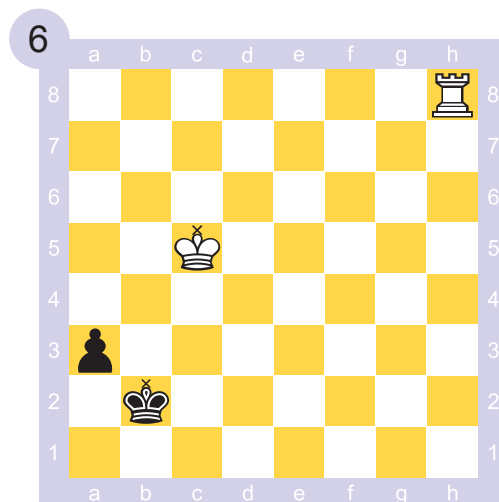
1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



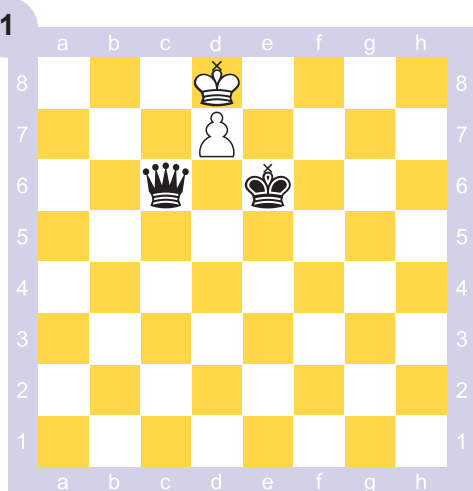
Dama contra peó

La dama quasi sempre podrà capturar peons en un final de partida perquè es mou en totes les direccions.

1. Guanya el jugador que té la dama

Amb el rei a prop del peó adversari

Exemples

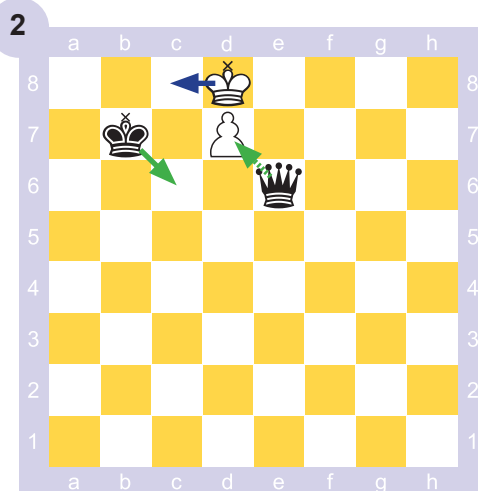


Independentment de qui juga, el peó és capturat. Si juguen les blanques, el rei pot anar a la casella e8.

Si 1. ... , Dxd7++

Si 1. Re8 , Dxd7+

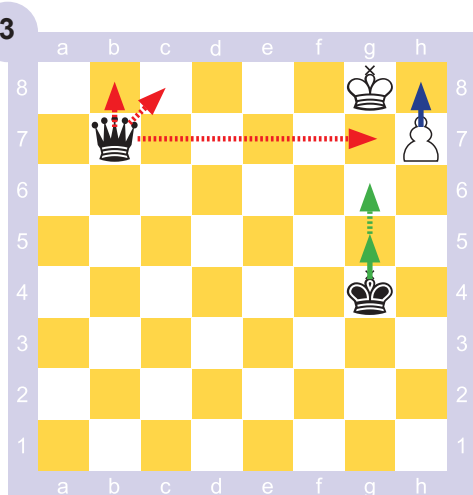
2. Rf8 , Df7++



Les negres capturen el peó després d'evitar ofegar el rei blanc.

1. ... , Rc6

2. Rc8 , Dxd7+

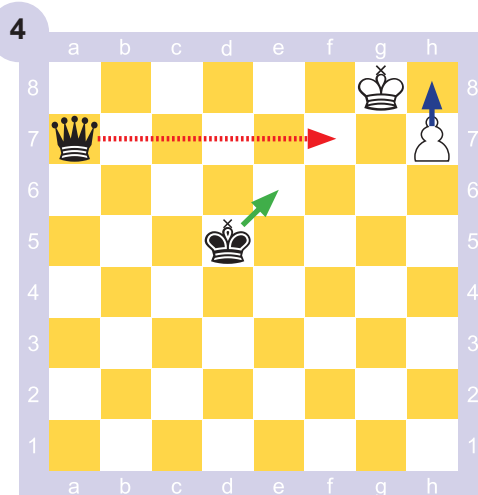


El rei negre s'atansa per fer escac i mat tot i que les blanques coronin el peó.

1. ... , Rg5

2. h8=D , Rg6

La dama blanca no pot evitar l'escac i mat.



Les blanques no poden evitar l'escac i mat, independentment de la coronació del peó.

1. ... , Re6

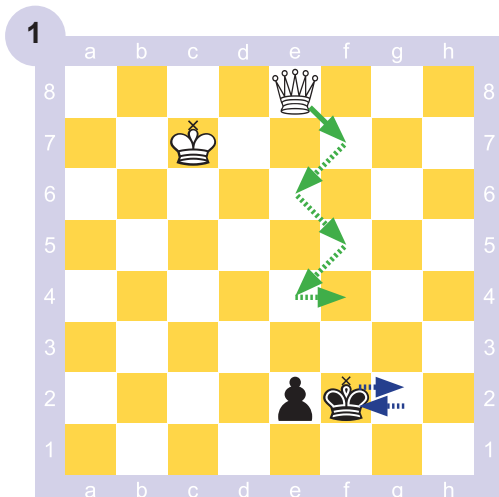
2. h8=D , Df7++



Amb el rei allunyat del peó adversari

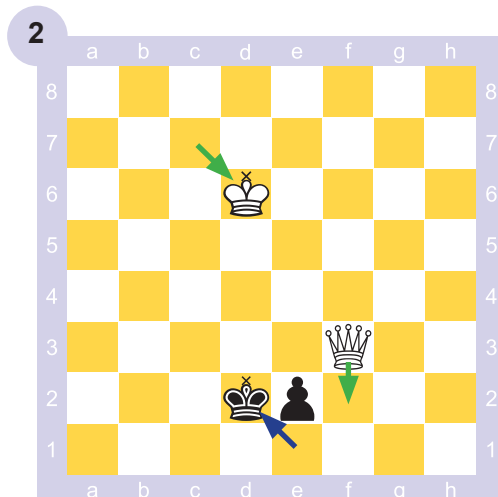
Si un peó que està a una jugada de coronar no es troba en les columnes d'alfil o de torre, sempre podrà ser capturat per la dama amb ajuda del seu rei, excepte en algunes situacions particulars de taules.

Exemple



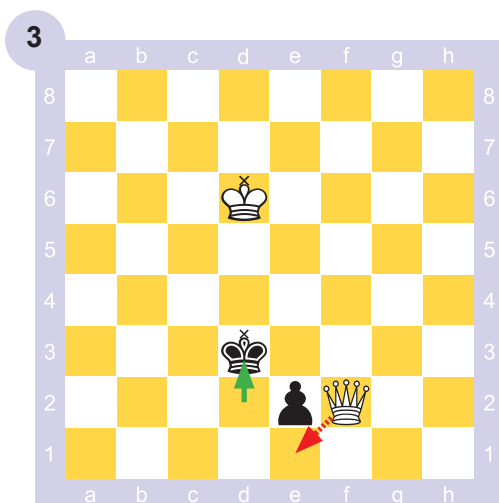
La dama es va atansant mitjançant escac al rei i amenaçant el peó fins arribar a la fila 4.

- 6. De3 , Rf1
- 7. Df3+ , Re1
- 8. Rd6 , Rd2



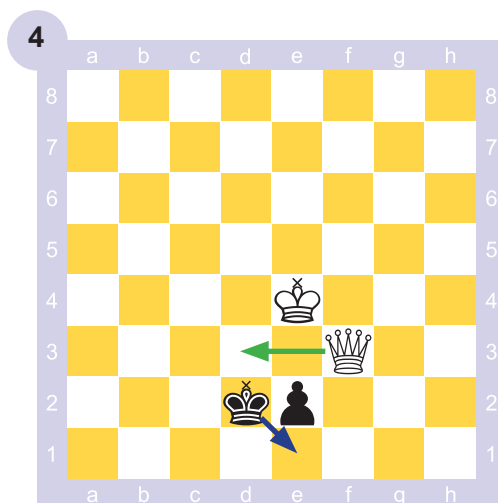
Amb aquesta combinació, la dama obliga el rei negre a anar a e1 per atansar el rei blanc cap al peó.

- 9. Df2 , Rd1
- 10. Dd4+ , Rc2
- 11. De3 , Rd1
- 12. Dd3+ , Re1



Si el rei negre s'equivoca i se'n va a d3, la dama ocuparà la casella e1 i les blanques atansaran el rei.

- Si 9. ... , Rd3
- 10. De1 , ...



Mitjançant aquestes combinacions, el rei s'atansa fins aconseguir capturar el peó adversari.

- Dd3+ , Re1
- Rf3 , Rf1
- Dxe2+ , ...

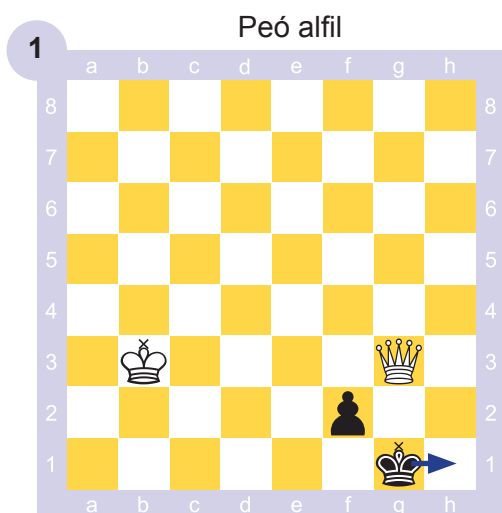


2. Casos de taules

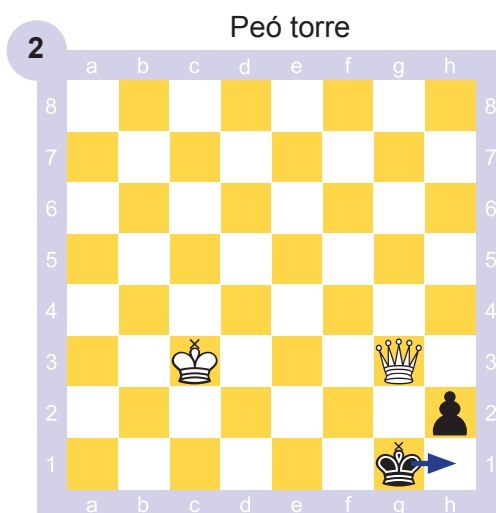
Normalment, la dama no podrà capturar el peó (a un pas de coronar) si aquest es troba en les columnes de l'alfil o de la torre.

En aquests casos de taules, el rei està massa allunyat i no pot ajudar en la captura del peó ni a fer escac i mat al rei adversari (consulta el diagrama 3 de la pàg. 167).

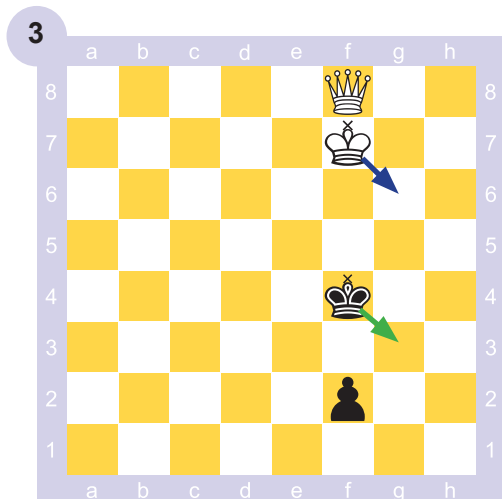
Exemples



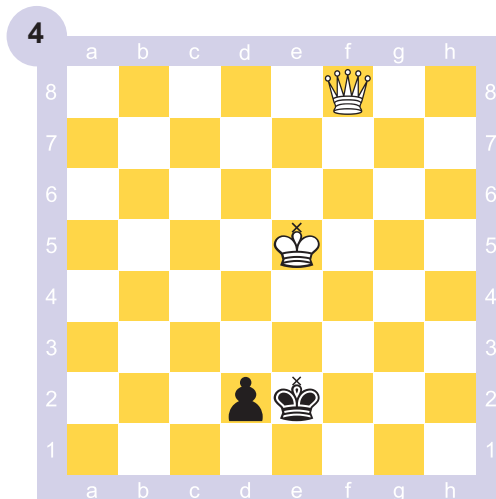
Si el rei negre es col·loca a h1, la dama blanca no capturarà el peó perquè ofegaria el rei negre. Serà taules per repetició de jugades del rei negre i la dama.



El moviment repetitiu del rei negre en les caselles g1 i h1 condueix a taules, per la situació d'ofegament del rei negre a h1.



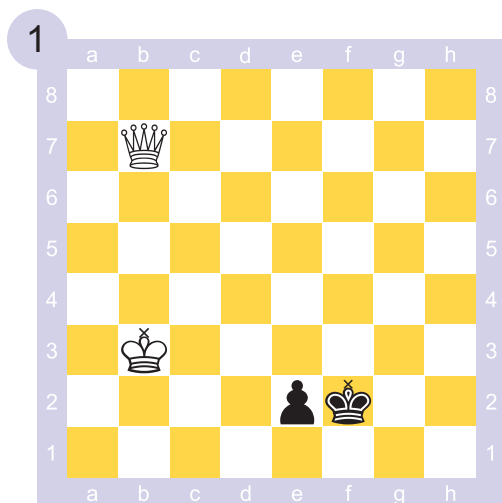
El peó no pot coronar perquè seria capturat en fer un raigs X. Per això, el rei defensarà el peó (recorda que si aquest es troba en una columna d'alfil serà taules).



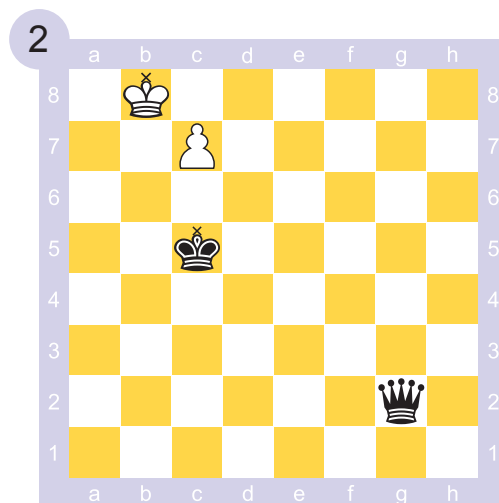
El peó corona perquè la dama no pot fer escac al rei negre ni clavar el peó.

11

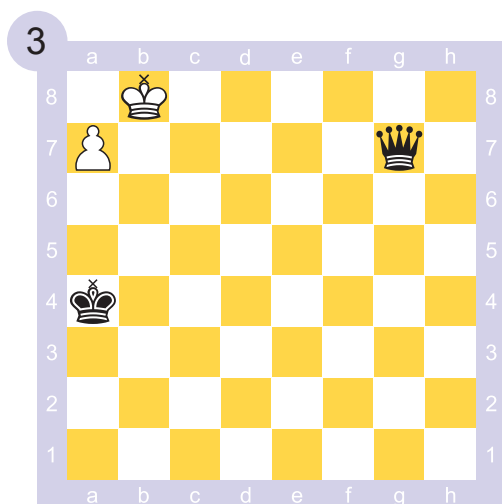
Anota el resultat de la partida, en el cas que els dos jugadors facin les millors jugades. Joga primer qui té la torre. Si és possible, indica les jugades amb fletxes.



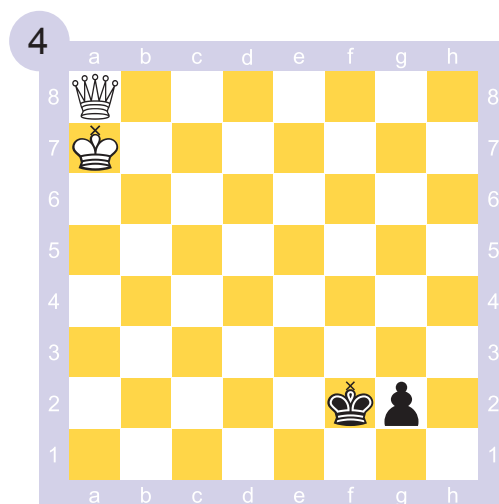
1 - 0 0 - 1 Taules



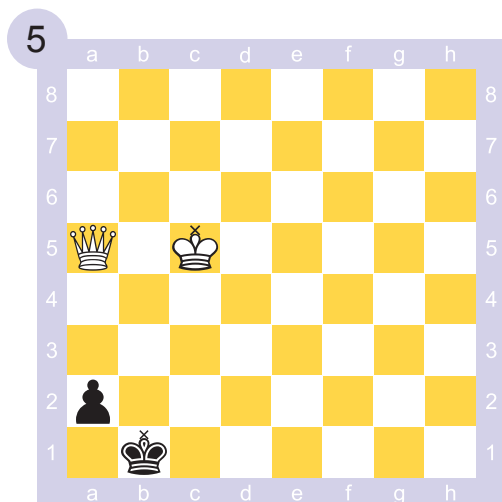
1 - 0 0 - 1 Taules



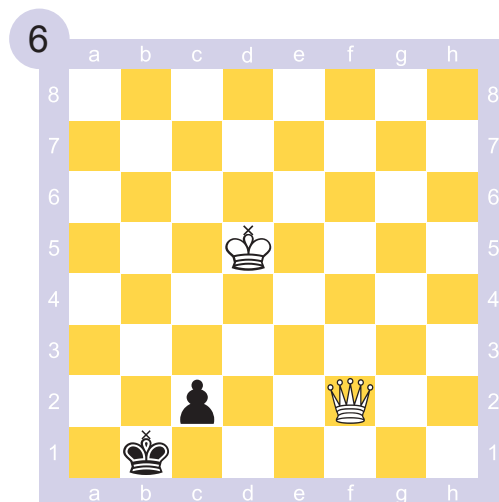
1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules

Finals sense peons

Mat amb dos alfils

Mat amb alfil i cavall

Dama contra torre



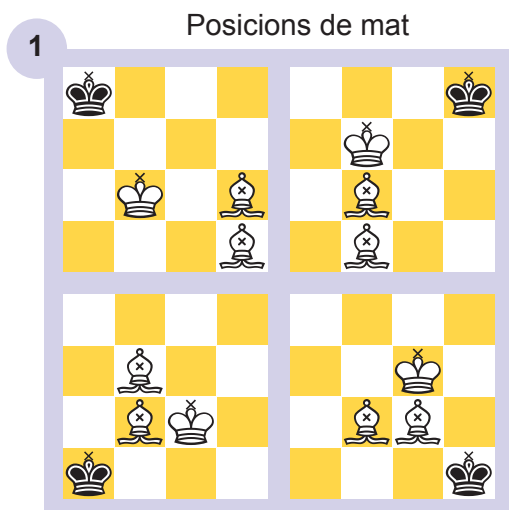


Mate con dos alfiles

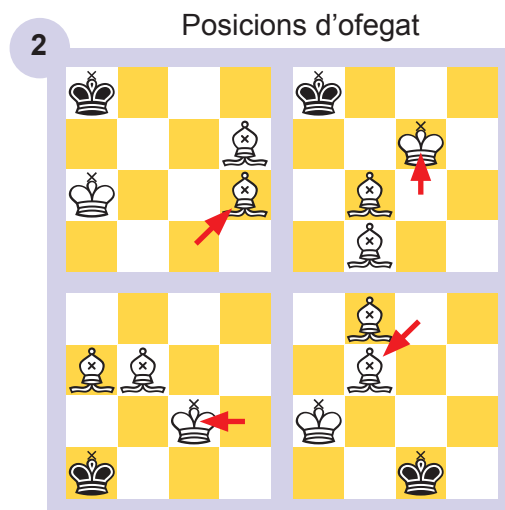
Per fer el mat amb dos alfils s'ha d'acorrallar el rei adversari en qualsevol racó del tauler.

Aquest mat és bastant fàcil d'executar.

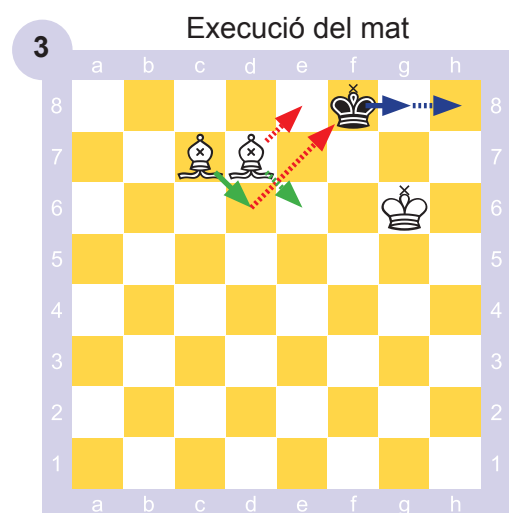
Exemples



En la majoria de les posicions d'escac i mat, el rei blanc es troba a salt de cavall de l'altre rei.

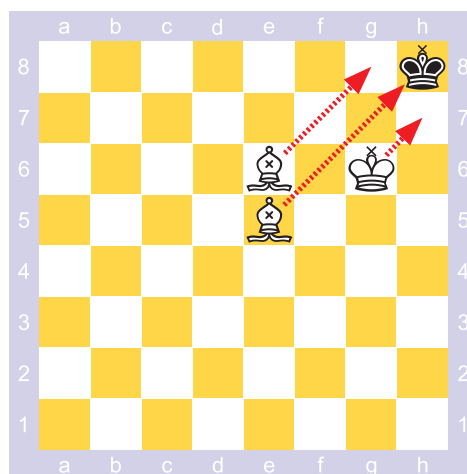


S'ha d'evitar ofegar el rei adversari quan aquest es trobi a prop de la posició final d'escac i mat.



La combinació amb els dos alfils obliga el rei negre a anar al racó on rebrà escac i mat.

1. Ad6+ , Rg8
2. Ae6+ , Rh8
3. Ae5++



L'acció combinada dels alfils amb el suport del rei blanc evita que el rei negre pugui escapar-se.

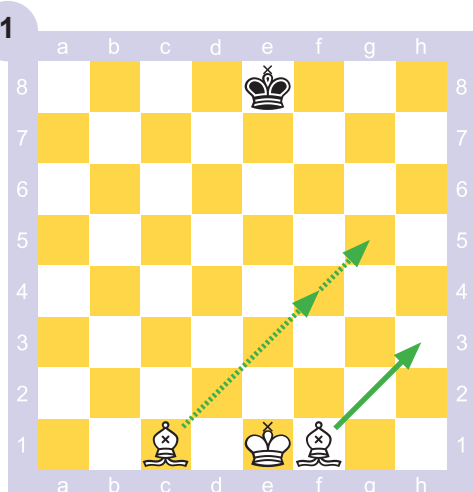


Formación de la barrera

Els alfils col·locats en diagonals adjacents formen una barrera que impedeix que el rei adversari es pugui escapar.

La combinació dels alfils, amb l'ajuda del rei, permetrà reduir les caselles a les quals pugui anar el rei adversari.

Exemple



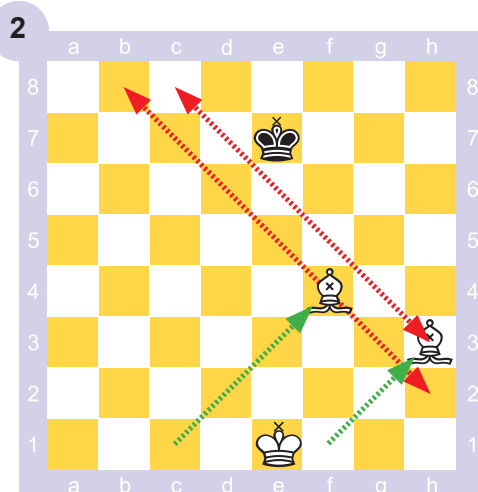
L'alfil blanc (en estar el rei negre en casella blanca) se situa en la diagonal inferior perquè el rei no pugui passar.

Si 1. Ah3 , Re7 (o Rd8)

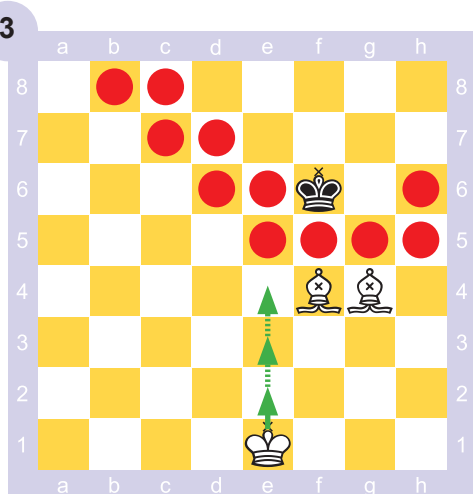
2. Af4 , ...

Si 1. Ah3 , Rf7

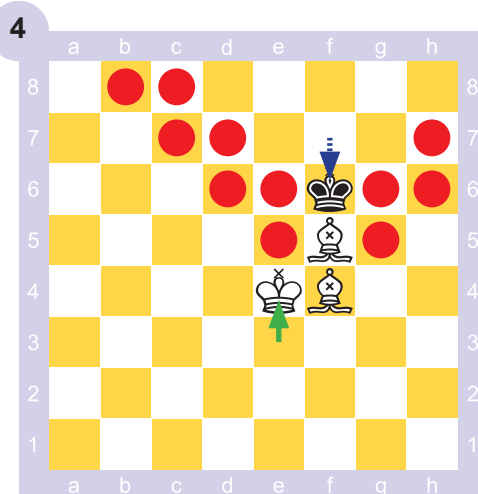
2. Ag5 , ...



Per tal d'evitar la fugida del rei negre, els alfils blancs controlen les caselles de dues diagonals adjacents.



Aquesta posició és la ideal ja que el rei negre no pot amenaçar cap alfil de les blanques. Mentre el rei negre es mou per les caselles no amenaçades, el rei blanc s'atansa fins a la casella e5.



En canvi, en aquesta posició les blanques hauran de fer retrocedir el seu alfil o defensar-lo amb el rei. Quan les blanques posen els alfils en columna, el rei blanc ja ha d'estar a e5 per evitar que el negre faci f6.

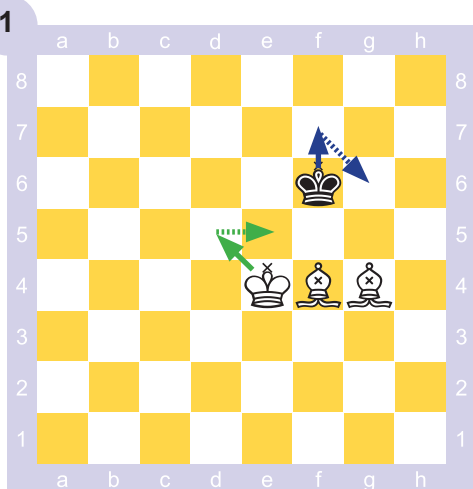


Posicions intermèdies

Si es vol acorralar el rei negre cap al racó de la casella h8, les blanques hauran de situar el seu rei a la casella f6.

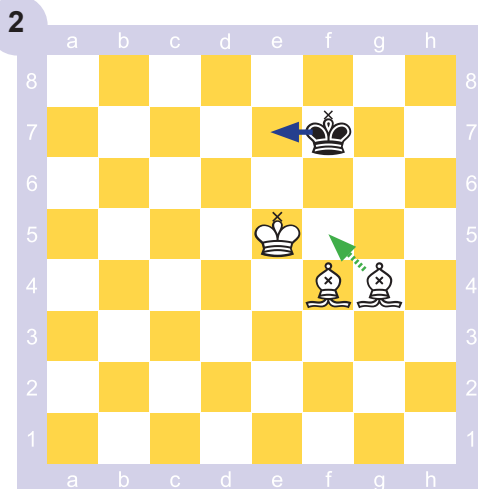
Per tal d'aconseguir-ho, es pot utilitzar la triangulació o fer una jugada d'espera amb algun alfil.

Exemples



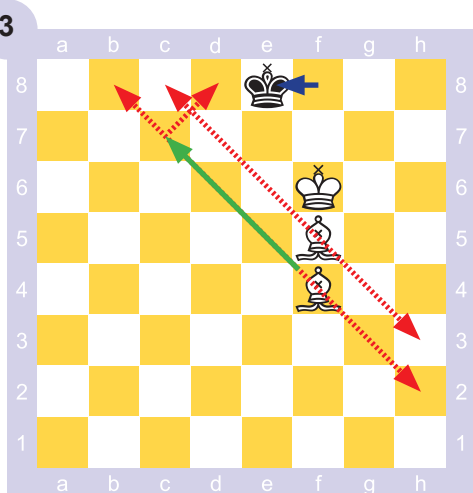
Amb aquesta combinació, s'arriba a la posició del diagrama 3 d'aquesta pàgina.

1. Rd5 , Rf7
2. Re5 , Rg6
3. Re6 , Rg7
4. Af5 , Rf8
5. Rf6 , Re8



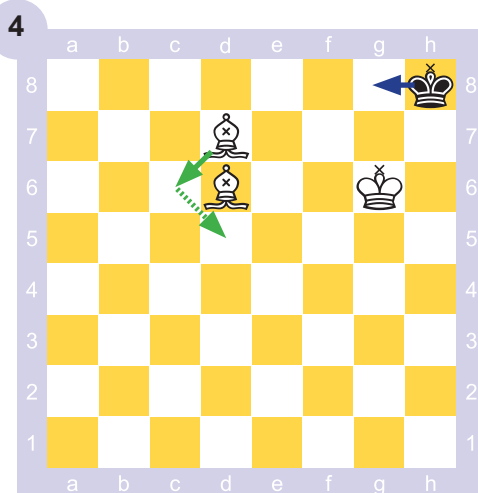
Partint de l'anterior diagrama, en la segona jugada el rei negre va a e7.

2. ... , Re7
3. Af5 , Rf7
4. Ag5 , Rg7
5. Re6 , Rf8
6. Rf6 , Re8



El rei negre solament pot moure's per la fila 8. S'acaba fent escac i mat com en el diagrama 3 de la pàgina 172.

1. Ac7 , Rf8
2. Ad7 , Rg8
3. Rg6 , ...

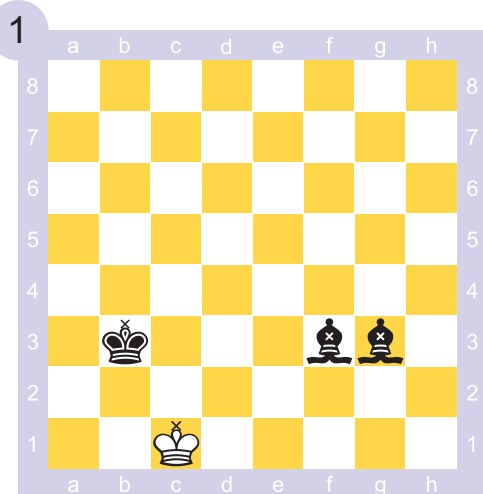


Amb un dels dos alfils cal fer una jugada d'espera per evitar ofegar el rei negre.

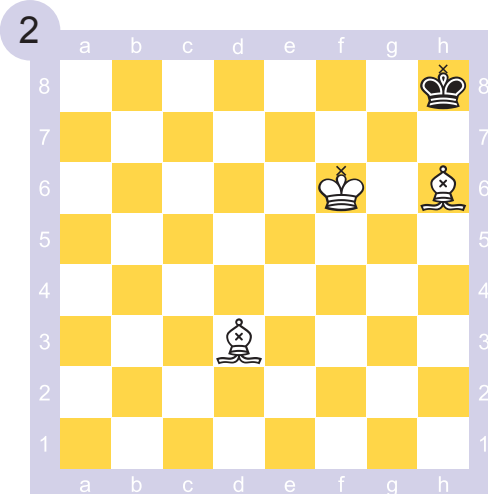
- Si 1. Ae6 , ofegat
 Si 1. Ac6 , Rg8
 2. Ad5+ , Rh8
 3. Ae5++

1

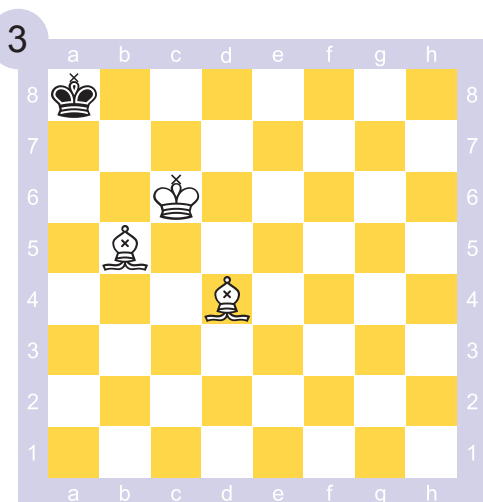
Encercla quina és la millor jugada per aconseguir fer escac i mat.



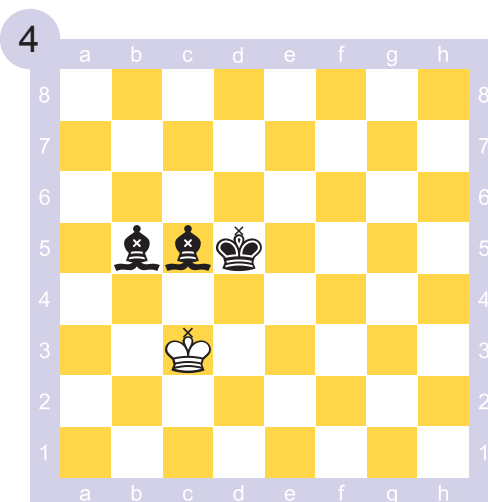
● Rc3 Af4+ Af2



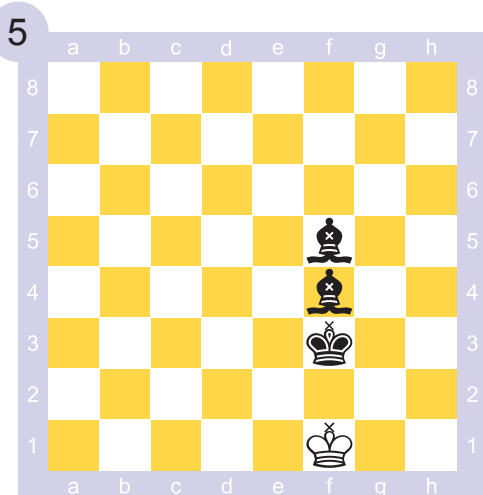
○ Ac4 Rg6 Af8



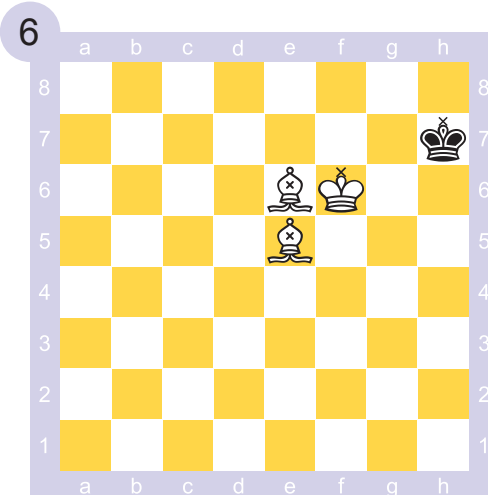
○ Rc7 Aa6 Ae5



● Ac4 Re4 Ae3



● Ad2 Re3 Ac2



○ Af4 Af5+ Rg5

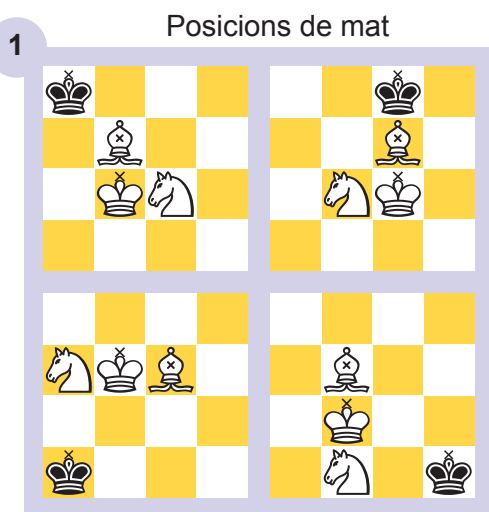


Mat amb alfil i cavall

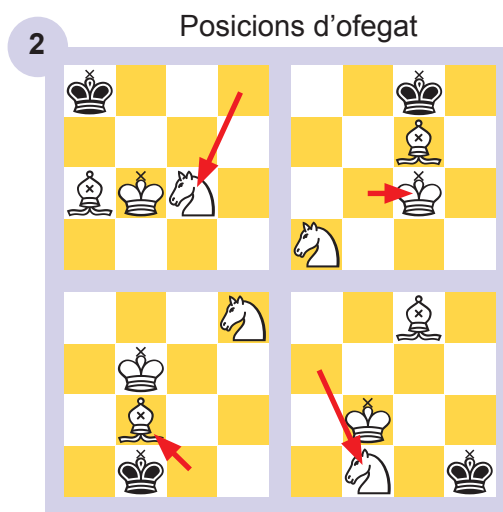
Només es pot fer escac i mat en els racons que tenen el color de la casella igual que les caselles per on juga l'alfil.

Aquest mat és més complicat que l'anterior.

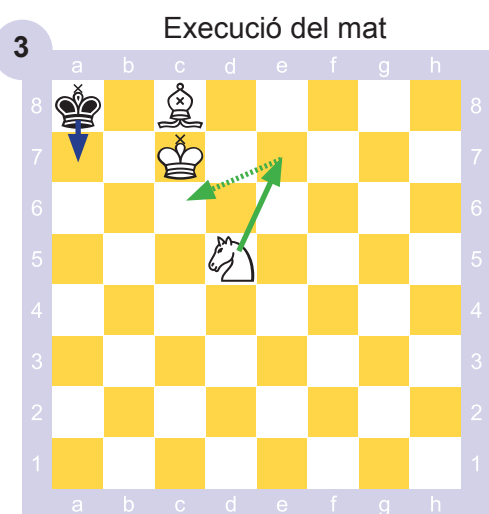
Exemples



En la majoria de les posicions d'escac i mat el rei blanc es troba a salt de cavall de l'altre rei.

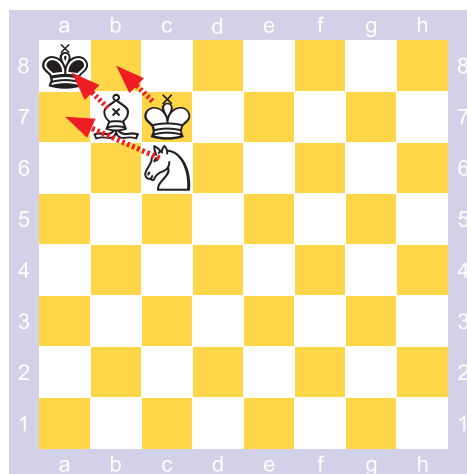


S'ha d'evitar ofegar el rei adversari quan aquest es trobi a prop de la posició final d'escac i mat.



El cavall, quan salta a c6, haurà de fer escac.

1. Ce7 , Ra7
2. Cc6+ , Ra8
3. Ab7++



Després d'arraconar el rei negre a la casella a8, l'alfil farà escac i mat.

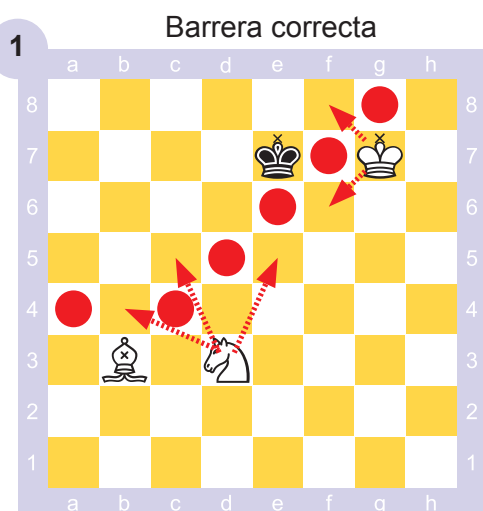


Formació de barrera

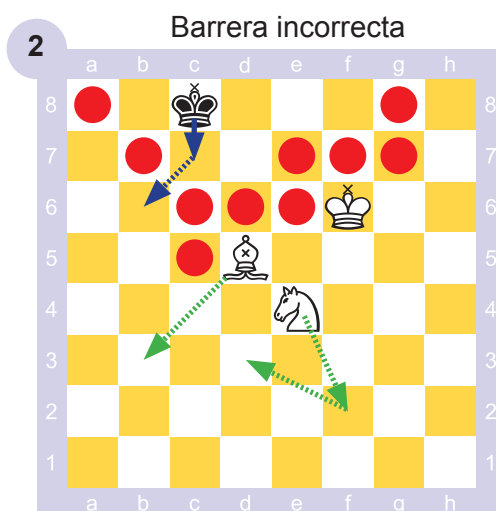
Per formar la barrera, sovint, l'alfil i el cavall han d'estar separats per una casella en una mateixa fila o columna.

El rei adversari ha de quedar tancat en el racó que té el mateix color que les caselles per on es mou l'alfil.

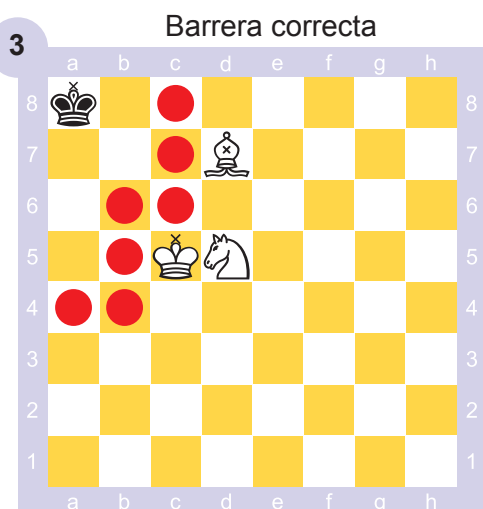
Exemples



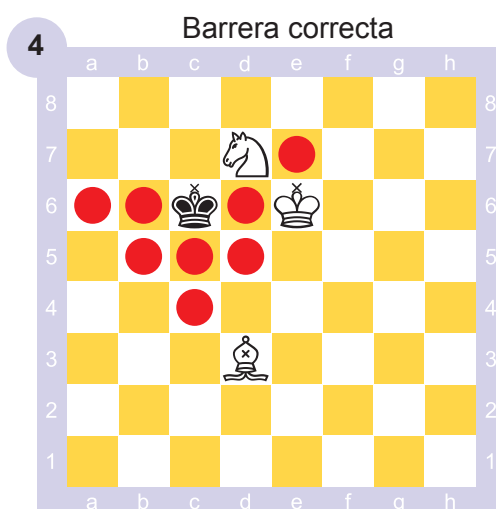
El rei negre no pot passar la barrera formada per l'alfil, el cavall i el rei. Mentre l'alfil controla les caselles d'un color, el cavall i el rei controlen les de l'altre color.



Aquesta posició permetria al rei negre escapar-se. Si les blanques fan les jugades indicades amb les fletxes verdes, s'aconseguirà la posició del diagrama 1.



L'alfil i el cavall, que estan separats per una casella, dominen totes les necessàries per formar la barrera.



L'alfil i el cavall estan separats per tres caselles i necessiten que el rei els ajudi a formar la barrera.

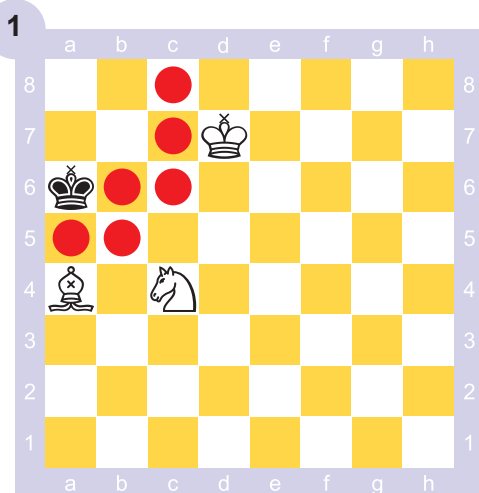


Posicions intermèdies

Quan s'acorralla el rei adversari, s'ha de crear una barrera efectiva que eviti la seva fugida, ja que hauria de tornar a començar.

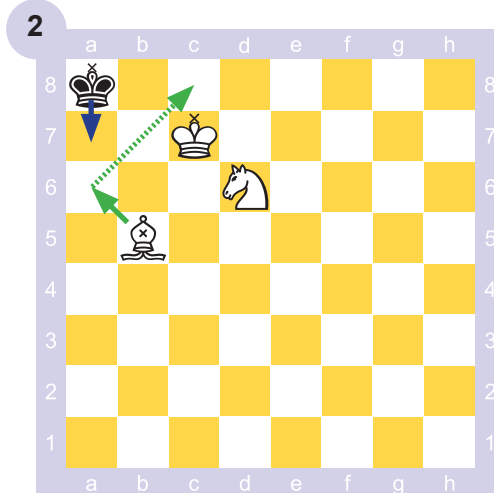
Recorda que si se sobrepassen les 50 jugades serà taules.

Exemples



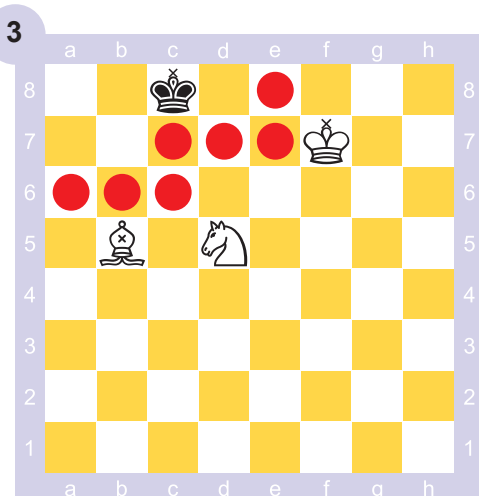
Les blanques van conduint el rei negre al racó.

1. Rc6 , Ra7
2. Ab5 , Rb8
3. Cd6 , Ra7
4. Rc7 , Ra8



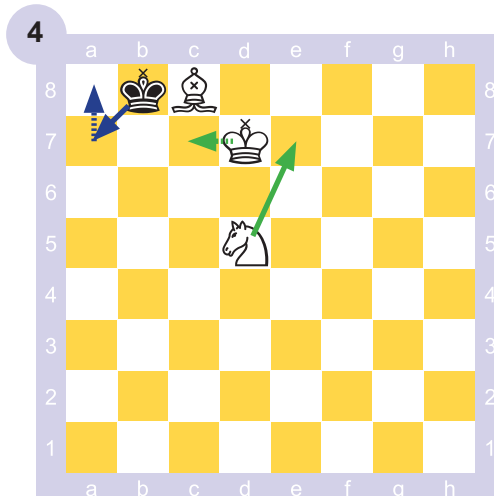
Entre l'alfil i el rei impedeixen que el rei negre pugui escapar-se. El cavall prepararà l'escac i mat.

5. Aa6 , Ra7
6. Ac8 , Ra8
7. Ab7+ , Ra7
8. Cc8++



En aquesta barrera, l'alfil i el cavall tenen tancat el rei adversari. El rei blanc ha d'anar a la casella c7.

1. Re7 , Rb7
2. Rd7 , Rb8
3. Aa6 , Ra7
4. Ac8 , Rb8



El cavall fa una jugada d'espera perquè el rei pugui anar a c7 i arraconar el negre a a7 i a8.

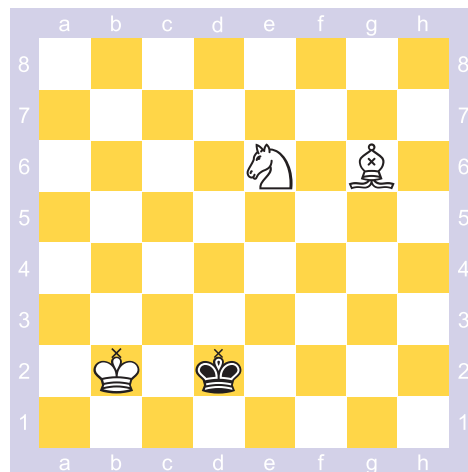
5. Ce7 , Ra7
6. Rc7 , Ra8
7. Ab7+ , Ra7
8. Cc6++

2

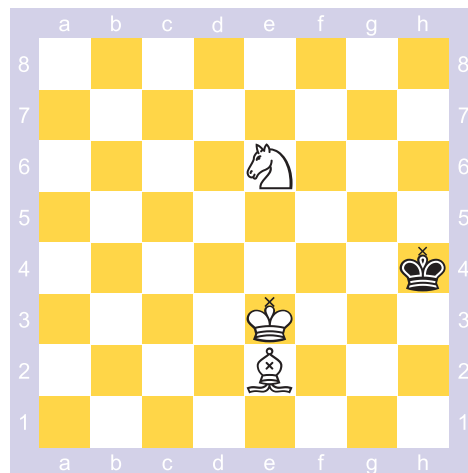
Reprodueix en un tauler les següents jugades. Després, assenyala quin ha estat l'últim moviment de cada jugador per arribar a la posició intermèdia.

Núm.	□	■
1	Ac2	Re3
2	Rc1	Re2
3	Ag6	Re3
4	Rd1	Rf2
5	Rd2	Rf3
6	Rd3	Rg4
7	Re3	Rh4
8	Rf4	Rh3
9	Ah5	Rg2
10	Re3	Rg3
11	Ae2	Rh4
12	Rf4	Rh3
13	Cg5+	Rg2
14	Ce4	Rh3
15	Rg5	Rg2
16	Rg4	Rh2
17	Af1	Rg1
18	Ah3	Rh2
19	Cc3	Rg1
20	Rg3	Rh1
21	Ag2+	Rg1
22	Ce2++	
23		
24		

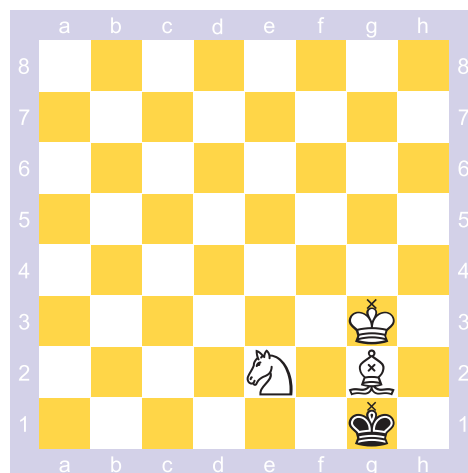
Posició inicial



Posició intermèdia

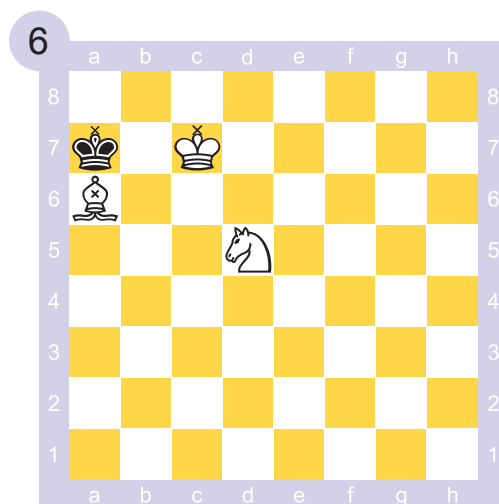
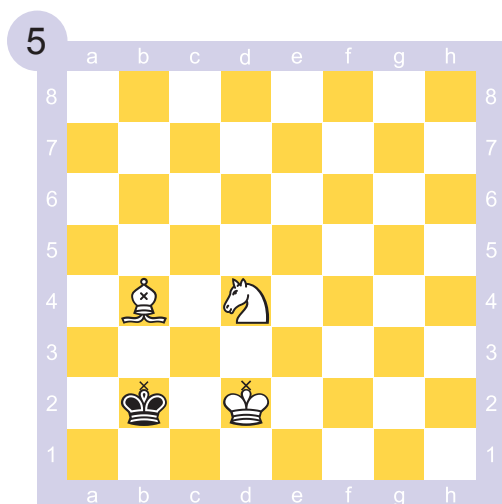
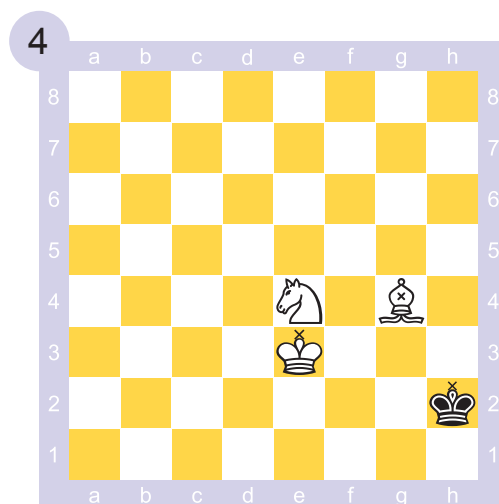
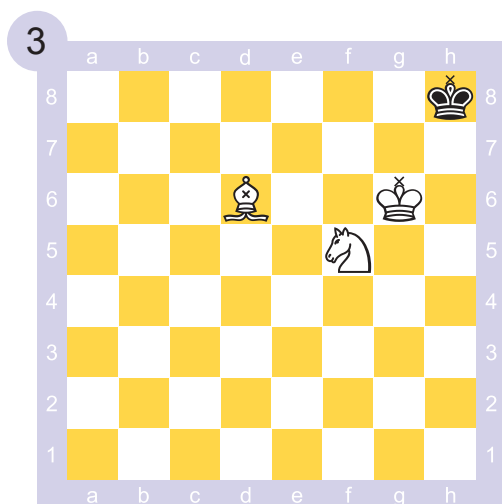
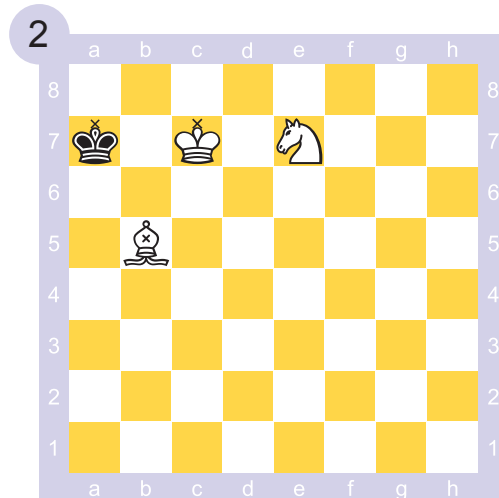
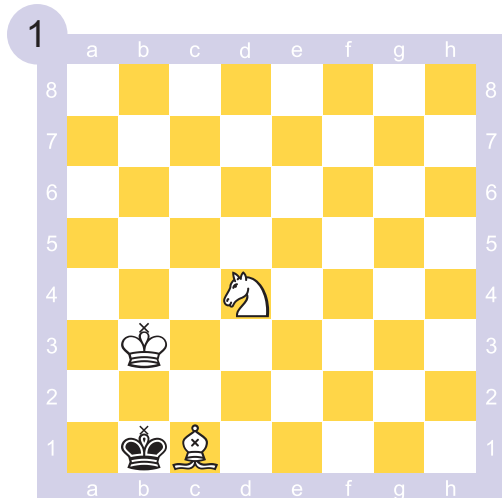


Posició final



3

Anota les jugades que permeten aconseguir fer escac i mat.
Juguen blanques.



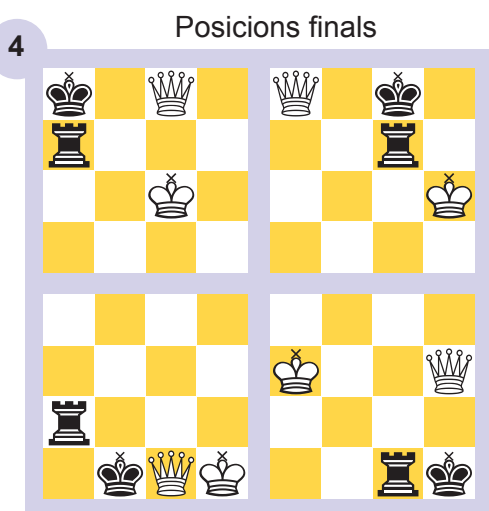


Dama contra torre

En la majoria de les posicions, la dama capturarà la torre i guanyarà la partida.

El jugador que té la dama haurà d'evitar fer taules.

Exemples



La dama pot fer escac i mat sense l'ajuda del seu rei si la torre bloqueja alguna casella de fugida.



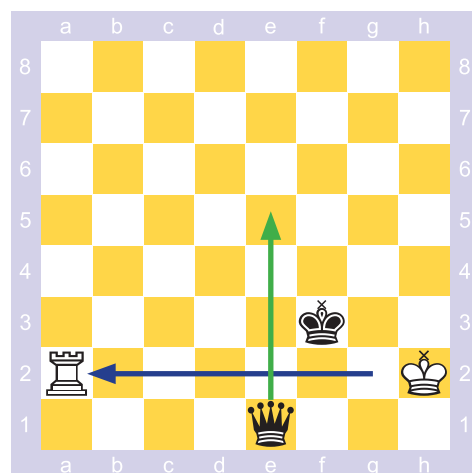
Si juguen les negres guanyen la partida, però si juguen les blanques la dama pot evitar l'escac i mat. Aquesta posició és el resultat d'un peó que promociona a dama.

1. a8=D , Tg8++



La dama capturarà la torre, tant si es queda a prop com si s'allunya del seu rei.

- Si 1. Rh3 , Df1
- Si 1. Tg1 , Dh4++
- Si 1. Tb2 , De5+
- Si 1. Tg5 , Dd2+



- Si 1. Ta2 , De5+
2. Rg1 , Dg5+
3. Rh2 , Dh6+
4. Rg1 , Dg6+
5. Rh2 , Dh7+
6. Rg1 , Dg8+
- i guanya la torre

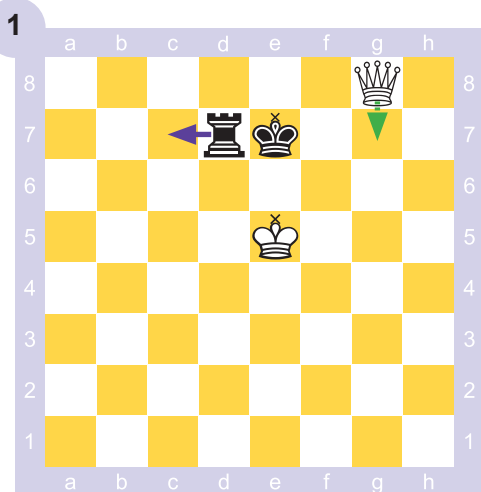


Posicions intermèdies

La dama intentarà separar la torre del seu rei per fer una doble amenaça o bé arraconar el rei per fer-li escac i mat.

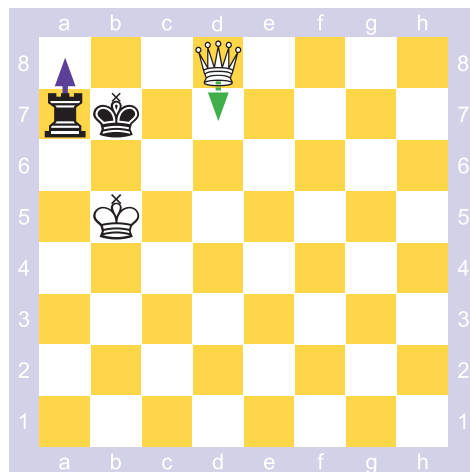
Sovint es repeteix una seqüència de jugades per tal de traslladar la posició cap a un racó del tauler i guanyar la partida.

Exemples



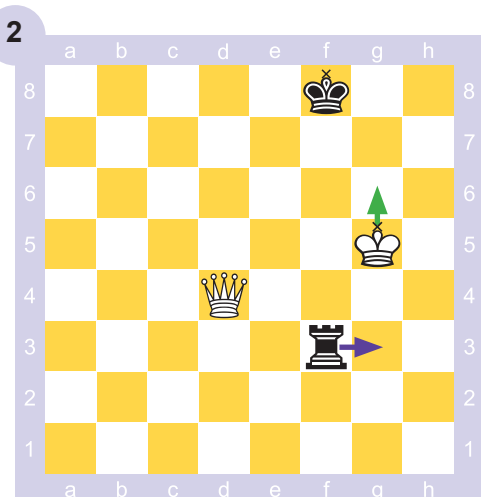
El rei no es pot moure. Si la torre no es mou una casella a l'esquerra, les negres perdran ràpidament la partida.

1. ... , Tc7
2. Dg7+ , Rd8
3. Df8+ , Rd7
4. Rd5 , Tb7



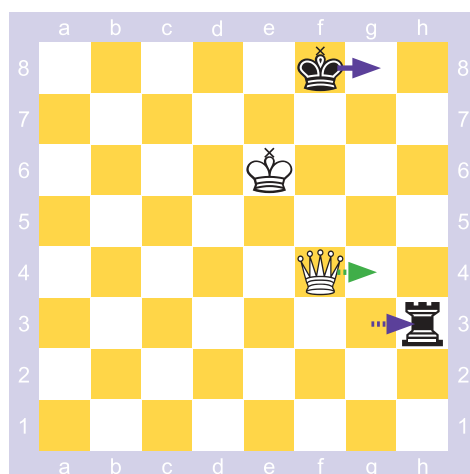
La torre negra ja no pot moure's més a l'esquerra. Per no separar-se del seu rei, es mou a la casella a8.

7. ... , Ta8
8. Dd7+ , Rb8
9. Rb6 , Ta1
10. Dd8++



Tot i que la torre faci dues vegades escac, el rei blanc s'atansa a l'altre per preparar l'escac i mat.

1. Rg6 , Tg3+
2. Rf6 , Tf3+
3. Re6 , Th3
4. Df4+



En anar el rei a g8, les negres reben una doble amenaça. Si haguessin anat a e8, la dama faria escac i mat a b8.

4. ... , Rg8
5. Dg4+ , Rf8
6. Dxh3 , ...

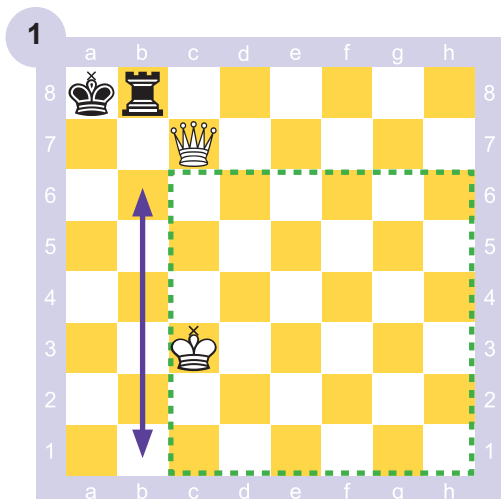


Casos especials de taules

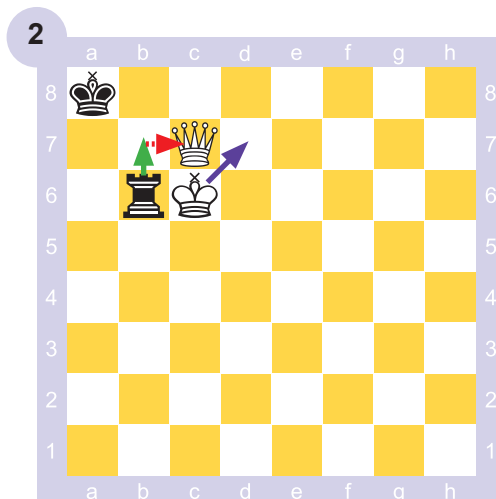
Aquests casos es produeixen perquè l'adversari, malgrat tenir la dama, rep escac continu amb la torre.

Si el rei es refugia darrera la seva dama, aleshores la torre clavarà la dama i s'intercanviaran les peces majors.

Exemples

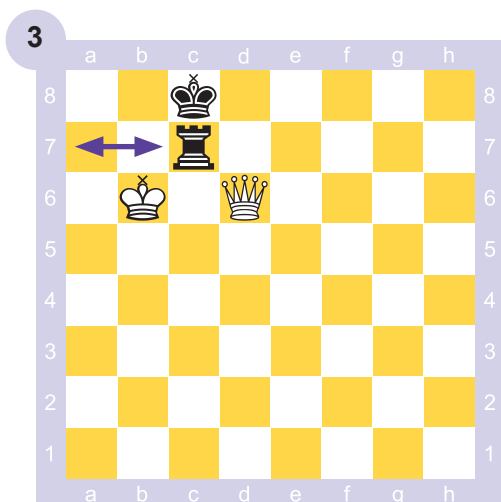


Sempre que el rei blanc es trobi en alguna casella de les files 1 a la 6, la torre anirà fent escac al rei. Les blanques no poden capturar la torre amb el rei o la dama perquè s'ofegaria el rei negre.

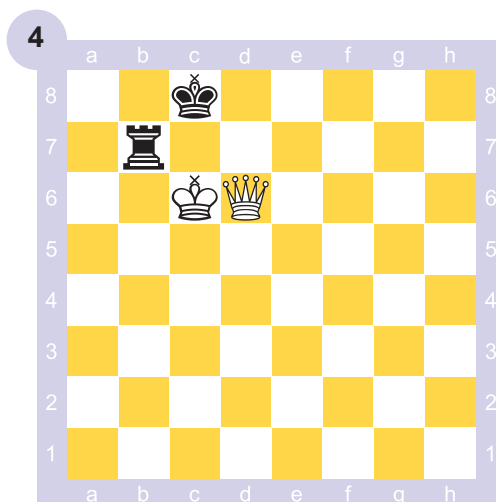


El rei blanc no pot anar a la fila 7 perquè la torre clavaria la dama i amb l'intercanvi només quedarien els dos reis.

Si 1. Rd7 ,Tb7 (clavada)



Si el rei blanc es mou per les caselles de les columnes **a**, **b** y **c** (excepte la casella c6), la torre farà escac des de a7, b7 o c7, respectivament. Si el rei blanc captura la torre a la casella a7, el rei negre queda ofegat.

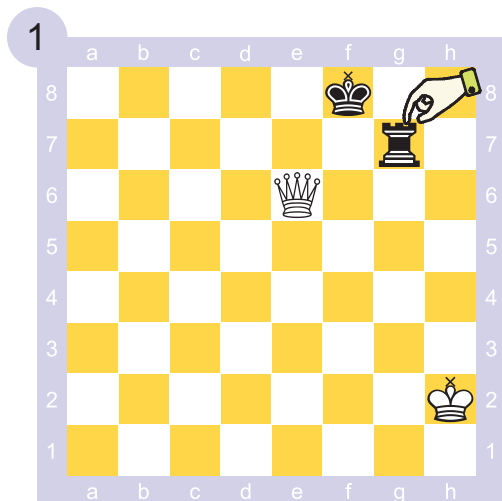


La torre no pot fer escac des de la casella c7 perquè la dama la capturaria i faria escac i mat.

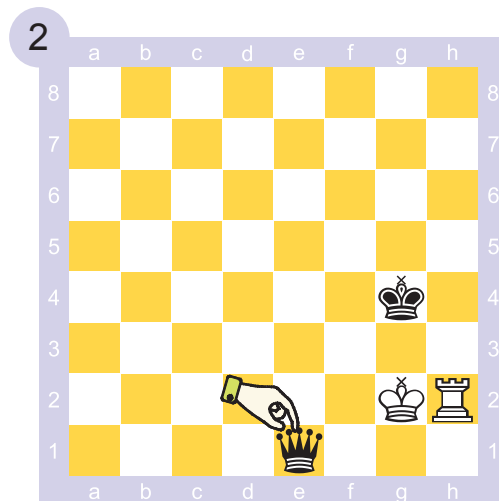
1. ... ,Tb6+! (raigs X)
2. Rxb6 , ofegat

4

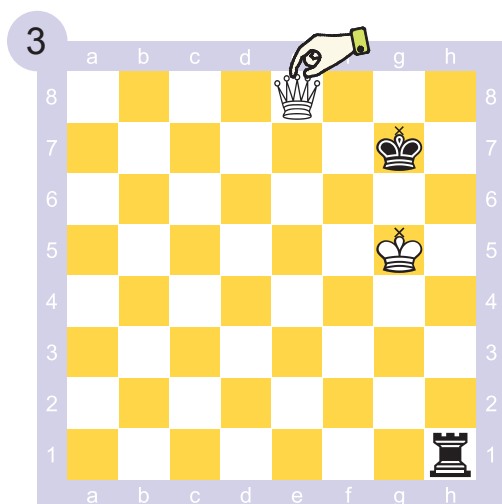
Encercla quin serà el resultat de la partida si els dos jugadors fan les jugades correctes. La mà indica quina peça juga primer.



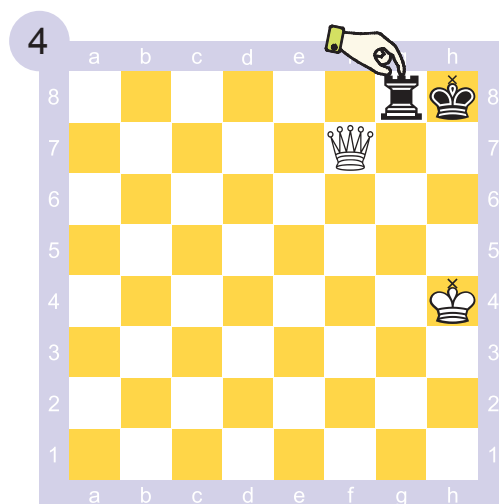
1 - 0 0 - 1 Taules



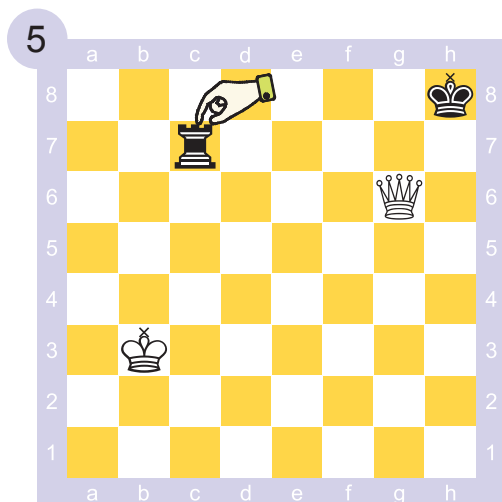
1 - 0 0 - 1 Taules



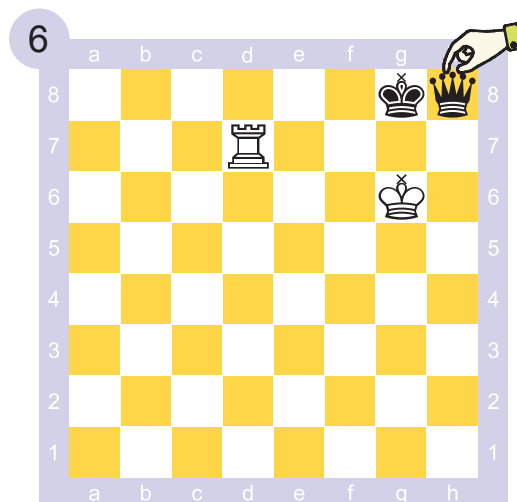
1 - 0 0 - 1 Taules



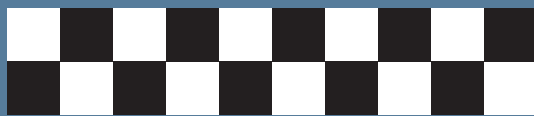
1 - 0 0 - 1 Taules



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.

Intermedi 1

Introdueix conceptes d'estratègia en l'obertura i amplia el repertori de recursos tàctics i estratègics en cada fase de la partida.

La dificultat de les solucions, en els temes d'ampliació, és a dues o tres jugades.



Generalitat
de Catalunya



BALÀGIUM
editors



9 788415 184027 >