

Escacs per a tothom

Educachess

2
intermedi



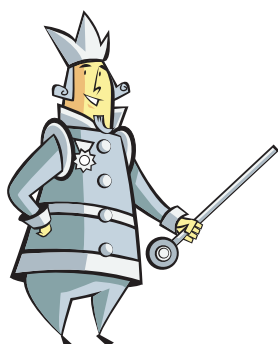
Escacs per a tothom

Intermedi 2



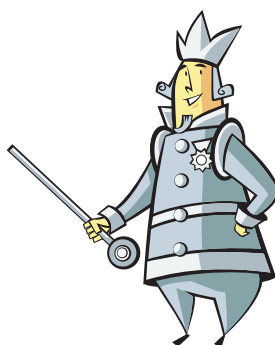
Edita: Balàgium Editors, SL
info@balagium.com
www.balagium.com

info@educachess.org
www.educachess.org



Edició:	octubre 2014
ISBN:	978-84-15184-03-4
Dipòsit legal:	L. 1373-2014
Disseyn coberta:	Pere Fradera Barceló
Maquetació:	Jordi Prió Burgués
Il·lustracions:	Ramon Mayals Marbà

© Jordi Prió Burgués
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. Obertura i iniciativa	1
Principis de l'obertura	2
Peces actives i passives	3
La iniciativa	5
Obertures i variants	15
 Unitat 2. Tipus de centre	17
El centre	18
Tipus de centre:	19
Centre clàssic mòbil	19
Centre obert	21
Centre tancat	23
El petit centre	25
Centre fix	27
Centre en tensió	29
Altres tipus de centre	31
 Unitat 3. Utilització de línies	35
Diagonals:	36
Aclarida de diagonals	36
Obstrucció de diagonals	39
Defensa contra pressió diagonal	41
Columnes:	43
Aclarida de columnes	43
Obstrucció de columnes	45
Obertura posicional de columnes	47
Files:	54
Aclarida de files	54
Obstrucció tàctica de files	57
Maniobres a través de files	59
 Unitat 4. Valoració de posicions	61
Generalitats	62
La seguretat del rei	63
El balanç de material	65
El desenvolupament i l'espai	66
El centre i la base d'operacions	69

Els peons passats i llur bloqueig	72
L'estructura de peons deteriorada	74
Control de columnes i de les files 7a i 8a	77
Control de diagonals i d'altres files	80
Mala posició d'una peça	83
Unitat 5. A reflexionar... ..	87
Nocions de càlcul de variants	88
Arbre de variants	90
La jugada intermèdia	92
L'ordre de les jugades	95
Atacar amb el màxim de forces	97
Atac de flanc i reacció central	99
Unitat 6. Atac al rei	103
Atac al rei enrocat (h7, g7 i f7)	104
Atac al rei sense enrocar (amb dames)	111
Atac al rei sense enrocar (sense dames)	113
Atac al rei enrocat amb "fianchetto"	115
Unitat 7. Combinacions per fer taules	117
Escac continu	118
Atac perpetu	121
Reducció de material	124
Ofegat	127
Unitat 8. Finals de peons	133
Oposició distant i marrada	134
Temps de reserva	137
Peons passats	139
Maniobres de doble objectiu	146
Rei actiu	149
Sacrificis de peó	151
Unitat 9. Finals de torres	155
Torre contra torre	156
Torre contra torre i peó	158
Posició defensiva de Philidor	160
Posició amb rei defensor actiu i torre passiva	162
Posició de Lucena	165
Tall de verticals	166
El cas del peó de torre	168
Unitat 10. Finals de peó i peces menors	171
Cavall i peó contra cavall	172
Cavall i peó contra alfil	175
Alfil i peó contra cavall	178
Alfil i peó contra alfil (alfils del mateix color)	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 2*

Unitats 1 i 2: aprofundiment en temes de l'obertura com la iniciativa, els tipus de centre, etc.

Unitats 4: introducció a la valoració de posicions.

Unitats 3 i 5-7: ampliació de conceptes tàctics i estratègics, tant per aconseguir un benefici de material com per realitzar escac i mat o aconseguir fer taules.

Unitats 8-10: explicació de diversos finals de torres i de peons amb o sense peces menors.

Estructura d'una unitat

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

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

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

Autors

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

Jordi Prió Burgués

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

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

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

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

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.

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.

Obertura i iniciativa

Principis de l'obertura

Peces actives i passives

La iniciativa

Obertures i variants



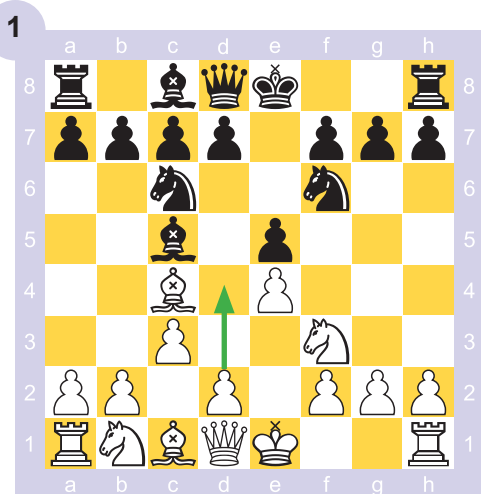


Principis de l'obertura

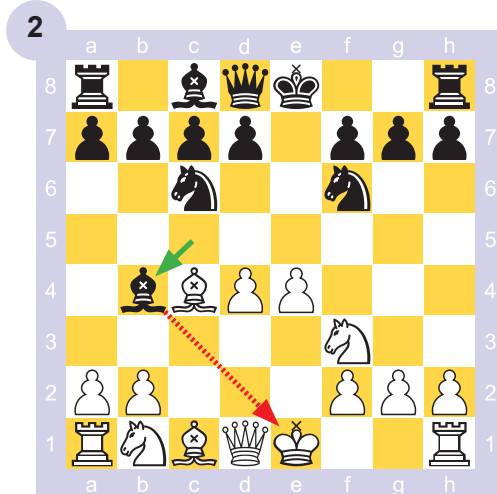
Recorda que, com ja vam explicar en la segona unitat del llibre "Escacs per a tothom. Iniciació 2", els principis generals més importants que s'han de tenir en compte en l'obertura són els següents:

1. Domini del centre.
2. Desenvolupament ràpid de les peces.
3. Protecció del rei amb l'enroc.

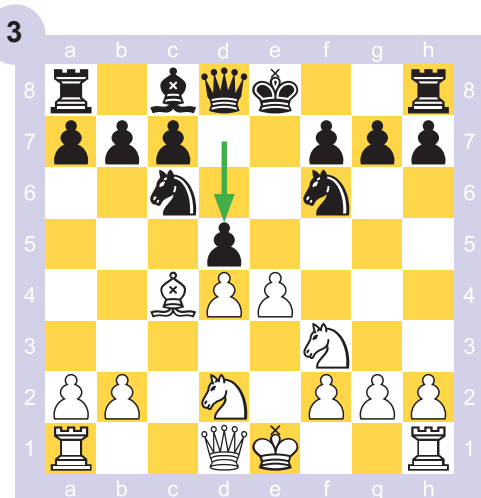
Exemple



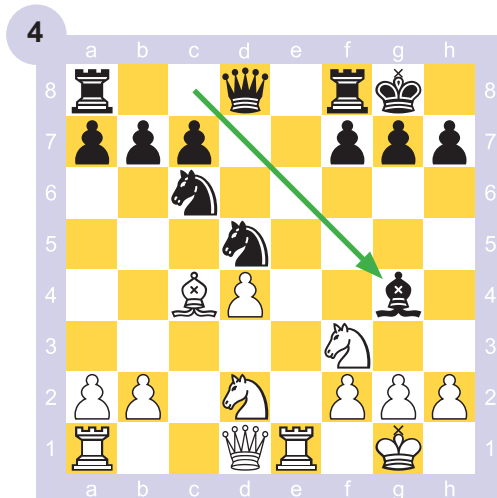
1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6
Ambdós bàndols han jugat segons els principis enunciats. Ara les blanques es disposen a ocupar el centre amb la progressió d2-d4, que simultàniament atacaria l'alfil a c5.



5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+
En canviar peons a d4 ha quedat oberta la diagonal a5-e1, fet que aprofiten les negres per moure l'alfil amenaçat pel peó adversari, sense perdre gens de temps a fer escac.



7.Ad2 Axd2+ 8.Cbxd2 d5
Amb la progressió d7-d5, que obre la diagonal c8-h3 per a l'alfil de dama negra i provoca un intercanvi de peons, les negres contraresten el control dels peons blancs sobre les caselles centrals.



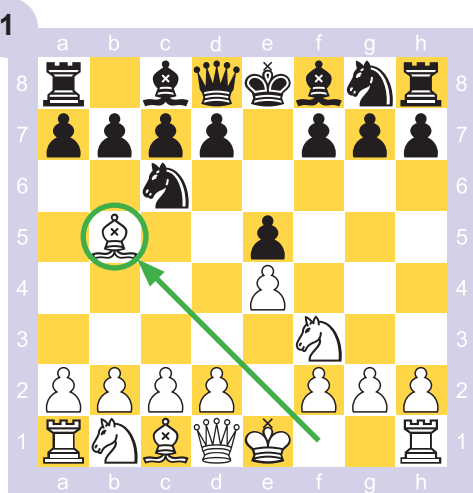
9.exd5 Cxd5 10.0-0 0-0 11.Te1 Ag4
Després del canvi de peons centrals, ambdós jugadors s'han enrocat i han completat llur desenvolupament. La posició està gairebé equilibrada.



Peces actives i passives

Quan desenvolupem les peces hem d'intentar col·locar-les en posicions actives, és a dir, en caselles des de les quals amenacem caselles o ataquem peces importants de l'adversari. És preferible fer això que no pas ocupar posicions **passives** amb les peces.

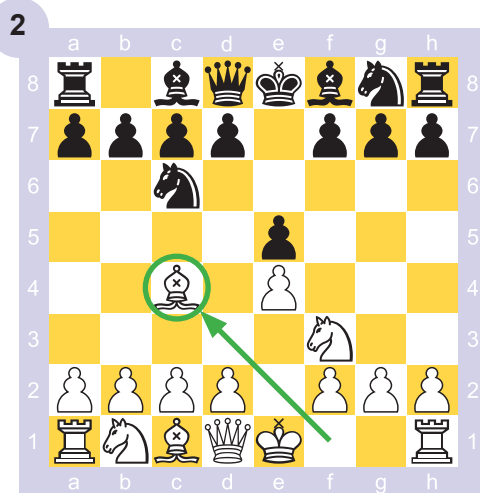
Exemple



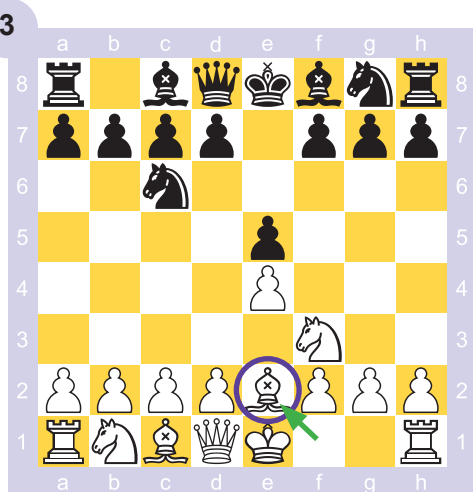
1.e4 e5 2.Cf3 Cc6

Les blanques poden continuar llur desenvolupament movent l'alfil de rei a e2, d3, c4 o b5.

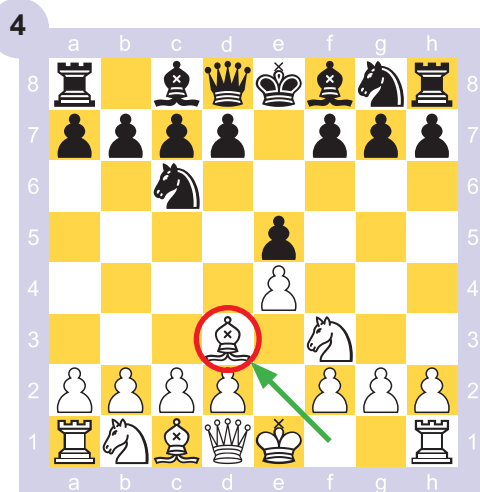
Les posicions actives són **c4** o **b5** perquè l'alfil pot amenaçar l'adversari.



Des de la casella **c4**, l'alfil amenaça les caselles d5 i e6 de la zona central i el peó negre f7, que és el més vulnerable quan comença la partida.



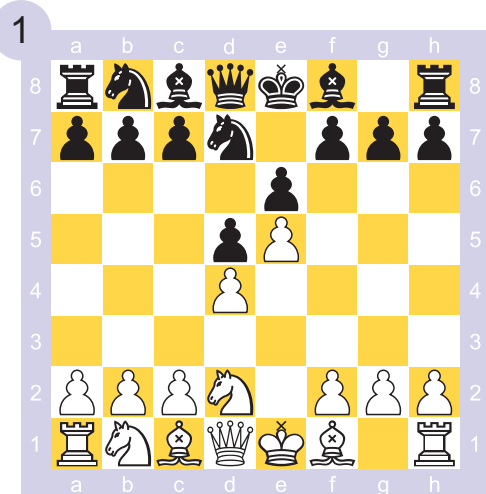
Col·locar l'alfil a **e2** és una jugada correcta de desenvolupament, però resulta passiva si la comparem amb les alternatives anteriors.



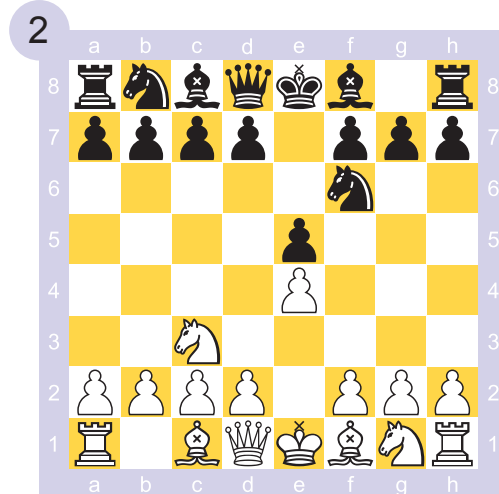
Jugar l'alfil a **d3** no és correcte perquè bloqueja la sortida del seu peó central **d**, tot impedit que l'alfil de dama es desplegui per la diagonal c1-h6.

1

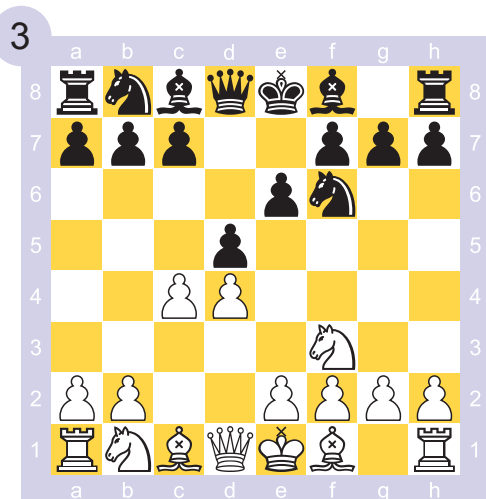
Indica quina de les tres opcions és més convenient en cada posició.
Juguen les blanques.



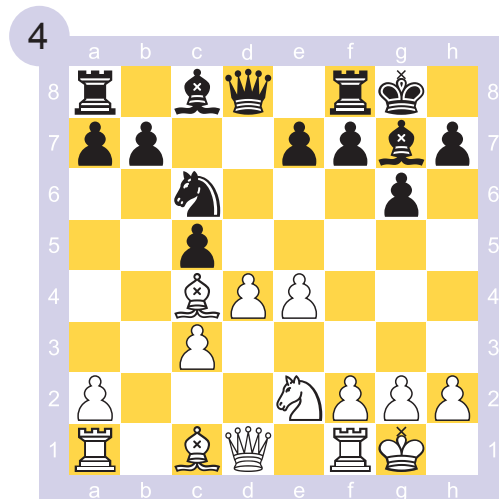
Ab5 Ad3 g3
(per a Ag2)



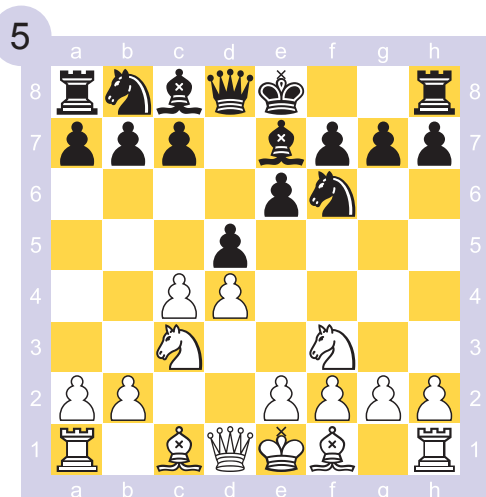
Cge2 Cf3 Ch3



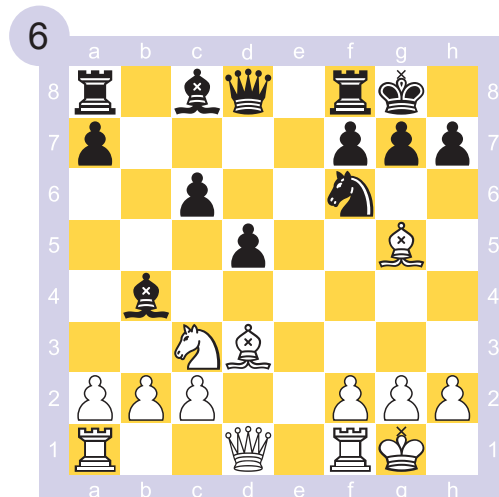
Cd2 Ca3 Cc3



Ab2 Ad2 Ae3



Ag5 Ad2 Ae3



Dd2 Df3 De2

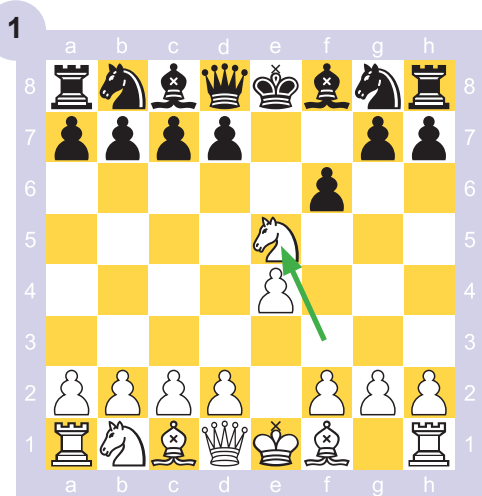


La iniciativa

Tenir la iniciativa és disposar d'amenaques quan l'adversari no en té cap, o disposar d'amenaques més fortes que les de l'adversari per tal d'obligar-lo a defensar-se i impedir-li el desenvolupament dels seus propis plans ofensius.

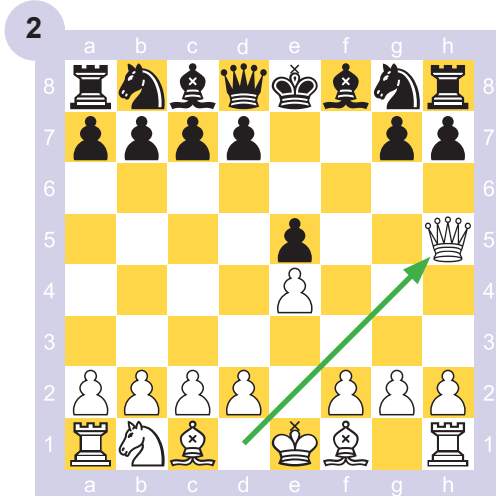
Amb peces actives es realitzen amenaces i, tot sovint, les peces adversàries que defensen estan passives.

Exemple



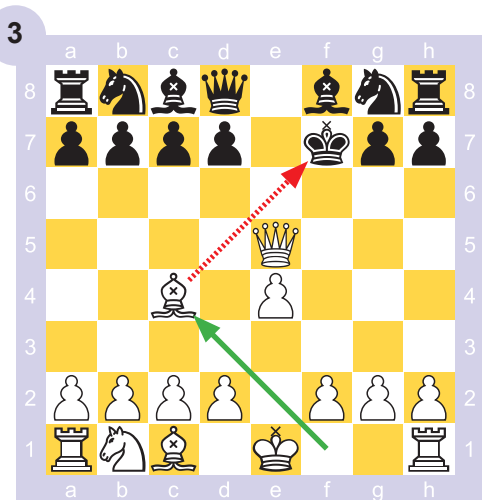
1.e4 e5 2.Cf3 f6? 3.Cxe5!

Les blanques sacrifiquen un cavall per tal d'aprofitar ràpidament la situació difícil del rei negre davant un escac amb la dama a h5.



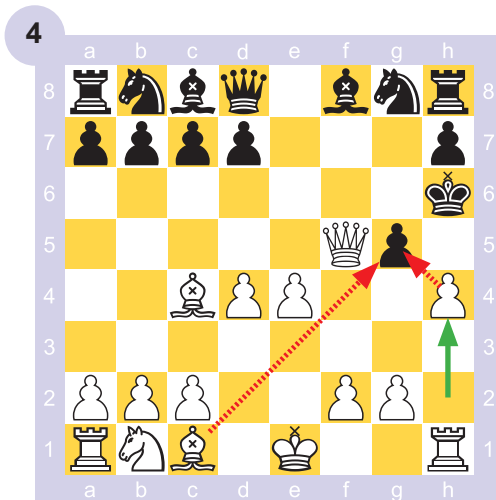
3... fxe5? (és preferible 3... De7)
4.Dh5+

Si les negres juguen 4... g6, perdran la torre de h8 després de 5.Dxe5+ (amença doble).



4... Re7 5.Dxe5+ Rf7 6.Ac4+

Despleguem l'alfil amb guany de temps, ja que està fent escac al rei.



6... Rg6 (és preferible 6... d5)
7.Df5+ Rh6 8.d4+ g5 9.h4!

Les contínues amenaces (iniciativa) de les blanques han impedit el desenvolupament de les peces negres.

No hi ha defensa contra les amenaces 10. Axc5+ o hxc5+ seguit de Df7++

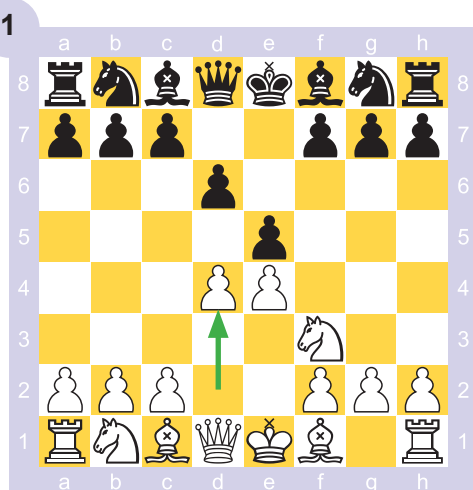


La iniciativa en l'obertura es pot aconseguir de diferents maneres:

1. Pel fet de jugar amb les blanques, disposem d'un cert avantatge perquè fan la primera jugada.
2. Aprofitant errors de l'adversari.
3. Gràcies a sacrificis de material a canvi de desenvolupament, control del centre o posició insegura del rei adversari.

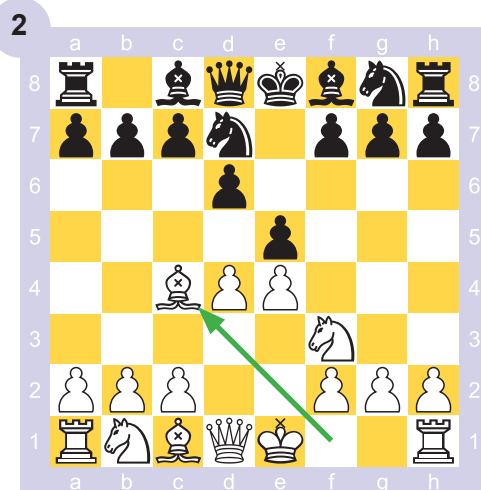
1. Pel fet de jugar amb blanques

Exemple



1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4

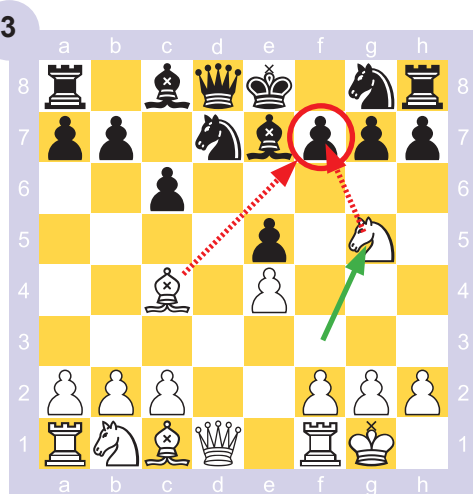
A causa de la iniciativa que tenen les blanques pel fet de moure primer, opten per atacar en el centre, amenaçant de capturar el peó de e5.



3... Cd7 4.Ac4

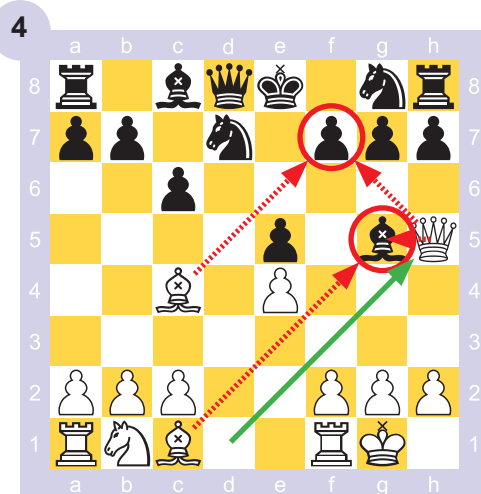
L'alfil blanc, actiu a c4, crea amenaces latents a les negres

(si 4... Cgf6 5.dxe5 dxe5 6.Cg5 tot guanyant el peó de f7; si 4... Cgf6 5.dxe5 Cxe5 6.Cxe5 dxe5 7.Axf7+! Rxf7 8.Dxd8 Ab4+ 9.Dd2! Axd2+ 10.Cxd2 amb un peó d'avantatge).



4... c6 5.0-0 Ae7 6.dxe5 dxe5 7.Cg5!

Les blanques continuen aprofitant un lleuger avantatge en llur desenvolupament per tal de crear amenaces a l'adversari. La millor alternativa per a les negres és capturar el cavall amb l'alfil.

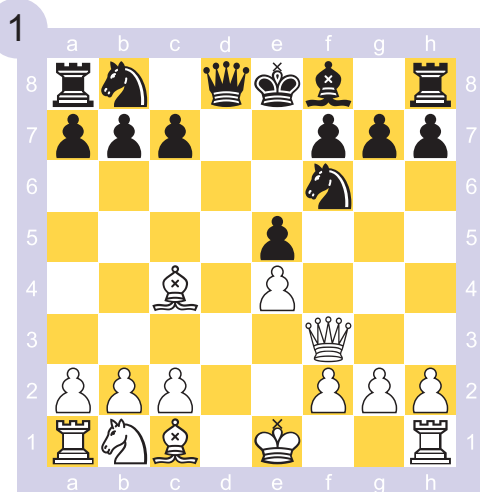


7... Axc5 8.Dh5! (diagrama) De7 9.Dxc5 Dxc5 10.Axc5.

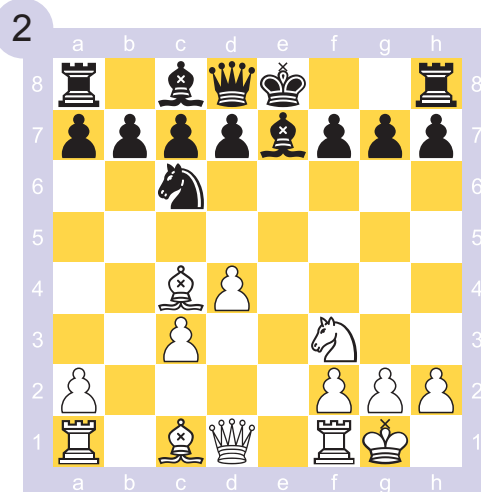
Les blanques han convertit llur iniciativa en un lleuger avantatge posicional basat en el fet de tenir una parella d'alfils forta en posició oberta.

2

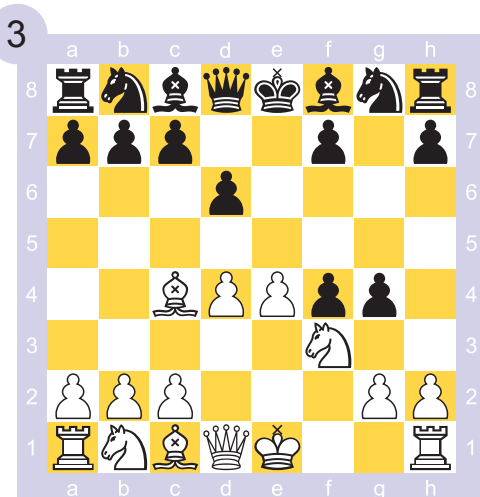
Després d'una anàlisi de la situació en cada tauler, indica l'opció més convenient en cada posició per tal d'obtenir o mantenir la iniciativa (en alguns casos potser caldrà sacrificar material). Juguen les blanques.



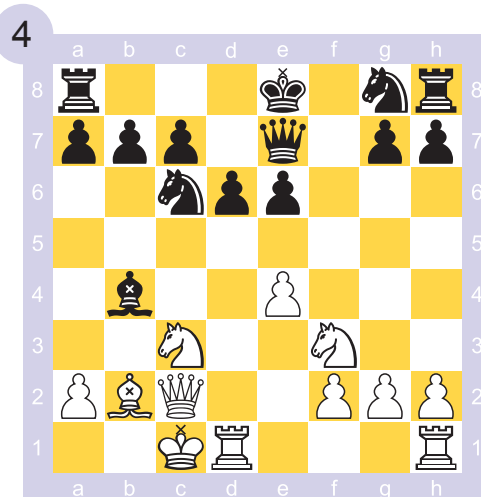
Cd2 Db3 h3



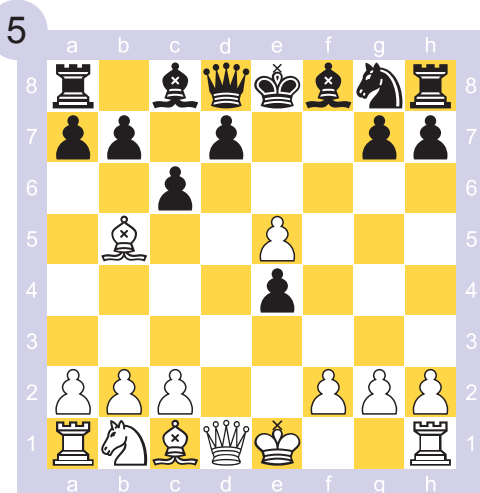
Te1 Af4 d5



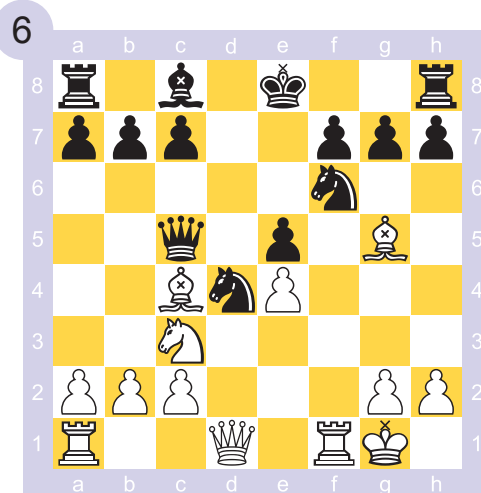
Cfd2 Axf4 Cg1



Cd5 a3 Rb1



Aa4 Cc3 Ae2



Axf7+ Rh1 Dd3



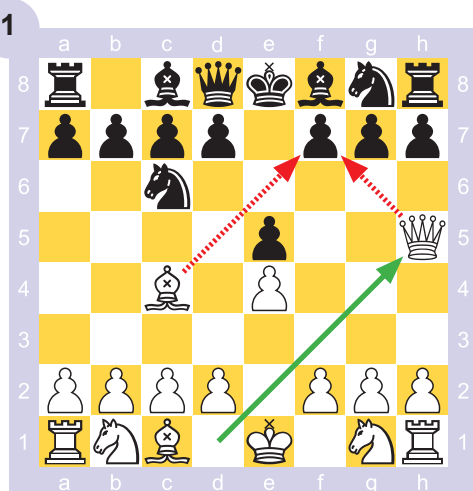
2. Per errors de l'adversari

Un joc incorrecte en l'obertura pot portar les blanques a perdre la iniciativa.

Com que les blanques juguen primer en començar la partida, tenen allò que s'anomena "un temps" d'avantatge sobre l'adversari cada vegada que mouen, la qual cosa ha de proporcionar-los la iniciativa si juguen correctament.

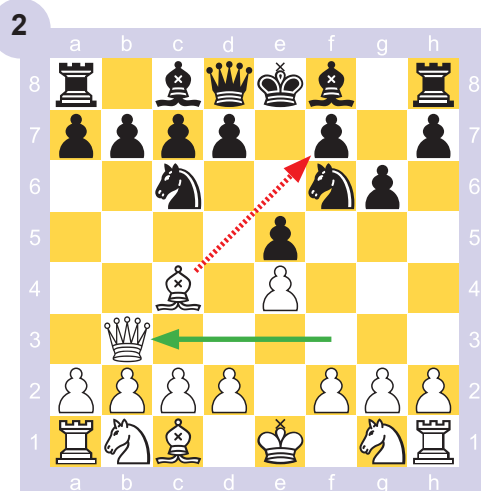
Recorda els errors més bàsics explicats en la unitat 3 del llibre "Escacs per a tothom. Iniciació 2".

Exemple



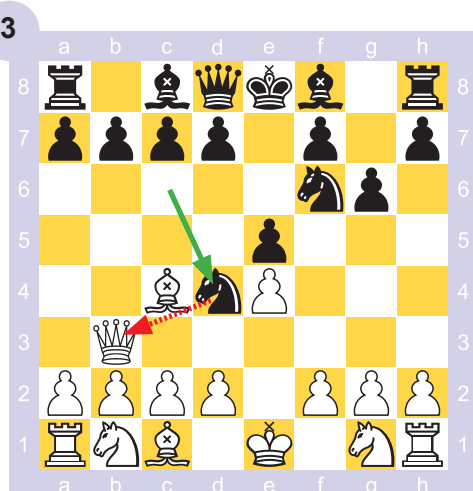
1.e4 e5 2.Ac4 Cc6 3.Dh5

Moure la dama prematurament per tal d'intentar fer escac i mat comportarà que sigui atacada i que l'adversari obtingui guany de temps.



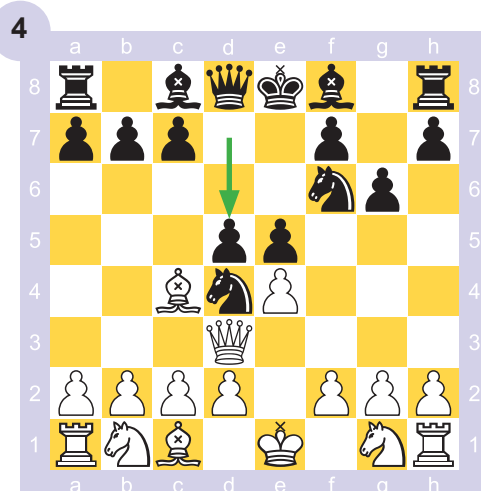
3... g6 4.Df3 Cf6 5.Db3

Mentre les negres han anat movent peces i peons, les blanques mouen llur dama repetidament per tal d'amenaçar el peó negre de f7.



5... Cd4!

Les negres aconsegueixen la iniciativa aprofitant-se de la posició de la dama blanca. Ara no serveix 6.Axf7+ ja que a 6... Re7 7.Dc4 b5! i l'alfil de f7 no pot ser defensat.

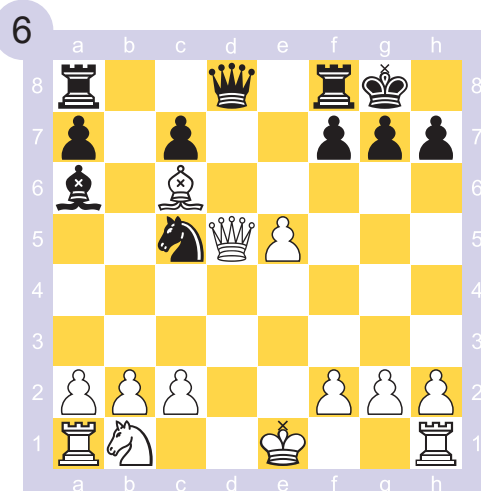
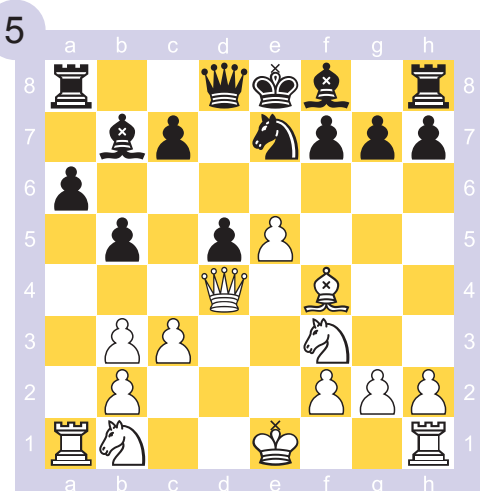
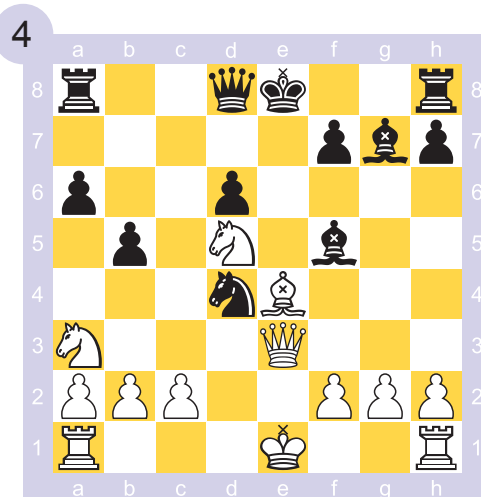
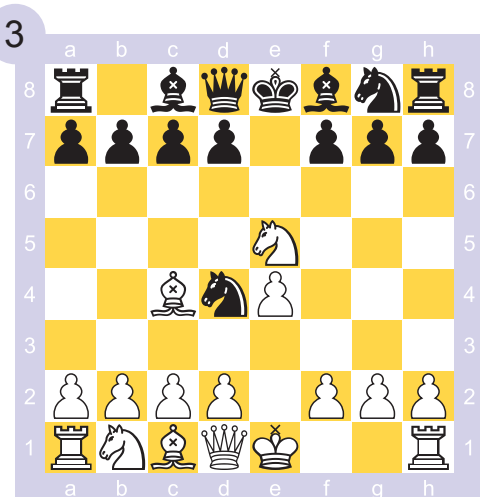
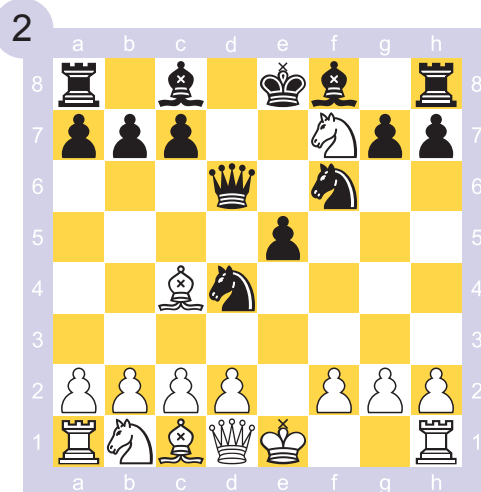
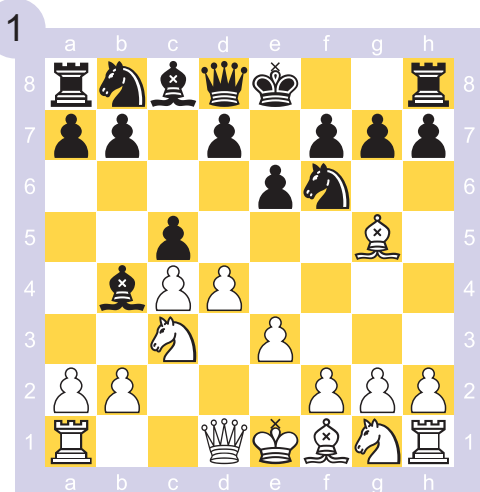


6.Dd3 (per defensar els peons c2 i e4) d5!. Les negres tenen un gran avantatge.

Si 7.exd5 Af5 tot guanyant material.
Si 7.Axd5 Cxd5 8.exd5 Af5 tot guanyant també material.

3

Anota la jugada que permet a les negres d'aconseguir la iniciativa (o d'incrementar la que ja tenen) en cadascuna de les següents posicions. Justifica-la amb variants. Juguen les negres.



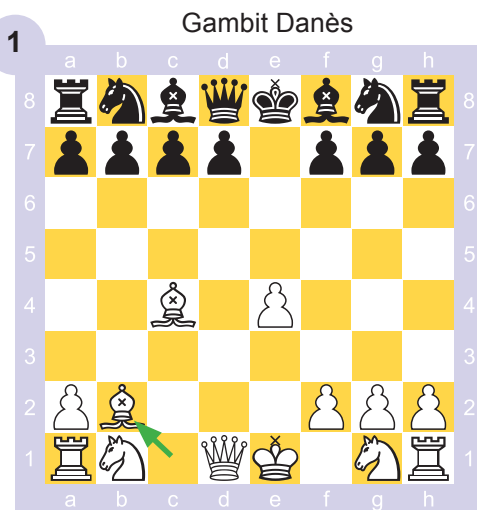


3. Gràcies a sacrificis de material

Una estratègia freqüent en l'obertura és sacrificar material a canvi d'obtenir avantatge en desenvolupament i, en conseqüència, la iniciativa (o una de més gran que la que obtindríem cas de no realitzar el sacrifici). De vegades busquem un major control del centre o obrir línies a les pròpies peces.

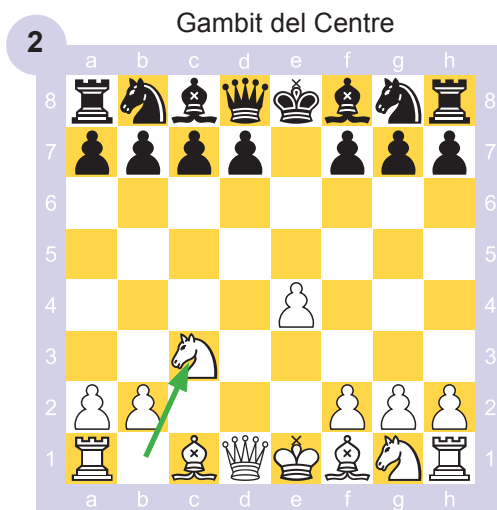
D'aquesta mena de procediment se'n diu **Gambit**, i ja s'havia introduït en la unitat 2 del llibre "Intermedi 1".

Exemples



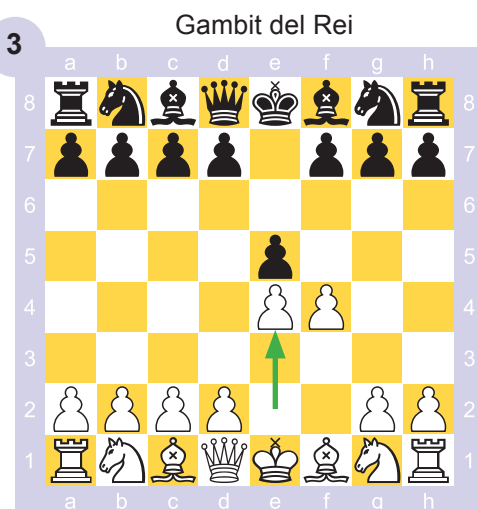
1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3 dxc3 4.Ac4 cxb2 5.Axb2

Les blanques aconseguirien una perillosa iniciativa en sacrificar dos peons. Fixa't que tenen dos temps d'avantatge en el desenvolupament, control del centre i línies obertes.



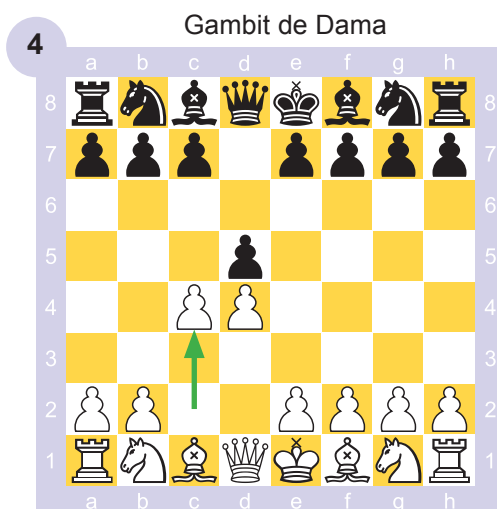
1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3 dxc3 4.Cxc3

Les blanques només lliuren un peó. Aconseguirien avantatge en el desenvolupament, línies per a llurs peces i major control del centre, i poden convertir-ho tot en una major iniciativa.



1.e4 e5 2.f4

Les blanques lliuren el peó f per tal que les negres perdin el control de la casella central d4. En aquest cas el gambit es realitza per tal d'augmentar el control del centre.



1.d4 d5 2.c4

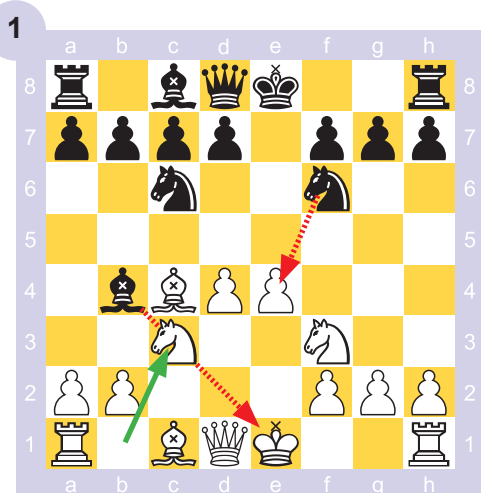
Si les negres capturen el peó c, perden el control de la casella e4 i les blanques poden passar a dominar el centre amb la progressió e2-e4 per tal de capturar després el peó negre a c4.



Si l'adversari accepta el gambit, el jugador que el du a terme no ha de perdre la iniciativa perquè es quedaria amb menys material i sense cap compensació.

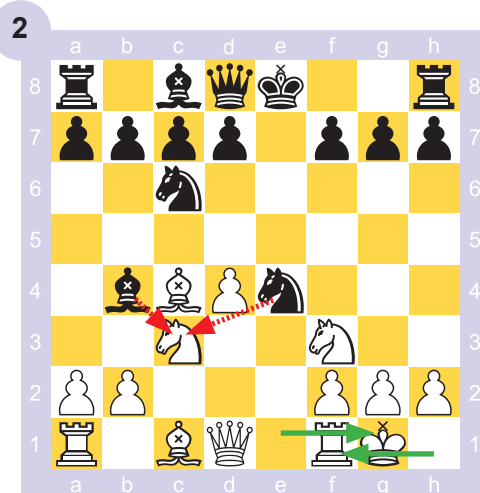
Tot seguit, en el mateix exemple de la pàgina 2 on s'arribava a una posició equilibrada i tranquil·la (cap jugador no disposava d'una iniciativa significativa), les blanques intenten aconseguir la iniciativa amb un sacrifici de material.

Exemple



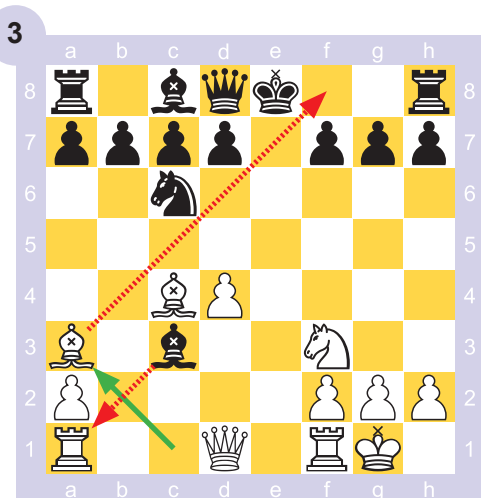
1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6
5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Cc3

Les blanques interposen el cavall per tal d'evitar l'escac i sacrifiquen el peó de e4, amb l'objectiu d'obtenir la iniciativa (avantatge de desenvolupament, obrir línies).



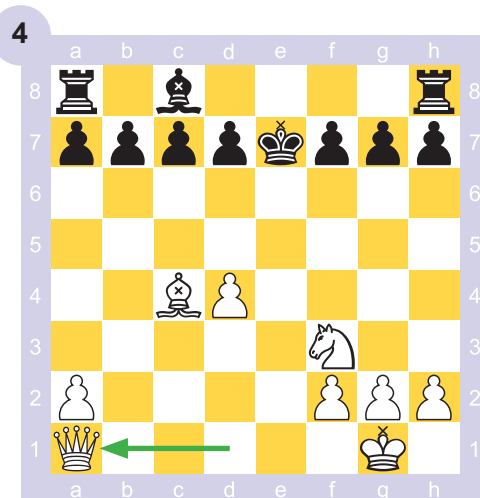
7... Cxe4 8. 0-0

Mentre les negres capturen el peó i amenacen de guanyar-ne un altre, les blanques continuen llur desenvolupament per tal de crear posteriorment amenaces al rei adversari.



8... Cxc3?! 9.bxc3 Axc3 10.Aa3!

Les negres continuen capturant peons i les blanques oferint material (torre de a1) mentre despleguen llurs peces (alfil a a3 per tal d'impedir l'enroc de les negres i crear fortes amenaces).

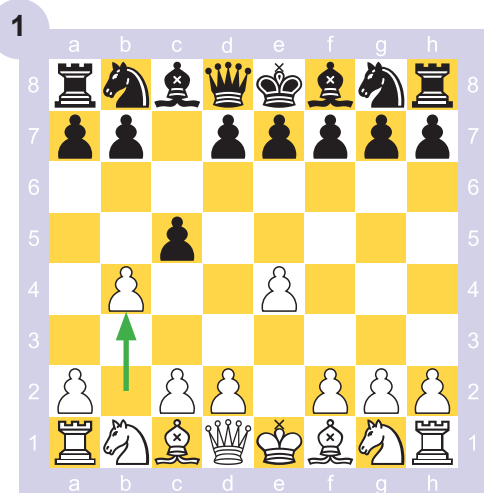


10... Axa1? 11.Te1+! Ce7 12.Axe7
Dxe7 13.Txe7+ Rxe7 14.Dxa1

Les negres, en capturar la torre de a1, han permès que l'atac de les blanques esdevingués decisiu, amb un important guany de material.

4

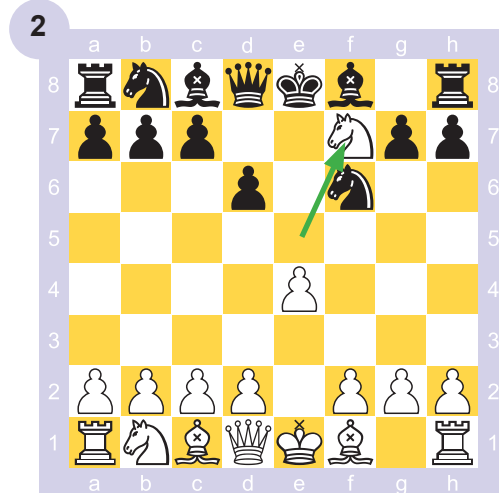
En cada diagrama apareix la posició inicial d'un Gambit amb el seu nom. Marca quin és l'objectiu primordial del Gambit i indica amb una fletxa la jugada que haurien de fer les blanques després que el Gambit hagi estat acceptat.



Gambit de l'ala
(Defensa Siciliana)

1.e4 c5 2.b4

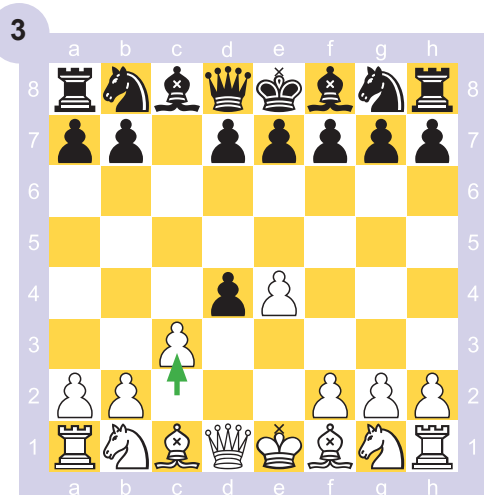
1. Treure el rei adversari cap a una posició insegura
2. Major control del centre
3. Obrir línies per a les peces
4. Accelerar el desenvolupament



Gambit Cochrane-Vitolinsh
(Defensa Russa)

1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.Cxe5 d6 4. Cxf7

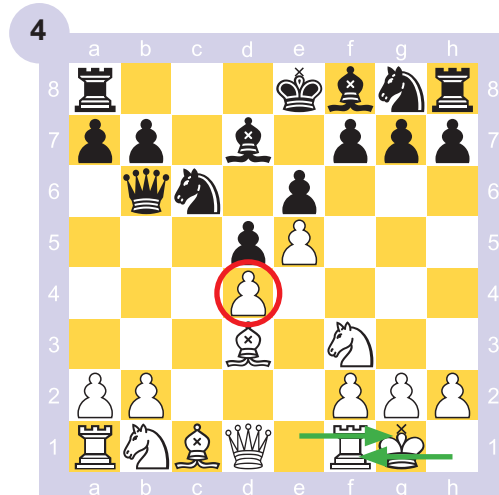
1. Treure el rei adversari cap a una posició insegura
2. Major control del centre
3. Obrir línies per a les peces
4. Accelerar el desenvolupament



Gambit Morra-Tartakower
(Defensa Siciliana)

1.e4 c5 2.d4 cxd4 3.c3

1. Treure el rei adversari cap a una posició insegura
2. Major control del centre
3. Obrir línies per a les peces
4. Accelerar el desenvolupament



Gambit Milner-Barry
(Defensa Francesa)

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 Cc6 5.Cf3 Db6 6.Ad3 cxd4 7.cxd4 Ad7 8.0-0 (tot sacrificant el peó de d4).

1. Treure el rei adversari cap a una posició insegura
2. Major control del centre
3. Obrir línies per a les peces
4. Accelerar el desenvolupament

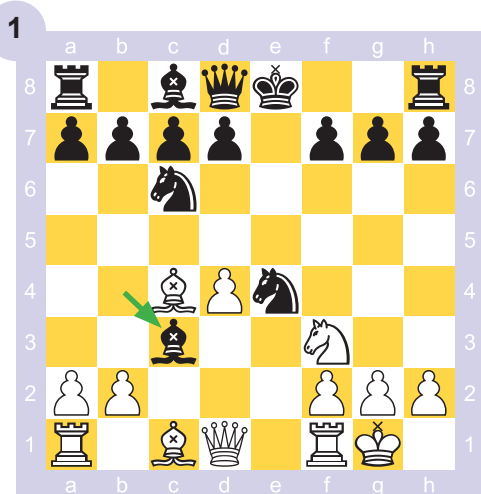


Jugar correctament per tal de contrarestar la iniciativa

En l'exemple anterior hem analitzat com les blanques aconseguir la iniciativa (creació d'amenaques que l'adversari ha de defensar) a partir del sacrifici de material per tal de poder accelerar el desenvolupament i obrir línies per a les peces pròpies.

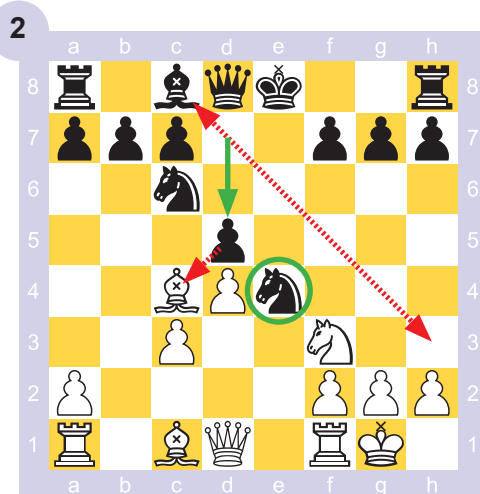
En l'exemple següent, les negres es defensen millor perquè prioritzen el desenvolupament de llurs peces i eviten que les blanques obtinguin la iniciativa.

Exemple



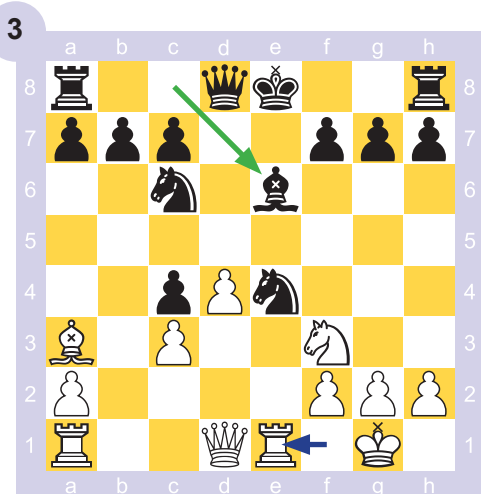
1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6
5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Cc3 Cxe4
8.0-0 Axc3!

Capturar a c3 amb alfil és millor que no pas fer-ho amb cavall.



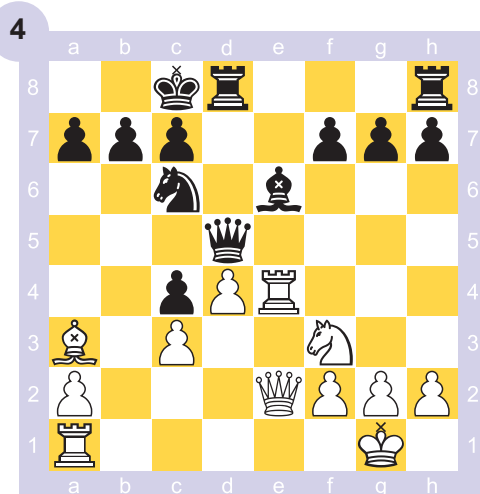
9.bxc3 d5!

Les negres, en comptes de dedicar-se a capturar indiscriminadament tot el material que lliuren les blanques, ocupen el centre, enforteixen la posició centralitzada del cavall a e4 i busquen el desenvolupament de llurs peces.



10.Aa3! dxc4 11.Te1 Ae6!

Les blanques sacrifiquen una peça per tal de mantenir la iniciativa; però les negres no intenten mantenir la peça d'avantatge per tal de poder fer un enroc llarg i evitar, d'aquesta manera, l'atac de les blanques a llur rei en el centre del tauler.

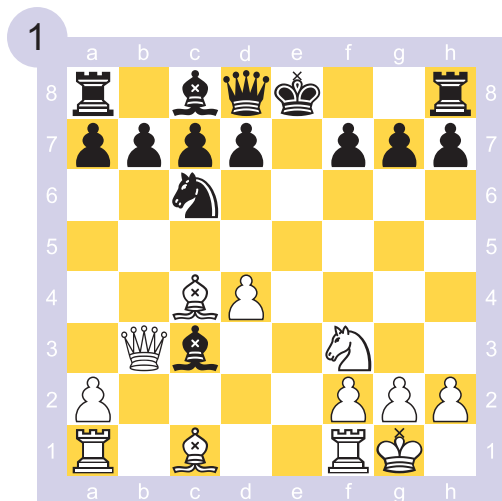


12.Txe4 Dd5! 13.De2 0-0-0

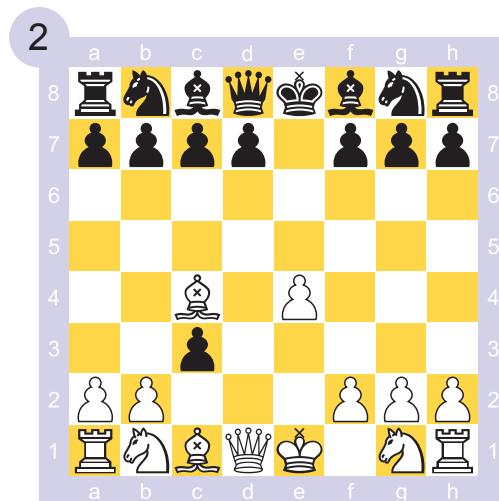
Les negres han completat llur desenvolupament i s'han enrocat de manera segura. Les blanques han quedat amb un peó menys i llur iniciativa ha estat neutralitzada; les negres estan millor.

5

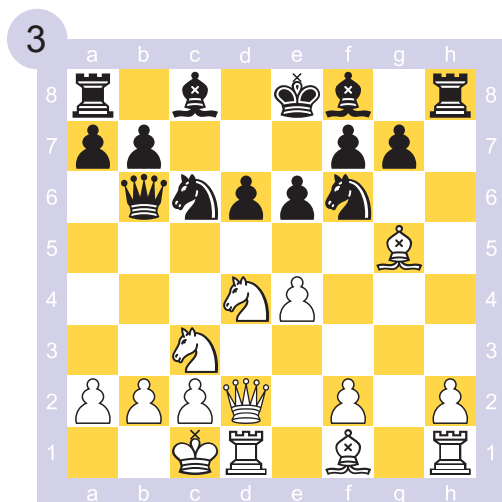
Tria la millor jugada per tal de contrarestar la iniciativa de l'adversari. Justifica-la amb anàlisi de variants. Juguen les negres.



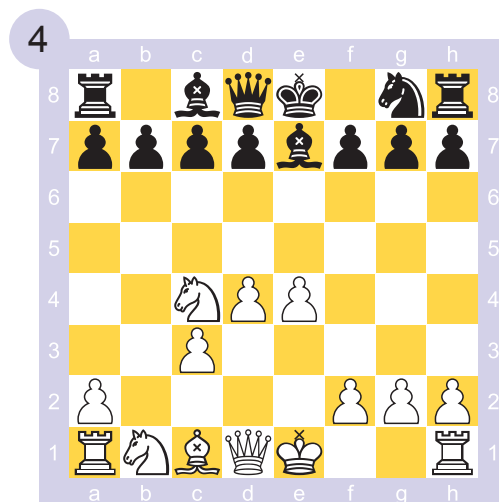
Axa1 d5 Ab4



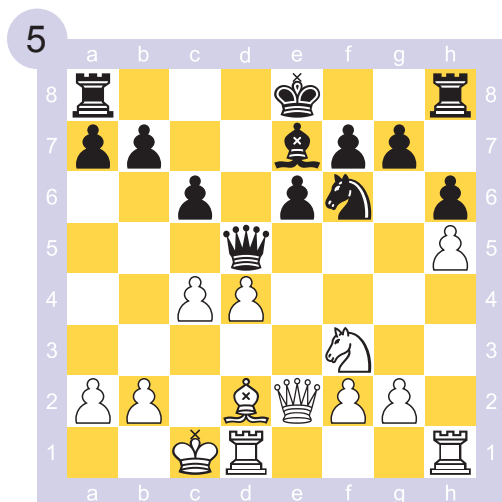
cxb2 Ab4 d5



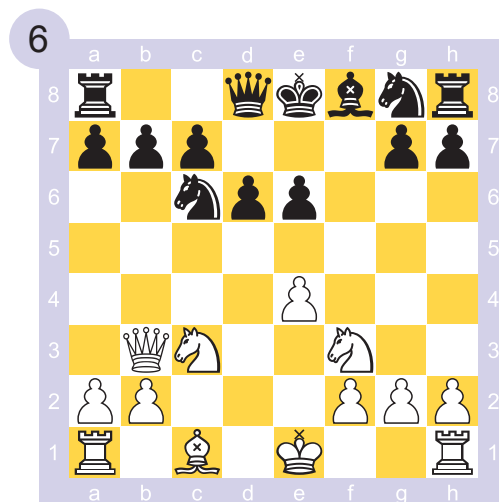
Ae7 Dxd4 a6



d5 Cf6 Ch6



Dd8 Df5 De4



e5 Dc8 Dd7

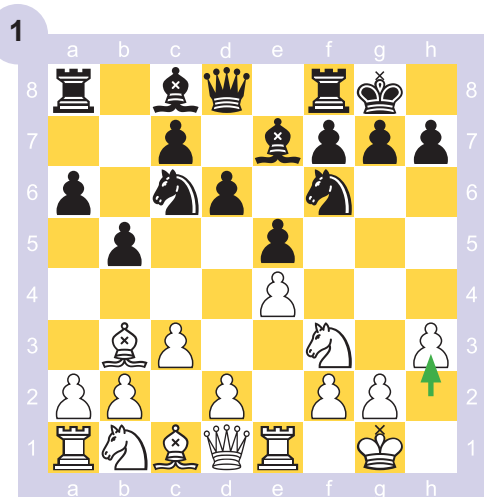


Obertures i variants

El conjunt de les jugades que es duen a terme en l'obertura rep denominacions com és ara **Obertura**, **Atac**, **Defensa** o **Sistema**; per exemple, *Obertura Espanyola*, *Atac Indi del Rei*, *Defensa Siciliana*, etc.

Durant el desenvolupament d'una obertura es produeixen posicions en les quals un bàndol disposa de diferents alternatives per tal de jugar. Aquestes opcions en la fase inicial de la partida reben el nom de **variants** o **línies**. Aquestes qüestions, les tractarem en els dos llibres d'*Avançat* d'aquesta mateixa col·lecció amb la finalitat d'iniciar el mig joc sense desavantatge respecte de l'adversari.

Exemple



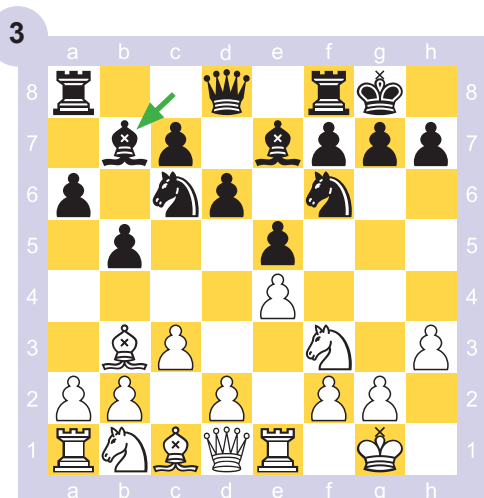
1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6
5.O-O Ae7 6.Te1 b5 7.Ab3 d6 8.c3 O-O
9.h3

Aquesta és una de les posicions bàsiques de l'Obertura Espanyola o Ruy López.

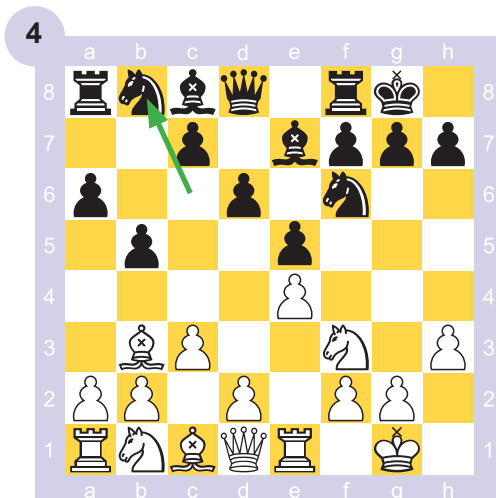


Les jugades que es poden fer a partir d'una posició s'anomenen variants o línies.

Si les negres juguen 9... Ca5, sorgeix la **Variant Chigorin**.



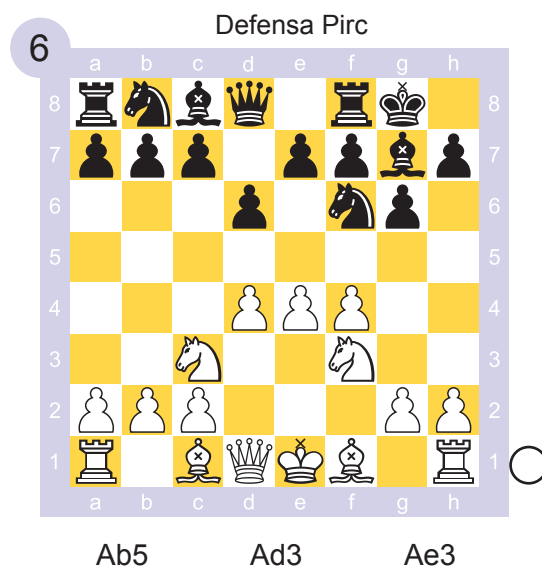
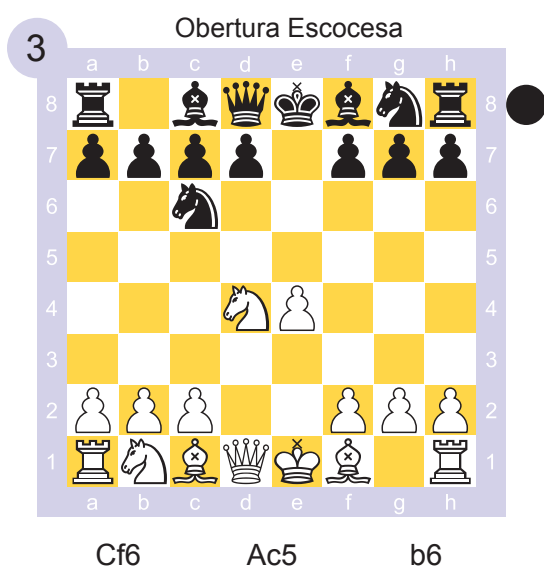
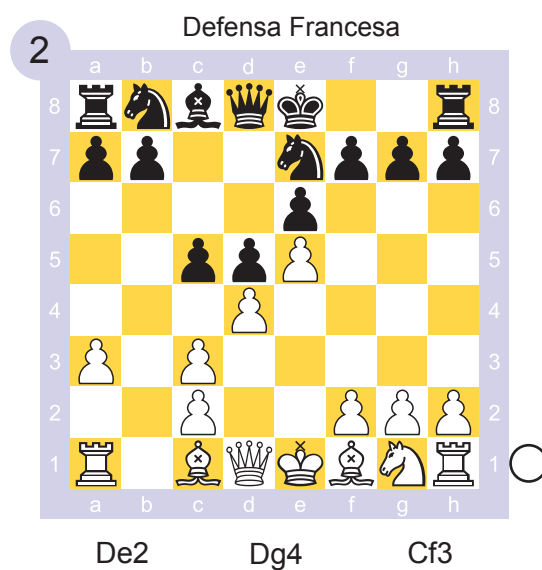
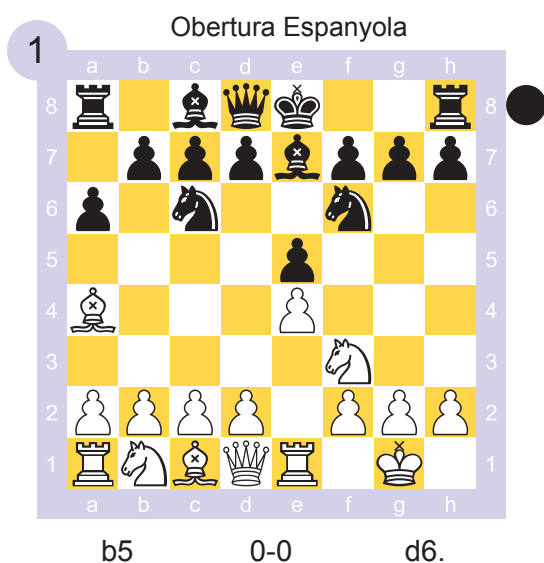
Si les negres juguen 9... Ab7 sorgeix la **Variant Zaitsev**.



Si les negres juguen 9... Cb8 sorgeix la **Variant Breyer**. També hi ha altres variants com és ara 9... Ae6 (Variant de canvi de l'alfil), etc.

6

Indica, en cadascuna d'aquestes posicions conegudes de les Obertures o Defenses, quina de les alternatives que apareixen al peu de cada tauler és incorrecta. Justifica la resposta.



Tipus de centre

El centre

Tipus de centre

Centre clàssic mòbil

Centre obert

Centre tancat

El petit centre

Centre fix

Centre en tensió

Altres tipus de centre



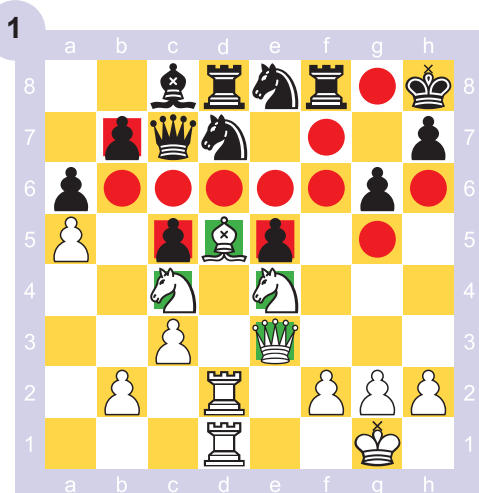


El centre

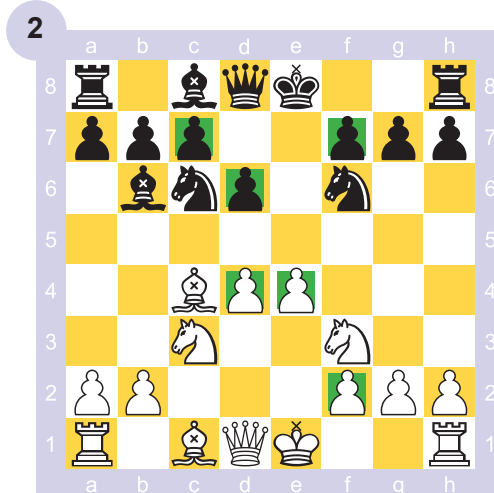
Recorda que, tal com s'explicava en la primera unitat del llibre "Intermedi 1", l'estructura de peons determina l'espai per moure i coordinar les peces, a més d'un major o menor control de les caselles del centre del tauler.

El **tipus de centre** ve determinat per la posició dels peons centrals.

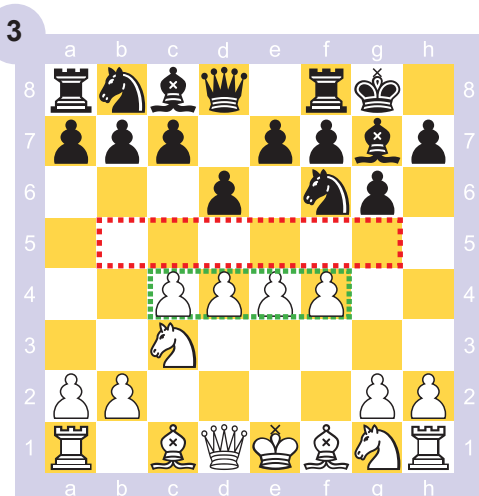
Exemples



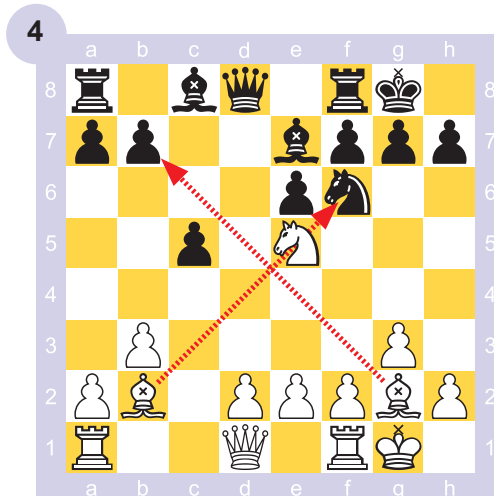
Les peces tenen una major efectivitat quan estan ubicades en caselles centrals. Per això és important ocupar i controlar el centre del tauler.



La posició dels peons centrals d'una i altra banda determina quin tipus de centre existeix en la posició. Els peons centrals formen part de l'estructura de peons.



Els peons blancs f i c també han avançat (a més del e i el d) per ajudar al control del centre per la seva banda, mentre les negres han desenvolupat el seu flanc de rei i s'han enrocat.



A vegades, el control del centre s'exerceix per l'acció a distància de les peces, sense necessitat d'ocupar-lo amb peons.

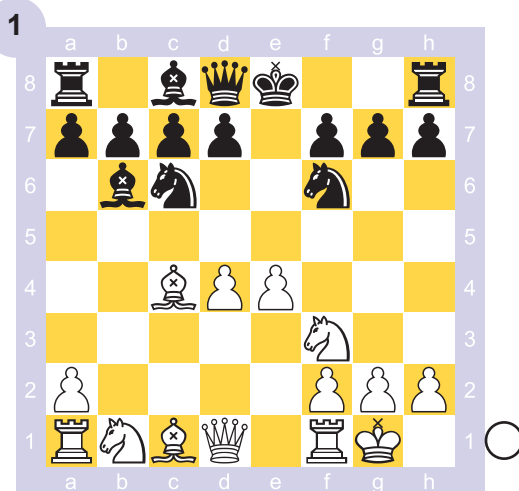


Centre clàssic mòbil

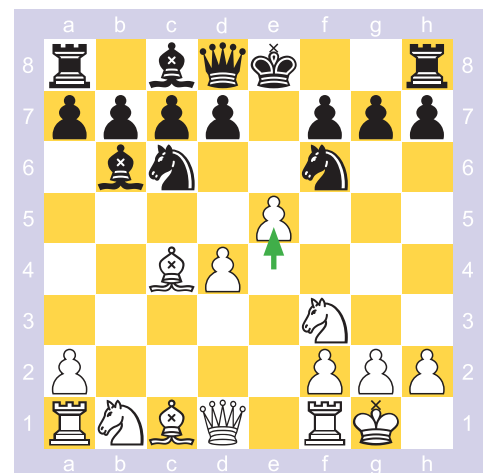
Per a ambdós jugadors la forma ideal d'ocupar el centre és avançar dues caselles, tant el peó **d** com el peó **e**. A més de dominar les caselles centrals, generen espai per moure els alfils i la dama propis.

Un cop aquests han avançat dues caselles, si l'adversari no bloqueja la seva progressió amb algun peó central, aleshores poden continuar avançant i es diu que són mòbils.

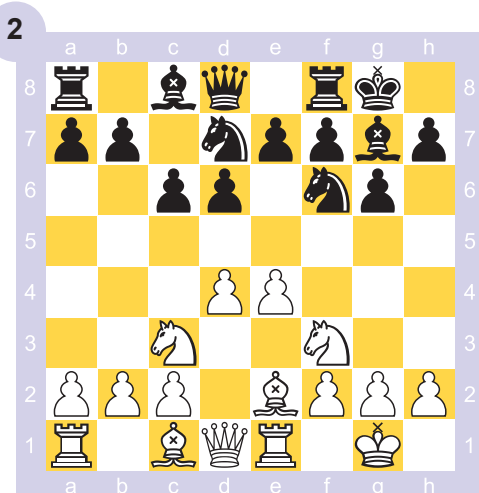
Exemples



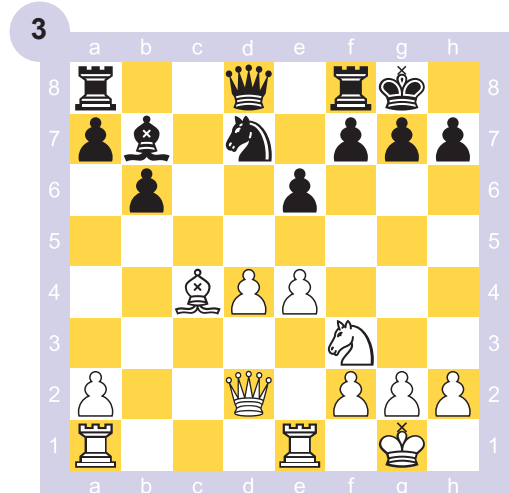
En aquesta posició provinent del Gambit Evans, les blanques han creat un centre clàssic mòbil amb els peons centrals, a partir del sacrifici d'un peó.



L'anterior posició permet a les blanques d'avançar el seu peó **e** per guanyar espai en el centre i, simultàniament, desallotjar el cavall negre de f6.



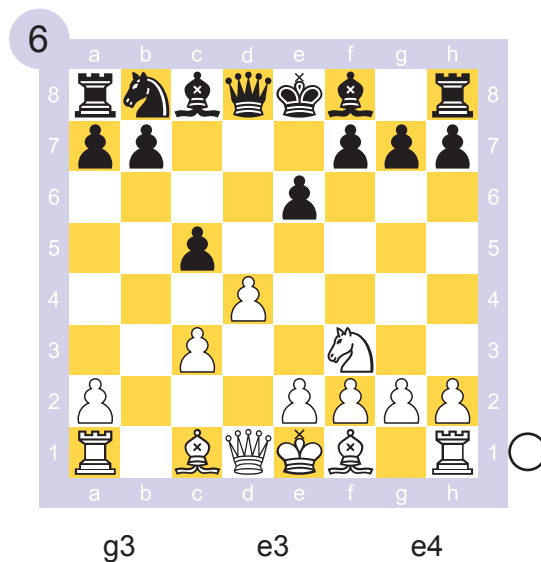
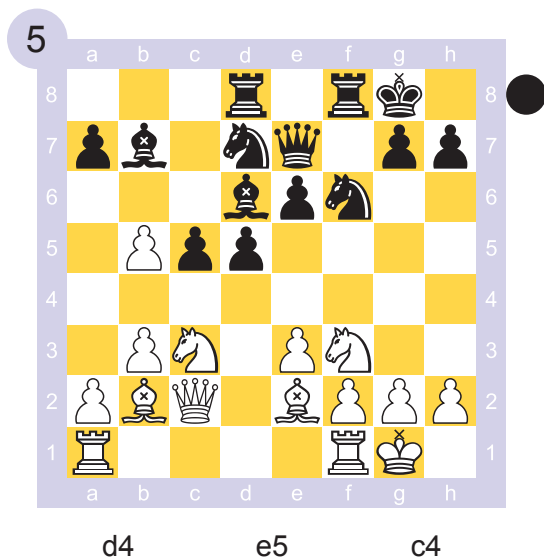
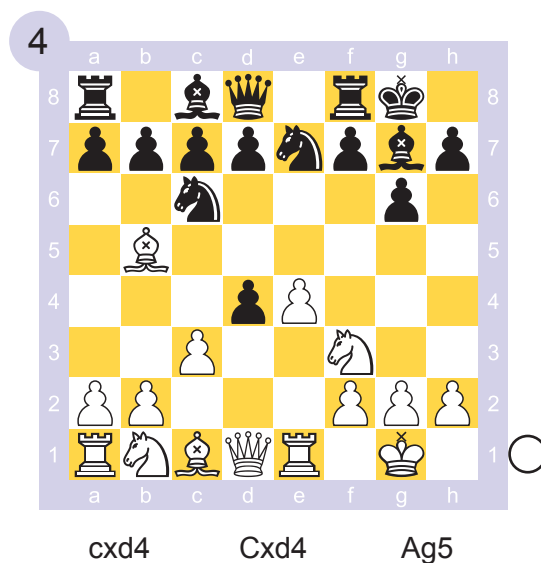
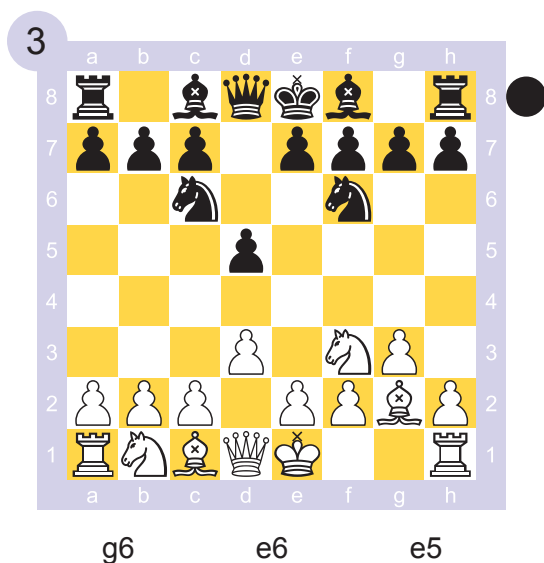
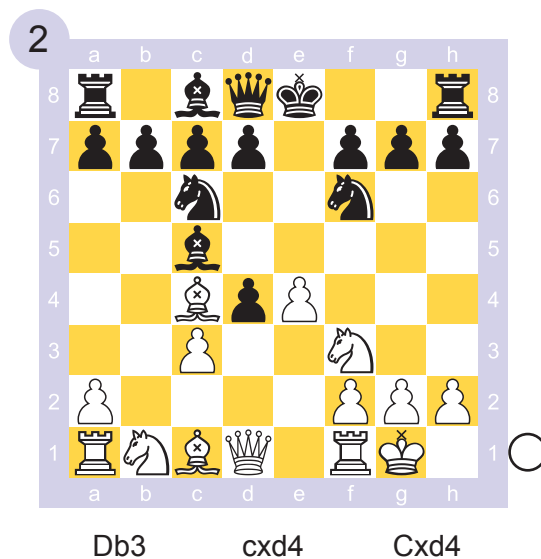
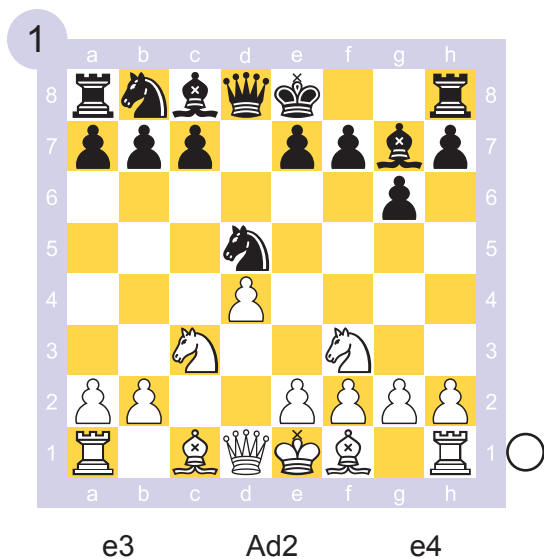
En aquesta posició de la Defensa Pirc, les blanques han format el centre clàssic mòbil sense lliurar material. De moment, les negres no disputen amb peons el domini central de les blanques.



Aquí les blanques han establert el centre clàssic mòbil després d'una variant de la Defensa Semi-Tarrasch. Les blanques poden avançar, en el moment oportú, el peó **d** o el **e**.

1

Indica la jugada que permet d'establir un centre clàssic mòbil.
Juga el bàndol indicat amb una rodona a la dreta del tauler.



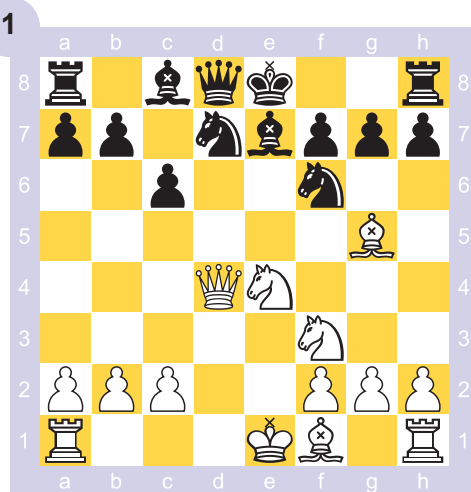


Centre obert

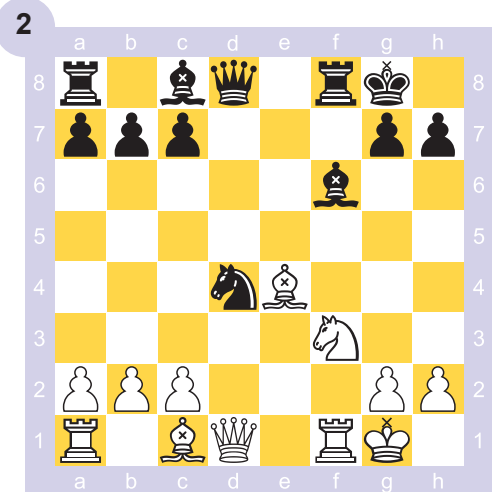
El centre està obert quan no hi ha peons en el centre del tauler. El centre obert deixa lliures moltes línies (columnes, files i diagonals) i caselles, que poden ser utilitzades per les peces.

Amb un centre d'aquest tipus són les peces les que fonamentalment s'encarreguen de dominar les caselles centrals, ja sigui per ocupació directa o per acció a distància.

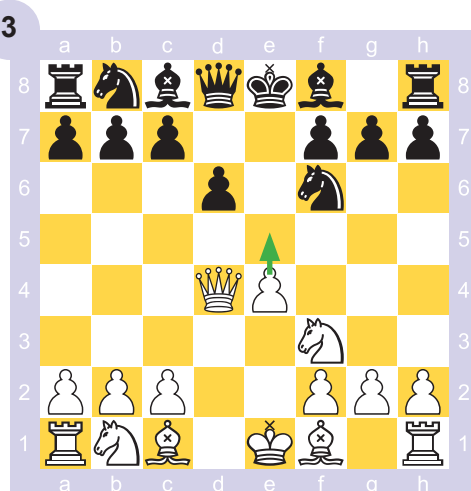
Exemples



El centre queda obert després que els peons **d** i **e** han estat eliminats. Les columnes **d** i **e** estan obertes i els alfils tenen diagonals lliures. Les blanques tenen un major control del centre.

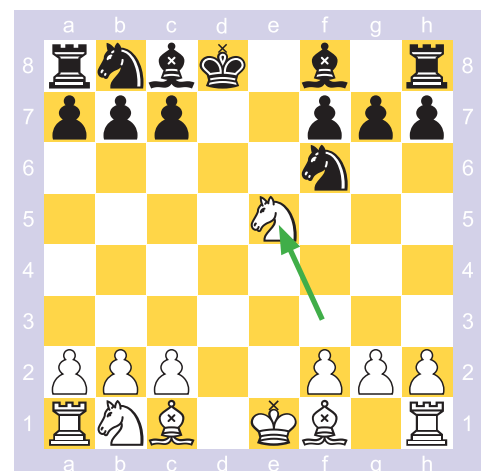


En aquest cas els peons **d**, **e** i **f** han resultat eliminats i així el centre queda obert, però aquí cap dels dos bàndols té un clar avantatge en el control del centre.



En la propera jugada, les blanques proposen un canvi de peons centrals, després del qual el centre quedarà obert.

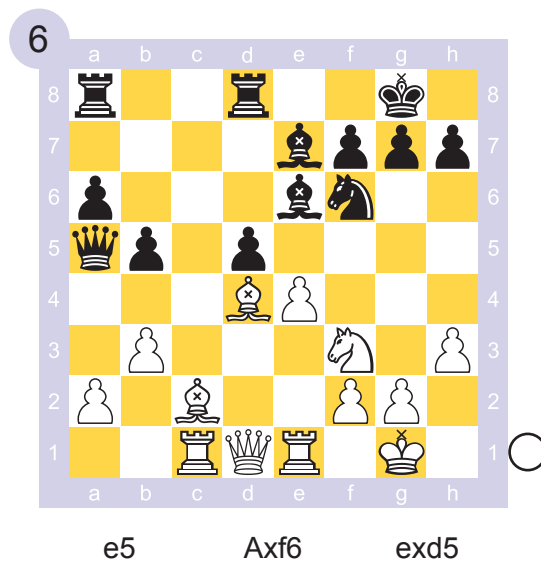
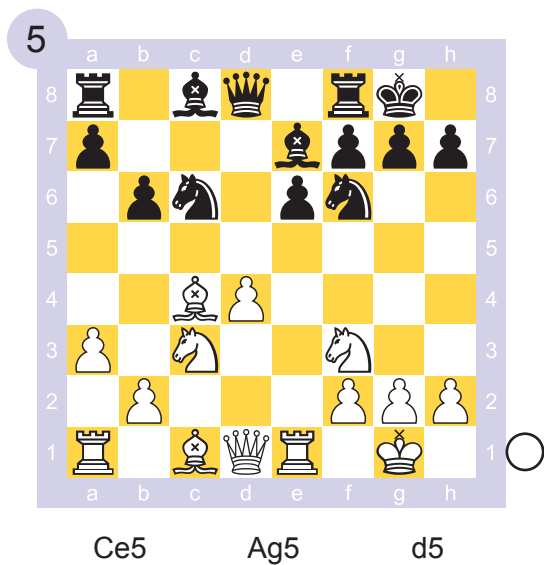
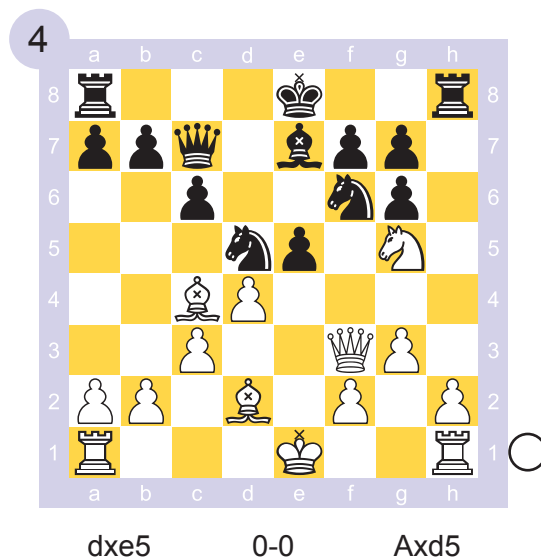
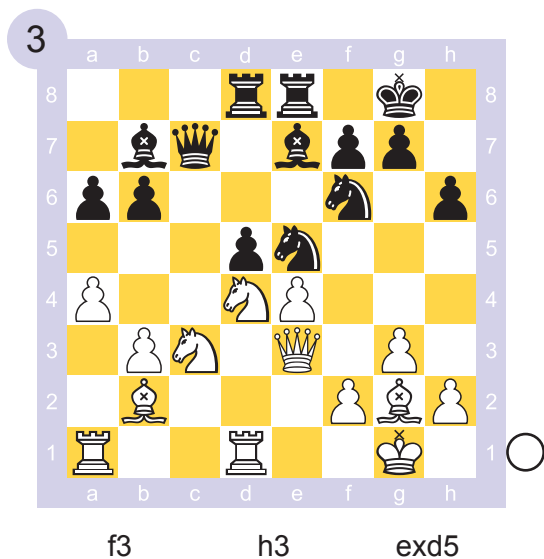
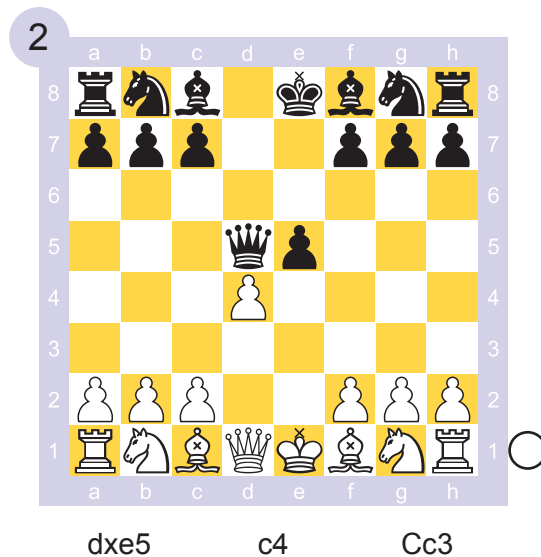
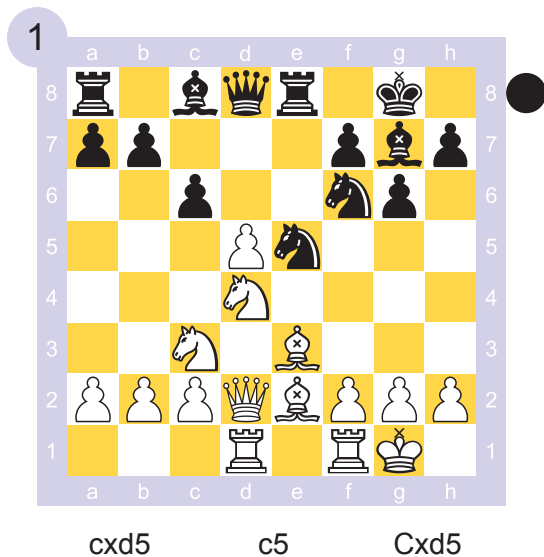
1.e5 dxe5 2.Dxd8+ Rxd8 3.Cxe5



Després dels canvis, cap dels dos bàndols té una superioritat en el control del centre obert. La posició està aproximadament equilibrada.

2

Indica la jugada que conduirà a la creació d'un centre obert.
Juga el bàndol indicat amb una rodona a la dreta del tauler.





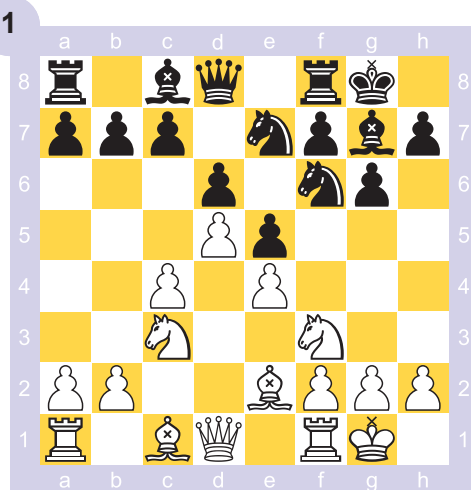
Centre tancat

El centre està tancat quan els peons centrals d'ambdós jugadors es bloquegen mútuament i s'impedeixen el moviment.

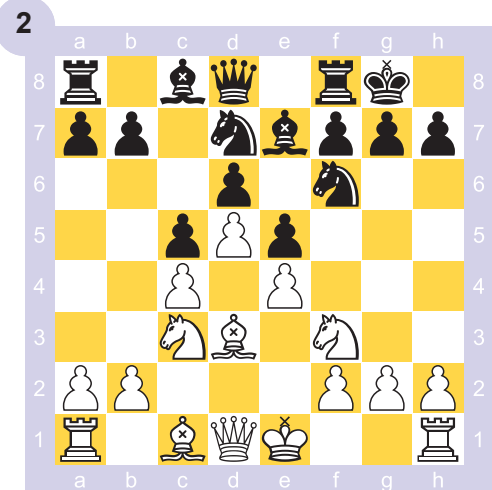
Aquest tipus de centre deixa poques línies per al moviment de les peces. Els peons són els que principalment controlen el centre i les accions ofensives solen realitzar-se pels flancs.

Un centre tancat, mitjançant canvis, pot quedar obert, de manera parcial o total.

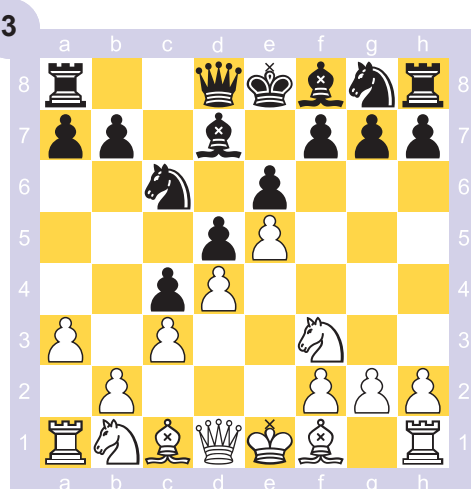
Exemples



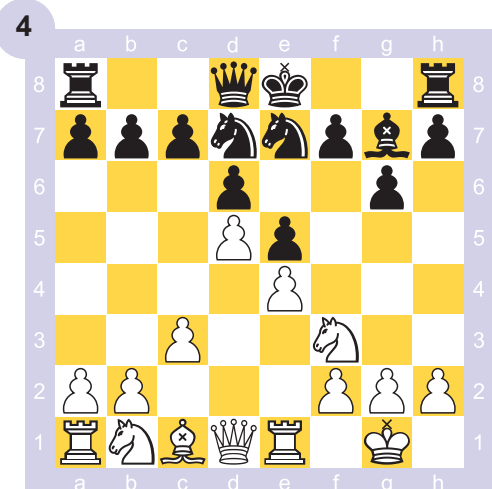
En aquesta posició de la Defensa Índia de Rei, les blanques solen atacar en el flanc de dama avançant quan s'escau c4-c5; les negres solen fer-ho en el flanc de rei amb la progressió oportuna f7-f5.



En aquesta altra posició de la Defensa Benoni, a més d'estar bloquejats els peons d i e, també ho estan els de la columna c. Ambdós adversaris buscaran una ofensiva en els flancs.



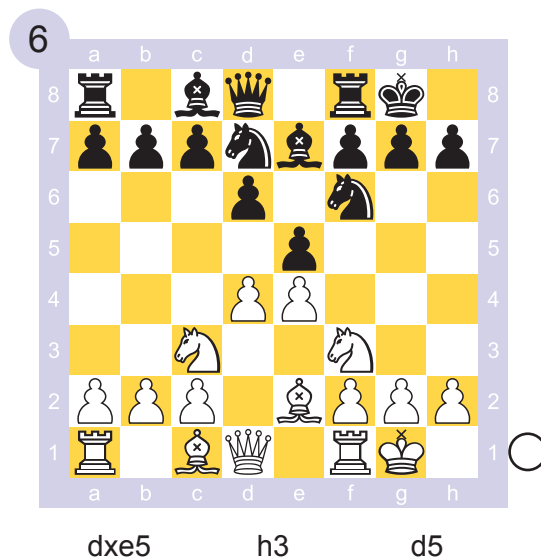
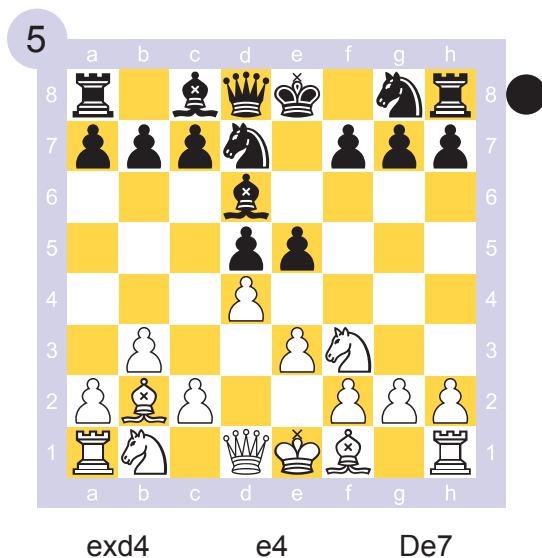
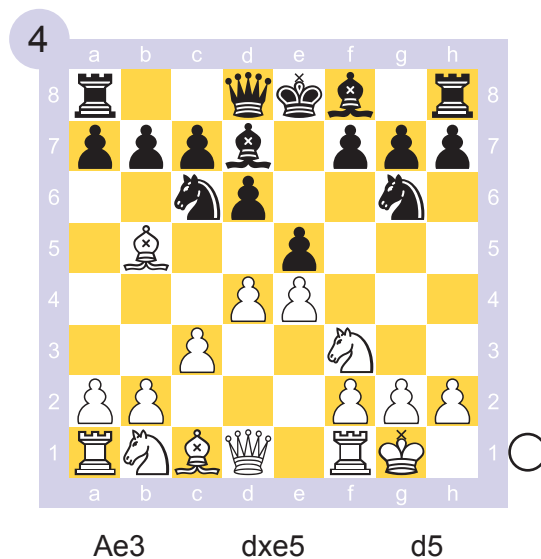
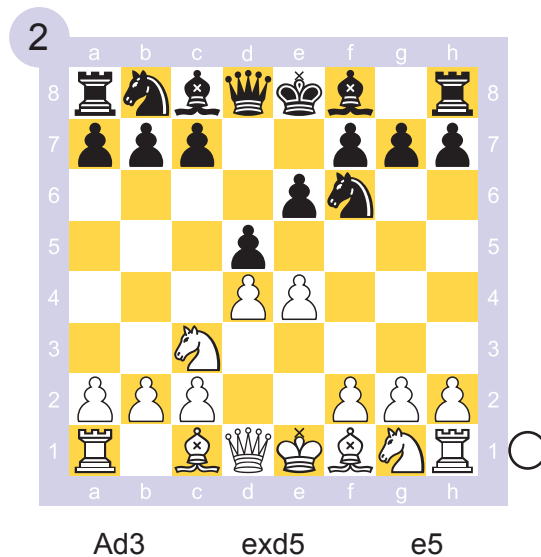
En aquesta posició de la Defensa Francesa el centre està tancat perquè els peons e i d es bloquegen mútuament. A més, els peons c també es bloquegen.



En aquesta altra posició de l'Obertura Espanyola, el centre també està tancat amb una estructura de peons semblant a l'existent en el diagrama 1 d'aquesta pàgina.

3

Indica la jugada que conduirà a la creació d'un centre tancat.
Juga el bàndol indicat amb una rodona a la dreta del tauler.



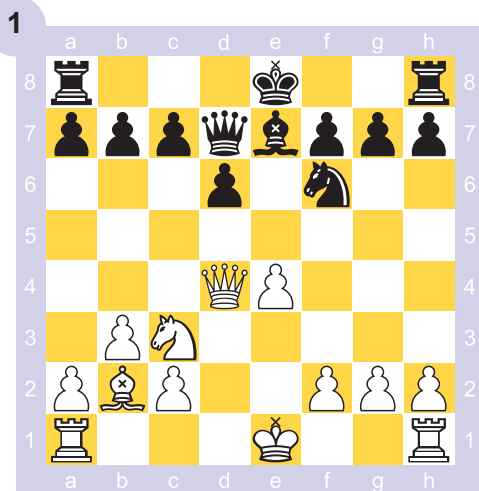


El petit centre

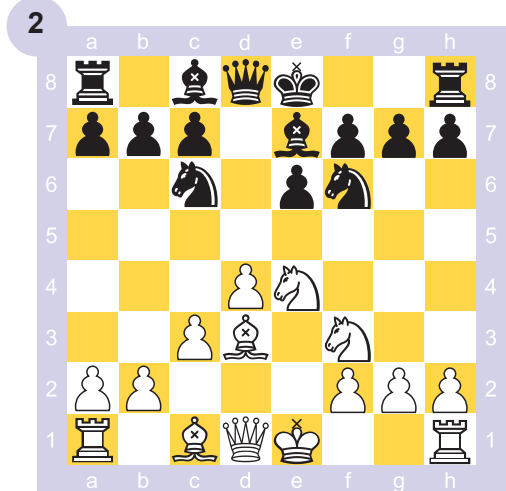
La situació central s'anomena petit centre quan en les columnes **d** i **e** solament hi ha un peó blanc a e4 i un de negre a d6 (o per simetria, un peó blanc a d4 i un altre negre a e6).

El petit centre deixa una columna central semioberta a les blanques i una altra a les negres. Les blanques tenen més espai i un millor control del centre del tauler.

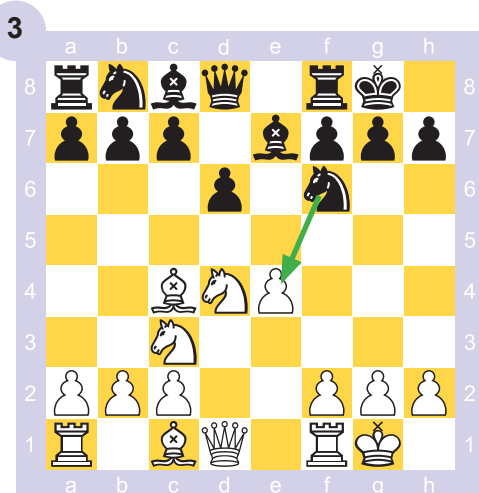
Exemples



En aquesta posició que prové de la Variant Steinitz de l'Obertura Espanyola, s'observen les característiques del petit centre citades anteriorment.

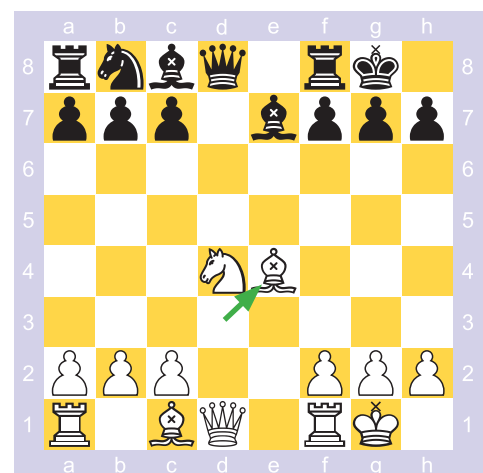


En aquesta altra posició corresponent a la Defensa Francesa, el petit centre es forma de manera simètrica a l'anterior diagrama, amb un peó blanc a d4 i un de negre a e6.



Un dels mètodes per intercanviar els peons centrals seria:

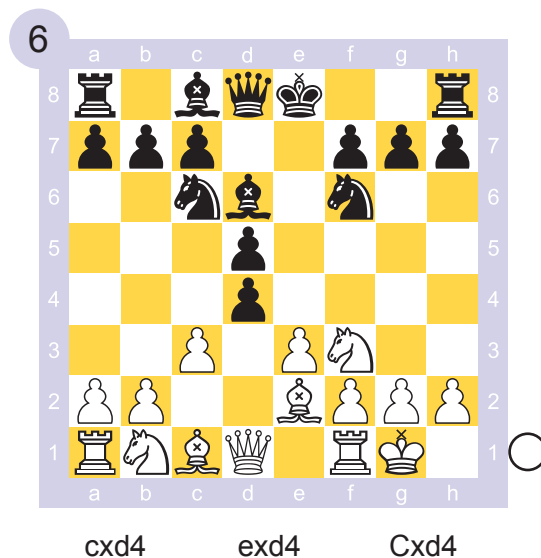
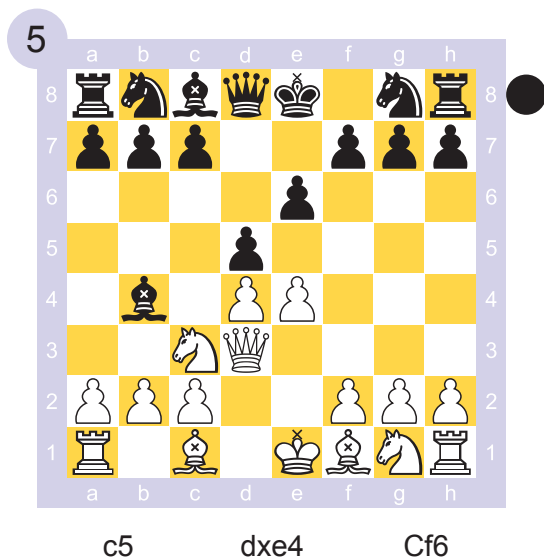
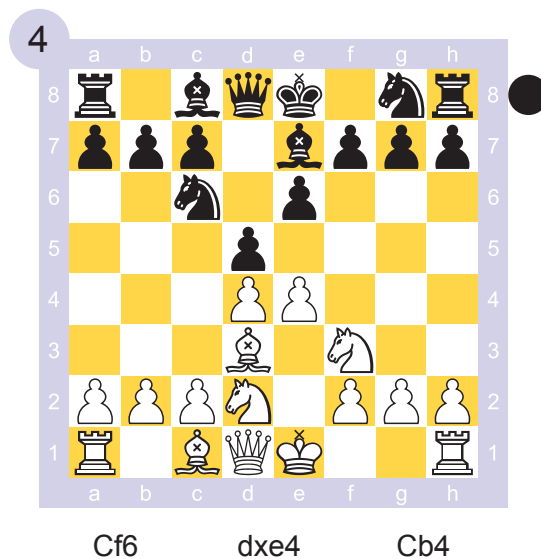
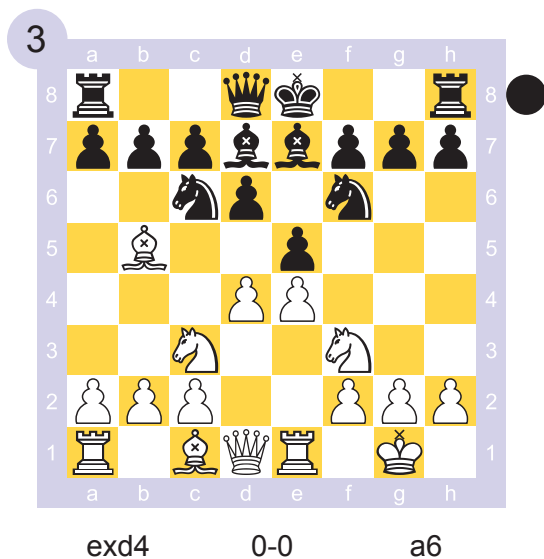
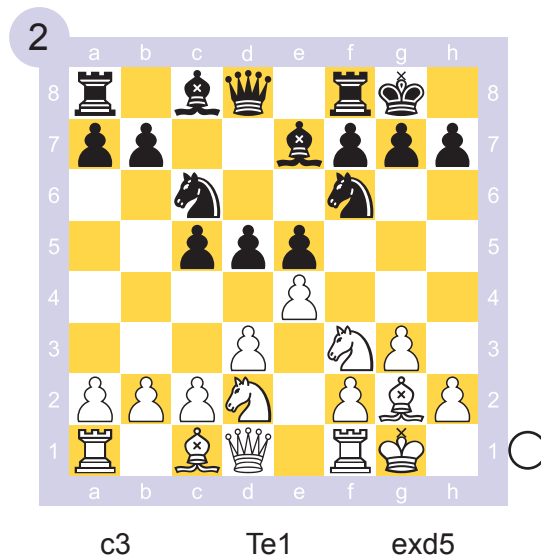
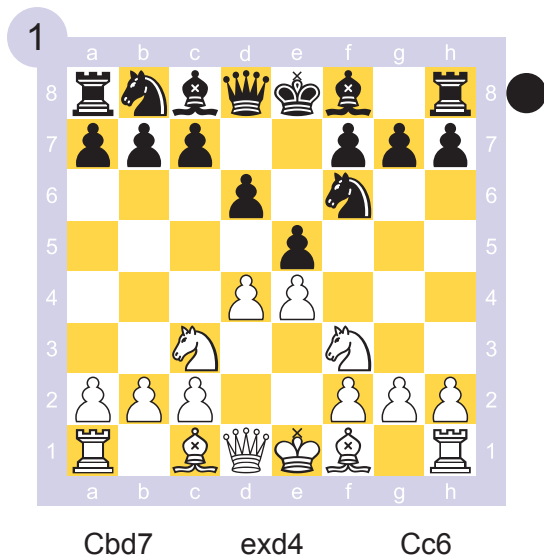
1... Cxe4 2.Cxe4 (2.Axf7+ Txf7 3.Cxe4 porta a una posició satisfactòria per a les negres) 3... d5 4.Ad3 dxe4 5.Axe4.



Amb aquest sacrifici momentani de cavall seguit d'una doble amenaça, les negres aconsegueixen transformar el petit centre en un centre totalment obert.

4

Indica la jugada que conduirà a la creació d'un petit centre.
Juga el bàndol indicat amb una rodona a la dreta del tauler.



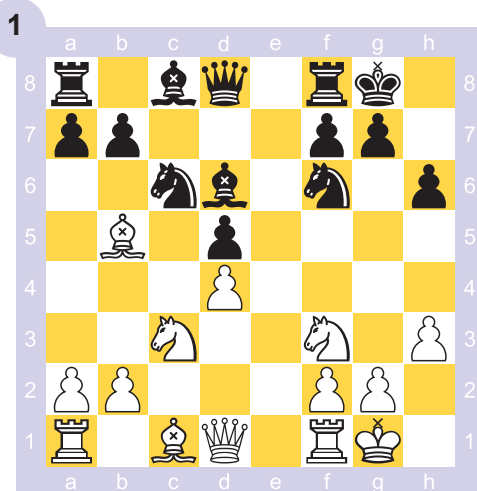


Centre fix

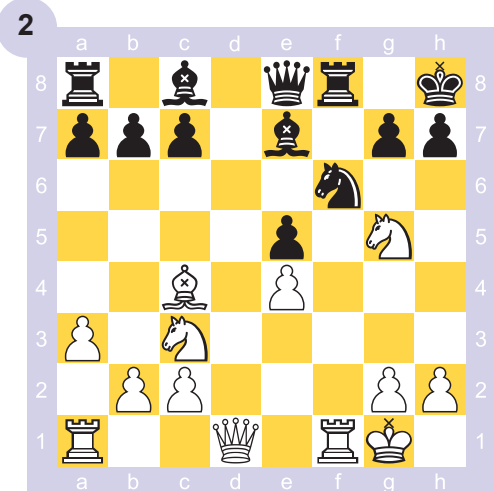
El centre és fix quan els dos jugadors solament tenen un peó central, que està bloquejat pel peó adversari (d4 blanc i d5 negre o e4 blanc i e5 negre). Aquests dos peons estan aïllats.

En aquest tipus de centre sempre hi ha, com a mínim, dues columnes obertes (una central i una altra d'alfil adjacent).

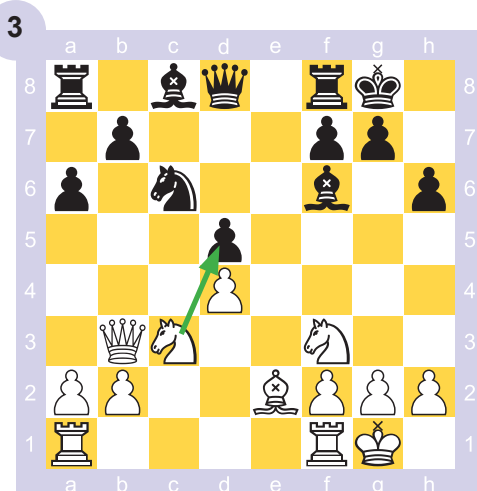
Exemples



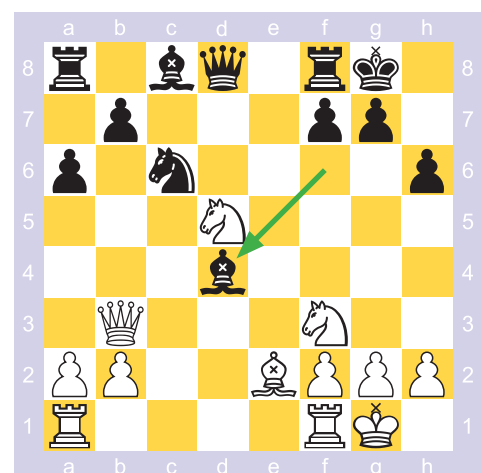
Aquest centre fix està format pel peó blanc a d4 i un de negre a d5. Als costats d'aquests peons hi ha dues columnes obertes, e i c, per a ambdós jugadors.



Aquest altre centre fix està format pel peó blanc a e4 i un de negre a e5. En aquest cas, les dues columnes obertes són d i f.



A vegades un centre fix es pot transformar en obert. Per aconseguir-ho s'han de capturar ambdós peons centrals amb peces adversàries. Per exemple: 1.Cxd5 Axd4.



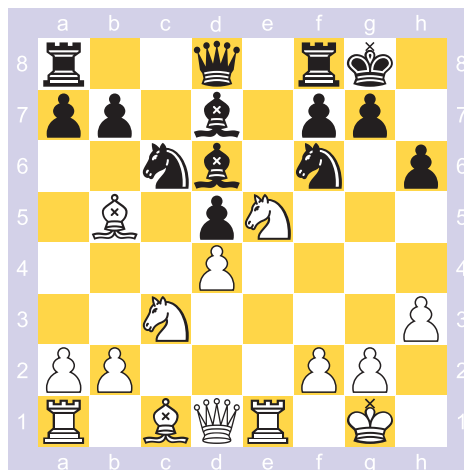
El centre fix s'ha transformat, després de les captures, en un centre completament obert.

5

Indica a quina jugada de la següent seqüència d'obertura pertany cada comentari.

N.	□	■
1	c4	Cf6
2	Cf3	e6
3	d4	d5
4	e3	c5
5	Cc3	Cc6
6	cx d5	ex d5
7	Ab5	Ad6
8	0-0	0-0
9	h3	cx d4
10	ex d4	h6
11	Te1	Ad7
12	Ce5	
13		
14		

Posició final



N.	□	■
----	---	---

--	--	--

En fer-se aquesta jugada queden plantejades dues situacions de possible canvi de peons.

--	--	--

Aquesta jugada de cavall de les negres manté per ara la simetria.

--	--	--

Les blanques duen a terme un primer canvi de peons en el centre.

--	--	--

Les negres capturen a d5 amb peó. Podien haver-ho fet amb cavall (variant de la Defensa Semi-Tarrasch).

--	--	--

Les blanques eviten que l'alfil de dama negre clavi el cavall de f3.

--	--	--

Amb aquesta jugada de les blanques queda establert un centre fix.

--	--	--

Les blanques aprofiten el punt de suport que dona el peó d4 a la casella e5. Això és típic de les posicions amb centre fix. Les blanques tenen un petit avantatge.

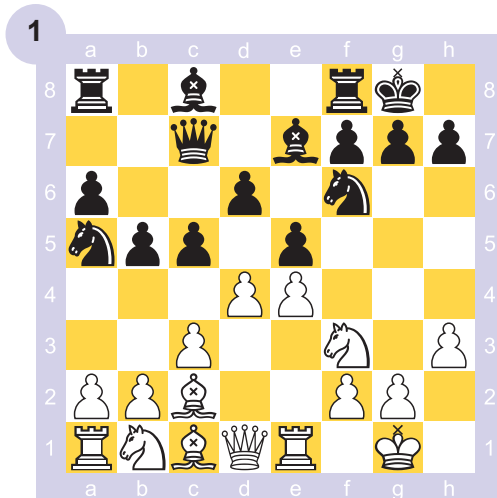


Centre en tensió

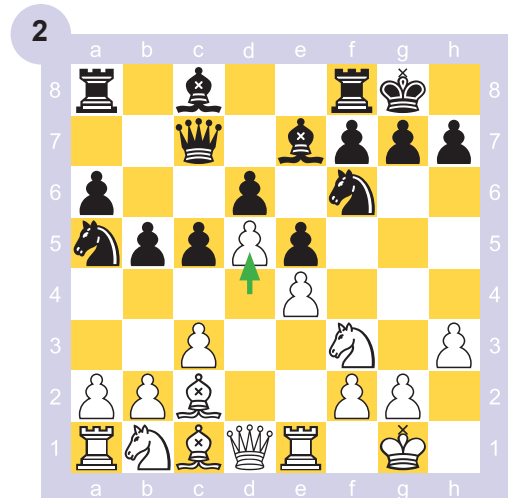
Hi ha moments en què estan plantejades diverses possibilitats de canvi de peons en el centre i, per tant, el centre no ha pres encara una forma definida.

Mentre no es resolgui aquest enfrontament de peons, es diu que hi ha tensió en el centre.

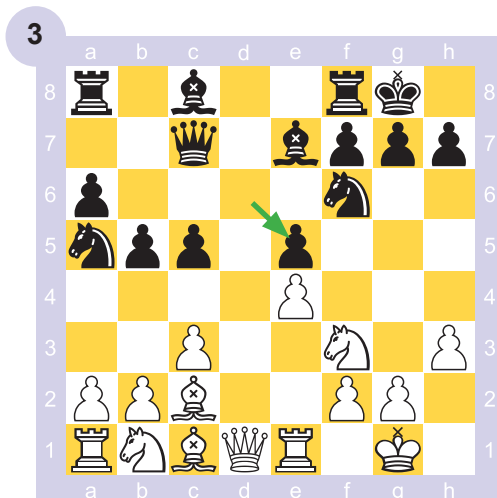
Exemple



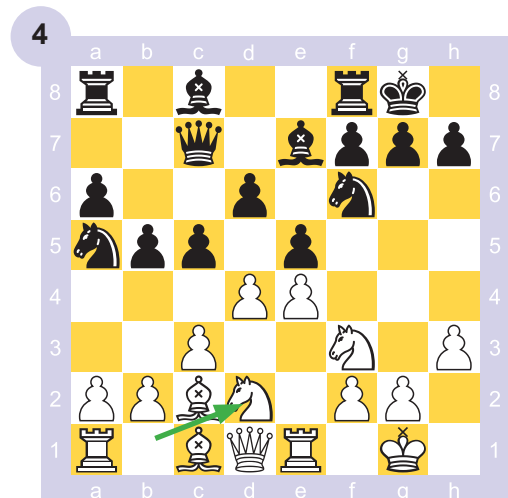
En aquesta típica posició de l'Obertura Espanyola, el centre està en tensió perquè les blanques tenen diverses alternatives de joc pel que fa a la situació en el centre del tauler.



Si les blanques decideixen avançar el peó a d5, es produeix una situació de centre tancat. Per tant, les accions posteriors es desenvoluparan en els flancs.



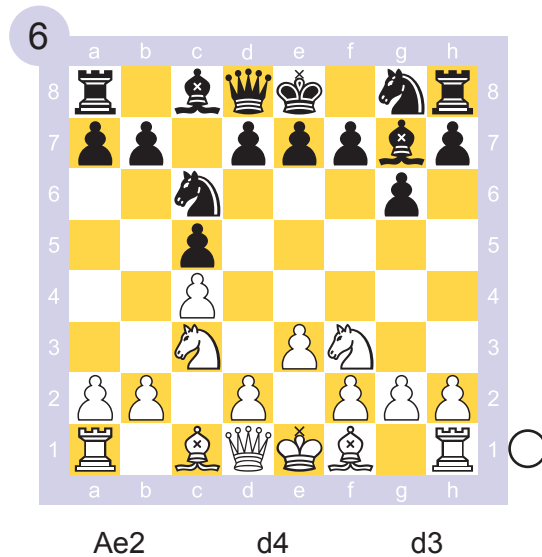
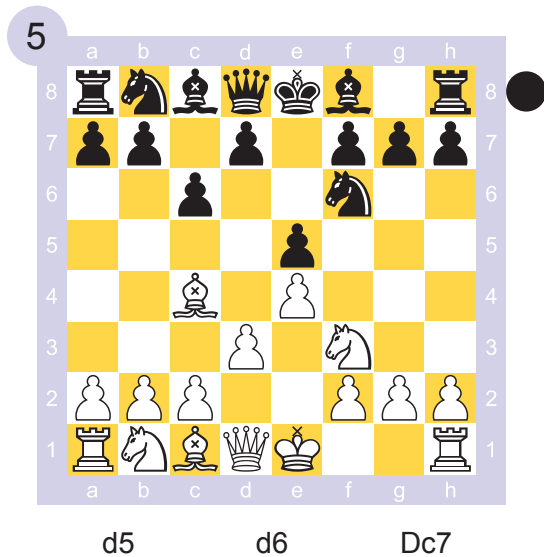
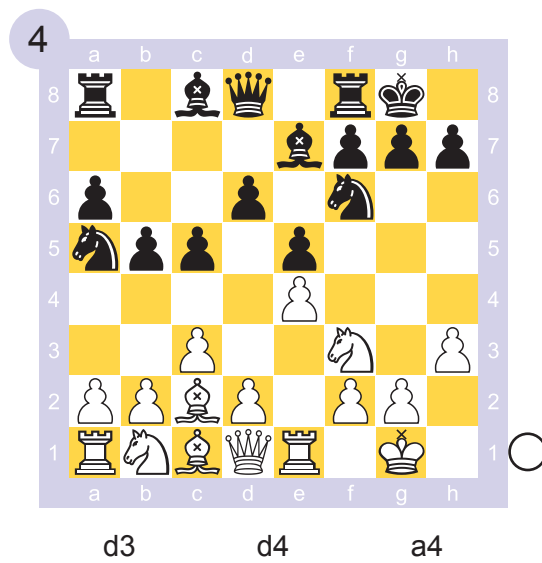
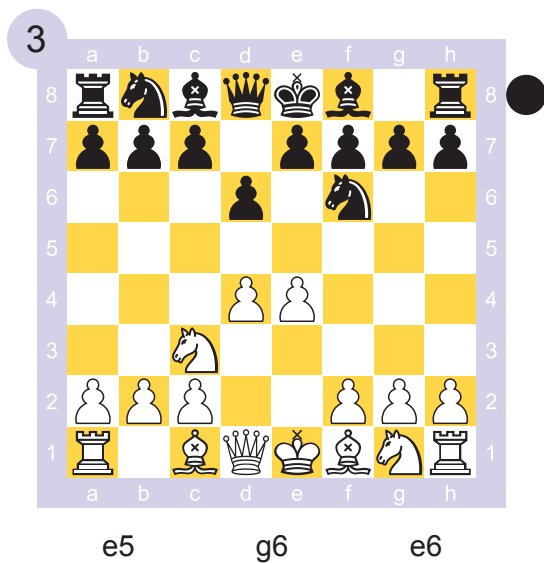
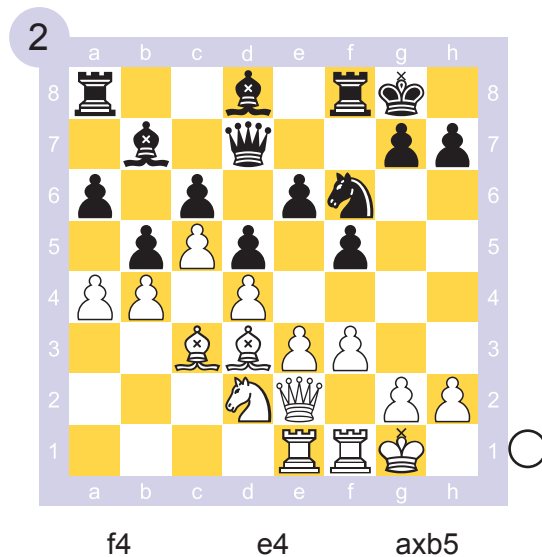
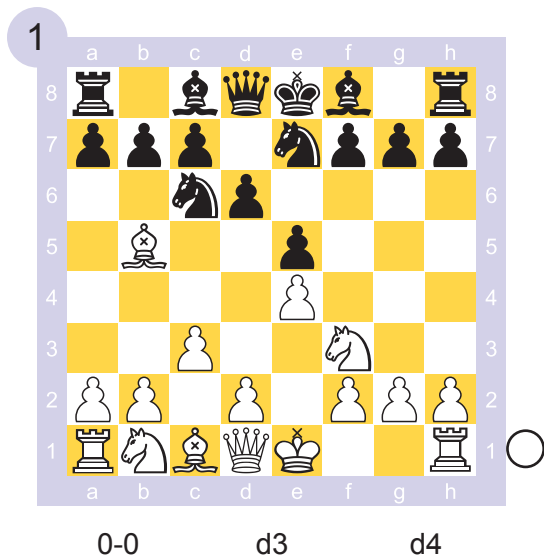
Si les blanques decideixen canviar 1.dxe5 dxe5, es produeix aquesta mena de centre, força semblant al centre fix, amb la diferència que només hi ha una columna oberta: la columna d.



Si les blanques decideixen continuar el seu desenvolupament amb 1.Cbd2, el centre continua en tensió. Les negres poden mantenir el centre en tensió o iniciar canvis.

6

Indica la jugada que provoca una tensió en el centre.
Juga el bàndol indicat amb una rodona a la dreta del tauler.



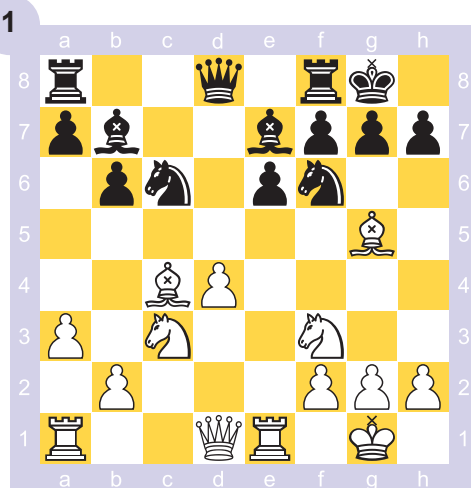


Altres tipus de centre

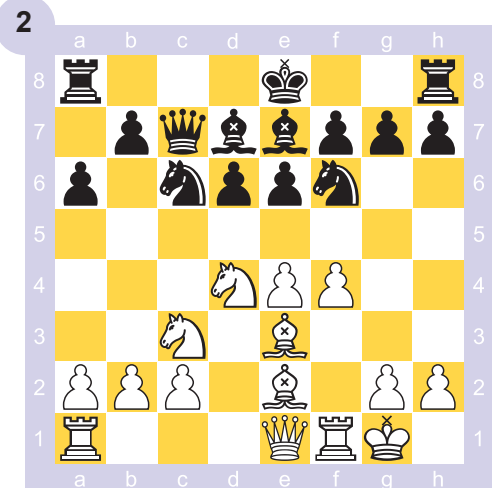
Hi ha altres estructures de peons en què el tipus de centre no s'ajusta a cap dels anteriorment explicats.

Tot seguit comentarem quatre tipus de centre diferents, que són relativament freqüents en les obertures.

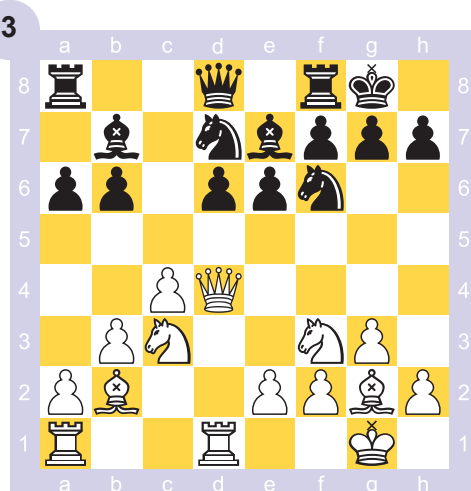
Exemples



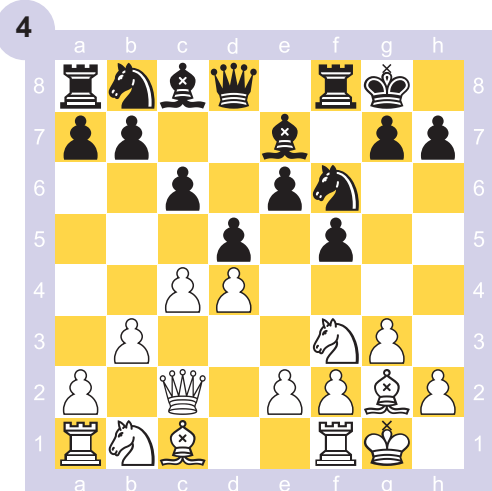
Aquesta posició és típica d'algunes obertures amb 1.d4. El centre no està completament obert, tot i que hi ha nombroses línies obertes. El peó **d**, que està aïllat, ocupa una casella central important.



Aquest tipus de centre apareix en moltes variants de la Defensa Siciliana: no està ni obert ni tancat. Les blanques disposen de major espai i cada jugador té una columna semioberta.



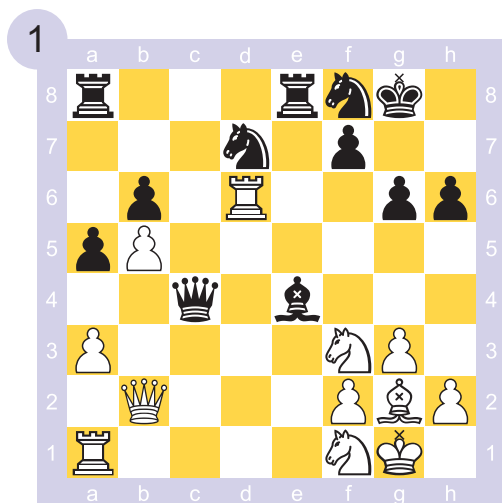
Aquesta estructura de peons negres es coneix per "l'eriçó". Les blanques tenen més espai però no poden apropar-se als peons negres i, a més, aquests estan preparats per avançar en el moment oportú.



Aquesta estructura de peons negres rep el nom de "mur de pedra" amb peons a c6, d5, e6 i f5. Les negres tenen un fort control sobre e4 però la seva casella e5 està dèbil i el seu alfil de dama està limitat pels propis peons.

7

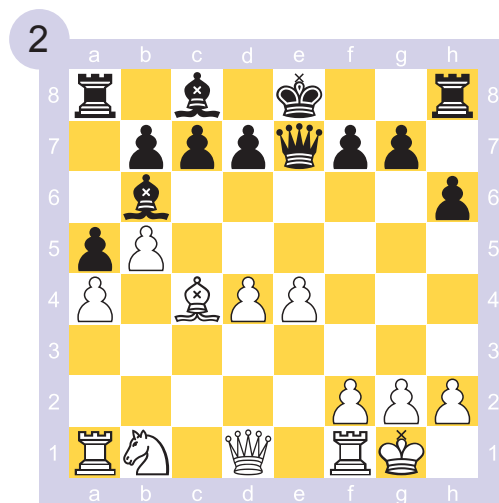
Indica el tipus de centre que s'observa en la posició de cada tauler.



Centre obert

Centre en tensió

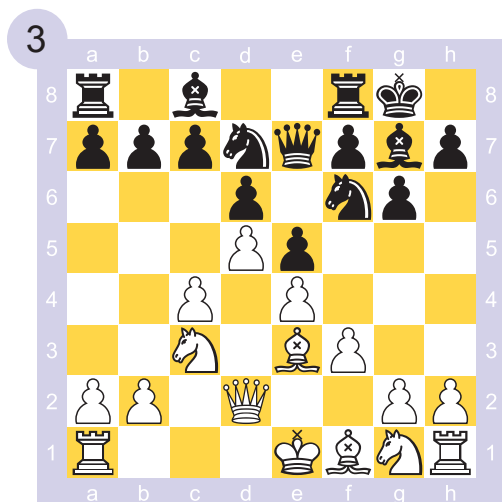
Petit centre



Centre obert

Centre clàssic mòbil

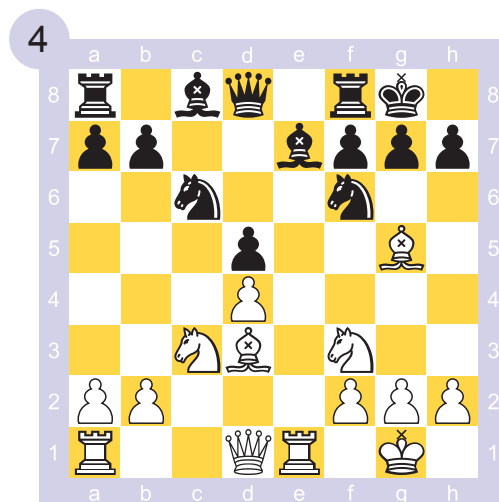
Petit centre



Centre obert

Centre tancat

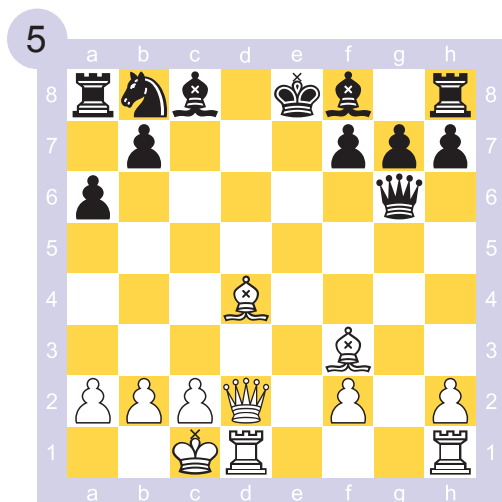
Centre fix



Centre fix

Centre tancat

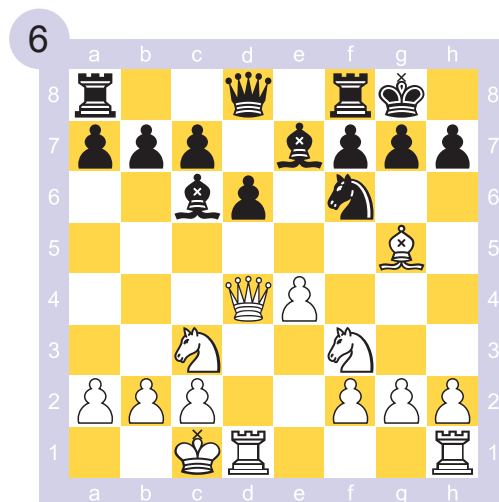
Petit centre



Centre fix

Centre en tensió

Centre obert



Centre obert

Petit centre

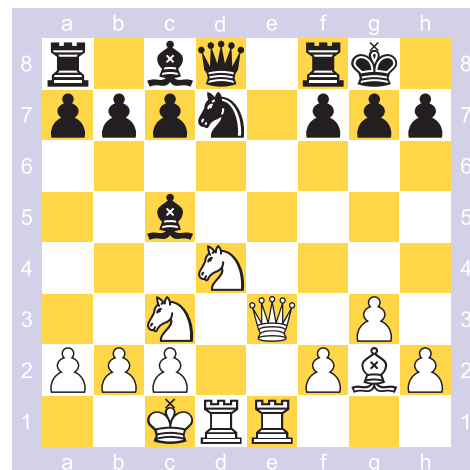
Centre clàssic mòbil

A

Indica a quina jugada de la següent seqüència d'obertura pertany cada comentari.

N.	□	■
1	e4	e5
2	Cf3	d6
3	d4	exd4
4	Cxd4	Cf6
5	Cc3	Ae7
6	g3	d5
7	exd5	Cxd5
8	Ad2	Cb4
9	Ae3	Cd5
10	Dd3	Cxe3
11	Dxe3	0-0
12	0-0-0	Ac5
13	Ag2	Cd7
14	The1	

Posició final



N.	□	■
----	---	---



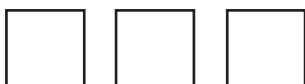
Les blanques ocupen immediatament el centre amb el seu peó d, i proposen un canvi de peons centrals.



Les negres canvien peons centrals amb les blanques i donen lloc a un "petit centre". L'alternativa principal és defensar el centre amb Cd7.



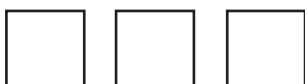
Les negres contraataquen en el centre amb força rapidesa i proposen el canvi de peons centrals.



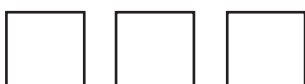
Les blanques accedeixen a l'eliminació dels peons centrals. Una alternativa seria avançar e4-e5.



Amb aquesta captura es completa la transformació del centre: es passa d'un petit centre a un centre obert.



L'última jugada de les blanques completa el desenvolupament de totes llurs peces mentre l'adversari no l'ha finalitzat. Les blanques controlen més el centre.



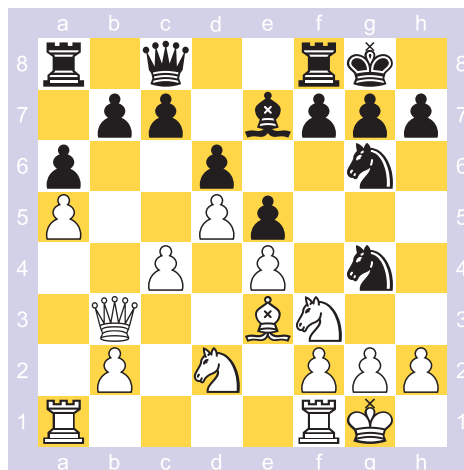
Aquesta jugada serveix per evitar que sigui doblat un peó a c3.

B

Indica a quina jugada de la següent seqüència d'obertura pertany cada comentari.

N.	□	■
1	e4	e5
2	Cf3	Cc6
3	Ab5	Cge7
4	c3	d6
5	d4	Ad7
6	0-0	Cg6
7	Ae3	Ae7
8	d5	Cb8
9	Db3	Dc8
10	Axd7+	Cxd7
11	a4	0-0
12	a5	a6
13	Cbd2	Cf6
14	c4	Cg4

Posició final



N.	□	■
----	---	---

--	--	--

Es prepara l'ocupació del centre amb la progressió del peó d.

--	--	--

L'alfil s'interposa entre el cavall clavat i el rei.

--	--	--

Aquest peó inicia una expansió en el flanc de dama, adreçada a guanyar espai en aquest sector del tauler.

--	--	--

En realitzar aquesta jugada el centre entra en tensió.

--	--	--

Amb aquesta jugada queda plantejada l'Obertura Espanyola.

--	--	--

Aquest peó enforteix el centre; es prepara una futura ruptura en la columna de l'alfil de dama.

--	--	--

Aquest avançament transforma el centre en tensió en centre tancat.

Utilització de línies

Diagonals

Aclarida de diagonals

Obstrucció de diagonals

Defensa contra pressió diagonal

Columnes

Aclarida de columnes

Obstrucció de columnes

Obertura posicional de columnes

Files

Aclarida de files

Obstrucció tàctica de files

Maniobres a través de files



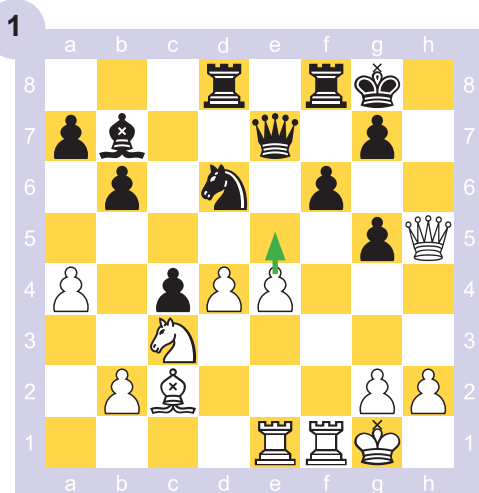


Aclarida de diagonals

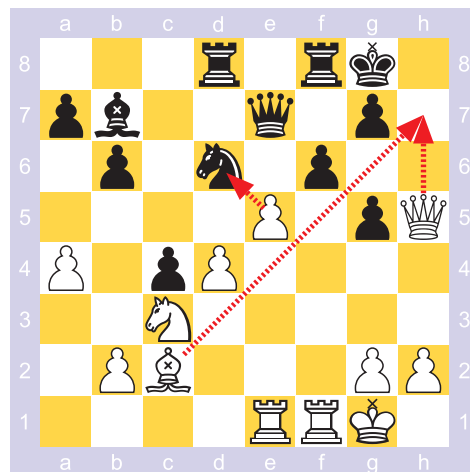
Els alfils es mouen i capturen de manera diagonal. Per això, per tal d'exercir llur acció de la manera més efectiva possible, necessiten diagonals obertes.

Això mateix podem dir de la dama en relació a la seva acció diagonal.

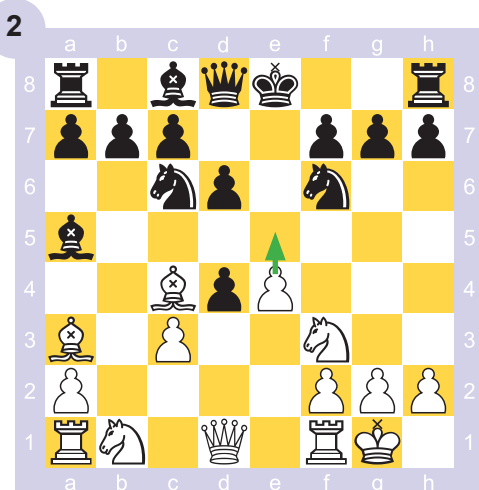
Exemples



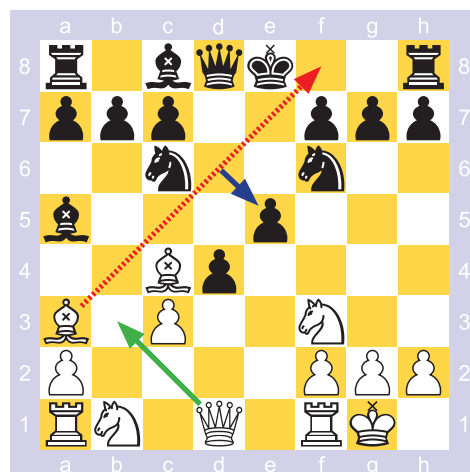
L'alfil blanc de c2 té bloquejada la seva acció en la diagonal b1-h7 pel peó propi situat a e4. En avançar-lo, la diagonal queda aclarida.



El peó ha avançat, tot aclarint la diagonal b1-h7. Es produeix, a més, una doble amenaça de fer escac a h7 i de capturar el cavall, per la qual cosa les blanques obtenen ja un avantatge decisiu.



L'acció de l'alfil blanc de a3 en la diagonal a3-f8 és interferida pel peó negre de d6. Per tal d'aclarir aquesta diagonal i impedir l'enroc curt del rei negre, les blanques sacrifiquen el peó e. 1.e5 dxe5 (també després de 1... Cxe5 2.Cxe5 dxe5 s'obre la diagonal a3-f8).



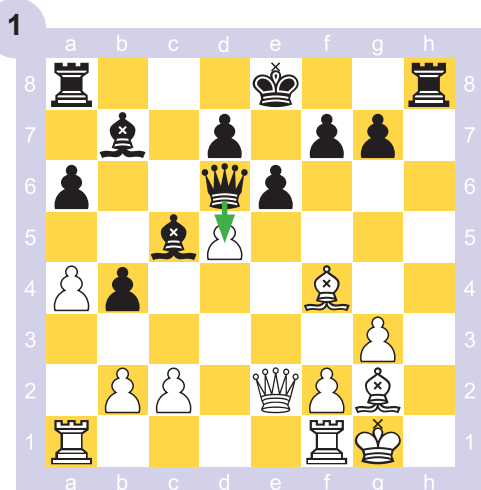
El peó negre ha capturat a e5. La diagonal a3-f8 ha quedat oberta, i s'ha aconseguit d'evitar la fugida del rei negre cap a una posició segura. Ara las blanques continuen 2. Db3! atacant el punt f7, tot obtenint un fort atac.



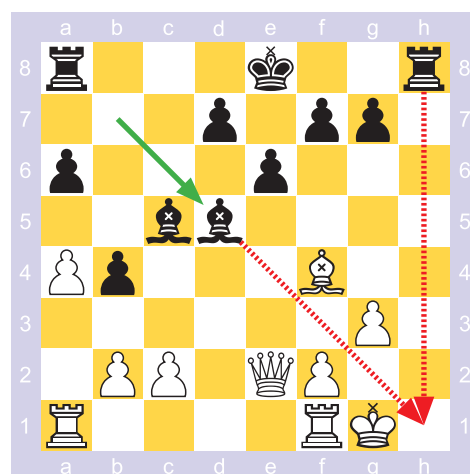
En la pàgina anterior hem vist dos exemples que no impliquen grans sacrificis materials.

En canvi, en les següents aclarides de diagonals estudiarem combinacions tàctiques amb sacrifici important de material.

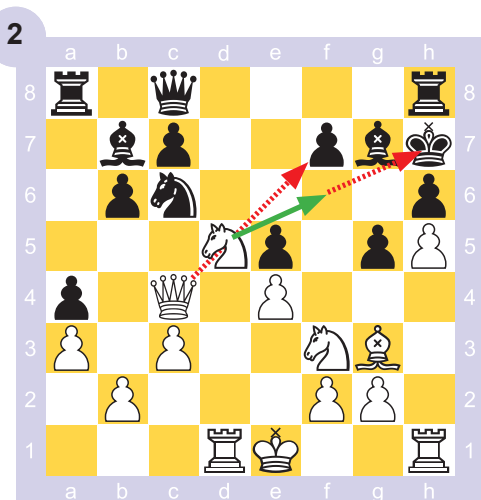
Exemples



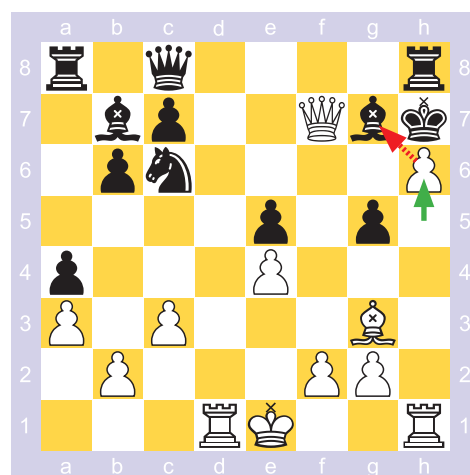
La dama negra es veu atacada; en comptes de retirar-se a una posició tranquil·la, se sacrifica brillantment:
1... Dxd5!! 2. Axd5 Axd5.



La gran diagonal ha quedat aclarida per a l'alfil de caselles blanques, es fa una amenaça Th1++. Les blanques no tenen manera d'oposar-s'hi, ja que el peó f no pot avançar a f3 perquè està clavat. Si 3. Ah6 Txh6.



L'entrada de la dama blanca a f7 està bloquejada en la diagonal pel cavall de d5. El sacrifici del cavall permet a la dama de penetrar-hi.
1. Cf6+! Axf6 2. Dxf7+ Ag7 3. Cxg5+! hxg5 4. h6!.

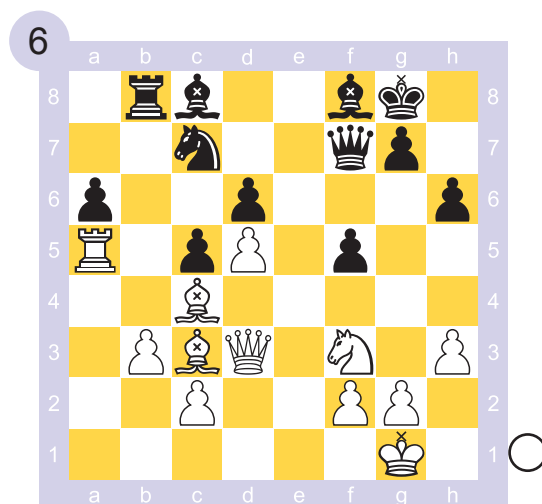
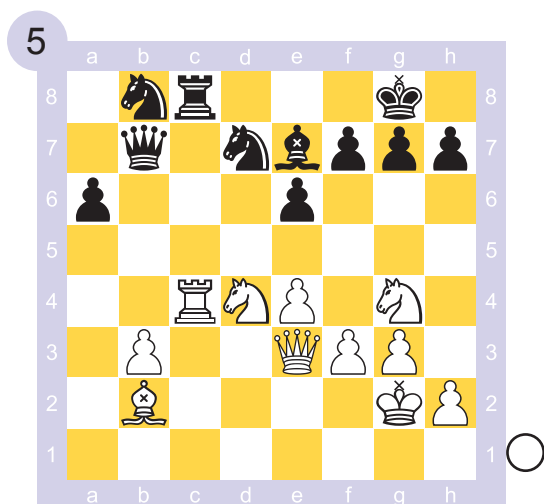
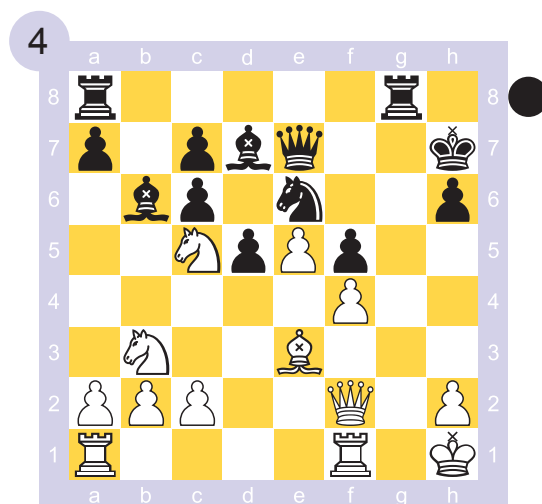
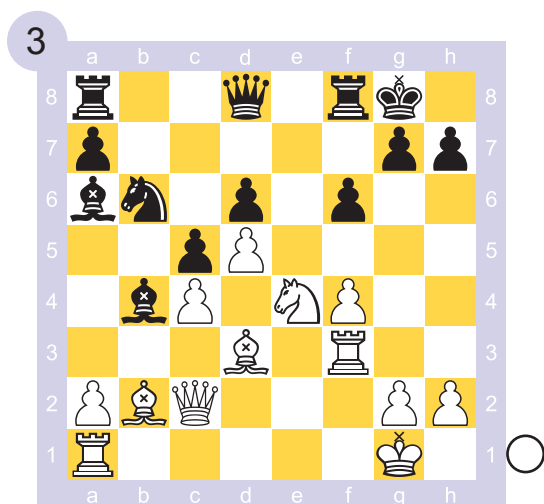
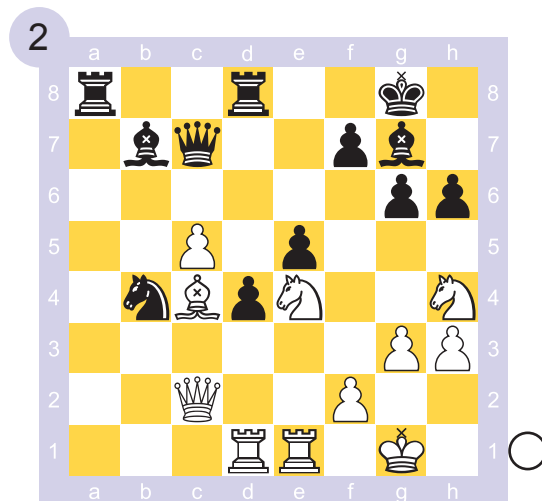
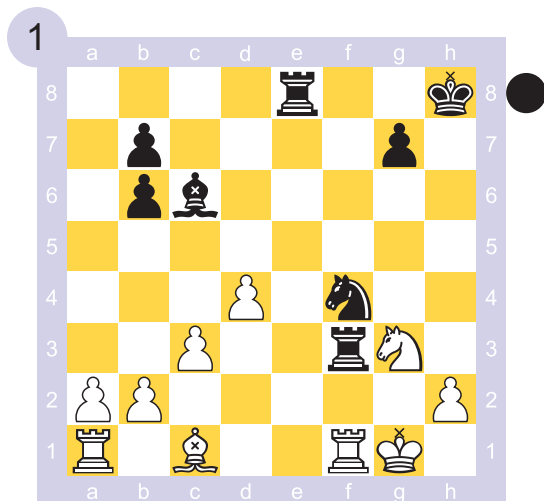


El sacrifici del segon cavall ha servit per a poder avançar el peó h. No hi ha defensa contra la doble amenaça Dxg7++ y hxg7+.

1

Indica la seqüència de jugades que dóna lloc a una combinació guanyadora amb aclarida de diagonal.

Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.

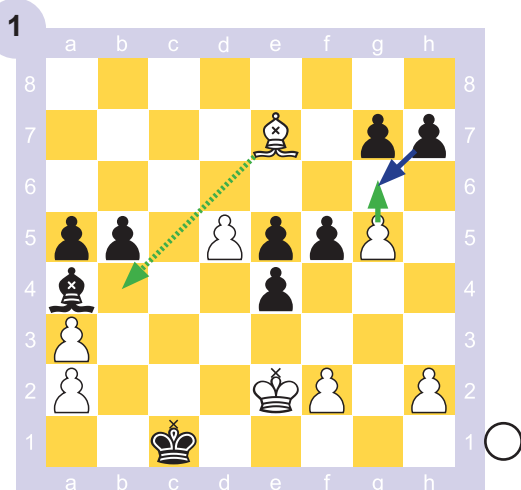




Obstrucció de diagonals

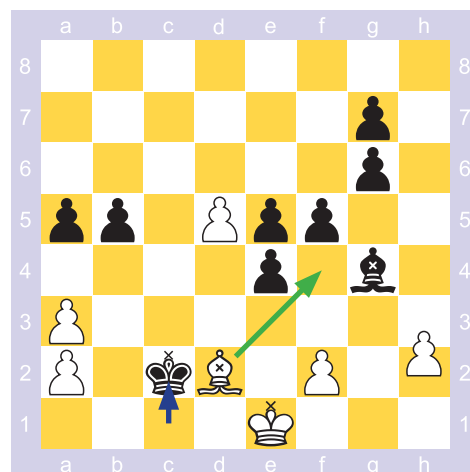
De vegades el tema tàctic guanyador consisteix a obstruir una diagonal que resulta defensivament important per a l'adversari.

Exemples

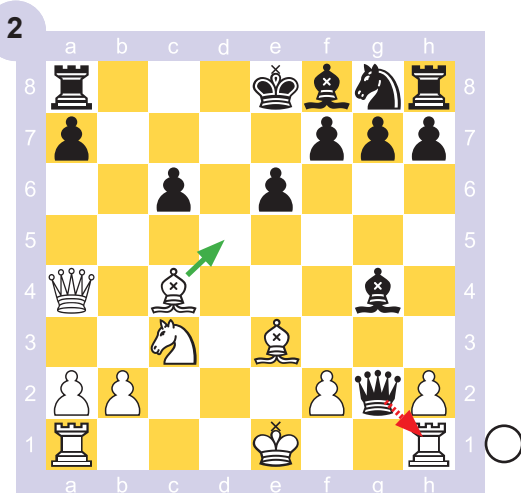


Per tal de poder coronar el peó d, les blanques han d'obstruir les diagonals que permetrien a les negres de deturar el peó amb l'alfil.

1.g6! hxg6 2.Ab4! (bloqueig de diagonal a4-e8) Ad1+ (única) 3.Re1 Ag4 (no 3... f4 per 4.h3! tot evitant Ag4) 4.Ad2+ Rc2

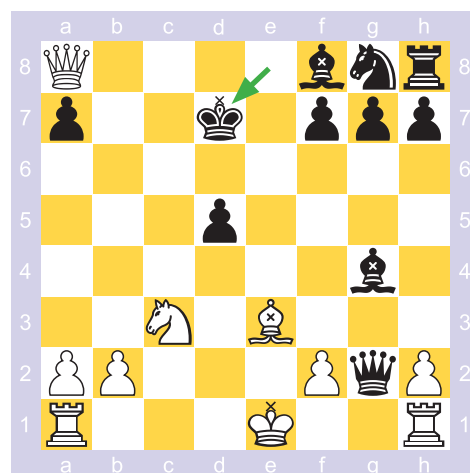


Les negres amenacen f5-f4.
4.Af4!! exf4 5.d6 i el peó coronarà.



La dama negra ataca la torre a h1 i defensa l'important peó de c6. Però les blanques obstrueixen ara l'acció defensiva de la dama negra amb un brillant sacrifici.

1.Ad5!



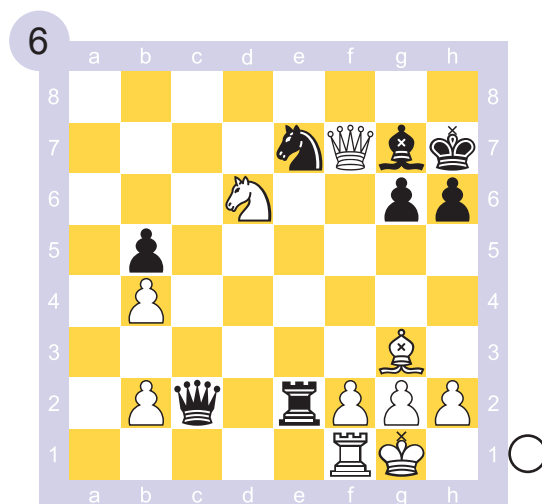
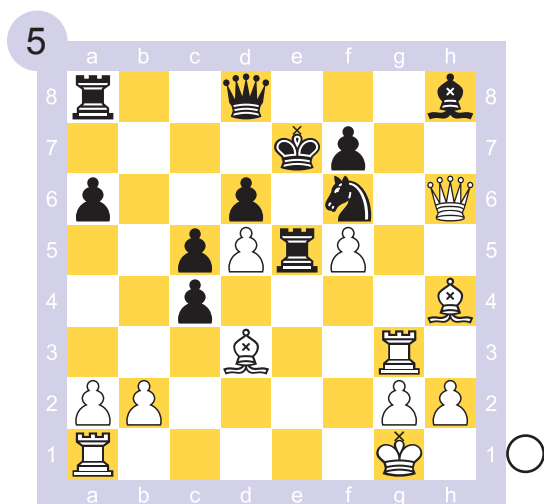
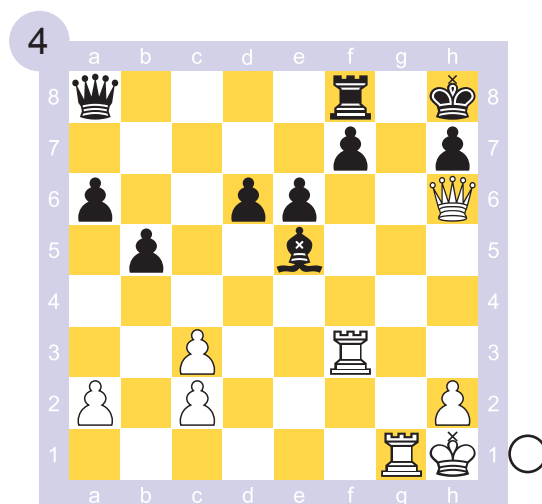
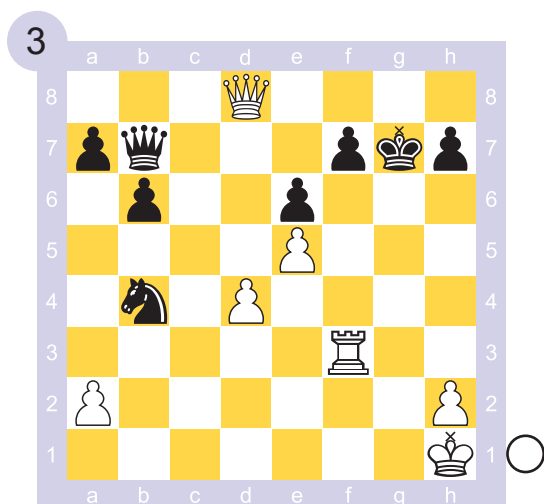
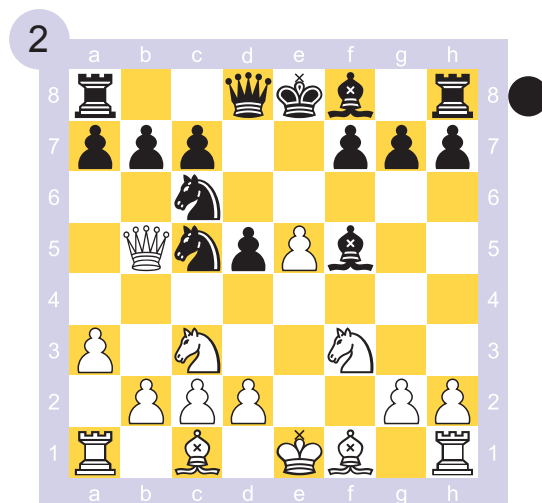
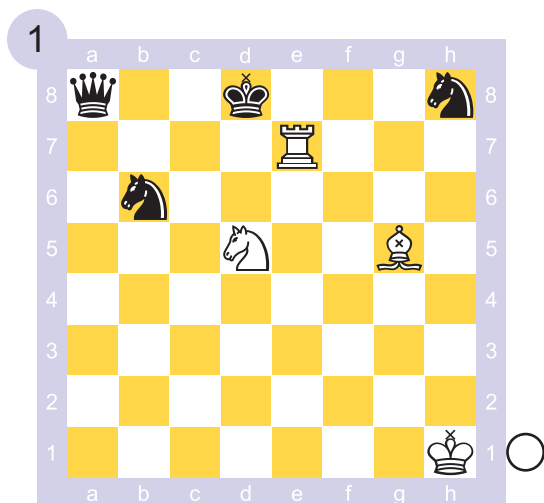
1... exd5 2.Dxc6+ Rd8 (2... Re7 3.Cxd5+ guanya) 3.Dxa8+ Rd7 (diagrama) i les blanques poden guanyar fàcilment de diverses maneres:

4.Dxa7+, 4.Db7+ o 4.Rd2

2

Indica la seqüència de jugades que dóna lloc a una combinació guanyadora amb obstrucció de diagonal.

Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.

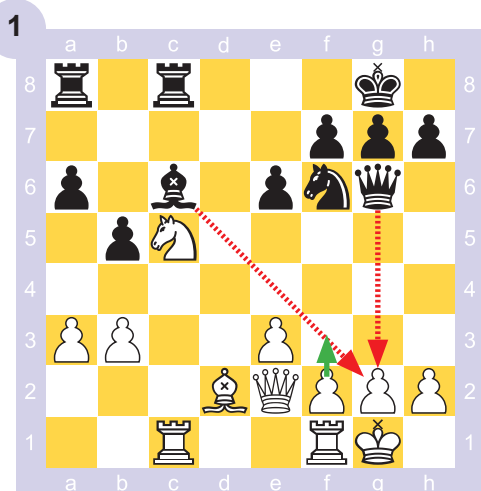




Defensa contra pressió diagonal

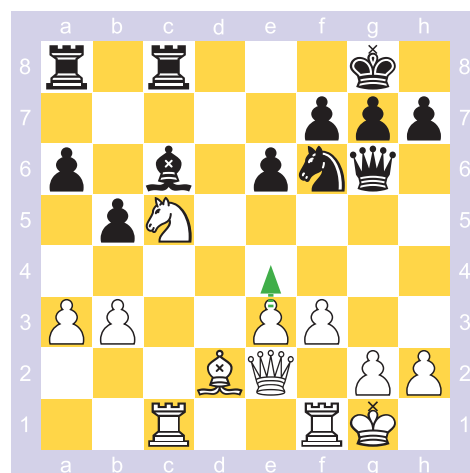
Hi ha alguns mètodes que són típics quan es tracta de neutralitzar l'acció diagonal d'una peça rival.

Exemples

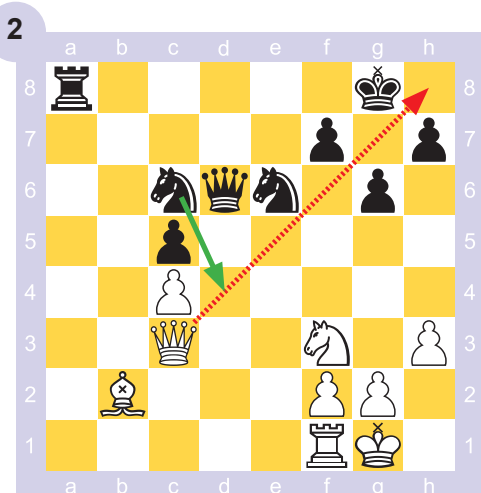


L'alfil de les negres exerceix una forta pressió en la gran diagonal, tot conjugant la seva acció amb la de la dama negra sobre g2 i amenaçant escac i mat. Un mètode usual per a oposar-se a aquesta acció és crear una barrera amb peons.

1.f3!.

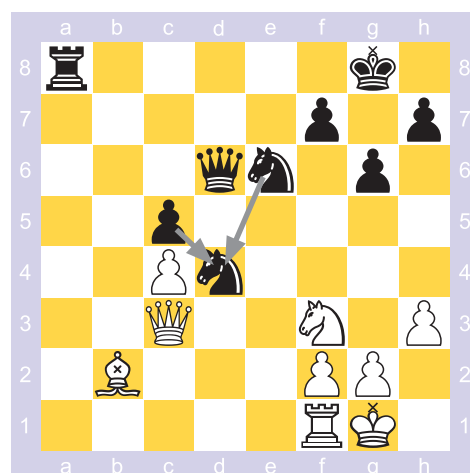


La progressió del peó f ha bloquejat l'atac de l'alfil sobre g2. En la propera jugada les blanques intenten jugar e3-e4, de tal manera que creen una sòlida barrera que limita l'acció de l'alfil de c6.



Les blanques exerceixen un fort control de la gran diagonal. Les caselles negres de l'enroc negre estan dèbils i es fa una amenaça d'escac i mat amb la dama a h8.

1... Ccd4.

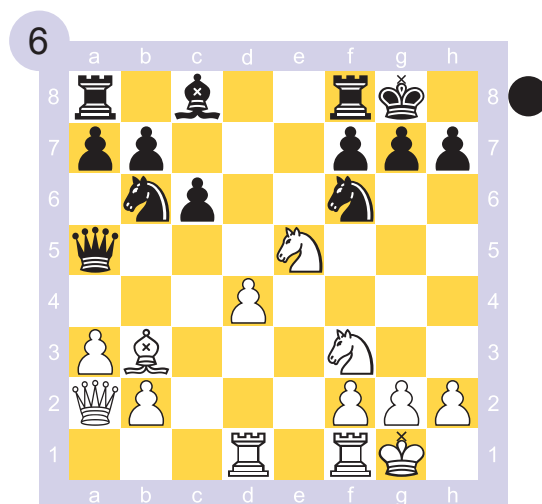
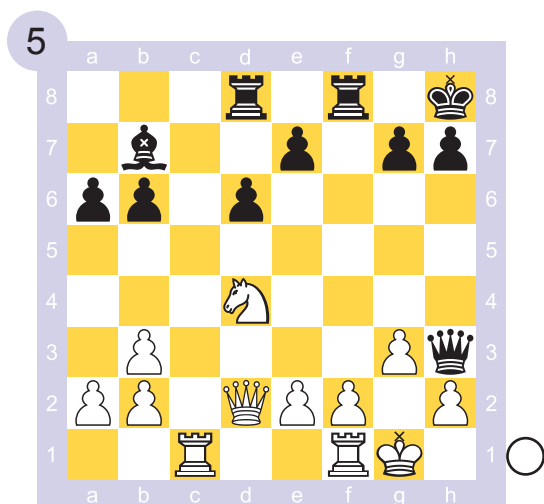
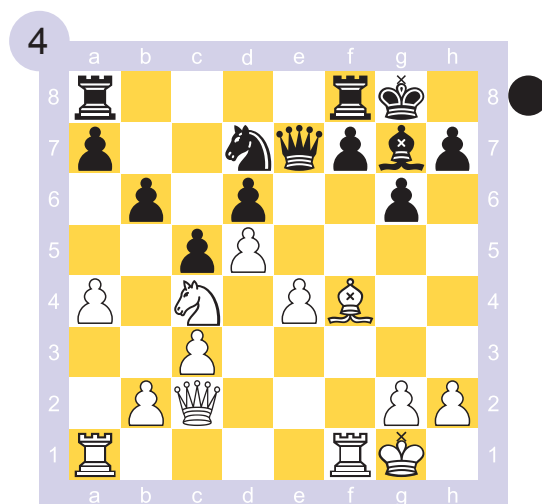
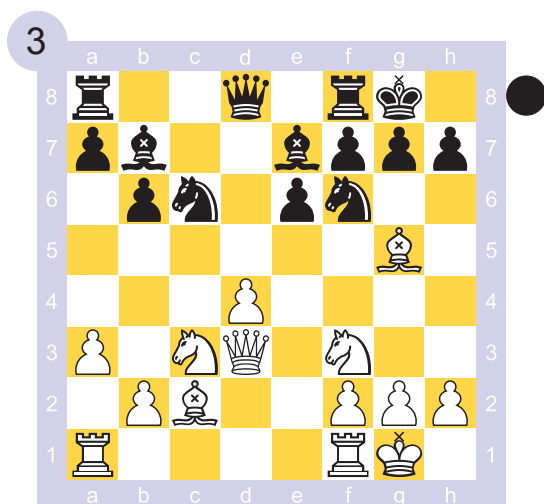
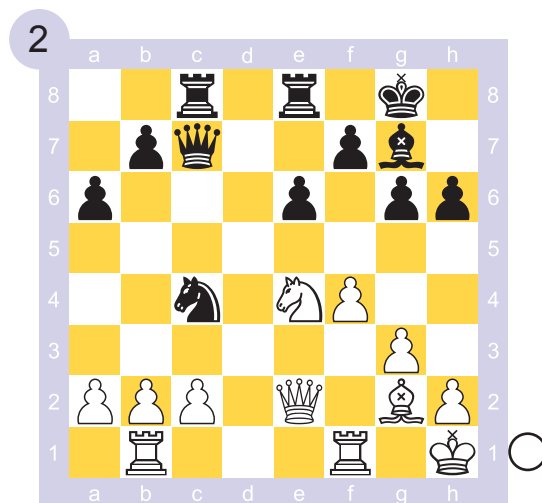
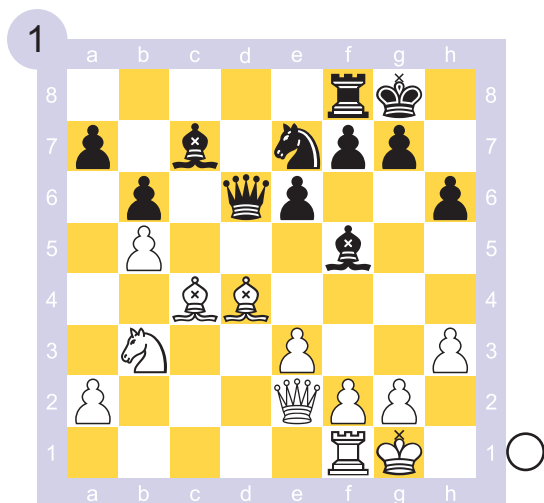


Les negres tapen la diagonal amb un cavall com a únic recurs defensiu. El cavall de d4 no pot ser desallotjat d'aquesta posició per cap peó de les blanques, i a més està sòlidament defensat pel peó negre de c5.

3

Indica la jugada defensiva que cal dur a terme per a contrarestar la pressió diagonal de l'adversari.

Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.



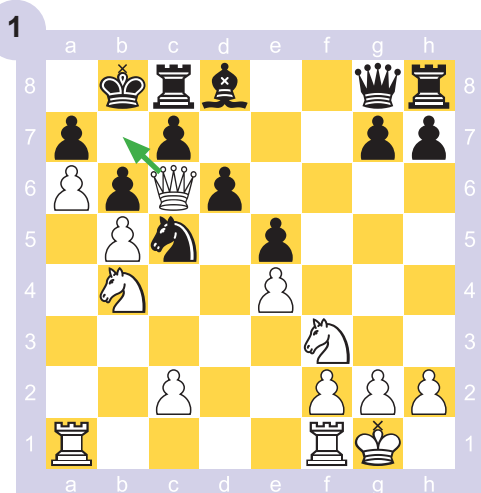


Aclarida de columnes

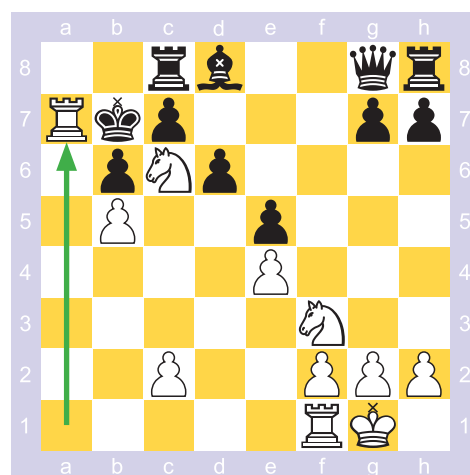
Las torres es mouen i capturen en vertical i en horitzontal. Per això, per tal d'exercir la seva acció de la manera més efectiva possible, necessiten columnes i files obertes.

Això mateix podem dir de la dama en relació a la seva acció vertical i horitzontal.

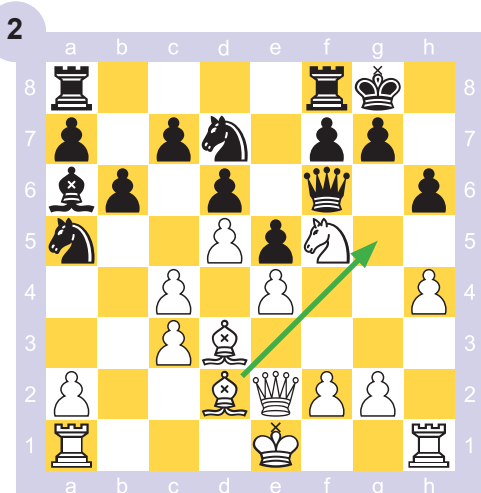
Exemples



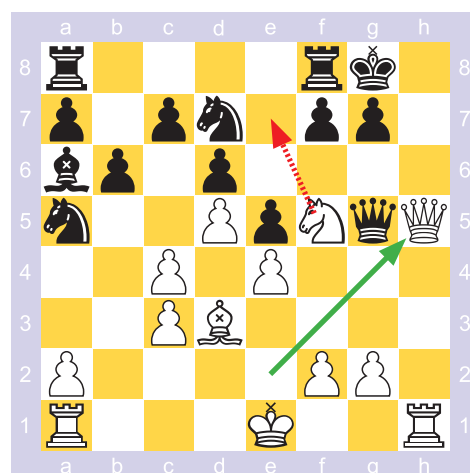
Les blanques ideen una bella entrega de dama per tal d'obrir la columna a:
1.Db7+!! Cxb7 2.Cc6+ Ra8 3.axb7+ Rxb7 4.Txa7++



En la posició final podem apreciar la importància que ha tingut l'obertura de la columna a per a l'èxit de la combinació.



Les blanques ofereixen un sacrifici d'alfil que els permet d'obrir la columna h sobre l'enroc negre:
1.Ag5! hxg5 2.hxg5 Dxg5 3.Dh5!

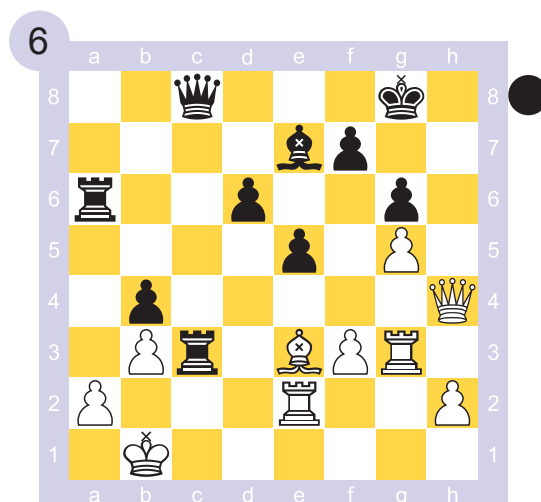
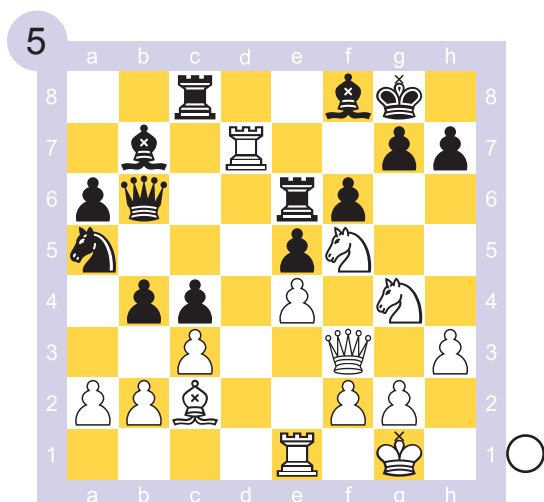
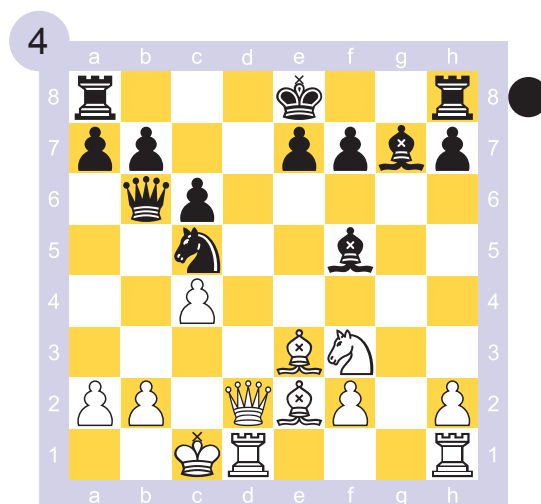
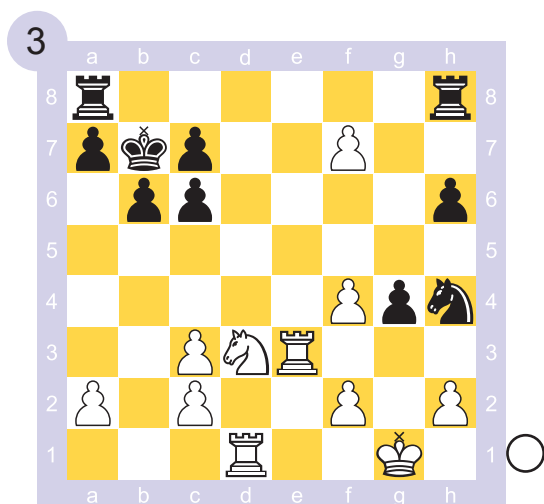
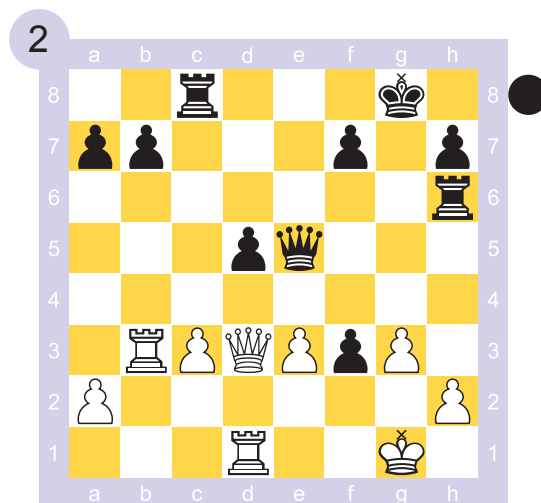
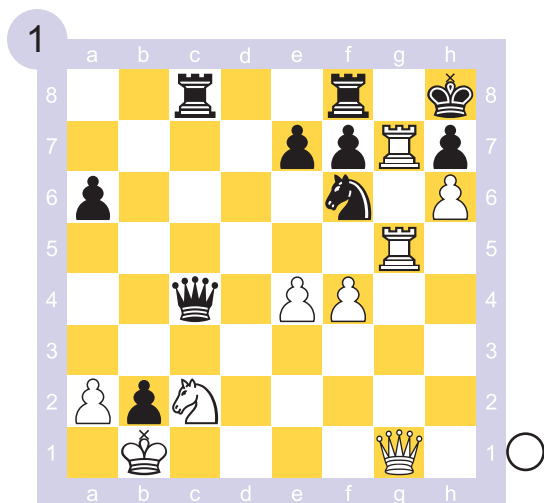


Les negres no tenen defensa; s'amenaça mat amb Dh8++ i si
3... Dxh5 4.Ce7+ seguit de Txb5++. Finalment si 3... f6 4.Ce7++

4

Indica la seqüència de jugades que dóna lloc a una combinació guanyadora amb aclarida de columna.

Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.

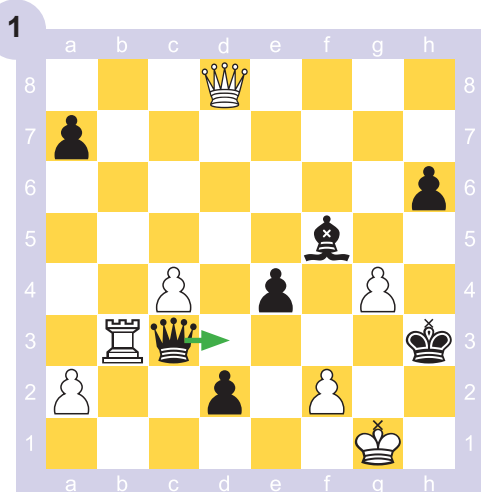




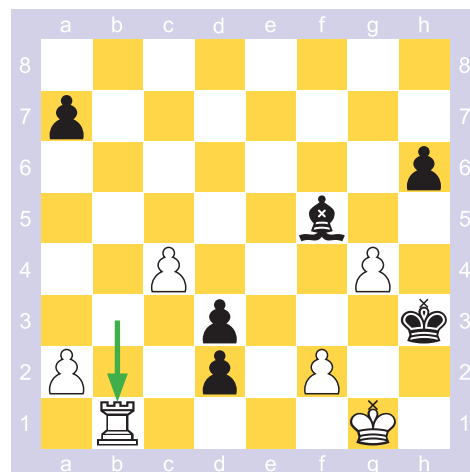
Obstrucció de columnes

De vegades, el tema tàctic guanyador consisteix a obstruir una columna que resulta defensivament important per a l'adversari.

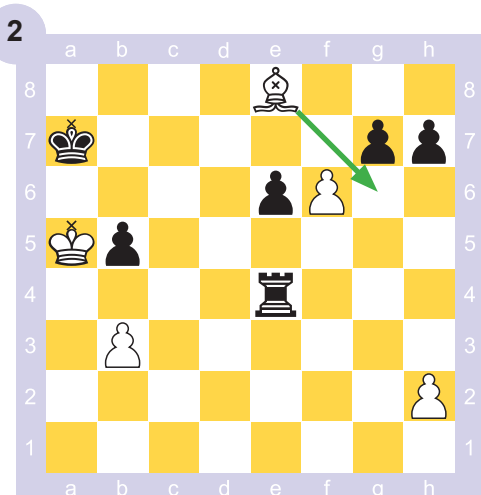
Exemples



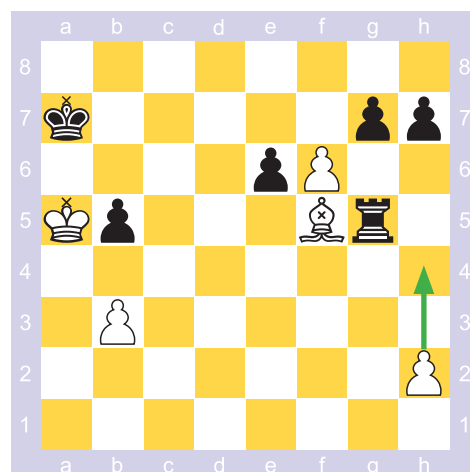
Les negres estan aparentment perdudes, llur dama està clavada i el peó d està controlat per la dama blanca; a més, l'alfil negre també està amenaçat. De tota manera, 1... Dd3!! 2.Dxd3+ (si 2.Txd3+ exd3 i el peó negre de d2 corona) exd3 3.Tb1.



Les blanques han jugat de l'única manera que podien per tal d'aturar la coronació immediata del peó. Però ara l'alfil decideix la partida en recolzar la promoció: 3... Axd4 i les negres guanyen fàcilment.



Sembla que les negres tenen sota control el peó de f6, ja que si 1.f7 Tf4 i si 1.fxg7 Tg4. De tota manera, les blanques bloquegen per sorpresa la columna g amb un primer sacrifici: 1.Ag6! (si 1... hxc6 2.fxg7 i corona) Tg4! (única) 2.Af5! (un altre sacrifici) Tg5! (novament única).

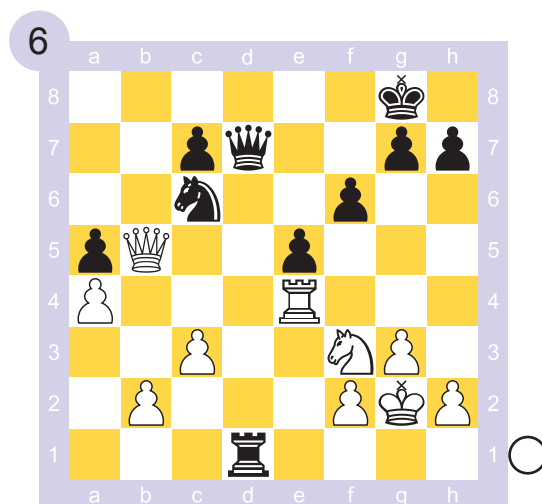
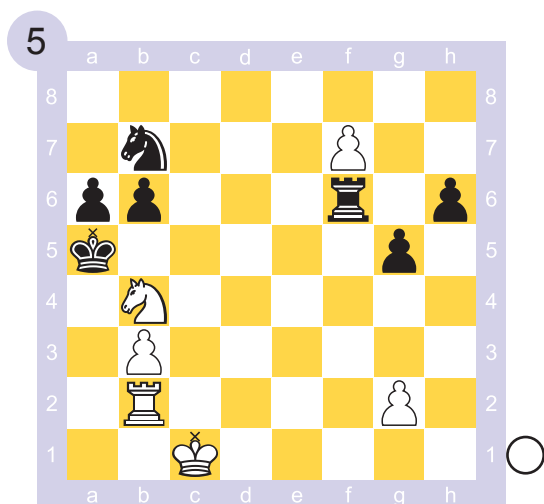
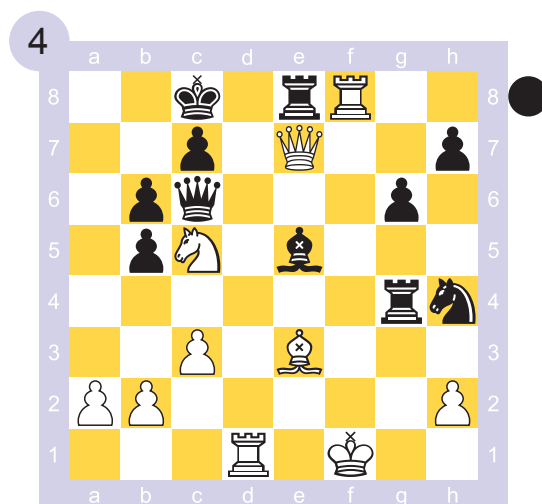
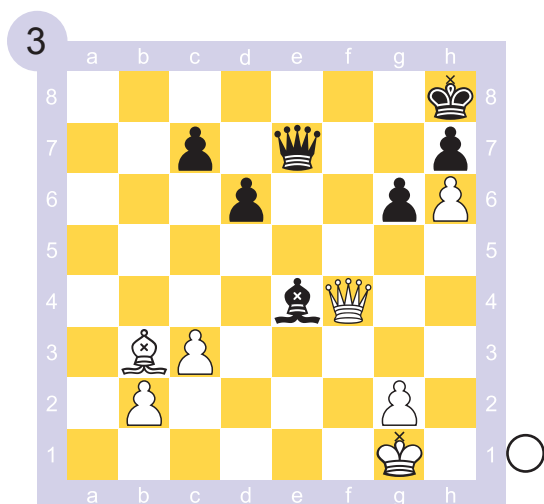
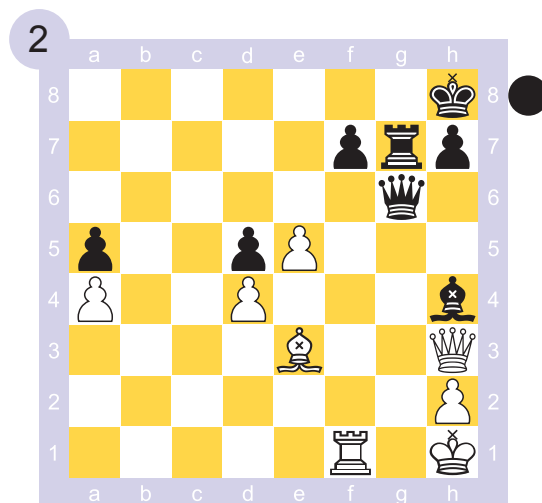
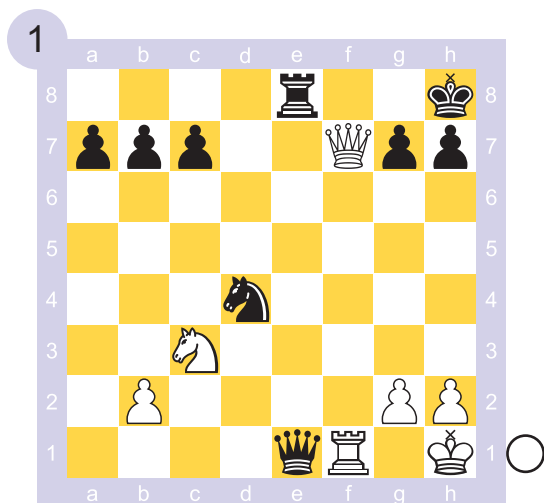


I ara que les negres amenacen tant l'alfil com el peó de f6, les blanques fan cas omís de la doble amenaça i mouen un altre peó que decideix la partida: 3.h4!! de manera que, o la torre perd el control del peó passat o es perd el final després de 3... gxf6 4.hxc6 fxc6 5.Axh7.

5

Indica la seqüència de jugades que dóna lloc a una combinació guanyadora amb obstrucció de columna.

Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.



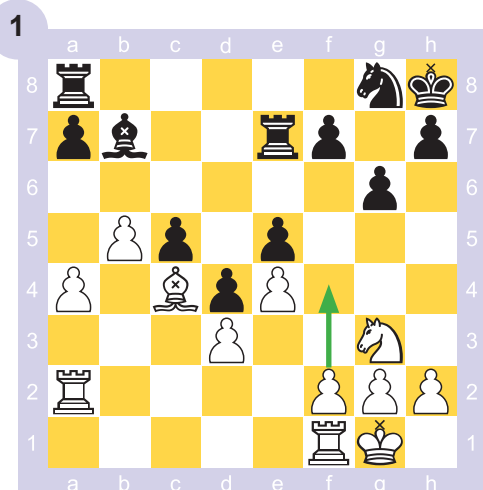


Obertura posicional de columnes

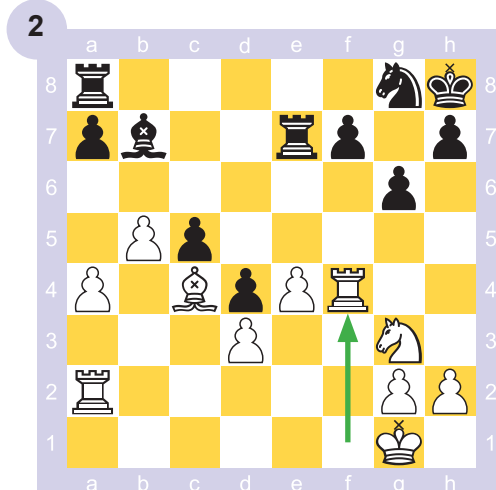
Abans hem observat com l'aclarida i l'obstrucció combinada de columnes poden convertir-se en un recurs tàctic guanyador.

En canvi, a partir d'ara estudiarem formes estratègico-posicionals per tal d'aconseguir l'obertura de columnes.

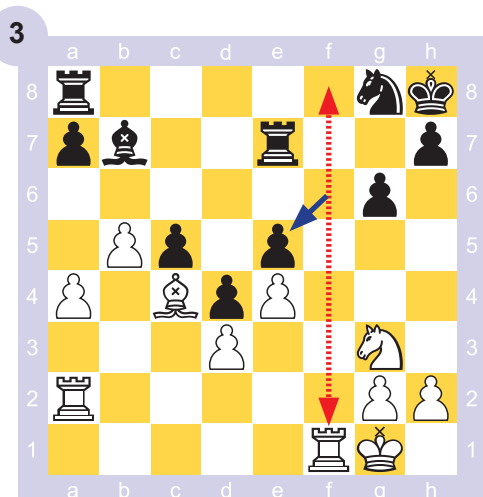
Exemple



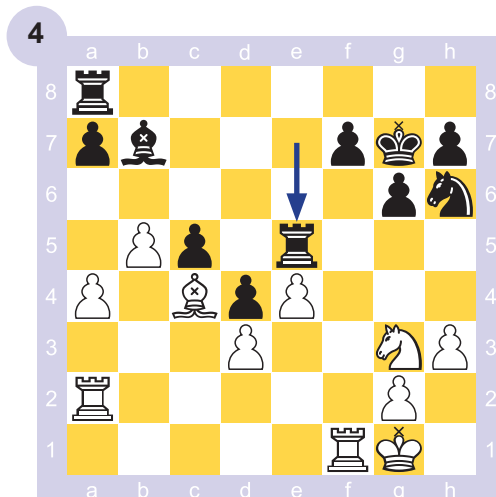
Les blanques volen exercir activitat amb la torre en la columna f. Intenten obrir la columna amb un procediment típic, una progressió de peó amb proposta d'intercanvi, amb el peó de la columna que s'intenta obrir (f en aquest cas): 1.f4



La primera opció de les negres és l'intercanvi de peons a f4. En aquest cas, després de la captura blanca, la columna f queda semioberta perquè les torres blanques puguin usar-la: 1.f4 exf4 2.Txf4 (diagrama).



La segona opció de les negres seria jugar 1... f6, per tal de capturar amb peó a e5 en cas d'intercanvi: 1... f6 2.fxe5 fxe5 (diagrama) (2... Txe5 3.Axg8 i 4.Txf6 tot guanyant un peó). La columna f ha quedat totalment oberta i les blanques la dominen.



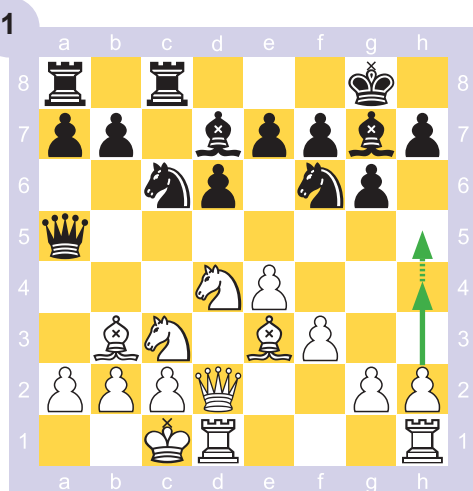
Una tercera opció és esperar que les blanques canviïn i capturar amb torre a e5, per exemple: 1... Ch6 2.h3 Rg7 3.fxe5 Txe5 (diagrama). Passa una cosa semblant a la primera opció, és a dir, la columna f queda semioberta per a les torres blanques.



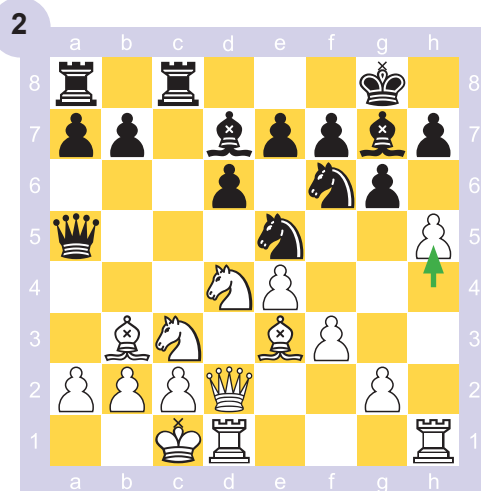
En els enrocs amb fianchetto el peó de cavall està avançat una casella en relació als peons d'alfil i torre. Per això si volem obrir columnes per tal d'atacar aquest enroc, l'usual és fer una progressió lateral amb el peó de torre, tot proposant de canviar-lo pel peó de cavall.

Aquesta mena de progressió es produeix generalment en posicions en què ambdós adversaris han enrocat en flancs oposats.

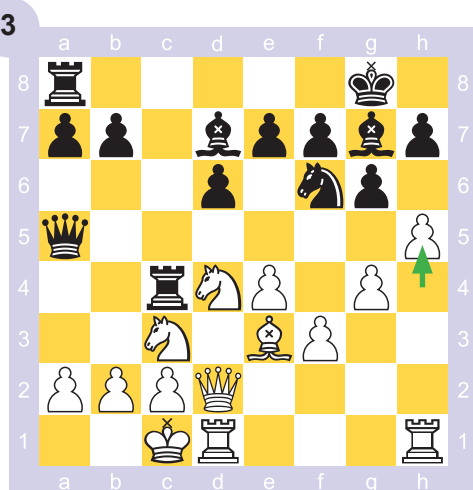
Exemple



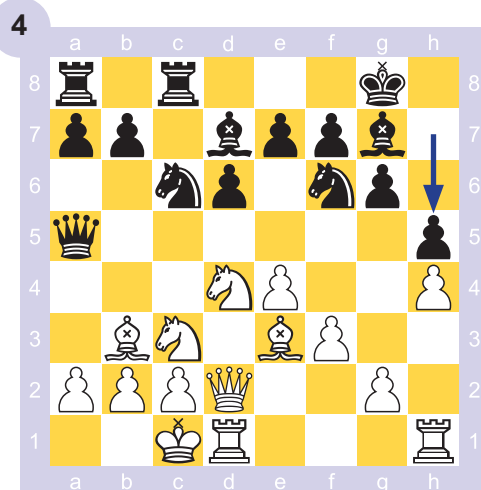
Les blanques planegen obrir la columna **h** amb la progressió de llur peó fins a h5. Això pot fer-se directament (sense suport del peó **g** blanc), o tot recolzant prèviament la progressió amb el moviment g2-g4.



La primera alternativa es produeix després de 1.h4 Ce5 2.h5 (diagrama). Ara, tant si accepten el sacrifici de peó amb 2... Cxh5, com si esperen que les blanques capturin hxg6, la columna **h** quedarà oberta (o semioberta).



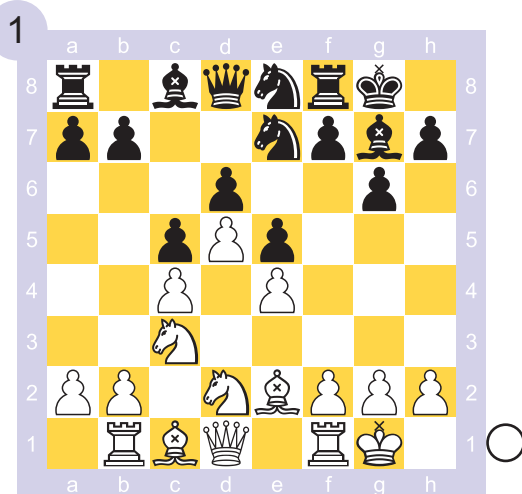
La segona opció es produeix després de 1.h4 Ce5 2.g4 Cc4 3.Axc4 Txc4 4.h5 (diagrama). Aquí també les blanques aconseguiran obrir la columna **h** amb l'oportú canvi hxg6. Han tardat més a obrir la columna que en el cas anterior, però no han hagut de sacrificar material.



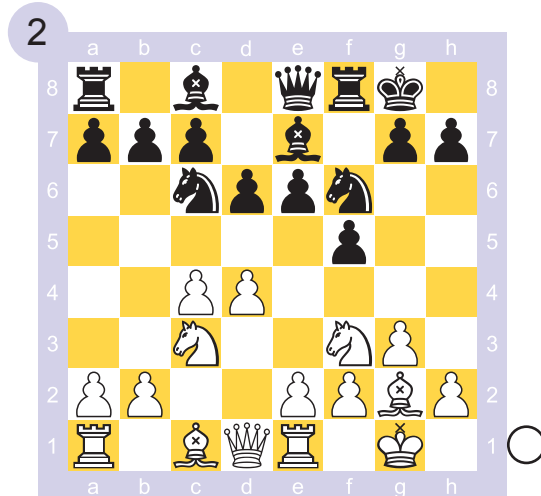
Quan les blanques han jugat h2-h4, les negres haurien pogut intentar impedir o ajornar l'obertura de columnes amb la jugada h7-h5: 1.h4 h5 (diagrama). Aquesta jugada crea debilitats addicionals en l'enroc negre; però obstaculitza la progressió dels peons blancs.

6

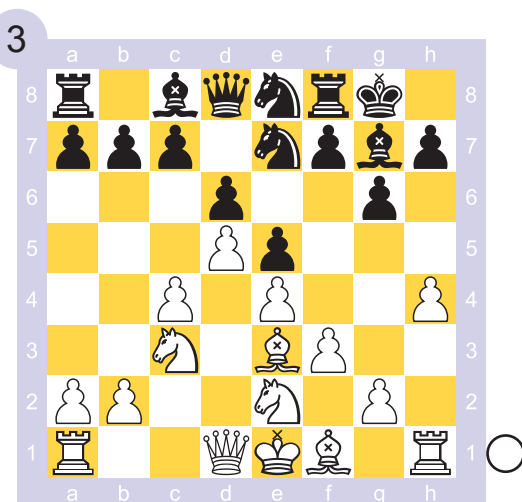
Indica la jugada que s'ha de fer per aconseguir una progressió de peó amb proposta de canvi, que provoqui l'obertura (o semiobertura) de la columna assenyalada. Joga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.



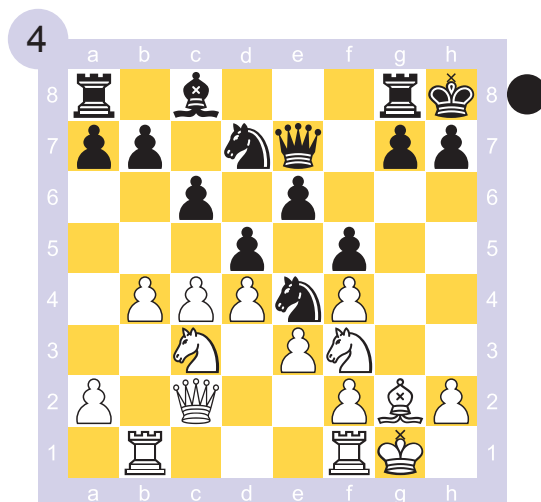
Columna b



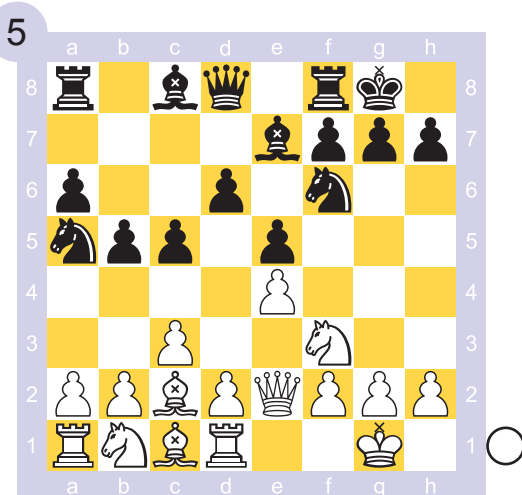
Columna e



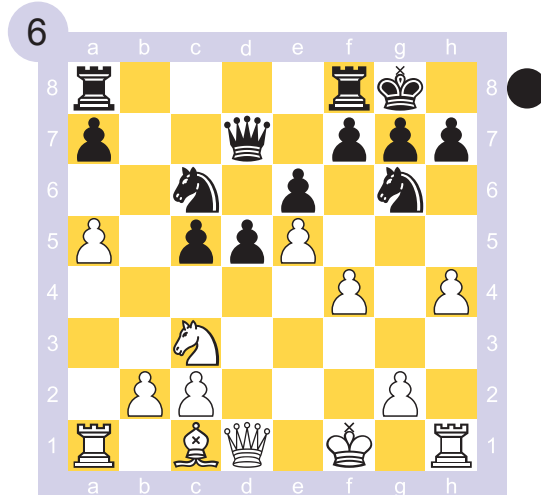
Columna h



Columna g



Columna d



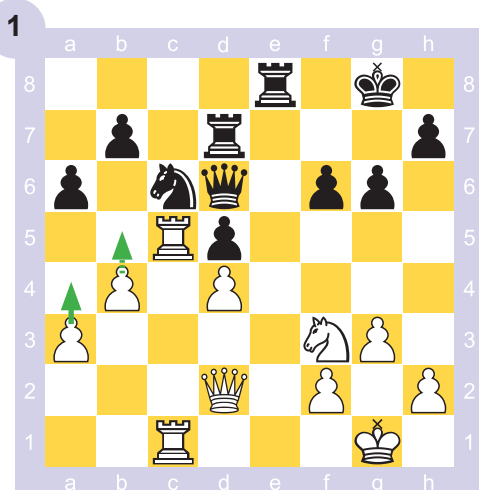
Columna f



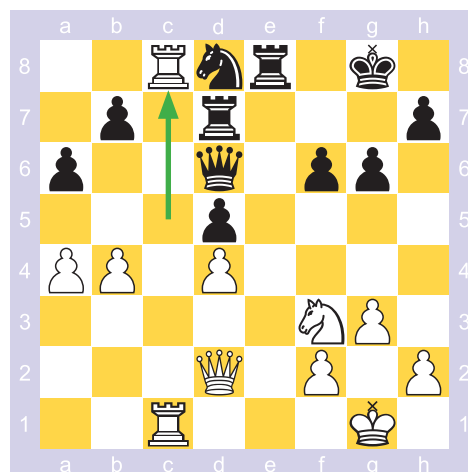
De vegades hi ha una columna oberta, però l'adversari la bloqueja amb una peça. En aquestes situacions, si volem aprofitar el domini de la columna, caldrà que obliguem la peça bloquejadora a abandonar la seva posició.

Això es pot aconseguir amenaçant-la amb un peó, o amb una proposta de canvi o amb una amenaça de captura amb una peça pròpia.

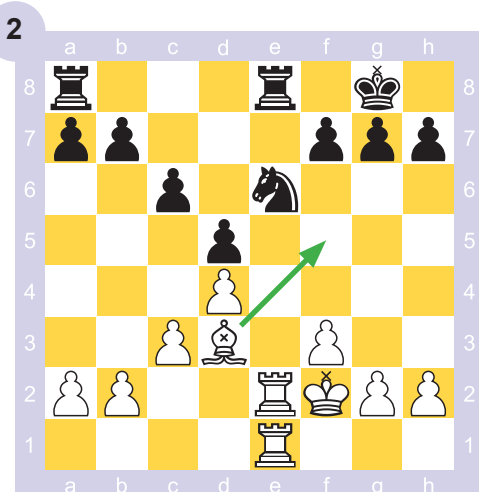
Exemples



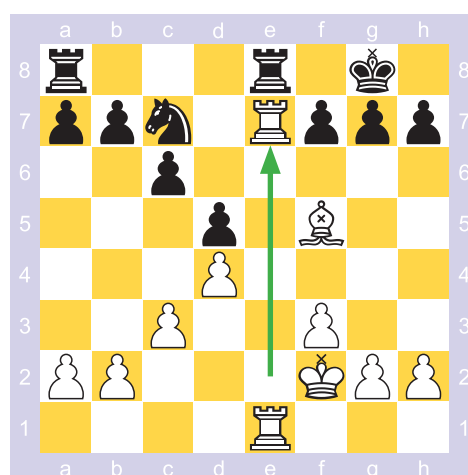
Les blanques tenen les torres doblades en la columna c, però no poden penetrar en la posició negra a causa del bloqueig de la columna que du a terme el cavall de c6. Les blanques el desallotjaran tot avançant els peons 1.a4 seguit de b4-b5.



Davant la progressió imminent del peó b blanc, les negres s'estimen més retirar voluntàriament el cavall: 1... Cd8 2.Tc8 (diagrama). La posició blanca és una mica millor gràcies a llur control de la columna c i a la posició més segura de llur rei en relació al rei negre.



El cavall negre a e6 bloqueja la columna. Si l'adversari intenta desallotjar-lo amb el peó f, 1. f4, les negres poden respondre 1... Rf8 per tal de contestar 2. f5 amb 2... Cc7, de tal manera que la torre blanca no pot penetrar a e7. De tota manera, les blanques poden desallotjar el cavall atacant-lo amb l'alfil: 1. Af5!.

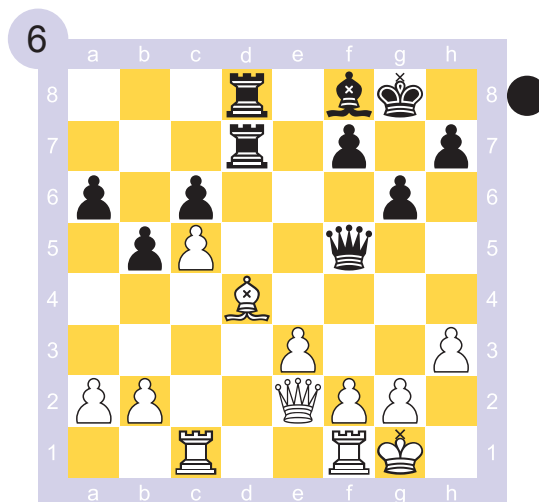
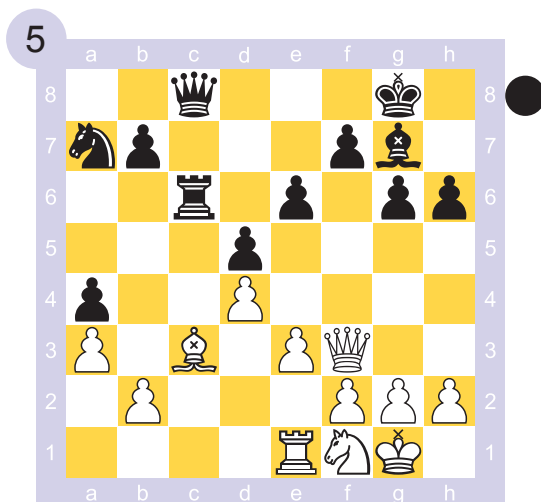
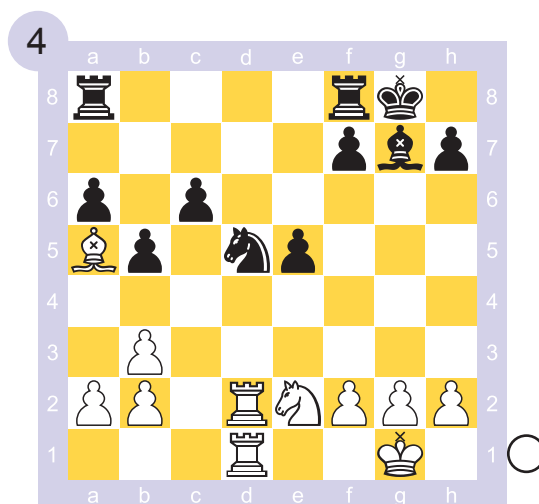
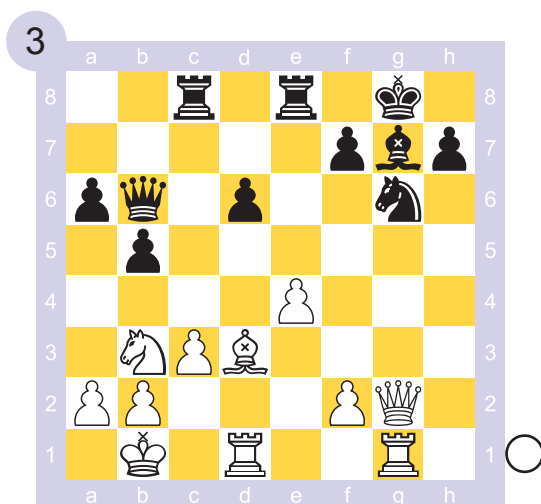
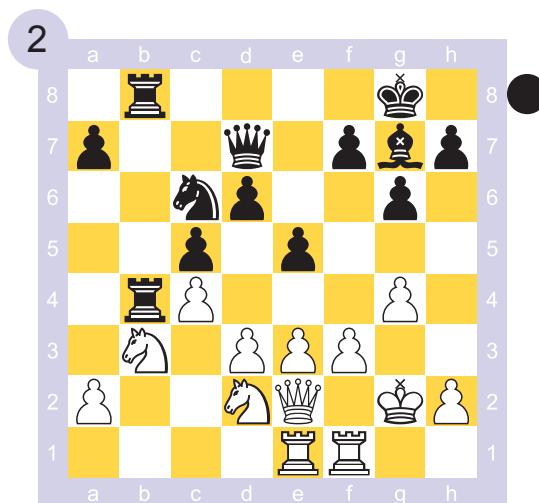
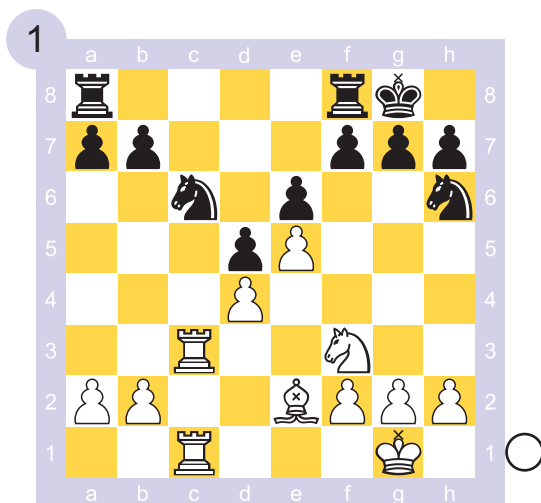


1... Cc7 (cas de no moure el cavall, les blanques simplement capturarien a e6 i guanyarien un peó) 2.Te7! (diagrama). El domini de la setena horitzontal proporciona un clar avantatge a les blanques en el final.

7

Indica la jugada o seqüència de jugades que s'han de fer per tal de desbloquejar i poder aprofitar la columna oberta.

Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.

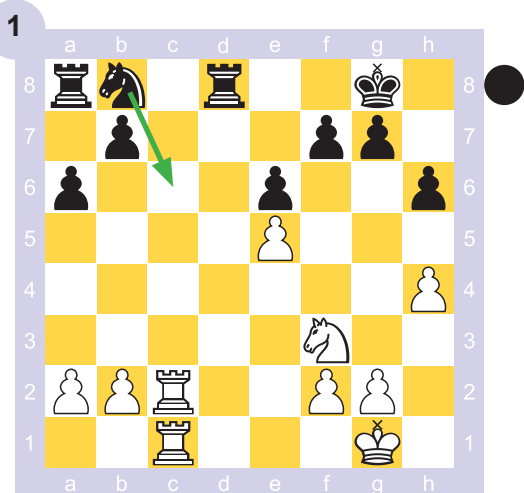




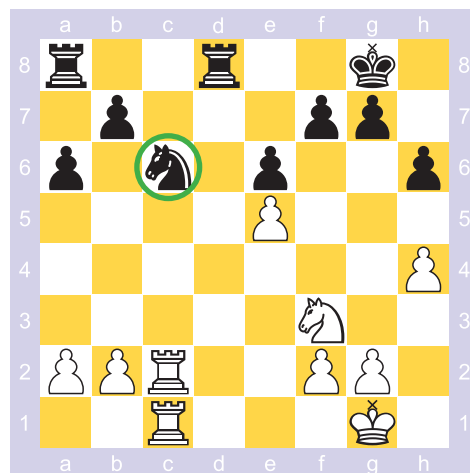
Un mètode típic per neutralitzar l'acció de les peces rivals al llarg de columnes obertes (o semiobertes) és bloquejar la columna amb una peça menor (cavall o alfil) defensada per un peó (o peons).

En la unitat anterior hem vist com havia d'actuar el jugador atacant davant columnes ja bloquejades per peces; ara veurem exemples sobre com ha de realitzar el bloqueig de la columna el jugador a la defensiva.

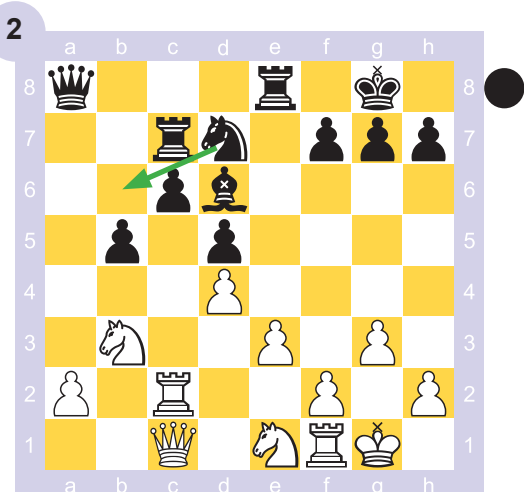
Exemples



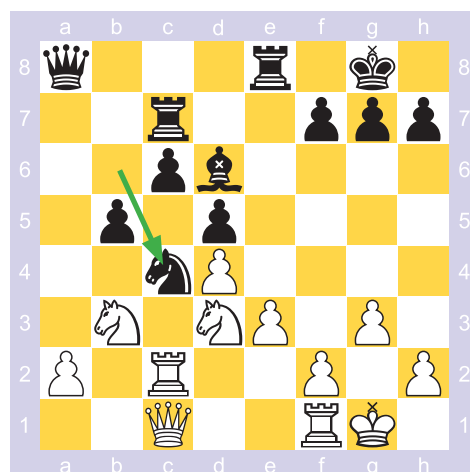
Les torres blanques doblades dominen la columna c i amenacen d'envair la posició negra amb Tc7. La millor jugada de les negres consisteix a bloquejar la columna c tot col·locant el cavall a c6: 1... Cc6!



El cavall de c6, defensat pel peó de b7, impedeix la invasió de la setena horitzontal. En aquesta posició, a les blanques, els resulta difícil de desallotjar el cavall, la posició negra és satisfactòria.



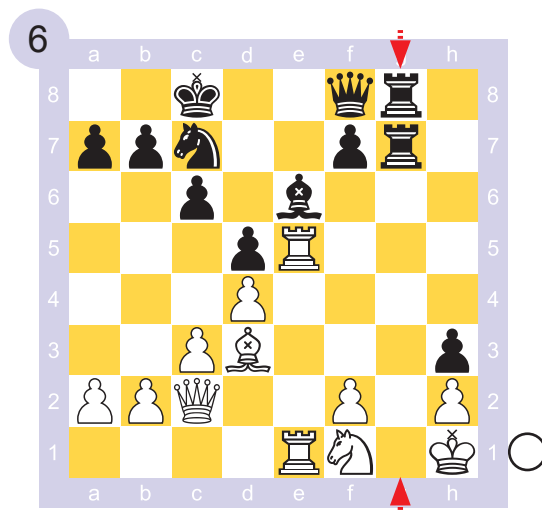
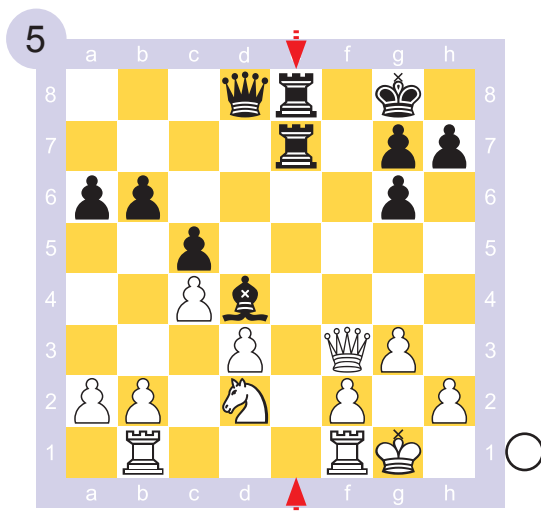
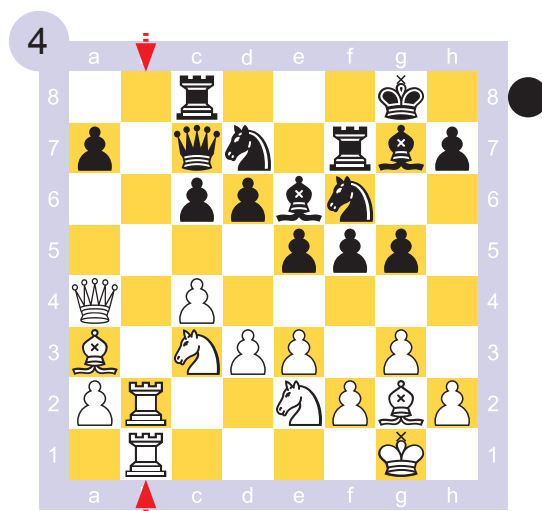
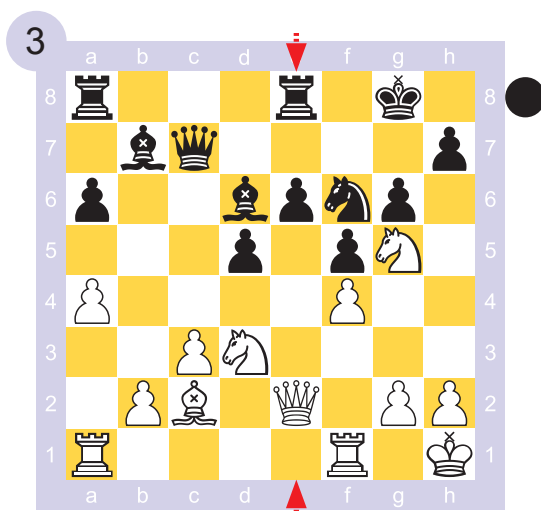
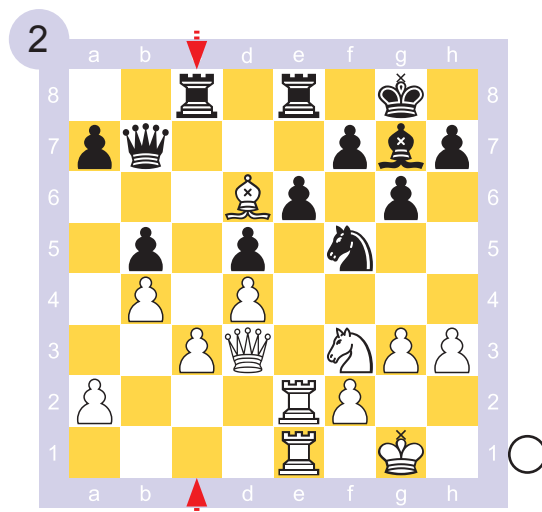
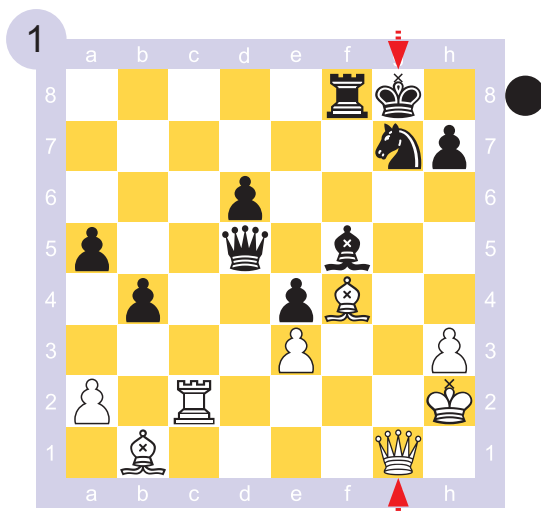
Les blanques tenen forta pressió en la columna semioberta c, sobre el peó negre de c6. Les negres duen a terme una correcta maniobra per tal de bloquejar l'acció de les peces blanques en aquesta columna, tot col·locant el cavall a c4: 1... Cb6! (el cavall va cap a c4) 2.Cd3 Cc4.



El cavall ha arribat al seu destí, i ha alliberat el peó negre de c6 de la pressió que patia a través de la columna c. Les blanques no tenen cap peó per desallotjar el cavall negre, i si canvien un de llurs cavalls pel cavall de les negres, es crearà un peó passat protegit negre a c4.

8

Indica la jugada defensiva que s'ha de dur a terme per tal de contrarestar la pressió de l'adversari a través de la columna que apareix assenyalada amb fletxes. Joga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.



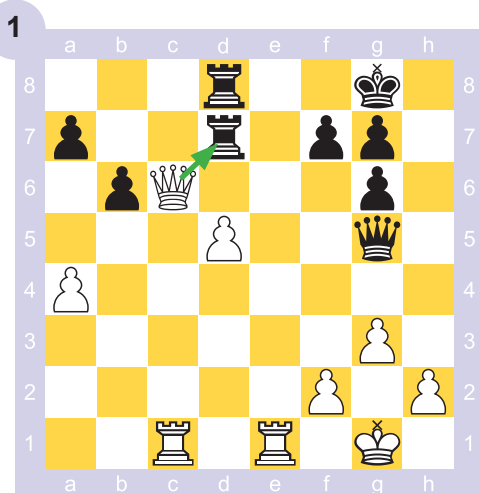


Aclarida de files

La presència d'una o dues torres a la 8a, la 7a o, fins i tot, la 6a horitzontal sol ser perillosa per a l'adversari. Això és perquè en aquestes files generalment hi ha moltes peces i peons de l'oponent, el rei inclòs.

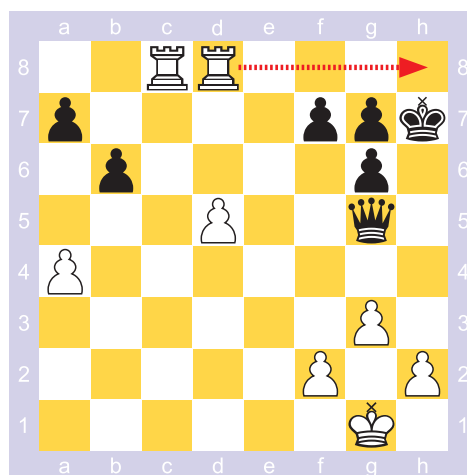
L'ocupació d'aquestes files porta tot sovint bé a perills per al rei oponent, bé a pèrdues materials de l'adversari.

Exemples

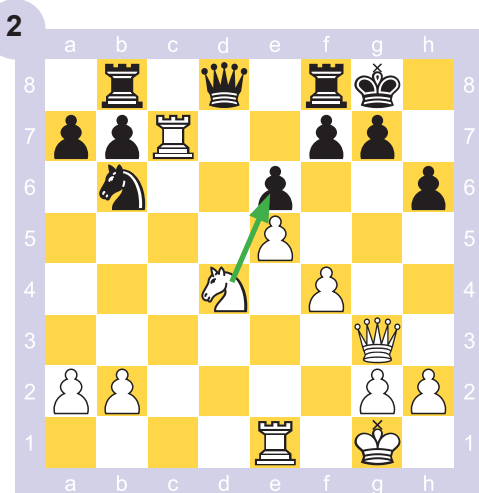


Les blanques s'adonen que, si aconseguixen de dominar amb les torres la 8a horitzontal, el rei negre es trobarà en xarxa de mat:

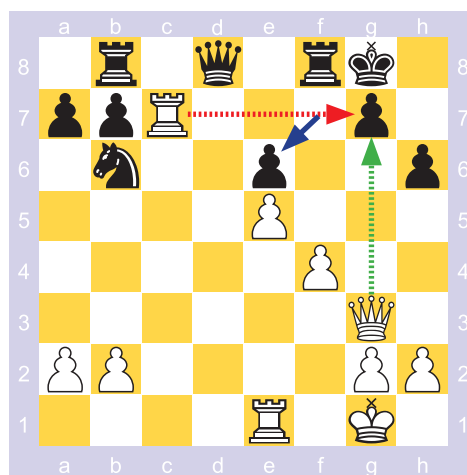
1.Dxd7!! Txd7 2.Te8+! (no 2.Tc8+? per 2... Td8) 2... Rh7 3.Tc8 Td8 4.Texd8! (4.Tcxc8? permet 4... Dc1+ seguit de g6-g5).



En aquesta posició l'escac i mat a h8 només pot evitar-se lliurant la dama per una torre, la qual cosa deixaria les blanques amb superioritat material decisiva.



Les blanques s'adonen que, si el peó de f7 no hi fos, llur dama i llur torre de c7 coincidrien en un atac al punt g7. Per aconseguir-ho sacrifiquen el cavall a e6: 1.Cxe6! amb triple amenaça sobre g7 i sobre dama i torre negres.

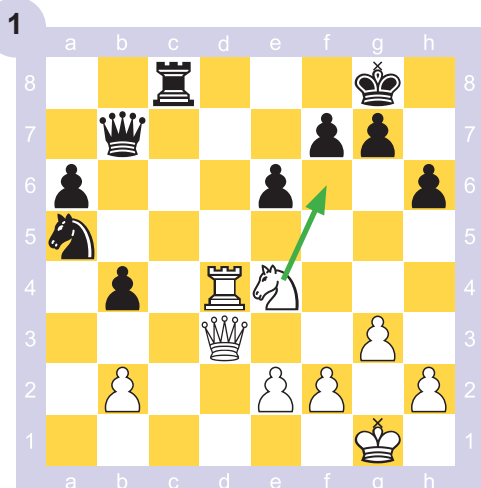


1... fxe6 (diagrama) i, en quedar aclarida la setena horitzontal es produeix l'escac amb 2.Dxg7++.

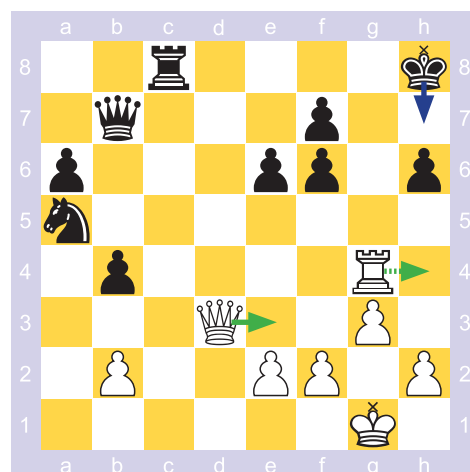


En la pràctica també es produeixen combinacions en les quals l'aclarida d'una altra horitzontal (no pas la 7a o la 8) és el tema central.

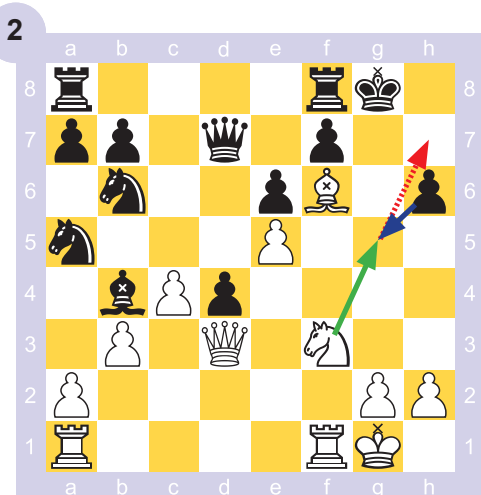
Exemples



Les blanques troben una combinació en què s'uneixen aclarida de la 4a fila i obertura de la columna g: 1.Cf6+! gxf6 (1... Rh8 2.Dh7++; 1... Rf8 2.Td8+ Re7 3.Cg8++) 2.Tg4+ Rh8 (2... Rf8 3.Dd6+ De7 [3... Re8 4.Tg8++] 4.Tg8+ Rxc8 5.Dxe7 tot guanyant).

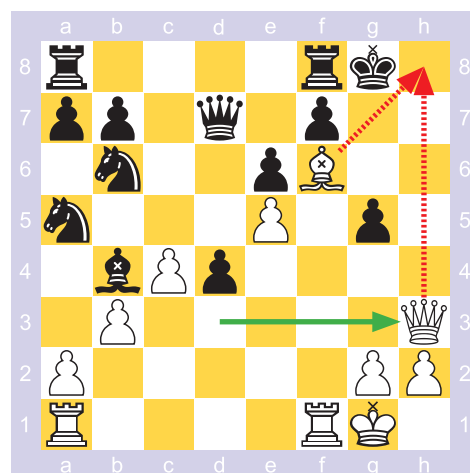


3.De3! (amença Dxc6++) Rh7 4.Th4! i les negres no poden evitar l'escac i mat en breu.



Les blanques troben una seqüència amb sacrifici de cavall que els permet d'aclarir la 3a horitzontal perquè llur dama pugui fer escac i mat:

1.Cg5! (amença Dh7++) hxc5 2.Dh3

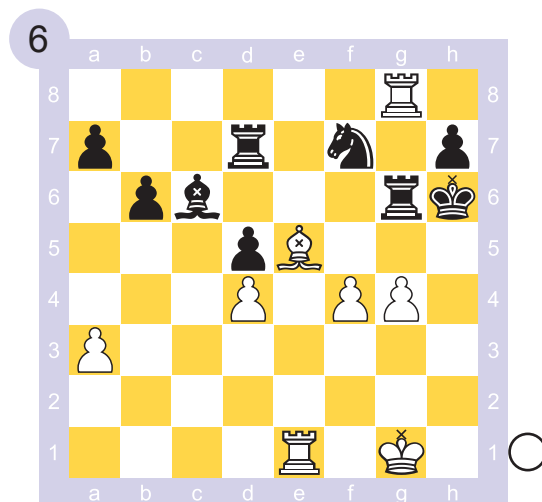
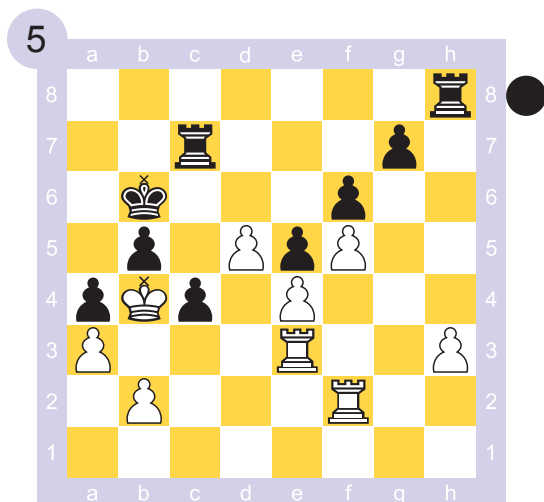
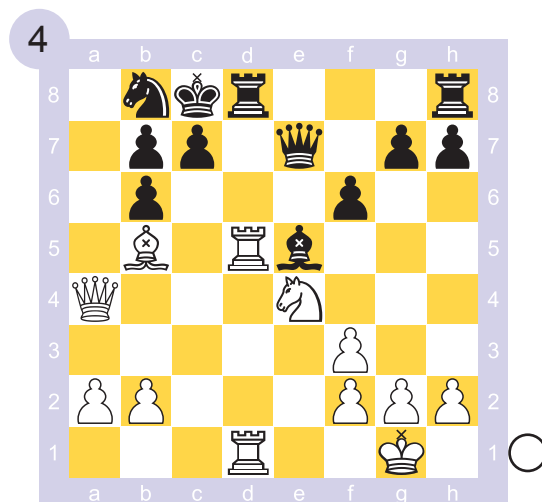
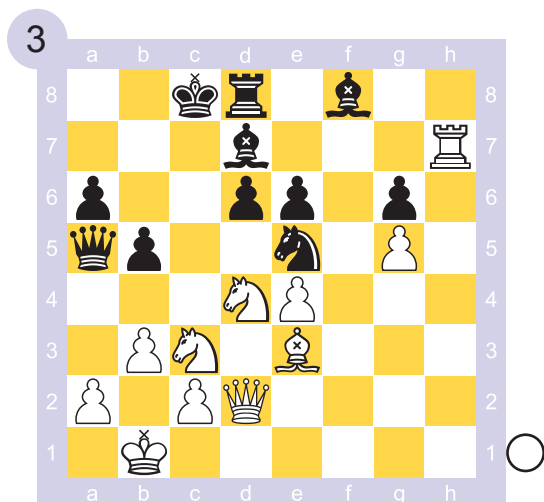
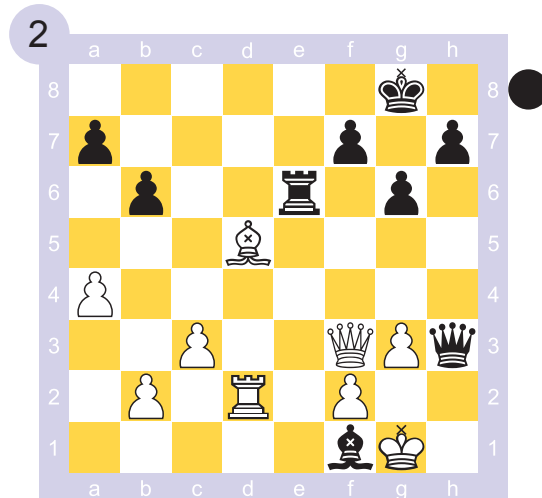
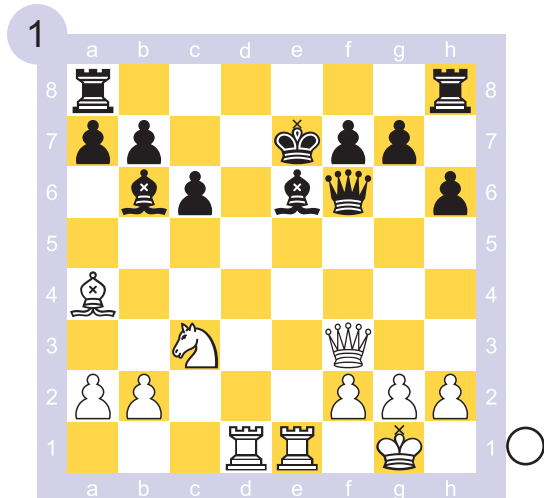


S'ha completat el traspàs de la dama per la 3a horitzontal, les negres no poden evitar el mat.

9

Indica la seqüència de jugades que dóna lloc a una combinació guanyadora amb aclarida de fila.

Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.

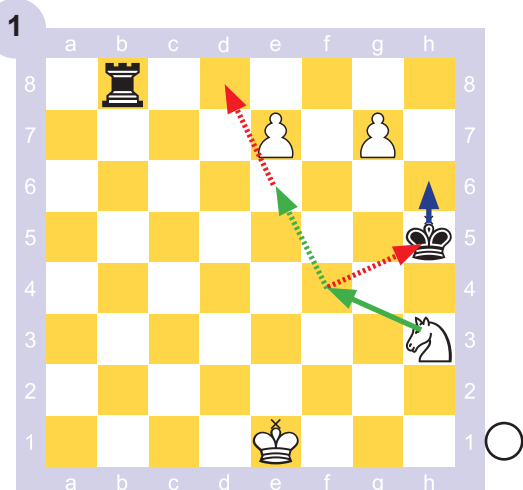




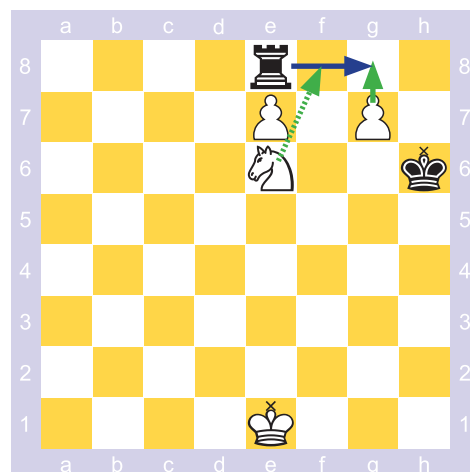
Obstrucció tàctica de files

De vegades, el tema tàctic guanyador consisteix a obstruir una fila que resulta defensivament important per a l'adversari.

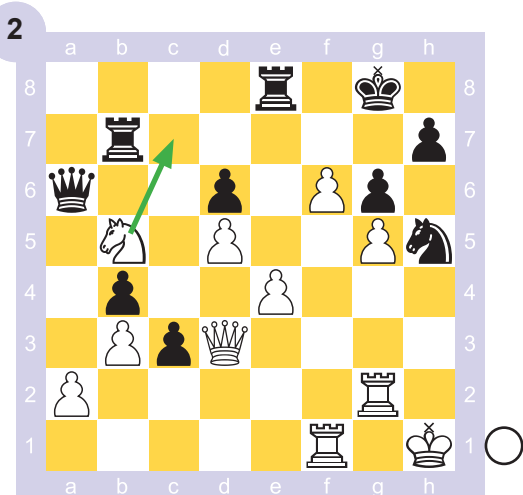
Exemples



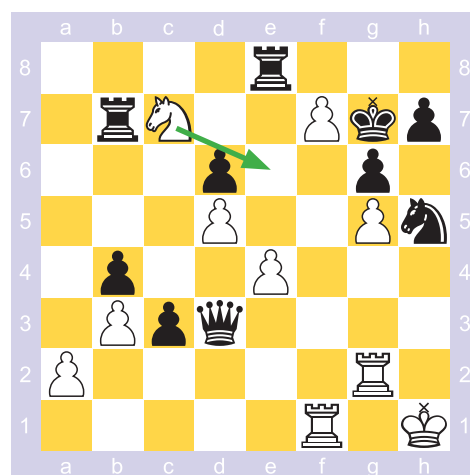
Aparentment les negres tenen controlats els dos peons passats i es dirigeixen a capturar-los amb el rei. Però el cavall bloquejarà la important fila 8a:
1.Cf4+! Rh6 (si 1... Rg5 2.Ce6+ Rf6 3.Cd8! i corona un peó) 2.Ce6! (amenança 3.Cd8) Te8! (si 2... Tg8 3.Cf8! i el peó e promociona).



3.g8=D!! Txe8 4.Cf8! i el peó e corona. El cavall ha fet una feina formidable en aquest final.



Les blanques s'imposen immediatament tot obstruint l'acció de la torre negra en la 7a horitzontal, gràcies a un brillant sacrifici de dama:
1.Cc7!! Dxd3 (no hi ha res millor) 2.f7+ Rg7 (si 2... Rf8 3.fxe8=D+ i mat en la següent).

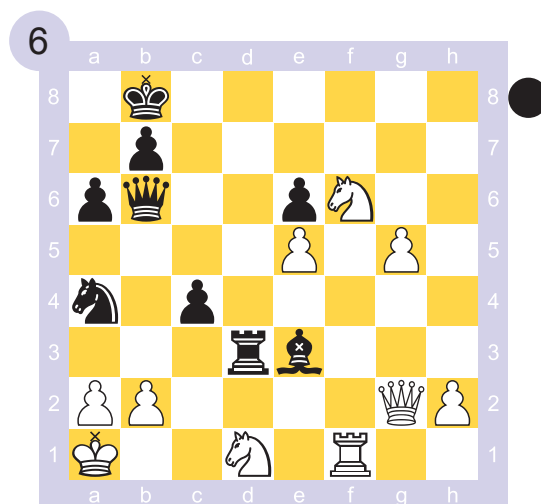
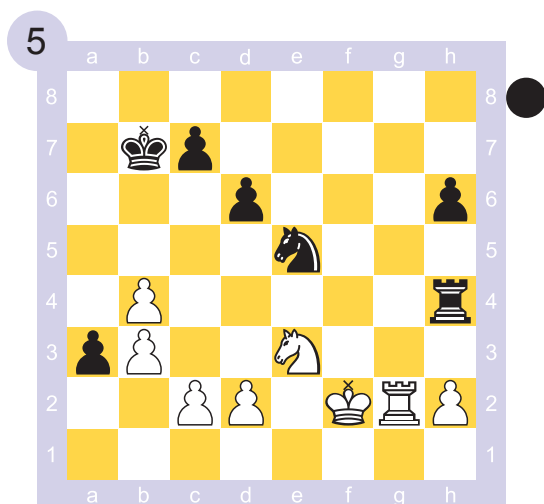
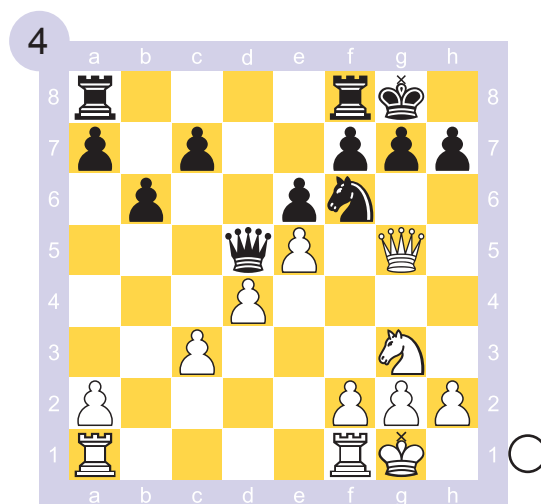
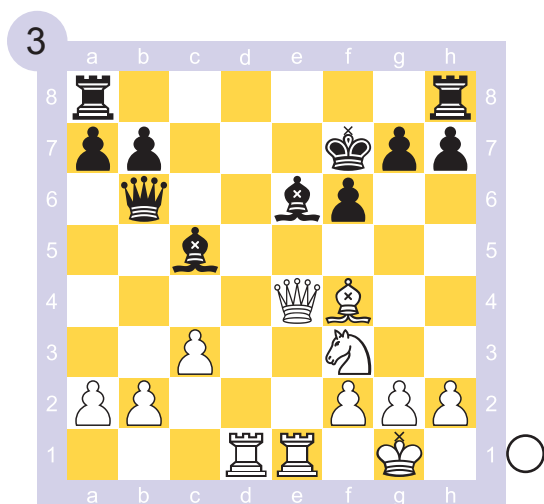
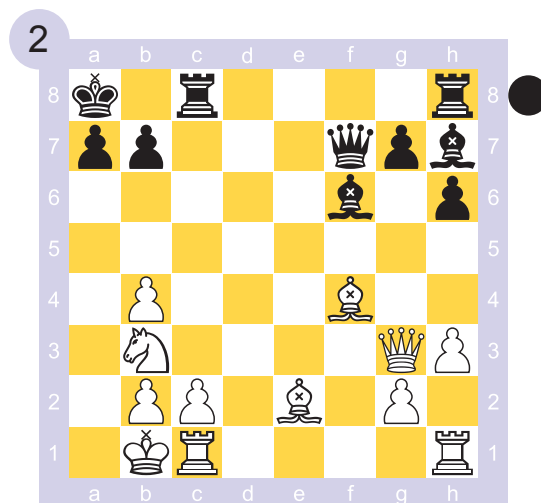
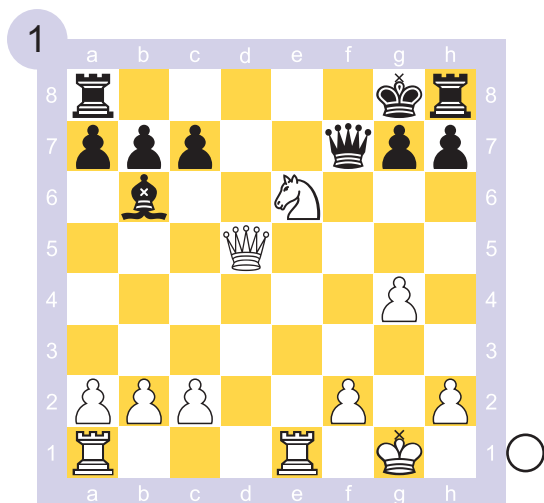


3.Ce6+! Txe6 (si 3... Rh8 4.fxe8=D++) 4.f8=D++.

10

Troba la seqüència de jugades que dóna lloc a una combinació guanyadora amb obstrucció de fila.

Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.

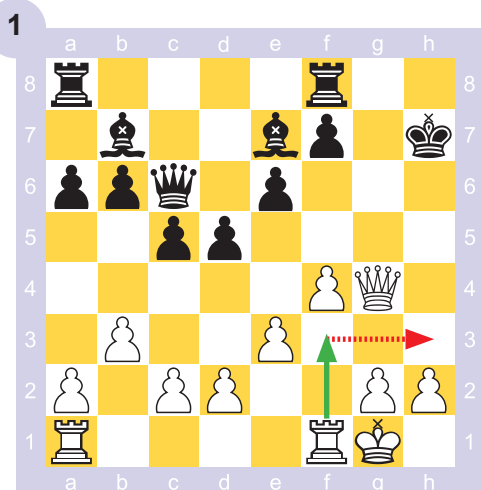




Maniobres a través de files

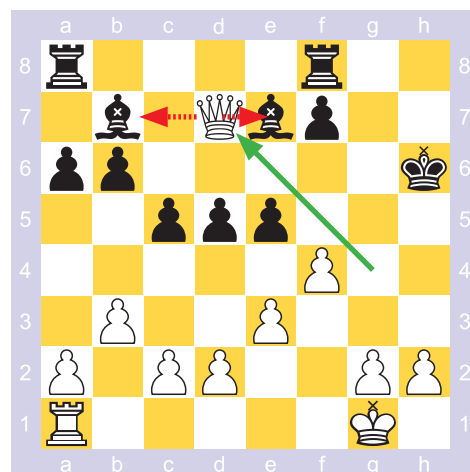
Sovint les files obertes poden utilitzar-se com a via per a transportar peces majors a altres columnes (per davant de llurs propis peons), en les quals puguin atacar objectius de la posició de l'adversari. Aquest cas es refereix fonamentalment a la 3a, la 4a i la 5a horitzontals.

Exemples



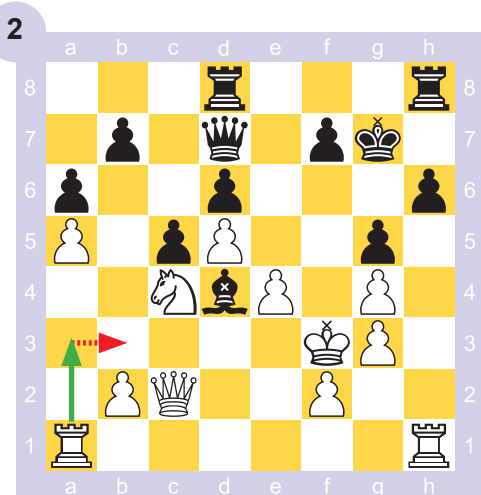
Les blanques acaben de sacrificar els dos alfils per tal de destruir la protecció del rei negre. Ara, per culminar amb èxit l'atac, necessiten incorporar reforços ja que la dama sola no podria aconseguir altra cosa que un escac continu.

1. Tf3! (amenança mat amb Th3++) e5
2. Th3+ Dh6 3. Txxh6+ Rxh6



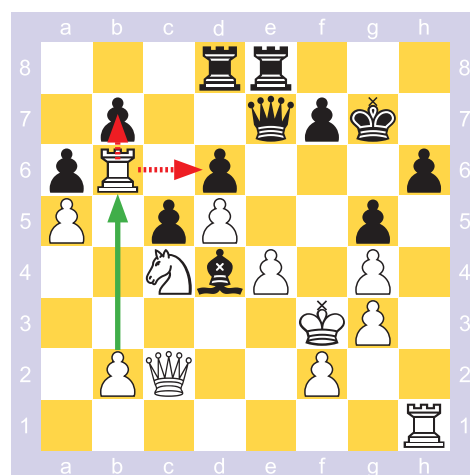
4. Dd7! (diagrama)

La dama blanca fa un atac doble que estableix un avantatge material decisiu i la posició del rei negre continua sent insegura. Les blanques tenen una posició guanyadora.



La torre blanca de a1 utilitza la tercera fila per anar a la columna b i pressionar sobre el peó negre endarrerit de b7:

1. Ta3! The8 2. Tb3 De7

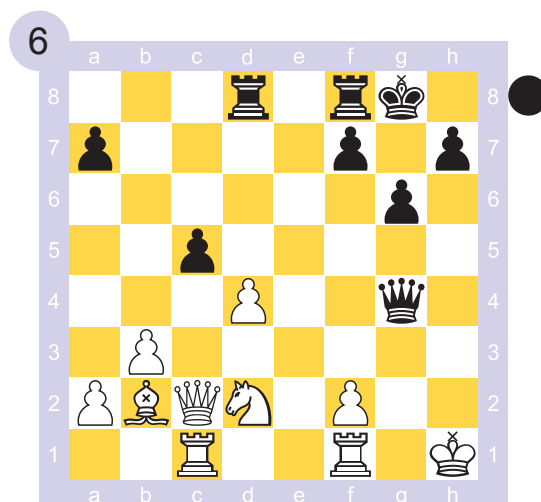
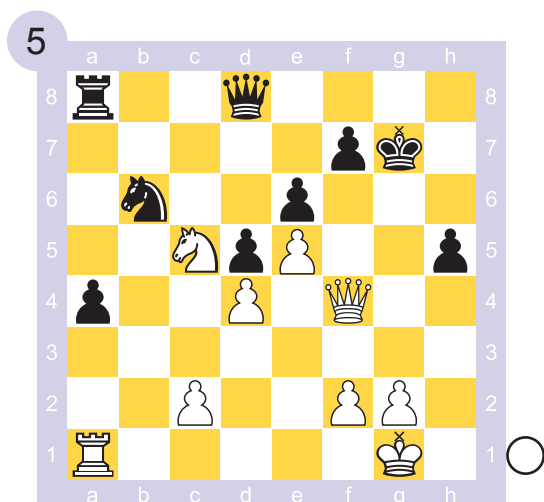
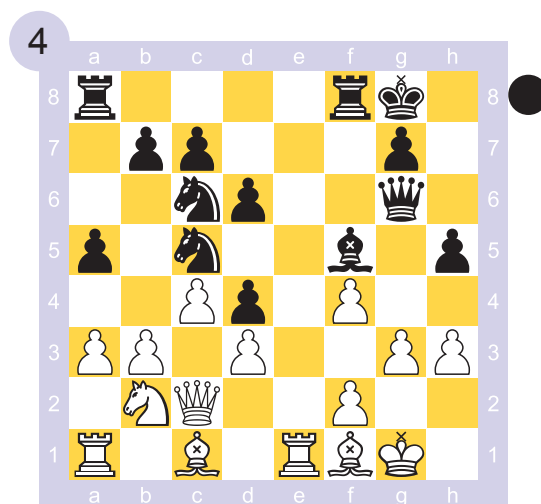
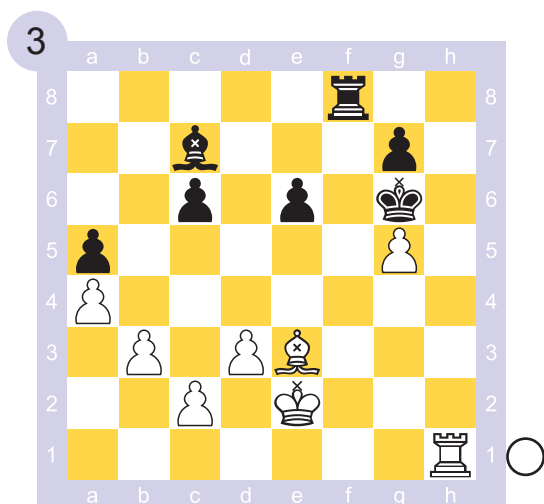
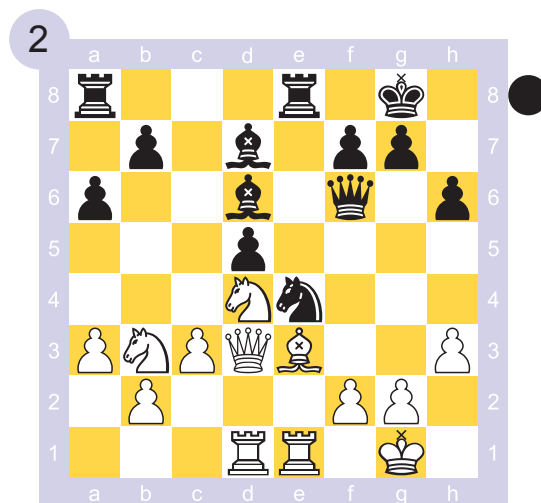
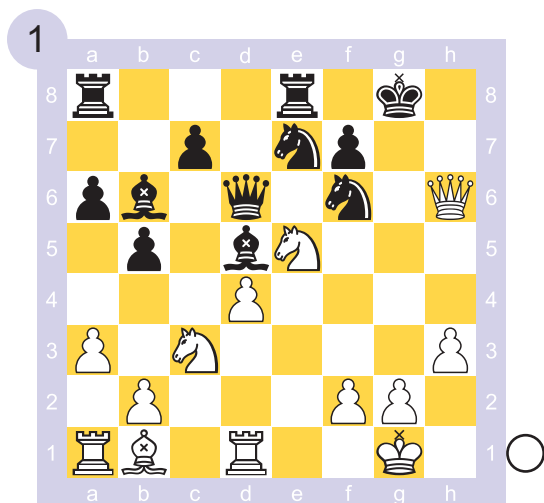


3. Tb6! (diagrama). La torre blanca no només exerceix pressió sobre b7 de manera vertical, sinó que ara també pressiona horitzontalment sobre d6 en col·laboració amb el cavall. Les blanques tenen un clar avantatge posicional.

11

Indica quina jugada realitzarem per tal de mobilitzar una torre per davant dels seus propis peons. Assenyala també en quina columna o columnes intentarem col·locar aquesta torre.

Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.



Valoració de posicions

Generalitats

La seguretat del rei

El balanç de material

El desenvolupament i l'espai

El centre i la base d'operacions

Els peons passats i llur bloqueig

L'estructura de peons deteriorada

Control de columnes i de les files 7a i 8a

Control de diagonals i d'altres files

Mala posició d'una peça





Generalitats

El primer campió mundial d'escacs, William Steinitz, va ser el primer que va analitzar de manera detallada les posicions que es produeixen en una partida, descomponent-les en els diferents elements que la integren.

La valoració posicional consisteix a valorar individualment aquests elements posicionals (aquells esmentats en l'índex d'aquesta unitat) i sospesar la importància relativa d'uns i altres, amb la finalitat de poder esbrinar quin bàndol té avantatge o quin pla de joc cal adoptar.

Exemples



En aquesta posició, el factor més important és la inseguretat del rei negre en el centre del tauler, sense peces ni peons que el protegeixin. En aquest cas, aquest factor és més important que el desavantatge de material que tenen les blanques.



Les blanques tenen un gran avantatge material sense que hi hagi cap compensació a canvi. En aquest cas el balanç material és el factor decisiu en la valoració. Les blanques tenen un avantatge guanyador.



Les blanques tenen avantatge pel fet d'haver aconseguit una ocupació i un control molt fort de les caselles centrals i un major desenvolupament, perquè les negres han jugat l'obertura incorrectament.



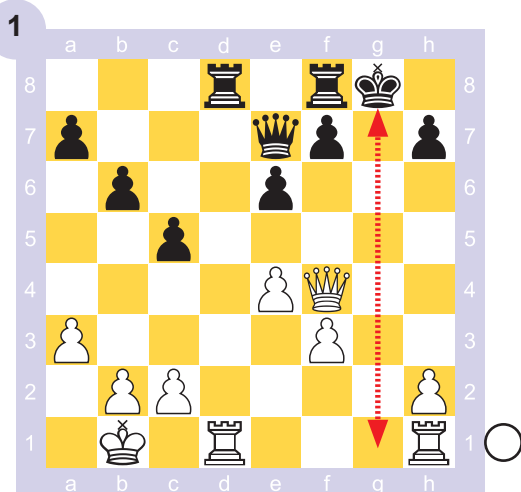
Les blanques tenen un enorme avantatge d'espai i, a més, dominen l'única columna oberta que hi ha al tauler (columna **a**). En aquest cas l'espai i el domini de la columna oberta són els factors més importants.



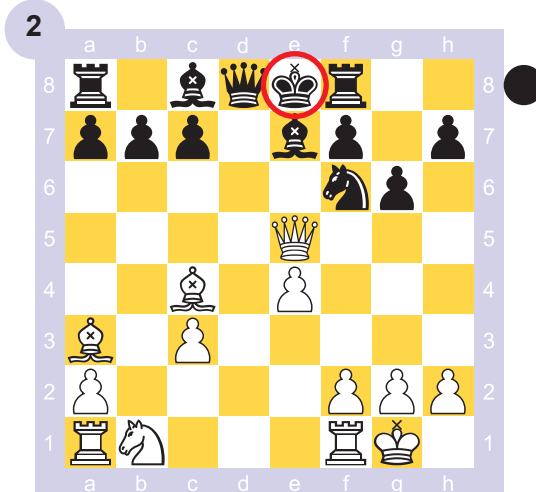
La seguretat del rei

El rei és la peça més important perquè si rep escac i mat perdem la partida. Per això la seguretat del rei és un factor primordial a l'hora de valorar una posició.

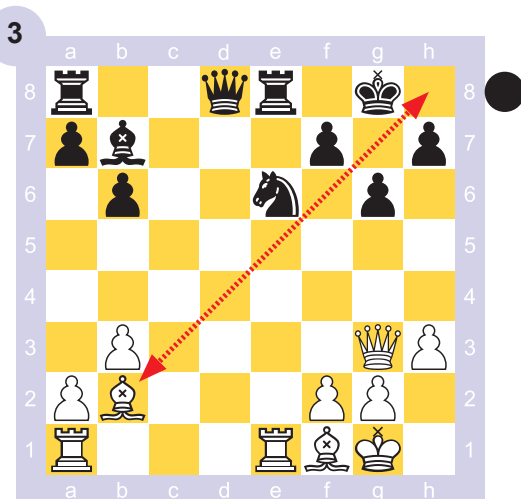
Exemples



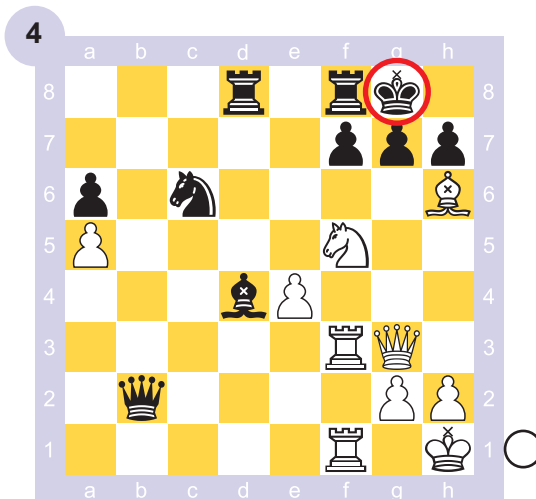
El rei blanc està ben protegit pels seus peons. En canvi, en l'enroc negre, hi falta el peó **g**, per la qual cosa el rei negre pot ser atacat per la columna oberta **g**. Per això les blanques tenen avantatge.



El rei negre està en el centre i ja no pot fer l'enroc curt. El rei blanc està fermament enrocant. Aquesta diferència és la que determina l'avantatge blanc. A més, les blanques tenen major desenvolupament i control del centre.



Les blanques tenen avantatge perquè llur enroc està ben protegit i, en canvi, el rei negre no està segur per la debilitat de la gran diagonal a1-h8, provocada per la progressió del peó negre g6 o l'absència d'un alfil que defensés aquestes caselles negres.

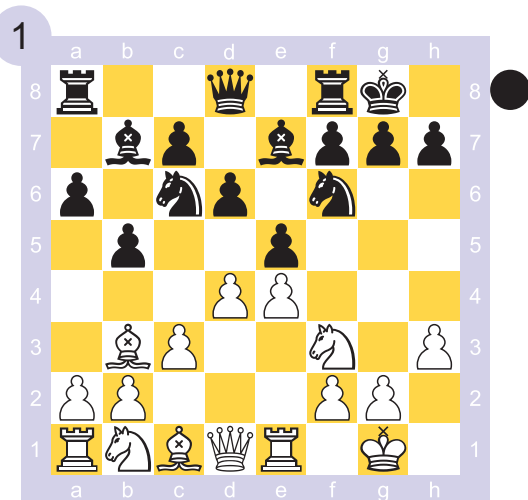


Les blanques tenen avantatge perquè llur rei està totalment segur i, en canvi, l'enroc de les negres es troba amenaçat per una gran quantitat de peces blanques atacants en el flanc de rei.

1

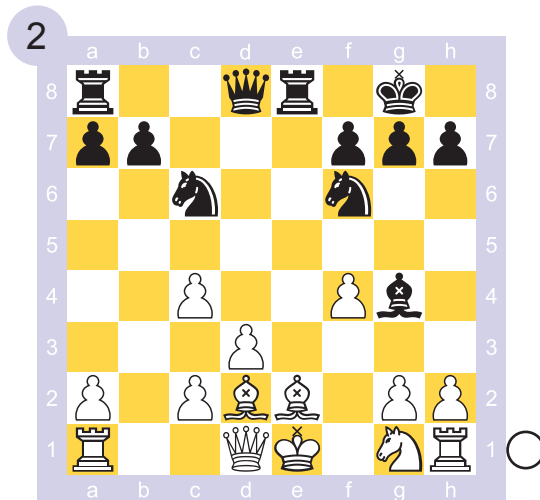
Marca l'opció que caracteritza correctament la situació, segura o insegura, de cada rei.

Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del teler.



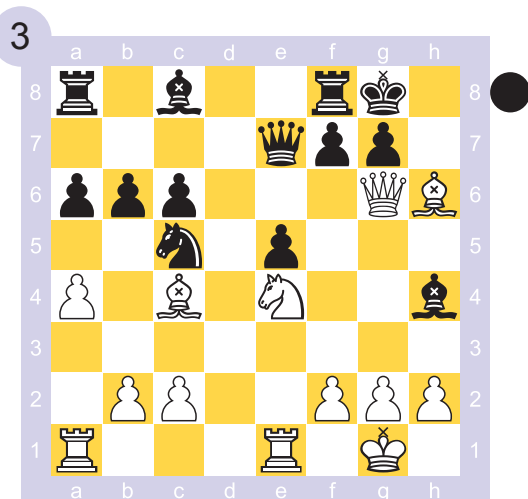
○ ☐ Segur
☐ Insegur

● ☐ Segur
☐ Insegur



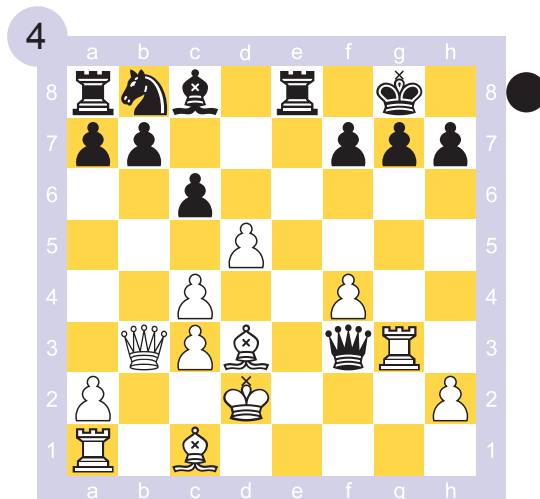
○ ☐ Segur
☐ Insegur

● ☐ Segur
☐ Insegur



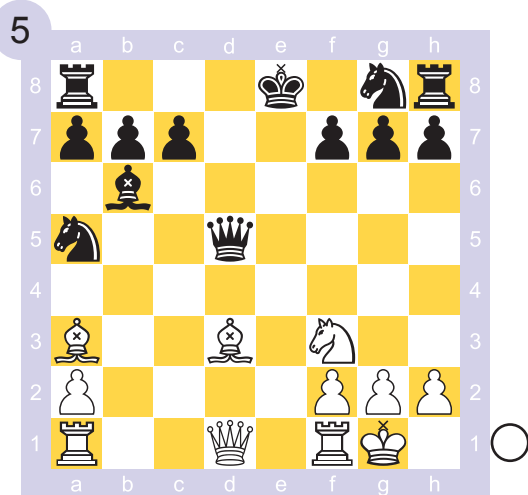
○ ☐ Segur
☐ Insegur

● ☐ Segur
☐ Insegur



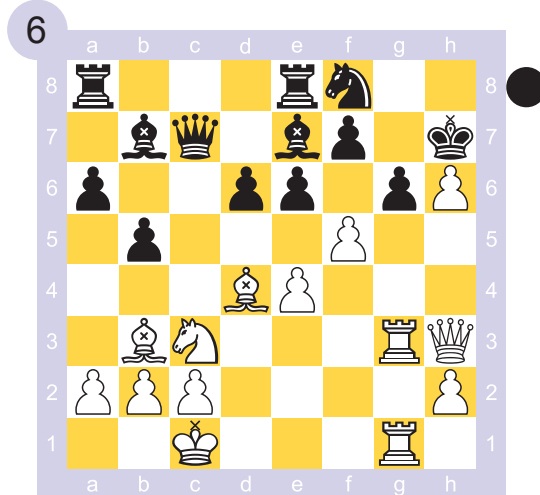
○ ☐ Segur
☐ Insegur

● ☐ Segur
☐ Insegur



○ ☐ Segur
☐ Insegur

● ☐ Segur
☐ Insegur



○ ☐ Segur
☐ Insegur

● ☐ Segur
☐ Insegur

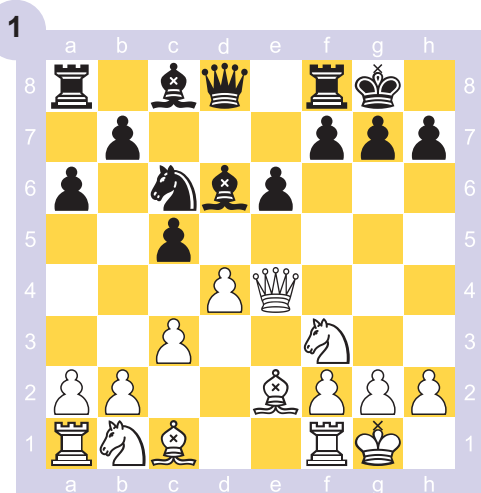


El balanç de material

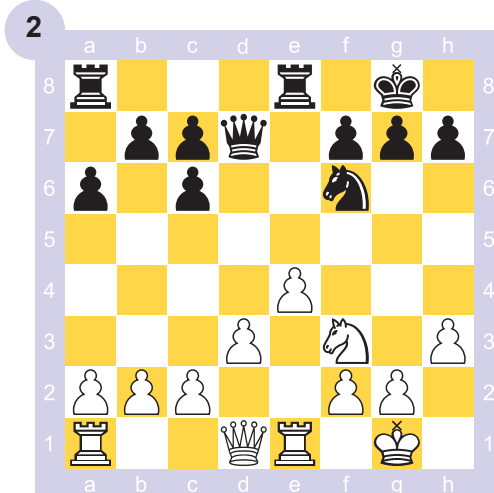
La qüestió del material és un aspecte molt important a l'hora de valorar posicions. Normalment, un gran avantatge de material sol conduir a guanyar fàcilment la partida.

Fins i tot avantatges materials tan petits com els d'un peó, quan no hi ha compensació de cap mena a canvi, poden conduir a la victòria.

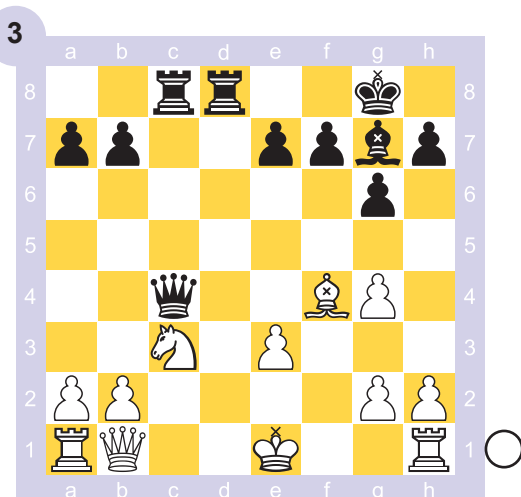
Exemples



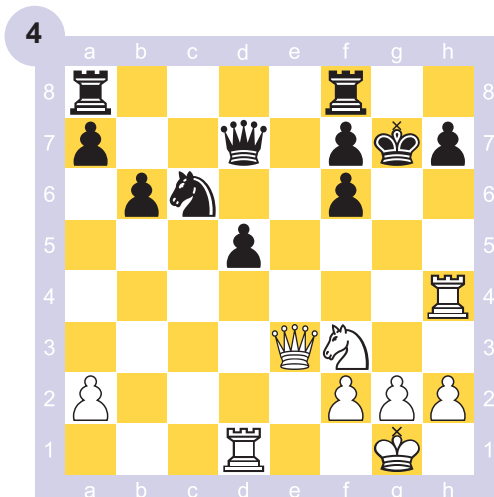
Les blanques tenen avantatge perquè tenen un cavall més sense que hi hagi cap compensació de material, ni iniciativa, ni atac al rei, ni avantatge de desenvolupament, etc.



Les blanques tenen avantatge d'un peó sense que hi hagi cap mena de compensació a canvi.



En aquesta posició, les negres tenen compensació pel material de menys. Les negres tenen avantatge de desenvolupament (totes llurs peces estan mobilitzades i actives) i la posició del rei blanc és insegura perquè està en el centre i encara no pot enrocar.



L'atac de les blanques compensa àmpliament el dèficit material (dos peons menys) perquè les peces blanques estan molt actives i, a més, el rei negre es troba en una posició insegura pel fet de tenir l'enroc debilitat.

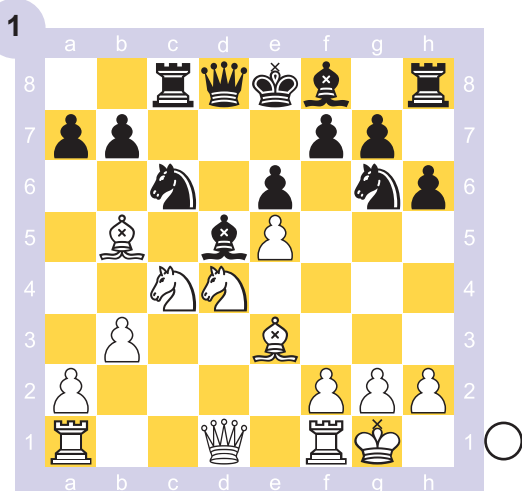


El desenvolupament i l'espai

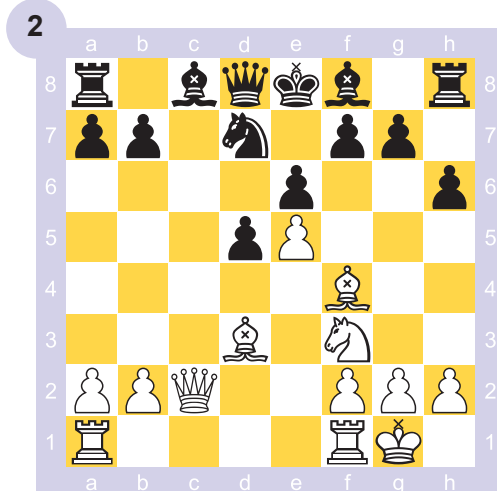
Tenir més peces desenvolupades i actives (o simplement peces més actives) que l'adversari permet, generalment, crear amenaces (d'atac al rei o de guany de material).

La col·locació dels peons d'ambdós bàndols és la que determina que hi hagi més o menys espai per a cadascun. Disposar d'espai afavoreix la coordinació de les peces i permet situar-les en posicions actives amb la major rapidesa possible.

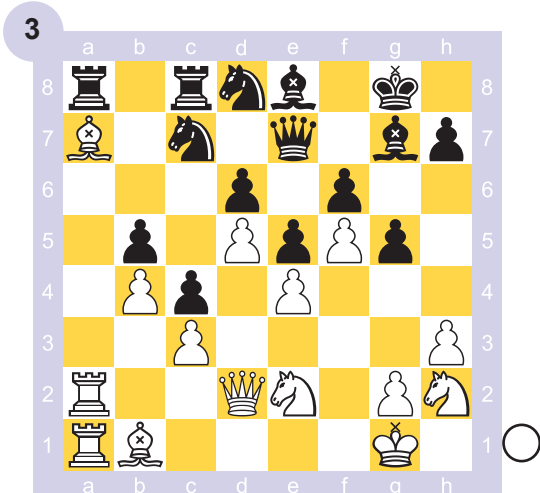
Exemples



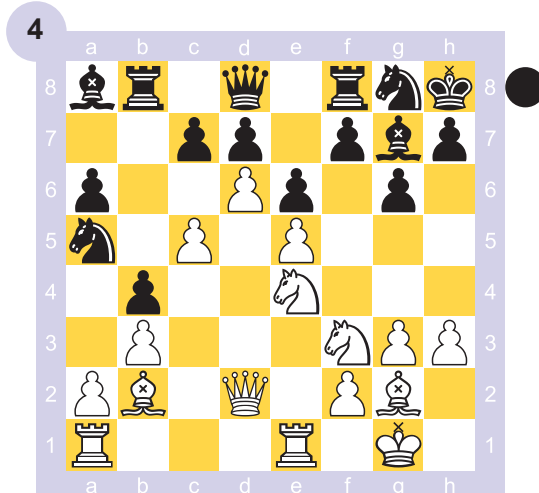
Les blanques tenen avantatge perquè han col·locat totes les peces menors en posicions actives i s'han enrocat. En canvi, les negres no s'han enrocat perquè el seu alfil negre encara no s'ha desenvolupat.



Les blanques han aconseguit un gran avantatge en desenvolupament a canvi d'haver sacrificat un peó. Les negres només han desenvolupat un cavall, mentre les blanques han tret totes les peces menors i la dama, i a més s'han enrocat.



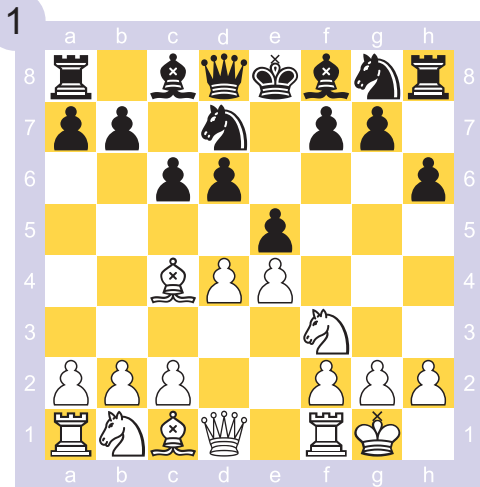
Les blanques tenen avantatge pel fet de tenir molt espai per a maniobrar amb llurs peces, mentre que les peces menors de les negres estan passives i no poden col·locar-se en bones posicions.



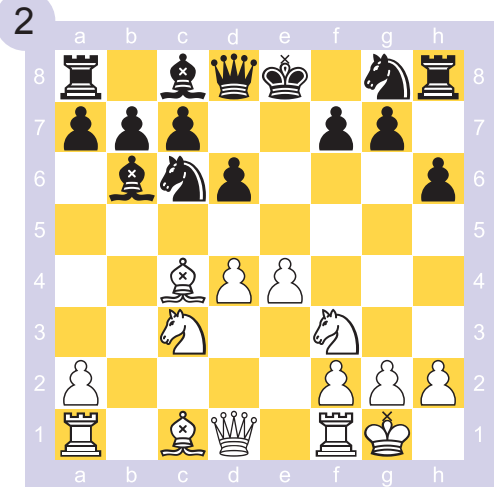
L'avantatge és per a les blanques pel fet de tenir molt més espai. La manca d'espai per a les negres provoca la falta de coordinació de llurs peces, a més a més de la dificultat de poder posar-les en posicions actives.

2

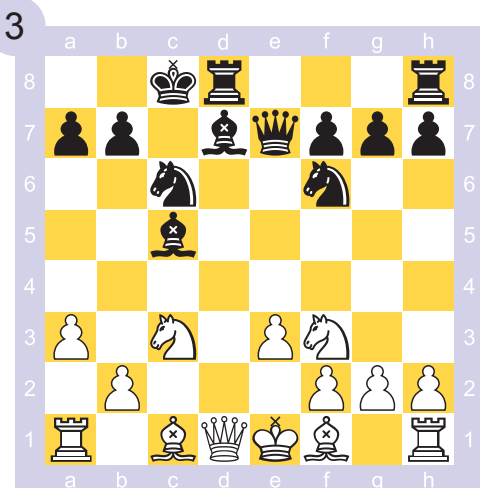
Marca quin dels dos bàndols té avantatge en desenvolupament. Indica si el bàndol amb avantatge en desenvolupament té desavantatge material o no; en cas afirmatiu digues quant material té de menys. Juguen les blanques.



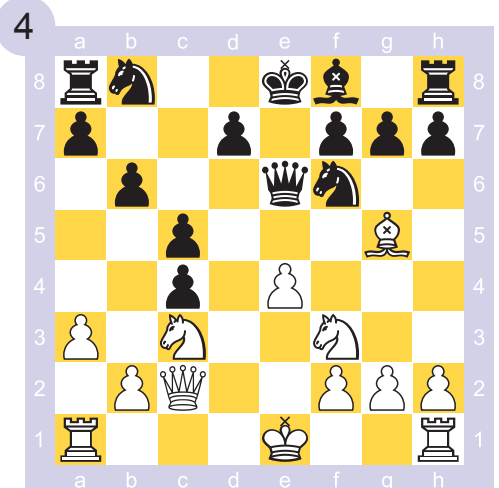
☐ Blanques Desavantatge de material
☐ Negres ☐ Sí ☐ No



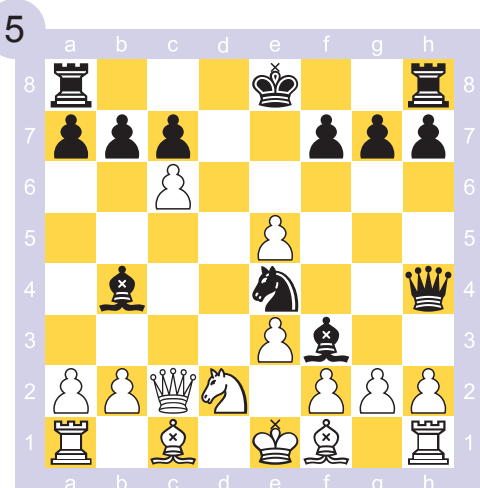
☐ Blanques Desavantatge de material
☐ Negres ☐ Sí ☐ No



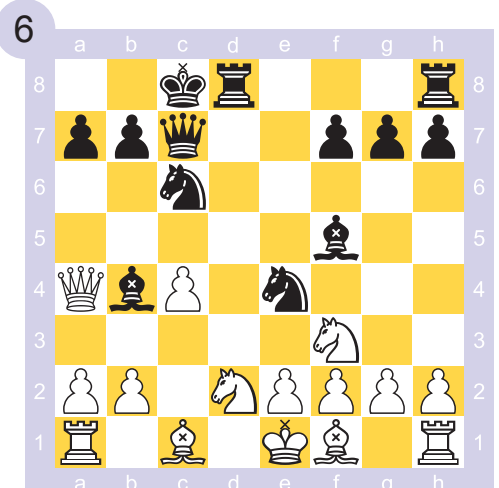
☐ Blanques Desavantatge de material
☐ Negres ☐ Sí ☐ No



☐ Blanques Desavantatge de material
☐ Negres ☐ Sí ☐ No



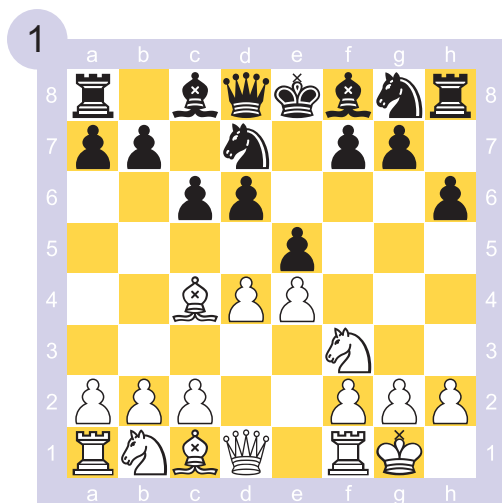
☐ Blanques Desavantatge de material
☐ Negres ☐ Sí ☐ No



☐ Blanques Desavantatge de material
☐ Negres ☐ Sí ☐ No

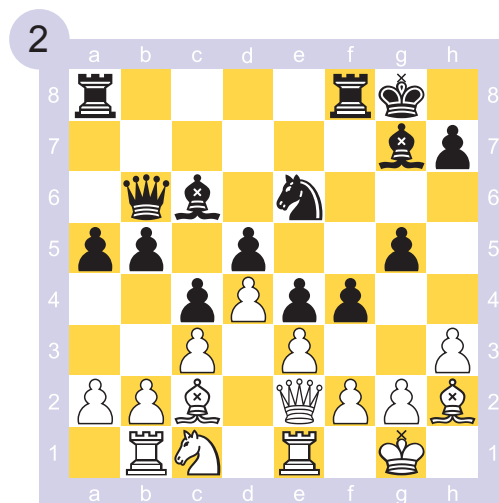
3

Indica quin dels dos bàndols té avantatge en espai.



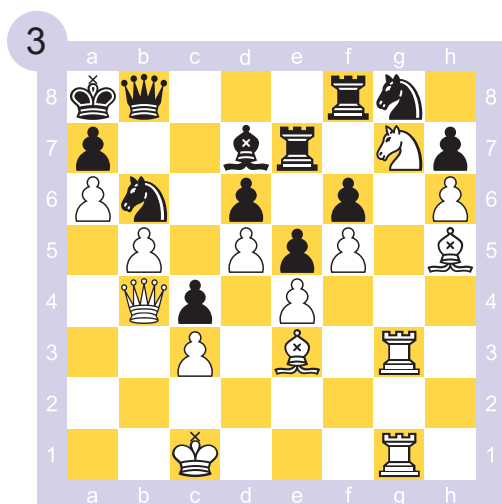
Blanques

Negres



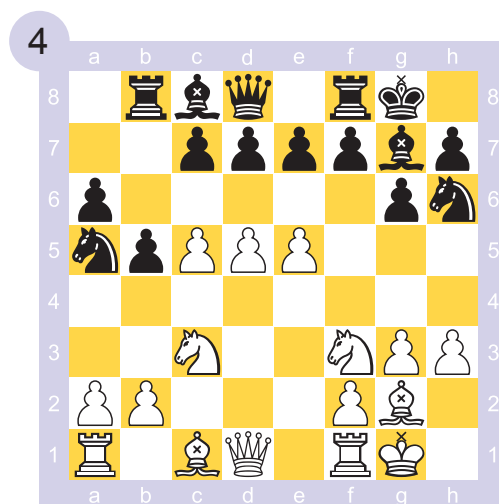
Blanques

Negres



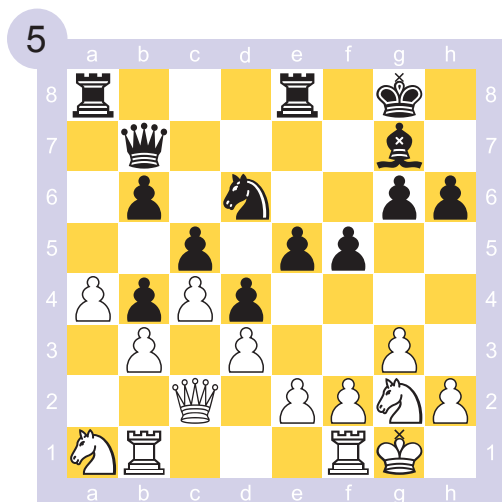
Blanques

Negres



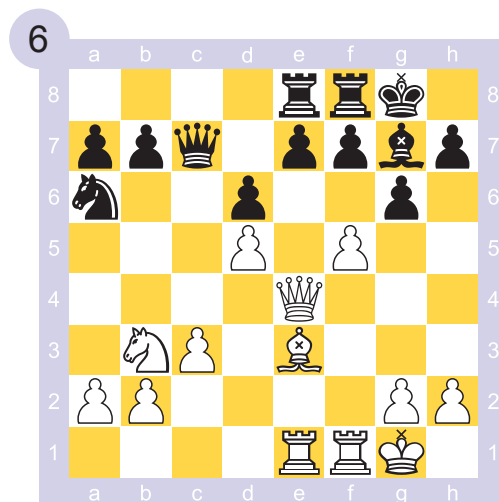
Blanques

Negres



Blanques

Negres



Blanques

Negres

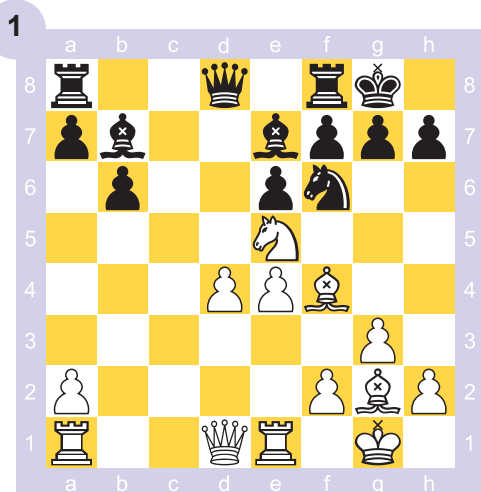


El centre i la base d'operacions

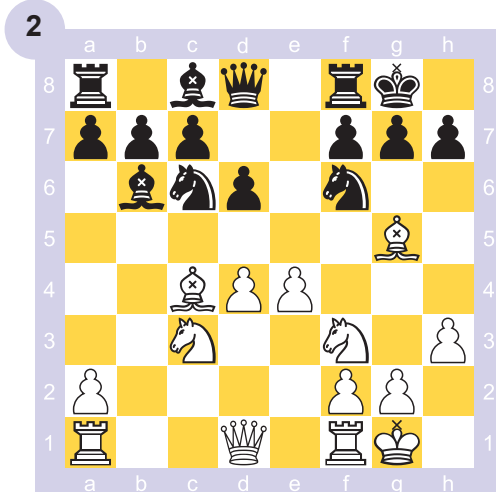
Dominar el centre del tauler té una gran importància posicional, com ja hem explicat en unitats anteriors.

Les bases d'operacions o punts forts són caselles que no poden ser amenaçades per peons de l'adversari i on s'ubiquen peces pròpies, generalment peces menors. Aquests punts són encara més importants si estan situats en caselles centrals.

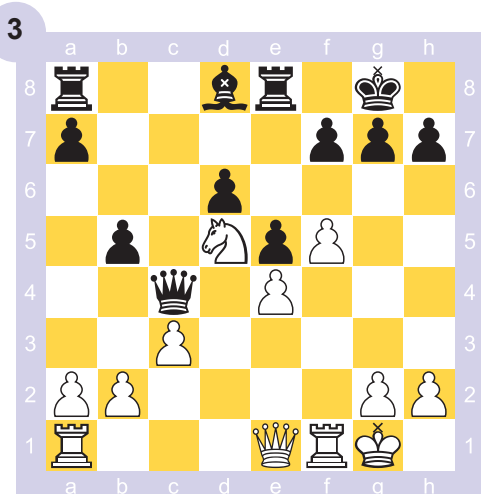
Exemples



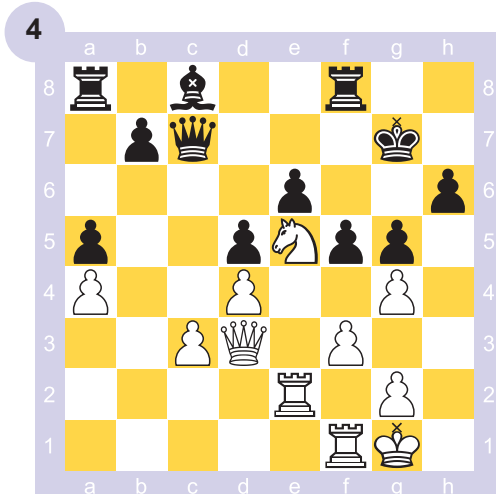
Les blanques tenen avantatge pel fet de tenir major control del centre: llurs peons blancs ocupen les caselles d4 i e4; llurs peces menors, la dama i la torre de rei també controlen caselles centrals.



En aquest posició del Gambit Evans, les blanques han sacrificat un peó per tal d'aconseguir un fort control del centre amb els peons e4 i d4, i les peces menors. Aquest domini del centre compensa el fet de tenir un peó menys.



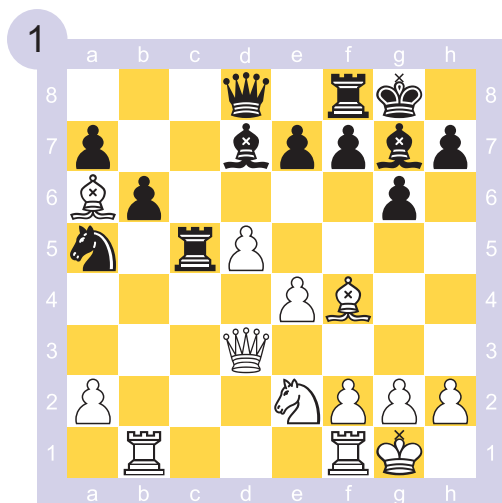
El factor essencial que determina l'avantatge és el cavall en el punt fort d5. Aquest cavall no pot ser desallotjat ni canviat per una peça menor. El cavall està molt més actiu perquè està situat en una casella central.



L'avantatge blanc rau principalment en el cavall situat en el punt fort e5 (semblant al diagrama 3). A més, l'enroc negre es troba debilitat per la progressió dels peons f, g i h. Aquests factors són més importants que el fet de tenir un peó menys.

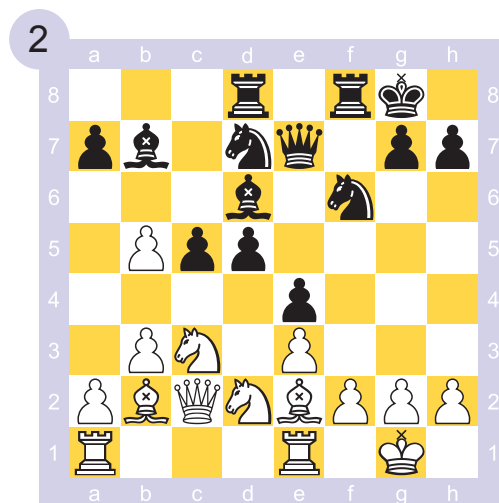
4

Indica el bàndol que té un major control del centre del tauler.



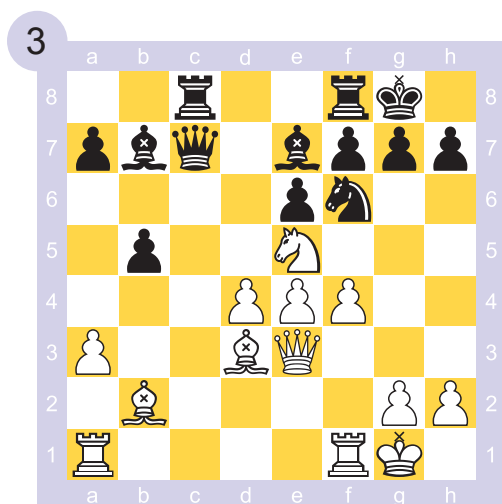
Blanques

Negres



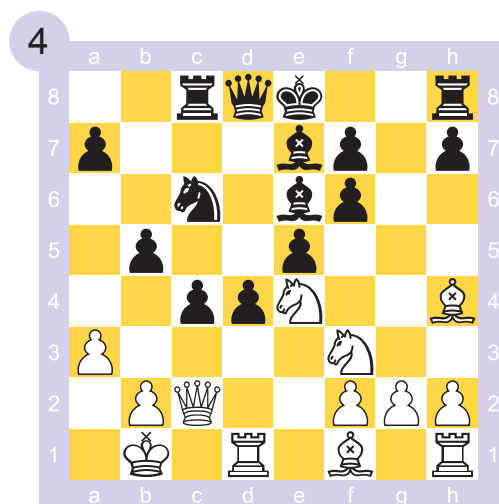
Blanques

Negres



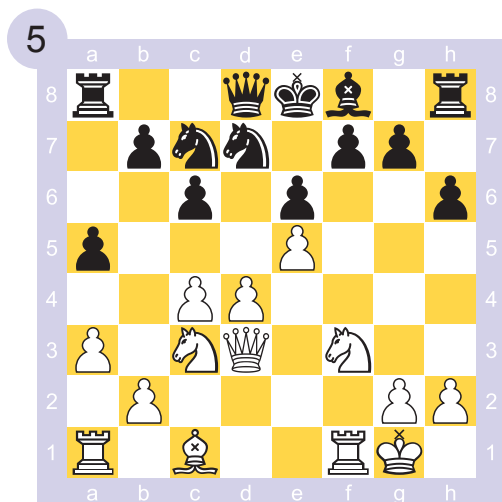
Blanques

Negres



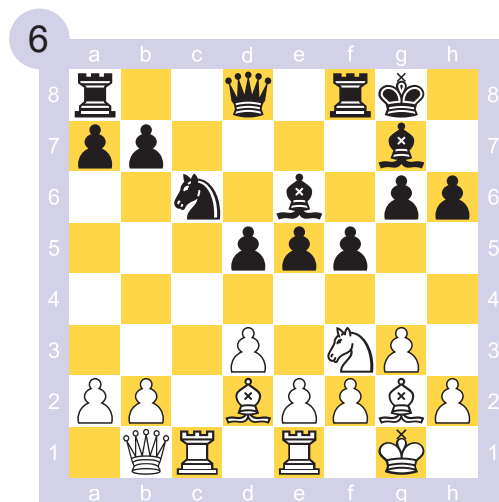
Blanques

Negres



Blanques

Negres

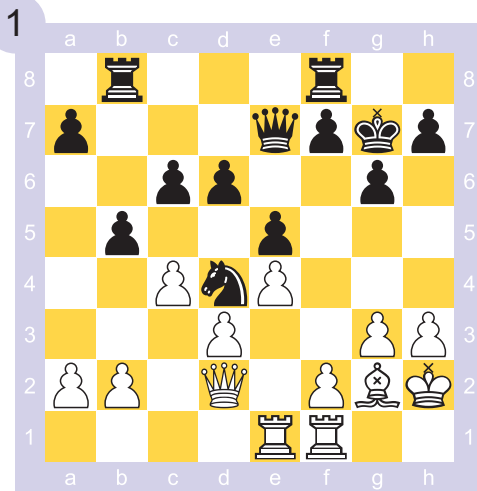


Blanques

Negres

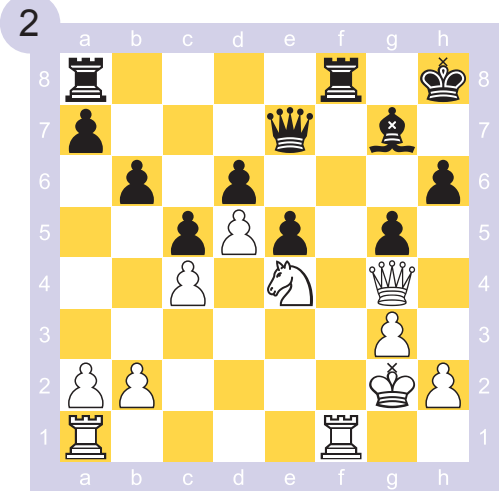
5

Indica quin bàndol té un punt fort (o base d'operacions) en el centre del tauler (en alguns casos, ambdós bàndols poden tenir un punt fort). Rodeja amb un cercle les caselles que constitueixen un punt fort.



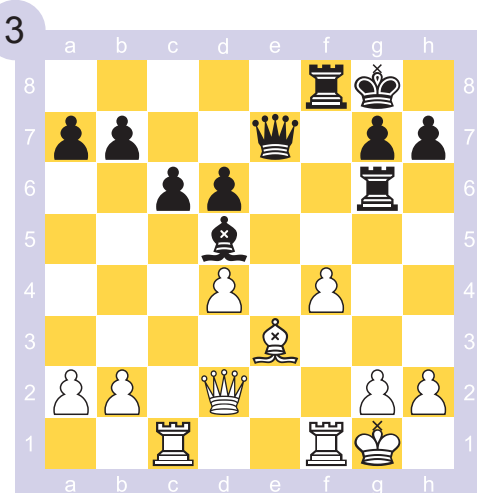
Blanques

Negres



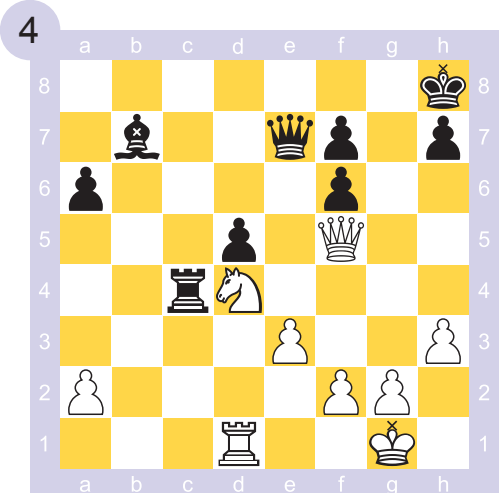
Blanques

Negres



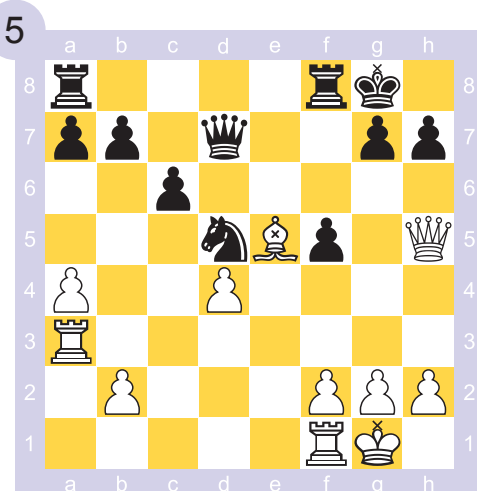
Blanques

Negres



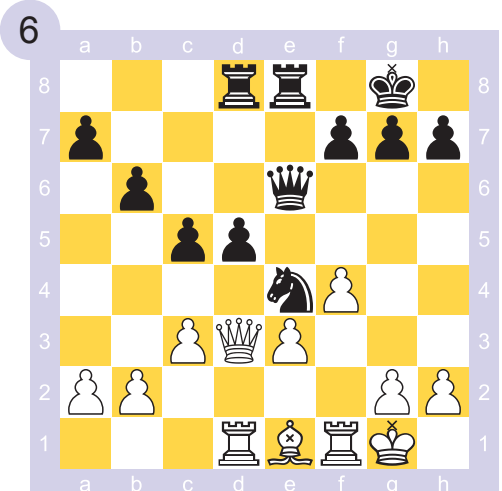
Blanques

Negres



Blanques

Negres



Blanques

Negres

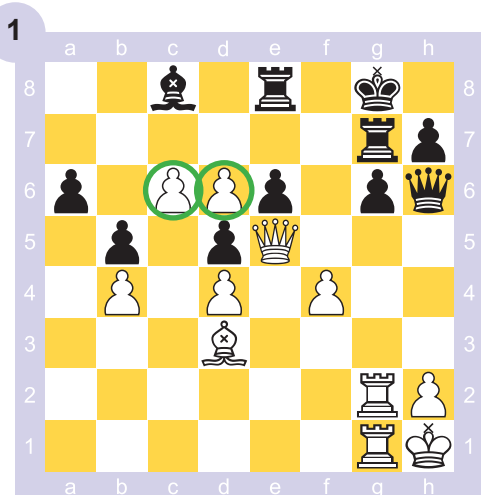


Peons passats i llur bloqueig

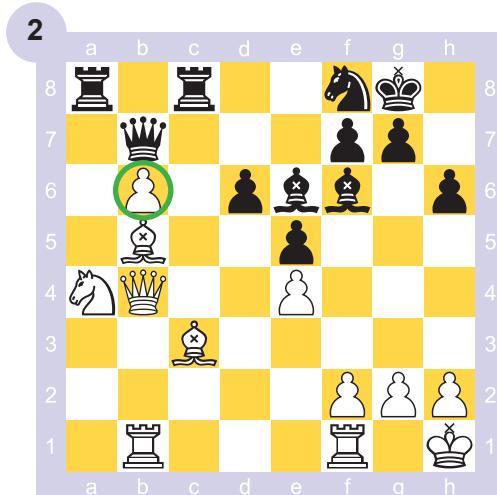
Un peó passat és un candidat a arribar a la vuitena fila i promocionar. Per tant, en moltes posicions la presència d'un o de diversos peons passats és un factor positiu per al bàndol que el(s) posseeix.

En canvi, el bàndol adversari ha d'intentar bloquejar-los amb peces per tal d'evitar llur progressió. El millor bloquejador sol ser el cavall, després l'alfil i, finalment, les peces majors.

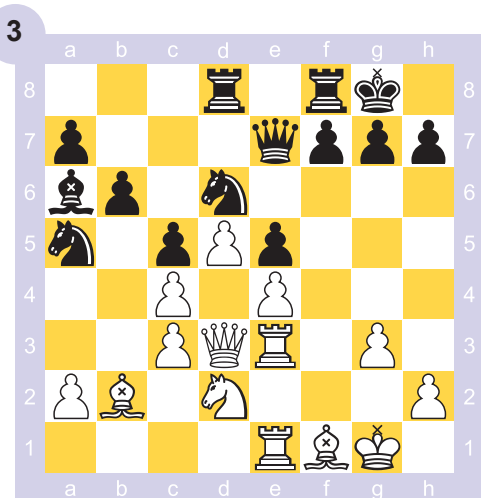
Exemples



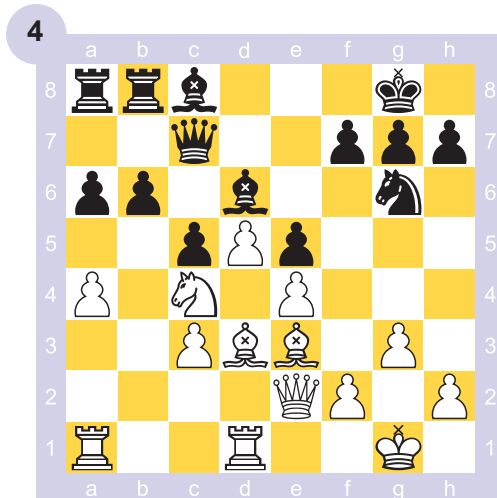
Les blanques tenen un gran avantatge pel fet de tenir dos peons passats i units, extremadament avançats. Les negres hauran d'entregar material per tal d'impedir la coronació d'un o d'ambdós peons.



Les blanques tenen avantatge pel fet de tenir un peó passat i protegit pel cavall i les peces majors de la columna b. La dama negra està ocupada a evitar la progressió del peó.



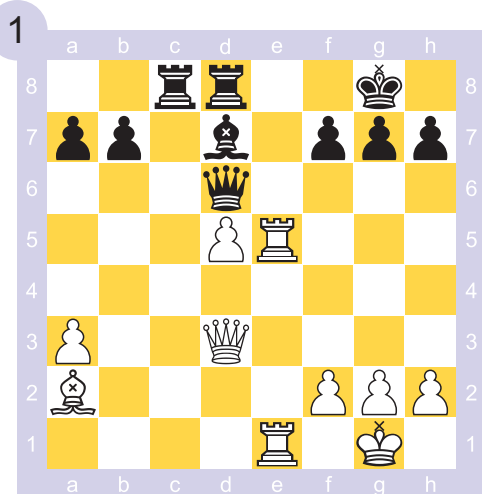
El peó passat a d5 està bloquejat pel cavall de d6. Aquest cavall està actiu perquè pressiona els peons blancs de c4 i e4 i, a més, controla altres caselles importants. Les negres tenen avantatge posicional a causa de la debilitat del peó blanc a c4.



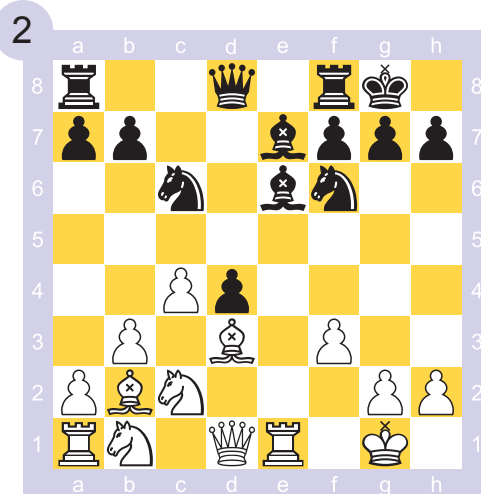
En aquest cas, el peó passat de d5 està bloquejat per un alfil, que està passiu a causa dels peons de e5 i c5. A més, aquest alfil ha de ser defensat per una altra peça perquè està amenaçat pel cavall. Les blanques tenen avantatge posicional.

6

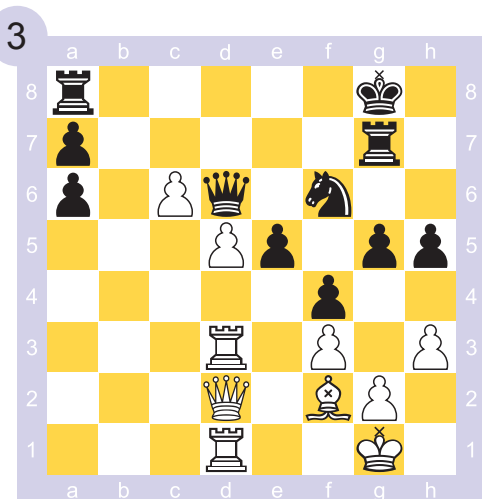
Indica quin bàndol té peons passats. Rodeja amb un cercle els peons passats. En els casos que es bloqueja un peó passat, rodeja amb un cercle la peça que li fa el bloqueig.



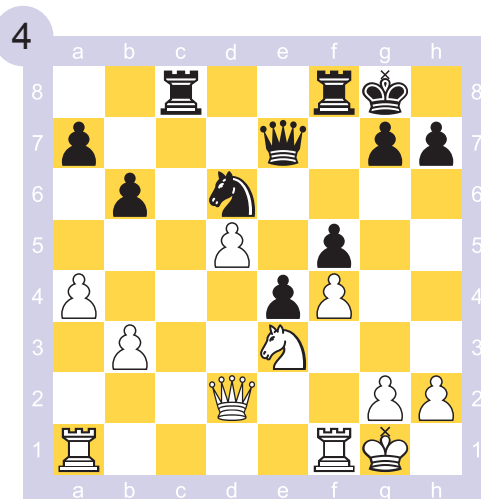
Blanques Negres Cap



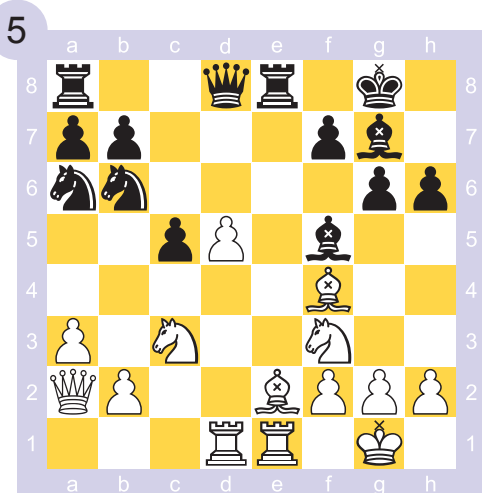
Blanques Negres Cap



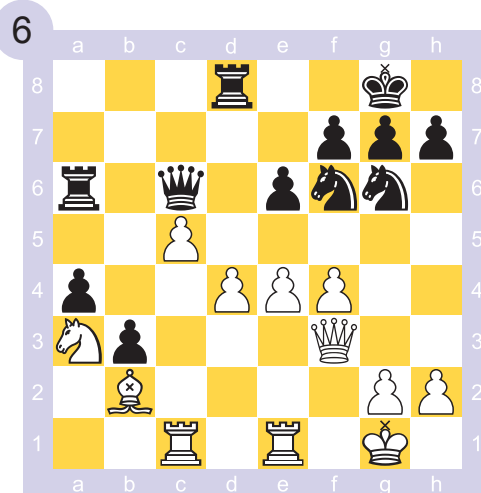
Blanques Negres Cap



Blanques Negres Cap



Blanques Negres Cap



Blanques Negres Cap

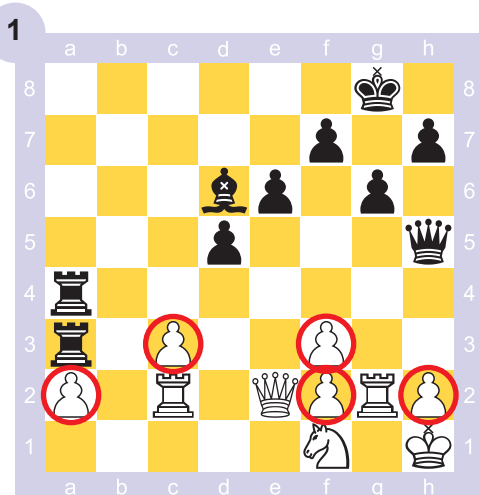


Estructura de peons deteriorada

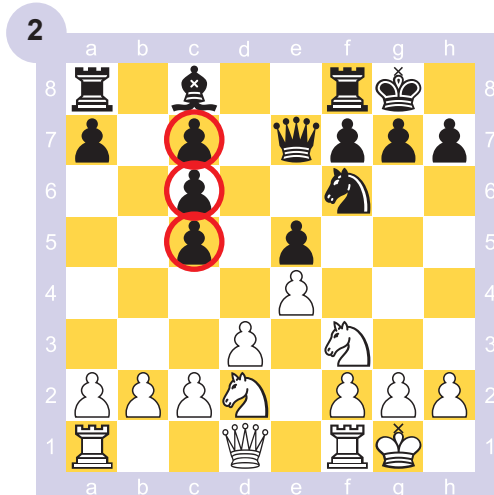
Una estructura de peons deteriorada, amb peons doblats, aïllats, endarrerits, etc. pot ser un element important en la valoració d'una posició.

De manera semblant, de vegades la debilitat d'un únic peó és un factor primordial en la valoració.

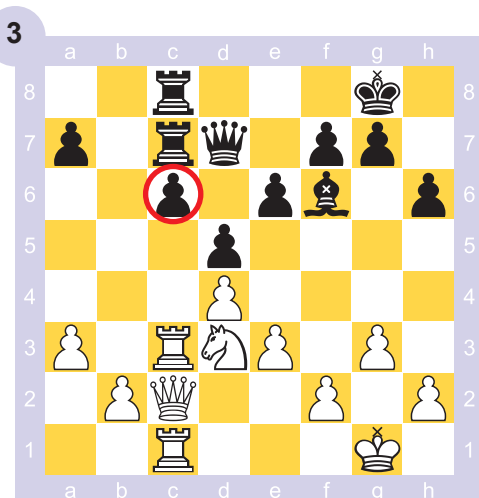
Exemples



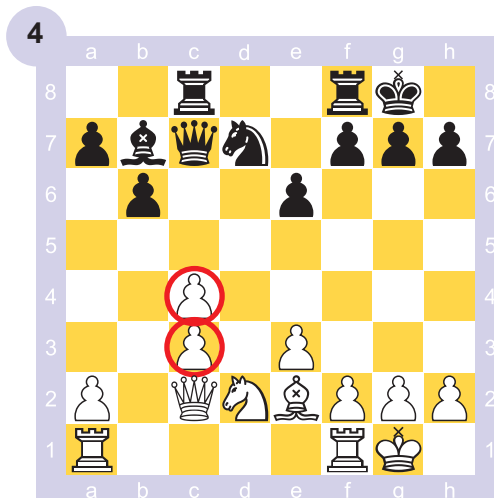
Les negres tenen un clar avantatge gràcies a la mala estructura de peons de les blanques (tots llurs peons són dèbils: aïllats i amb una parella de doblats). Es diu que les blanques tenen 4 illes o grups de peons.



Les blanques tenen avantatge perquè tenen una estructura sense debilitats i una sola illa de peons. En canvi, les negres tenen tres illes de peons i, a la columna c, hi tenen tres peons doblats.



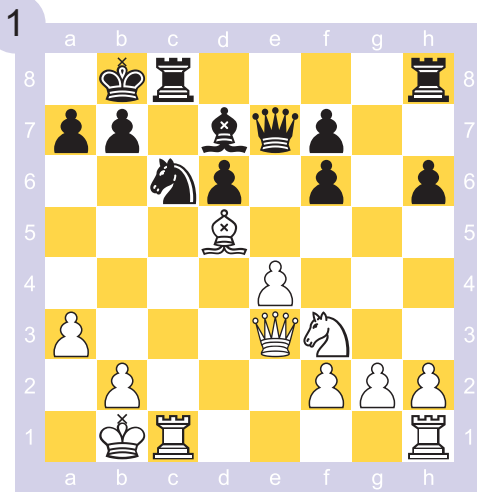
Les blanques tenen avantatge perquè les negres tenen un peó endarrerit a la columna c semioberta, per la qual cosa hauran de defensar-lo amb totes les peces.



La debilitat dels peons doblats de les blanques compensa prou el fet que les negres tinguin un peó menys. A més, aquests peons doblats es troben en una columna semioberta a favor de les negres.

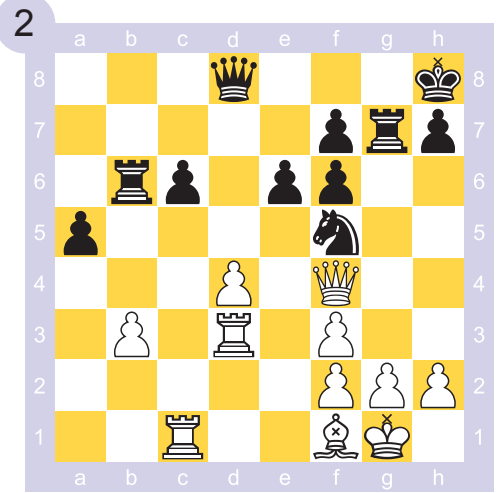
7

Indica el bàndol que té una estructura de peons defectuosa. Cas que ambdós bàndols disposin d'una estructura defectuosa, marca ambdues opcions.



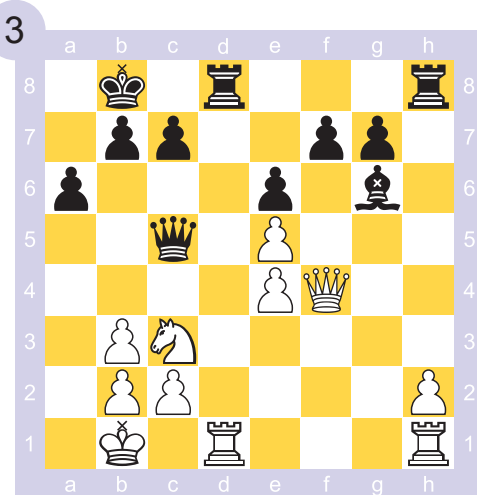
Blanques

Negres



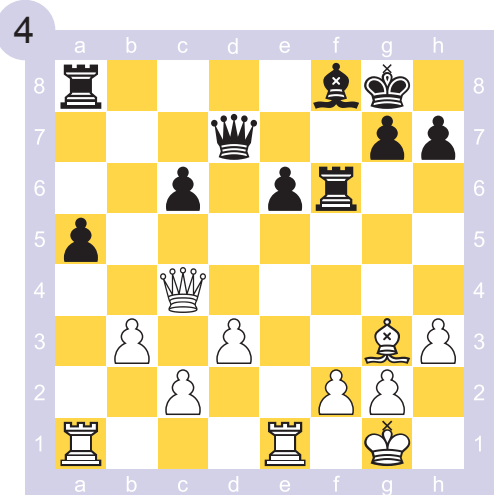
Blanques

Negres



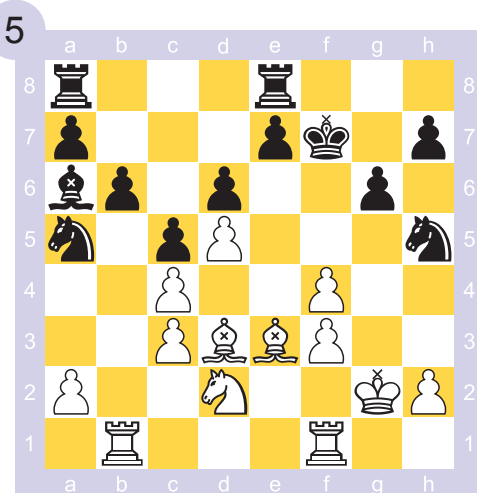
Blanques

Negres



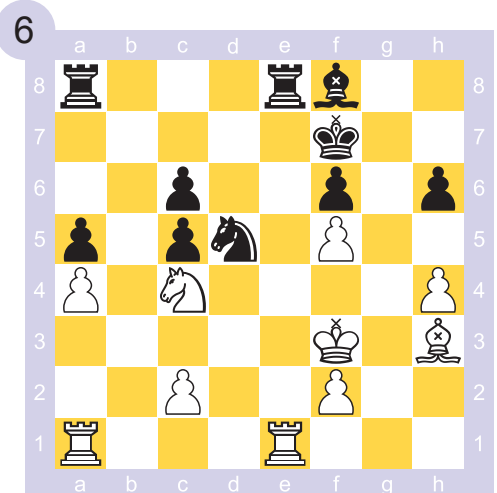
Blanques

Negres



Blanques

Negres

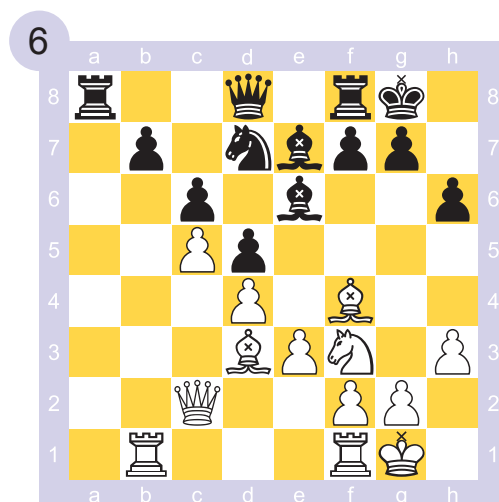
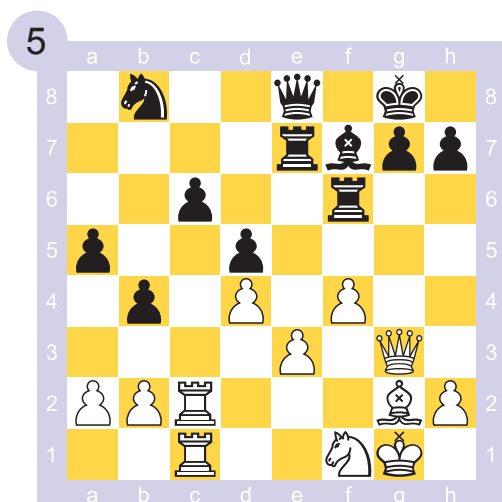
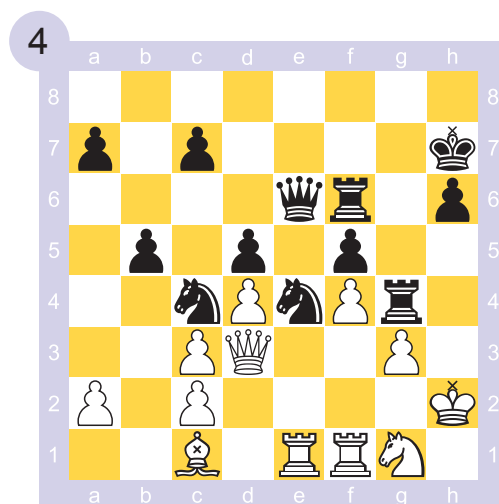
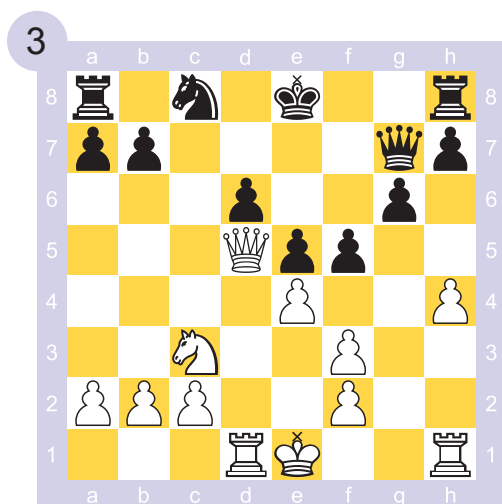
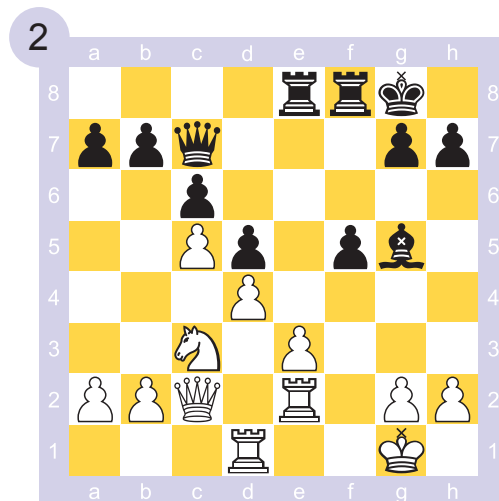
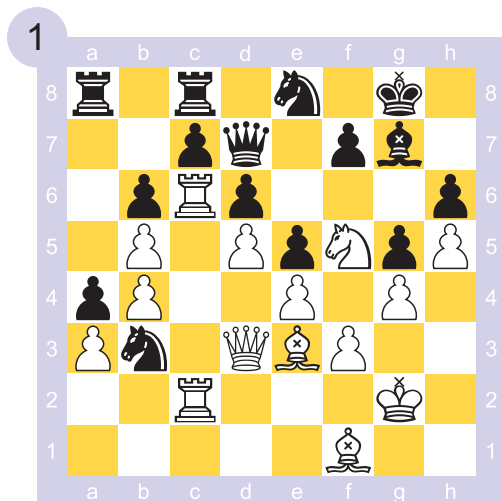


Blanques

Negres

8

Rodeja amb un cercle els peons dèbils (d'un o altre bàndol) que es troben endarrerits en una columna semioberta i que poden ser pressionats per les peces majores de l'adversari.



Control de columnes i de les files

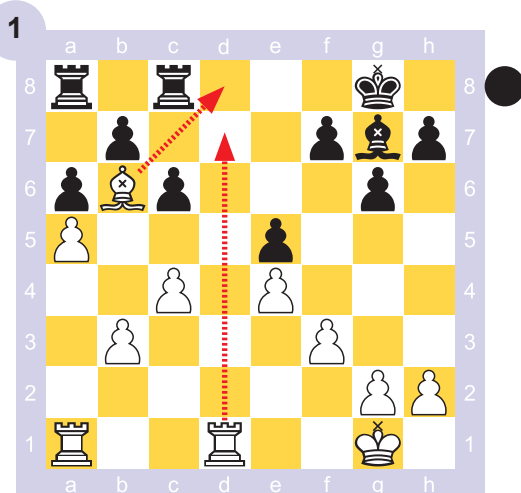
7a i 8a



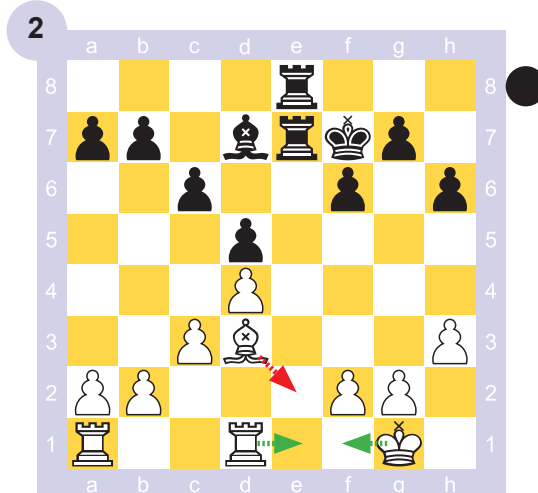
La importància de dominar una columna oberta rau en el fet que permet de penetrar en el camp adversari i en els beneficis que aquesta entrada pugui reportar.

De l'obertura de la 7a i 8a files (la 1a i 2a per a les negres), ja n'hem parlat, en particular, en la unitat 3 d'aquest llibre.

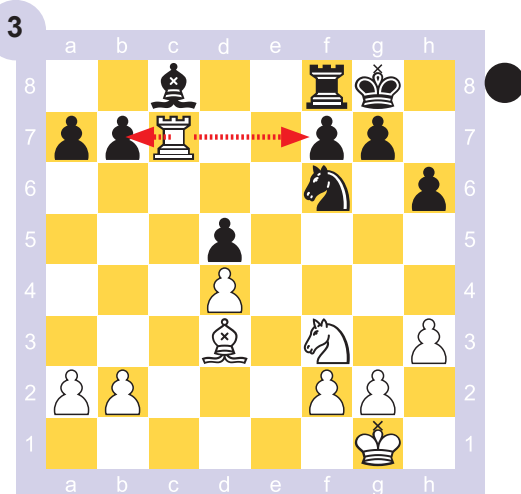
Exemples



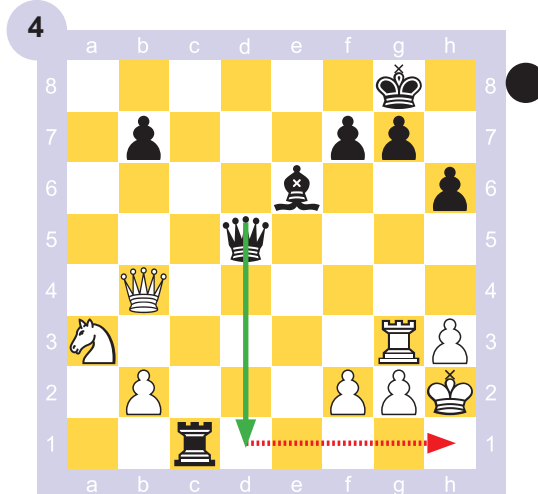
Les blanques tenen avantatge perquè controlen la columna d (les negres no poden posar la torre a d8 perquè es troba amenaçada per l'alfil blanc). La propera jugada de les blanques serà col·locar una torre a d7 per tal de dominar la fila 7a.



Tot i que les torres negres controlen l'única columna oberta, no poden penetrar en les files 1a o 2a perquè estan dominades per peces blanques. El rei blanc es mourà a f1 per tal de disputar el control de la columna amb Te1.



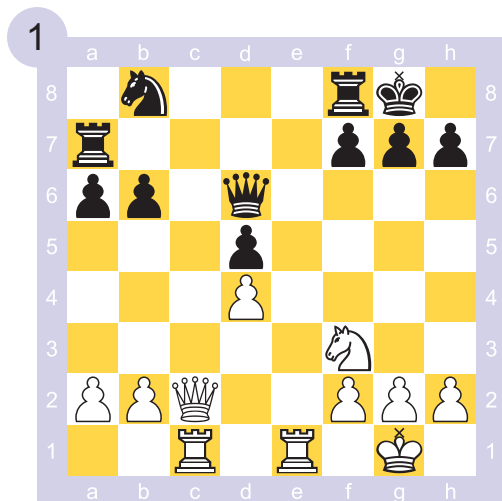
Les blanques tenen avantatge gràcies a la col·locació activa de llur torre en la 7a fila, des de la qual ataquen els peons d'aquesta fila. També hi ha l'amenaça d'augmentar la pressió tot col·locant el cavall blanc a la casella e5.



Les negres tenen un gran avantatge perquè controlen la 1a fila amb la torre. Amb el moviment de la dama negra a d1 es crea una amenaça insalvable sobre el rei blanc. Un procediment típic és dobrar la dama amb la torre a l'última fila.

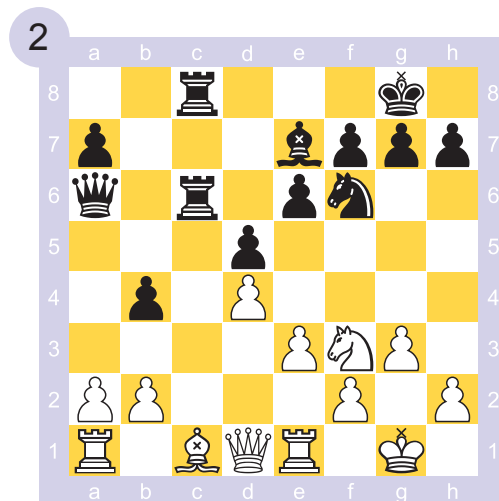
9

Indica el bàndol que té un avantatge posicional basat en el control d'una o diverses columnes obertes.



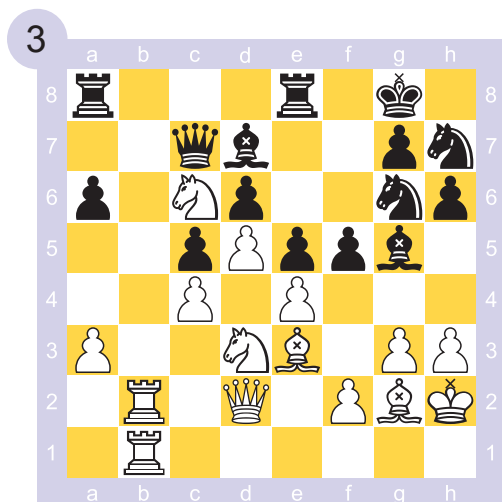
Blanques

Negres



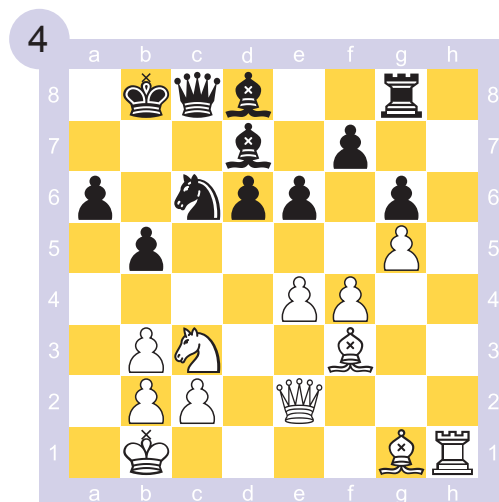
Blanques

Negres



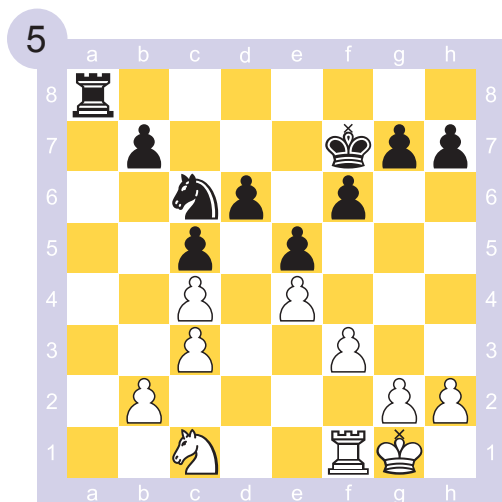
Blanques

Negres



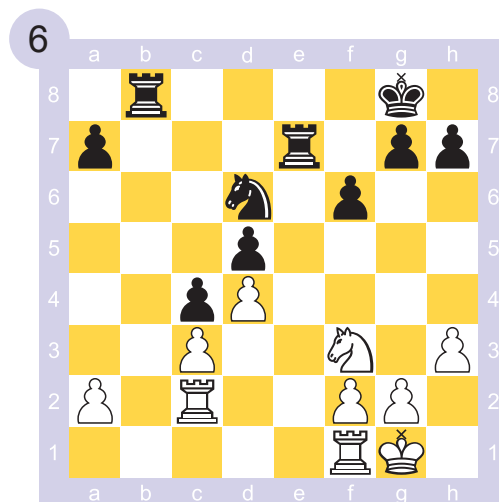
Blanques

Negres



Blanques

Negres

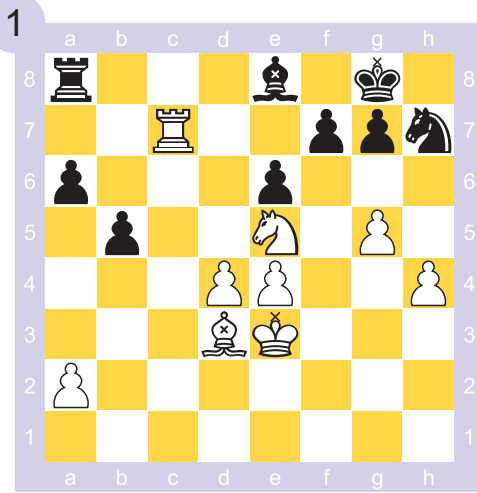


Blanques

Negres

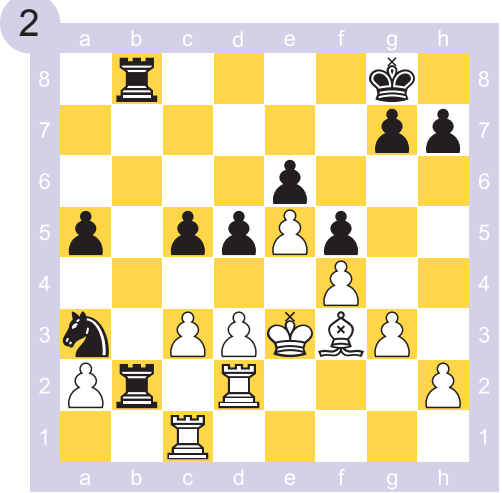
10

Indica el bàndol que té un avantatge posicional basat fonamentalment en el control de la penúltima o de l'última fila.



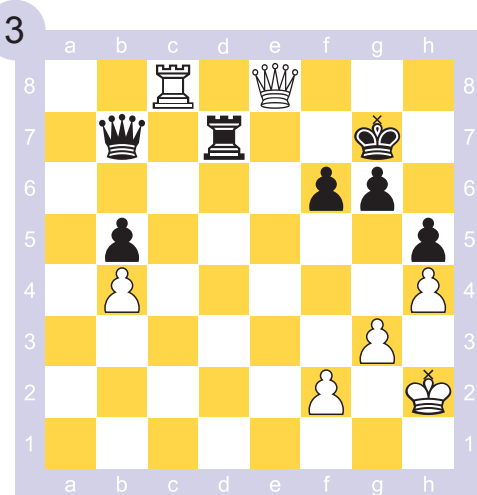
Blanques

Negres



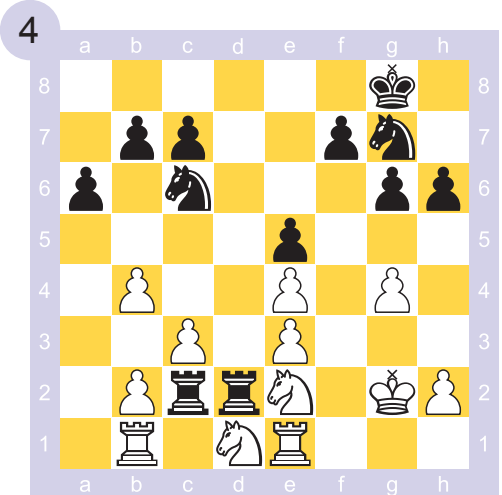
Blanques

Negres



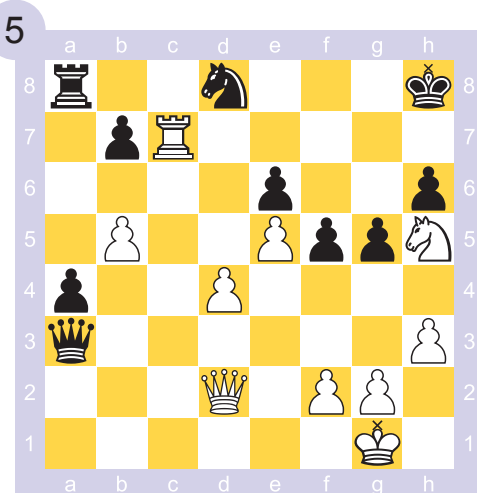
Blanques

Negres



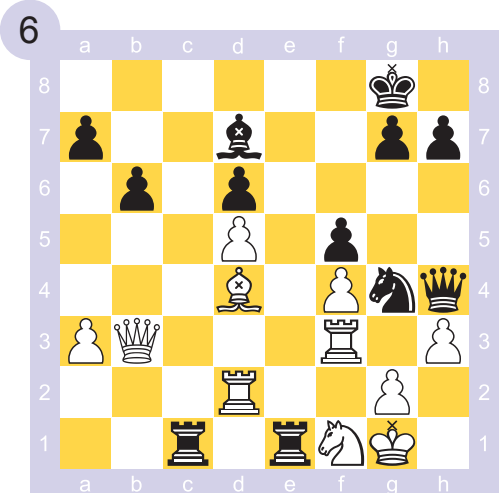
Blanques

Negres



Blanques

Negres



Blanques

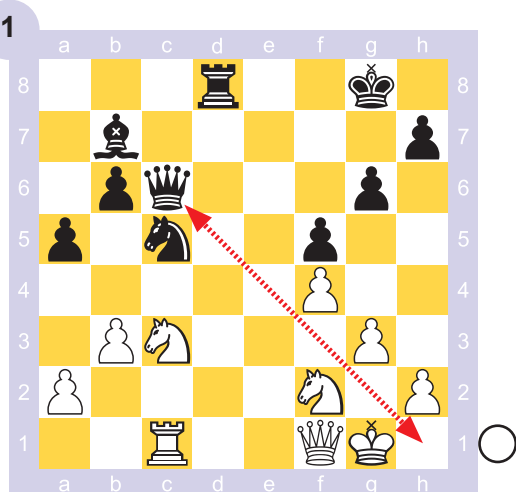
Negres



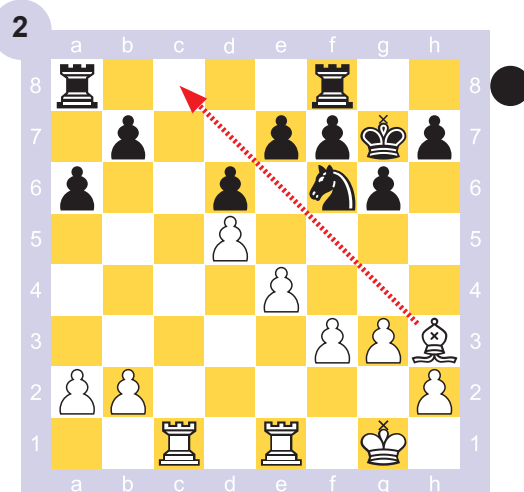
Control de diagonals i d'altres files

Un altre dels factors importants és el control de les diagonals, sobretot el de la gran diagonal que es projecta sobre un enroc debilitat.

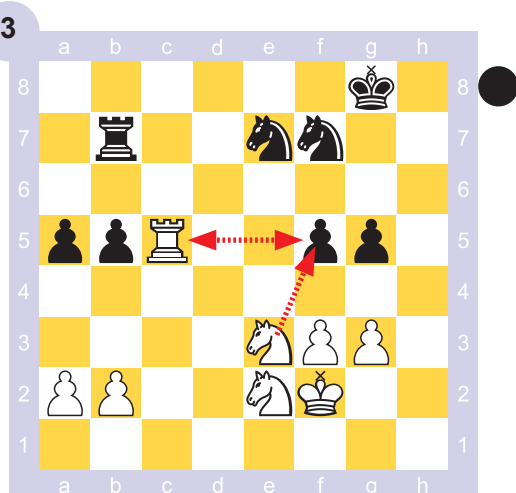
Exemples



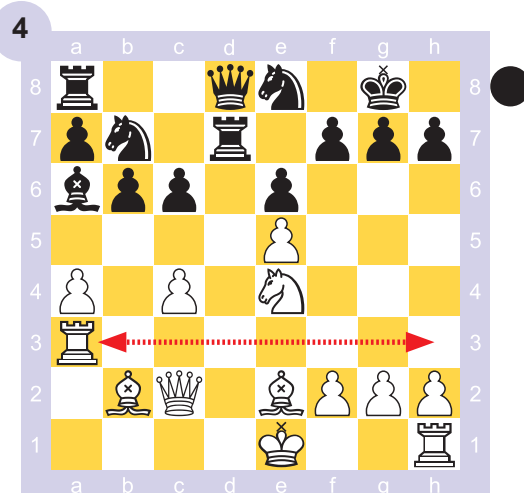
El control de la gran diagonal per la dama i l'alfil negres dona un gran avantatge a aquest bàndol. La dama i el cavall blancs estan lligats a la defensa del mat a g2 i h1, respectivament.



Les blanques tenen avantatge perquè llur alfil controla la diagonal h3-c8 i evita que les negres disputin el control de la columna oberta amb Tc8.



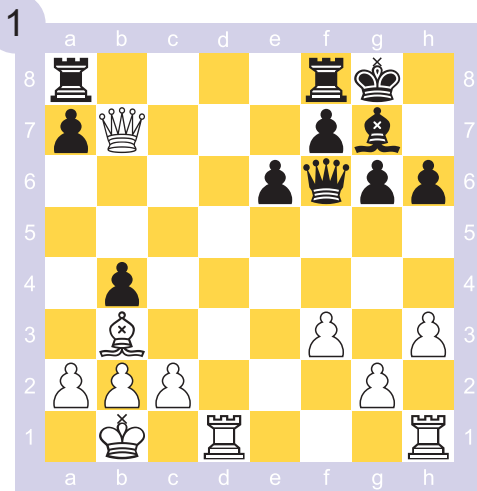
Les blanques tenen avantatge perquè llur torre controla la 5a fila i intenta aprofitar-se de la debilitat dels peons negres per tal de capturar-ne algun.



Les negres tenen un peó més. Les blanques, com a compensació, poden atacar l'enroc negre. El domini de la 3a fila per part de la torre blanca li permet de desplaçar-se a la columna h o g per tal de col·laborar en l'atac.

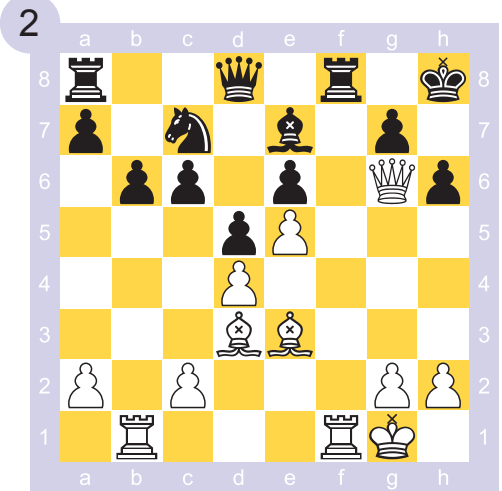
11

Indica el bàndol que té un avantatge posicional basat fonamentalment en el control d'una diagonal. Assenyala, a més, aquesta diagonal amb una fletxa en el diagrama.



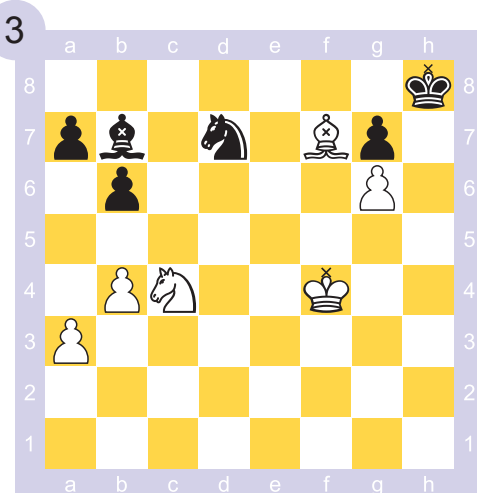
Blanques

Negres



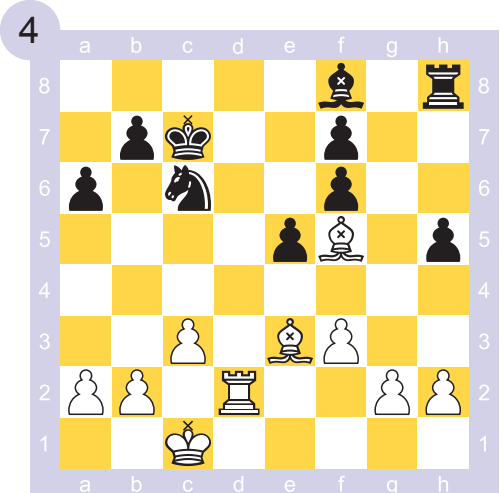
Blanques

Negres



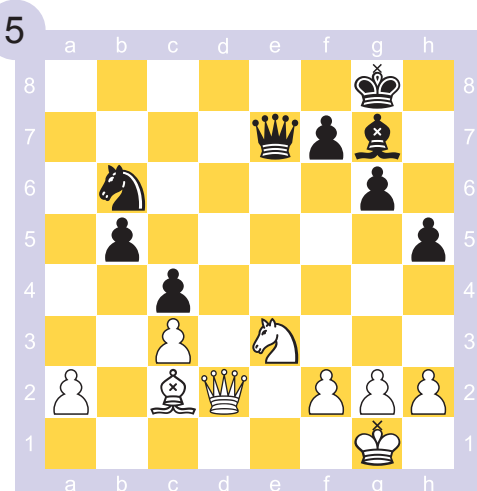
Blanques

Negres



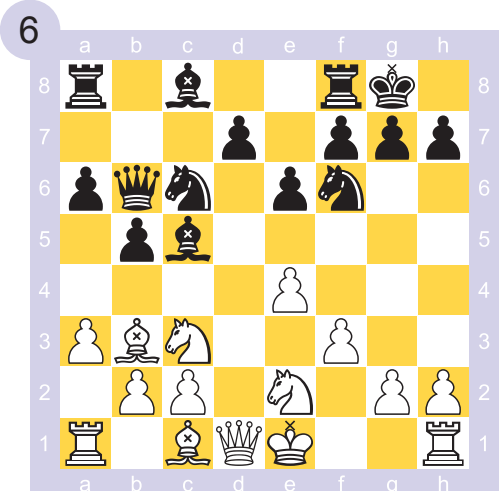
Blanques

Negres



Blanques

Negres

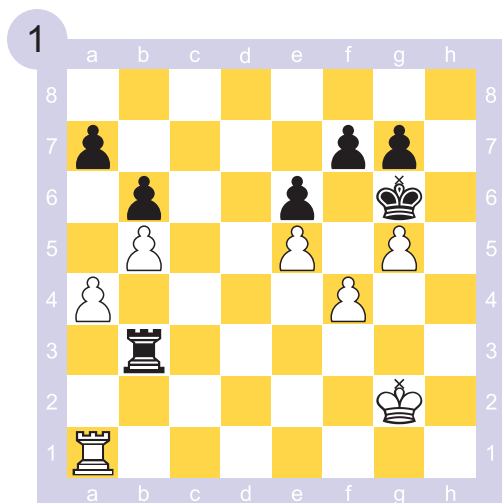


Blanques

Negres

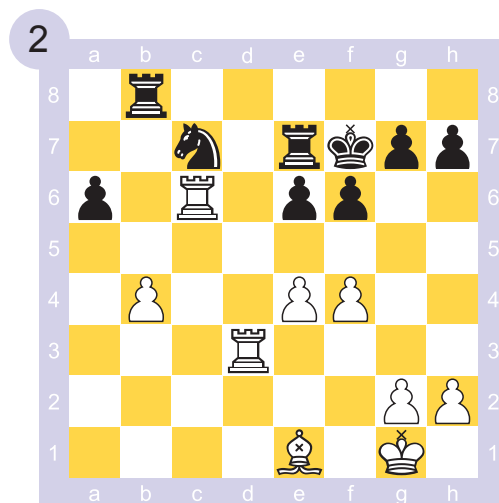
12

Indica el bàndol que té un avantatge posicional basat fonamentalment (o en bona mesura) en el control d'una fila. Assenyala amb una fletxa aquesta fila.



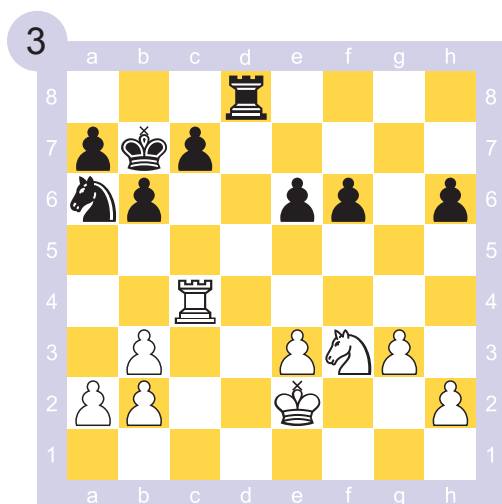
Blanques

Negres



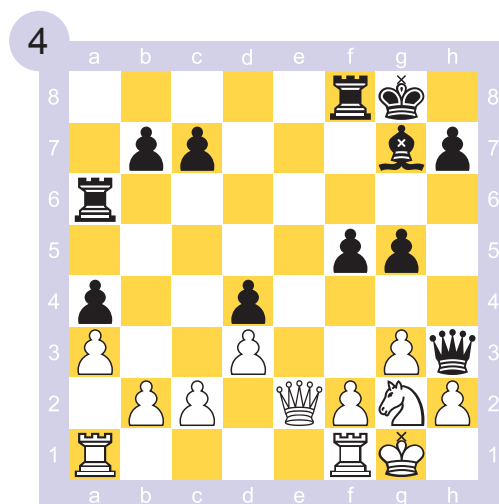
Blanques

Negres



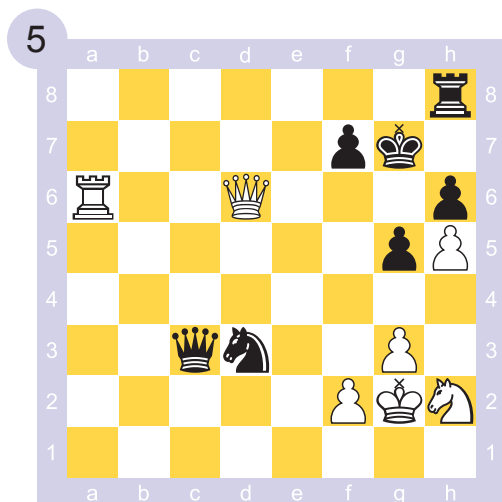
Blanques

Negres



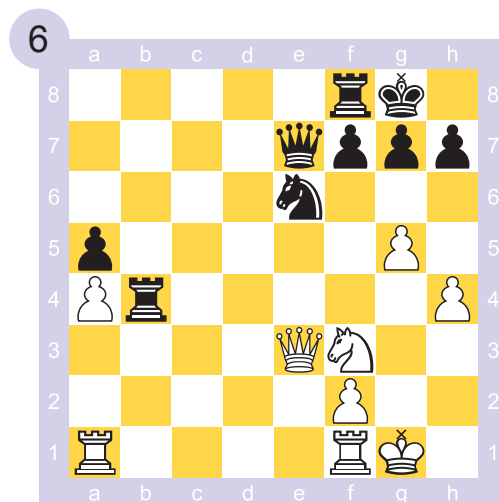
Blanques

Negres



Blanques

Negres



Blanques

Negres

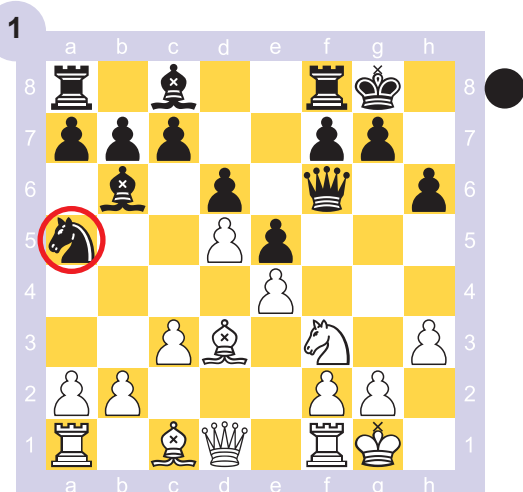


Mala posició d'una peça

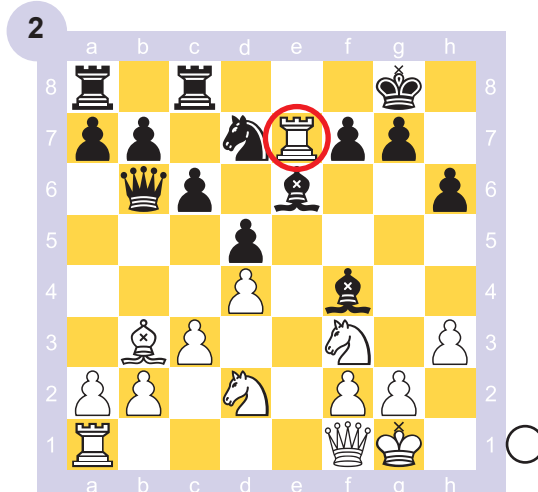
De vegades, la mala ubicació d'una peça pot arribar a constituir un desavantatge decisiu.

La mala ubicació pot consistir en el fet que la peça es trobi molt lluny del centre de les accions, que tingui limitada la seva mobilitat, que hagi quedat atrapada en el territori de l'adversari, etc.

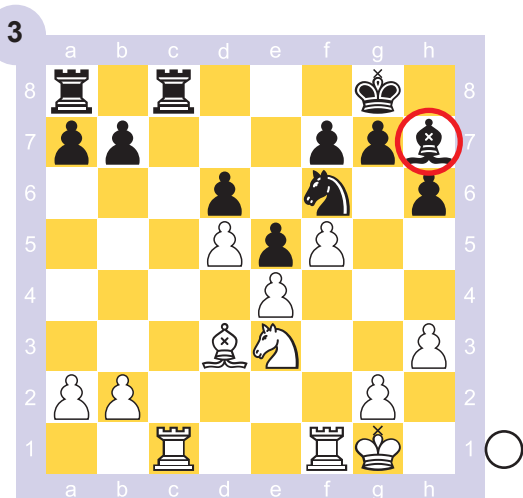
Exemples



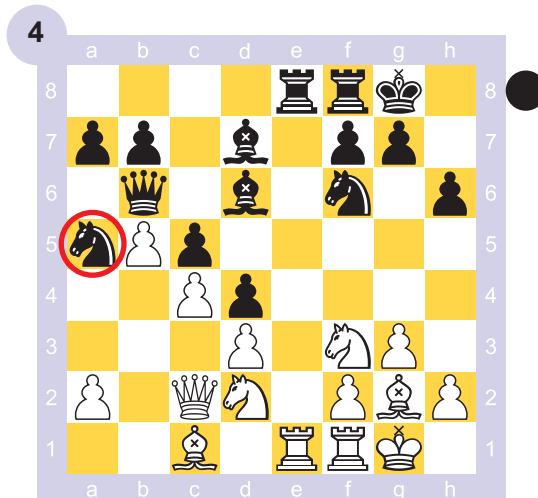
Les negres no poden evitar la pèrdua del cavall davant la progressió del peó blanc de b2 a b4. Totes les caselles on pot anar el cavall estan amenaçades o ocupades pels seus peons.



Les blanques tenen la torre tancada en la 7a fila i hauran de lliurar-la a canvi d'una peça menor, en el moment que es vegi amenaçada per una peça adversària (Ad6, Dd8 o Rf8).



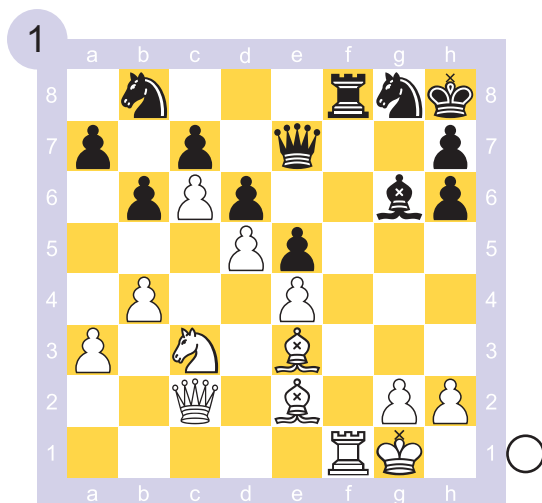
Les blanques tenen l'avantatge temporal de jugar amb una peça menor més perquè l'alfil de les negres està tancat. Per això, haurien d'utilitzar aquest avantatge en el flanc de la dama, on l'alfil negre no pot actuar.



Les blanques tenen avantatge gràcies a una situació semblant a l'anterior. Les negres tenen un cavall tancat temporalment a a5 i les blanques han d'intentar aprofitar-ho i crear amenaces a l'altre flanc, on hi ha l'enroc de les negres.

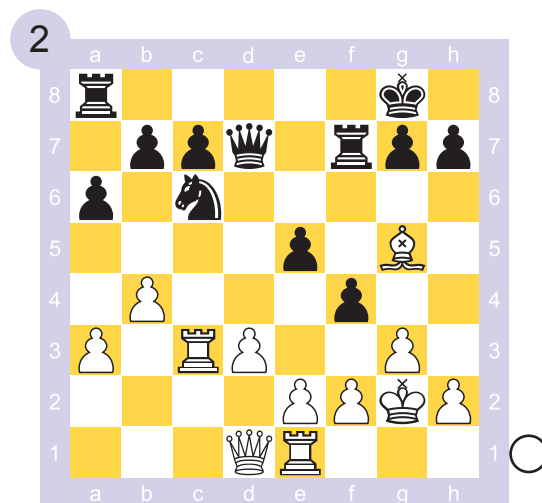
13

Indica el bàndol que té un avantatge posicional basat fonamentalment en una peça mal ubicada de l'adversari. Rodeja amb un cercle la peça mal ubicada.



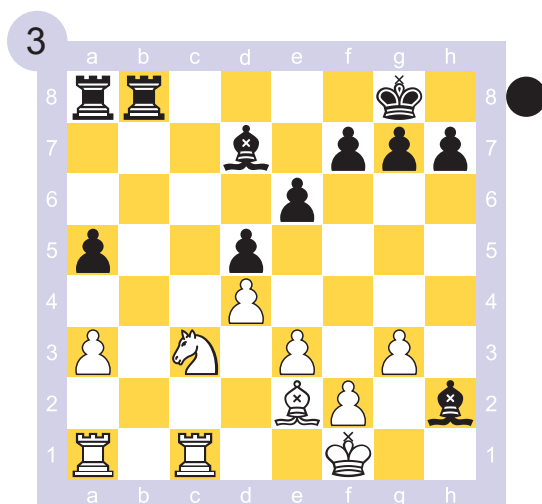
Blanques

Negres



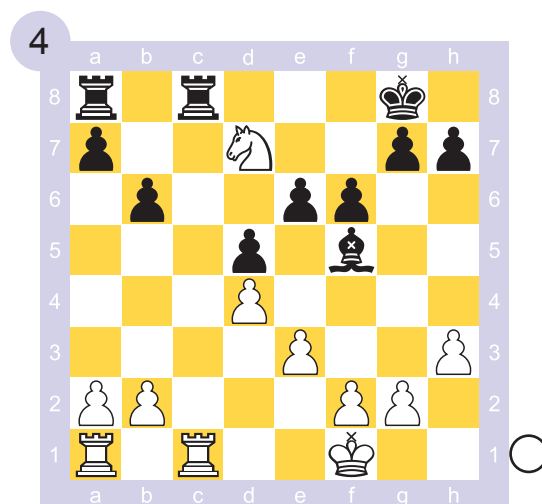
Blanques

Negres



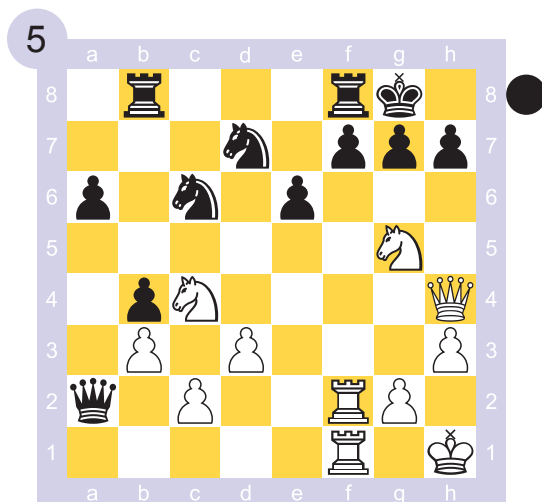
Blanques

Negres



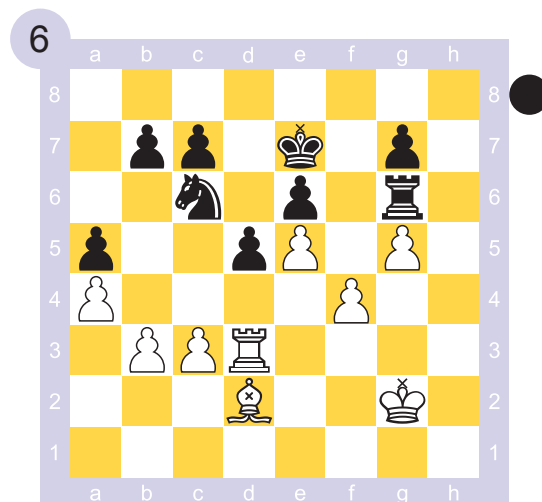
Blanques

Negres



Blanques

Negres

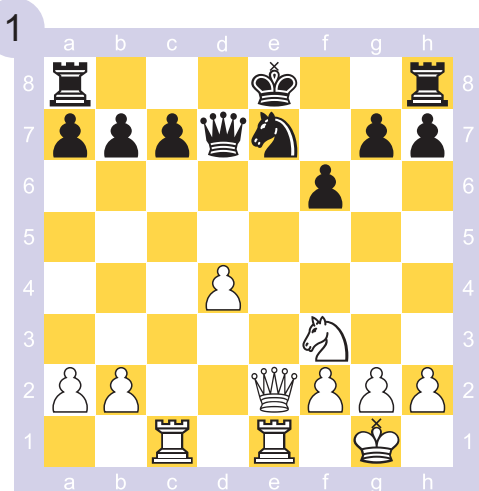


Blanques

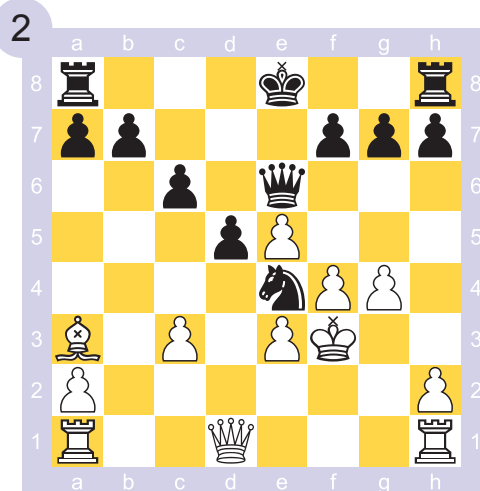
Negres

A

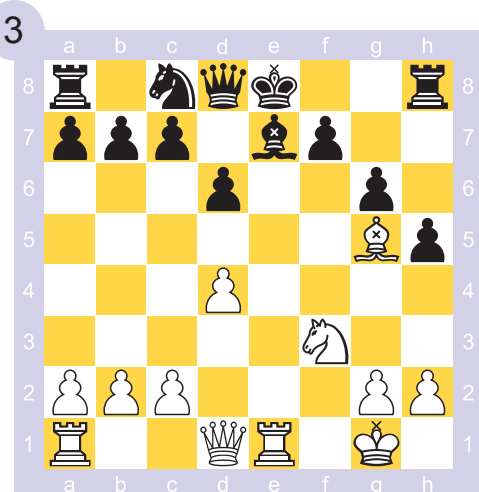
Al peu de cada escaquer hi ha tres opcions de valoració.
Rodeja amb un cercle el número de la valoració correcta.
Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.



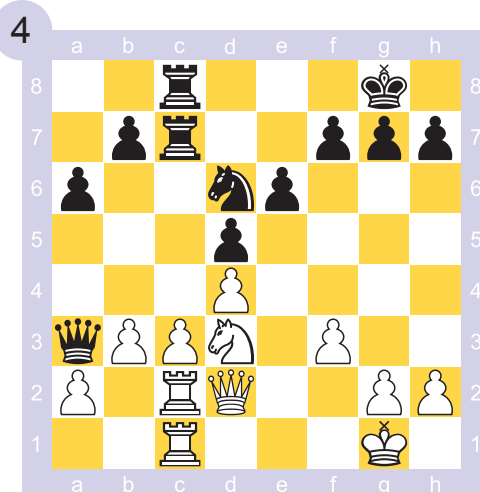
1. Les negres estan millor gràcies a llur estructura de peons.
2. Les blanques tenen avantatge gràcies a llur major desenvolupament i a la posició exposada del rei negre al centre del tauler.
3. La posició està igualada perquè la millor estructura de peons de les negres compensa el desavantatge en desenvolupament i en seguretat del rei.



1. Les negres tenen avantatge fonamentalment gràcies a la posició insegura del rei blanc i a llur cavall situat en el punt fort e4, d'on no pot ser desallotjat.
2. Les negres tenen avantatge fonamentalment gràcies al fet que tenen menys illes de peons.
3. La posició està aproximadament igualada perquè el rei blanc està insegur, però el rei negre també pel fet de trobar-se en el centre i de no poder fer l'enroc curt.



1. Les blanques estan millor fonamentalment perquè el cavall negre de c8 és en mala posició.
2. Les negres estan millor perquè tenen un peó d'avantatge.
3. Les blanques estan millor fonamentalment gràcies a llur avantatge en desenvolupament i a la posició insegura del rei negre, la qual cosa compensa àmpliament el fet que tinguin un peó menys.

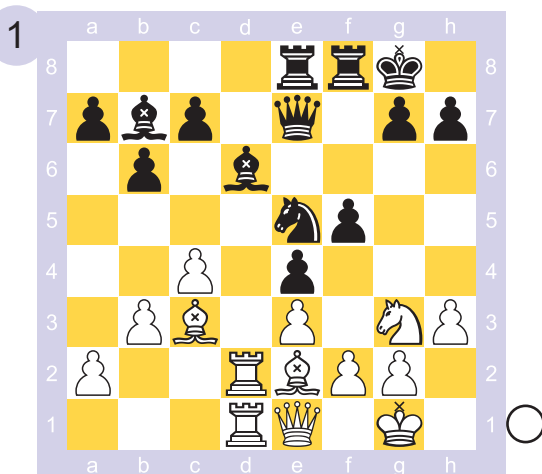


1. La posició està igualada.
2. Les negres tenen avantatge gràcies a la posició insegura del rei blanc.
3. Les negres tenen avantatge com a conseqüència de la debilitat del peó c3, endarrerit en una columna semioberta que dominen les negres.

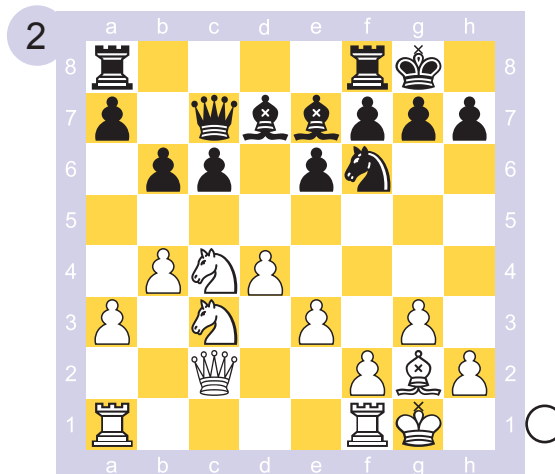
B

Valora cada factor assenyalant si algun bàndol té superioritat en aquest element específic.

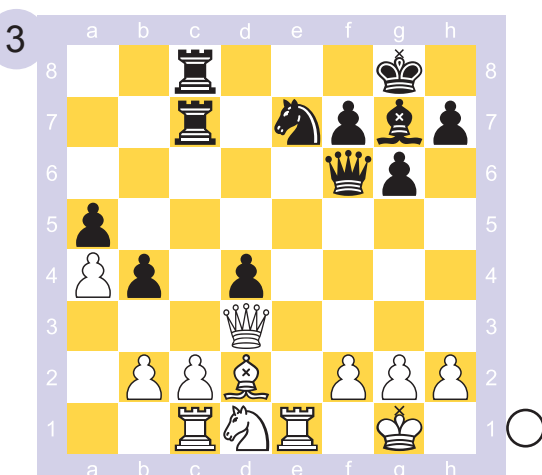
Després de valorar tots els aspectes, assenjala quin bàndol té avantatge.



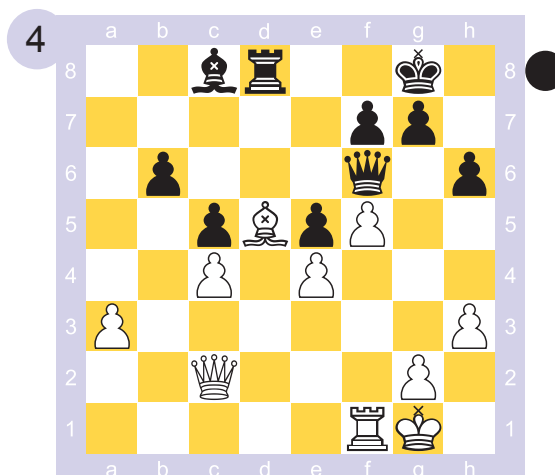
Seguretat del rei	☐ B ☐ N
Control del centre	☐ ☐
Desenvolupament	☐ ☐
Espai	☐ ☐
Peons passats	☐ ☐
Estructura de peons	☐ ☐
Control de columnes obertes	☐ ☐
Control de files	☐ ☐
Control de diagonals	☐ ☐
Mala posició d'una peça	☐ ☐
Valoració global	☐ ☐



Seguretat del rei	☐ B ☐ N
Control del centre	☐ ☐
Desenvolupament	☐ ☐
Espai	☐ ☐
Peons passats	☐ ☐
Estructura de peons	☐ ☐
Control de columnes obertes	☐ ☐
Control de files	☐ ☐
Control de diagonals	☐ ☐
Mala posició d'una peça	☐ ☐
Valoració global	☐ ☐



Seguretat del rei	☐ B ☐ N
Control del centre	☐ ☐
Desenvolupament	☐ ☐
Espai	☐ ☐
Peons passats	☐ ☐
Estructura de peons	☐ ☐
Control de columnes obertes	☐ ☐
Control de files	☐ ☐
Control de diagonals	☐ ☐
Mala posició d'una peça	☐ ☐
Valoració global	☐ ☐



Seguretat del rei	☐ B ☐ N
Control del centre	☐ ☐
Desenvolupament	☐ ☐
Espai	☐ ☐
Peons passats	☐ ☐
Estructura de peons	☐ ☐
Control de columnes obertes	☐ ☐
Control de files	☐ ☐
Control de diagonals	☐ ☐
Mala posició d'una peça	☐ ☐
Valoració global	☐ ☐

A reflexionar...

Nocions de càlcul de variants

Arbre de variants

La jugada intermèdia

L'ordre de les jugades

Atacar amb el màxim de forces

Atac de flanc i reacció central



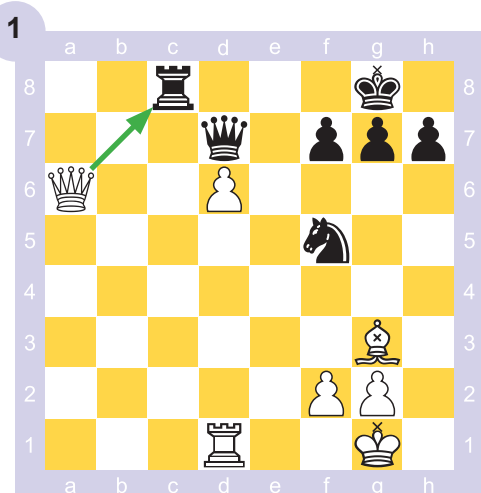


Nocions de càlcul de variants

Sovint es presenten posicions en les quals hi ha una o diverses seqüències de jugades (d'un i altre costat) que tenen un caràcter més o menys forçat (o convenient). En aquest cas l'escaquista ha de visualitzar en la seva ment aquesta seqüència de jugades i avaluar-ne les conseqüències.

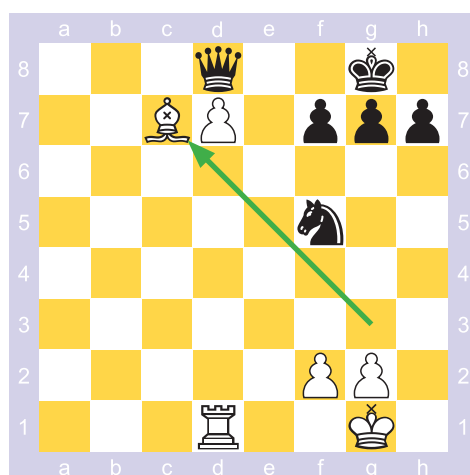
Aquest procés mental s'anomena "càlcul de variants".

Exemples



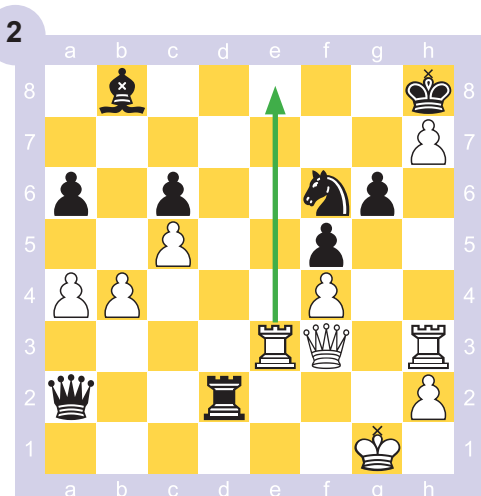
Per saber si el sacrifici de la dama blanca serveix per coronar el seu peó passat duem a terme el següent càlcul de variants:

1.Dxc8+ Dxc8 2.d7 (amenacem tant dxc8=D+ com d8=D+) Dd8 3.Ac7



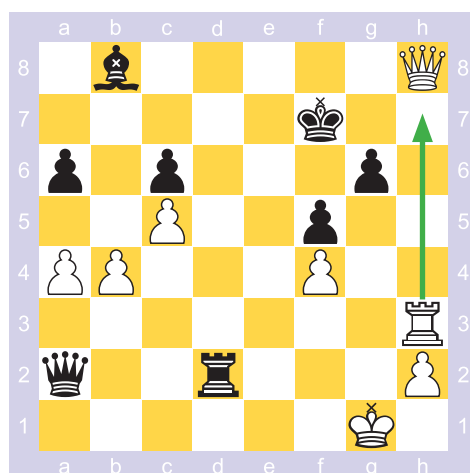
L'alfil desallotja la dama negra de la seva posició de bloqueig. Les negres estan perdudes després de veure's obligades a canviar llur dama pel peó.

Aquest càlcul de variants ha estat fàcil perquè tenia tres jugades i, a més, eren forçades.



Les blanques abans de sacrificar dues peces han de calcular amb cura si és correcte fer-ho.

1.Te8+ Cxe8 2.Dc3+ Cg7 3.Dxg7+ Rxg7 4.h8=D+ Rf7



Davant la imminència de mat de les negres, cal calcular si les blanques fan mat abans.

5.Th7+ Re6 6.Dg8+ Rf6 7.Dg7+ (7.Df8+ també guanya) Re6 8.Df7++
Totes les jugades han estat forçades.

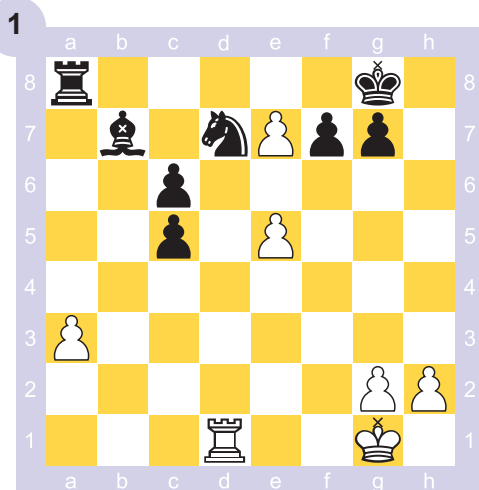


Si les jugades són forçades se simplifica el procés de càlcul.

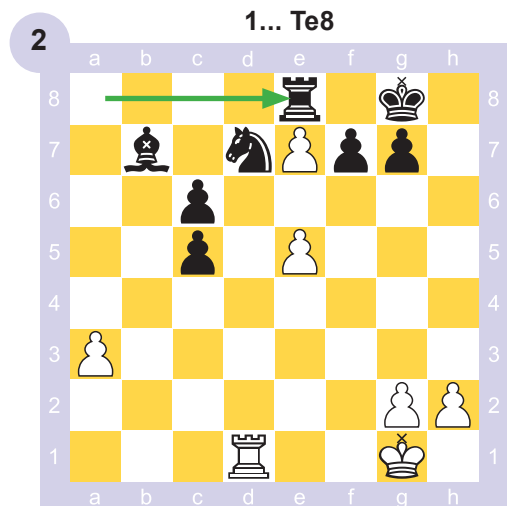
Generalment, per a una posició determinada hi ha més d'una jugada possible. De les alternatives que són preses en consideració per l'escaquista en cada posició durant el càlcul de les variants, en diem "jugades candidates".

Tot això que hem comentat és vàlid tant per a atacar com per a defensar.

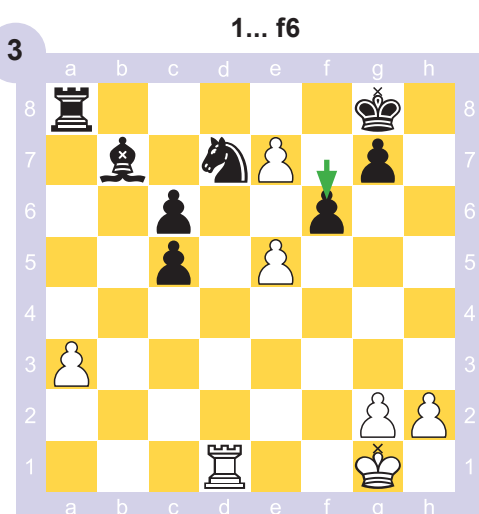
Exemples



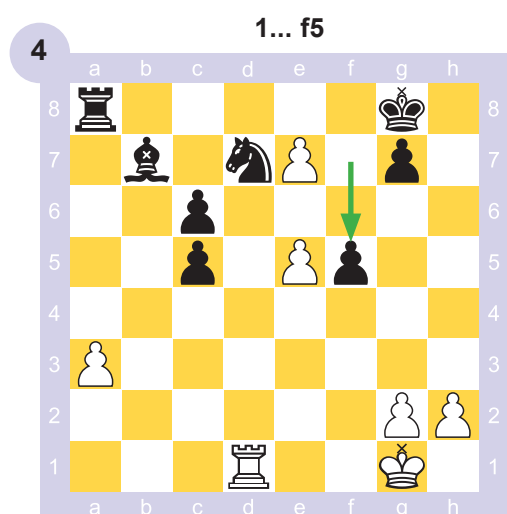
Les negres han de calcular per tal de defensar-se de l'amenaça de promoció del peó blanc, tot i tenir dues peces d'avantatge. Si movem el cavall, perdem per Td8+. Si defensem el cavall amb Ac8, el peó corona. En els següents diagrames s'analitzen les possibles jugades candidates.



2. Txd7 (amença Td8 i guanya) Rh7 (per tal d'evitar la clavada a d8)
3. Txb7 i les blanques queden amb un avantatge guanyador gràcies a llurs dos peons passats e i a.



2. e6! (si 2. Txd7 Rf7!) i les blanques guanyen, perquè el cavall negre ha de moure's i llavors Td8 guanya.



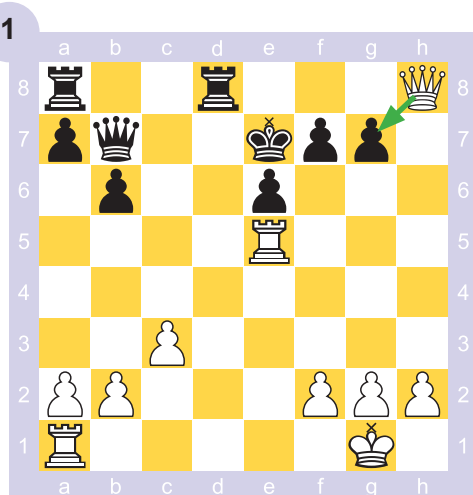
Les blanques tenen dues jugades candidates: e6 i Txd7.
a) 2.e6? Cf6! i el cavall domina la casella de coronació (negres amb avantatge).
b) 2. Txd7 Rf7! 3. Txb7 Txa3 (igualat).
Aquestes darreres són les jugades correctes.



Arbre de variants

Si fem un esquema de les jugades que analitzem a l'hora de realitzar el càlcul de variants, sorgeix allò que se'n diu un "arbre d'anàlisi". Se l'anomena "arbre" perquè, a semblança d'un arbre real, a mesura que avancem en el seu recorregut, va augmentant-ne la quantitat de branques. Si dibuixem un esquema de les variants, tindrà la forma d'un arbre.

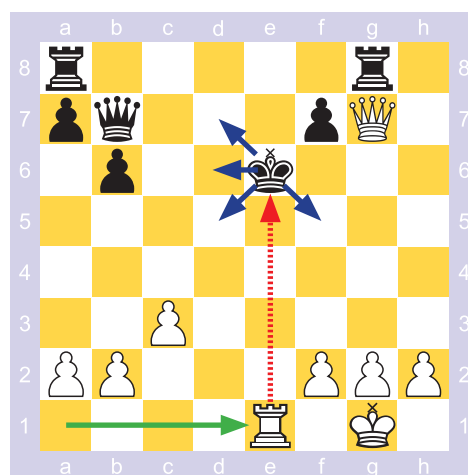
Exemple



Per tal de decidir si les blanques han de jugar 1.Dxg7, s'han de calcular les conseqüències de 1... Tg8, per la qual cosa la dama no pot retirar-se a causa de l'amenaça de mat a g2.

L'anàlisi de les variants discorre així:

1.Dxg7 Tg8 2.Txe6+ Rxe6 3.Te1+



Ara les negres tenen 4 "jugades candidates", assenyalades amb fletxes.

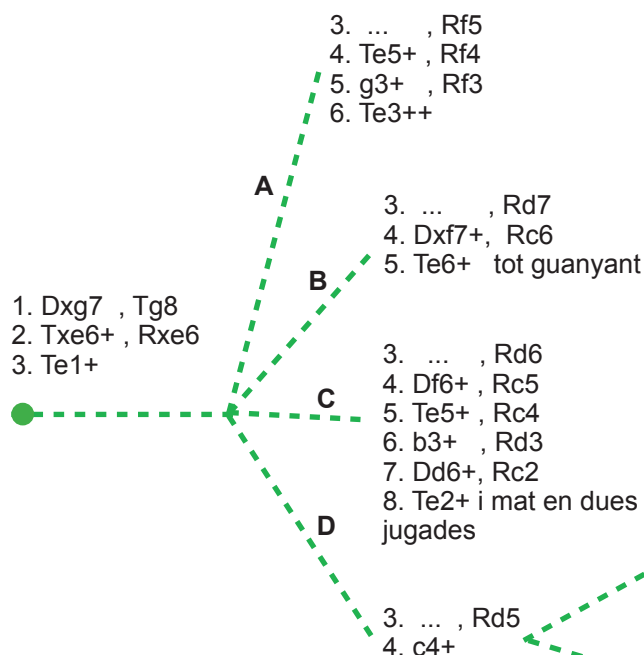
L'anàlisi de cadascuna és:

A) 3... Rf5 4.Te5+ Rf4 5.g3+ Rf3 6.Te3++

B) 3... Rd7 4.Dxf7+ Rc6 5.Te6+ i es perd la dama negra.

C) 3... Rd6 4.Df6+ Rc5 5.Te5+ Rc4 6.b3+ Rd3 7.Dd6+ Rc2 8.Te2+ i mat en dues jugades.

D) 3... Rd5 4.c4+ Rc6 (4... Rxc4 5.Dc3+ Rb5 6.Te5+ tot guanyant) 5.Df6+ i es produeix una posició molt semblant a la variant C, en què el rei negre rep mat quan avança cap al camp blanc.

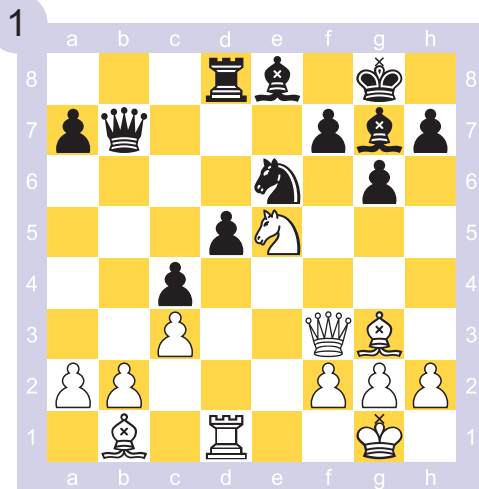


A la fi de cada branca s'ha de fer sempre una avaluació de la posició resultant.

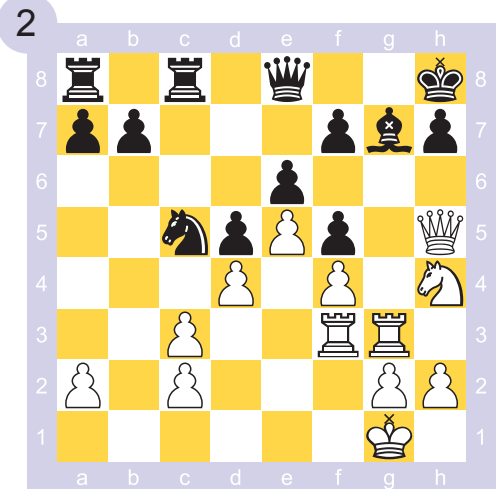
En aquest cas les avaluacions són senzilles i definitives, perquè totes porten a la victòria de les blanques.

1

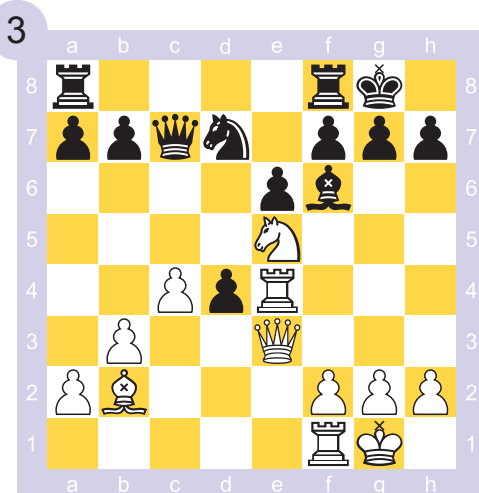
Resol en cada cas la pregunta plantejada, mitjançant una anàlisi de les variants possibles. Determina en cada moment successiu quines són les jugades candidates i dibuixa al final l'arbre de variants.



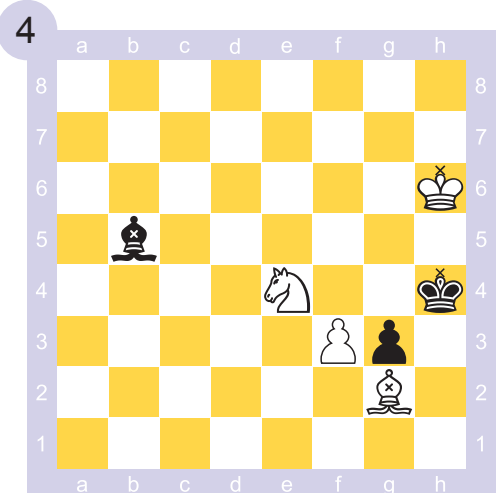
És correcte capturar amb 1.Cxc4 ?



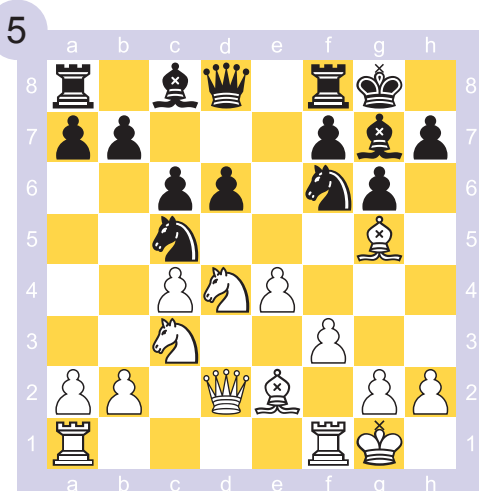
Guanyem la partida mitjançant 1.Txg7 ?



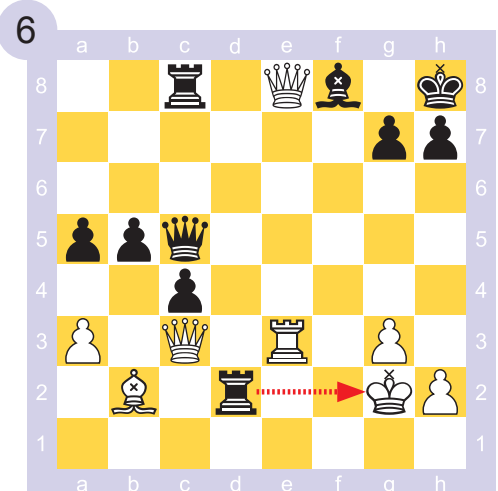
És 1.Cxd7, amb sacrifici de la dama, una jugada correcta?



Com guanyen les blanques si les negres juguen ara 1... Af1 ?



És correcte capturar en aquest moment 1... Cfxe4 ?



Quina és la millor jugada de les blanques en aquesta situació?

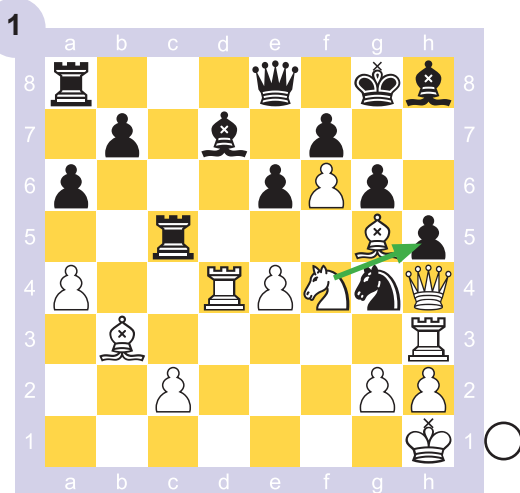


La jugada intermèdia

De vegades, enmig d'una seqüència de jugades de caràcter aparentment forçat, de sobte un dels dos bàndols intercala una jugada inesperada que canvia dràsticament el resultat previst. És allò que se'n diu una "jugada intermèdia".

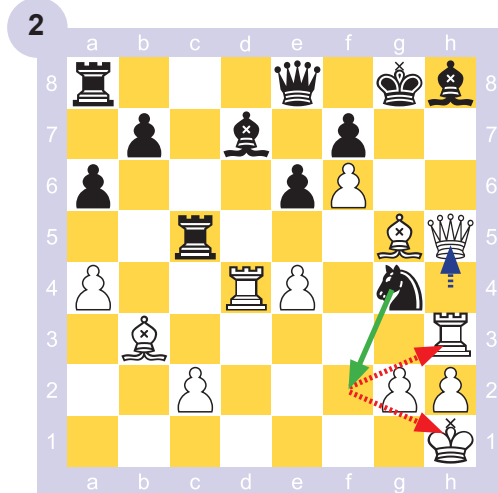
El càlcul de variants i el seu arbre han de fer-se correctament per tal de trobar les jugades intermèdies i evitar sorpreses.

Exemple

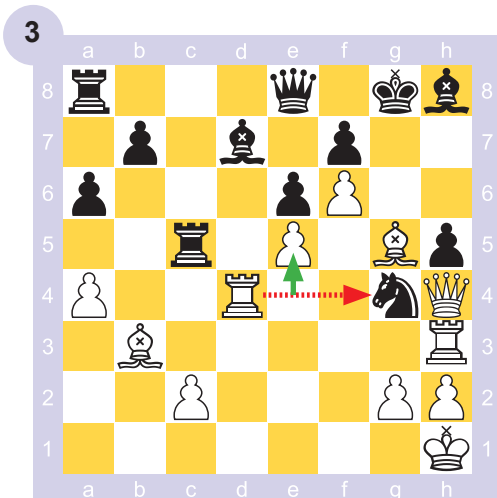


La primera opció que sorgeix és el sacrifici de cavall a h5 per tal d'obrir la columna **h** i fer mat al rei negre.

La variant es desenvolupa: 1.Cxh5 gxh5 2.Dxh5 (s'amenaça mat a h8).

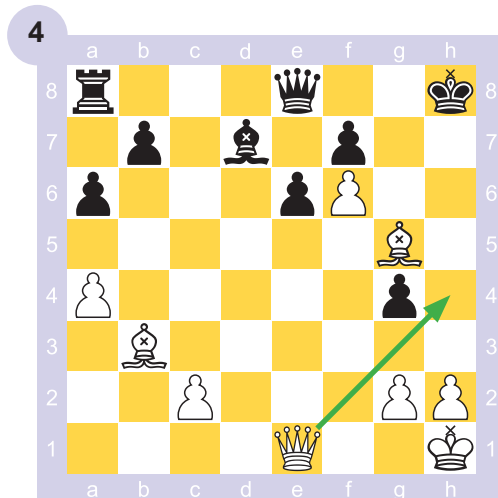


Però les negres tenen l'escac intermedi 2... Cf2+ seguit de la captura de la torre de h3, després de la qual cosa guanyarien la partida. Tanmateix, les blanques tenen la jugada intermèdia guanyadora 2.e5!! en comptes de 2.Dxh5?.



La inesperada progressió del peó incorpora la torre de d4 a l'atac sobre l'enroc (s'amenaça Txg4).

2... Txe5 3.Txg4 (amenança d'escac a la descoberta amb Af4) Te1+ 4.Dxe1 hxg4 5.Txh8+ Rxh8.

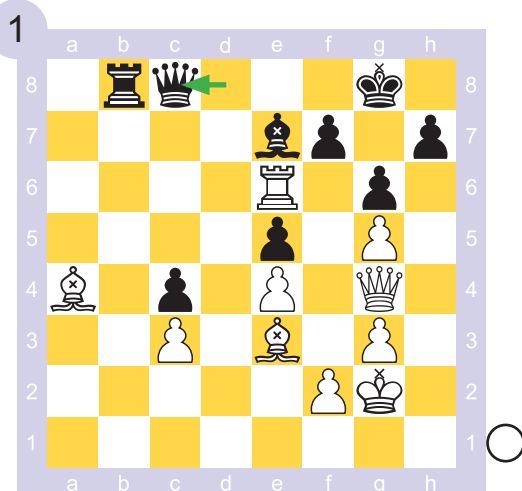


Les blanques ho rematen fàcilment amb:

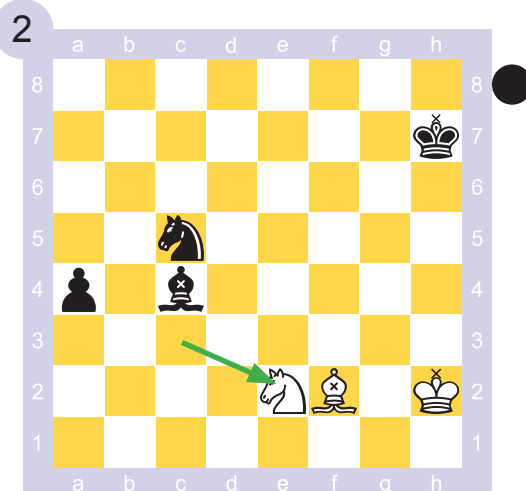
6.Dh4+ Rg8 7.Ah6 i les negres no poden evitar l'escac.

2

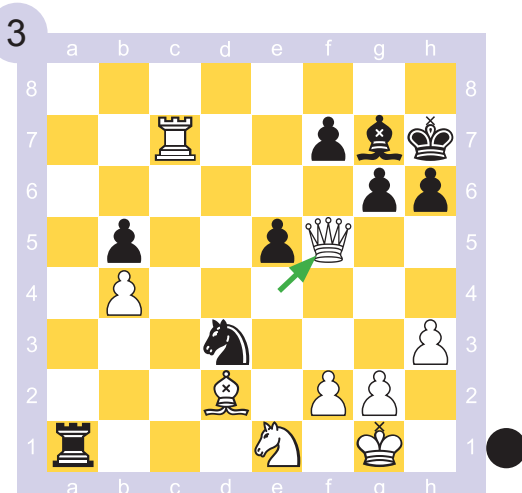
Per a cadascuna de les posicions, troba la jugada intermèdia guanyadora que du a terme el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.



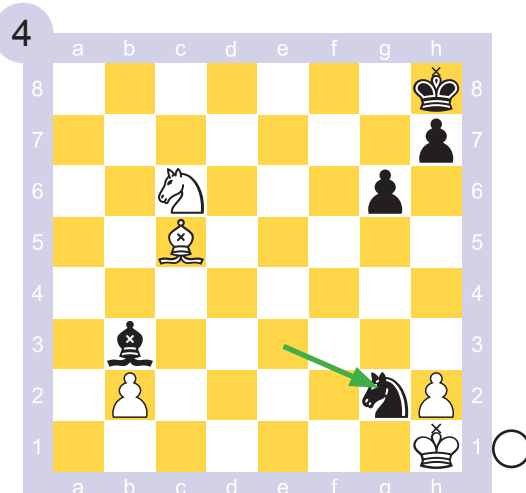
Les blanques capturen un cavall amb Txex6 i les negres claven aquesta torre amb Dc8.



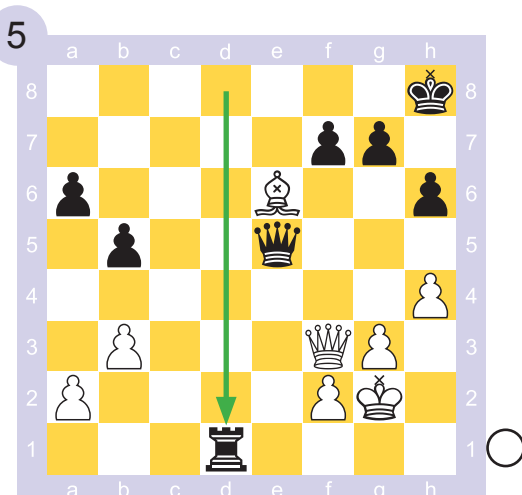
Les blanques capturen un peó amb Cxe2 i confien d'aconseguir taules amb 1... Axe2 2.Axc5.



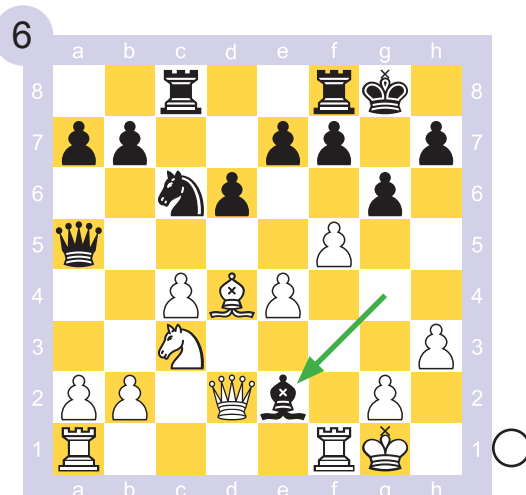
Les blanques capturen la dama negra amb Dxf5 i esperaven la variant 1... gxf5.



Les negres capturen un alfil amb Cxg2 per tal d'entaular després de 1. Rxg2 Ad5+ seguit de Axc6 (o 1.Ca5 Ad5).



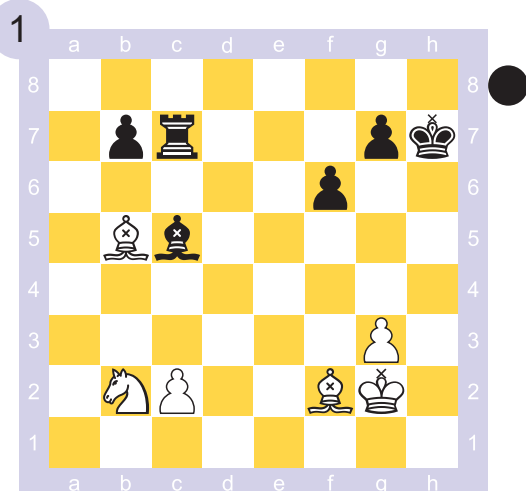
Les negres capturen una torre amb Txd1 i preveuen una posició igualada amb 1.Dxd1 Dxe6.



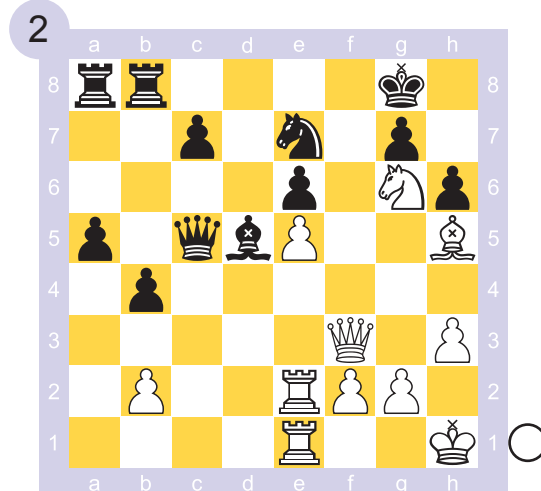
Les negres juguen Ae2 per tal d'intentar salvar l'alfil i preveuen 1.Dxe2 Cxd4 (Si 1.Cxe2?? Dxd2) o, si la torre blanca es mou, llavors Axc4.

3

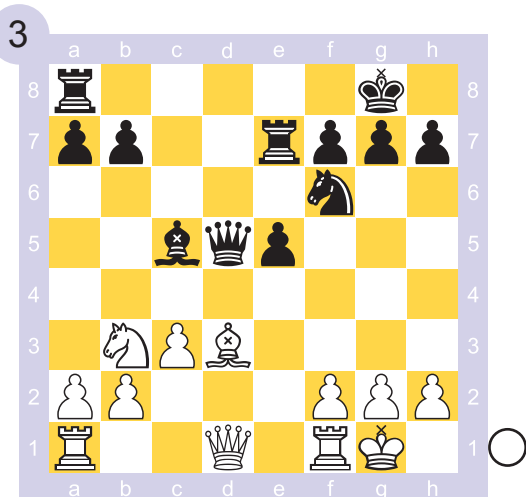
Respon la pregunta plantejada al peu de cada tauler.
Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.



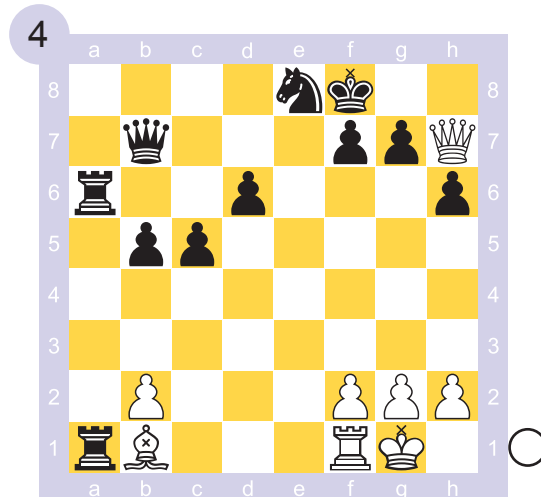
Amb 1... Axf2 Guanyaran les negres fàcilment la partida?



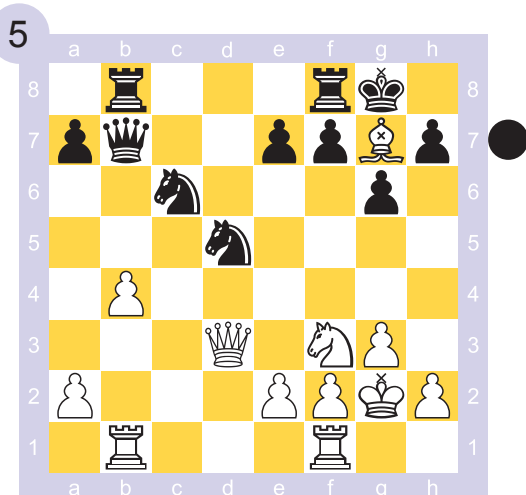
Amb 1.De3 Guanyaran les blanques material?



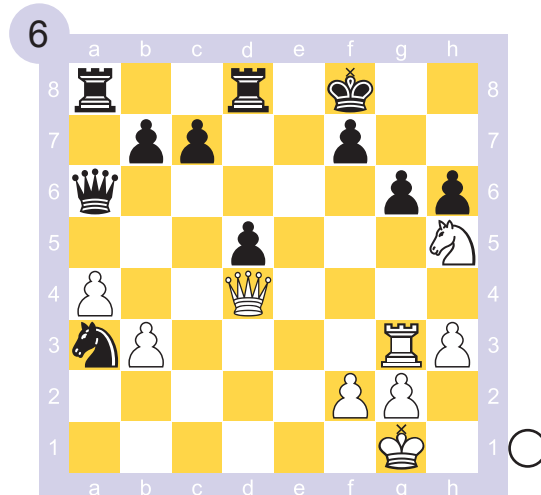
Guanyen les blanques un peó amb la combinació 1.Axh7+ Rxh7 2.Dxd5 seguida de Cxc5 ?



Troba la jugada intermèdia guanyadora per a les blanques que eviti que el rei negre fugi després de 1.Dh8+ Re7 2.Te1+ Rf6.



Troba la jugada intermèdia que dona avantatge a les negres, perquè les blanques pensaven obtenir avantatge després de 1... Rxg7 2.Dxd5.



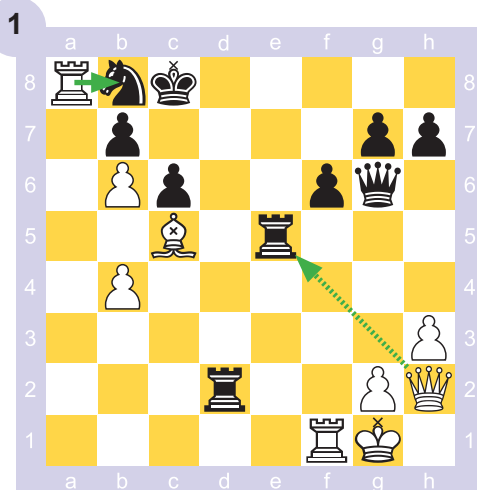
Troba la jugada intermèdia guanyadora per a les blanques després d'haver sacrificat una torre per tal d'atacar el rei negre.



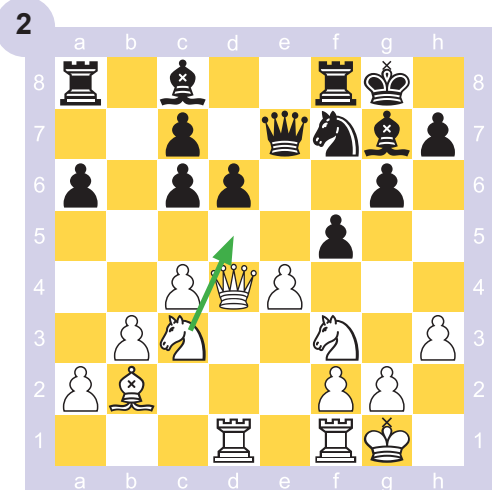
L'ordre de les jugades

L'ordre en què realitzem les jugades d'una combinació o seqüència de jugades és important. Una transposició de jugades pot tirar per terra la combinació o partida més ben concebuda.

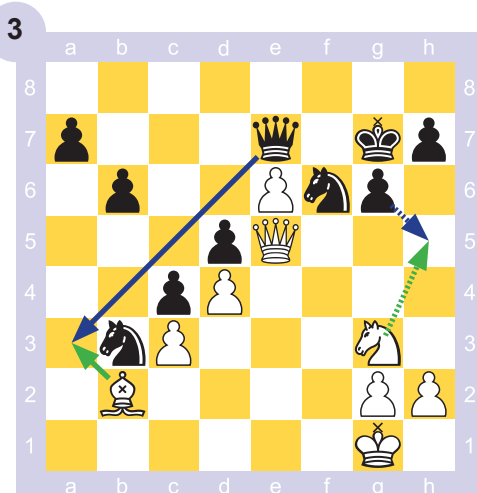
Exemples



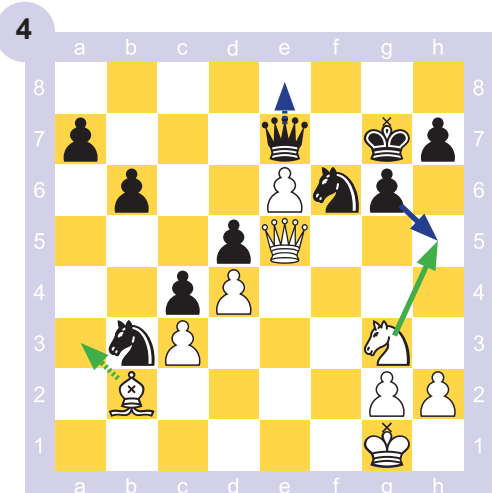
Les blanques tenen l'escac a la 8 fila amb: 1.Txb8+! Rxb8 2.Dxe5+! fxe5 3.Tf8+ i ben aviat escac i mat. Si les negres alteren l'ordre amb 1... Dxe5?? perden per 1... Dxc2++.



Les blanques guanyen peça si la primera jugada és Cd5! (1... Axd4 2.Cxe7+! seguida de Axd4). Amb 1.Dxc7+ Rxc7 2.Cd5+ De5! només s'obté un petit avantatge.



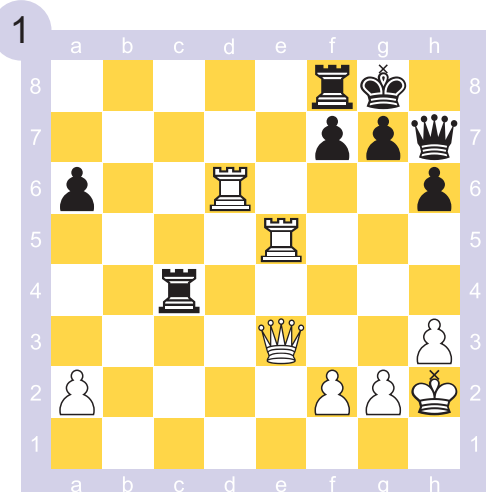
Les blanques guanyen amb 1.Aa3! Dxa3 (1... De8 2.Dc7+ i guanyen les blanques) 2.Ch5+! gxh5 3.Dg5+ i, després de capturar el cavall de f6, les blanques guanyen amb la progressió del peó e.



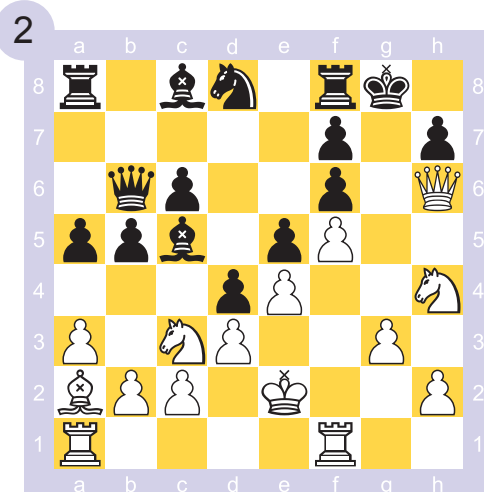
Si la primera jugada hagués estat 1.Ch5+ hauríem malbaratat la combinació. Després de 1... gxh5 2.Aa3 De8! (les negres no estan obligades a capturar i tenen una peça d'avantatge).

4

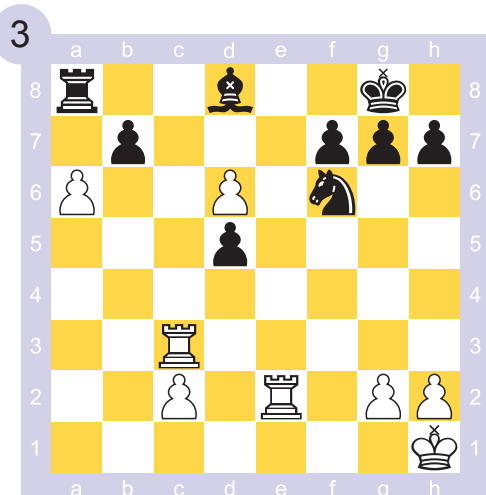
Justifica amb variants la resposta correcta en funció dels suggeriments proposats al peu de cada tauler. Juguen les blanques per tal de guanyar.



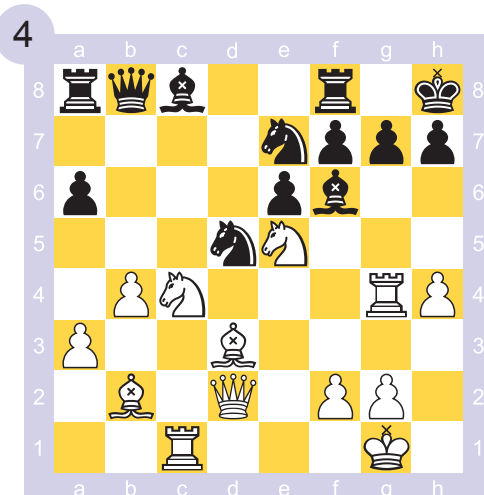
Volem decidir la partida atacant en la 8a fila. Quina jugada hem de fer primer: Te8 o Td8?



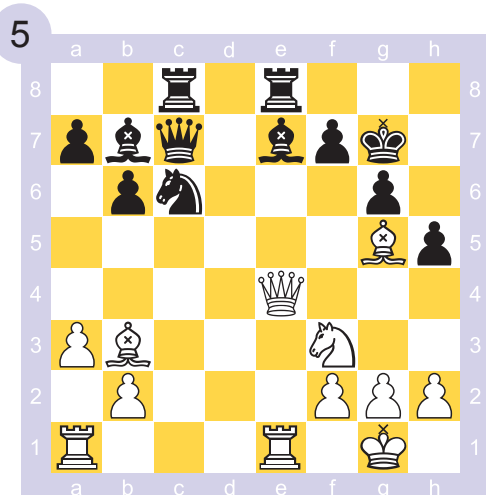
Quina de les dues jugades guanya la partida immediatament: Tf4 o Ca4?



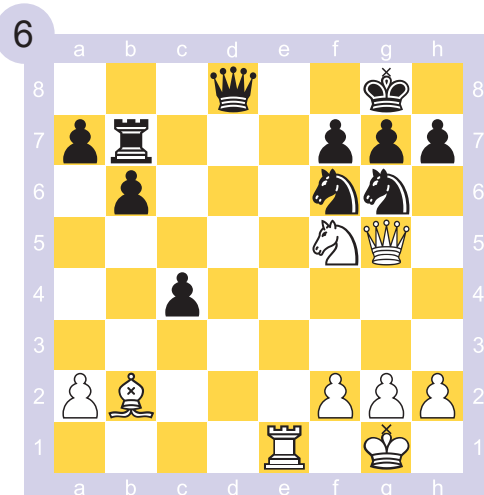
Quina de les opcions proposades porta les blanques a la victòria: d7, Tc8 o Te8+?



Per tal d'aconseguir l'obertura de la diagonal a1-h8, quin és l'ordre de jugades correcte: 1.Txg7 i 2.Cc6 o 1.Cc6 i 2.Txg7?



Quina és la seqüència guanyadora: 1.Ah6+ Rxh6 2.Axf7 o 1.Axf7 Rxh6 2.Ah6?



En un moment de la combinació guanyadora les blanques juguen Ch6+. Quin és l'ordre de jugades correcte per tal de dur-la a terme?

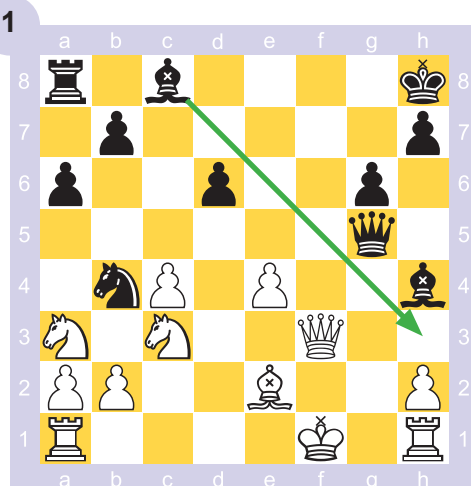


Atacar amb el màxim de forces

Un dels principis importants per a dirigir un atac exitosament és fer servir la major quantitat possible de forces en l'atac.

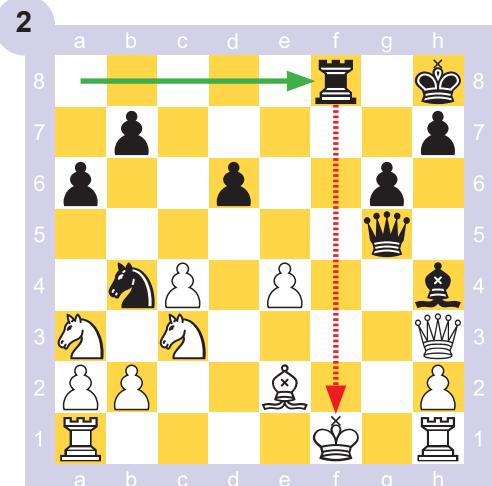
Sol dir-se de manera humorística: Convida tothom a la festa!

Exemple



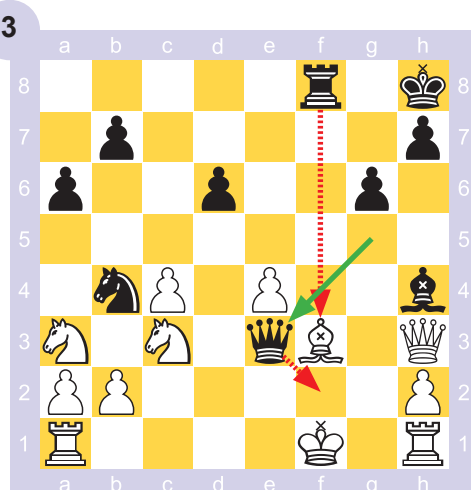
Tot i que les blanques tenen una torre d'avantatge, llur rei es troba en una posició molt perillosa. Les negres necessiten incorporar més forces a l'atac:

1... Ah3+! 2.Dxh3 Tf8+



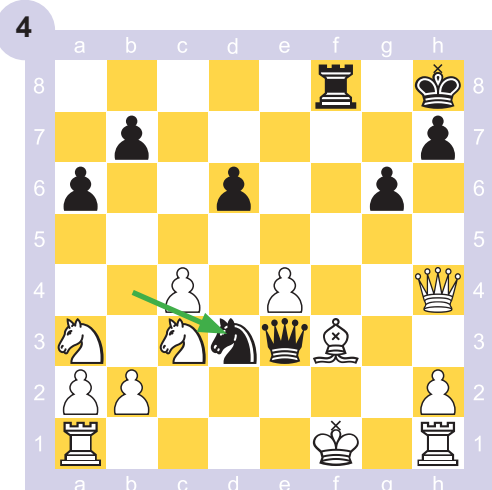
Les negres han sacrificat un alfil perquè la torre s'incorpori immediatament a l'ofensiva amb escac al rei; les blanques només poden interposar-hi llur alfil.

3.Af3 De3!



Les negres creen una doble amenaça en moure la dama a e3 (Df2++ o Txf3+). La resposta de les blanques és única: 3.Dxh4 Cd3!!

(Si 3... Dxf3+ 4.Rg1 De3+ 5.Rg2 Df3+ taules per escac perpetu i si 3... Txf3+ 4.Rg2 tot intentant Thf1).



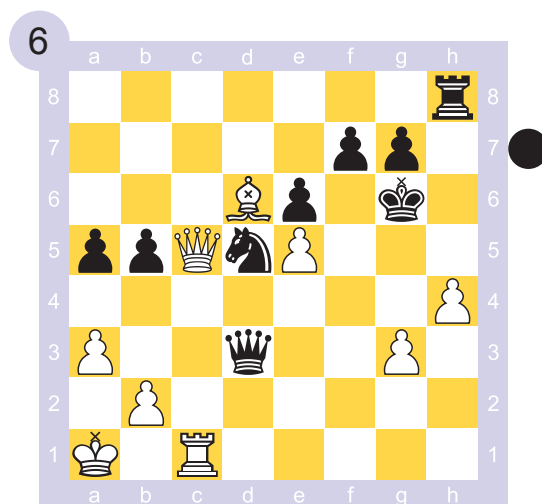
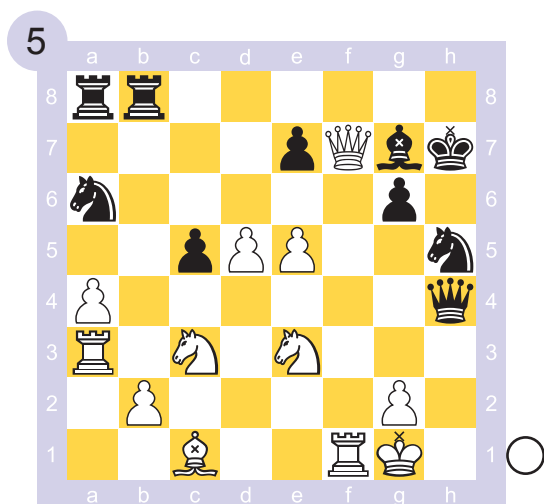
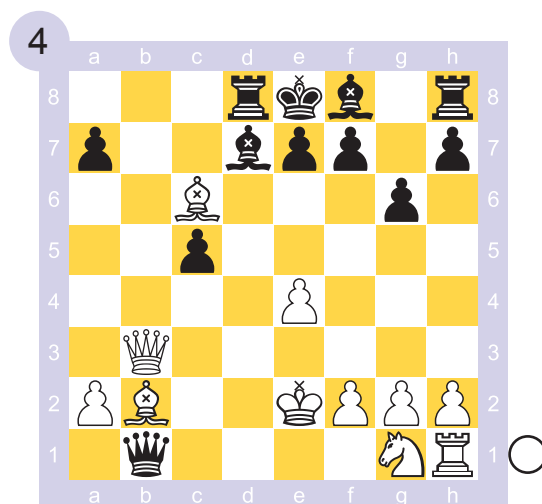
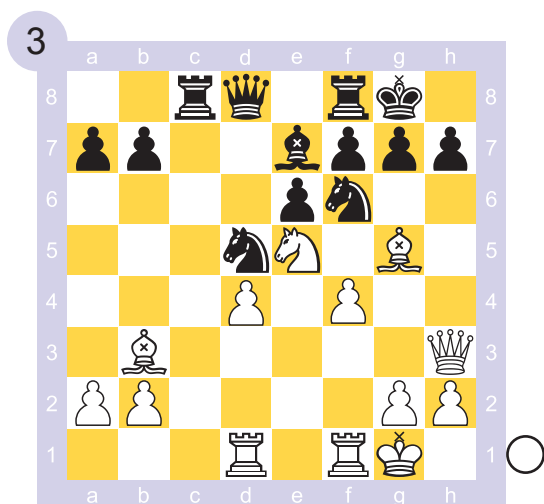
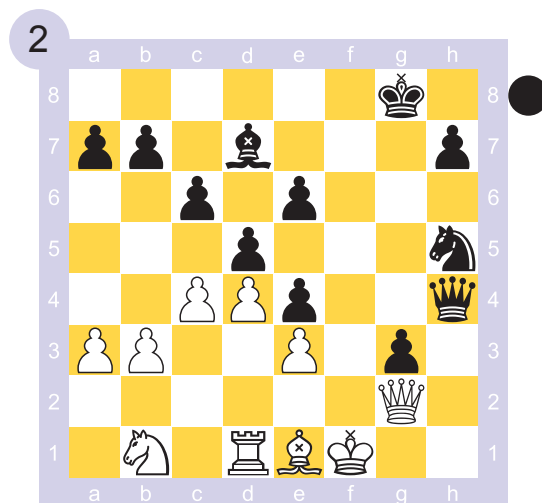
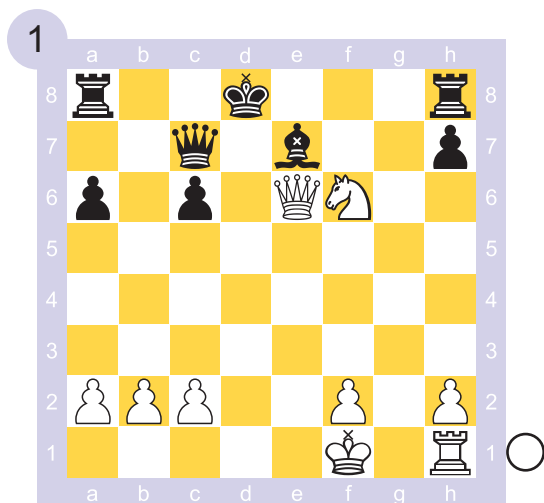
El cavall és l'última peça que s'incorpora a l'atac. Hi ha múltiples amenaces i no es poden pas defensar totes (Txf3+ seguit de Cf4+ o de Tf2+; Dxf3+ seguit de Cf2, etc.).

4.Cd5 Dxf3+ 5.Rg1 Cf2! (tot amenaçant Dxd1++) 6.Rf1 Dxd1+ 7.Re2 Dxa1 i les blanques s'han rendit.

5

Indica en cada cas la jugada que permet d'incorporar a l'ofensiva una peça que resulta decisiva per a l'èxit.

Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.



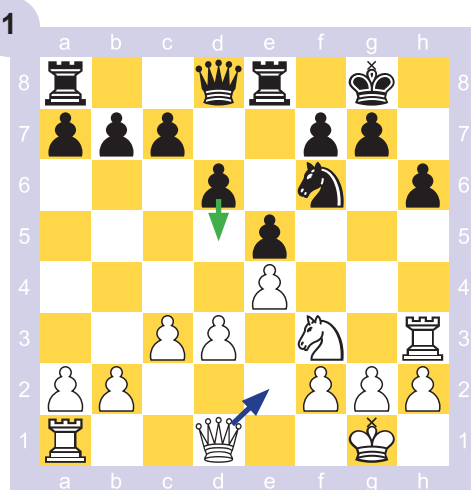


Atac de flanc i reacció central

Un important principi estratègic dels escacs diu: Per a tenir èxit en un atac de flanc cal tenir el centre sota control.

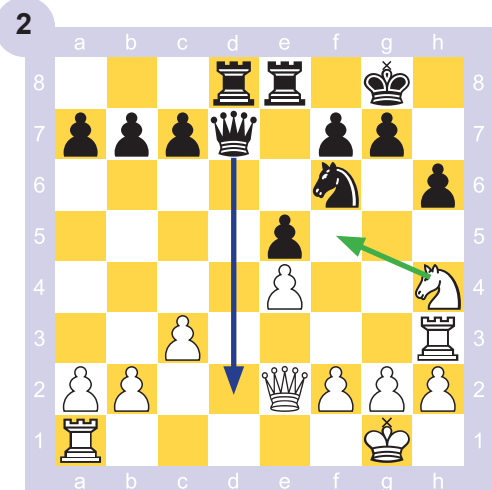
Un corol·lari directe d'aquest enunciat és el següent: La millor reacció contra un atac en el flanc és un contraatac en el centre.

Exemple



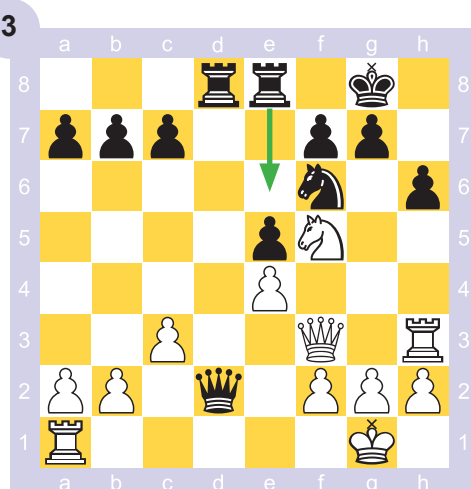
Les blanques volen atacar el rei; intenten Ch4-f5 i incorporen la dama a l'atac. Les negres reaccionen en el centre:

1... d5! 2.De2 Dd7! (les negres s'apressen a doblar dama i torre a la columna d després del canvi de peons) 3.Ch4 dxe4 4.dxe4 Tad8.

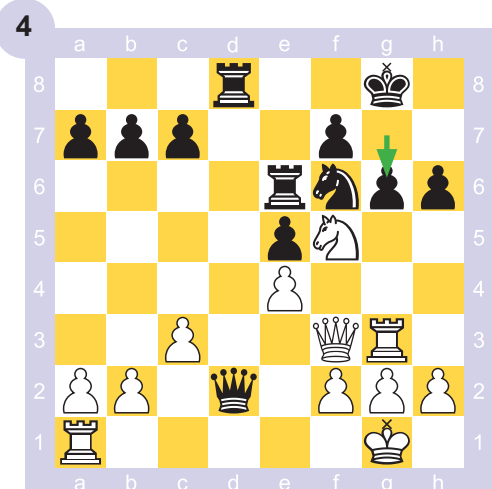


Mentre les blanques busquen d'acumular forces en el flanc de rei, les negres han obert la posició central i dominen l'única columna oberta.

5.Cf5 Dd2! 6.Df3 (si 6.Dxd2 Txd2 les negres queden amb un gran avantatge posicional perquè dominen la 7a fila i la columna oberta, en tant que les blanques no tenen forces per a continuar l'atac).



6... Te6! (les negres es defensen contra l'amenaça Cxh6+) 7.Tg3 g6.

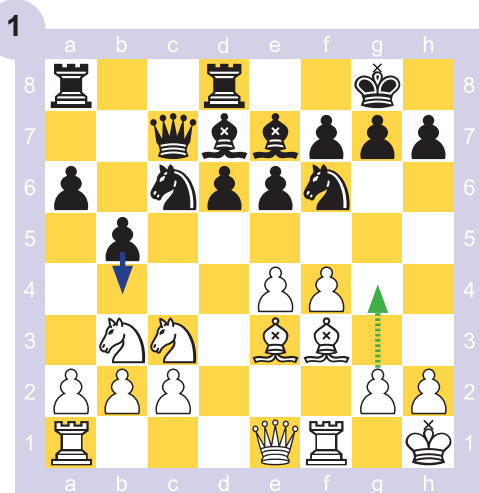


L'atac de les blanques ha quedat sota control. Les negres tenen avantatge gràcies a llur control de la columna oberta central d.

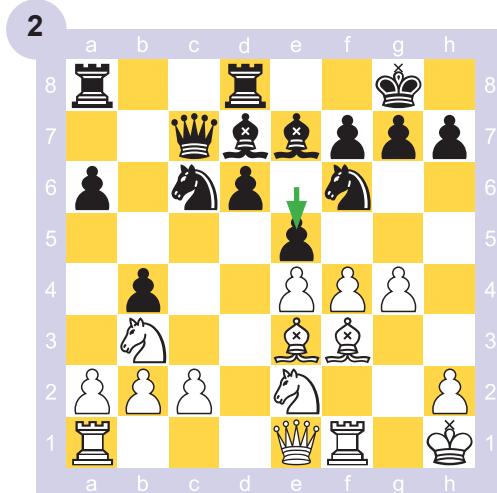


La reacció central s'inicia generalment mitjançant una ruptura amb peons. L'objectiu és generar contrajoc i no permetre que l'adversari ataqui lliurement.

Exemple

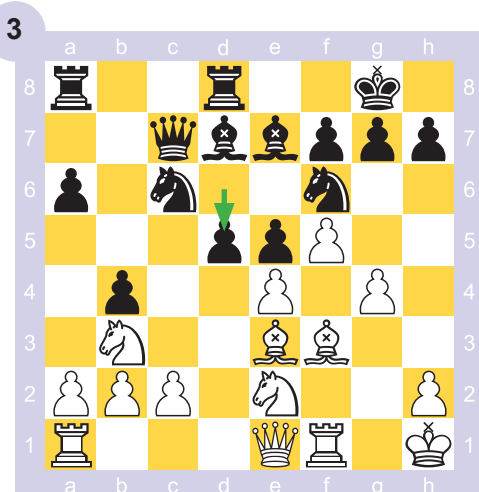


Les blanques inicien un atac amb progressió de peons en el flanc de rei.
1.g4 b4! (les negres forcen la retirada del cavall que controla la casella d5)
2.Ce2 e5.



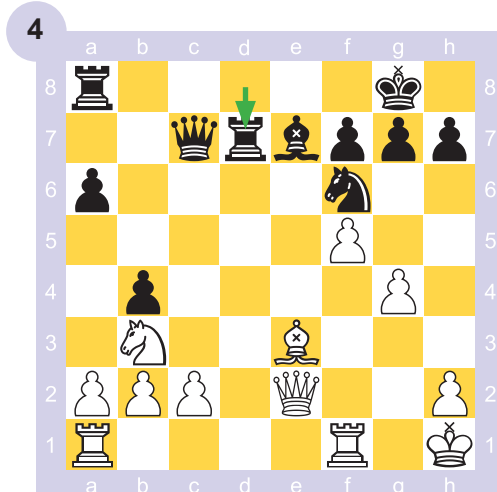
Les negres comencen una reacció central. Amenacen de capturar el peó de g4 i també de reaccionar amb d6-d5.

3.f5 (si 3.g5 Cg4 4.Axg4 Axd4 5.f5 Axe2 6.Dxe2 d5! tot obrint la posició en el centre del tauler, amb contrajoc) 3... d5!.



Les negres obren el centre, encara que hagin de sacrificar un peó en el procés.

4.exd5 (si 4.g5 Cxe4 i les blanques no tenen prou compensació pel peó lliurat) 4... e4! 5.dxc6 exf3 6.cxd7 fxe2 7.Dxe2 Txd7.

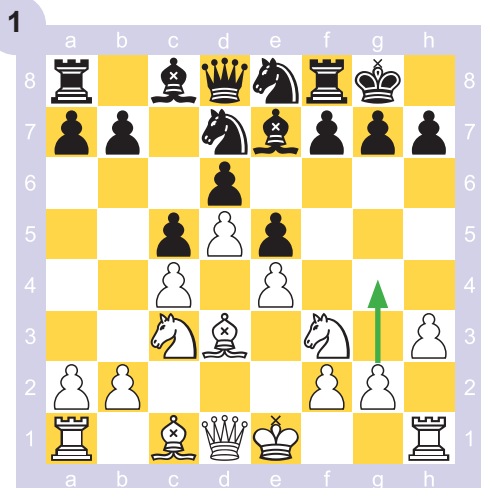


Les negres tenen contrajoc actiu, que compensa el peó lliurat. L'enroc blanc està debilitat, s'ha obert el centre, la gran diagonal blanca i la columna d. Si el cavall negre és amenaçat amb g4-g5, té a la seva disposició les caselles d5 i e4.

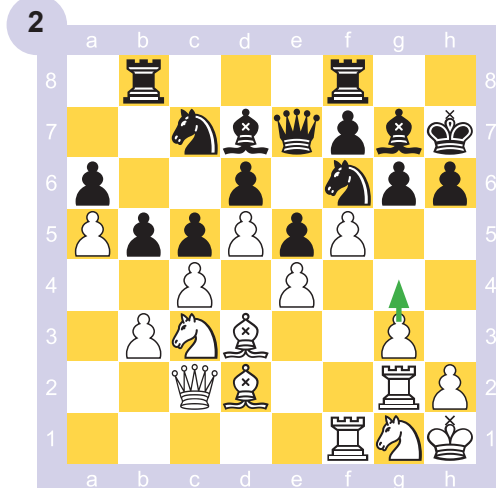


Quan el centre està tancat o prou controlat, de tal manera que no s'ha de témer un contracop central, és adequat iniciar accions en el flanc.

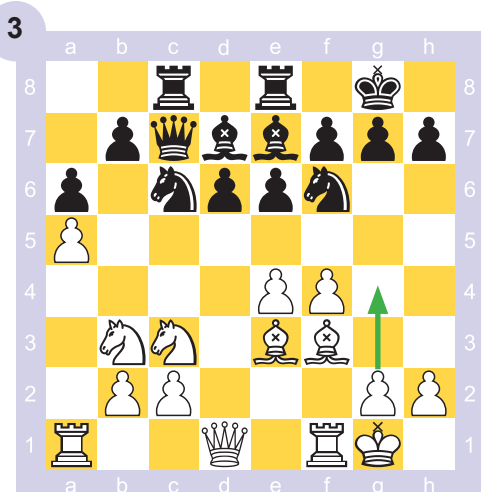
Exemples



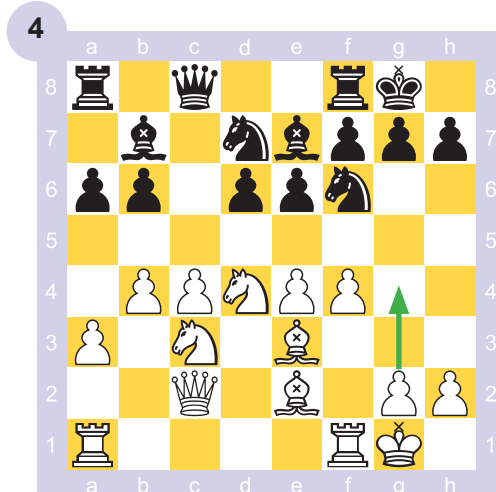
Les blanques poden iniciar una progressió de peons en el flanc de rei amb 1.g4. El centre tancat impedeix un contraatac de les negres en l'àrea central i, de moment, el rei blanc no es troba en perill en el centre.



Les blanques juguen 1.g4 per tal de començar un atac sobre l'enroc negre, perquè el centre està tancat i les peces del blanc estan ben ubicades per a iniciar accions en el flanc de rei.



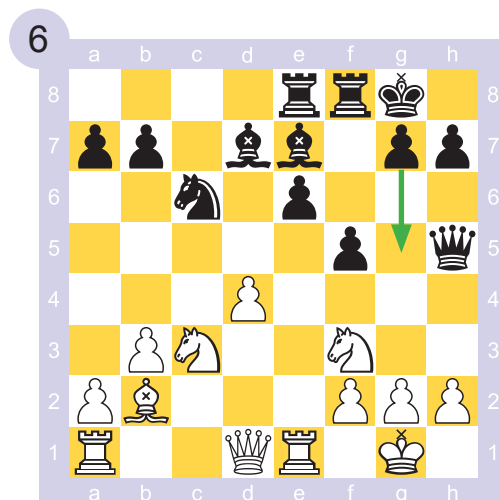
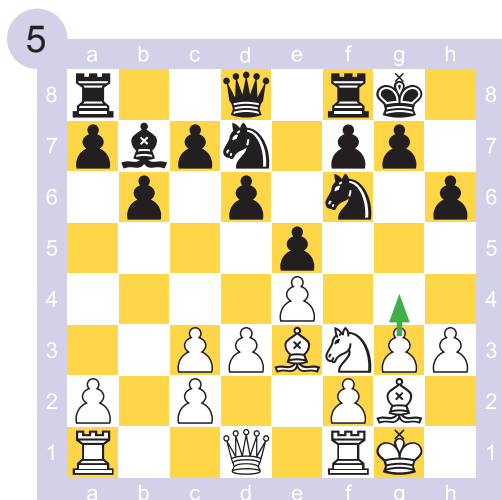
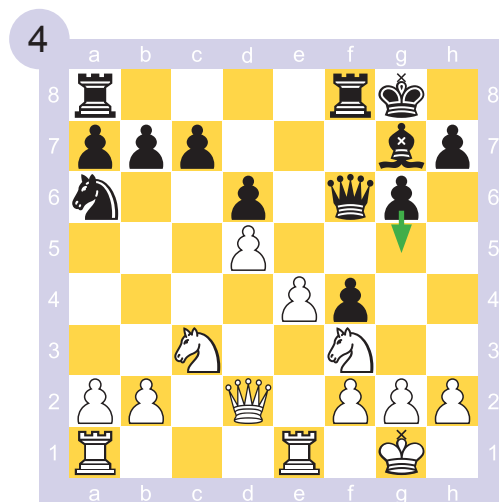
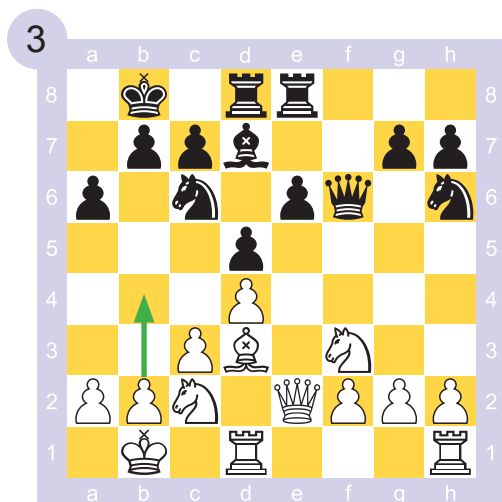
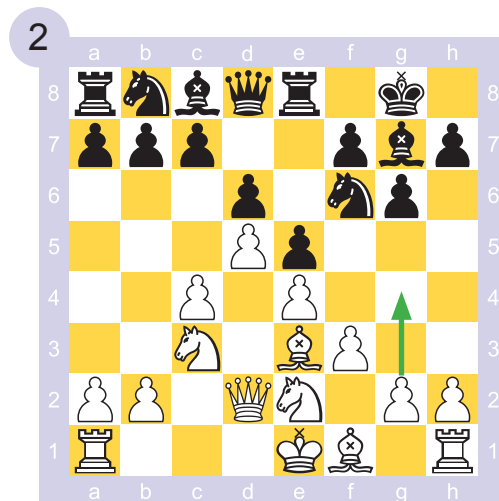
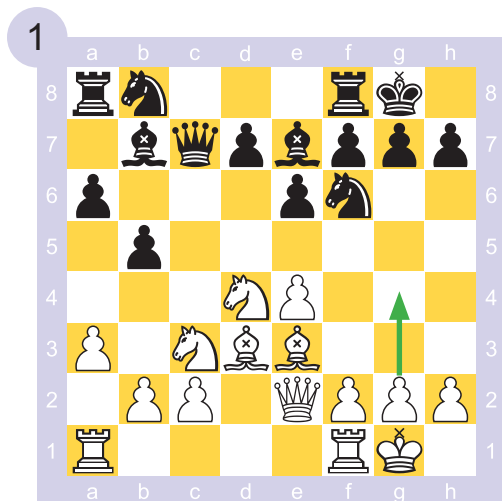
Les blanques poden iniciar accions en el flanc de rei amb 1.g4 sense por d'una reacció central de l'adversari. Si 1... d5? 2.e5 i el cavall de f6 no té cap més jugada que 2... Ce4 després de la qual cosa les blanques guanyen un peó netament. En cas que 1... e5? les negres perden material després de 2.g5, ja que el cavall no té on anar.



Les blanques tenen ben controlades les possibles reaccions centrals de les negres (que serien d6-d5 o e6-e5). Per això poden iniciar la progressió amb peons en el flanc de rei mitjançant 1.g4. Si 1... e5 2.Cf5 tot atacant l'alfil de e7. Si 1... d5 2.exd5 exd5 3.g5 i, quan el cavall es mogui, capturen el peó de d5.

6

El bàndol a qui toca de jugar inicia accions en un flanc mitjançant la jugada indicada amb la fletxa. Digues si l'adversari pot reaccionar amb un contraatac central immediat i anota la jugada.



Atac al rei

Atac al rei enrocat (punt h7)

Atac al rei enrocat (punt g7)

Atac al rei enrocat (punt f7)

Atac al rei sense enrocar (amb dames)

Atac al rei sense enrocar (sense dames)

Atac al rei enrocat amb “fianchetto”

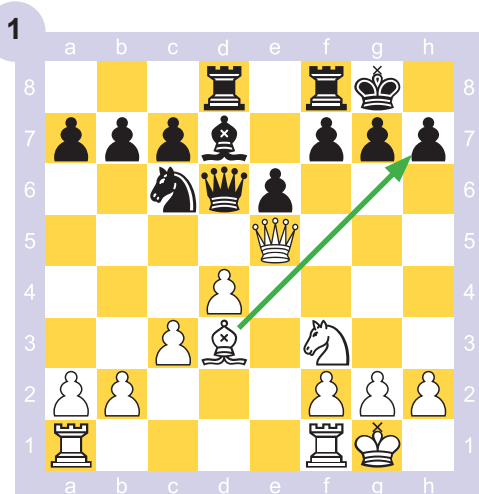




Atac al rei enrocat (punt h7)

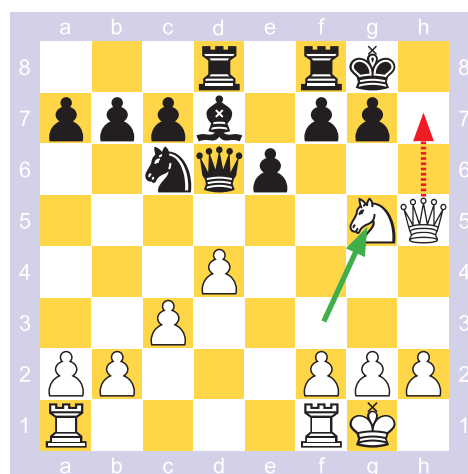
Una de les maneres clàssiques d'atacar un enroc és el sacrifici d'alfil en el punt h7 (quan parlem dels punts h7, g7 i f7 ens estem referint, és clar, a l'enroc curt de les negres). En alguns llibres se l'anomena "el present grec". El seu èxit dependrà sempre de la posició específica de les peces en cada cas.

Exemples



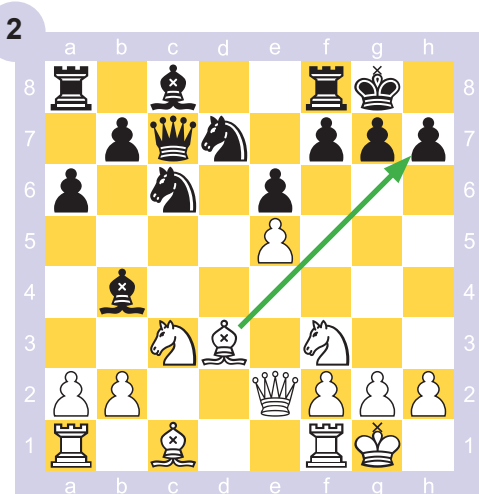
El punt h7 és objecte freqüent de sacrificis per tal d'atacar un rei enrocat curt:

1.Axh7+! Rxh7 2.Dh5+ Rg8 3.Cg5

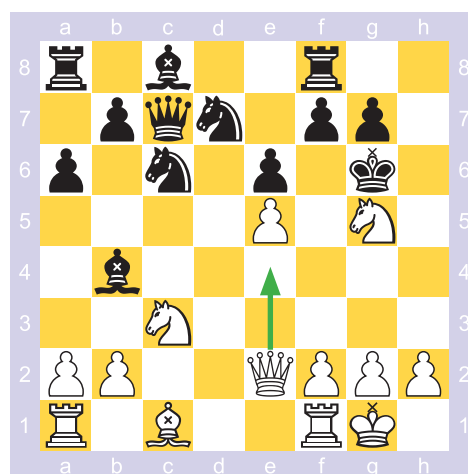


La dama amenaça de fer escac i mat al rei negre amb el recolzament del cavall. Les negres no podran evitar-ho:

3... Tfe8 4.Dxf7+ Rh8 5.Dh5+ Rg8 6.Dh7+ Rf8 7.Dh8+ Re7 8.Dxg7++



1.Axh7+ Rxh7 2.Cg5+ Rg6
(si 2... Rg8 3.Dh5 amb mat en poques jugades; si 2... Rh6 3.Cxe6+ tot guanyant).



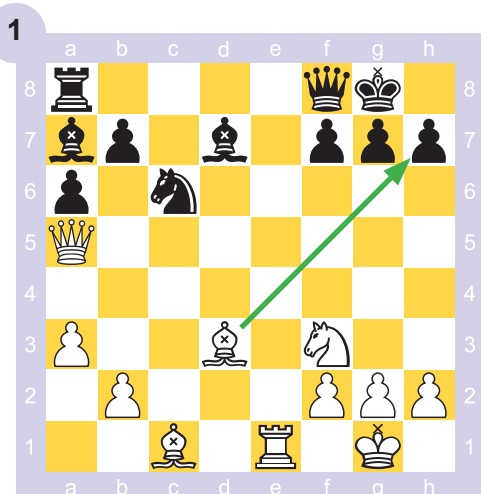
3.De4+ f5 4.exf6+ amb mat en poques jugades (si 4...Rxf6 5.Dxe6++).



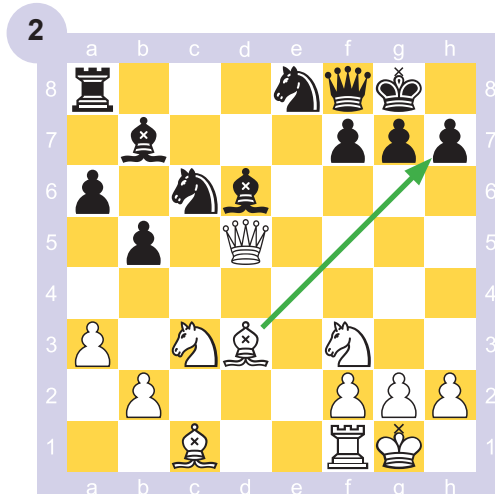
Segons la posició de totes les peces en el moment específic, el sacrifici d'alfil a h7 serà correcte o no. En aquesta lliçó mostrarem al lector els motius típics pels quals un sacrifici com aquest pot resultar incorrecte.

També hi ha altres tipus d'atac sobre el punt h7 de l'enroc; el lector pot trobar-ne alguns casos en els exercicis.

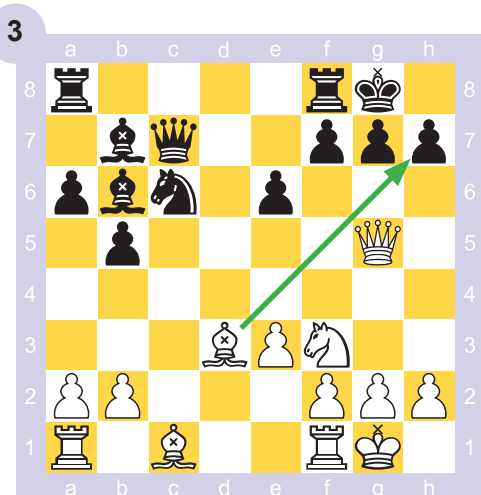
Exemples



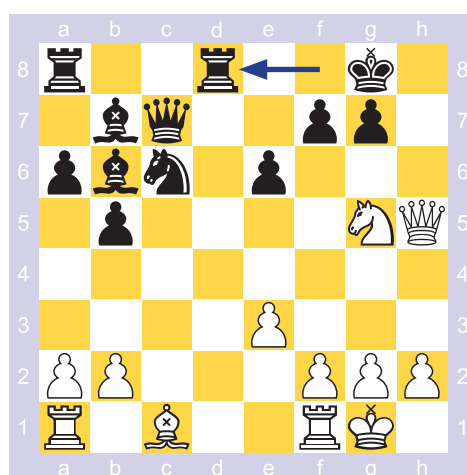
1.Axh7+ Rxh7 2.Dh5+ Rg8 3.Cg5 Af5!
L'alfil de caselles blanques defensa el punt h7 en el qual s'amenaçava mat. El sacrifici ha estat incorrecte.



1.Axh7+ Rxh7 2.Dh5+ Rg8 3.Cg5 Cf6!
El cavall negre defensa el punt h7 en el qual s'amenaçava mat. Altre cop el sacrifici ha estat incorrecte.



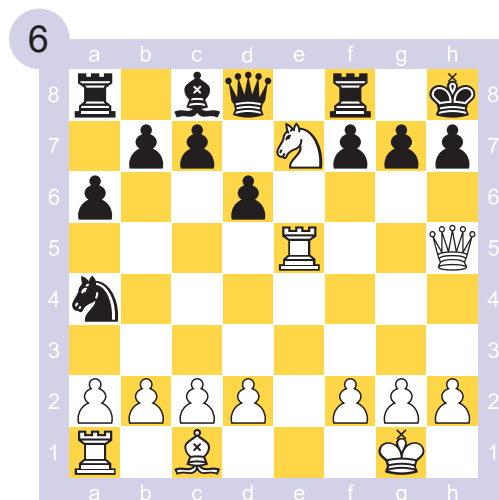
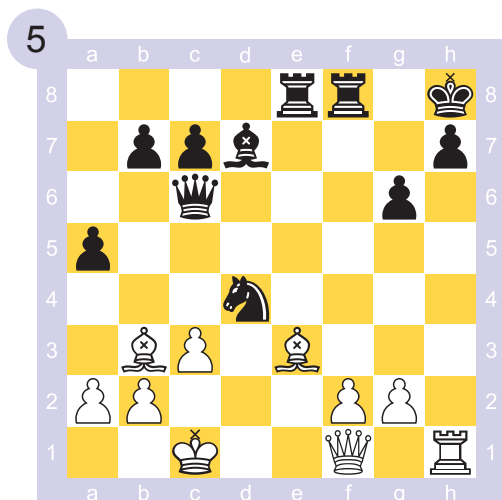
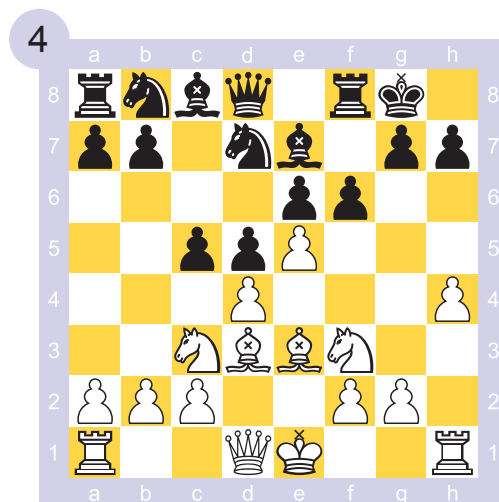
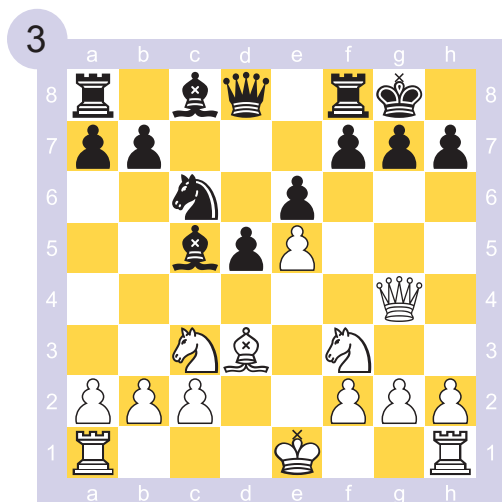
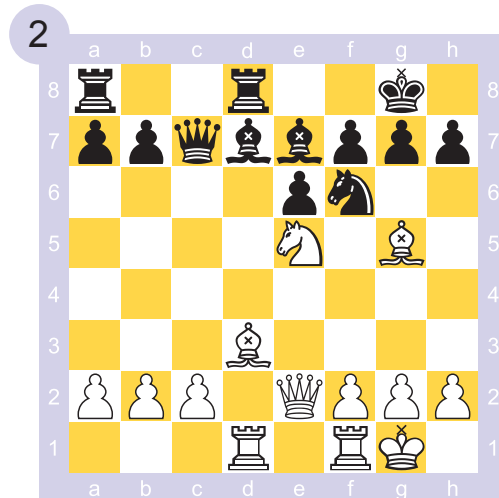
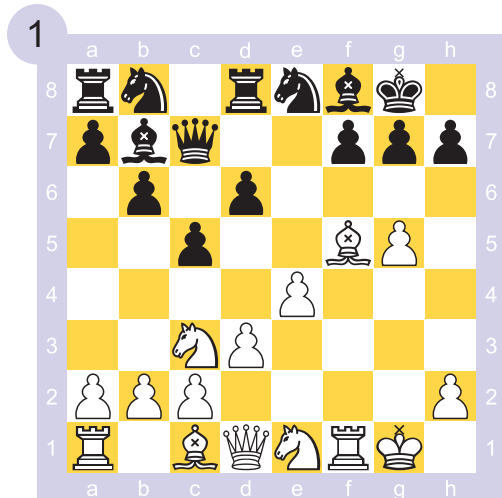
Aquí el peó de f7 està defensat per la dama. El rei negre podrà escapar amb seguretat a e7, ja que la resta de peces blanques no pot cooperar ràpidament en l'atac:
1.Axh7+ Rxh7 2.Dh5+ Rg8 3.Cg5 Tfd8!.



La torre deixa el camí lliure al rei perquè pugui escapar: 4.Dh7+ Rf8 5.Dh8+ Re7 6.Dxg7 Ce5!. Les negres defensen f7 i creen l'amenaça Tg8. Les blanques només obtenen dos peons per la peça, el rei negre està ferm a e7 i les negres tenen un perillós contraatac. El sacrifici ha estat incorrecte.

1

Calcula la seqüència de jugades que porta a l'èxit en l'atac sobre el rei negre. Juguen les blanques.

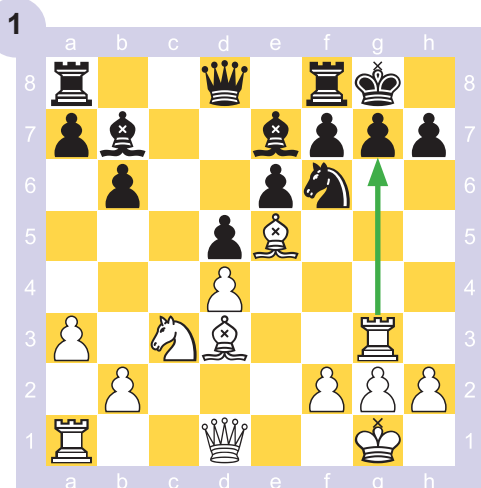




Atac al rei enrocat (punt g7)

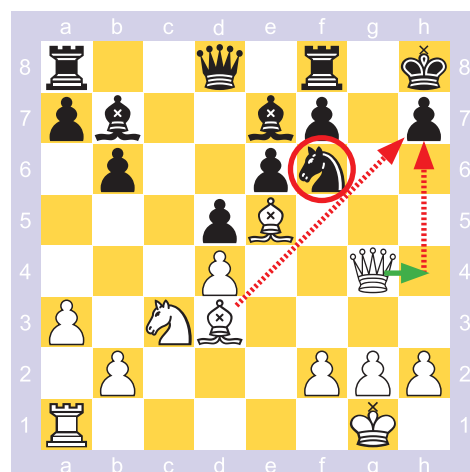
Un altre punt que sol ser sensible en l'enroc és el punt g7. Moltes vegades està defensat només pel rei i és objecte de belles combinacions d'atac.

Exemples



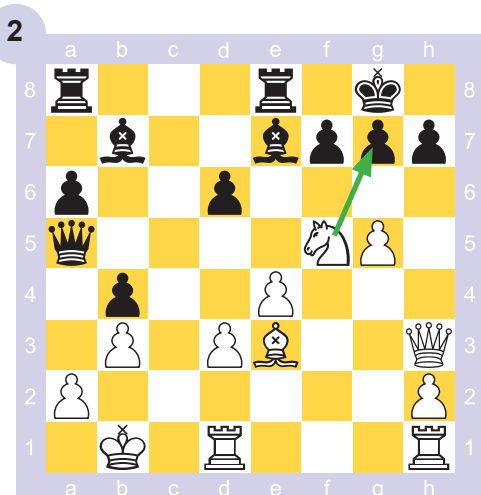
El peó g7 defensat només pel rei és objecte d'un atac demolidor:

1.Txg7+! Rxg7 2.Dg4+ Rh8
(si 2... Rh6 3.Af4++)



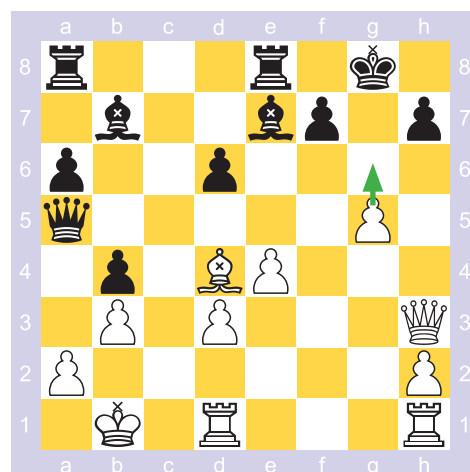
3.Dh4! La dama blanca amenaça de fer mat al rei, recolzada per l'alfil de d3 (fixem-nos que el cavall de f6 està clavat). Les negres no podran evitar-lo, per exemple:

3... Rg8 4.Axf6 Axf6 5.Dxh7++



Les blanques decideixen la partida amb sacrifici del cavall a g7, tot desmantellant l'enroc:

1.Cxg7! Rxg7 2.Ad4+ Rg8 (2... Rg6? 3.Dh6++; 2... f6 3.gxf6+ Axf6 4.Thg1+ i les blanques imposen llur atac ràpidament).

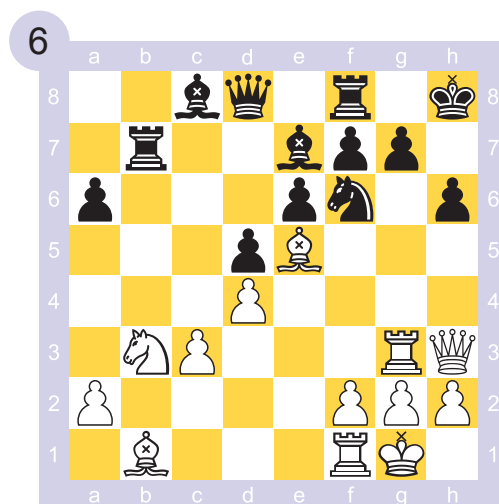
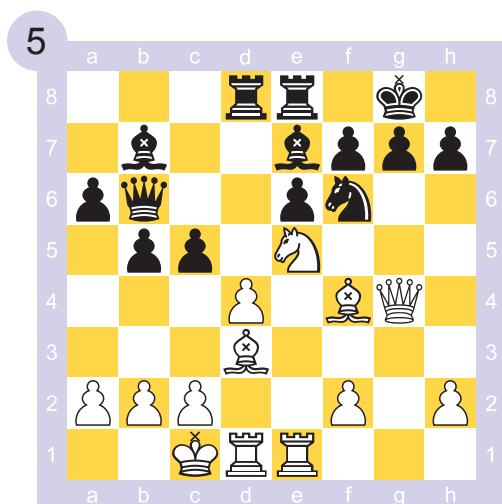
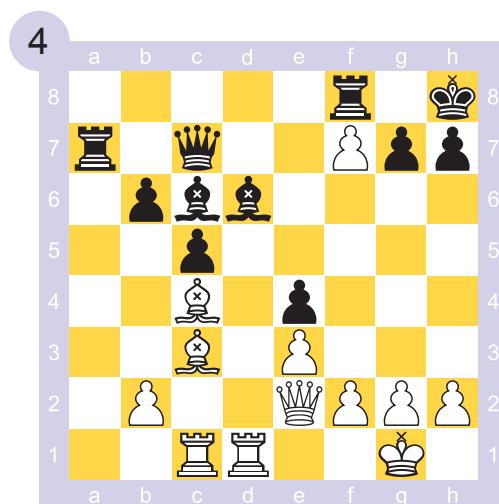
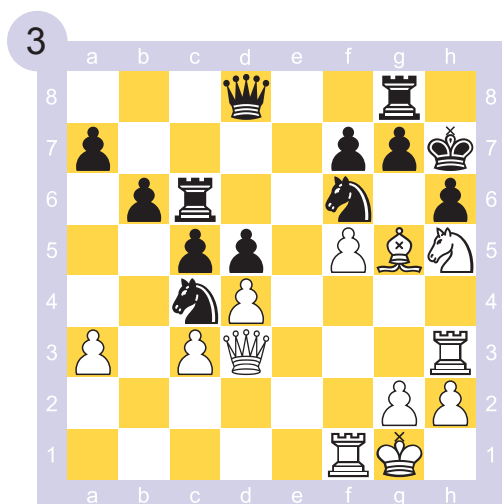
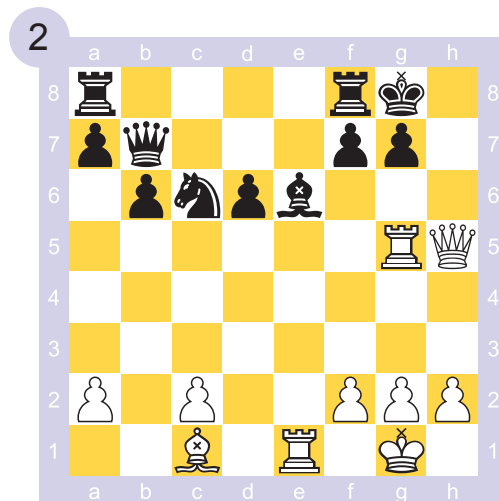
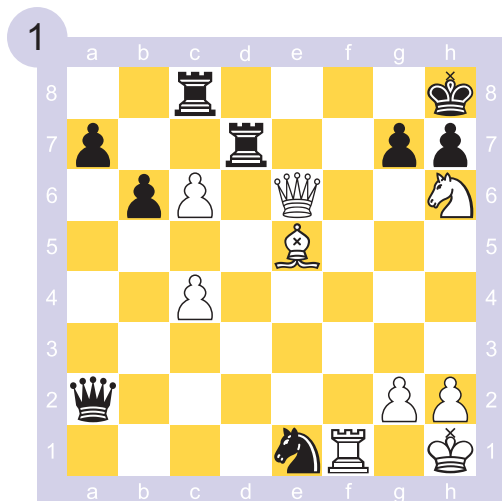


El remat es produeix ara amb la progressió decisiva del peó g:

3.g6! fxg6 (3... hxg6 4.Dh8++) 4.De6+ Rf8 5.Thf1+ amb mat ràpid.

2

Calcula la seqüència de jugades que porta a l'èxit en l'atac sobre el rei negre. Juguen les blanques.



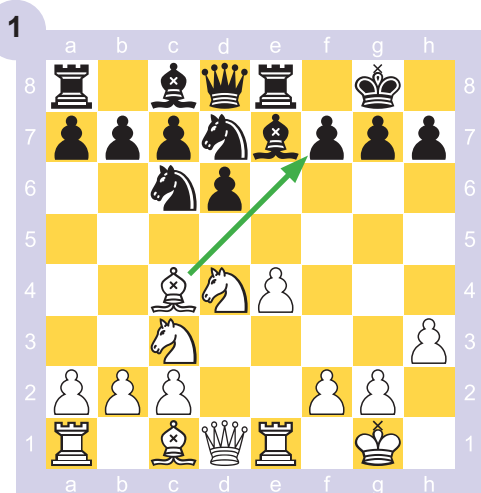


Atac al rei enrocat (punt f7)

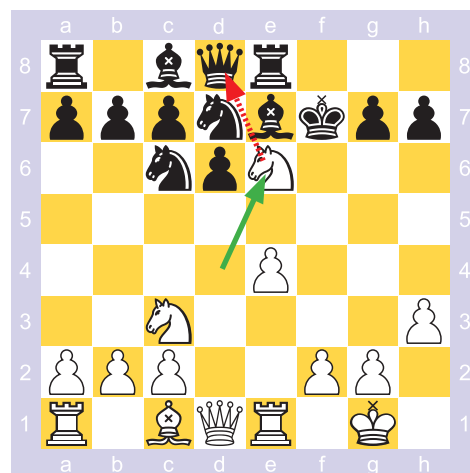
Quan es fa l'enroc curt, el punt f7 disposa inicialment de la protecció del rei i de la torre. Després, moltes vegades la torre es mou i el deixa protegit només pel rei.

Però, tant si està defensat per una peça, com si ho està per més d'una, el punt f7 és propens a diverses combinacions d'atac sobre l'enroc.

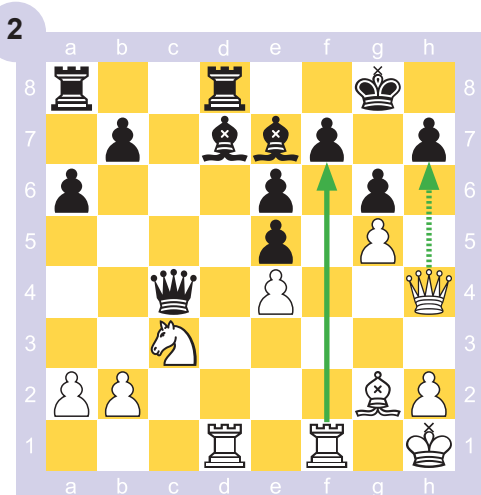
Exemples



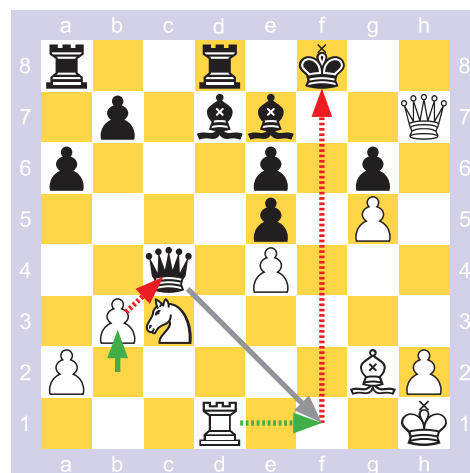
En aquest cas les blanques forcen la sortida del rei negre cap al centre del tauler i, quan hi arriba, li fan mat.
1.Axf7+! Rxf7 2.Ce6!



El cavall blanc també és sacrificat. L'acceptació d'aquest sacrifici és forçada perquè, altrament, les negres perdrien la dama:
2... Rxe6 3.Dd5+ Rf6 4.Df5++



En aquest cas el sacrifici de la torre a f7 permet a la dama blanca de capturar el peó de h7, tot destruint així completament la protecció del rei negre:
1.Txf7! Rxf7 2.Dxh7+ Rf8 3.b3!

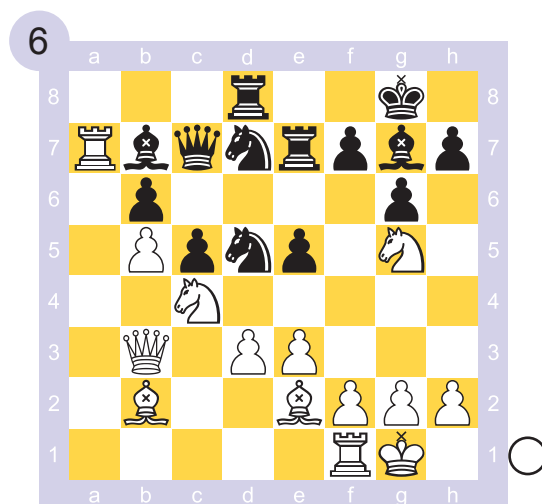
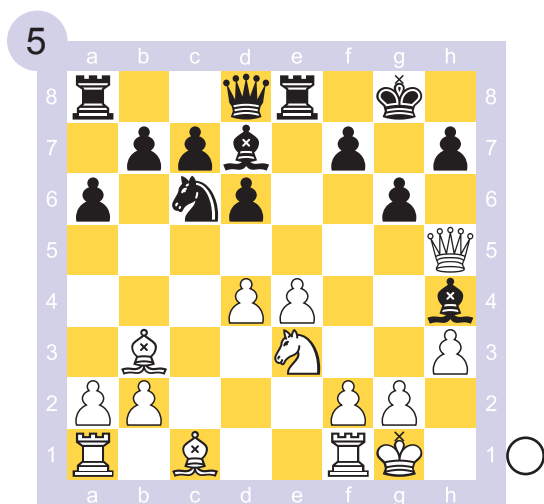
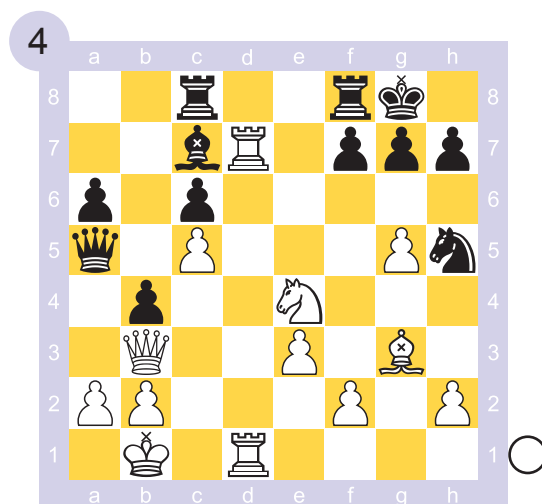
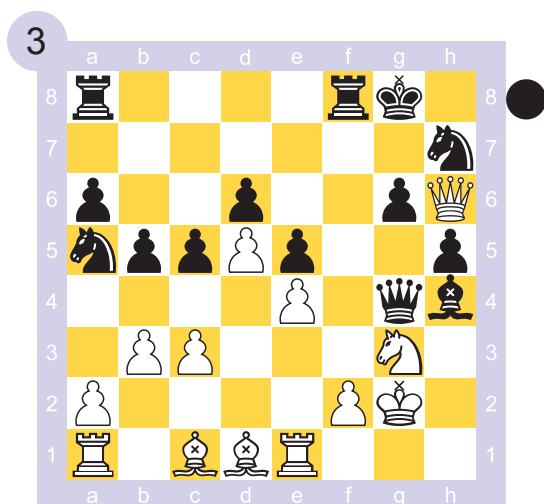
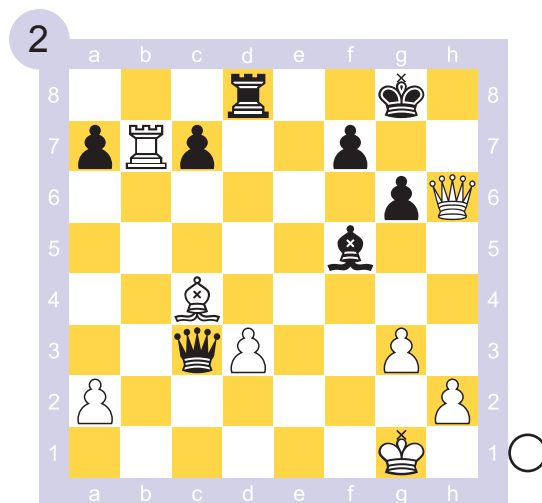
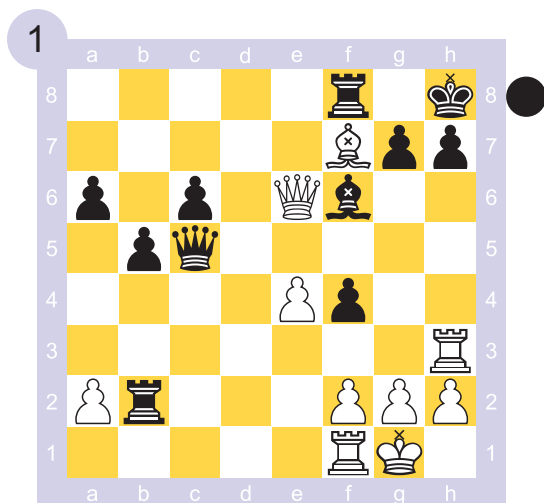


Les blanques ataquen la dama amb el peó (jugada intermèdia; tema vist en la unitat 5 d'aquest llibre), per obligar-la a perdre el control de la casella f1, en la qual la torre farà l'escac decisiu:
3... Dxc3 4.Tf1+ Re8 5.Df7++

3

Calcula la seqüència de jugades que porta a l'èxit en l'atac sobre el rei adversari.

Juga el bàndol indicat amb una rodona a la dreta del tauler.

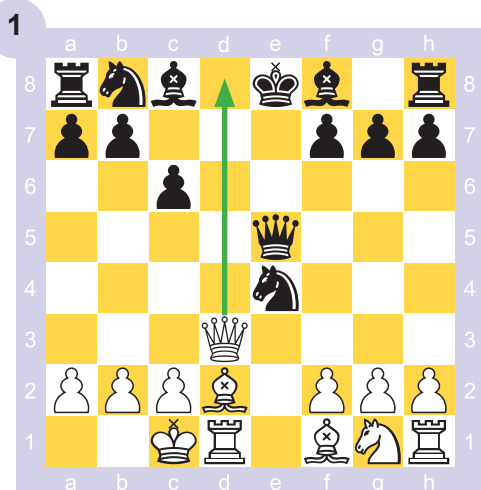




Atac al rei sense enrocar (amb dames)

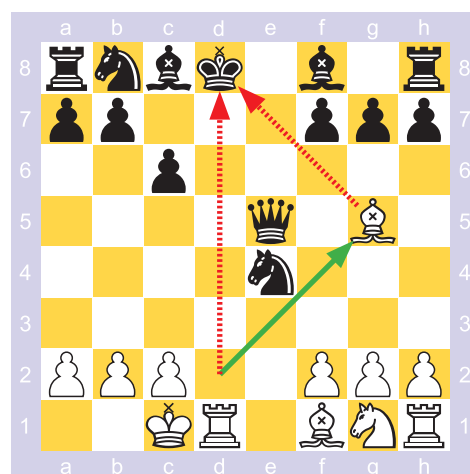
Quan el rei es troba en el centre del tauler és més propens a patir atacs que quan està enrocat. La presència en el tauler de la dama del bàndol atacant sol crear un major perill al rei oponent, a causa del gran potencial ofensiu d'aquesta peça.

Exemples



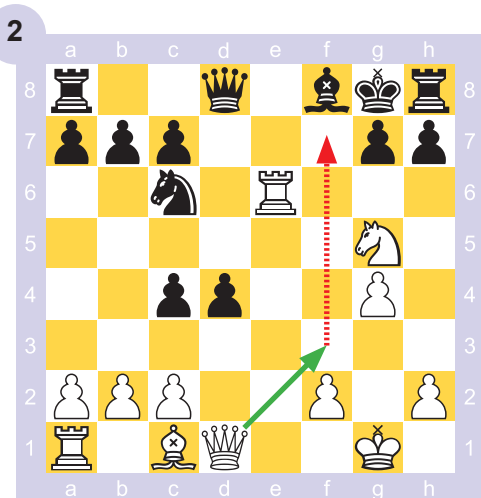
Les negres acaben de capturar un cavall blanc a e4. La perillosa situació del rei negre en el centre, afegida al control de la columna d per part de les blanques, propicia una combinació de mat:

1.Dd8+!! Rxd8 2.Ag5+



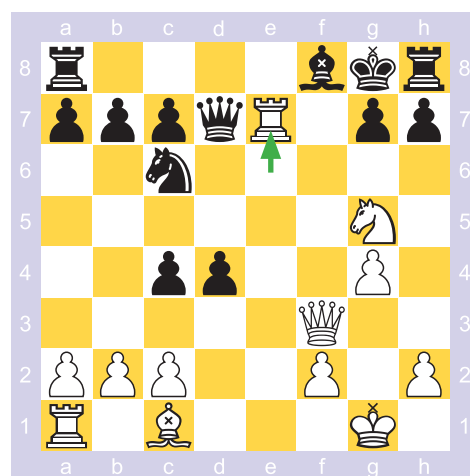
Les blanques fan escac al rei amb alfil i torre alhora. Onsevulla que es mogui el rei negre, rebrà escac en una jugada:

2...Rc7 (2... Re8 3.Td8++) 3.Ad8++



El rei negre es troba en una perillosa xarxa de mat. Com a primera jugada les blanques incorporen llur dama a l'atac, mitjançant Df3 tot amenaçant Df7++:

1.Df3! Dd7 (única defensa) 2.Te7!!



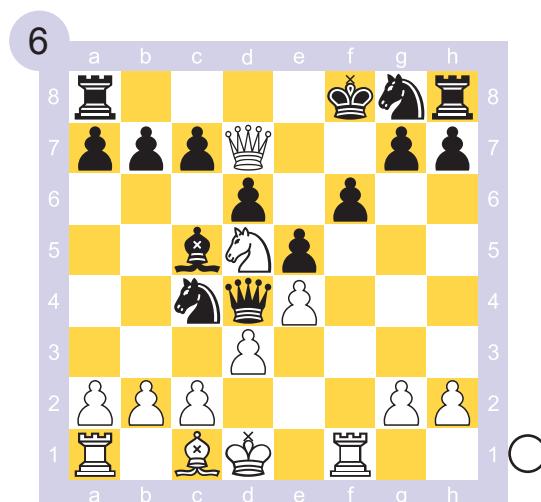
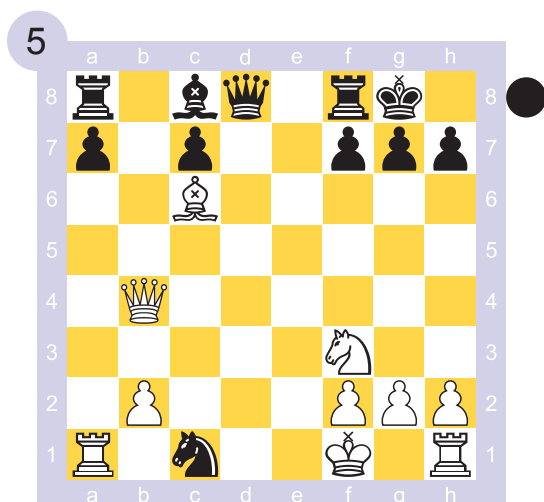
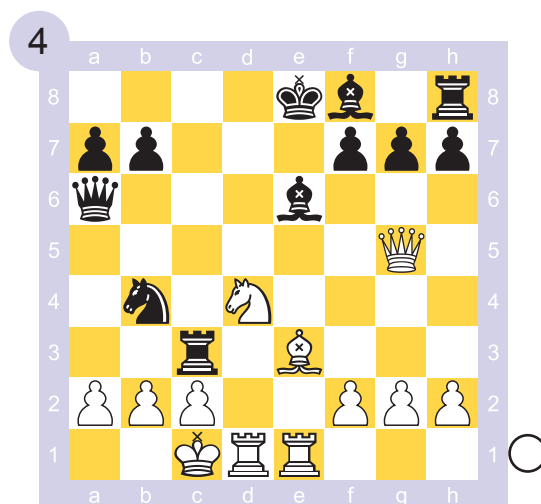
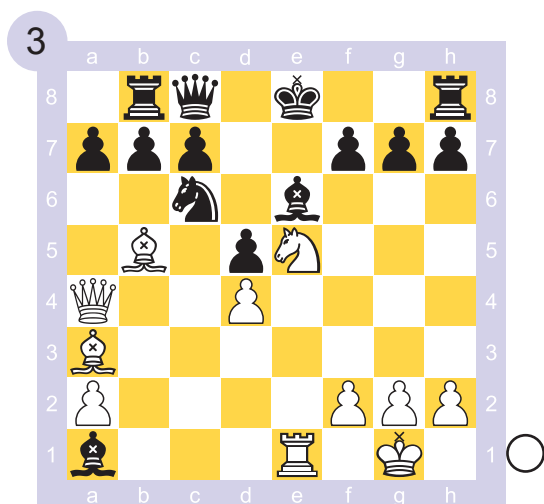
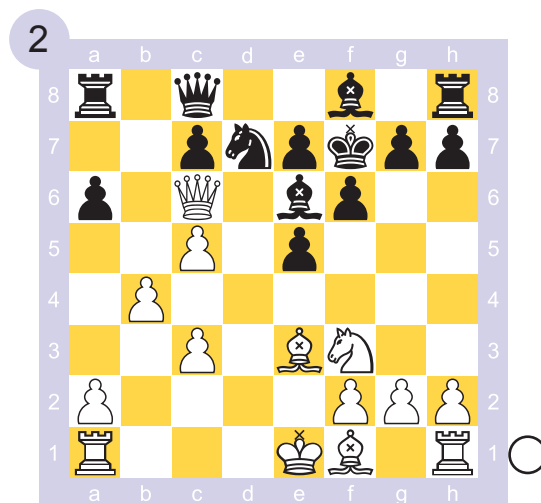
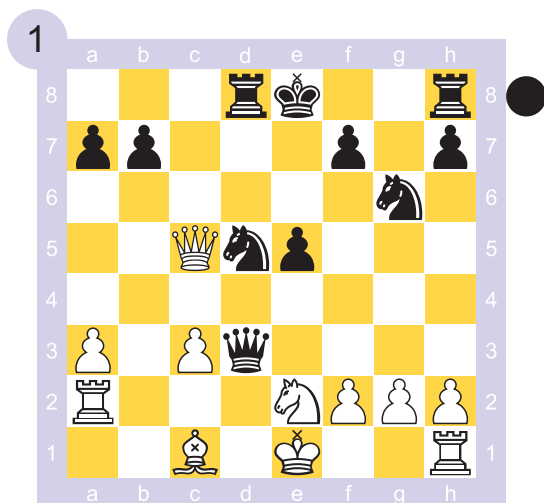
La torre blanca és sacrificada per tal d'interceptar i desviar l'acció defensiva de la dama negra. Qualsevol de les tres captures porta al mat:

2... Dxe7 (2... Axe7 3.Df7++; 2... Cxe7 3.Df7++) 3.Dd5+ Df7 4.Dxf7++

4

Calcula la seqüència de jugades que porta a l'èxit en l'atac sobre el rei adversari sense enrocar.

Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.



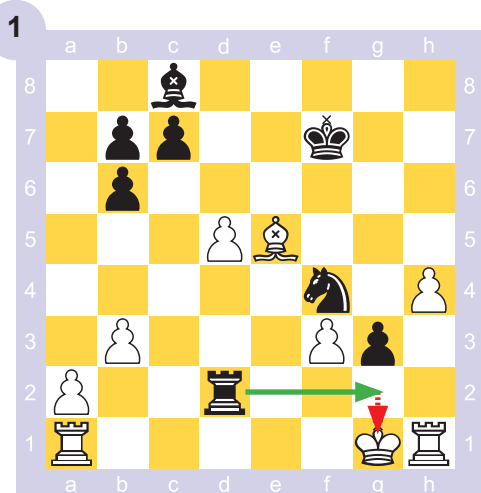


Atac al rei sense enrocar (sense dames)

Quan no hi ha dames sobre el tauler el potencial ofensiu minva considerablement.

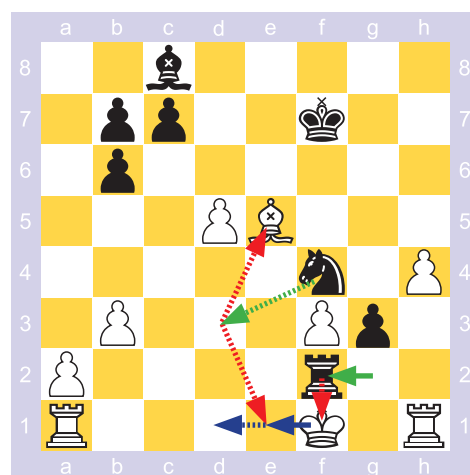
De tota manera, hi ha casos en què es pot produir un atac perillós per al rei. S'ha de tenir en compte que, com menys peces quedin sobre el tauler, més difícil serà crear situacions de perill per al rei.

Exemples



Tres peces i un peó participen en l'ofensiva contra el rei blanc, mentre les torres blanques estan passives (sobretot la de h1) i contribueixen ben poc a la defensa del rei:

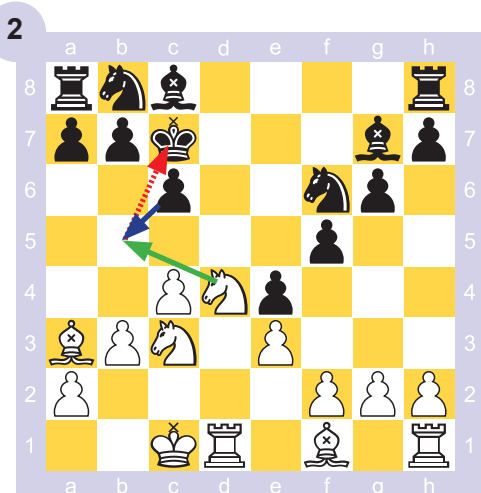
1... Tg2+! 2.Rf1 Tf2+



3. Re1 (si 3.Rg1 Ce2++).

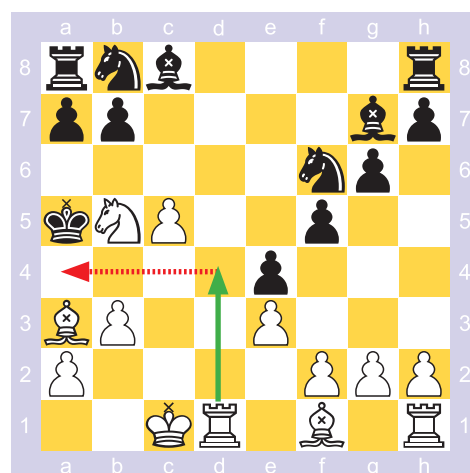
Llavors el cavall fa un escac decisiu a d3 tot guanyant l'alfil i mantenint el fort atac:

3... Cd3+ 4.Rd1 Cxe5 amb avantatge guanyador.



Les blanques aconsegueixen, gràcies al sacrifici de peça, embolicar el rei adversari en una xarxa de mat:

1.Cdb5+! cxb5 2.Cxb5+ Rb6 (2... Rc6 3.Td6++) 3.c5+ Ra5

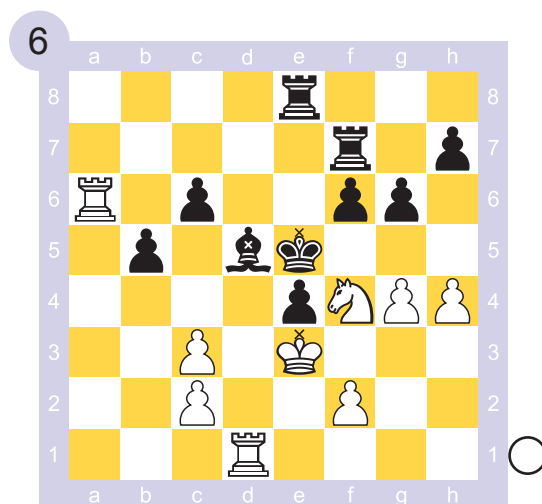
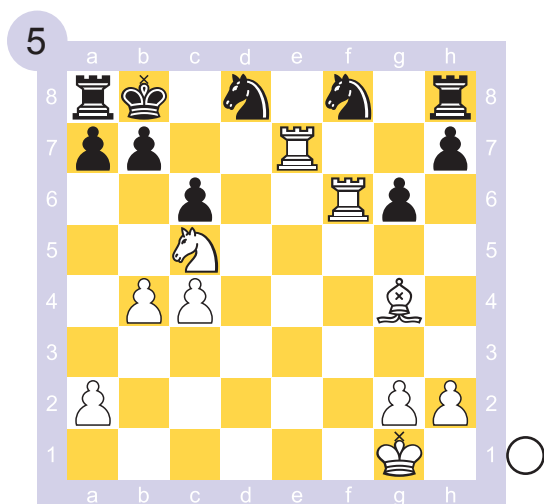
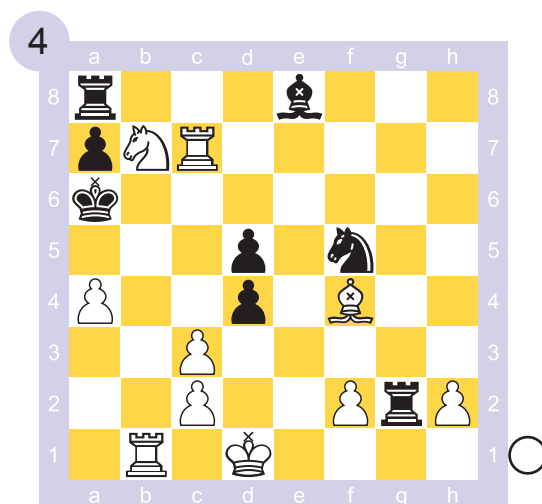
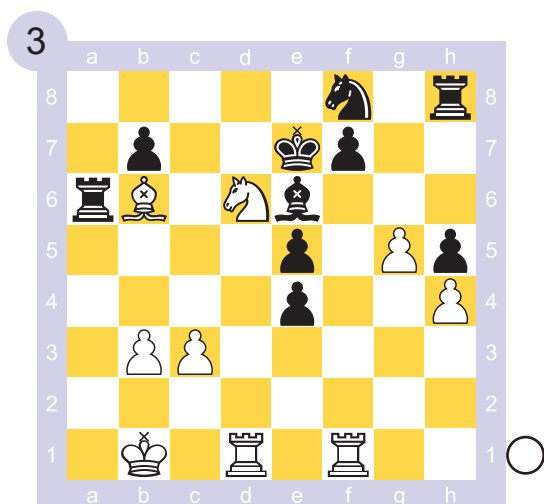
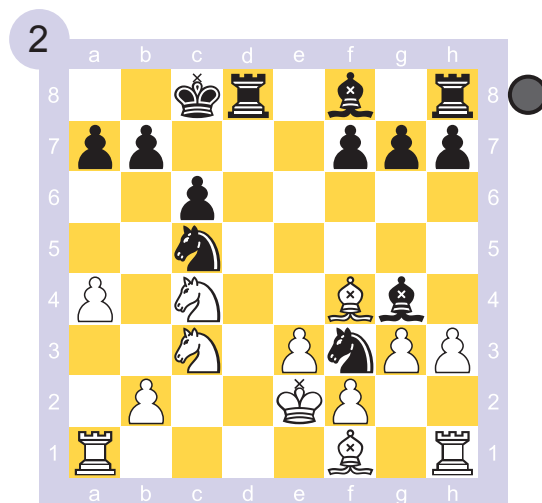
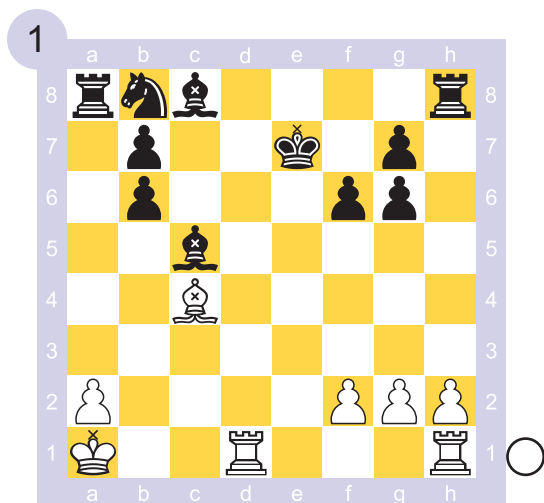


El rei negre ha estat obligat a avançar cap a camp adversari. Ara que és en una xarxa de mat, la torre blanca juga a d4, i fa inevitable el mat amb Ta4++.

5

Calcula la seqüència de jugades que porta a l'èxit en l'atac sobre el rei adversari sense enrocar.

Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.

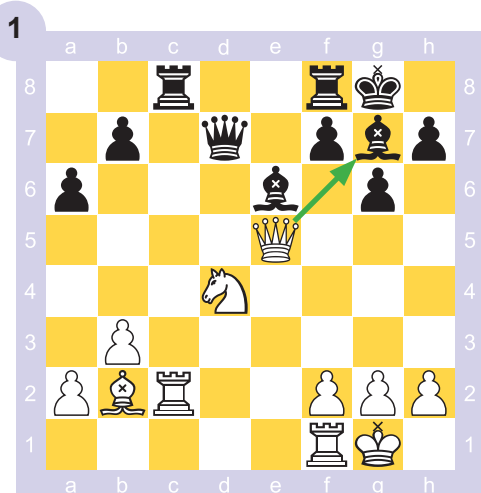




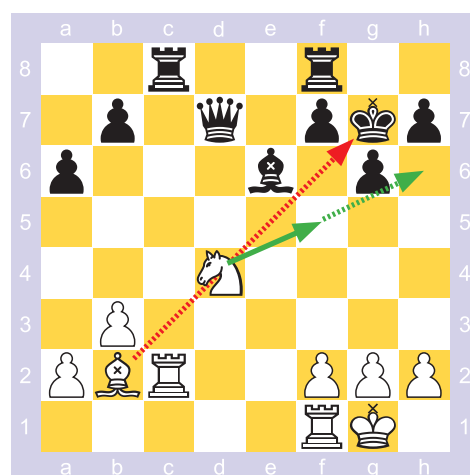
Atac al rei enrocat amb “fianchetto”

En un enroc amb fianchetto, l'alfil de fianchetto defensa importants caselles al voltant del rei. Per això gairebé sempre l'eliminació d'aquest alfil, mitjançant canvi o sacrifici, és un factor important en l'èxit d'un atac a aquesta mena d'enroc.

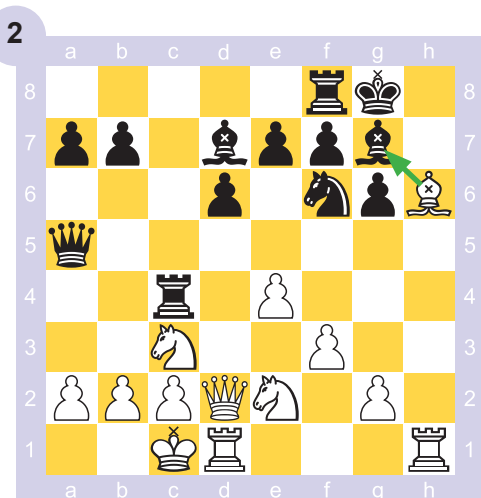
Exemples



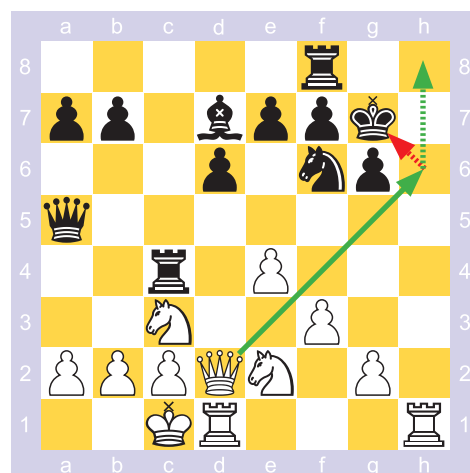
En aquest cas l'eliminació de l'alfil de fianchetto es produeix mitjançant el sacrifici sorprenent de la dama:
1.Dxg7+! Rxg7



El rei negre ha quedat desprotegit en la gran diagonal, i amb l'acció coordinada de l'alfil i el cavall de les blanques es fa escac i mat:
2.Cf5+ (doble escac) 2... Rg8 3.Ch6++



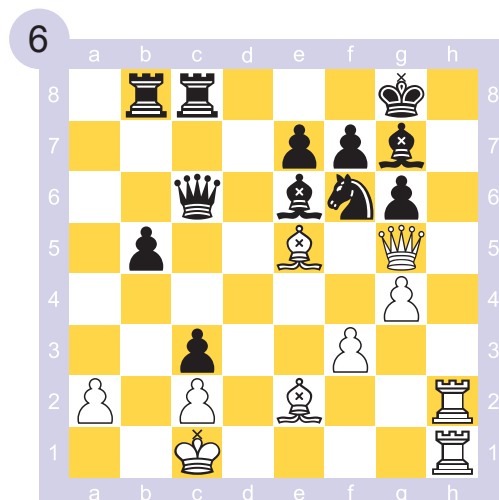
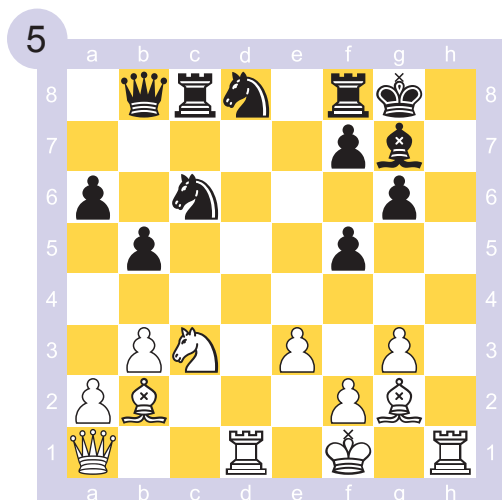
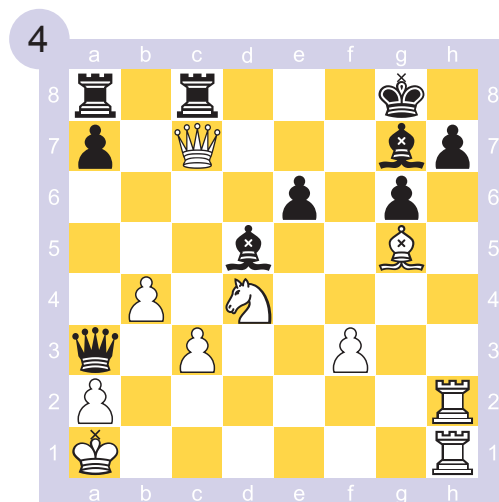
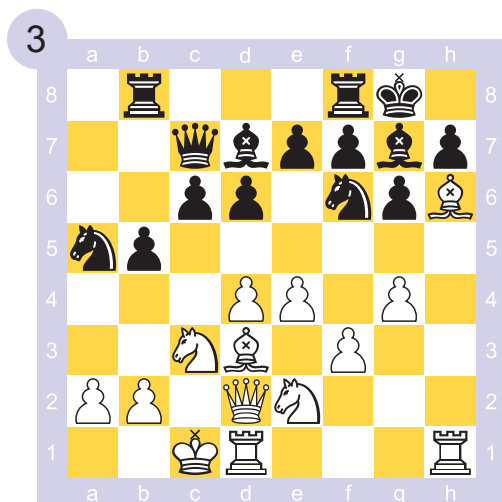
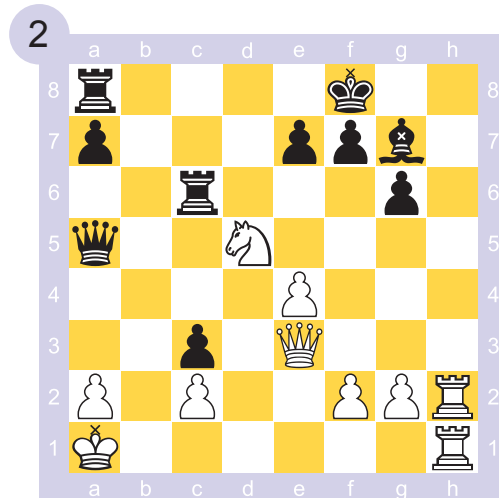
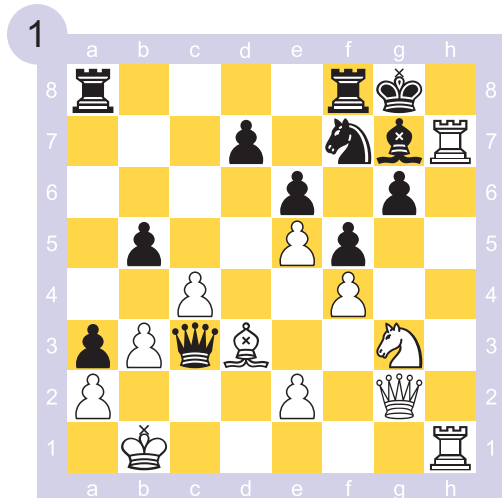
En aquest cas les blanques eliminen l'alfil defensiu gràcies a una senzilla operació de canvi, que no implica cap sacrifici de material.
1.Axg7 Rxg7



Després del canvi, les caselles h6 i h8 han quedat menys protegides. La dama blanca, en coordinació amb la torre de h1, aprofita la situació per fer mat al rei:
2.Dh6+ Rg8 3.Dh8++

6

Calcula la seqüència de jugades que porta les blanques a l'èxit en l'atac sobre el rei adversari enrocat amb fianchetto.



Combinacions per fer taules

Introducció

Escac continu

Atac perpetu

Reducció de material

Ofegat





Introducció

Les combinacions per aconseguir taules són un recurs tàctic per tal d'evitar de perdre la partida en situacions d'inferioritat material o posicional, d'amenaques de mat que semblen inevitables, etc.

En aquests casos, només un dels jugadors busca la victòria, mentre que l'altre intenta defensar-se per tal de no perdre la partida.

Aquests quatre tipus de combinacions per fer taules ja havien estat introduïts d'una manera bàsica en la unitat 9, Resultats d'una partida, del primer llibre de la col·lecció "Escacs per a tothom".

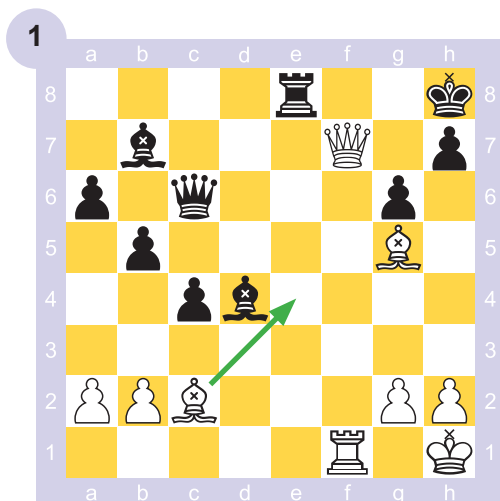


Escac continu

L'escac continu o perpetu és una successió ininterrompuda d'escacs al rei que l'adversari no pot evitar. Sovint, aquest escac continu comporta la repetició de jugades.

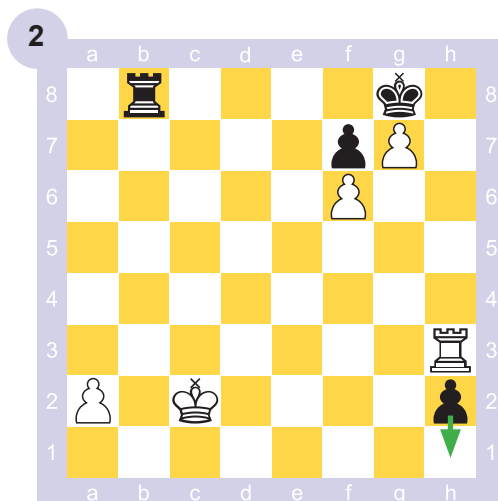
En alguns casos, si es captura la peça que fa escac continu, queda una posició de taules per ofegat.

Exemples



Les blanques, per tal d'evitar l'amenaça de mat, sacrifiquen l'alfil per a desviar la dama negra i fan escac continu amb la dama des de les caselles f6 i f7.

1.Ae4! Dxe4 (1... Txe4? 2.Df8++)
2.Af6+ Axf6 3.Dxf6+ Rg8 4.Df7+ Rh8
5.Df6+ i es repeteixen els escacs.



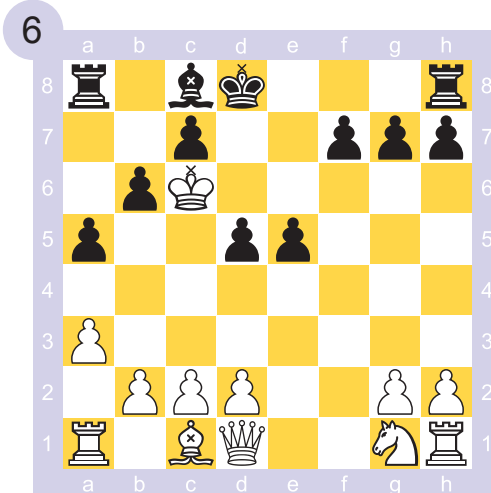
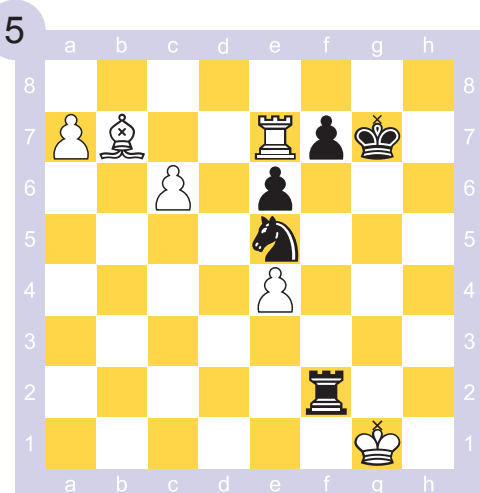
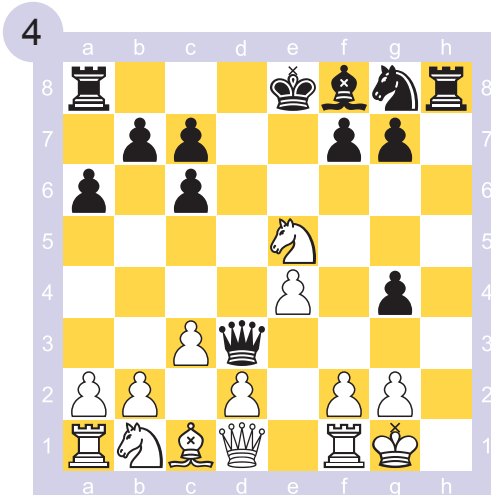
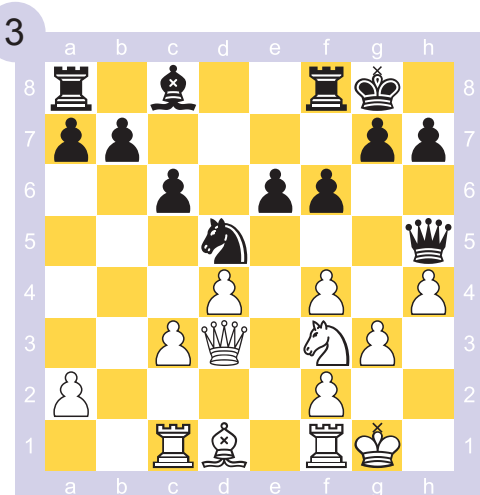
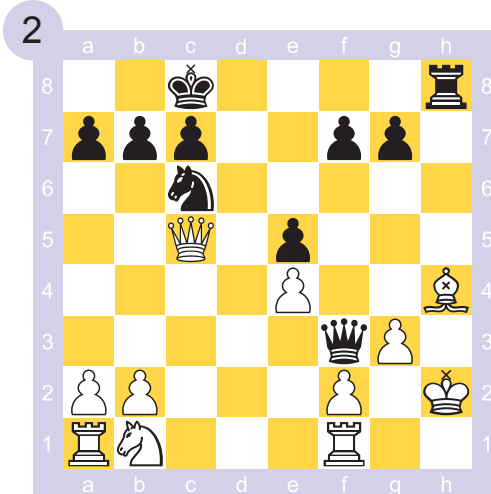
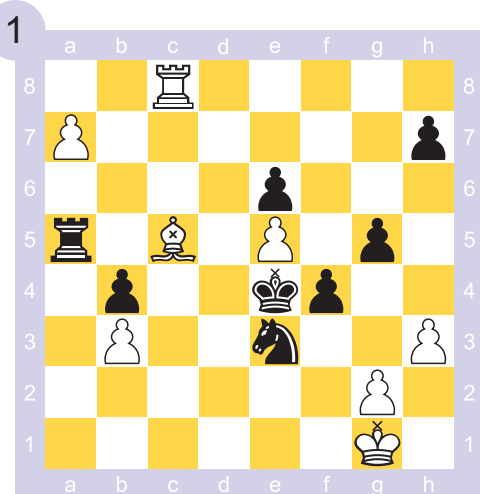
Les blanques amenacen mat a h8. Les negres, per a evitar-lo, sacrifiquen el peó no bloquejat i amb llur torre fan escac continu al rei blanc.

Si la torre negra és capturada, el rei negre queda ofegat.

1... h1=D! 2.Txh1 Tb2+ i escac continu.

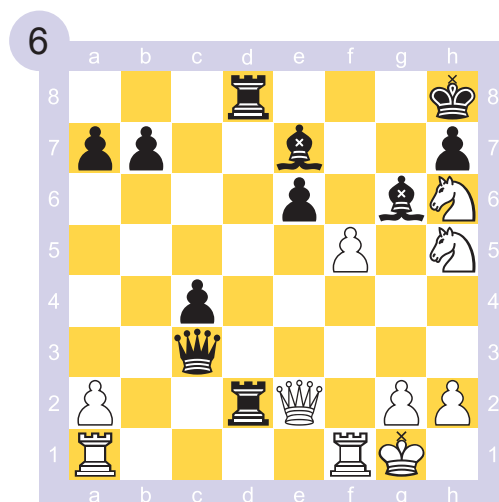
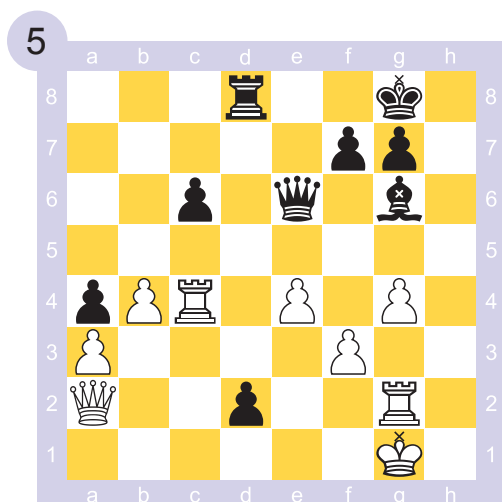
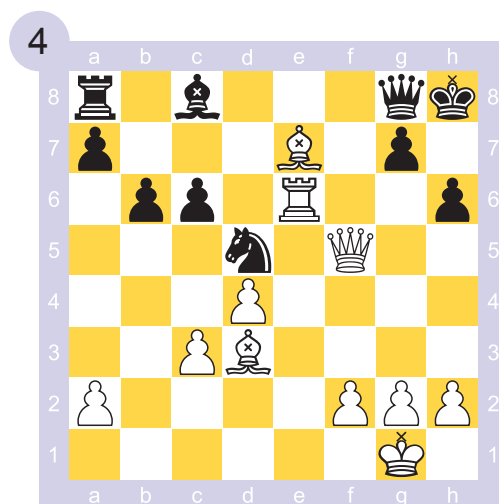
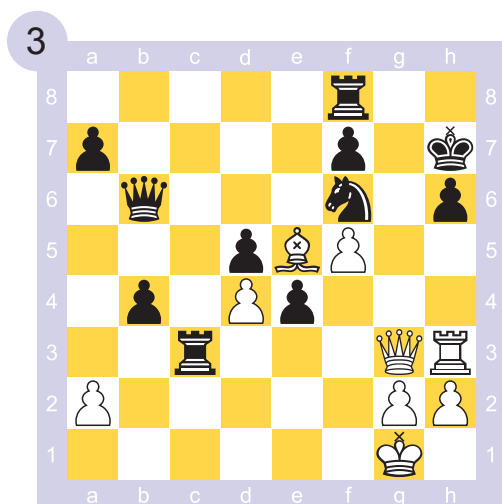
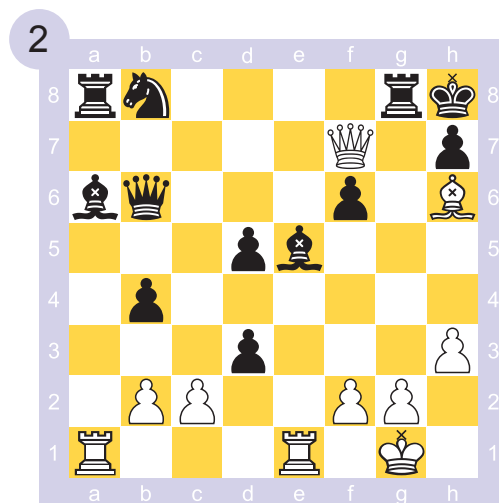
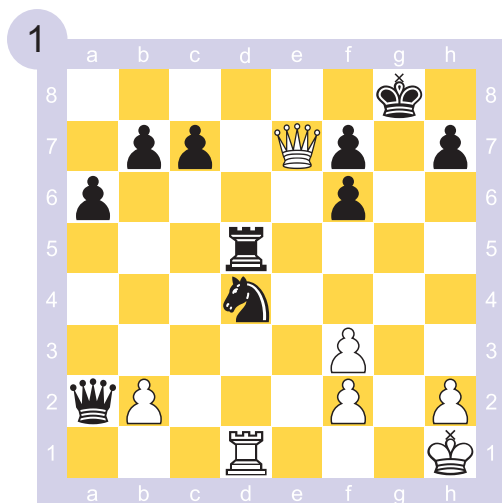
1

Anota la seqüència de jugades que permet a les negres de fer escac continu al rei adversari.



2

Anota la seqüència de jugades que permet a les blanques de fer escac continu al rei adversari.

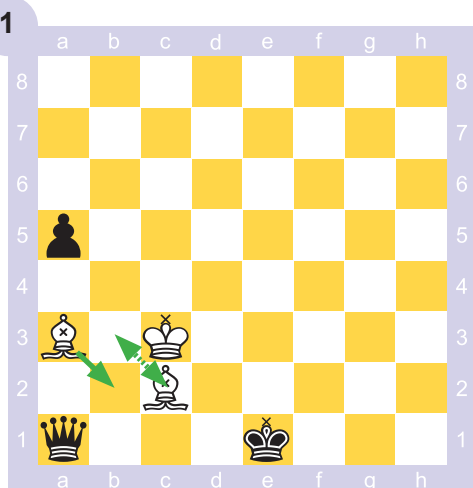




Atac perpetu

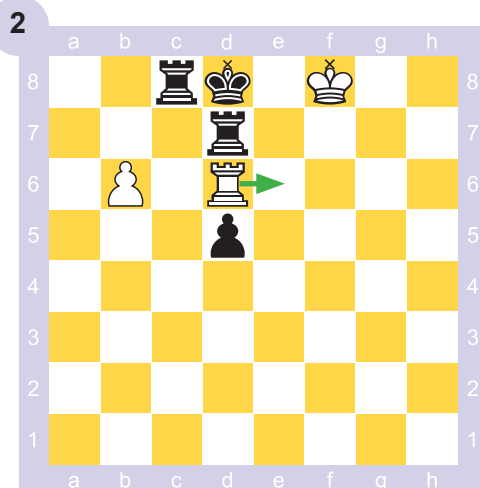
L'atac perpetu consisteix en la repetició d'un seguit de jugades d'atac (amença de mat, escac, guany de material,...) que l'adversari no pot evitar si no és a risc de perdre la partida o de quedar en una situació molt desfavorable.

Exemples



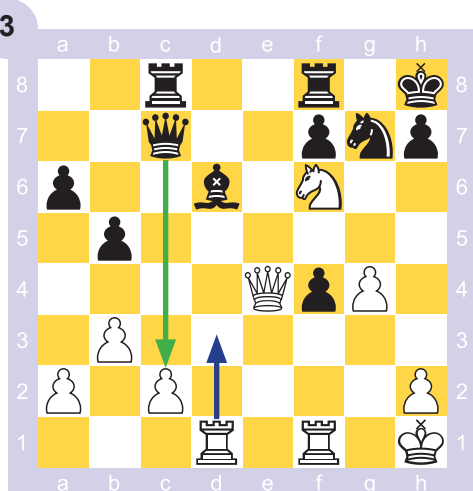
La poca mobilitat de la dama permet que sigui atacada contínuament sense possibilitat de fugir i sense que les negres puguin imposar llur superioritat de material.

1.Ab2 Da2 2.Ab3 Db1 3.Ac2 Da2 4.Ab3



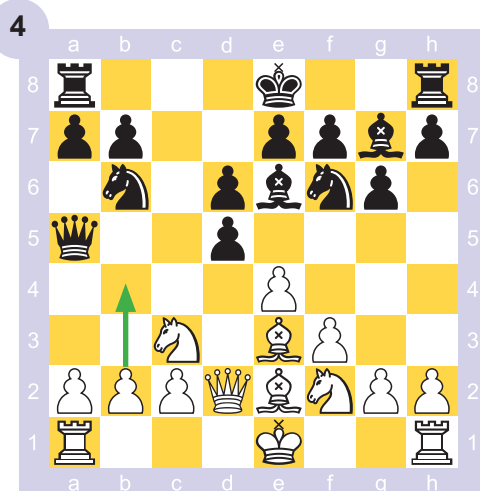
Les blanques amb una torre menys aconseguirien taules perquè les negres no poden evitar l'alternança entre l'amença de mat i l'escac al rei.

1.Te6! (amença Te8++) Th7 2.Td6+! Td7 (única) 3.Te6 i es repeteix novament la seqüència de jugades.



L'amença de mat de les blanques a h7 només es pot defensar amb la repetició de les jugades següents:

1... Dxc2 2.Td3 Dc6! (tot clavant la dama blanca) 3.Td5! Dc2!

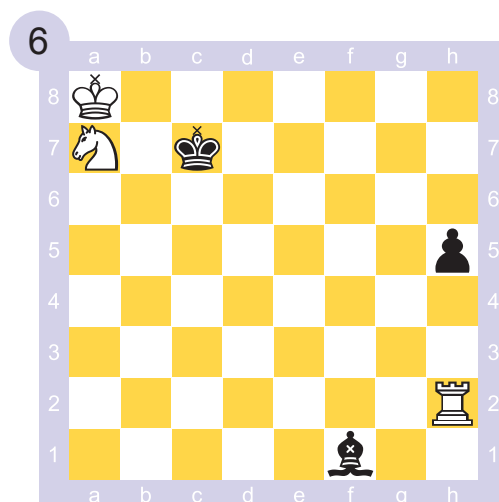
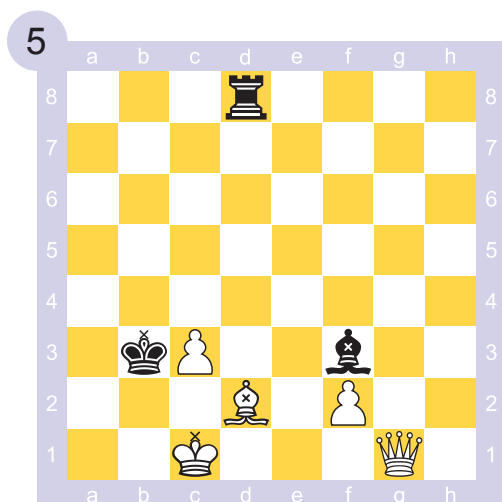
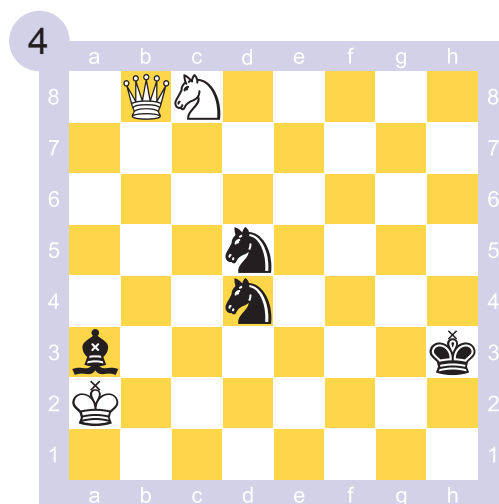
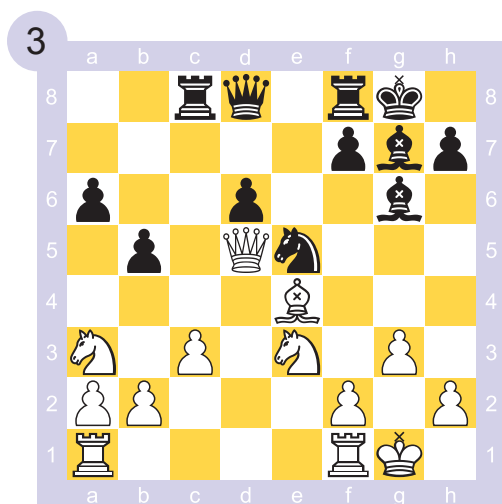
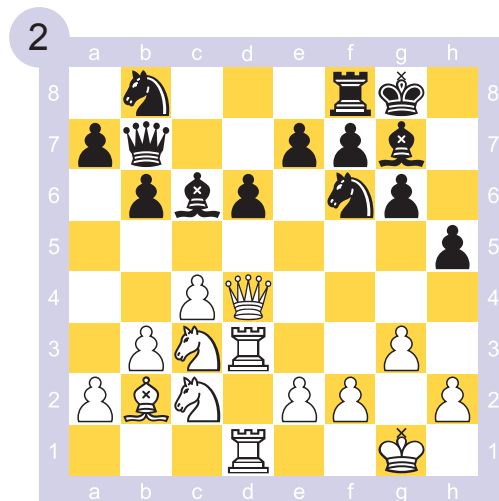
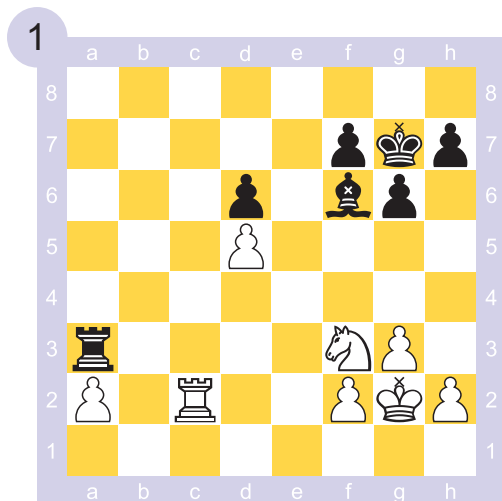


Les negres no poden evitar un atac perpetu a llur dama si no volen perdre material.

1.b4 Dxb4 2.Tb1 Da5 3.Tb5 Da3 (3... Da6? 4.Txb6!) 4.Tb3 Da5 5.Tb5

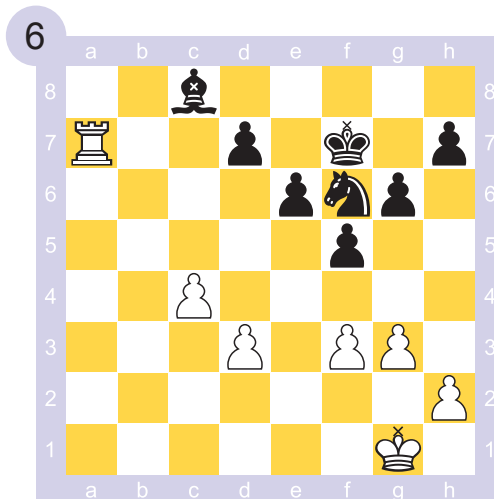
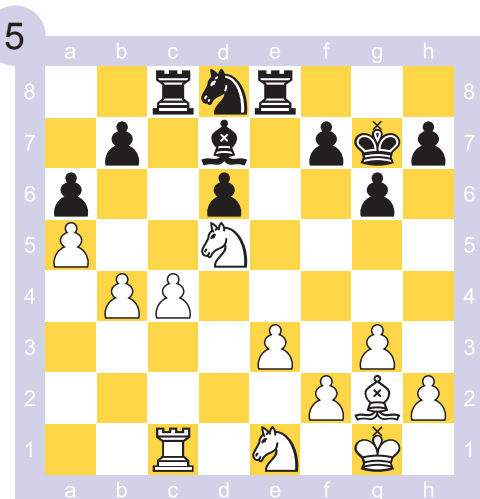
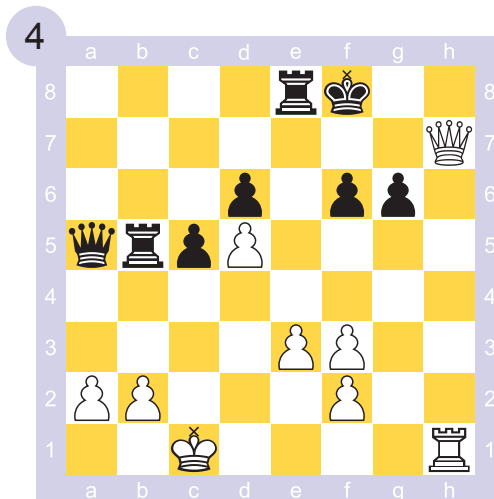
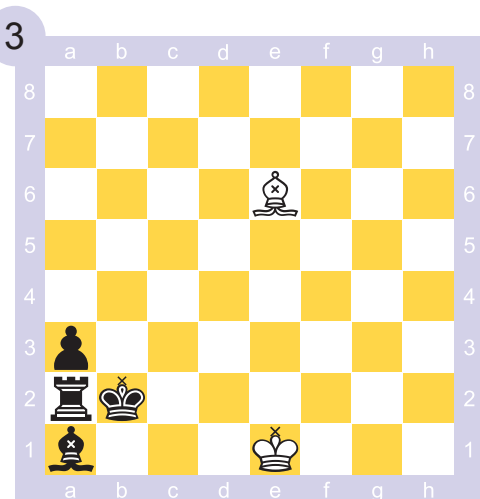
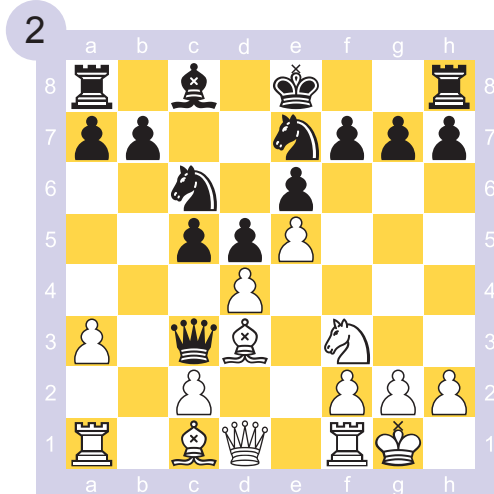
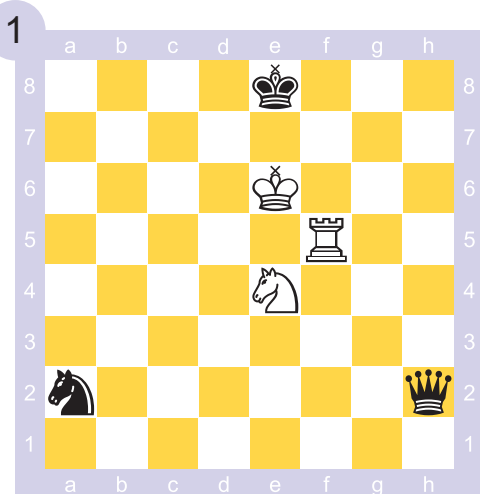
3

Anota la seqüència de jugades que permet a les negres de dur a terme un atac perpetu que porti a fer taules.



4

Anota la seqüència de jugades que permet a les blanques de dur a terme un atac perpetu que porti a fer taules.

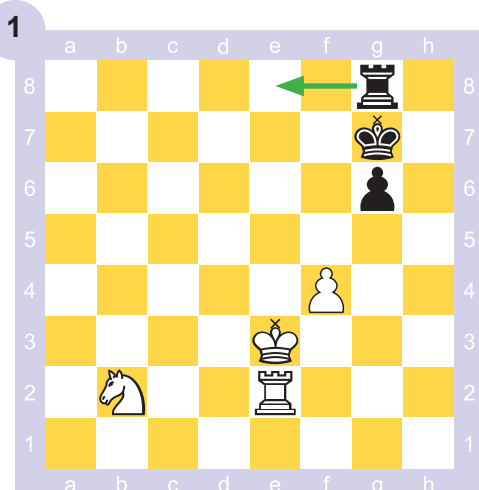




Reducció del material

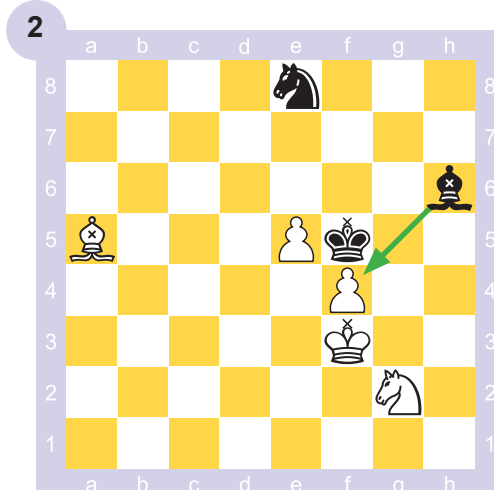
Simplificar el material existent sobre el tauler per tal d'aconseguir una posició coneguda de taules és un recurs defensiu important que utilitzem en els finals en què ens trobem en desavantatge.

Exemples



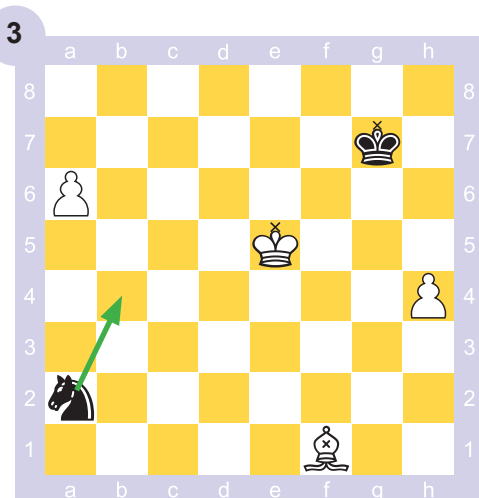
Les negres poden canviar les torres i els peons, amb la qual cosa les blanques no poden guanyar perquè els queda només un cavall.

1... Te8+ 2.Rf3 Txe2 3.Rxe2 g5! i el peó blanc serà capturat pel rei negre, tant si captura com si avança.



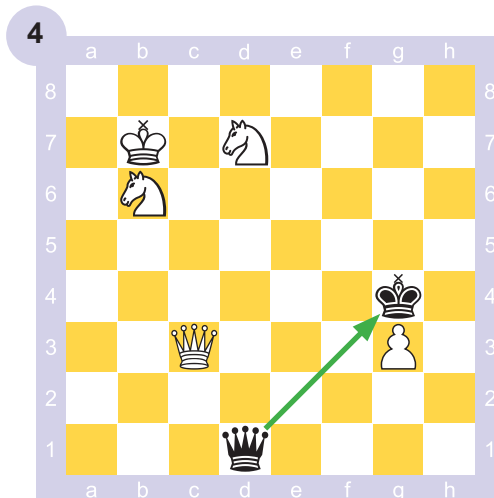
Després del canvi de l'alfil pels dos peons, les blanques es queden amb cavall i alfil davant un cavall de les negres, la qual cosa no és prou avantatge material per guanyar la partida.

1... Axf4! 2.Cxf4 Rxe5



Com que el peó h corona en casella de color diferent a l'alfil, les negres capturen el peó a i aconsegueixen taules.

1... Cb4! 2.a7 (a qualsevol altra jugada segueix Cxa6!) Cc6+! (doble amenaça al rei i al peó).

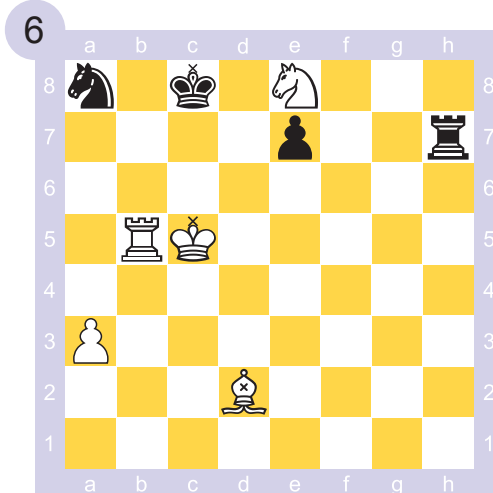
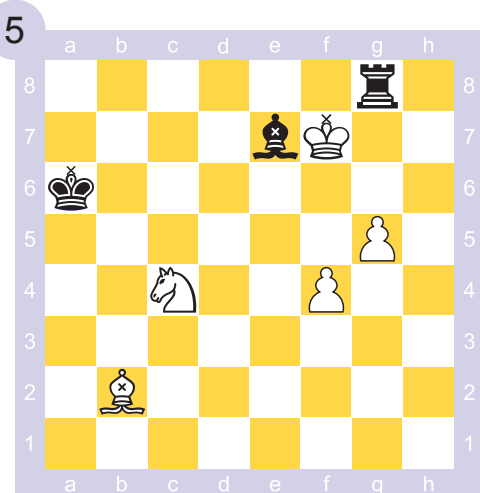
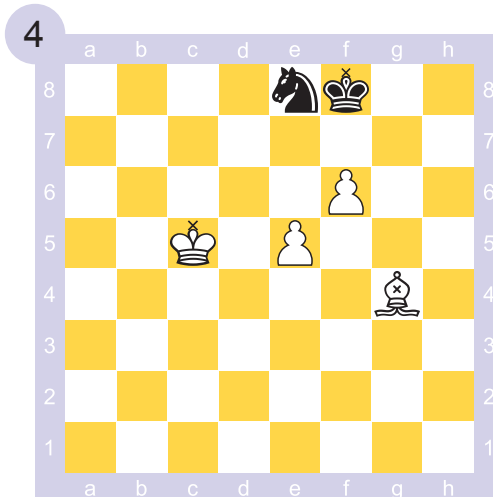
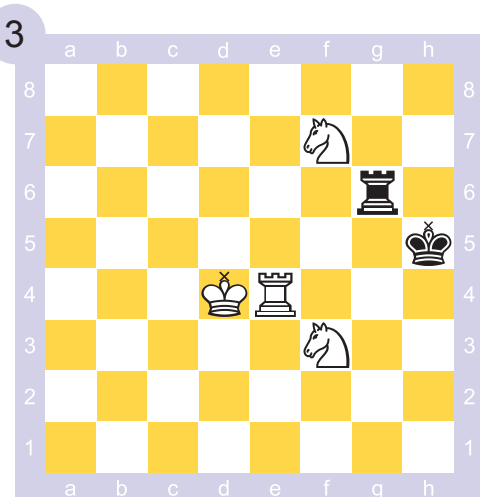
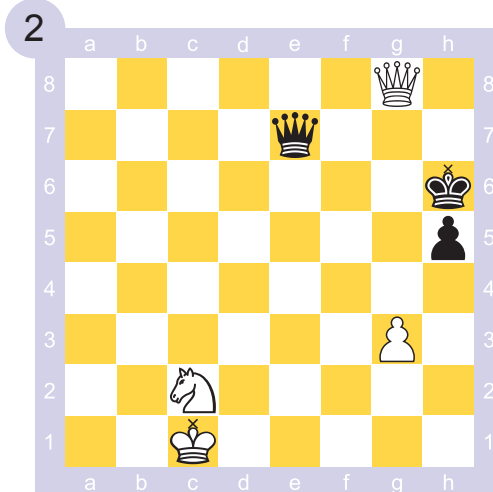
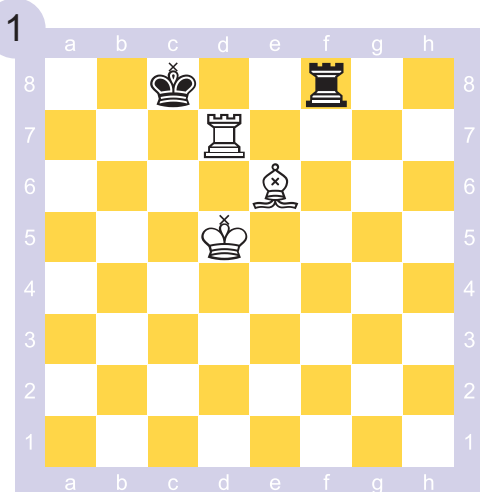


Com que dos cavalls no poden fer mat a un rei solitari, les negres canvien les dames i després capturen el peó blanc, tot aconseguint les taules.

1... Df3+ 2.Dxf3+ Rxf3

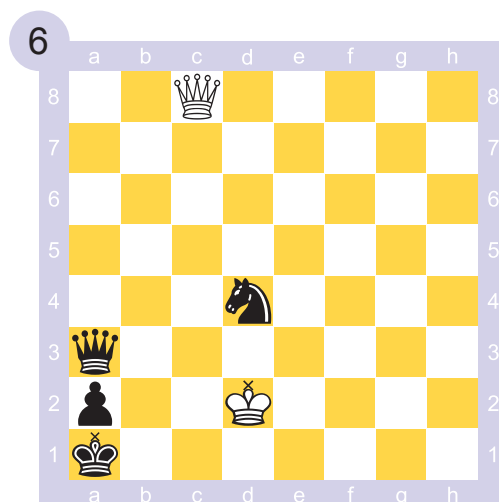
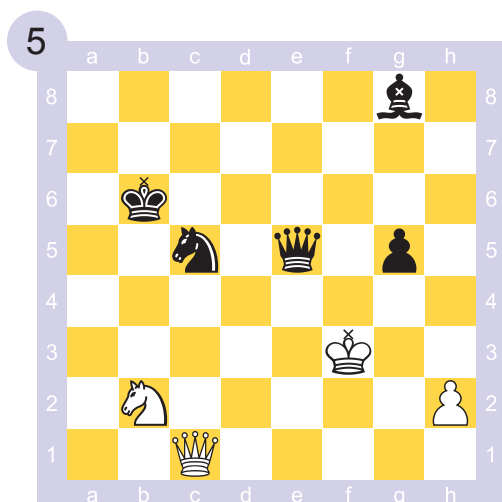
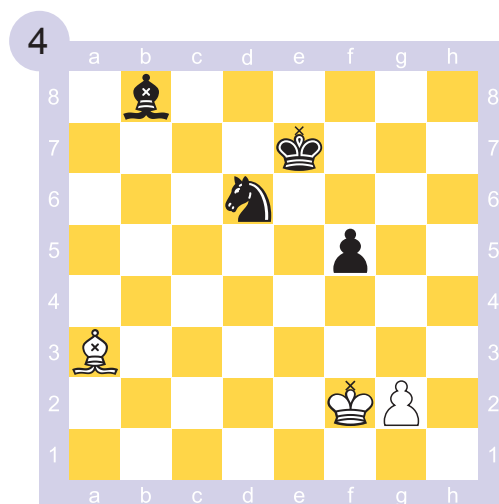
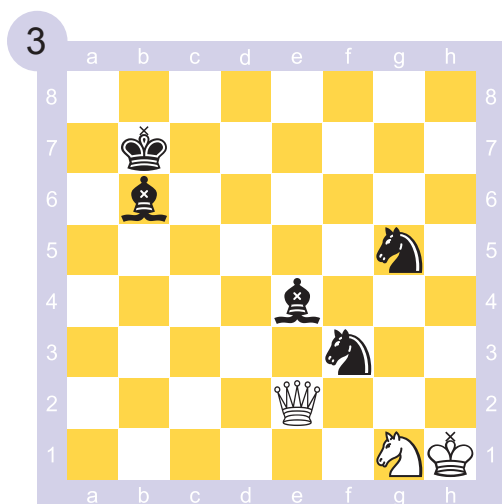
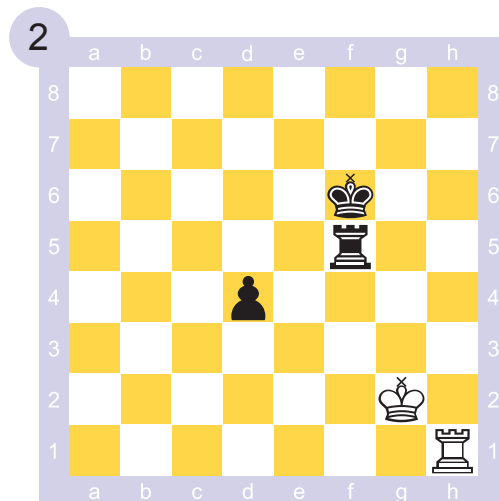
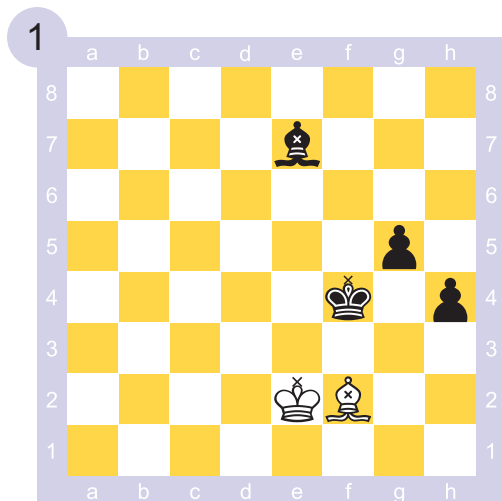
5

Anota la seqüència de jugades que permet a les negres, gràcies a una simplificació, d'assolir un final típic de taules malgrat l'avantatge material de les blanques.



6

Anota la seqüència de jugades que permet a les blanques, gràcies a una simplificació, d'assolir un final típic de taules malgrat l'avantatge material de les negres.

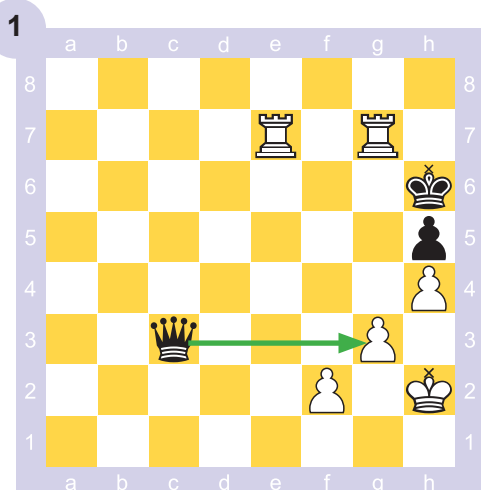




Ofegat

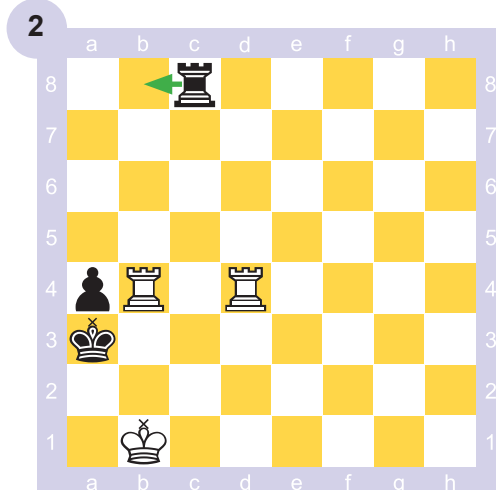
Les característiques principals de les posicions d'ofegat són bàsicament: la falta de mobilitat del rei i l'absència de peces pròpies que tinguin mobilitat (poden estar bloquejades o clavades).

Exemples



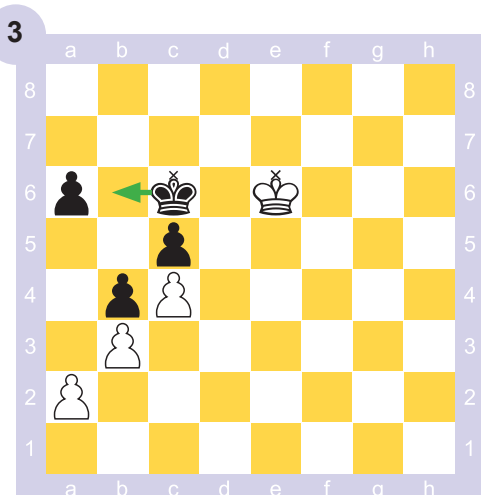
Com que les blanques tenen un avantatge material guanyador, les negres sacrifiquen la dama per tal de quedar en posició d'ofegat.

1... Dxc3+ 2.Rxc3 (o 2.hxc3)
(si 2.Rh1 Dh2+). Taules per ofegat.



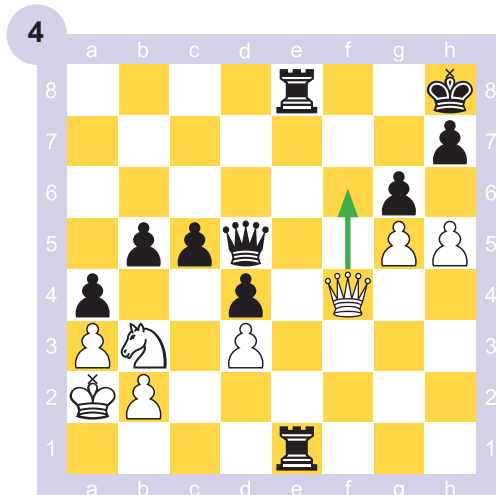
Les blanques tenen un avantatge material d'una torre. Però la immobilitat del rei i el peó negres permeten d'entaular.

1... Tb8! 2.Txb8 i taules per ofegat.



El peó c5 serà capturat pel rei blanc. Per tal d'evitar que les blanques guanyin la partida, el rei negre es mou cap a una posició d'ofegat.

1... Rb6 2.Rd6 Ra5! 3.Rxc5 (o 3.Rc6)
Taules per ofegat.



Les negres amenacen un mat que sembla inevitable. Però les blanques l'eviten sacrificant la dama perquè llur rei quedi ofegat.

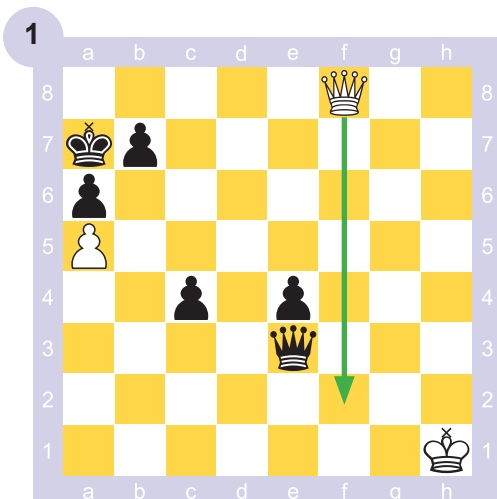
1.Df6+ Rg8 2.Dg7+ Rxg7 3.h6+!
el rei mou i taules per ofegat.



Un cas particular de taules per ofegat es presenta quan se sacrifica la dama i s'obliga l'adversari a capturar-la amb la seva dama per tal que el rei quedi ofegat en un racó del tauler.

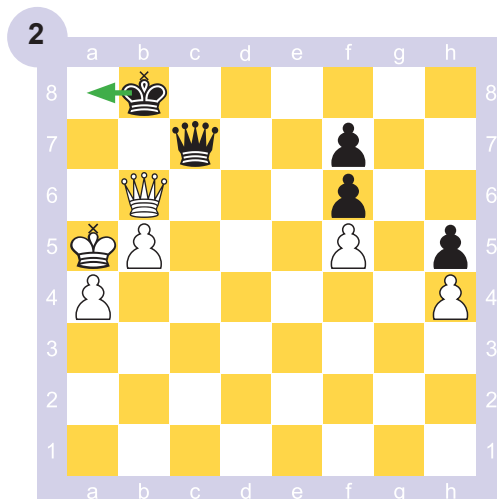
La dama de l'adversari queda a salt de cavall del rei ofegat.

Exemples



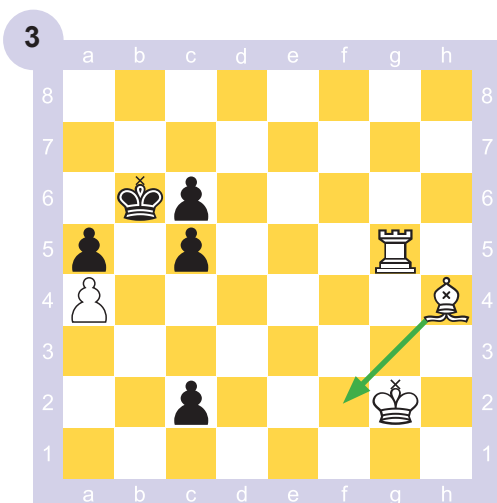
Les negres amb un avantatge de tres peons guanyarien la partida, però les blanques sacrifiquen llur dama a f2. Les negres estan obligades a capturar-la.

1.Df2!! Dxf2 (ofegat).

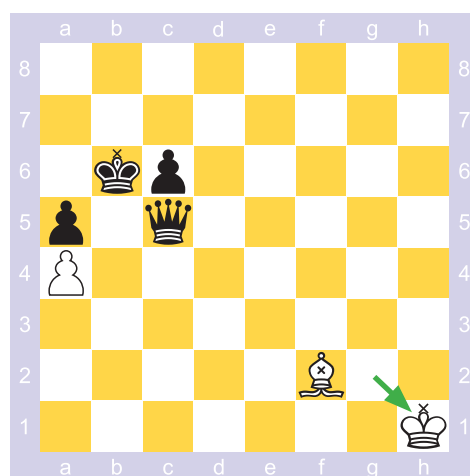


Les blanques estan fent escac al rei i aparentment guanyaran. Però les negres utilitzen el recurs d'ofegat per entaular.

1... Ra8! 2.Ra6 Dc8+ 3.Ra5 Dc7! i les blanques no poden guanyar.



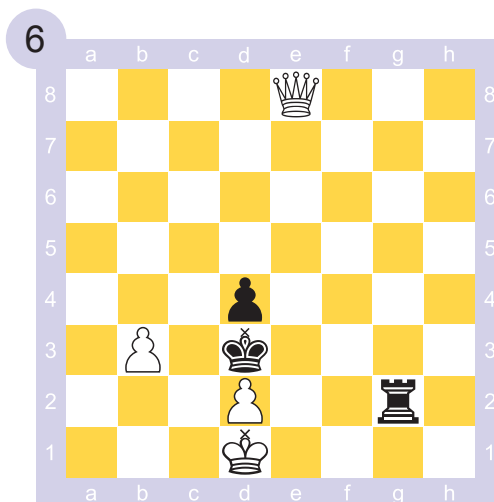
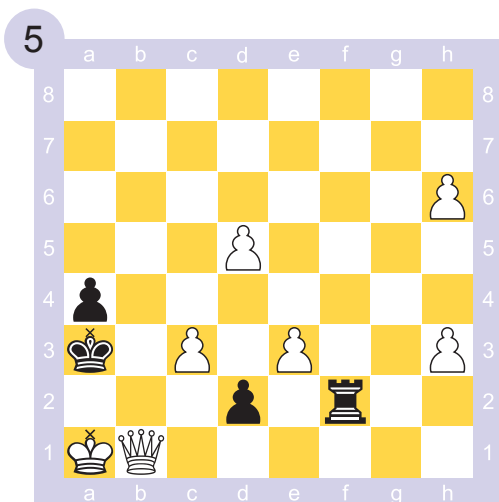
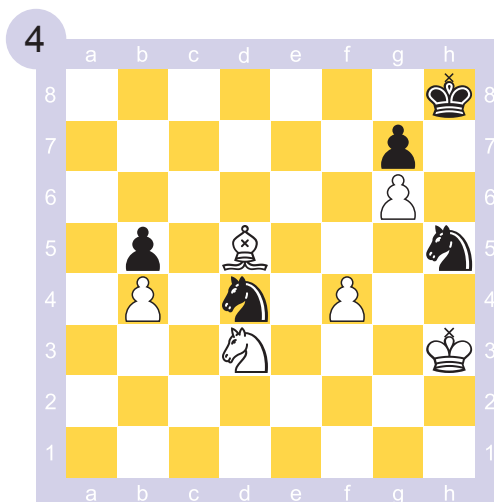
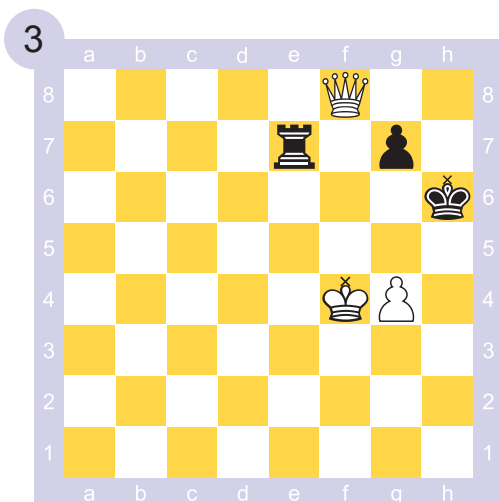
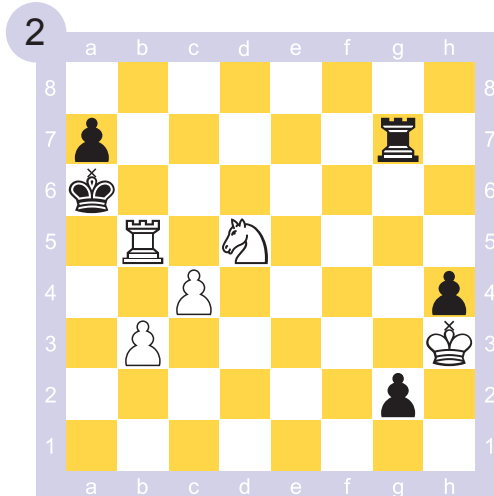
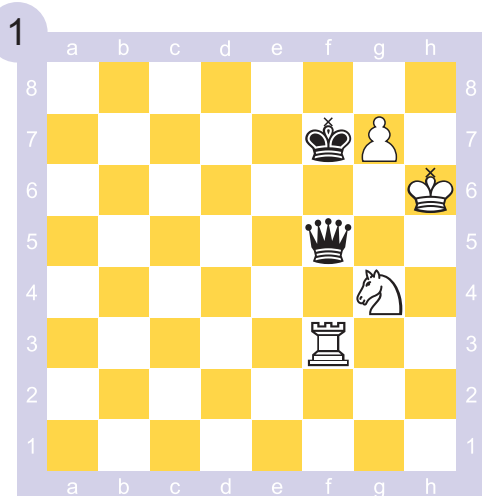
1.Af2 c1=D 2.Txc5 Dxc5
(qualsevol altra jugada amb la dama conduiria a un escac a la descoberta amb guany de dama).
3. Rh1!



Una jugada espectacular!
El rei es retira a la cantonada del tauler i les negres queden en una increïble posició de zugzwang.
3... Dxf2 i el rei blanc queda ofegat.

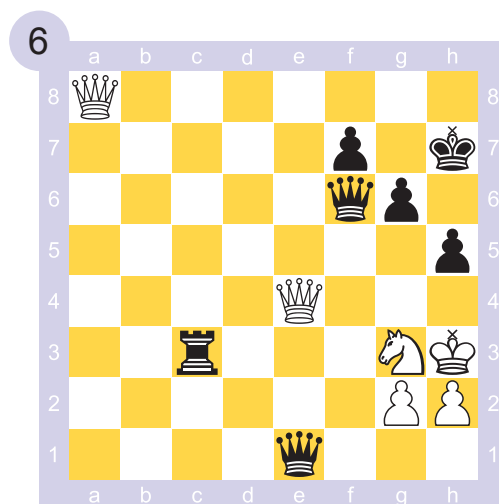
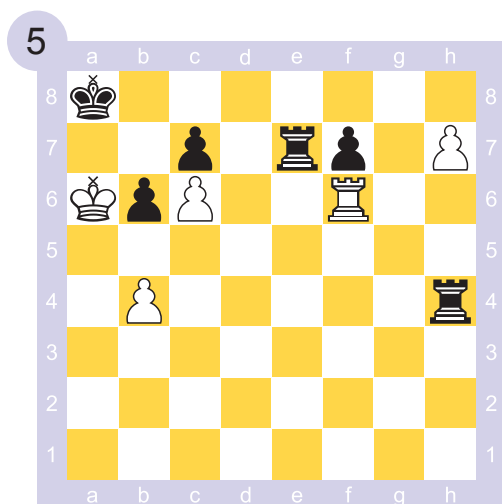
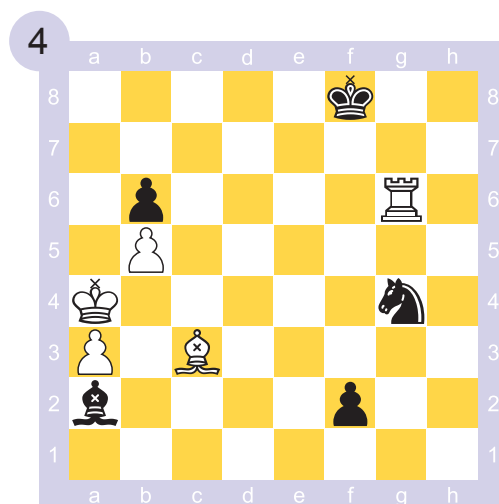
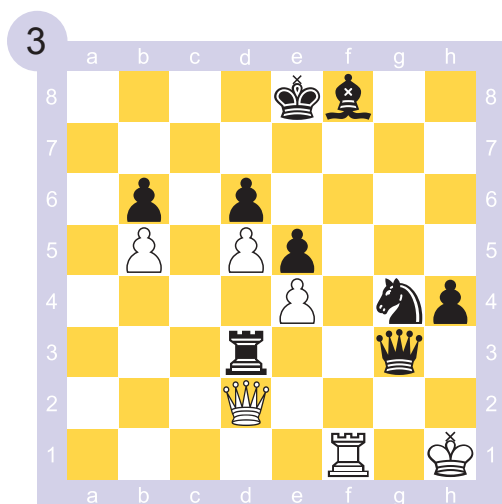
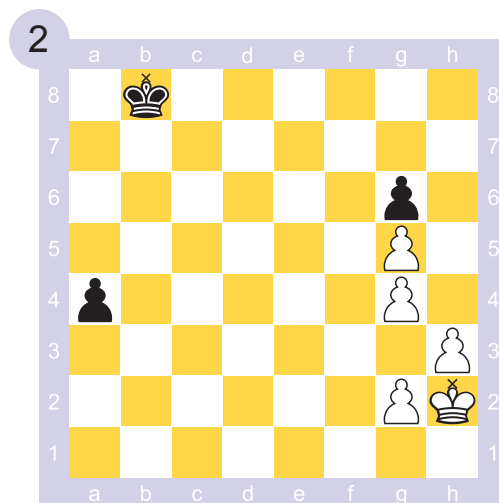
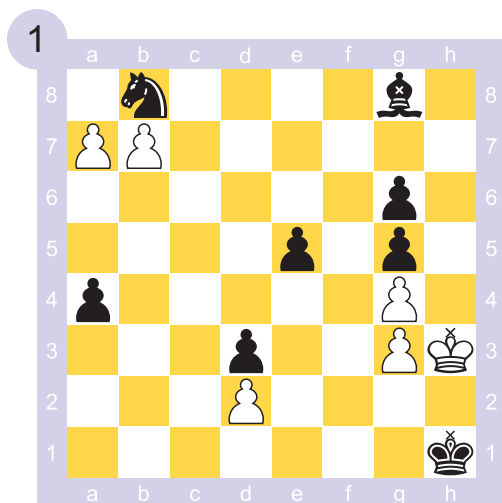
7

Anota la seqüència de jugades que permet a les negres d'aconseguir taules per ofegat.



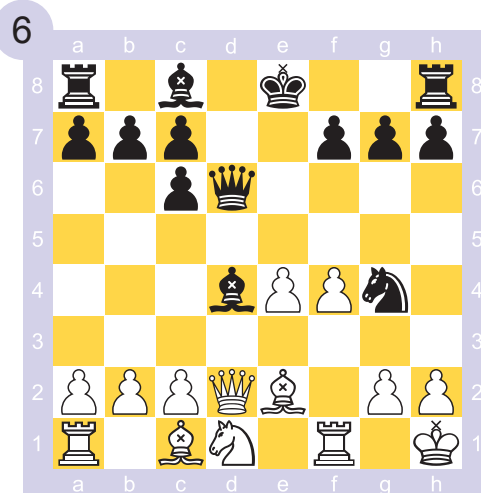
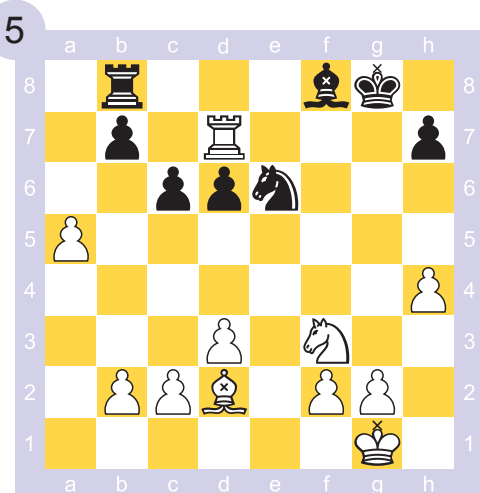
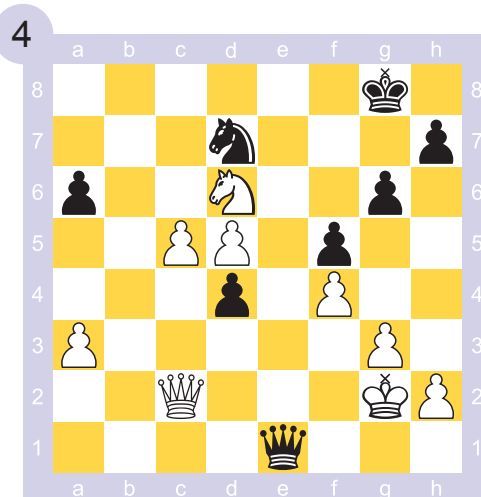
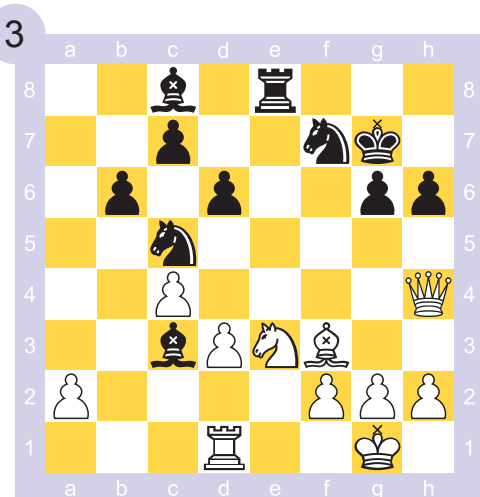
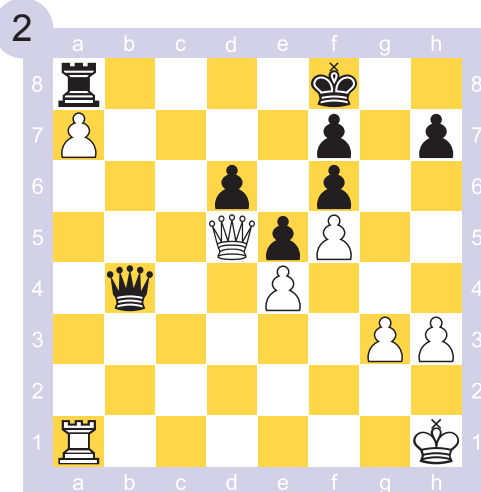
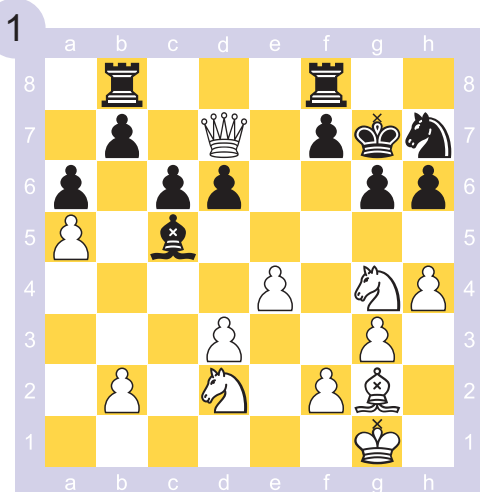
8

Anota la seqüència de jugades que permet a les blanques d'aconseguir taules per ofegat.



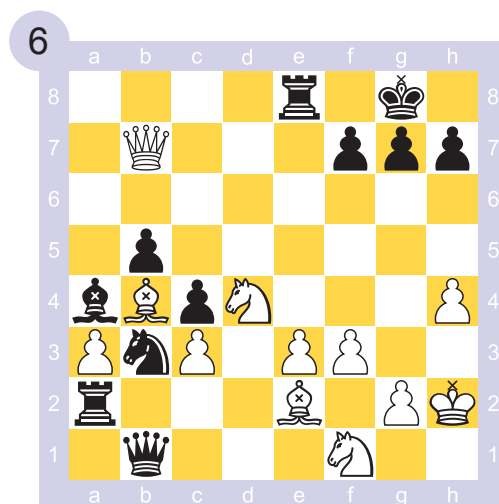
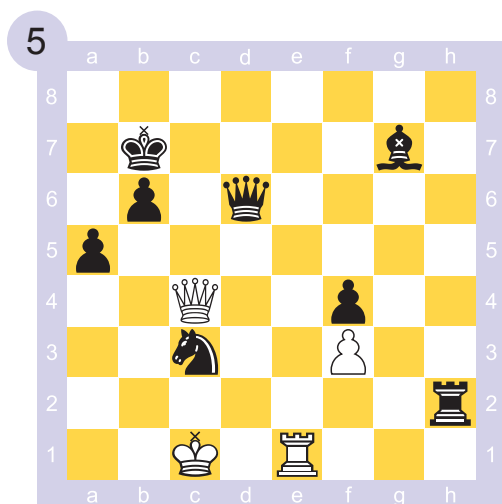
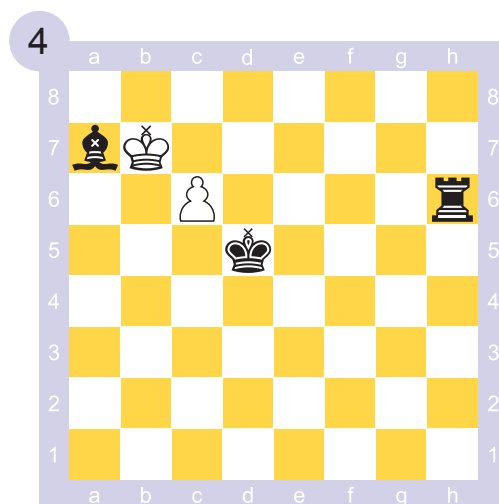
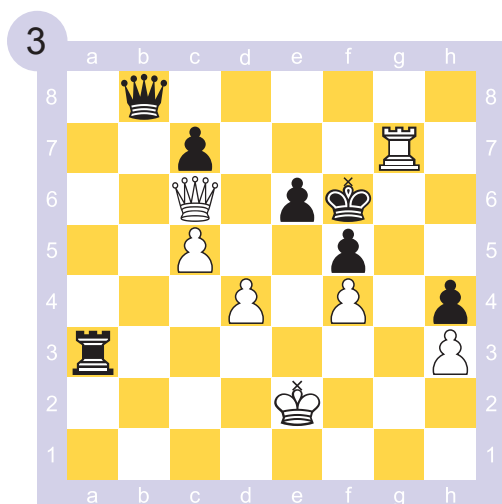
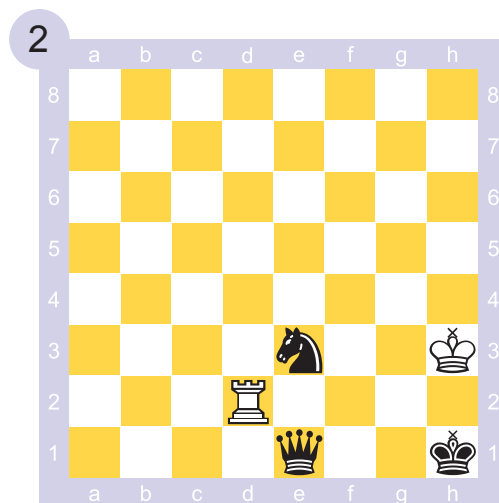
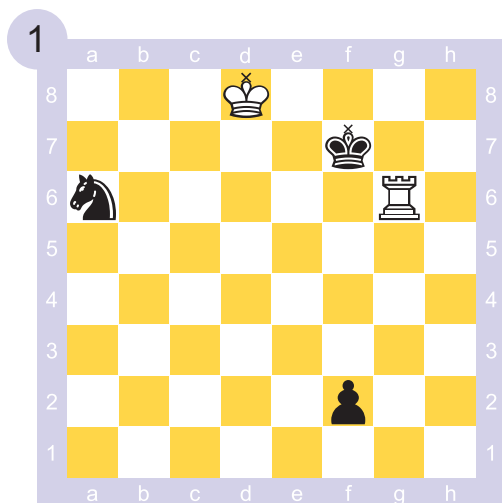
A

Anota la seqüència de jugades que permet a les negres d'aconseguir les taules gràcies a algun dels procediments tractats en aquesta unitat.



B

Anota la seqüència de jugades que permet a les blanques d'aconseguir les taules gràcies a algun dels procediments tractats en aquesta unitat.



Finals de peons

Oposició distant i marrada

Temps de reserva

Peons passats:

- El peó passat distant

- El peó passat protegit

- Dos peons passats aïllats

Maniobres de doble objectiu

Rei actiu

Sacrificis de peó



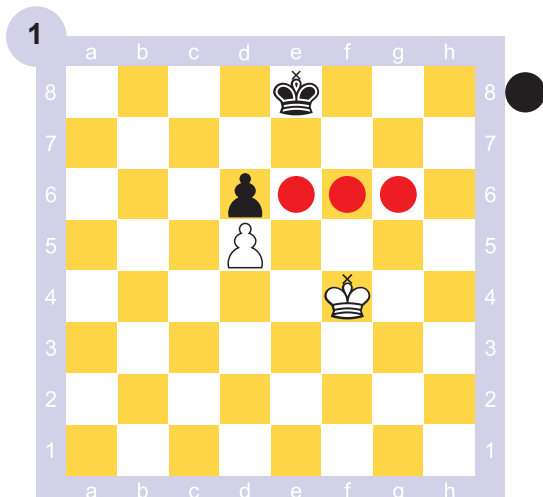


Oposició a distància i marrada

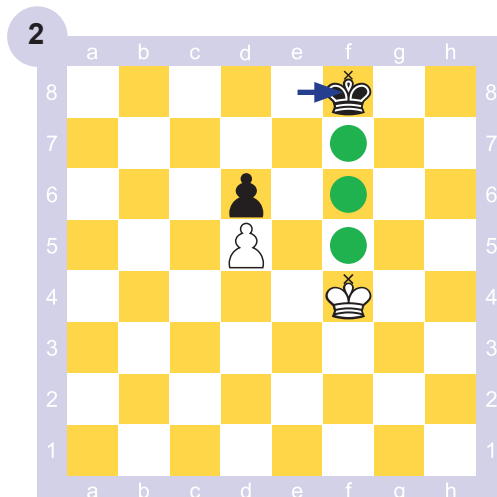
Recorda que es diu que un rei “guanya l’oposició a distància” quan en moure’s deixa un nombre imparell de caselles en línia recta (vertical o horitzontal) entre ell i el rei adversari (unitat 9 del llibre “Iniciació 2”).

A partir de l’oposició a distància introduïm el concepte de la “marrada”.

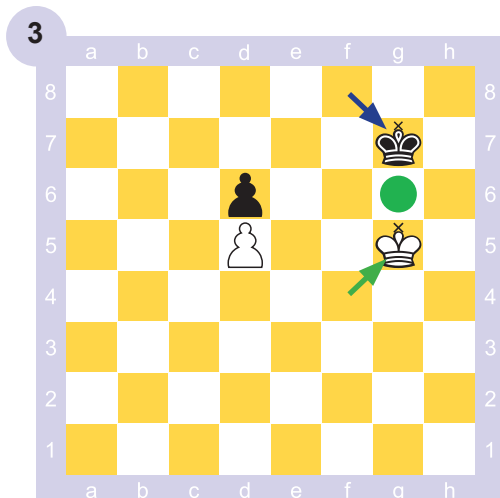
Exemple



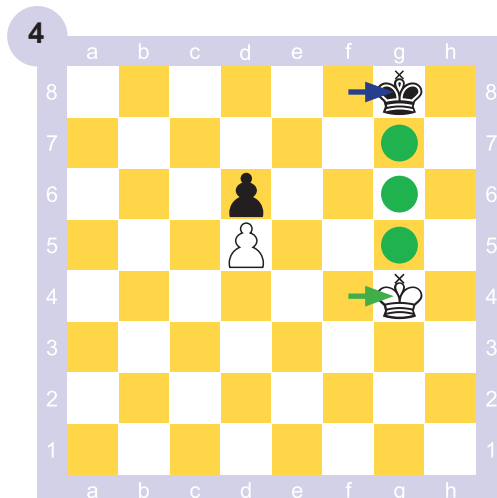
Si les blanques capturen el peó de d6 guanyen la partida. Es diu que e6, f6 i g6 són **caselles crítiques**, perquè si el rei blanc n’ocupa una garanteix la captura del peó. L’única jugada que entaula és: 1... Rf8!! amb oposició a distància.



Fixa’t que el rei negre se situa a un nombre imparell de caselles en línia recta amb el rei blanc (3 caselles). Ara les blanques no aconsegueixen guanyar, sempre que les negres es defensin bé. Si 2.Rf5 Rf7! tot convertint l’oposició a distància en oposició simple.



En segon lloc, si 2.Rg5 Rg7!, com apareix reflectit en aquest diagrama, de manera que les negres obtenen novament l’oposició simple.

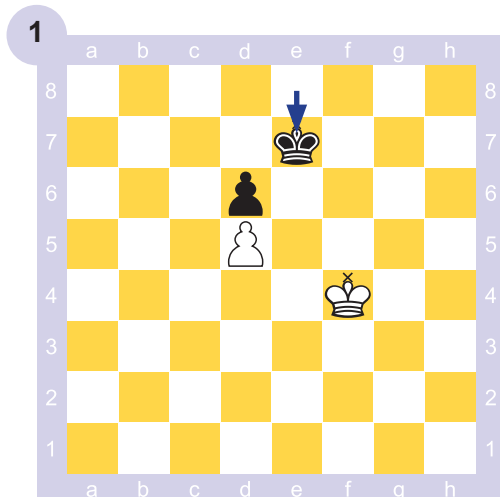


En darrer terme, si Rg4 Rg8!! que, com podem observar en el diagrama, permet a les negres de mantenir l’oposició a distància. Fixa’t que les negres deixen 3 caselles en línia recta entre ambdós reis.

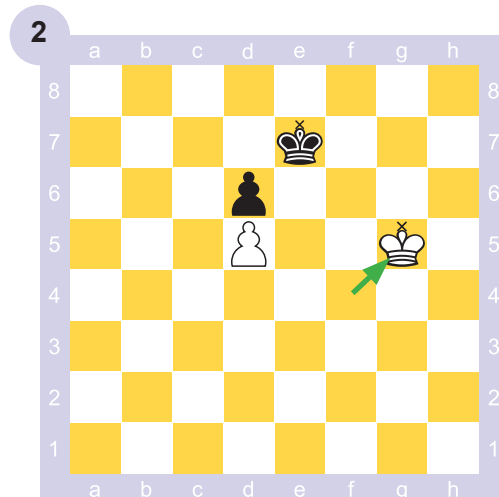


La “marrada” és una maniobra que fem amb el rei, per tal d’evitar que el rei adversari pugui guanyar l’oposició, tant si és a distància com si és simple. Generalment per “fer una marrada” s’ha de moure el rei cap a una altra columna (cas d’oposició vertical) o fila (cas d’oposició horitzontal), tot deixant una columna o fila, respectivament, més entre els reis.

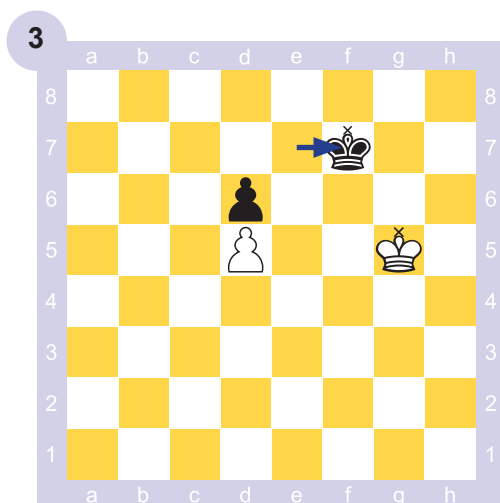
Exemple



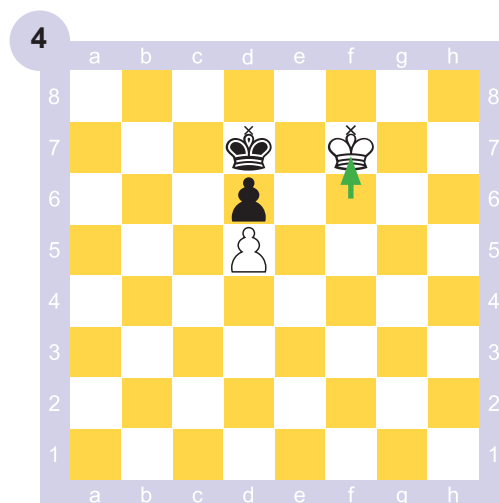
Suposem que en el diagrama 1 de la pàgina anterior, les negres no haguessin jugat 1... Rf8!!, sinó 1... Re7? (diagrama), i ara els toqués de jugar a les blanques. Com podrien les blanques aprofitar l’error de l’adversari?



Mitjançant una “maniobra de marrada” (jugada 2.Rg5! indicada amb la fletxa). La idea de la marrada és avançar sense permetre que l’adversari guanyi l’oposició. Fixa’t que el rei blanc avança i deixa una columna més respecte del rei negre.



Mostrem una variant, a partir de la resposta negra 2... Rf7 (diagrama), per tal d’il·lustrar el procediment complet: 3.Rf5! (guanya l’oposició) Re7 4.Rg6 (una altra marrada) Re8 5.Rf6 Rd7 6.Rf7! (guanya l’oposició novament).

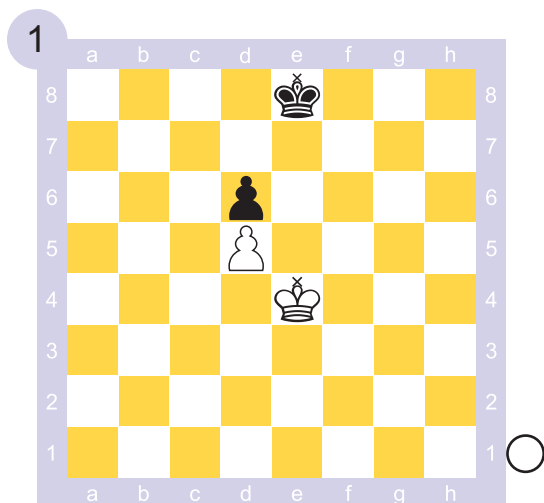


6... Rd8 7.Re6 Rc7 8.Re7! tot guanyant l’última i decisiva oposició; les blanques capturen el peó de d6 i guanyen la partida (recorda que rei a la 6a fila un pas per davant del seu peó guanya, vegeu llibre Iniciació 2).

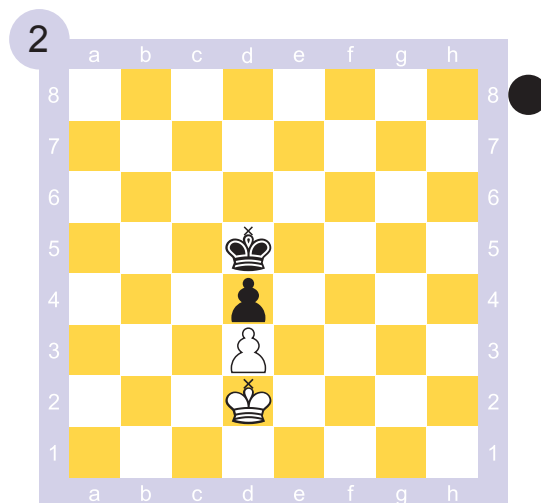
1

Indica quin serà el resultat correcte, suposant que ambdós bàndols realitzen les millors jugades.

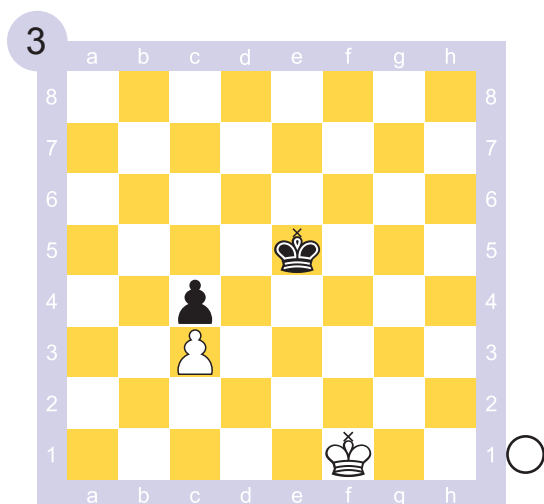
Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.



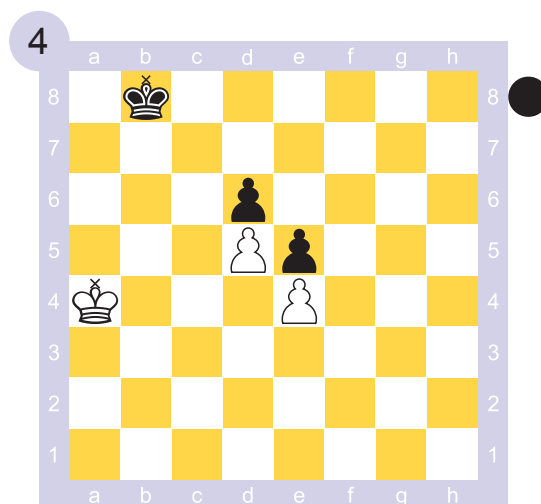
1 - 0 0 - 1 Taules



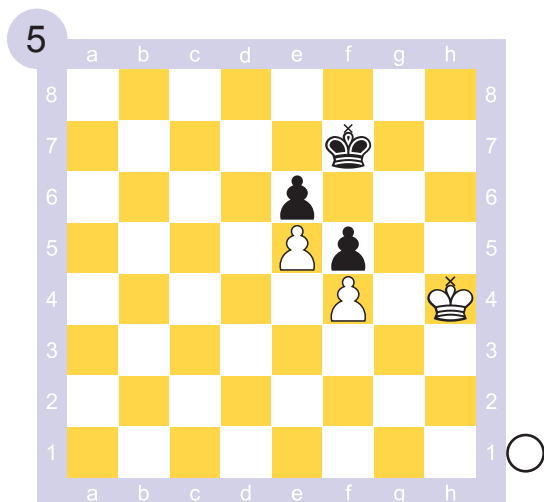
1 - 0 0 - 1 Taules



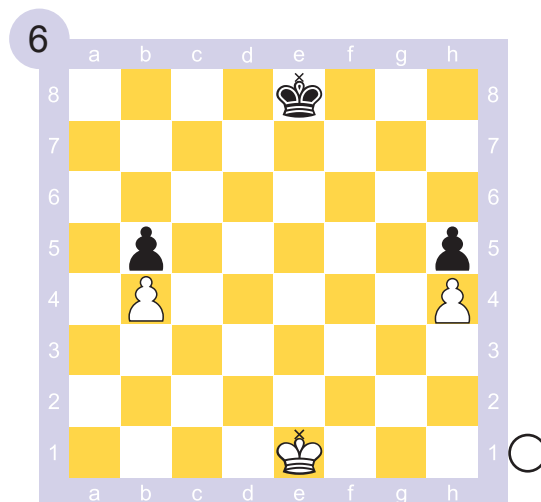
1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules

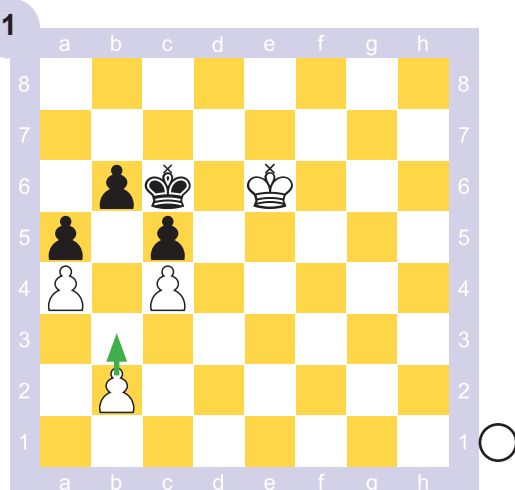


Temps de reserva

En els finals de peons, cal moure'ls amb molta cura, ja que disposar d'un o diversos temps de reserva pot decidir en molts casos una partida perquè posa el rei adversari en "zugzwang".

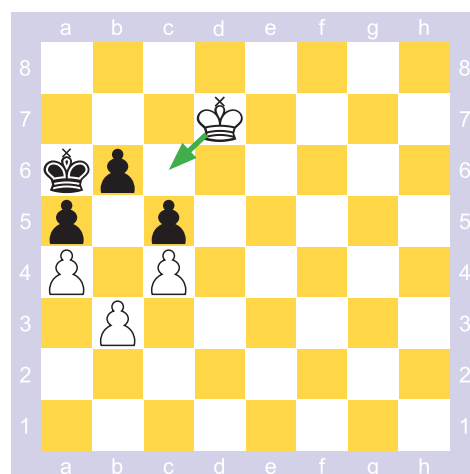
Això ja vam poder-ho observar en la unitat 9 del llibre "Iniciació 2", en el final de rei i peó contra rei (amb rei ofensiu dos passos per davant del seu peó).

Exemples

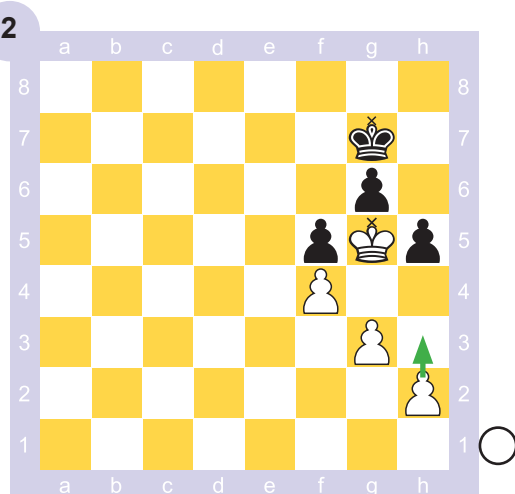


Amb el peó **b** blanc a b3, seria taules. Però la jugada de reserva permet de guanyar un temps decisiu:

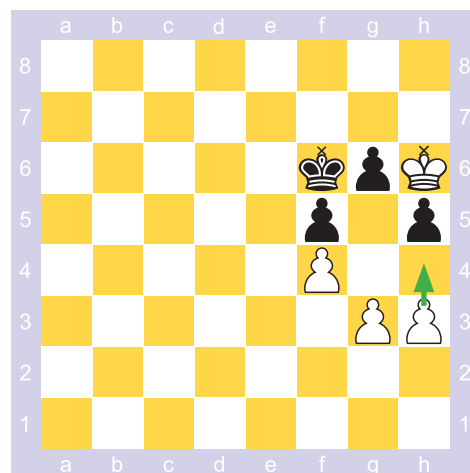
1.b3! Rc7 2.Re7 (oposició) Rc6 3.Rd8! (marrada) Rb7 (3... Rd6 4.Rc8 Rc6 5.Rb8 el peó b6 cau) 4.Rd7 (oposició) Ra6.



5.Rc6 (oposició) Ra7 6.Rc7 (oposició) Ra6 7.Rb8! (última i decisiva marrada) i ara les negres només poden jugar 7... b5 tot lliurant el peó, de manera que perden fàcilment la partida.



En aquest cas, semblant a l'anterior, però amb una posició diferent del rei blanc, s'ha de disposar de dos temps de reserva. 1.h3! (primera i única jugada d'espera per guanyar. Si 1.h4? Rf7 2.Rh6 Rf6 3.Rh7 Rf7 i les negres mantenen l'oposició).

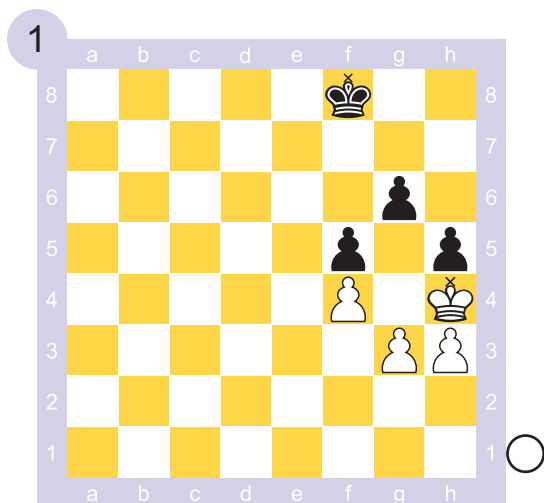


1... Rf7 (1... Rh7 també perd, de manera semblant) 2.Rh6 Rf6 (diagrama) i ara les blanques fan ús del segon i decisiu temps de reserva: 3.h4! Rf7 4.Rh7 (oposició) Rf6 5.Rg8 (marrada) i els peons negres són posteriorment capturats.

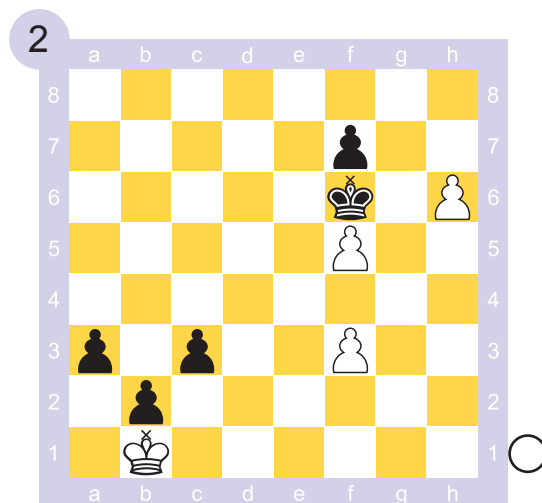
2

Indica quin serà el resultat correcte, suposant que ambdós bàndols realitzin les millors jugades.

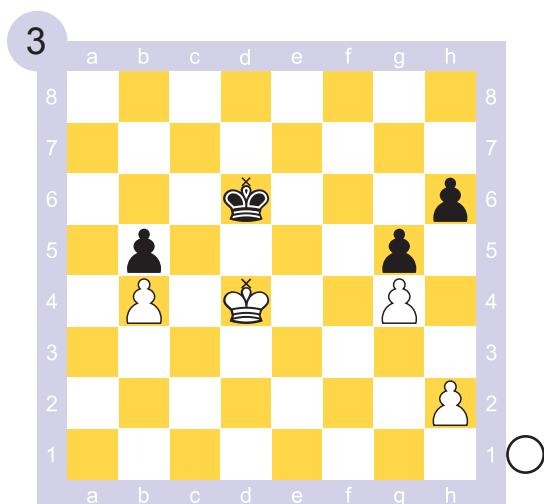
Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.



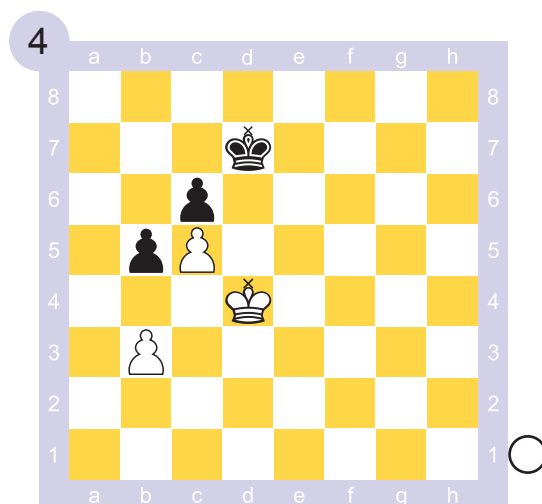
1 - 0 0 - 1 Taules



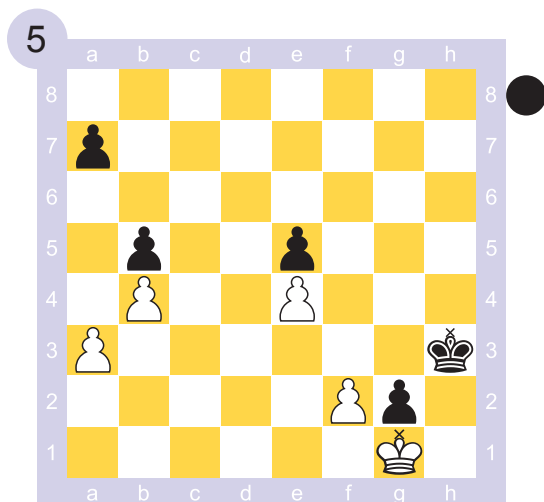
1 - 0 0 - 1 Taules



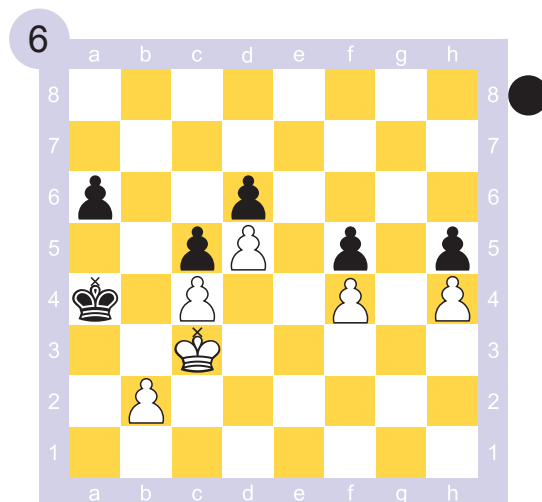
1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules

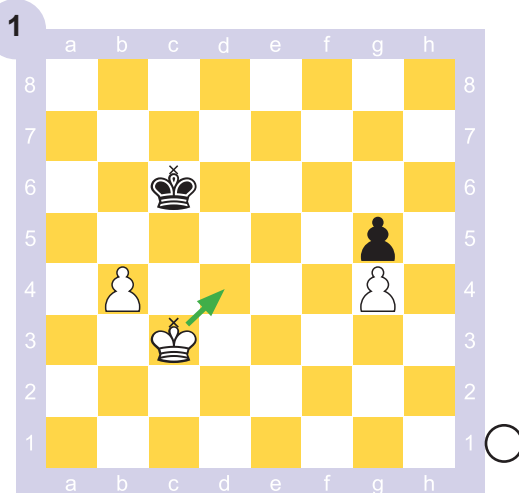


El peó passat distant

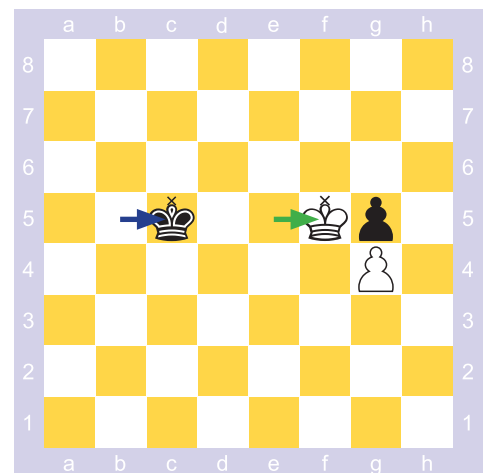
S'anomena peó passat distant aquell peó passat que és lluny de l'àrea en què es troben els altres peons.

Un peó passat distant serveix perquè el rei adversari hagi de tenir cura d'evitar la seva promoció; mentrestant, el propi rei queda lliure per anar a capturar els peons a l'altre flanc.

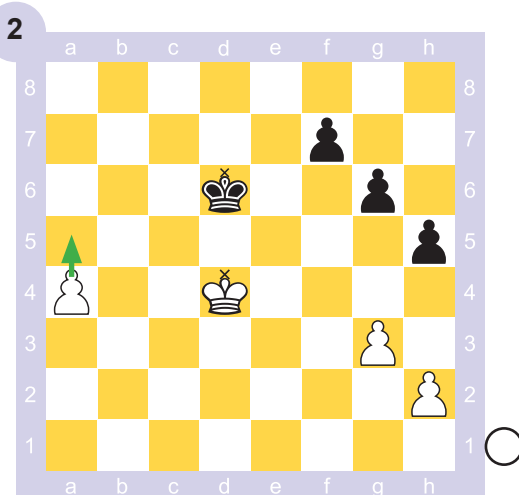
Exemples



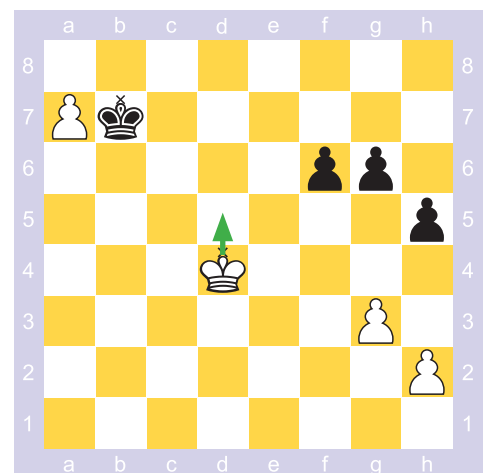
Les blanques guanyen perquè tenen un peó més, passat i distant a b4. El rei negre impedeix la coronació del peó b, però les blanques l'utilitzen com amenaça per poder capturar el peó g. 1.Rd4 (altres també guanyen) Rb5.



2.Re5 Rxb4 3.Rf5 Rc5 (diagrama)
Aquí el rei negre no arriba a temps per lluitar contra el peó g.
4.Rxg5 Rd6 5.Rf6 i el peó corona.



El material és igualat, però les blanques tenen l'avantatge posicional d'un peó passat distant (a4). La idea, com abans, és capturar els peons del flanc de rei mentre el rei negre va cap al peó a: 1.a5! f6 (intenta impedir el pas del rei).

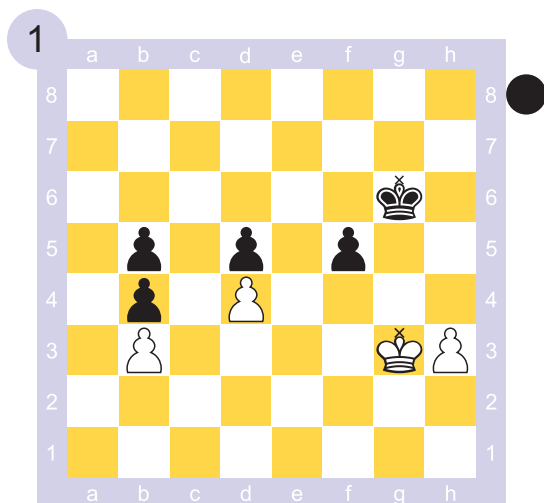


2.a6! Rc6 3.a7! Rb7 (diagrama).
El camí ha quedat net per tal que el rei blanc penetri per d5-e6:
4.Rd5 h4 5.Re6 f5 6.Rf6 i tots els peons negres cauen, tot quedant un peó blanc per coronar.

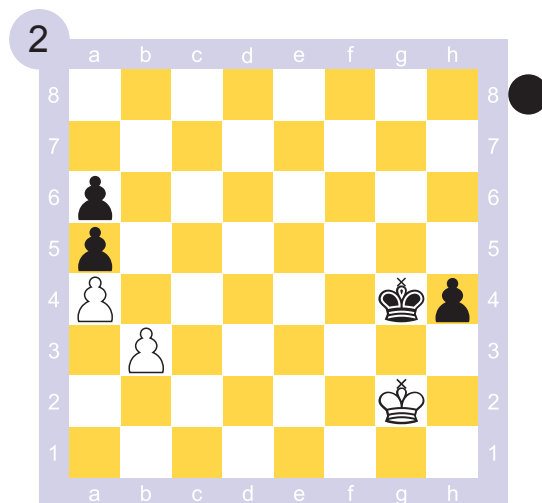
3

Indica quin serà el resultat correcte, suposant que ambdós bàndols realitzin les millors jugades.

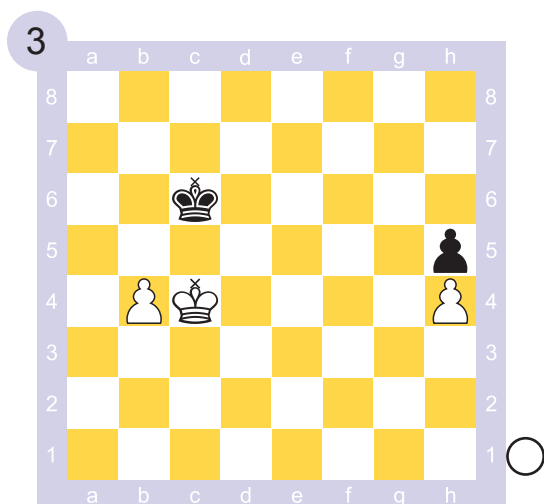
Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.



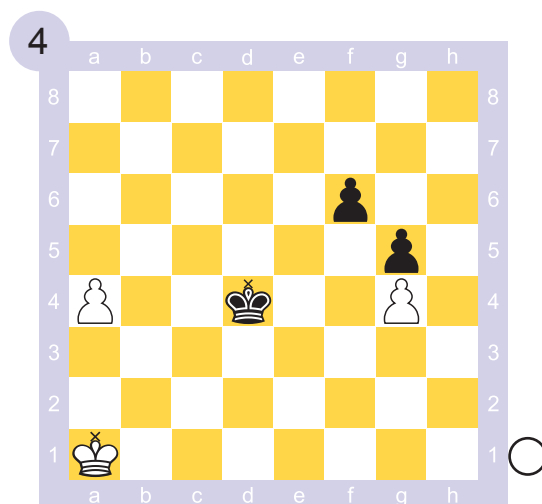
1 - 0 0 - 1 Taules



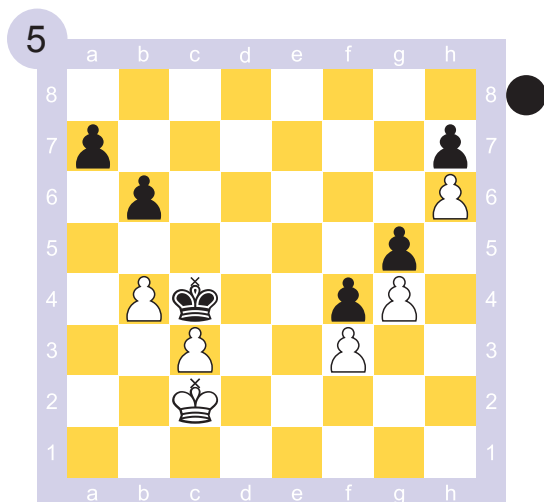
1 - 0 0 - 1 Taules



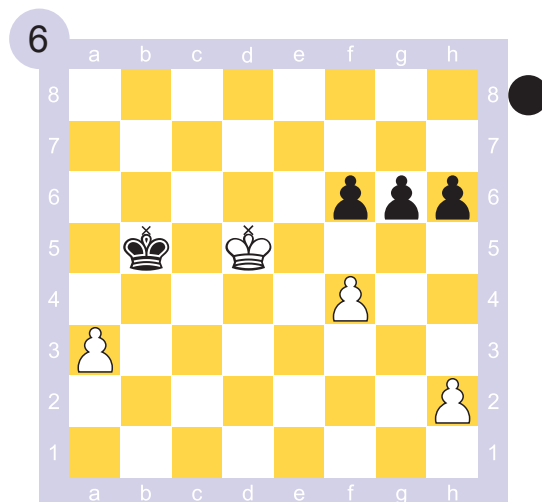
1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules

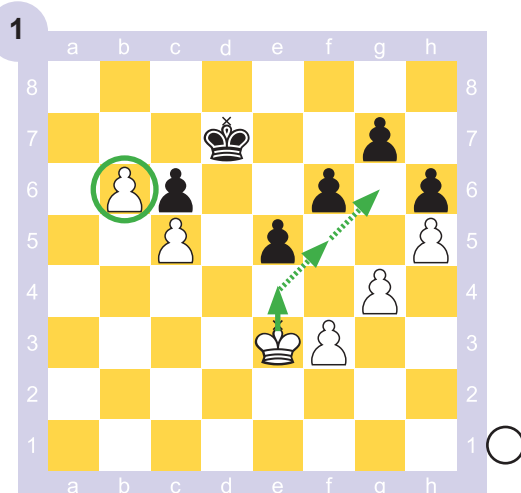


El peó passat protegit

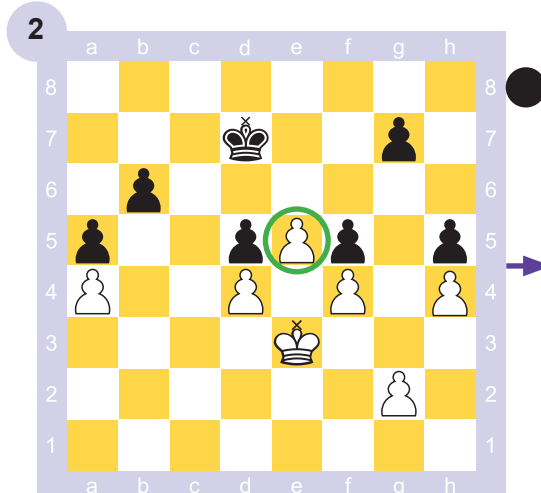
S'anomena peó passat protegit aquell peó passat que està defensat per almenys un peó propi.

L'avantatge de disposar d'un peó passat protegit rau en el fet que el rei adversari l'ha d'estar vigilant constantment, sense poder capturar-lo.

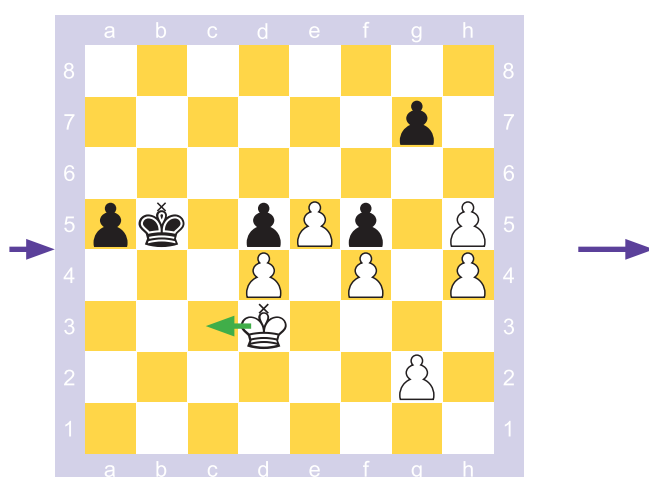
Exemples



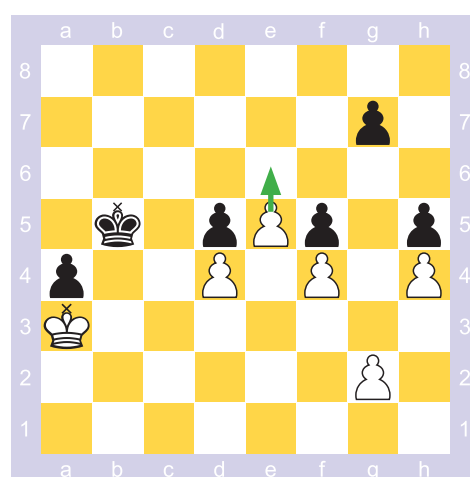
El peó de b6 és passat i protegit pel peó c5. El rei negre no se'n pot allunyar, perquè coronaria. Mentrestant, el rei blanc penetra en el flanc de rei i captura els peons: 1.Re4 Rc8 2.Rf5 Rd7 3.Rg6 i cauen els peons.



Les blanques tenen un peó passat protegit a e5, però llur rei no pot entrar en camp negre, per la qual cosa hi ha taules si el rei negre es manté prop del peó e5. Seria un error passar el peó a: 1... Rc6 2.Rd3 b5? 3.axb5+ Rxb5.



Les negres han creat un peó passat distant, però llur rei ha de vigilar sempre el peó e. El peó passat protegit és més fort que el peó passat distant (sempre que aquest no coroni forçat). El rei blanc va cap al peó a: 4.Rc3 a4 5.Rb2 Rc6 6.Ra3 Rb5.

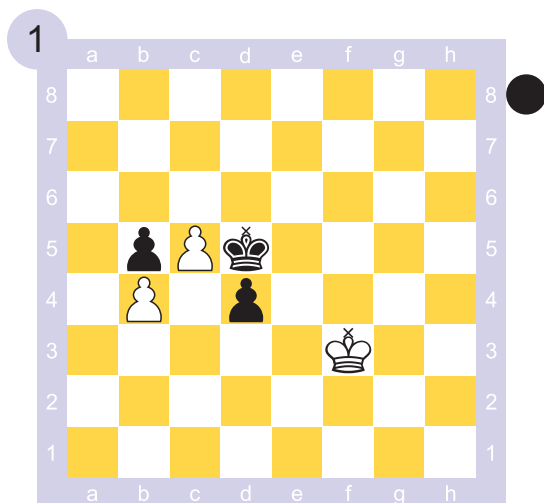


Ara la maniobra decisiva de les blanques, consisteix a lliurar llur peó e a canvi del peó a, amb la qual cosa llur avantatge es transforma en un avantatge de rei més actiu: 7.e6! Rc6 8.Rxa4 Rd6 9.Rb5 Rxe6 10.Rc6! i el rei blanc decideix tot capturant el peó d5.

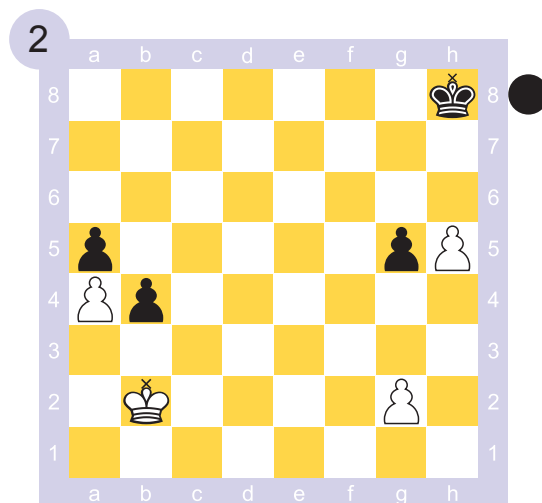
4

Indica quin serà el resultat correcte, suposant que ambdós bàndols realitzin les millors jugades.

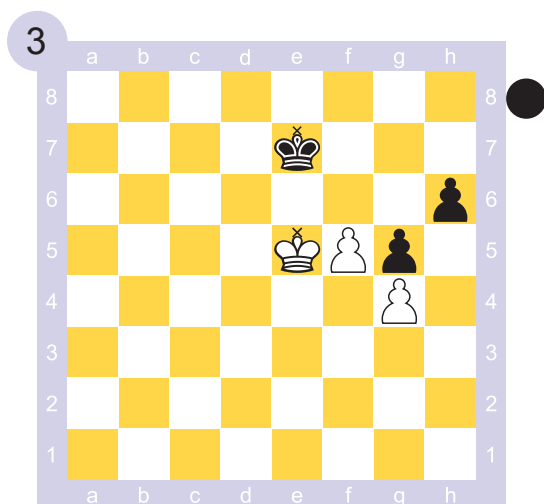
Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.



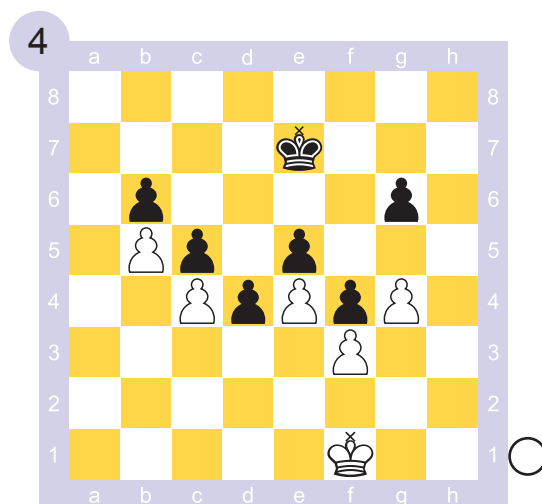
1 - 0 0 - 1 Taules



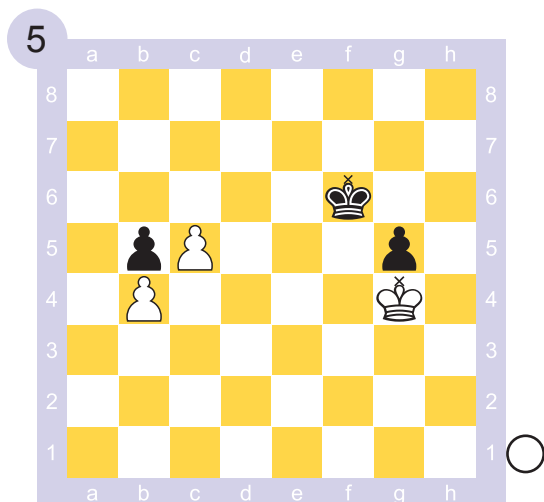
1 - 0 0 - 1 Taules



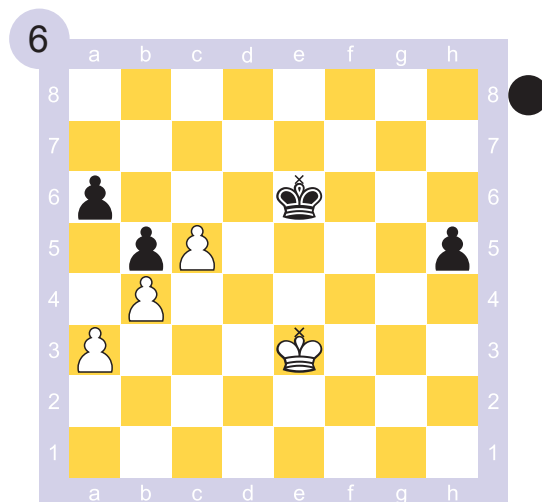
1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules

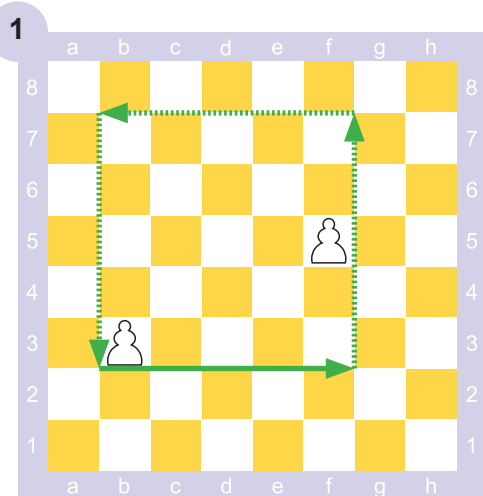


Dos peons passats aïllats

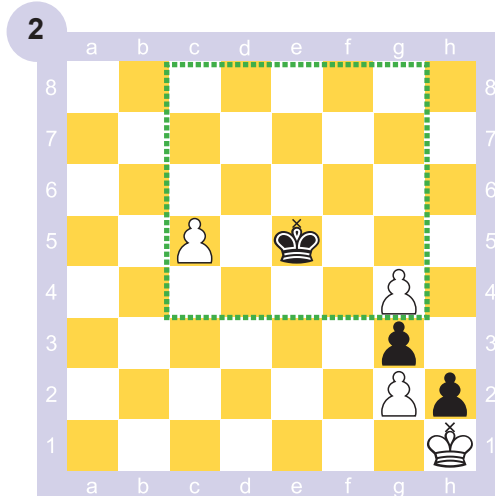
En la unitat 9 del llibre "Iniciació 2" introduïem el tema dels dos peons passats aïllats i explicàvem la "regla del quadrat comú" per al cas que els dos peons fossin a la mateixa fila. Aquí aprofundirem en el tema amb finals més complexos.

Quan dos peons passats aïllats intenten coronar (sense suport del rei propi) davant el rei adversari, el resultat depèn del separats i avançats que estiguin els peons.

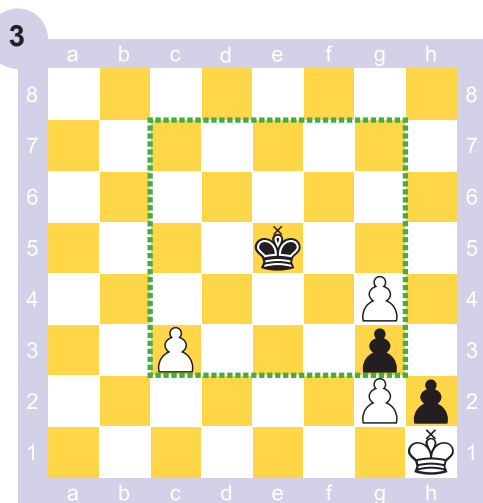
Exemples



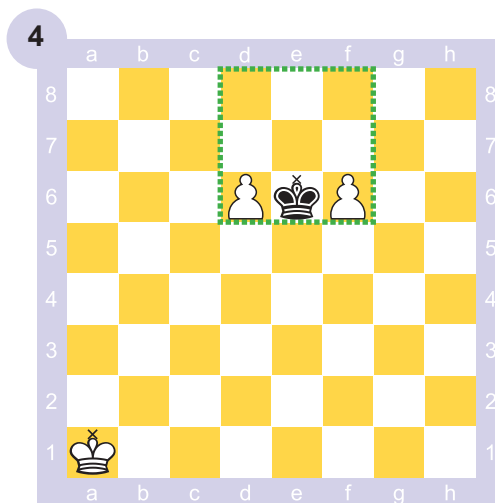
El quadrat comú es dibuixa a partir del peó més endarrerit, en aquest cas el de b3. Tracem una línia que vagi des d'aquest peó fins a la columna de l'altre peó. Tot seguit completem un quadrat.



Si el quadrat comú toca la vora del tauler, els peons per ells sols (sense l'ajuda de llur rei) aconseguirien la promoció d'un d'ells, independentment de la posició que ocupi el rei que els fa front.



En aquest cas el quadrat comú no arriba a tocar la vora del tauler. Si els toca jugar a les negres poden entaular amb 1... Rf4! (única defensa) 2.c4 Rxc4 3.c5 Rf5 tot atrapant el peó c; després el rei blanc quedarà ofegat.



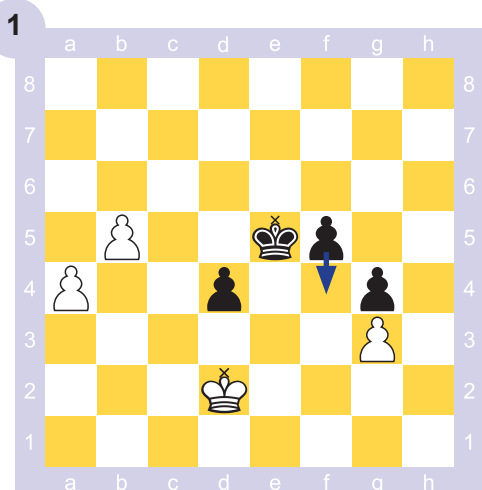
En aquest diagrama observem una excepció trivial a la regla del quadrat comú. Tot i que el quadrat toca la vora, és evident que, encara que juguin les blanques, el rei negre capturarà ambdós peons.



Quan dos peons passats i aïllats estan molt separats entre ells o molt avançats, el rei adversari generalment no pot evitar que un dels dos coroni. Mentre intenta deturar un peó, l'altre corona.

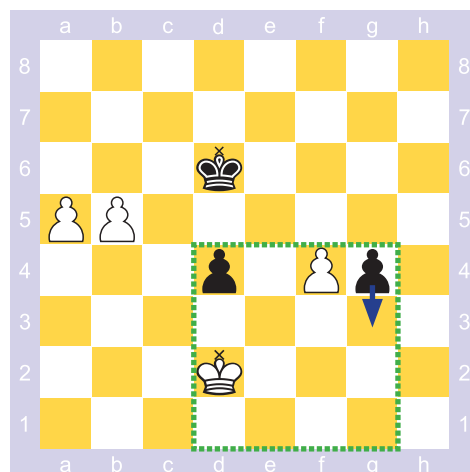
Dit d'una altra manera, com més separats i/o avançats estiguin els peons, més probable és que el quadrat comú toqui la vora del tauler.

Exemples



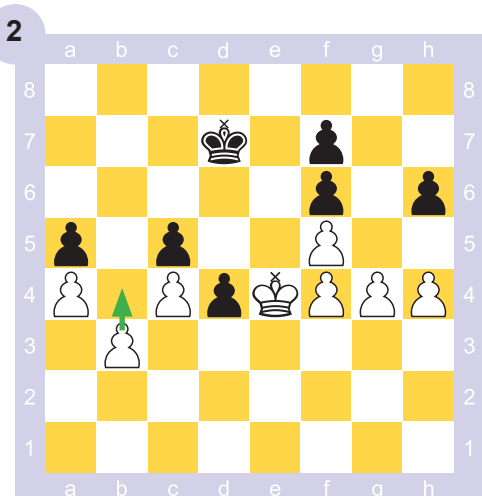
Guanyen les negres perquè creen un altre peó passat:

1... f4! 2.gxf4+ Rd6!! (cal controlar els peons del flanc de dama. Si 2... Rxf4? 3.b6 g3 4.b7 g2 5.b8=D+ tot guanyant) 3.a5 (si 3.b6 g3 4.b7 Rc7 5.Re2 d3+ i guanyen).



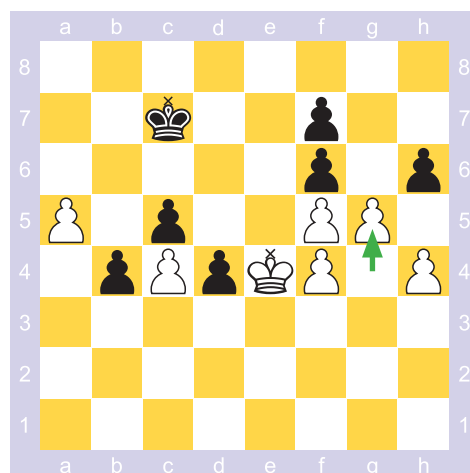
El quadrat comú dels peons negres indica que un dels dos coronarà. De tota manera, allò que decideix la lluita és la rapidesa a coronar, ja que els 3 peons blancs tampoc no poden ser detinguts:

3... g3 4.a6 Rc7! 5.f5 g2 i el peó **g** corona.



Les blanques tenen un peó d'avantatge i les negres tenen un peó passat protegit a d4, que limita la mobilitat del rei blanc. La idea guanyadora és aconseguir dos peons passats aïllats ben separats:

1.b4! axb4 2.a5 Rc7 3.g5!



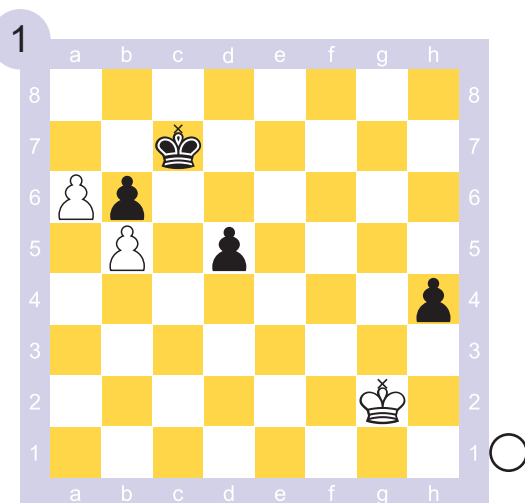
Es crea el segon peó passat en el flanc de rei.

3... fxg5 4.fxg5 hxg5 5.hxg5 b3 6.Rd3! (tot controlant els peons passats negres) Rd7 7.g6 i les negres no poden impedir la coronació d'un peó.

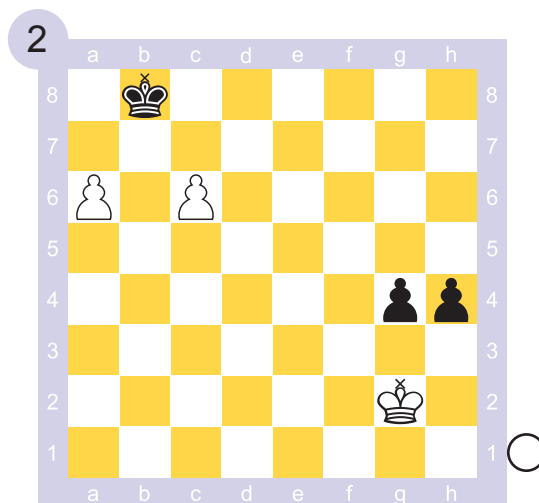
5

Indica quin serà el resultat correcte, suposant que ambdós bàndols realitzin les millors jugades.

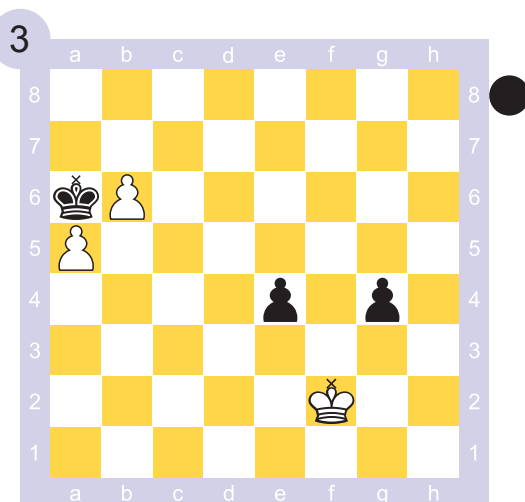
Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.



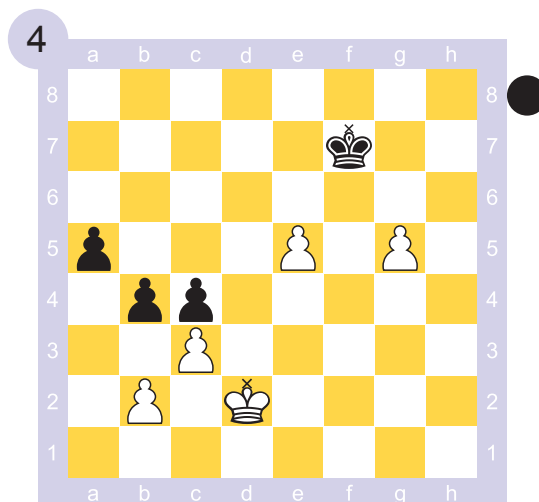
1 - 0 0 - 1 Taules



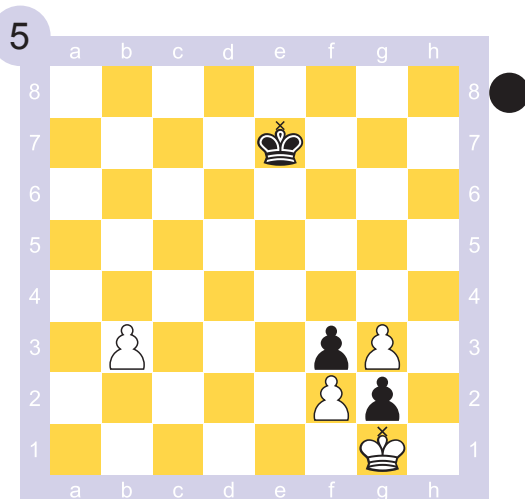
1 - 0 0 - 1 Taules



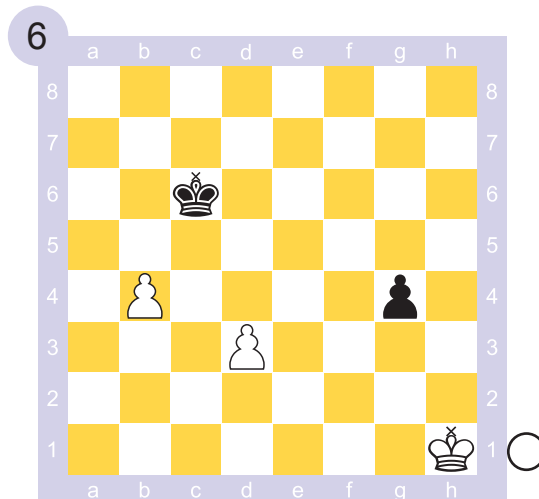
1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules

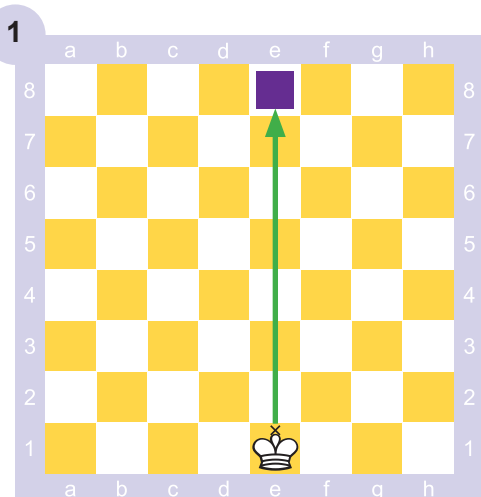


Maniobra de doble objectiu

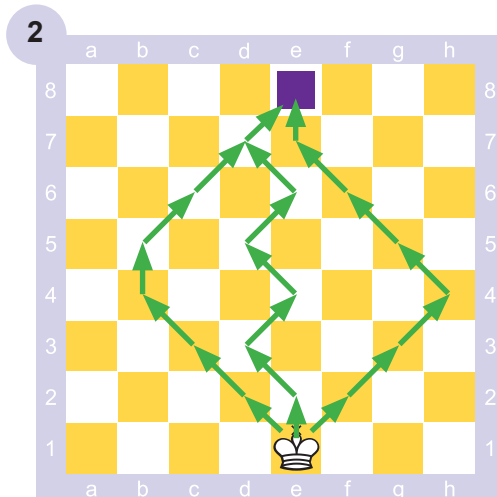
La maniobra de doble objectiu es basa en la geometria especial que té el tauler per al moviment dels reis.

Aquesta geometria especial es fonamenta en el fet que el rei necessita una jugada per avançar una casella en sentit horitzontal, vertical o diagonal (tarda les mateixes jugades a anar des de a1 fins a a8 o h8).

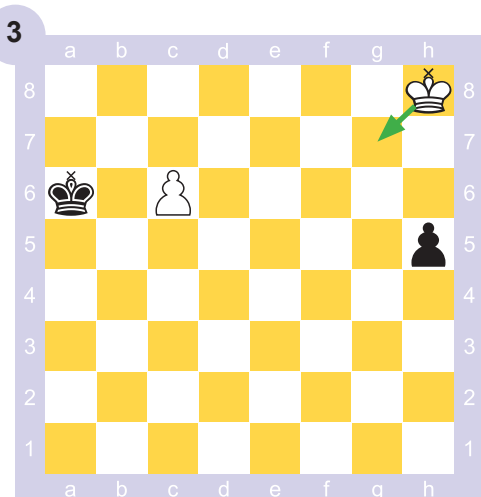
Exemples



Pretenem portar el rei de e1 a e8 en la menor quantitat de jugades. Si escollim el camí recte, hi arribarà en 7 jugades. Però hi ha 393 maneres diferents d'arribar en 7 jugades des de e1 fins a e8.

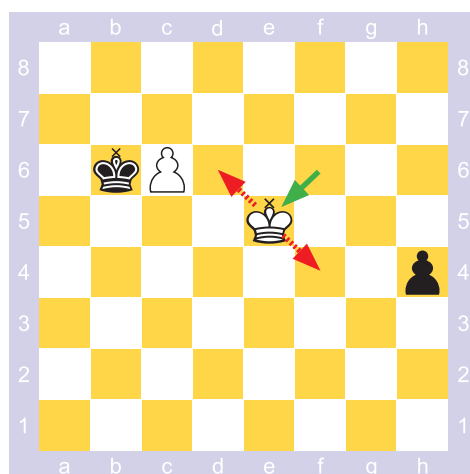


El diagrama ens mostra algunes d'aquestes maneres en què es pot, alternativament, arribar a la casella e8 en 7 jugades. És a dir, que per als reis el tauler d'escacs té una geometria especial.



Hi ha taules perquè el rei blanc s'acosta a ambdós peons alhora, tant per recolzar-ne un com per capturar l'altre:

1.Rg7! h4 (si 1... Rb6 2.Rf6! es transposa a la línia principal) 2.Rf6! Rb6 (2... h3 3.Re7! h2 4.c7! Rb7 5.Rd7 h1=D 6.c8=D+ taules) 3.Re5!!



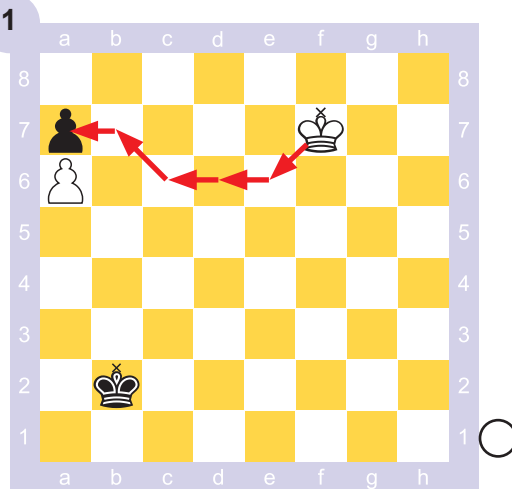
3... h3 (si 3... Rxc6 4.Rf4! tot atrapant el peó) 4.Rd6! h2 5.c7! i les blanques també coronen, amb la qual cosa la partida acaba en taules. Aquest final el va compondre el Mestre txec Richard Reti el 1922. La idea és la "maniobra de doble objectiu".



Les maniobres de doble objectiu poden ser de diferents tipus. Les més usuals són:

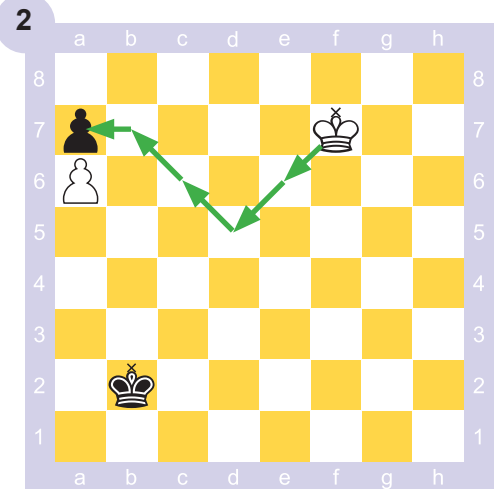
1. El rei s'acosta a un peó adversari per capturar-lo i, alhora, a un peó propi per recolzar-lo (cas de Reti ja vist).
2. El rei s'acosta a un peó adversari per capturar-lo i, alhora, impedeix l'acostament defensiu del rei adversari.
3. El rei recolza la progressió d'un peó propi i, alhora, impedeix l'acostament defensiu del rei adversari.

Exemples



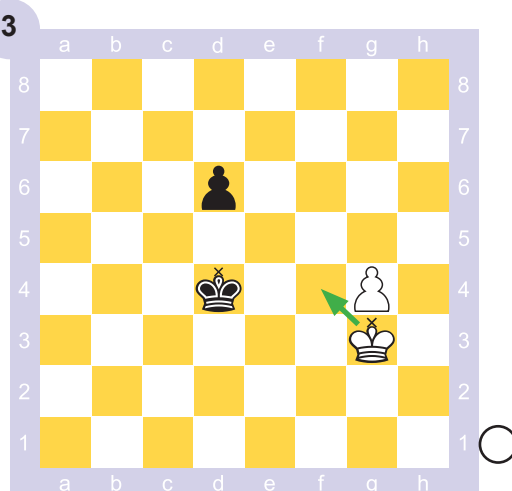
És evident que cal capturar el peó de a7 per guanyar. Però les blanques s'han acostat per la via errònia:

1.Re6 Rc3 2.Rd6? Rd4 3.Rc6 Re5!
4.Rb7 Rd6 5.Rxa7 Rc7! amb taules.

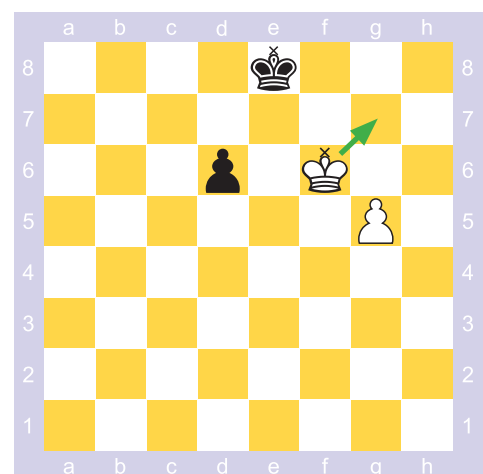


Allò correcte hauria estat seguir la via indicada aquí, tot impedit que el rei negre s'acostés a la casella clau d6:

1.Re6 Rc3 2.Rd5! Rb4 (o Rd3) 3.Rc6 Rc4 4.Rb7 Rc5 5.Rxa7 Rc6 6.Rb8 tot guanyant.



Per tal de guanyar les blanques han de coronar abans que l'adversari; per fer-ho utilitzen el rei amb el doble objectiu de recolzar la progressió de llur peó i impedir que el rei negre s'acosti: 1.Rf4! (no guanya amb 1.g5 Re5 2.Rg4 d5 ni amb 1.Rh4 Re5 2.Rh5 d5).

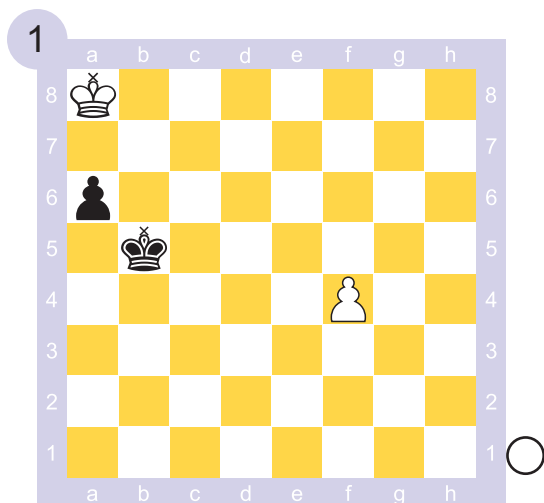


1... Rd5 2.Rf5! Rc6 3.g5 Rd7 4.Rf6! Re8 (diagrama) 5.Rg7! (no 5.g6? per 5... Rf8!) d5 6.Rh7 d4 7.g6 d3 8.g7 d2 9.g8=D+ tot guanyant.

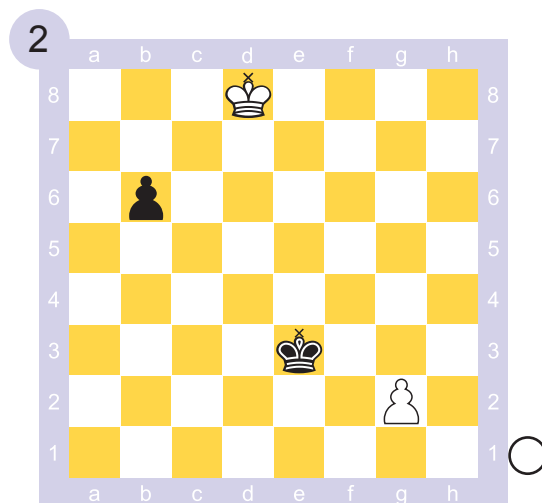
6

Indica quin serà el resultat correcte, suposant que ambdós bàndols realitzin les millors jugades.

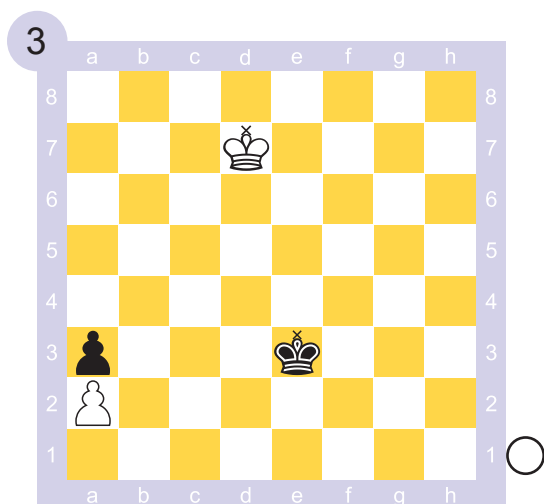
Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.



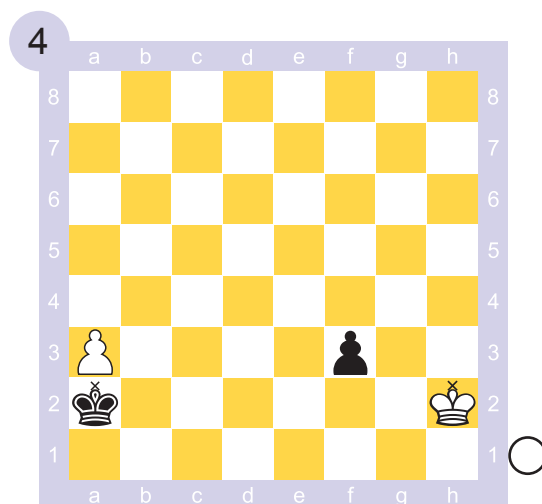
1 - 0 0 - 1 Taules



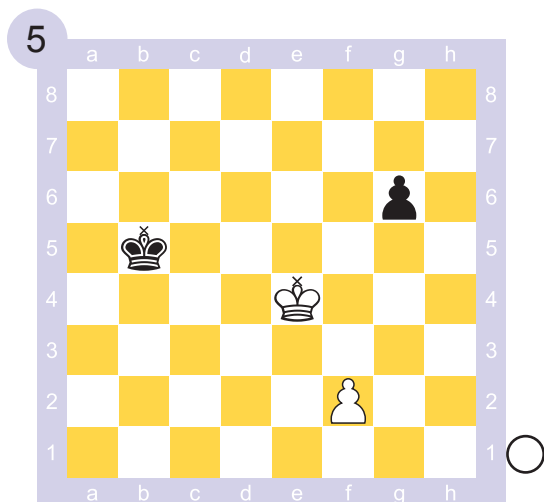
1 - 0 0 - 1 Taules



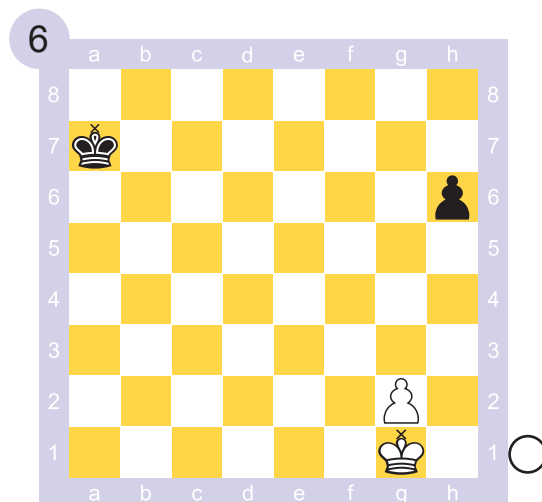
1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules

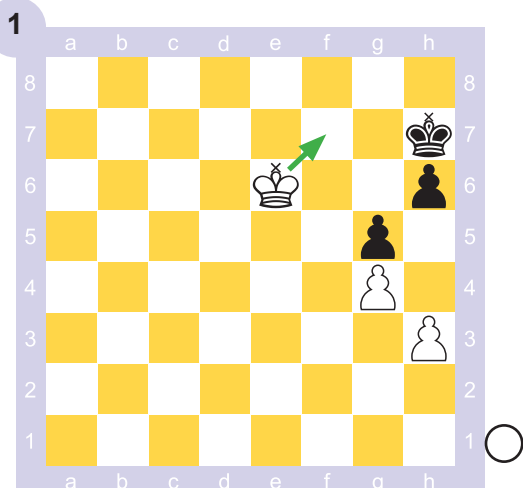


Rei actiu

En els finals de partida l'activitat del rei és molt important.

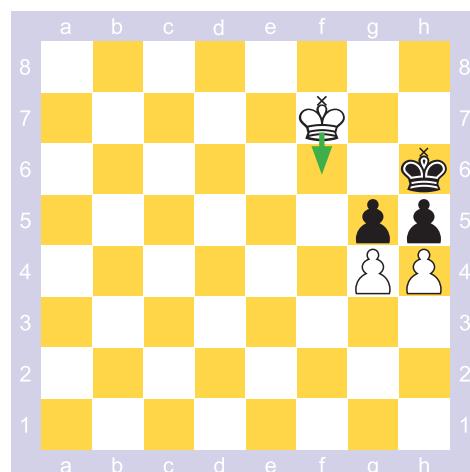
Són nombrosos els casos en què n'hi ha prou de tenir el rei més actiu que l'adversari per guanyar la partida.

Exemples

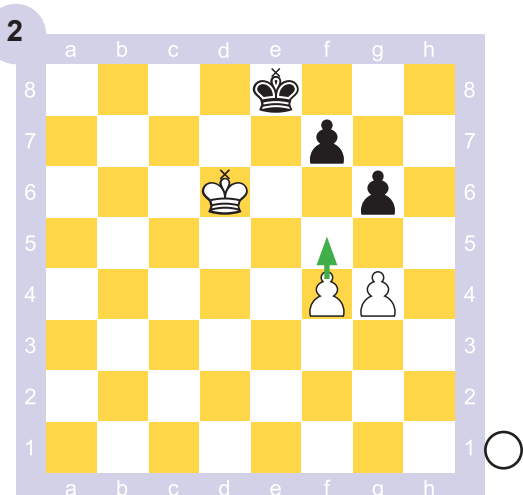


Queden pocs peons i són en un mateix flanc. Però el rei blanc està més actiu i guanya l'oposició:

1.Rf7 h5! (única, si 1... Rh8 2.Rg6 tot dominant ambdós peons) 2.h4! Rh6! (un altre cop única, si 2... hxc4 3.hxc4 g3 4.g6+ Rh6 5.g7 i guanya).

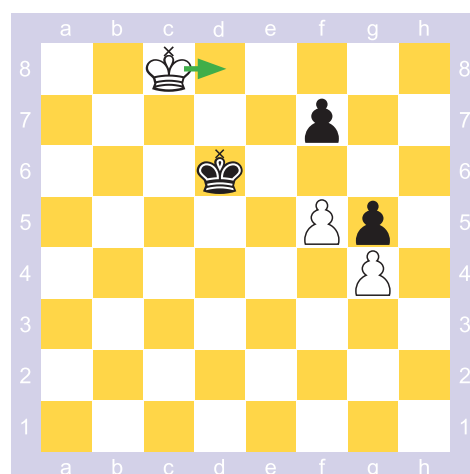


Sembla que les negres es defensen, però 3.Rf6!! (la posició del rei blanc decideix) gxh4 (si 3... hxc4 4.hxc4+ Rh7 5.Rf7! g3 6.g6+ i corona primer) 4.g5+ Rh7 5.Rf7! (tot forçant la promoció) h3 6.g6+ Rh6 7.g7 h2 8.g8=D h1=D 9.Dg6++.



El rei blanc més actiu decideix, tot i que s'ha de jugar amb precisió:

1.f5! g5 (la millor defensa, si 1... gxf5 2.gxf5 Rd8 3.f6 Re8 4.Rc7 Rf8 5.Rd7 Rg8 6.Re7 tot guanyant; en cas de 1... Rf8 2.f6 Re8 3.Rc7 g5 4.Rc8 Rf8 5.Rd8 Rg8 6.Re7 guanya també).

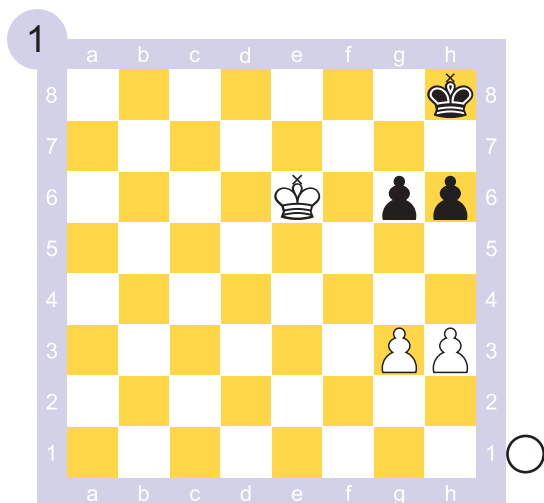


2.Rc7! (No 2.f6? Rd8 3.Re5 Rd7 4.Rf5 Rd6 5.Rxc5 Re6 i taules) 2... Re7 3.Rc8! Rd6 (diagrama) (si 3... Re8 4.f6 Rf8 5.Rd8 guanya de manera semblant a altres variants i 3... Rf6 4.Rd7 Rg7 5.Re7 també guanyant) 4.Rd8! Re5 5.Re7 f6 6.Rf7! Rf4 7.Rxf6 Rxc4 8.Rg6 tot guanyant.

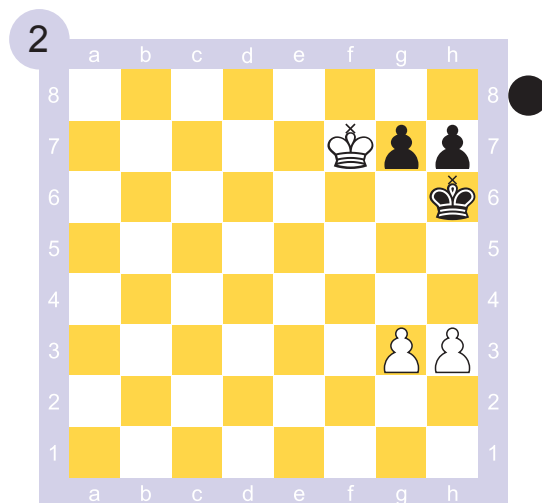
7

Indica quin serà el resultat correcte, suposant que ambdós bàndols realitzen les millors jugades.

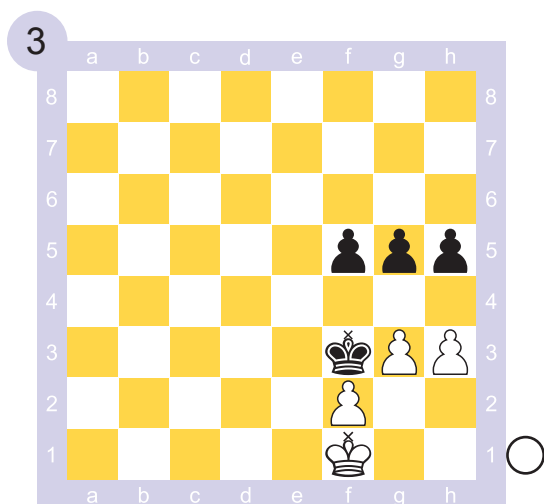
Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.



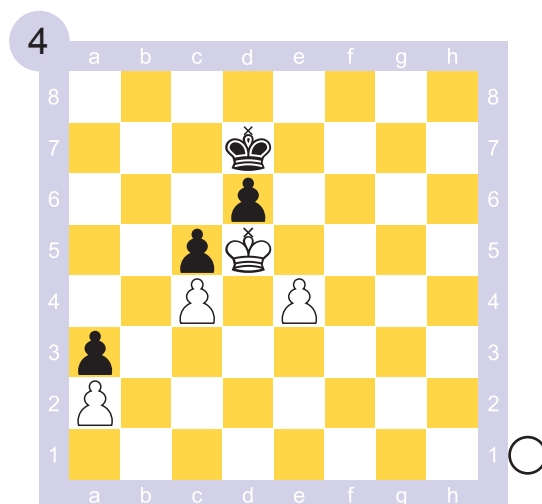
1 - 0 0 - 1 Taules



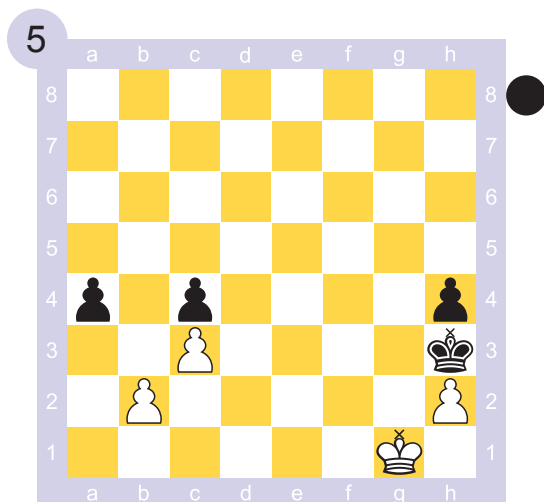
1 - 0 0 - 1 Taules



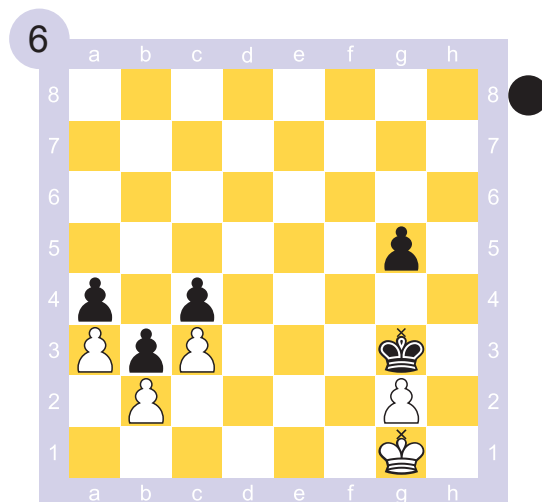
1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



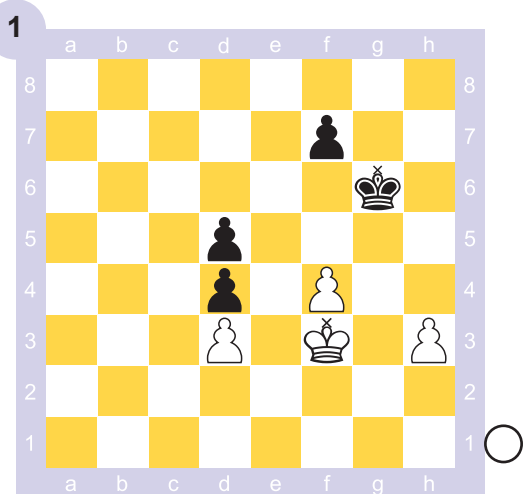
Sacrificis de peó

1. Per penetrar amb el rei

En alguns finals de peons l'única manera d'aconseguir l'avantatge és mitjançant un sacrifici de peó (o peons) que garanteixi que el rei del bàndol amb avantatge pugui penetrar en la posició de l'adversari.

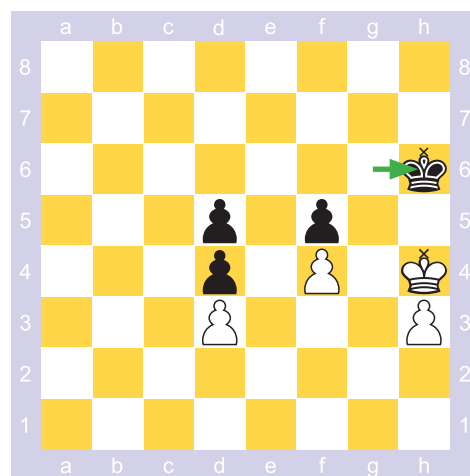
Si el bàndol defensiu intenta tancar les vies d'accés, no podem demorar el sacrifici.

Exemples

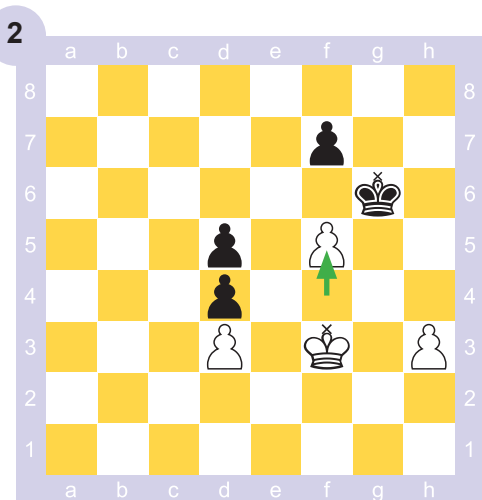


Les blanques tenen avantatge gràcies a llur peó passat i als peons doblats de les negres. La primera idea que se'ls acut és activar el rei:

1.Rg4? f5+! 2.Rh4 Rh6.

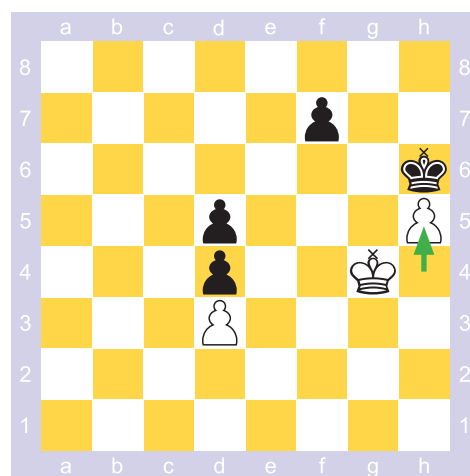


Les negres aconsegueixen bloquejar la progressió del rei blanc. Si ara després de 3.Rg3 les blanques avancen llur peó h no aconseguiran res perquè el peó només podrà arribar a h4. Les negres entaulen.



Per guanyar s'ha de sacrificar el peó 1.f5+! (diagrama), després de la qual cosa les negres no poden bloquejar l'entrada al rei blanc:

1... Rxf5 (si 1... Rg5 2.f6 es guanya de manera semblant a la línia principal) 2.h4 Rg6 3.Rg4 Rh6 4.h5.



Les blanques guanyen perquè llur peó passat està més distant dels peons de la columna d que el peó negre f.

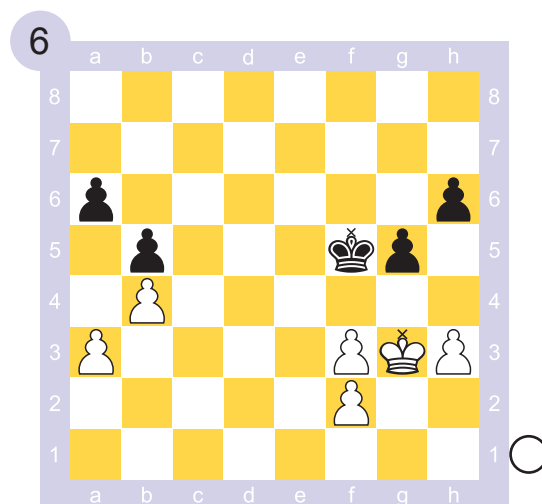
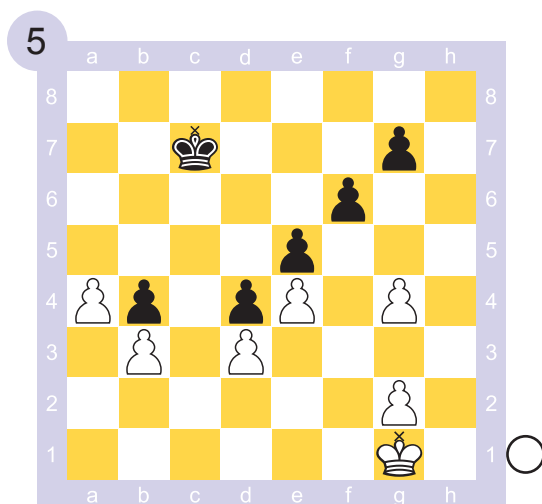
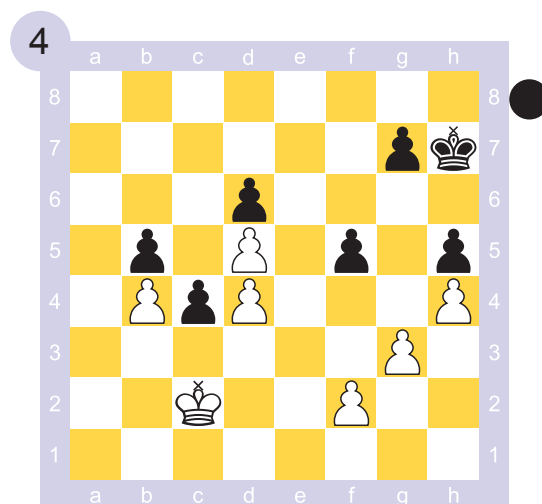
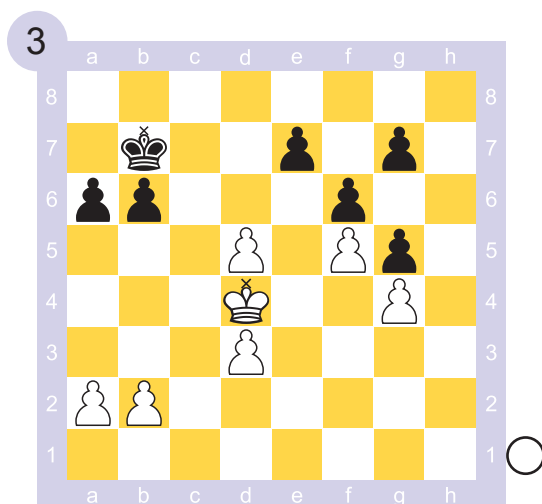
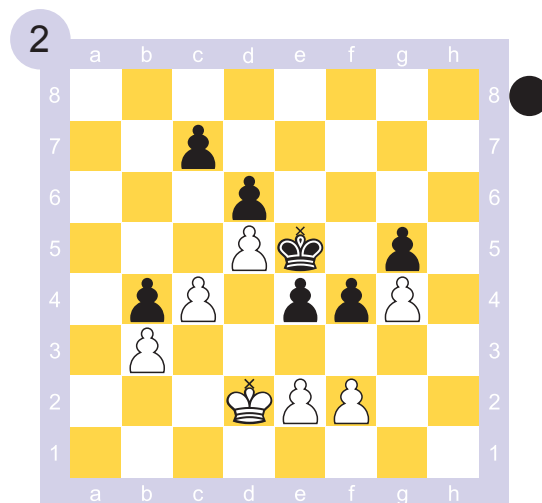
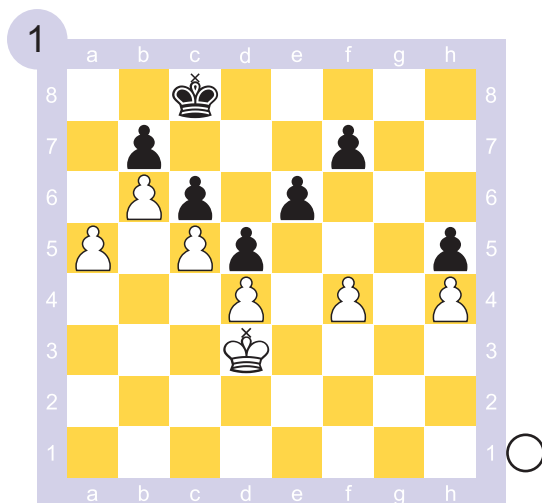
4... Rh7 5.Rg5 Rg7 6.h6+ Rh7 7.Rf6 Rxh6 8.Rxf7 i guanya després de capturar els peons negres.

8

Indica la jugada guanyadora en cada diagrama.

Analitza breument com continuaria la partida.

Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.



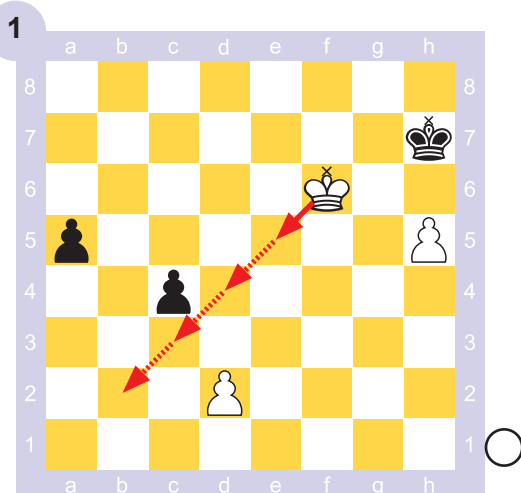


2. Per evitar la captura d'un peó passat

En la unitat 9 del llibre Intermedi 1 vam veure exemples de com se sacrifiquen peons per tal de forçar la creació i promoció d'un peó passat; és allò que s'anomena "obertura de bretxes".

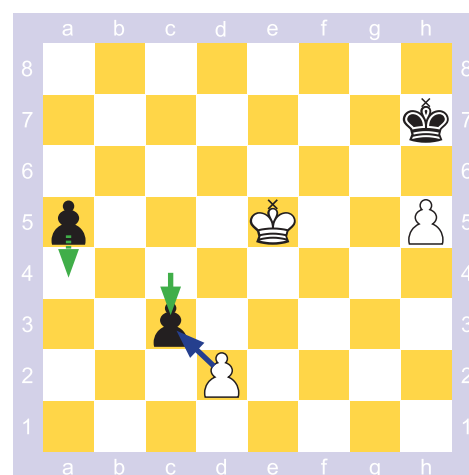
En altres casos el peó passat ja hi és, però el rei adversari amenaça d'arribar a aturar-lo; és llavors que sorgeix, de vegades, el sacrifici de peons per bloquejar el pas del rei cap al peó passat.

Exemples



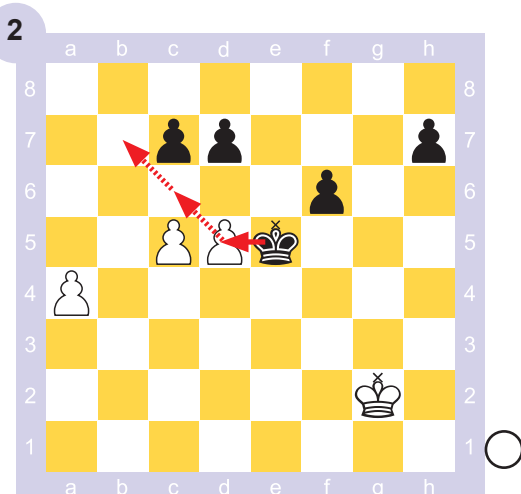
El rei blanc aconsegueix d'entrar en el quadrat del peó negre **a**, amb la qual cosa aparentment el final ha d'acabar en taules:

1.Re5 c3!! (no 1... a4 per 2.Rd4 a3 3.Rc3 tot aconseguint taules).



El peó **c** se sacrifica per barrar el pas al rei blanc. És forçat de capturar perquè s'amenaça de coronar en dues jugades:

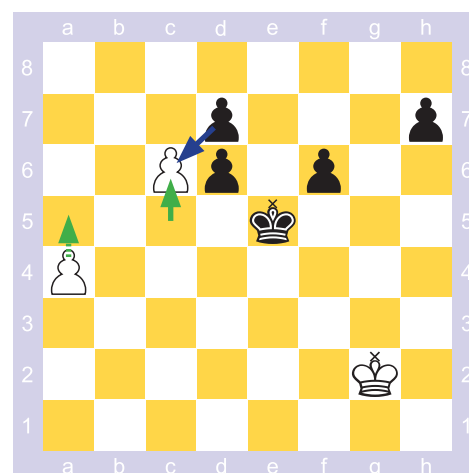
2.dxc3 a4 3.c4 a3 4.c5 a2 i el peó negre promou, tot guanyant.



Si les blanques avancen el peó **a**, les negres el deturen tal com indiquen les fletxes:

1.a5 Rxd5 2.a6 Rc6 3.a7 Rb7.

Per coronar, les blanques fan un sacrifici doble de peó: 1.d6!! cxd6 (forçat ja que 1... c6 impediria el pas al rei) 2.c6!!

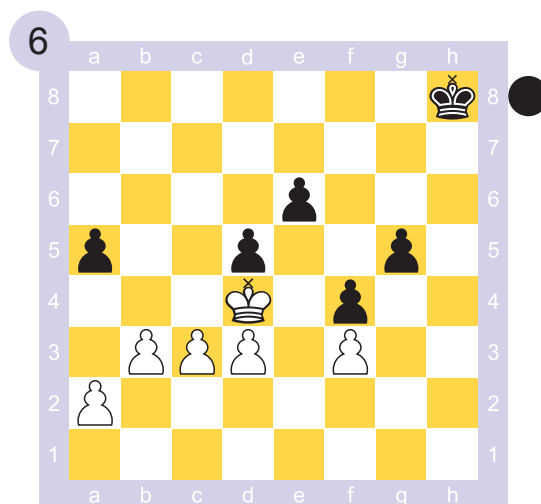
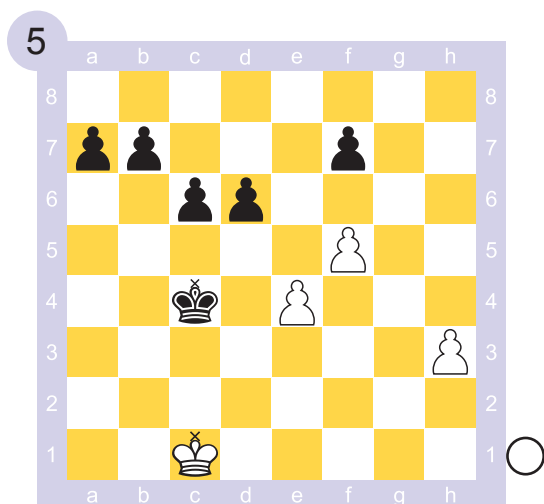
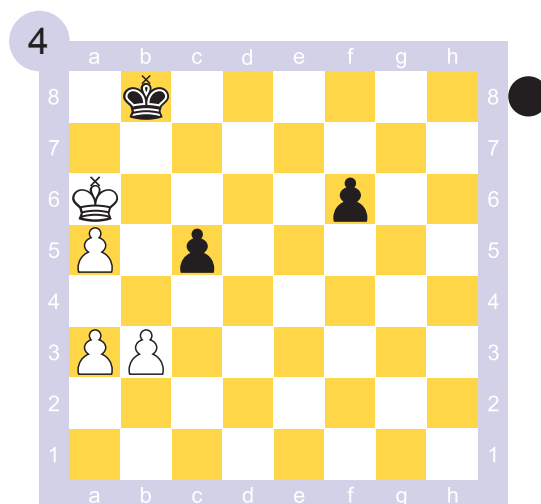
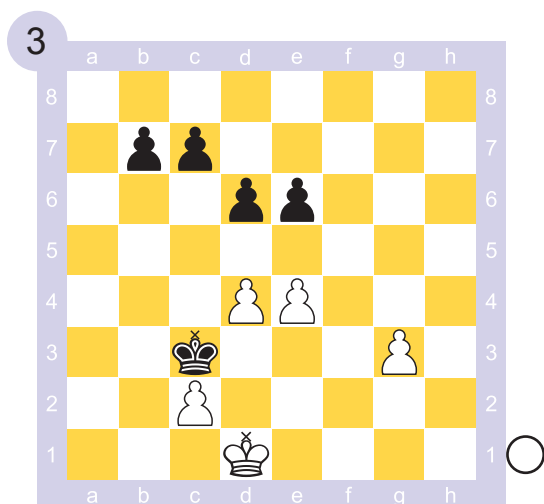
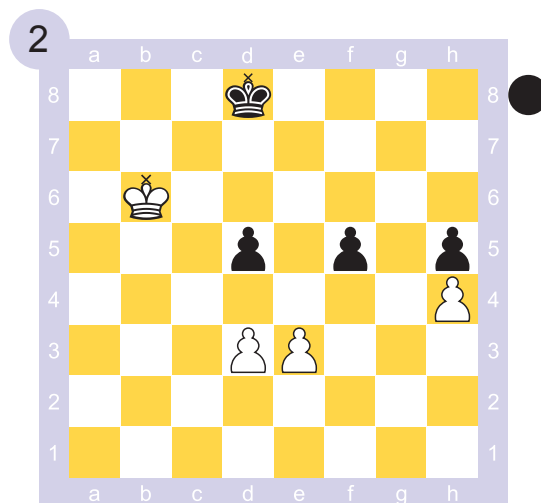
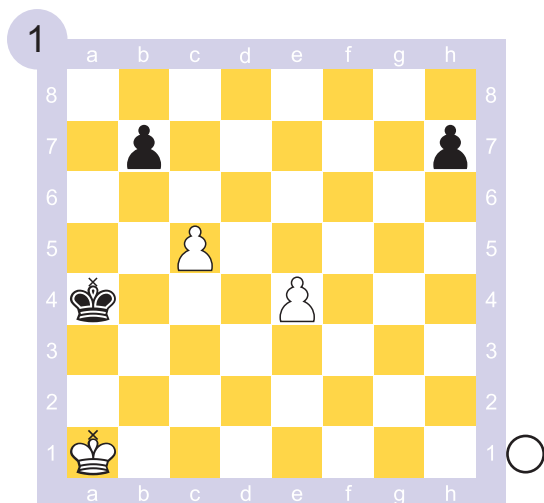


Un segon peó se sacrifica per tal de barrar definitivament el pas al rei negre. És forçat de capturar:

2... dxc6 3.a5 i el peó avança inaturlament cap a la coronació.

9

Indica la jugada guanyadora en cada diagrama.
Analitza breument com continuaria la partida.
Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.



Finals de torres

Torre contra torre

Torre contra torre i peó

Posició defensiva de Philidor

Posició amb rei defensor actiu i torre passiva

Rei ofensiu protegit horitzontalment

Rei ofensiu no protegit horitzontalment

Posició de Lucena

Tall de verticals

El cas del peó de torre



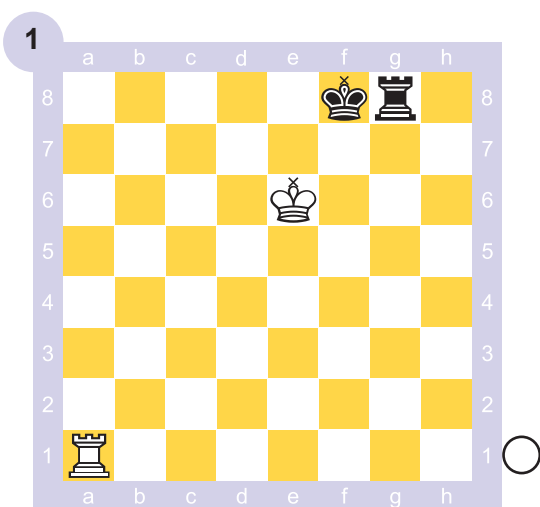


Torre contra torre, sense peons

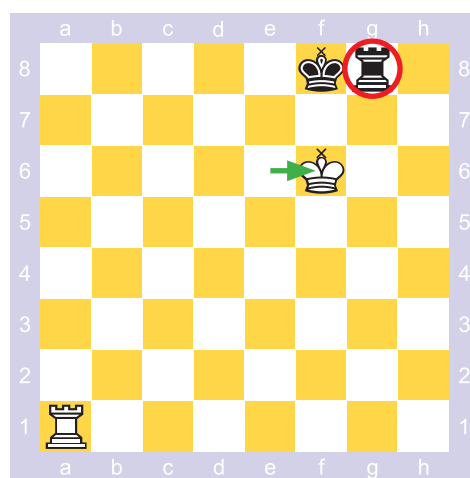
Com és lògic, gairebé sempre el final de torre contra torre sense peons és taules.

Només en posicions excepcionals, en què hi ha una amenaça inevitable de mat o s'aconsegueix de capturar la torre adversària, es produeix una victòria.

Exemples

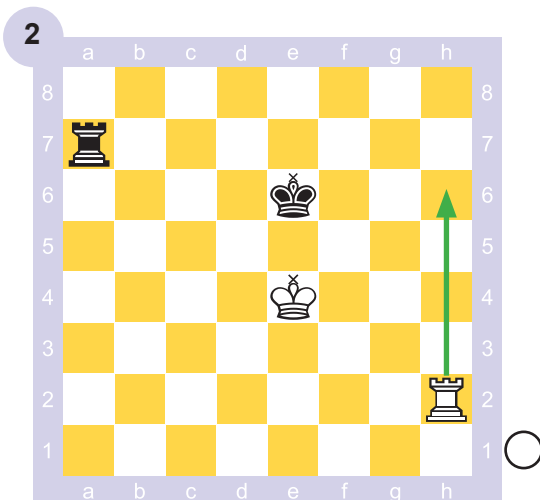


Aprofitant la situació del rei i torre negres a la vora del tauler, les blanques aconseguir de guanyar:
1.Rf6!

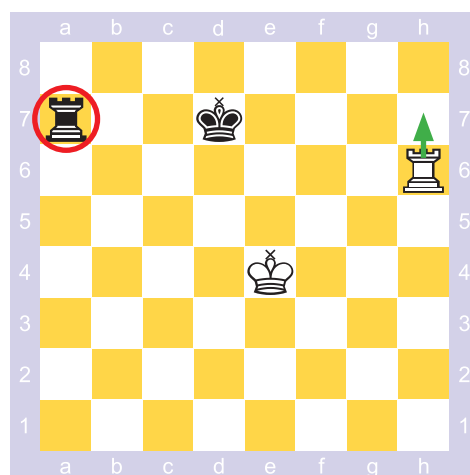


Fem escac i mat amb Ta8++. La infortunada posició de la torre negra evita que es pugui tapar l'escac o fer escac al rei blanc. Només hi ha una defensa:

1... Re8 i ara 2.Ta8+ (atac de rajos X) guanya la torre negra.



La situació excepcional de les peces permet a les blanques de guanyar la torre negra amb un atac de rajos X:
1.Th6+ Rd7

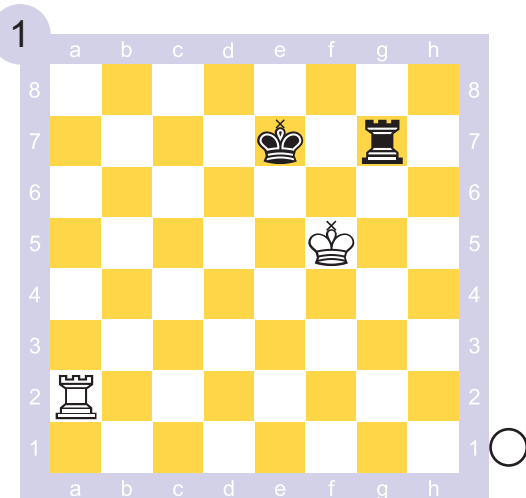


L'escenari queda llest per a l'atac de rajos X:
2.Th7+ tot guanyant la torre i, amb ella, la partida.

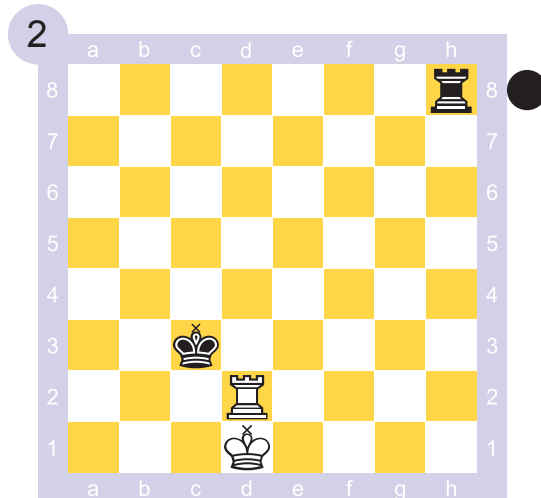
1

Indica quin serà el resultat correcte, suposant que ambdós bàndols realitzin les millors jugades.

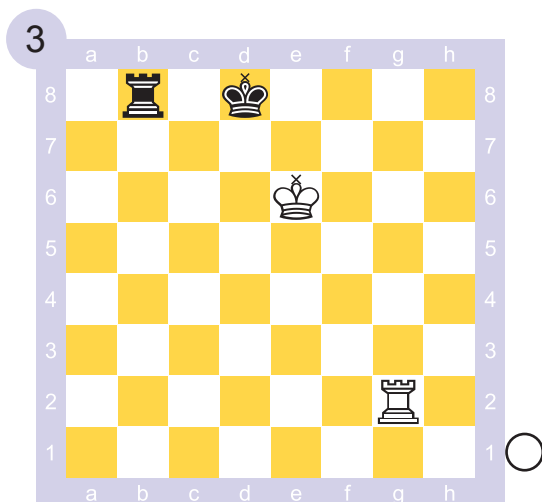
Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.



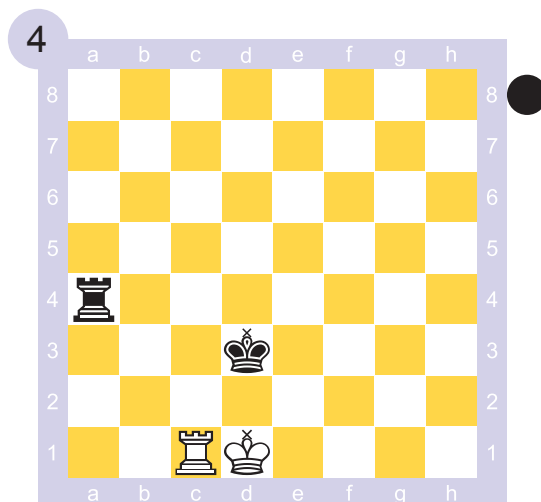
1 - 0 0 - 1 Taules



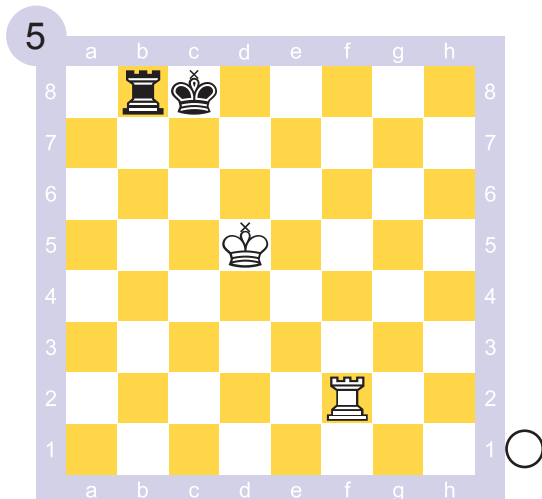
1 - 0 0 - 1 Taules



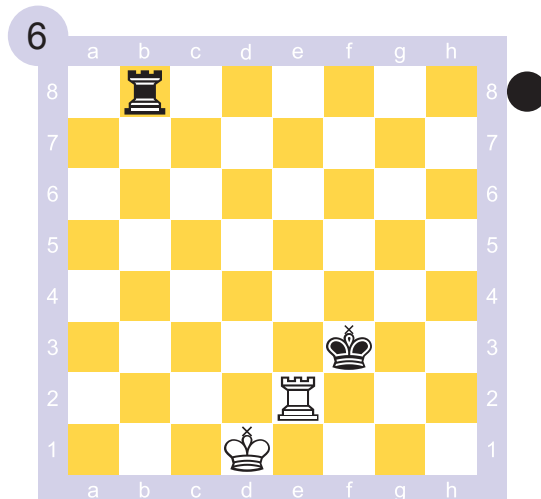
1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules

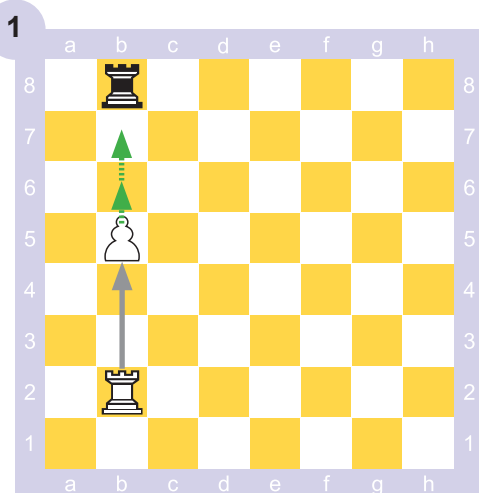


Torre contra torre i peó

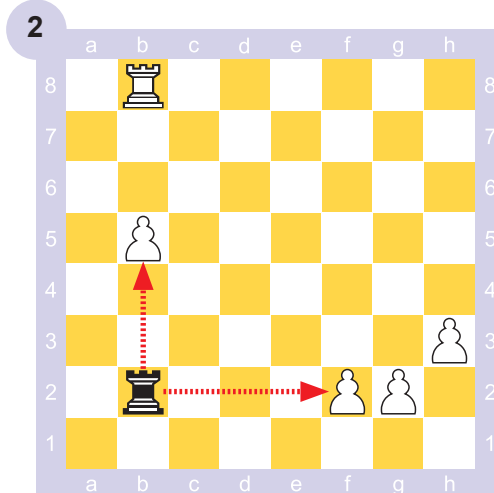
El mestre i teòric alemany Siegbert Tarrasch (1862-1934) va dir: “Les torres s’han de col·locar darrere dels peons passats, tant si són propis com de l’adversari”.

Tot i que no es tracta d’una regla infal·lible, és una guia útil per a molts casos. En els diagrames 1 i 2 presentem en el tauler només les peces que són rellevants per a la idea que volem explicar.

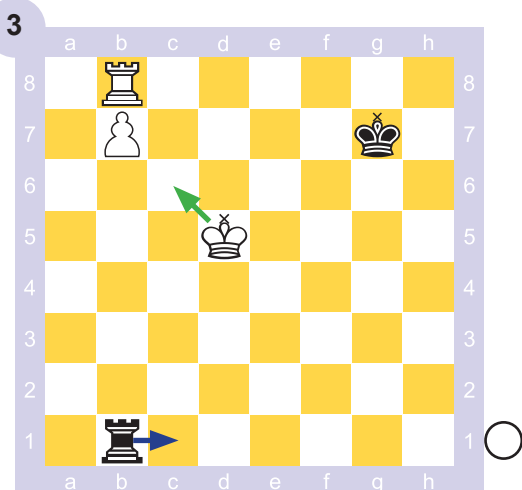
Exemples



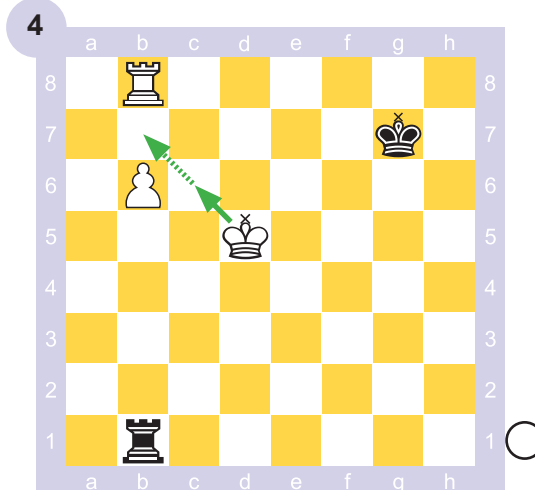
La torre blanca és darrere del seu peó passat i recolza el peó cap a la coronació. Per la seva banda, la torre negra (col·locada davant del peó adversari) està condemnada a romandre passiva, en ocupar-se d’impedir la promoció.



La torre negra no només manté l’atac al peó passat, sinó que també exerceix la seva acció en la 2a horitzontal, atacant peons blancs en aquesta fila. És a dir, a diferència del cas anterior, la torre negra està activa.



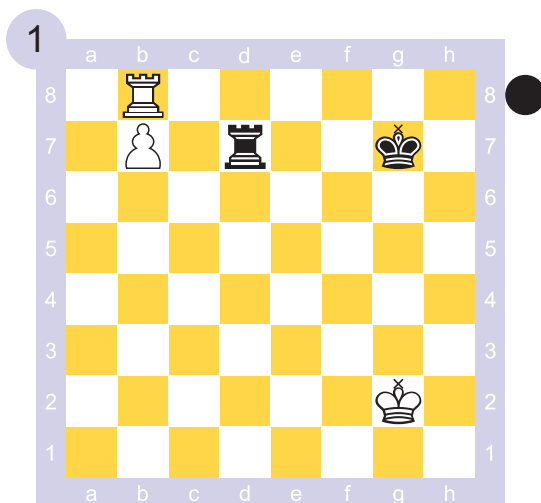
Les negres entaulen fàcilment. Esperen que el rei blanc defensi el peó i fan escacs verticals fins que se separa; llavors retornen a la columna b per atacar-lo: 1.Rc6 Tc1+ 2.Rd7 Tb1 3.Rc8 Tc1+ 4.Rd7 Tb1. Si el rei negre fos a f7 o e7, es guanyaria amb 1.Th8! (corona o rajos X en la pròxima).



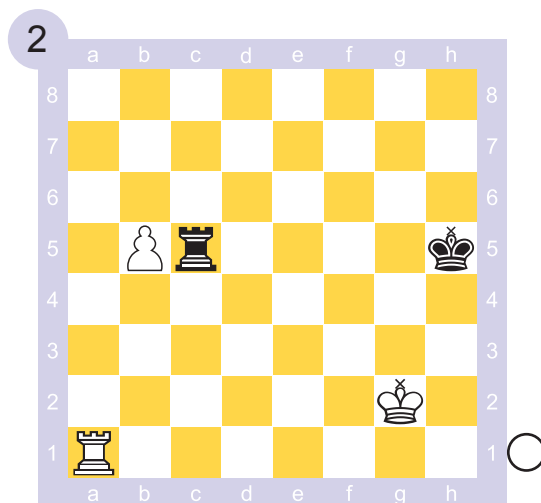
La diferència respecte del cas anterior és que el peó és a la 6a. Això, al rei, li dóna refugi a b7 contra els escacs verticals. Les negres no tenen defensa: 1.Rc6 Tc1+ 2.Rb7 Rf7 3.Tc8 Tb1 i ara es guanya de moltes maneres, per exemple: 4.Tc6 seguit de Rc8 i la promoció del peó.

2

Sota cada diagrama s'indiquen dues maneres diferents de jugar. Decideix quina de les dues variants és millor per al bàndol al qual toca de jugar (indicat per una rodona a la dreta del tauler).

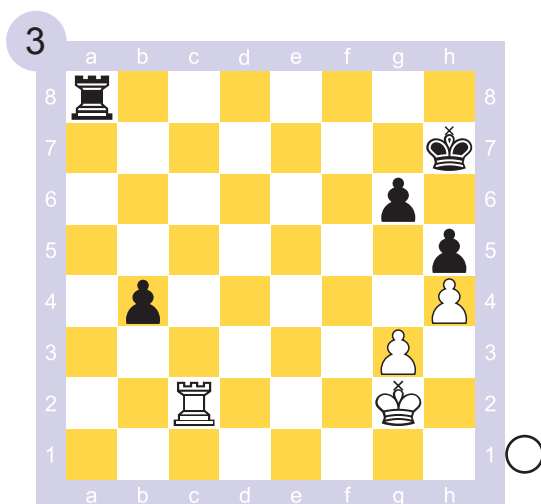


1...Tc7

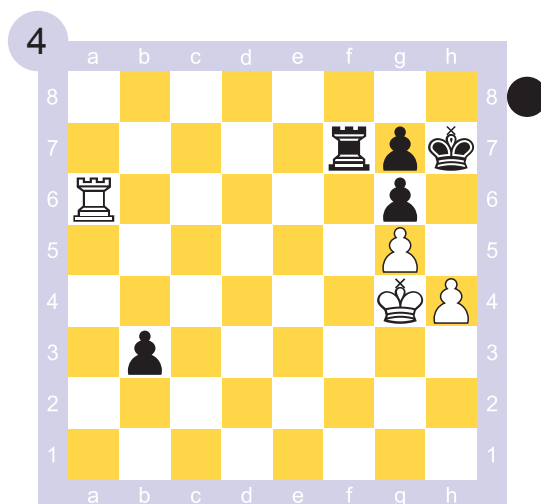
 1...Td2+
2.Rf3 Tb2


1.Tb1

1.Ta5

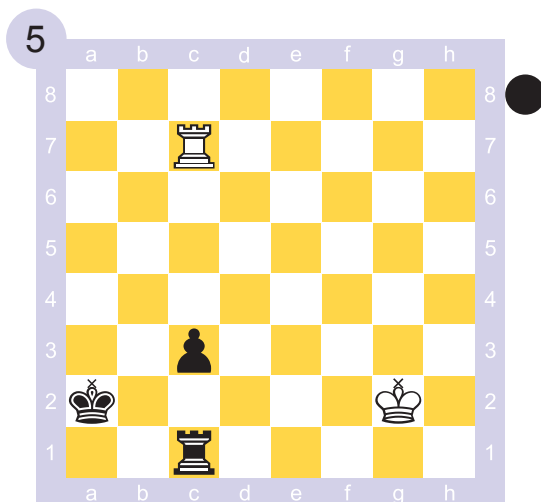


1.Tb2

 1.Tc7+ Rei mou
2.Tb7


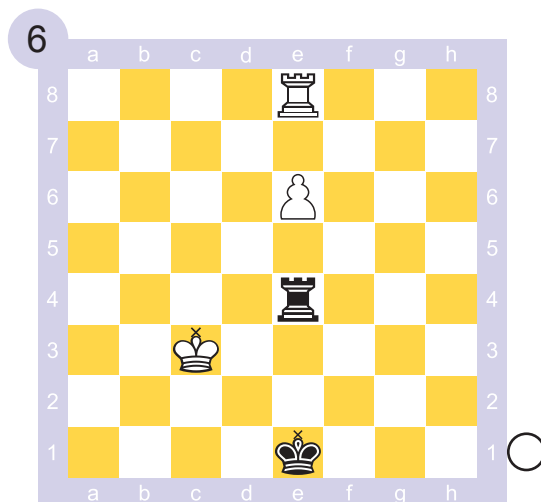
1...b2

1...Tb7



1...Rb2

1...c2



1.e7

1.Rd3

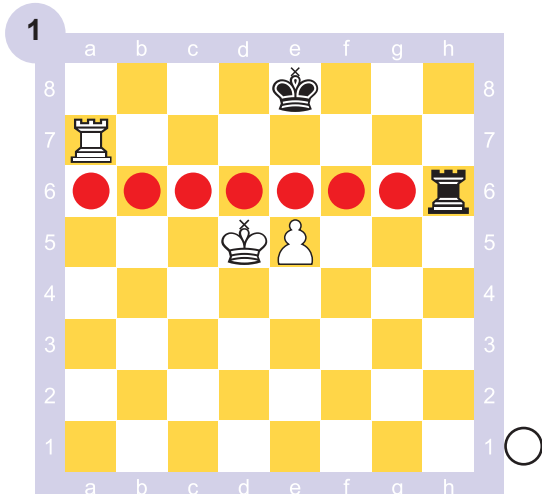


1. Posició defensiva de Philidor

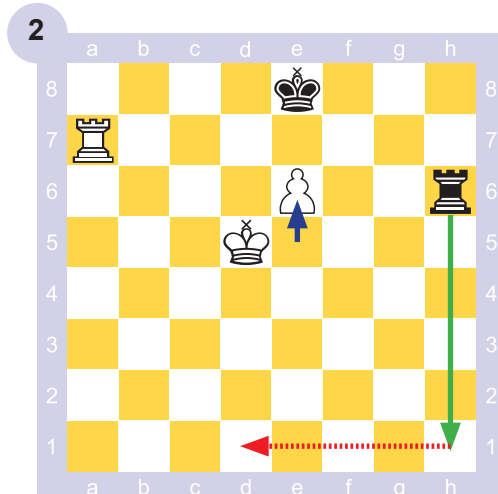
L'ideal per al bàndol defensor és que el seu rei cooperi activament en la defensa contra la progressió del peó. Per fer-ho, el rei ha d'ocupar una de les caselles que hi ha en el camí del peó cap a la coronació.

Tant en aquesta pàgina com en les properes d'aquesta unitat ens referim a peons que no són de la columna de torre. Només al final d'aquesta unitat tractarem el cas del peó de la columna de torre.

Exemple

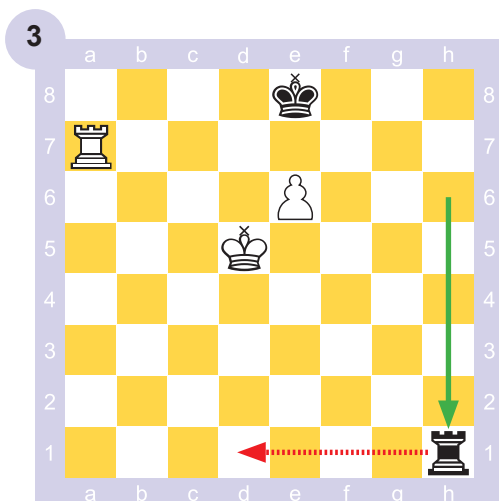


La torre negra talla el pas del rei blanc cap a la 6a horitzontal. Si les blanques fan escac 1. Ta8+, les negres juguen Re7. Si no és així, les negres mantenen l'espera a la 6a horitzontal amb la seva torre, fins que el peó avanci un pas.

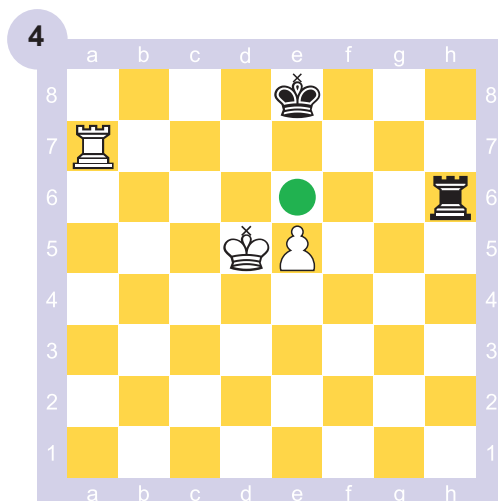


1.e6 Th1!.

Quan el peó avança a la 6a horitzontal, les negres porten la seva torre cap avall, a la 1a horitzontal, amb l'objectiu de fer escacs verticals al rei blanc.



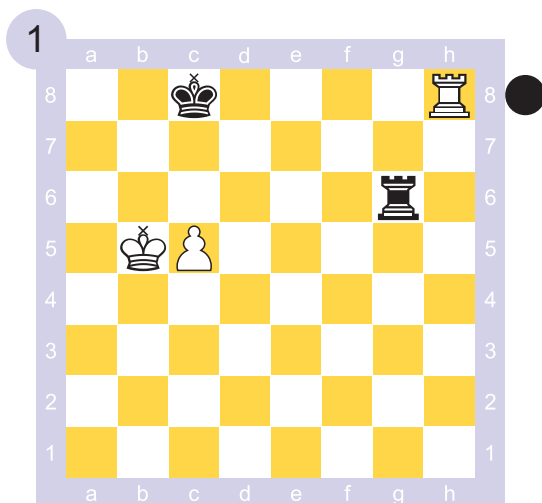
Fixa't que ara el rei blanc no té refugi per evitar escacs verticals. Les negres entaulen fàcilment. Aquest mètode de defensa s'anomena mètode de Philidor, en honor al gran escaquista francès del segle XVIII.



Fixa't que en la posició inicial amb el peó a la 5a fila, les blanques sí que disposaven d'un refugi contra els escacs verticals a la casella e6, tal com s'indica en el diagrama. És per això que les negres esperen que el peó avanci per baixar amb llur torre a la 1a horitzontal.

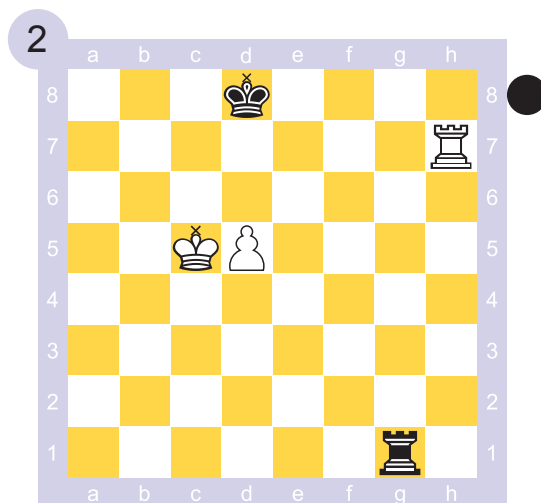
3

Tria quina de les dues jugades aconseguix taules per al bàndol al qual toca jugar (indicat per una rodona a la dreta del tauler). Justifica com es pot perdre amb l'altra opció.



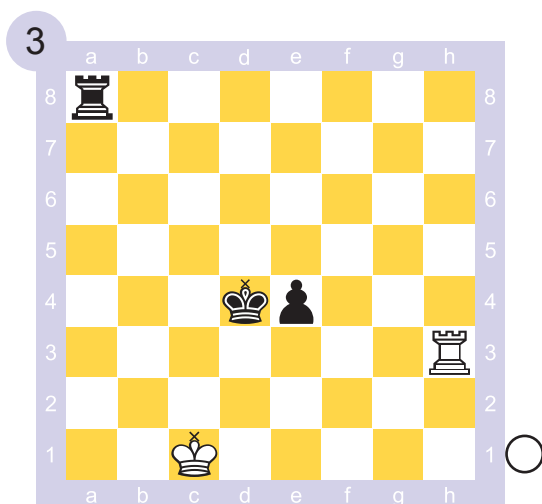
Rd7

Rc7



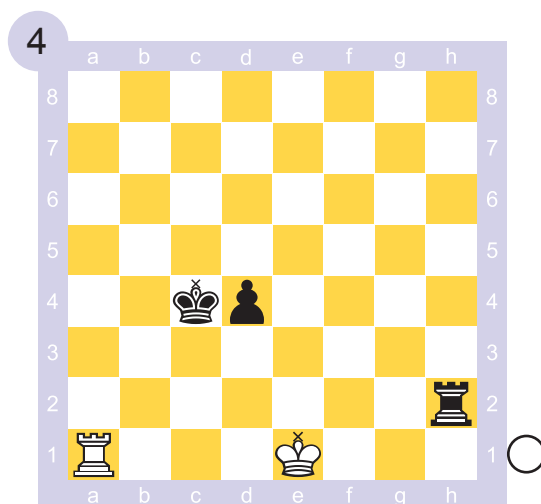
Tc1+

Tg6



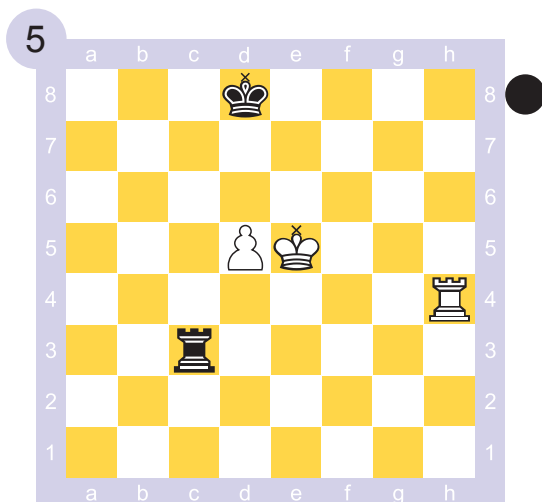
Rd1

Rd2



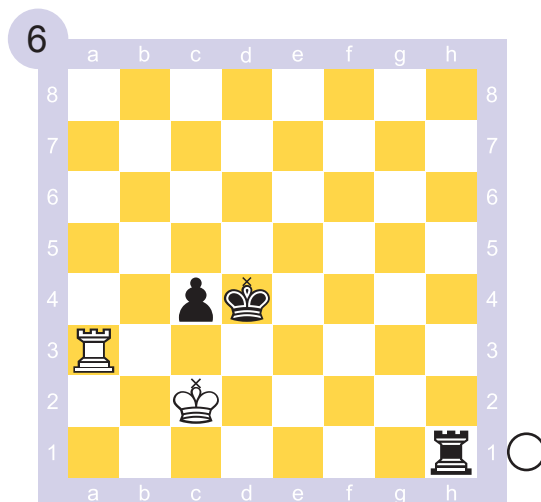
Tc1+

Ta3



Te3+

Tg3



Tg3

Ta4

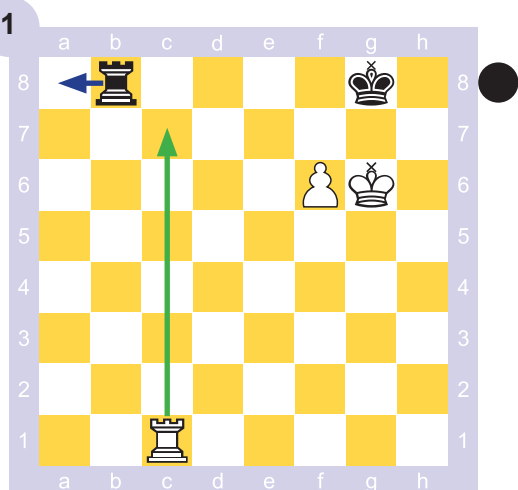


2. Posició amb rei defensor actiu i torre passiva

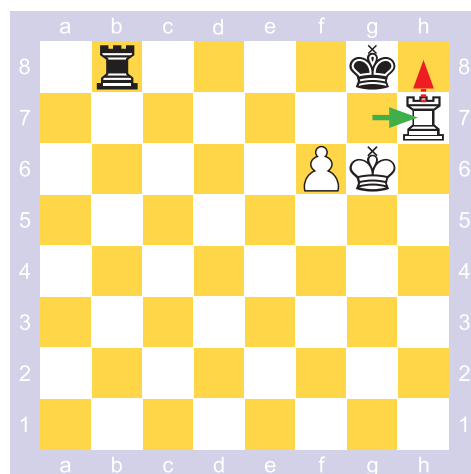
Rei ofensiu protegit horitzontalment

Quan el rei defensor està dominant la casella de coronació, però la seva torre està passiva defensant una amenaça de mat a la seva 1a horitzontal, el bàndol amb avantatge té possibilitats de victòria.

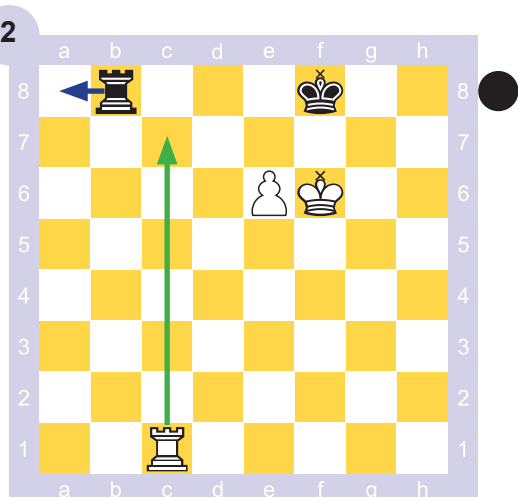
Exemples



A causa de la constant amenaça de mat a la 8a fila, la torre negra es veu obligada a romandre en aquesta fila. Les negres només poden esperar: 1... Ta8 2.Tc7 Tb8 3.Tg7+ Rf8 (3... Rh8 4.Th7+ Rg8 5.f7+ Rf8 6.Th8+ tot guanyant) 4.Th7!

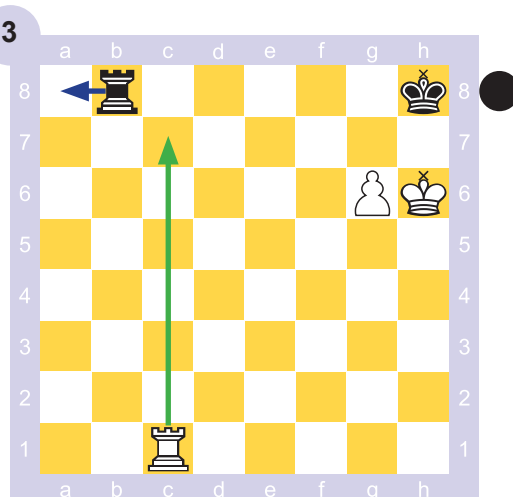


D'això se'n diu "maniobra envoltant", amenaça Th8++. L'única defensa és 4... Rg8, però llavors 5.f7+ Rf8 6.Th8+ guanya: perquè es captura la torre.



En el cas anterior el peó era d'alfil, ara és de rei. Altre cop les negres només poden esperar:

1... Ta8 2.Tc7 Tb8 3.Th7! (maniobra envoltant!) 3... Rg8 4.Tg7+ Rh8 (si 4... Rf8 5.e7+ tot guanyant) 5.Tg1 i arribem a una posició guanyadora que analitzarem més endavant.



Si el peó és de cavall, hi ha taules.

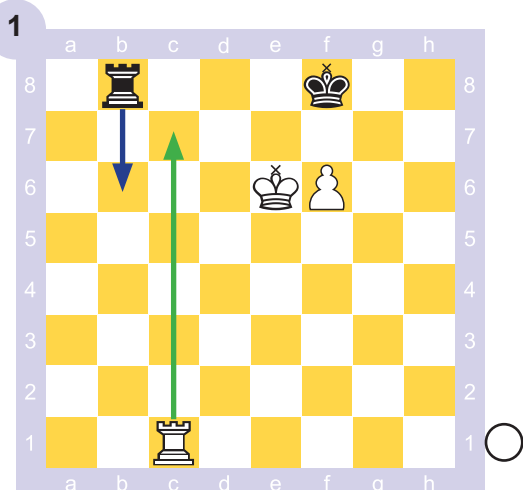
1... Ta8 2.Tc7 Tb8 3.Th7+ Rg8 i ara les blanques no poden guanyar ja que per a la maniobra envoltant els caldria una casella a la dreta de h7, i no hi és. Fixa't que 4.g7?? seria un greu error per 4... Tb6+ tot capturant la torre blanca.



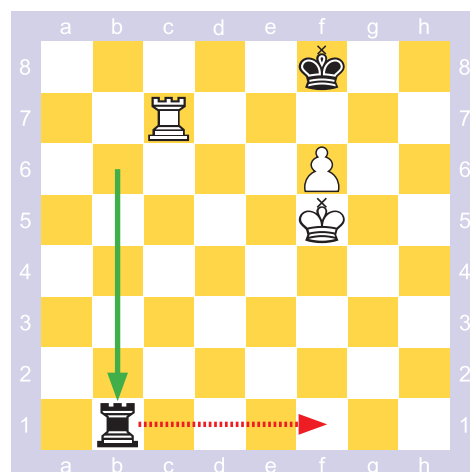
Rei ofensiu no protegit horitzontalment

En la pàgina anterior el rei del bàndol amb avantatge estava en tots els casos protegit contra escacs horitzontals pel seu propi peó. Si no tingués aquesta protecció, pel fet de trobar-se a l'altre costat del peó, la partida seria taules.

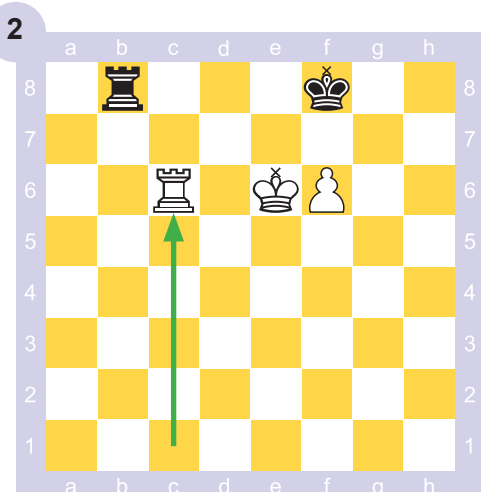
Exemples



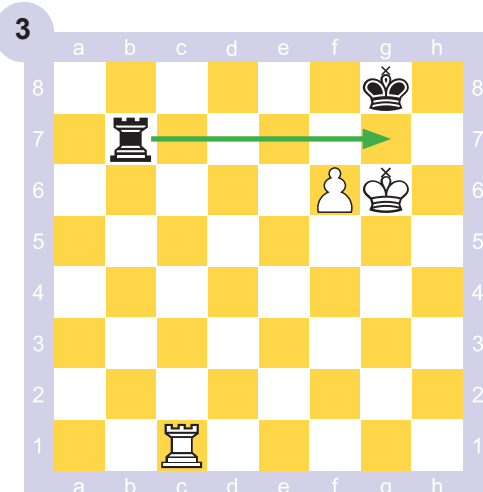
Si intenten de guanyar com a la pàgina anterior no ho aconsegueixen: 1.Tc7 Tb6+! 2.Rf5 i ara que no s'amenaça mat, la torre negra és lliure d'anar a la 1a horitzontal per fer escacs verticals.



2... Tb1! (diagrama) fixa't que la idea és la mateixa que s'aplicava en la posició de Philidor, que hem vist en la tercera lliçó d'aquesta unitat. El rei blanc no té refugi contra escacs verticals.



Altres intents com 1.Tc6 (diagrama) per tal d'evitar l'escac a la 6a horitzontal tampoc no porten enlloc: les negres poden mantenir-se a l'espera o jugar 1... Te8+ i després 2.Rf5 Te1! tot aplicant altre cop la idea defensiva de Philidor.

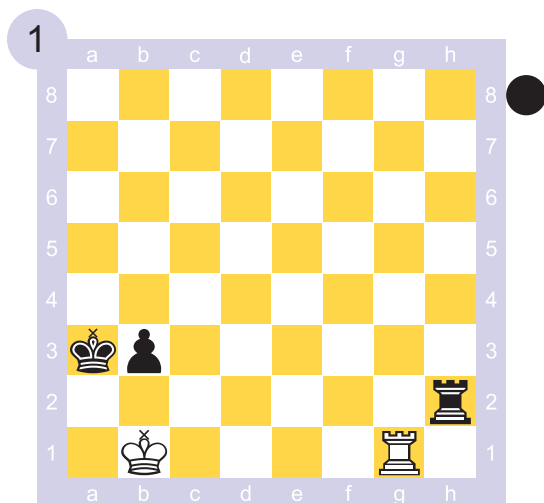


Aquesta és una excepció amb el rei blanc protegit. Sembla que perden perquè estan forçades a defensar-se amb 1. ... Tb8, posició que hem vist a la pàgina anterior. Però hi ha un recurs: 1... Tg7+!, si 2.fxg7 taules per ofegat i si 2.Rf5 Tg2! amb la defensa de Philidor.

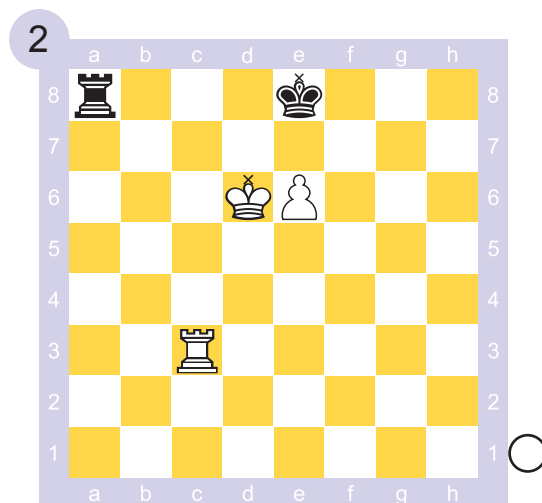
4

Indica quin serà el resultat correcte, suposant que ambdós bàndols realitzen les millors jugades.

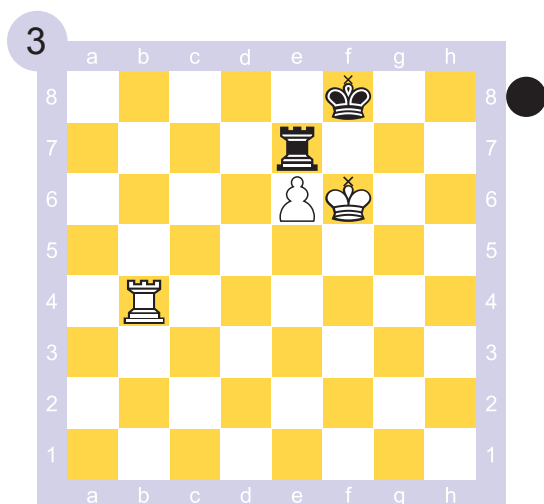
Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.



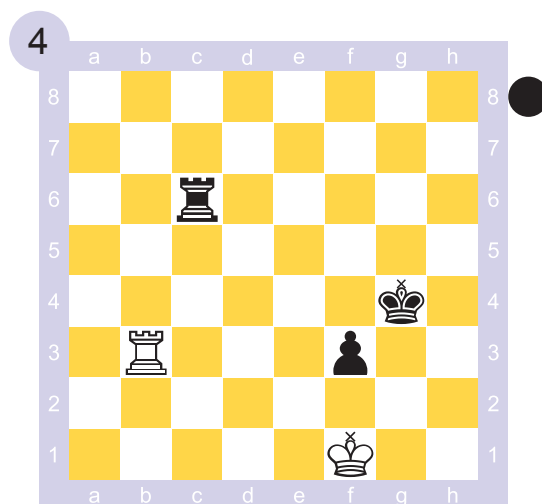
1 - 0 0 - 1 Taules



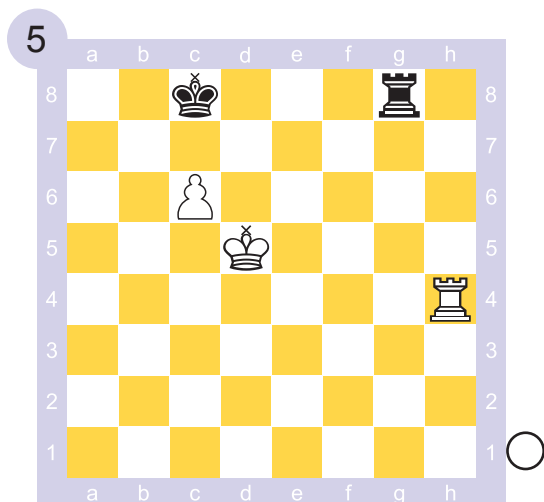
1 - 0 0 - 1 Taules



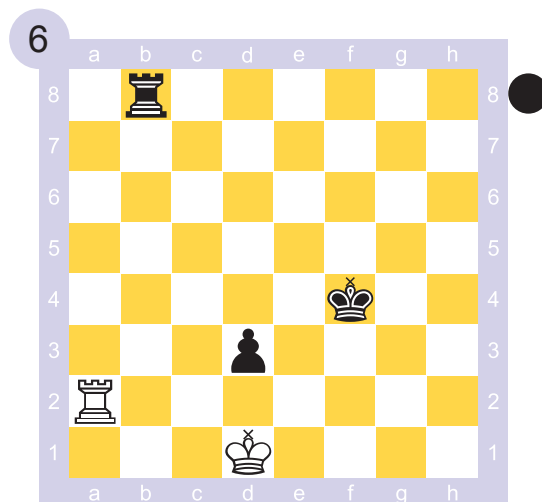
1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



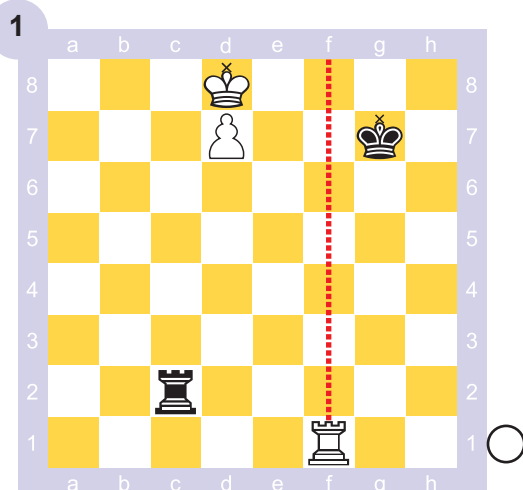
1 - 0 0 - 1 Taules



3. Posició de Lucena

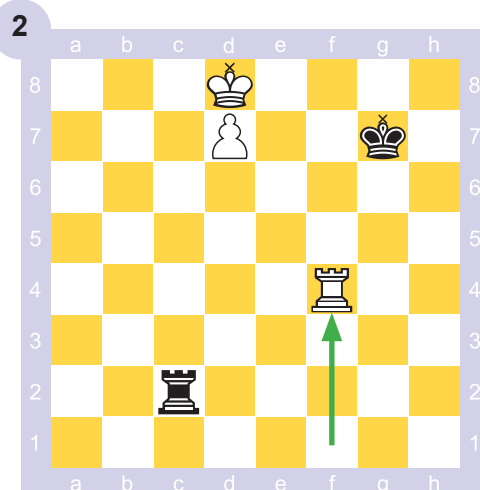
Quan el peó és a la setena fila i el rei del bàndol defensor està tallat per la torre adversària a dues columnes del peó, la posició és guanyadora tal com va demostrar el 1497 el Mestre espanyol Lucena.

Exemple



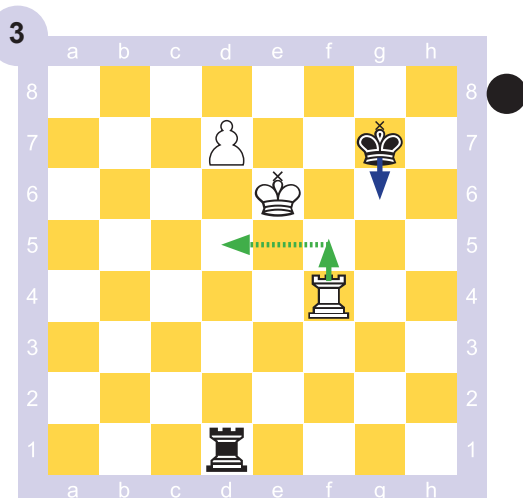
Si el rei blanc mou a e7 per coronar, no ho aconseguirà perquè les negres fan escacs verticals de torre; quan el rei blanc s'allunya del peó, les negres ataquen el peó per darrere:

1.Re7 Te2+ 2.Rd6 Td2+ 3.Rc6 Tc2+ 4.Rb5 Td2 i les blanques no progressen.



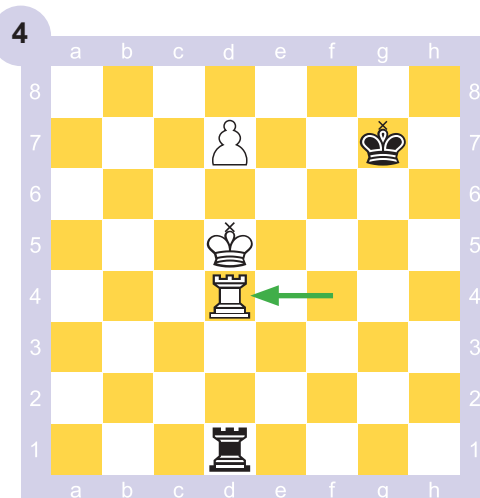
Per tal de guanyar es fa servir el "mètode del pont", que no és res més que usar la torre per tancar els escacs verticals. Es comença amb 1.Tf4 (diagrama).

Les negres no tenen altra opció que esperar 1... Tc1, llavors segueix: 2.Re7 Te1+ 3.Rd6 Td1+ 4.Re6.



L'amenaça de les blanques és jugar Tf5 seguit de Td5 tot interceptant l'acció de la torre negra.

Si 4... Rg6 les blanques guanyen tant amb 5.Tf8 com amb 5.Tf6+ seguit de 6.Tf5.



Si 4... Te1+ 5.Rd5 Td1+ 6.Td4! (diagrama).

Les blanques completen la maniobra del pont. Ara ja no es pot evitar que el peó es converteixi en dama, amb la qual cosa guanyen les blanques.

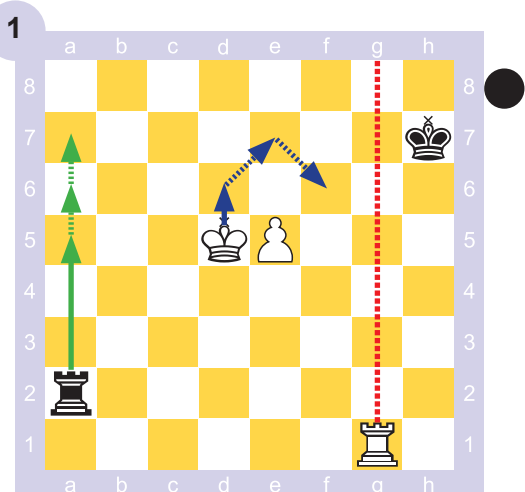


4. Tall de dues verticals

El tall del rei defensor a dues verticals del peó és tan fort que fins i tot si el peó es troba a la 6a o 5a horitzontal no hi ha defensa i el bàndol amb avantatge sempre aconsegueix d'arribar a la posició de Lucena.

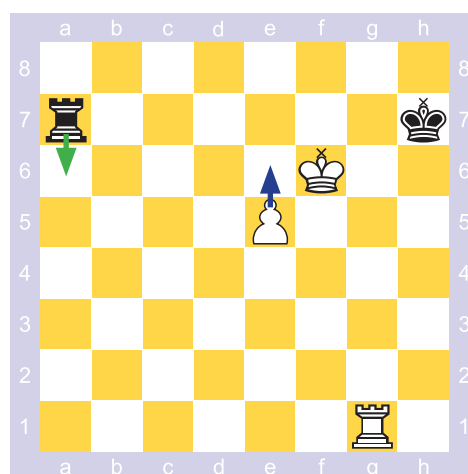
Recordem una altra vegada que es tracta de peons que no són de torre.

Exemples



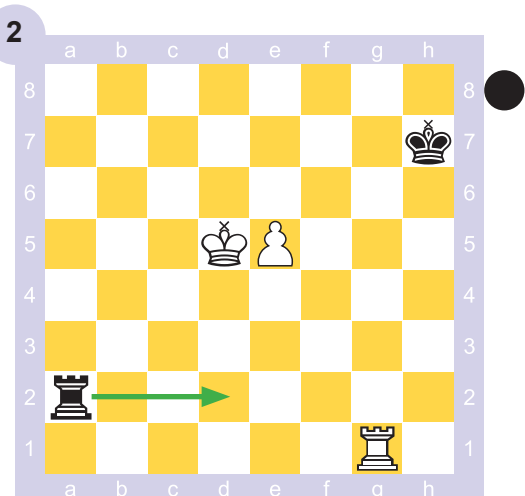
Les blanques amenacen d'avançar el peó fins a la 7a i d'obtenir la posició de Lucena. Les negres només poden intentar d'impedir-ho amb escacs. Vegem els escacs horitzontals, com indica la fletxa:

1... Ta5+ 2.Rd6 Ta6+ 3.Re7 Ta7+ 4.Rf6.



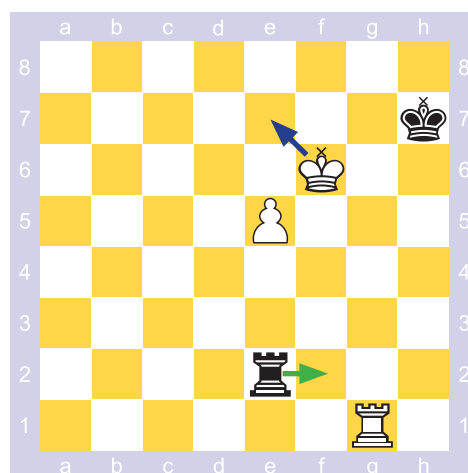
Ara a les negres els queda un sol escac:

4... Ta6+ 5.e6 però les negres no han aconseguit l'objectiu d'impedir la progressió del peó.



Tornant a la posició inicial analitzem ara els escacs verticals (com indica la fletxa):

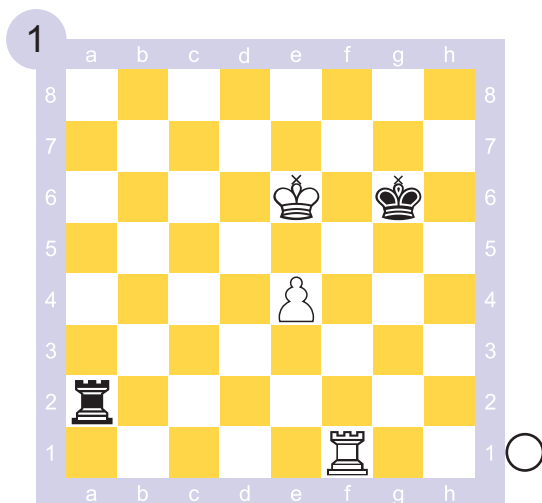
1... Td2+ 2.Re6 (ara s'amenaça Re7 seguit de e6) 2... Te2 (tracta d'impedir la progressió del rei a e7) 3.Rf6.



Un altre cop, a les negres, el queda un únic escac: 3... Tf2+ 4.Re7 i en la propera s'avança el peó. Tan bon punt el peó és a la 6a es repeteix el mateix procediment per avançar-lo a la 7a, de manera que s'obté la coneguda posició de Lucena.

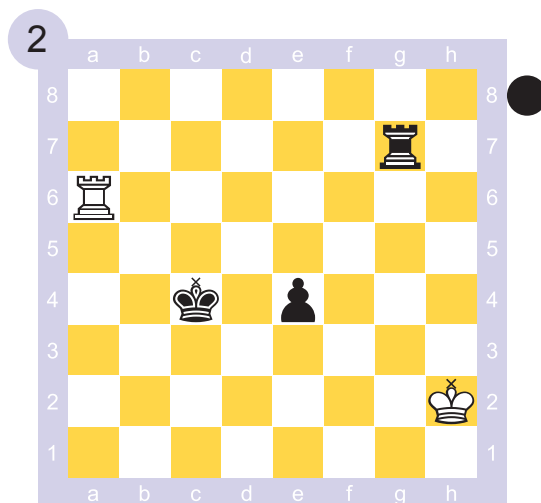
5

Tria quina de les dues jugades aconseguix la victòria del bàndol al qual toca de jugar (indicat per una rodona a la dreta del tauler).



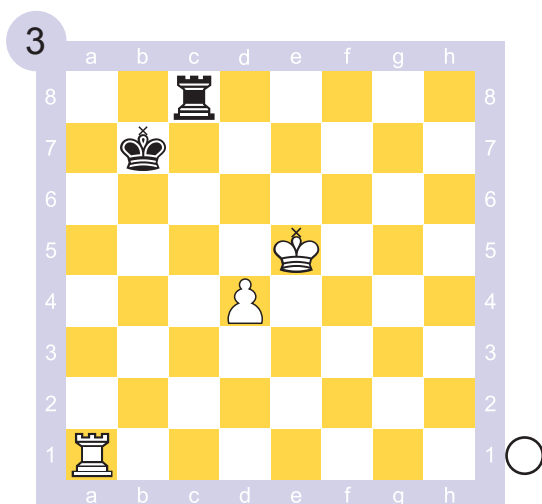
e5

Tg1+



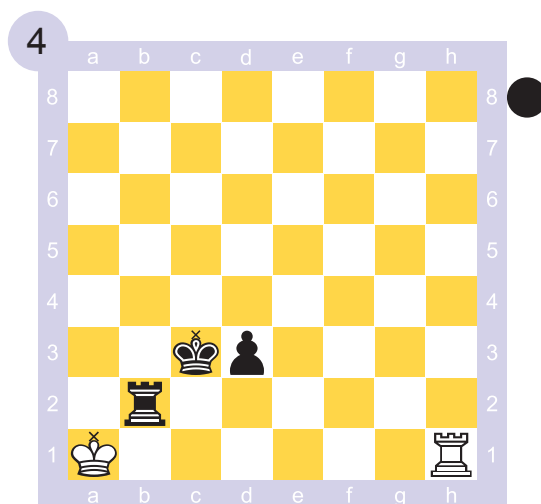
Rd3

Te7



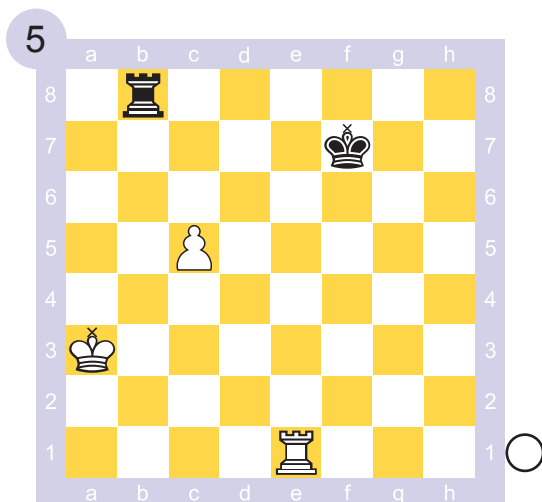
Tb1+

Rd6



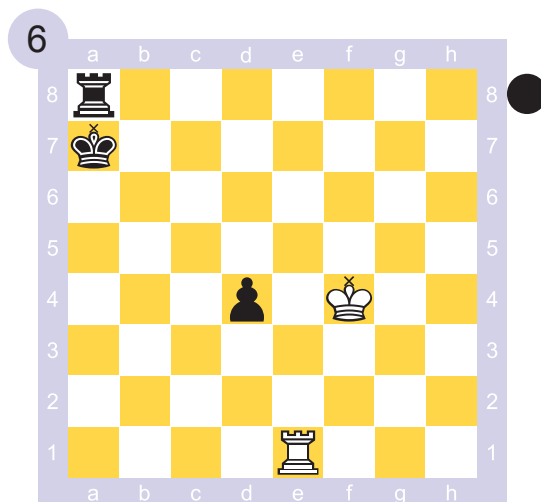
Tb8

Rc2



Ra4

Tc1



Rb6

Tf8+

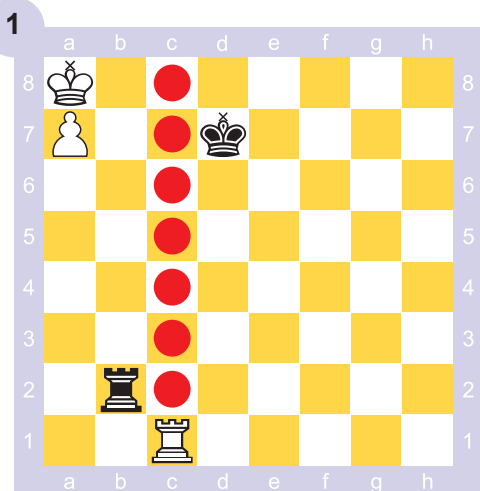


5. El cas del peó de torre

El peó de torre és menys fort que un peó d'una altra columna perquè només hi ha espai a un costat del peó.

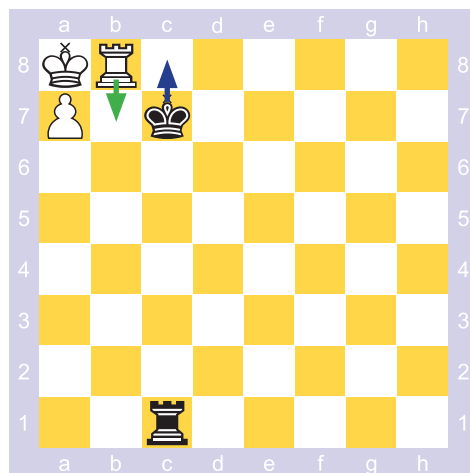
Això implica que, quan el rei del bàndol amb avantatge és davant del peó, només disposa d'un costat per maniobrar.

Exemples



Les blanques tenen tallat el rei negre en dues verticals. Aquesta seria la posició de Lucena, si el peó no fos de torre. Com que és peó de torre, el rei blanc està tancat a a8. L'única manera d'intentar treure-l'en és:

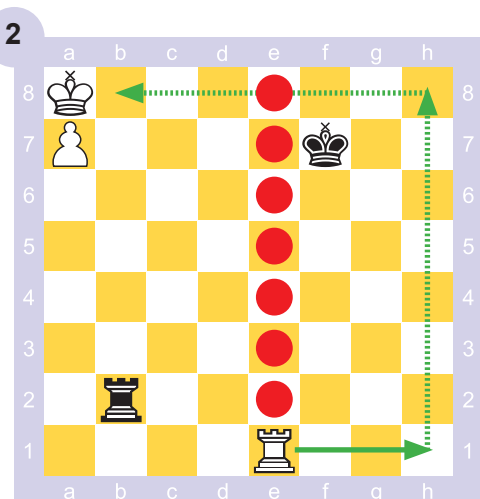
1.Th1 Rc7 2.Th8 Tb1 3.Tb8 Tc1.



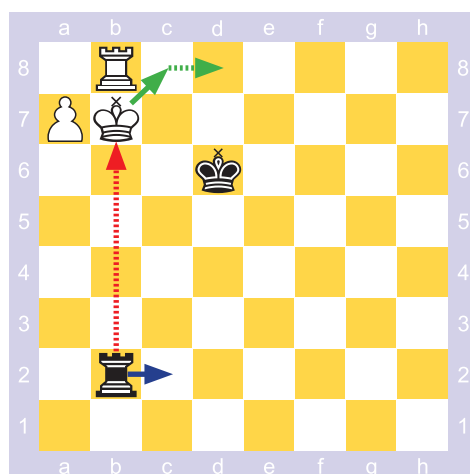
I ara és el rei negre qui tanca el rei blanc a a8.

Queda un darrer intent: 4.Tb7+ Rc8!
El rei negre es manté a les caselles c7 i c8, tot impedit la fugida del rei blanc.

La partida és taules.



Per tal de guanyar aquesta posició amb peó de torre cal tallar el rei defensor en 4 columnes. Es guanya així: 1.Th1 Re7 2.Th8 Rd6 (si 2... Rd7 3.Tb8 Tc1 4.Rb7 Tb1+ 5.Ra6 Ta1+ 6.Rb6 Tb1+ 7.Rc5 i als escacs el rei blanc s'acosta a la torre, tot guanyant) 3.Tb8 Tc2 4.Rb7 Tb2+.

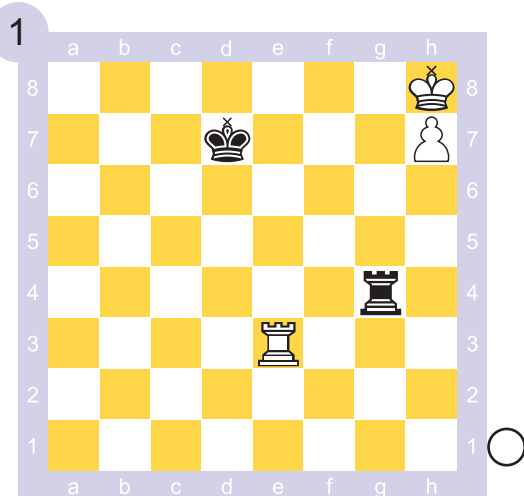


Si 5.Ra6 Ta2+ 6.Rb6 Tb2+ 7.Ra5 Ta2+ no porta enlloc. Es guanya amb: 5.Rc8! Tc2+ 6.Rd8 Th2! (amença Th8++) 7.Tb6+! Rc5 8.Tc6+ Rd5 (si 8... Rxc6 9.a8=D+ amb final de dama contra torre guanyador, i si 8... Rb5 9.Tc8! tot guanyant) 9.Ta6! i el peó corona.

6

Indica quin serà el resultat correcte, suposant que ambdós bàndols realitzin les millors jugades.

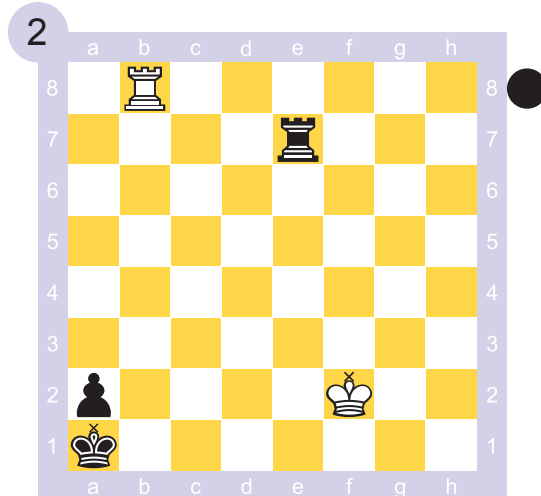
Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.



1 - 0

0 - 1

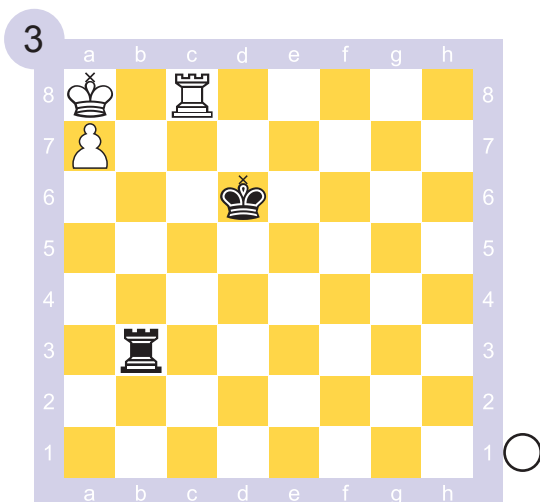
Taules



1 - 0

0 - 1

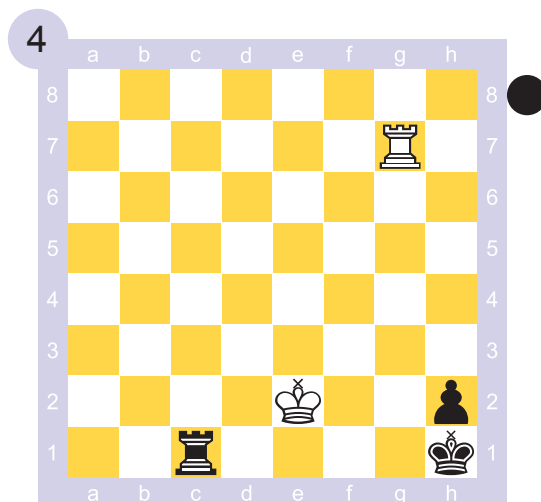
Taules



1 - 0

0 - 1

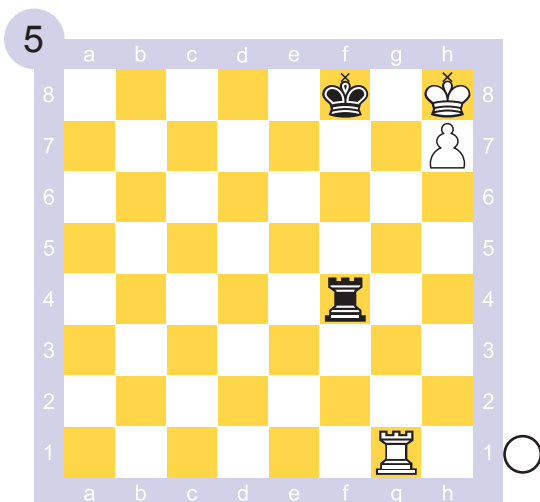
Taules



1 - 0

0 - 1

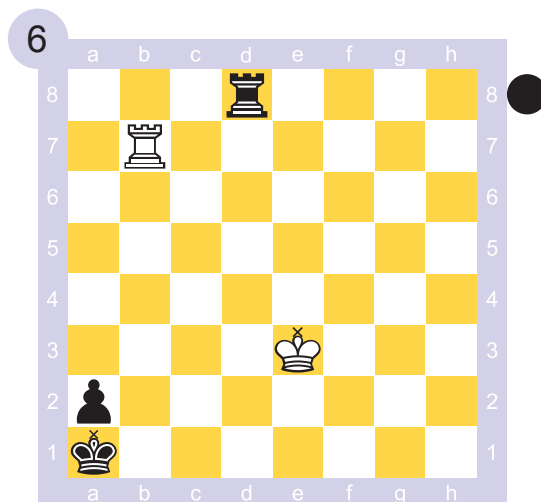
Taules



1 - 0

0 - 1

Taules



1 - 0

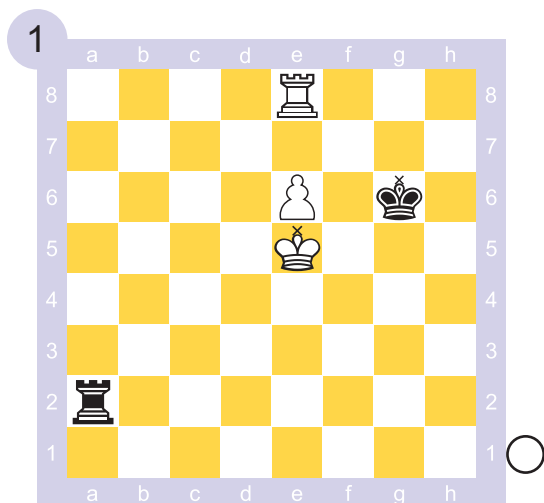
0 - 1

Taules

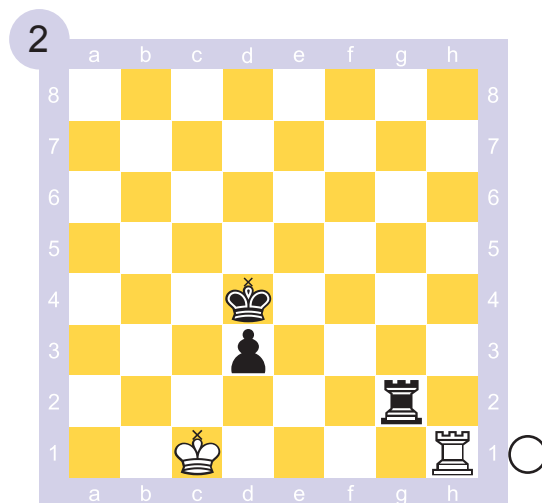
A

Indica quin serà el resultat correcte, suposant que ambdós bàndols realitzen les millors jugades.

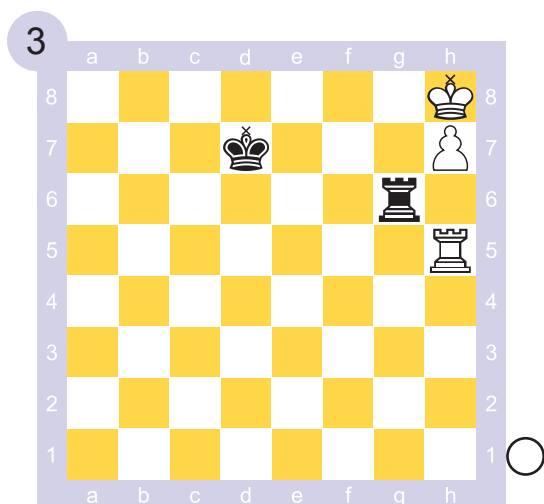
Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.



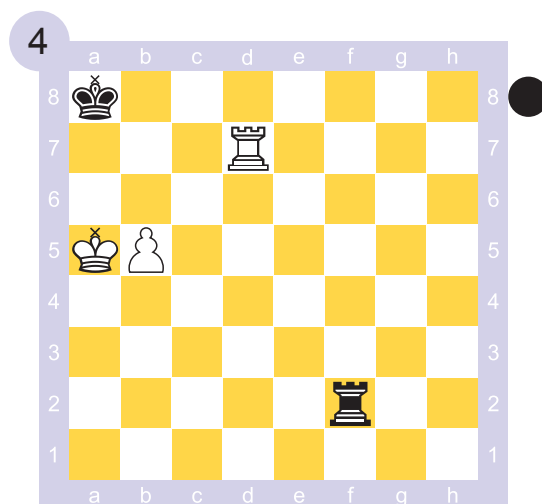
1 - 0 0 - 1 Taules



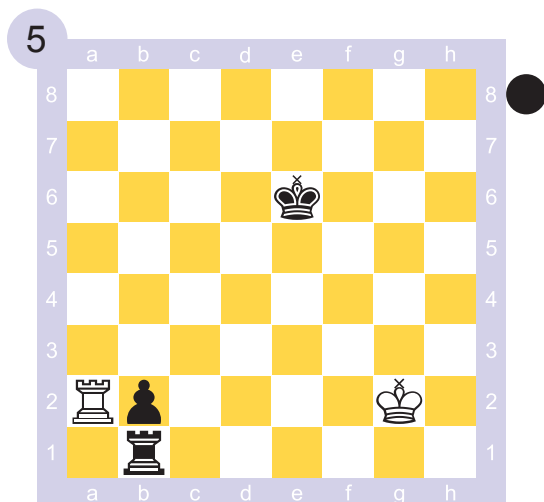
1 - 0 0 - 1 Taules



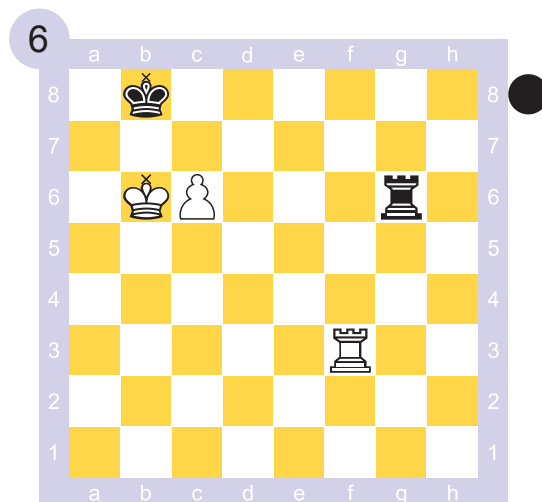
1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules

Finals de peó i peces menors

Cavall i peó contra cavall

Cavall i peó contra alfil

Alfil i peó contra cavall

Alfil i peó contra alfil (alfils del mateix color)



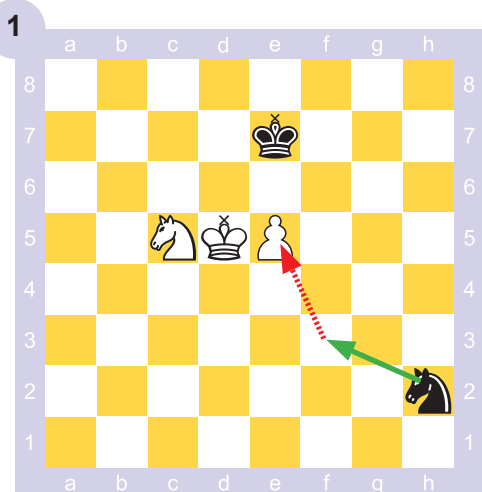


Cavall i peó contra cavall

En gairebé tots els casos, per guanyar cal coronar el peó. Per fer-ho, podem intentar la coronació directa, la desviació del cavall adversari mitjançant una proposta de canvi de cavalls, i el canvi de cavalls mitjançant un escac doble per passar a un final guanyador de reis i peons.

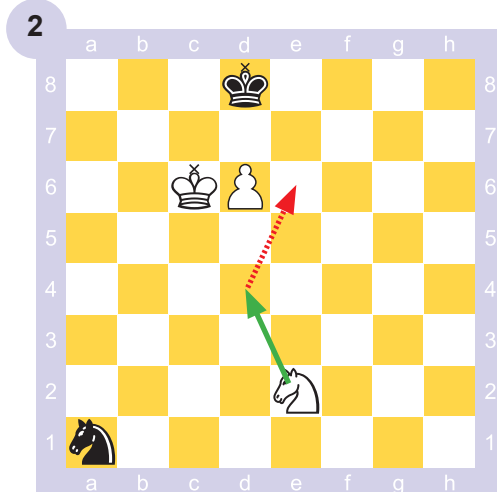
La idea defensiva principal és sacrificar la peça pel peó. Per tal de dur a terme una bona defensa, el rei i la peça menor han de cooperar activament i intentar que el rei ocupi caselles davant del peó.

Exemples

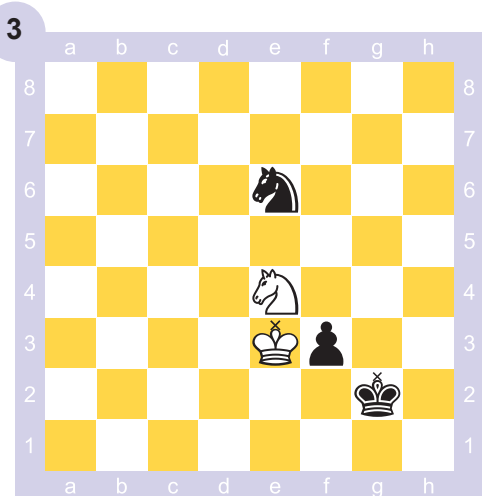


Fixa't en la idea defensiva bàsica de sacrificar el cavall pel peó:

1... Cf4 (amença Cxe6) 2.e7 Cg6 i no es pot impedir que el cavall capturi el peó. El rei negre coopera impedint que el peó coroni.

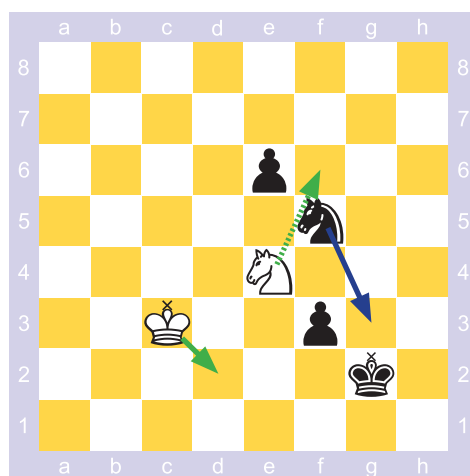


El cavall negre no té temps de cooperar en la defensa; el rei negre tot sol no pot impedir la coronació del peó: 1.Cd4 i l'amença de Ce6+ seguit de d7+ tot coronant, no es pot evitar.



El rei defensor coopera en certa mesura, però no és davant del peó. Això fa més difícil la defensa, però s'aconsegueixen les taules:

1... Cc7 (si 1... Cc5 2.Cf2! i no 2.Cxc5? per 2... f2 tot coronant) 2.Rd3 Cd5 3.Rc2 Ce3+ 4.Rc3 Cf5.



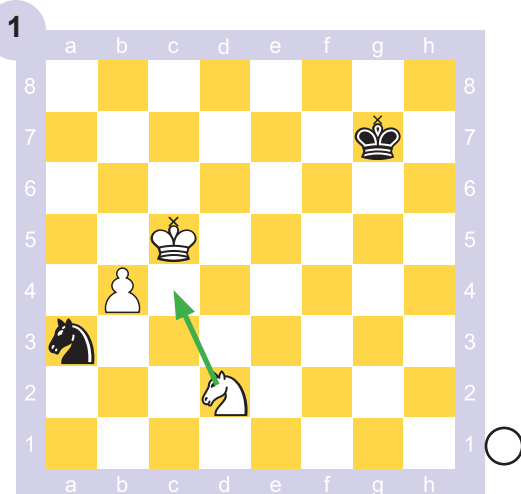
El cavall negre busca col·locar-se a g3 per tal de desviar el cavall blanc de e4, des d'on controla la casella de progressió del peó: 5.Rd2 Cg3 6.Cf6! f2 7.Cg4! f1=D 8.Ce3+ i l'escac amb doble amenaça salva les blanques.



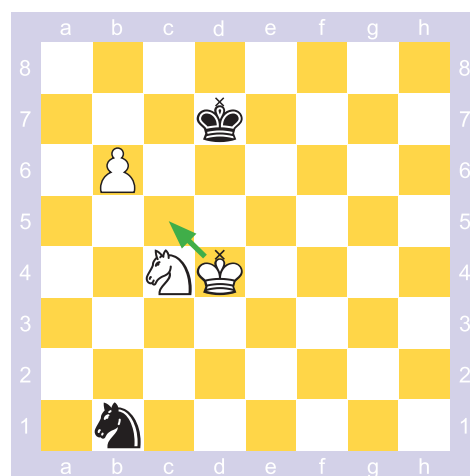
Quan el rei del bàndol defensiu està molt allunyat del peó, i a més no coopera en la defensa, tot depèn d'allò que pugui fer el cavall. Generalment en aquests casos el bàndol superior guanya tot desviant el cavall defensor del control sobre les caselles de progressió del peó.

És important recordar (unitat 10 del llibre Iniciació 2) que els peons de torre són els més difícils de deturar per a un cavall, ja que aquesta peça només pot moure's per un costat del peó. Els peons de cavall, si bé menys que els de torre, també resulten incòmodes per al cavall en aquesta mena de final.

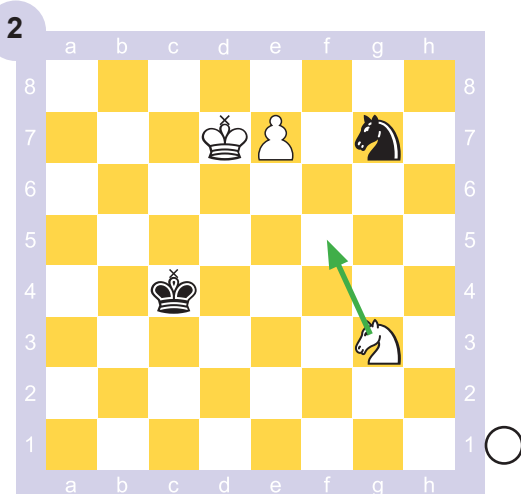
Exemples



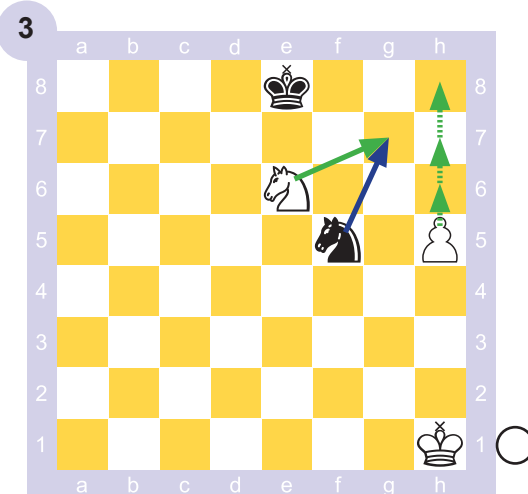
El rei negre està molt allunyat del peó. Mitjançant una proposta de canvi de cavalls, les blanques aconsegueixen avançar el peó: 1.Cc4 Cb1 2.Rd4! (no 2.b5? per Cc3! 3.b6 Ca4+ tot capturant el peó) Rf7 3.b5 Re7 4.b6 Rd7.



Aparentment el rei negre arriba a temps, però no podrà fer res davant la ràpida acció combinada de les peces blanques: 5.Rc5! Cc3 6.Ce5+ Rc8 7.Rc6 C mou 8.b7+ Rb8 9.Cd7+ i el peó promociona.



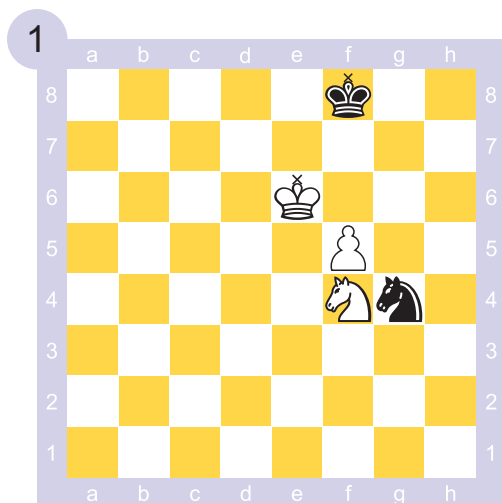
El rei negre és lluny i el peó és a un sol pas de coronar: 1.Cf5 (sacrifici per tal de desviar el cavall negre, mètode típic) Ch5 (si 1... Cxf5 2.e8=D) 2.Re6 (no 2.e8=D? per 2... Cf6+) 2... Cf4+ 3.Rd6 no es pot evitar la promoció.



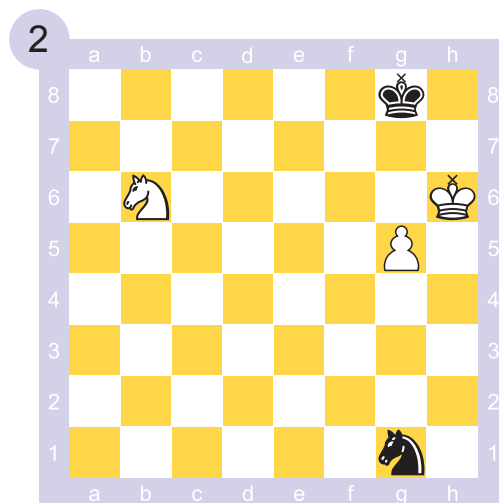
Tot i que sembla una posició de taules (el rei blanc està allunyat i el peó no està gaire avançat; el rei i el cavall negres són prop del peó), el peó aconsegueix coronar: 1.Cg7+!! Cxg7 2.h6! (si no fos peó de torre hauria estat deturat).

1

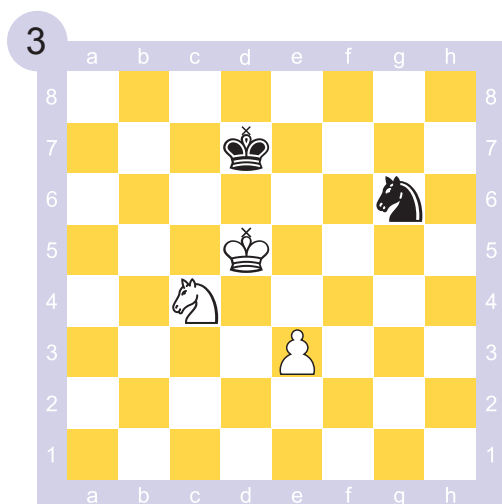
Indica quin serà el resultat correcte, suposant que ambdós bàndols duen a terme les millors jugades. Juguen les blanques.



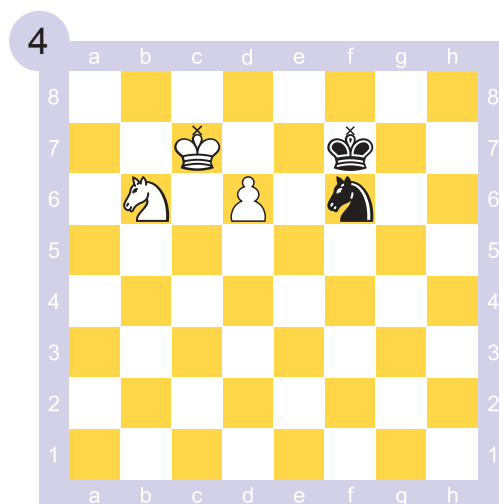
1 - 0 0 - 1 Taules



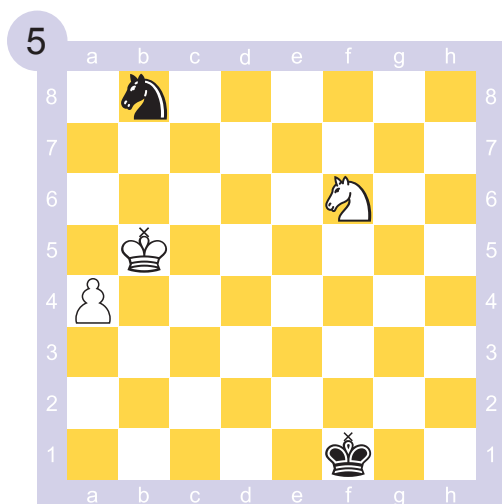
1 - 0 0 - 1 Taules



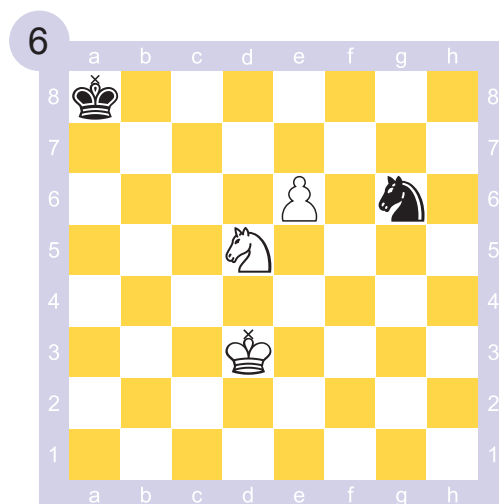
1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules

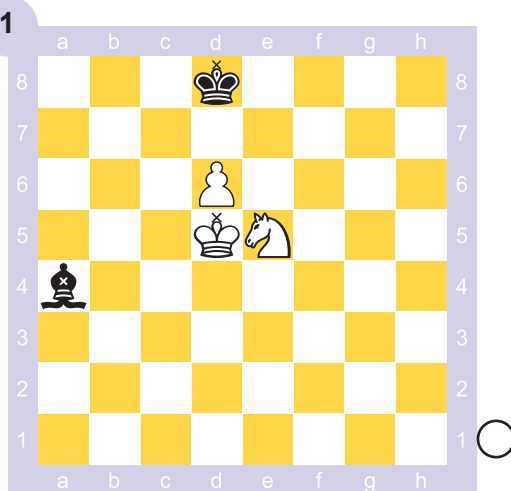


Cavall i peó contra alfil

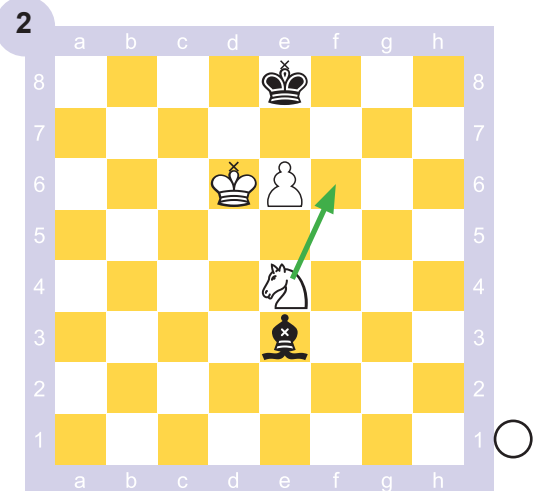
La major part de les observacions esmentades en el cas anterior són també vàlides per a aquest segon cas.

Com que l'alfil és una peça de major abast que el cavall, les possibilitats defensives són significativament majors que en el cas anterior (C+P contra C).

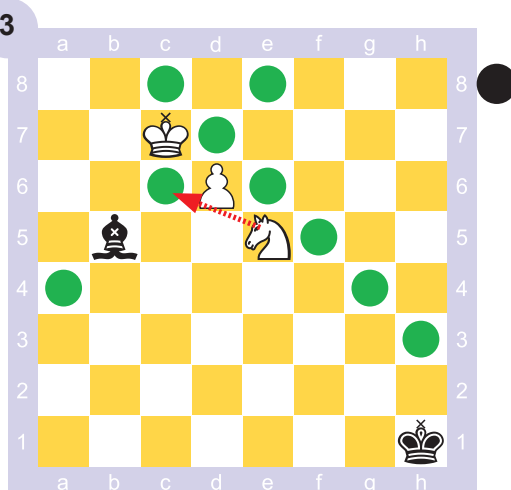
Exemples



És fàcil impedir la coronació amb el rei negre en el camí del peó. Per exemple: 1.Cc6+ Rd7 (també s'aconsegueixen fàcilment taules amb 1... Axc6 2.Rxc6 Rc8) 2.Ce5+ Rd8 les blanques no poden progressar.

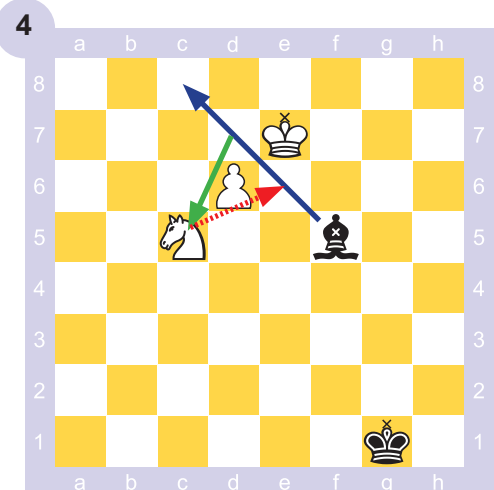


Quan el rei negre és davant del peó, només en casos excepcionals, en què l'alfil es troba momentàniament aliè a la seva progressió, es pot guanyar la partida. Aquí: 1.Cf6+ R mou 2.e7+ seguit de e8=D tot guanyant.



L'alfil lluita sol per evitar la promoció, però disposa de dues diagonals de més de quatre caselles, la qual cosa li permet l'èxit. L'amenaça blanca és Cc6 tot interferint l'acció de l'alfil sobre d7:

1... Ae8! (única) 2.Cd7 Rg1 3.Rd8 Ag6 4.Re7 Af5 5.Cc5.



Ara les blanques amenacen un altre cop d'interferir en l'acció de l'alfil, aquesta vegada amb Ce6:

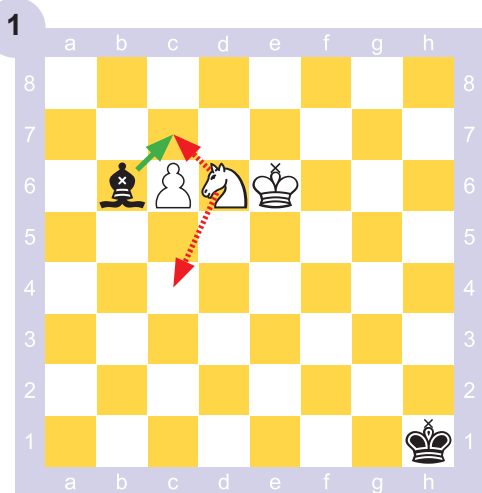
5... Ac8! (novament única defensa)
6.Cd7 Rh1 7.Rd8 Aa6 8.Rc7 Ab5
9.Ce5 Ae8! i les blanques no poden trencar la defensa negra.



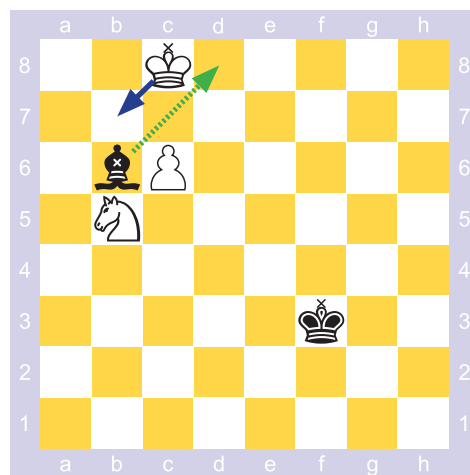
Quan el rei defensor no pot cooperar en la defensa, l'èxit de l'alfil en la seva lluita solitària depèn de la quantitat de caselles que tingui la més curta de les diagonals que incideixen sobre la casella de progressió del peó.

Si la diagonal més curta té quatre caselles, les peces adversàries aconseguiran controlar aquests quatre quadres (dos amb el rei i dos amb el cavall) i podran avançar el peó.

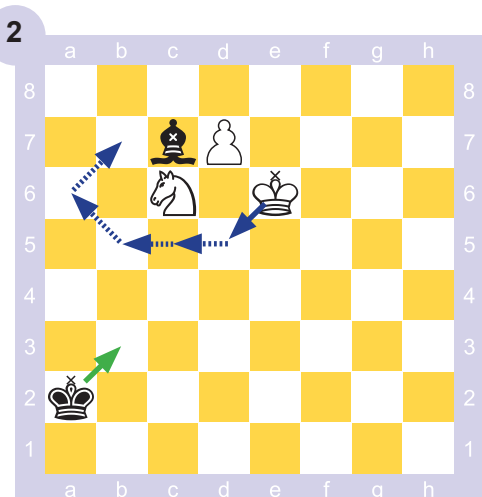
Exemples



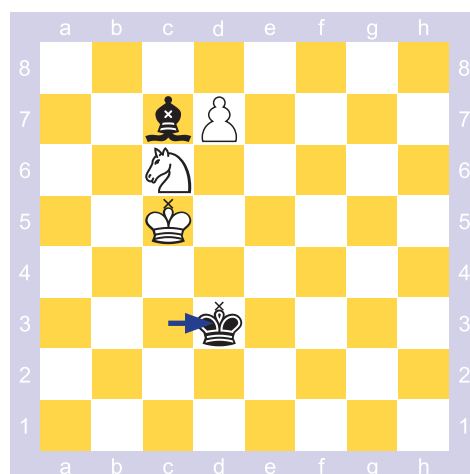
Les blanques amenacen Rd7 seguit de Cc4 (tal com indiquem), de manera que l'alfil negre seria expulsat de la diagonal d8-a5 i el peó coronaria. L'única defensa és: 1... Ac7 2.Rd7 Ab8 3.Cb5 Rg2 (el rei intenta acostar-se) 4.Cc7 Rf3 5.Rc8 Aa7 6.Cb5 Ab6.



7.Rb7 Ad8 8.Cd6! Rg4 9.Rc8 Aa5 10.Cc4! (l'alfil és desallotjat de la diagonal de 4 caselles, i el cavall és a punt per interceptar l'altra diagonal) Ae1 11.Rd7 Ag3 12.Cd6! tot interceptant l'acció de l'alfil, el peó corona.



L'alfil sol no pot deturar el peó, ja que la diagonal d8-a5 té 4 caselles. L'amenaça blanca és portar el seu rei a b7. Les negres només es poden defensar si llur rei arriba a temps: 1... Rb3! 2.Rd5 Rc3!! (2... Ra4 falla per 3.Rc5!) 3.Rc5 Rd3!

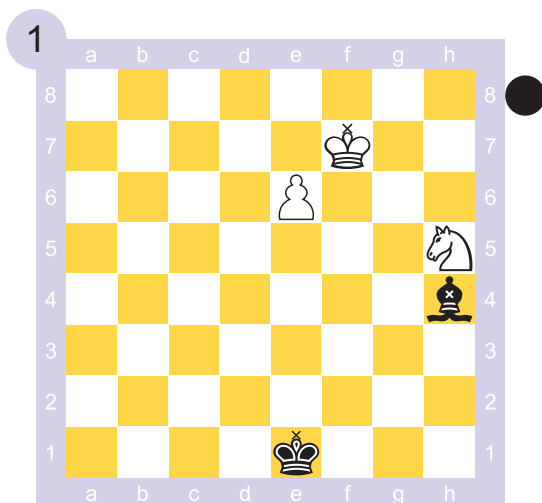


El rei negre s'acostarà per la dreta: 4.Rb5 Re4 5.Ra6 Rd5 6.Rb7 Rd6! i el rei arriba a temps de defensar el seu alfil i, alhora, d'atacar el peó enemic, amb la qual cosa s'aconsegueix entaular la partida.

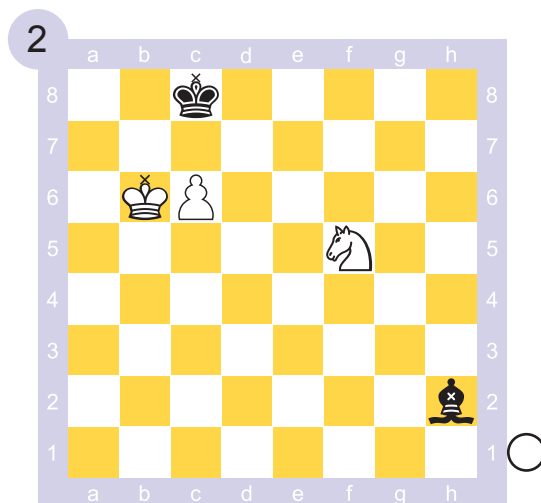
2

Indica quin serà el resultat correcte, suposant que ambdós bàndols duen a terme les millors jugades.

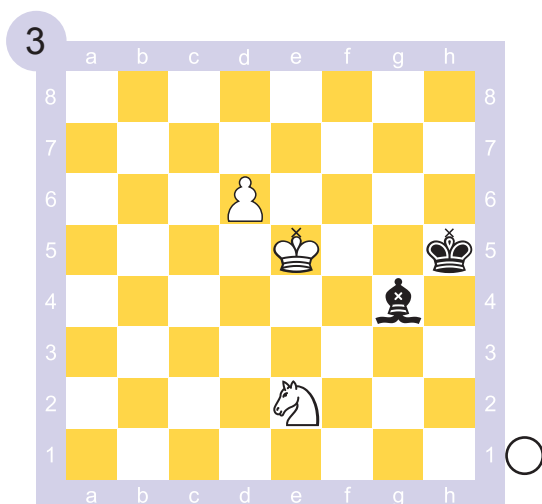
Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.



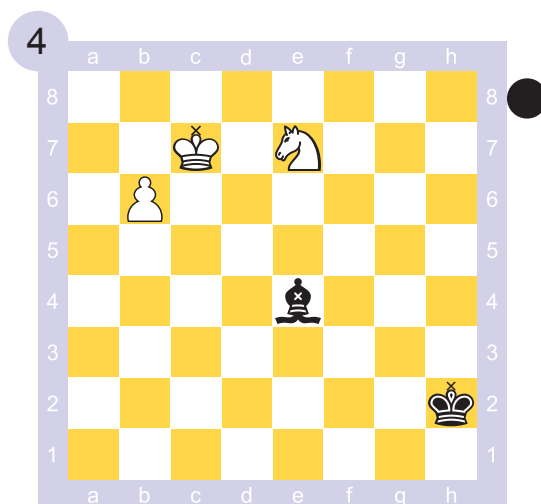
1 - 0 0 - 1 Taules



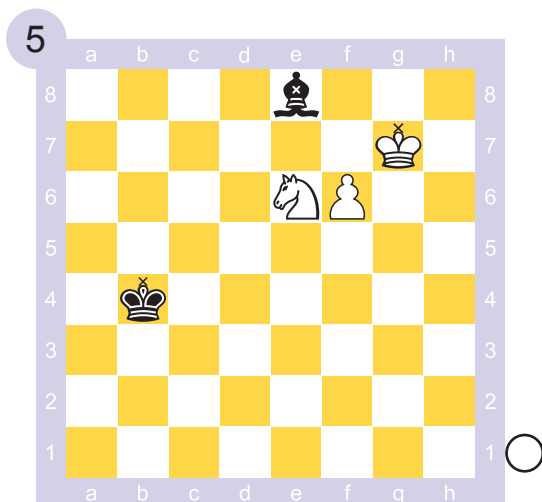
1 - 0 0 - 1 Taules



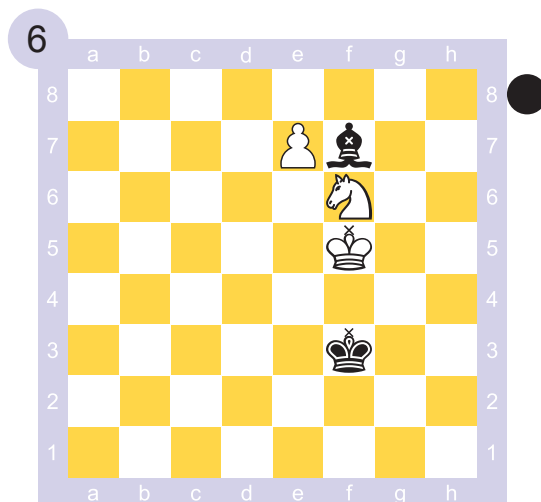
1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



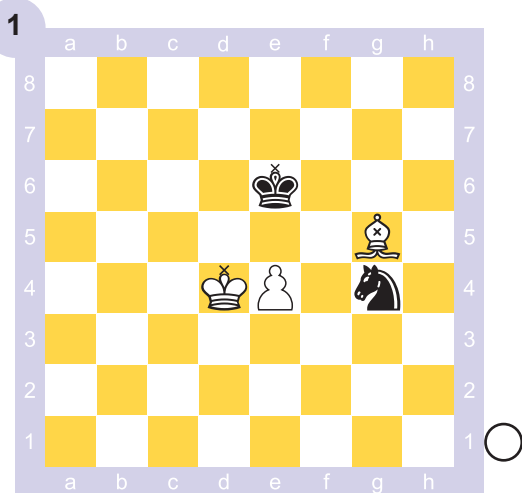
1 - 0 0 - 1 Taules



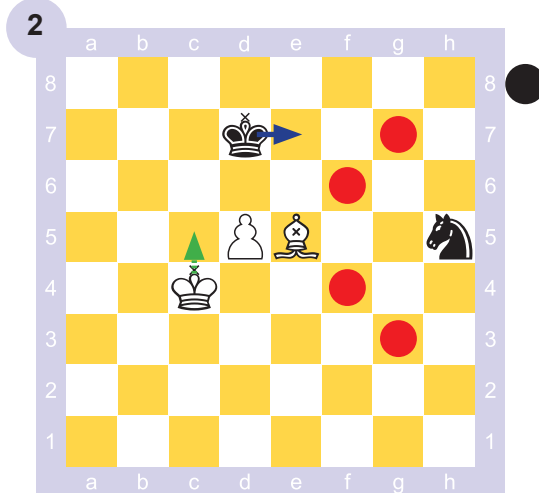
Alfil i peó contra cavall

Els principis generals enunciats a la pàgina 172 són vàlids també en aquest cas. Un nou factor que diferencia aquest final dels anteriors d'aquesta unitat és que, de vegades, l'alfil aconseguix immobilitzar totalment el cavall en un costat del tauler.

Exemples

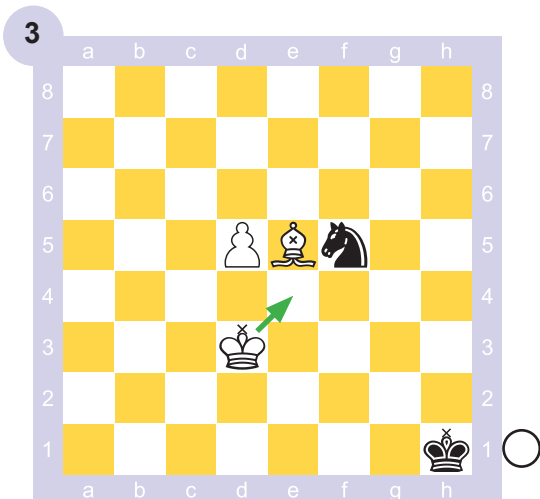


El rei negre no pot ser desallotjat de e6 i el cavall té prou mobilitat, de manera que no és possible tancar-lo en un costat del tauler. Les blanques no poden progressar.



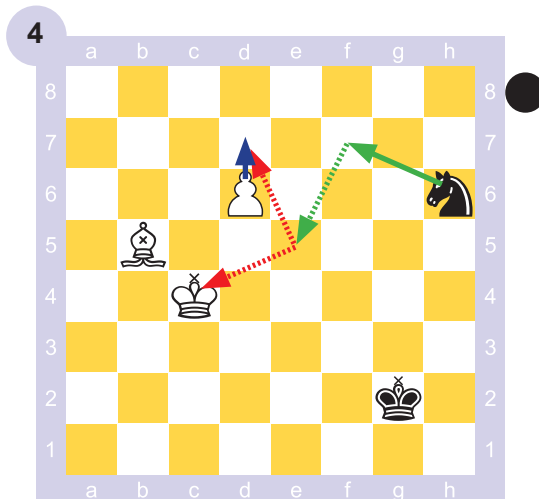
El cavall està completament immobilitzat en un costat del tauler per l'alfil. Les negres només poden moure el rei:

1... Re7 2.Rc5 Rd7 3.d6 (les negres estan en zugzwang, el rei ha d'abandonar d7) 3... Re6 4.Rc6! Rxe5 5.d7 i guanya.



El cavall sol no pot, en general, lluitar amb èxit. Rei i alfil li prenen les caselles des de les quals impedeix la progressió:

1.Re4 (deixa f5) Ce7 2.d6 Cc6 3.d7 Rg2 4.Rd5 (deixa c6) Cd8 5.Af6 (deixa d8) Cb7 6.Rc6 (deixa b7) Ca5+ 7.Rc7 i guanya.



Només en casos molt excepcionals el cavall sol té èxit, com aquí, on hi ha una seqüència de jugades forçades que acaba amb la captura del peó:

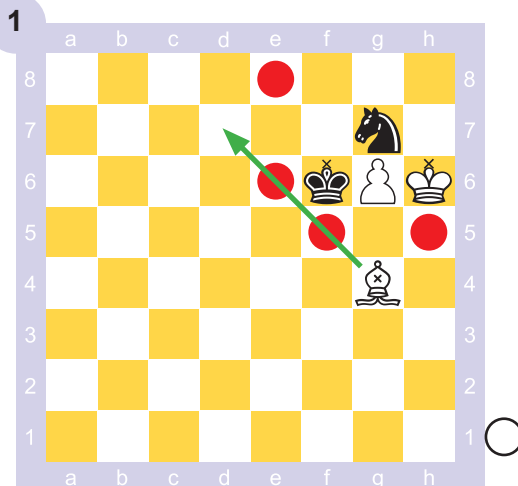
1... Cf7! (1... Cf5? 2.d7 i les blanques guanyen) 2.d7 Ce5+! tot aconseguint capturar el peó.



Quan el rei en inferioritat coopera en la defensa, però no des d'una ubicació davant del peó, sinó des d'un costat o des de darrere, el resultat dependrà de tots els detalls de la posició específica.

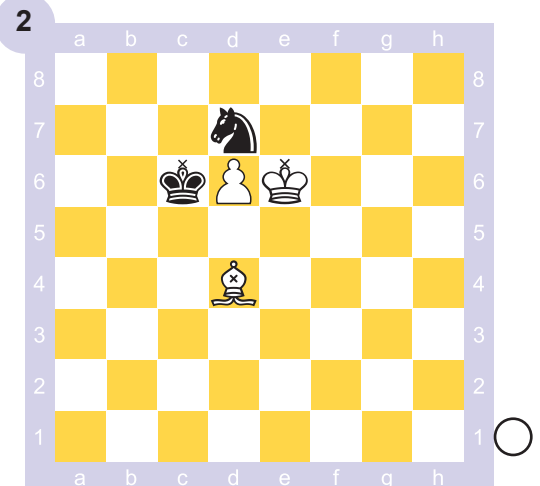
Les idees principals del bàndol defensor són canviar el cavall pel peó i sacrificar el cavall al rei adversari per tal de capturar el peó amb el rei. La idea del bàndol atacant és forçar el cavall a abandonar el control del peó, bé per zugzwang bé per atac directe al cavall amb l'alfil.

Exemples



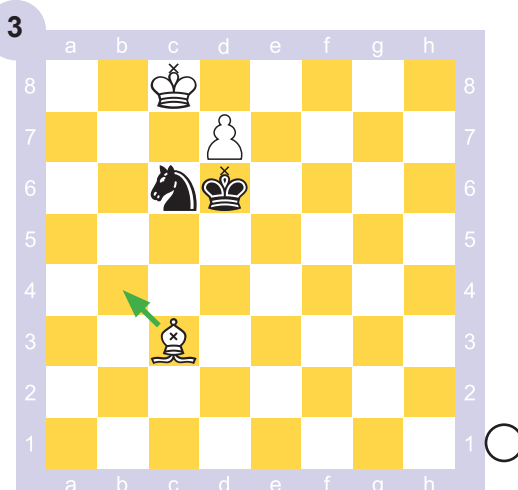
El rei negre recolza el cavall bloquejador. Però les blanques immobilitzen el cavall i guanyen:

1. Ad7! Zugzwang!, el rei no pot moure perquè perd el cavall; si el cavall mou és capturat i després el peó corona.



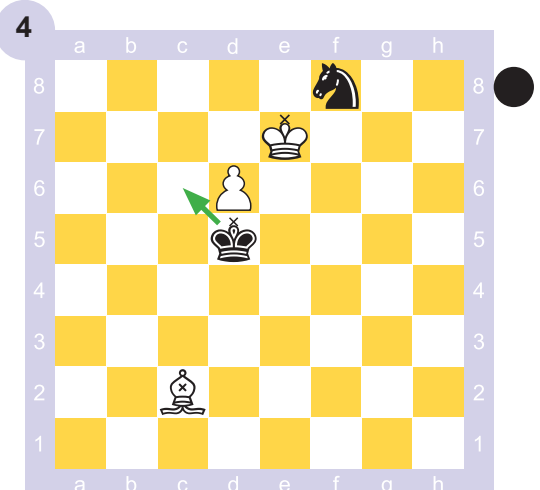
El cavall negre té prou mobilitat i, per tant, les blanques no poden aconseguir el zugzwang:

1. Aa7 (o 1. Ag7 Cc5+ 2. Re7 Cd7) Cf8+ 2. Re7 Cd7 el cavall disposa de prou caselles per mantenir el control de d7.



Per tal que les blanques guanyin cal que el cavall negre perdi el control de d8. Ho aconseguixen amb zugzwang:

1. Ab4+! Re6 2. Rc7 (ataca el cavall) Rd5 3. Aa3! i les negres es troben en zugzwang; si el rei mou es perd el cavall i si el cavall mou, el peó corona.

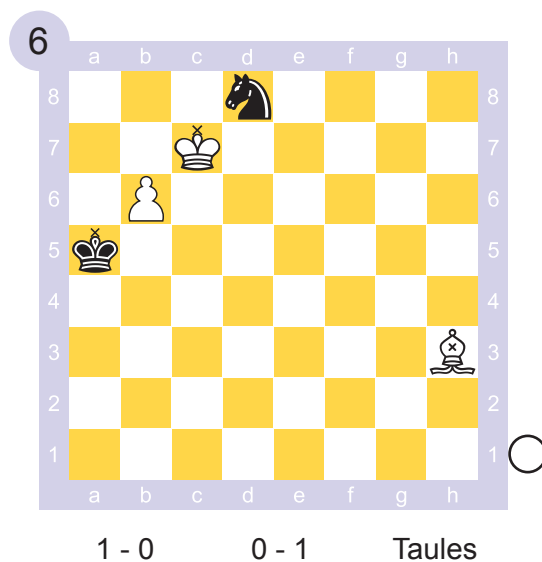
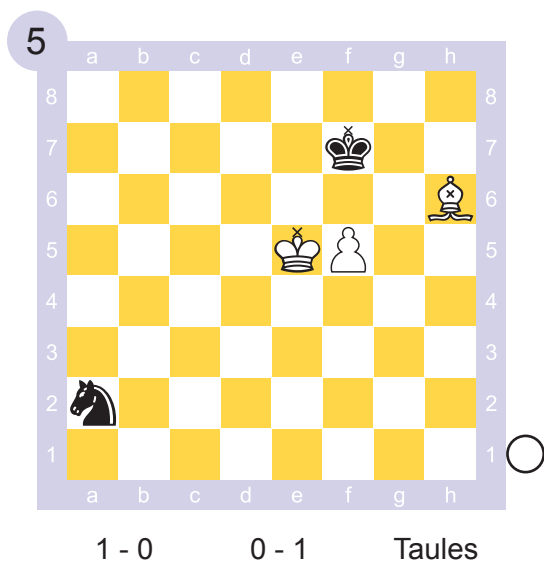
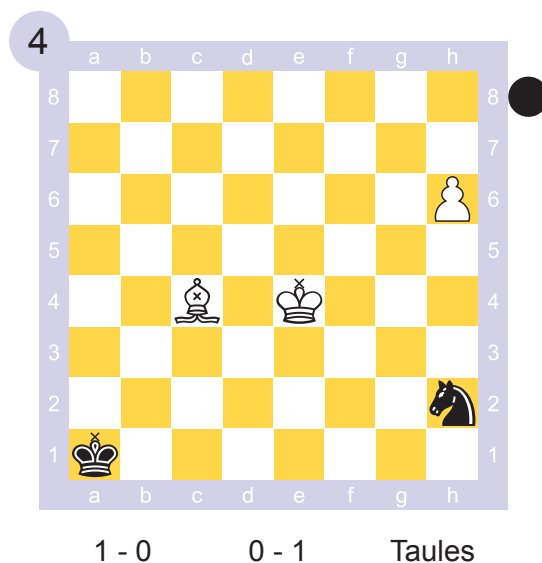
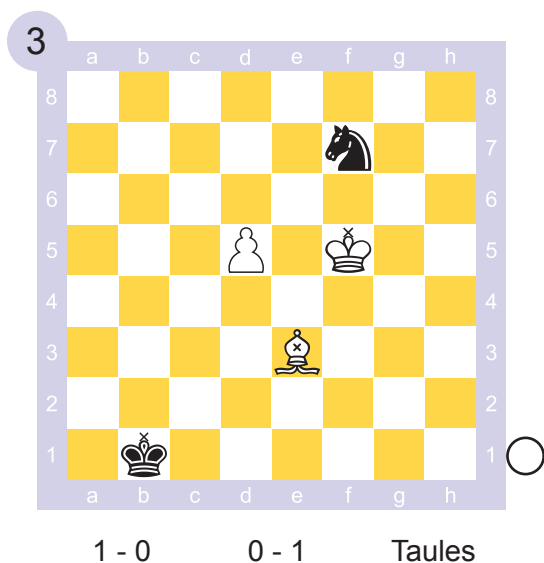
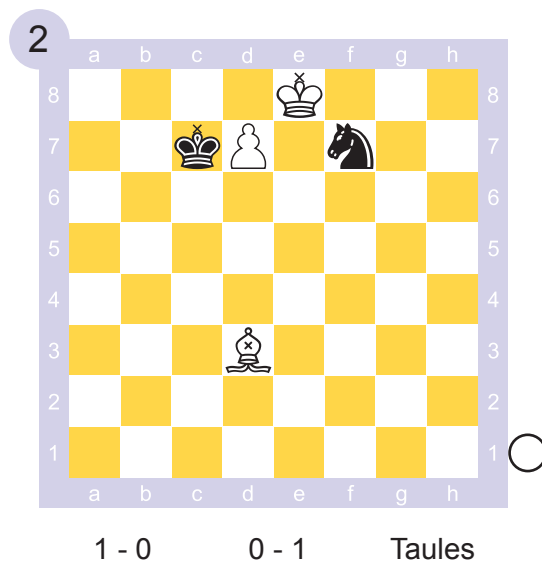
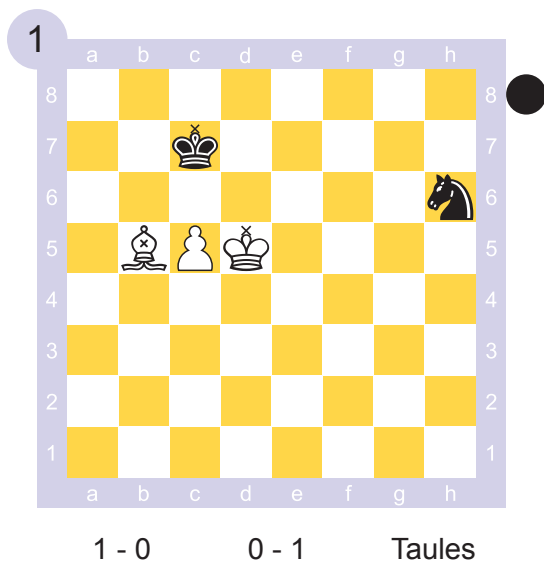


El cavall no pot ser capturat perquè es perdria el peó. Només podria guanyar-se amb zugzwang, però amb una bona defensa no es pot:

1... Rc6! (1... Rc5? 2. Ae4! o 1... Re5? 2. Ae4!, zugzwang) 2. Aa4+ Rc5 3. Ae8 Rd5! 4. Af7+ Rc6! 5. Ah5 Rc5! 6. Af3 Cg6+ 7. Re6 Cf8+ les blanques no progressen.

3

Indica quin serà el resultat correcte, suposant que ambdós bàndols duen a terme les millors jugades.
Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.



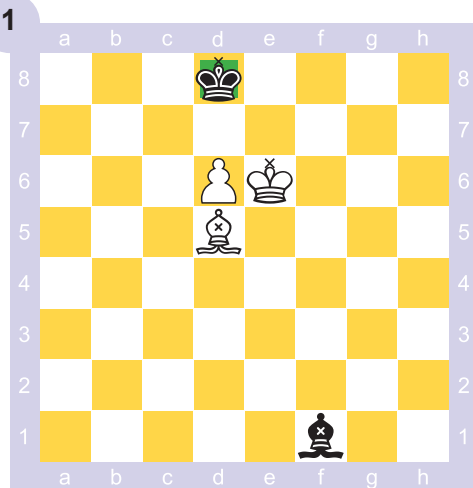


Alfil i peó contra alfil

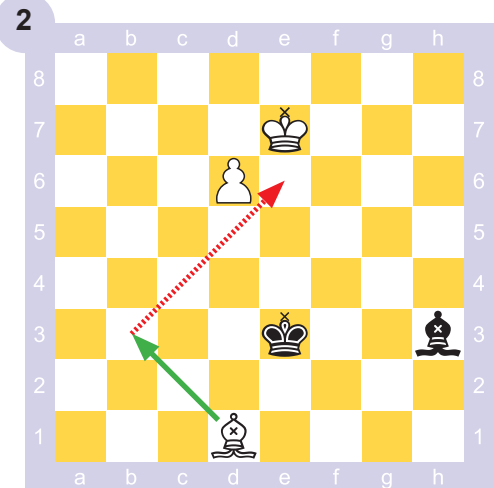
Alfils del mateix color

Els principis generals enunciats a la pàgina 172 són vàlids també en aquest cas.

Exemples

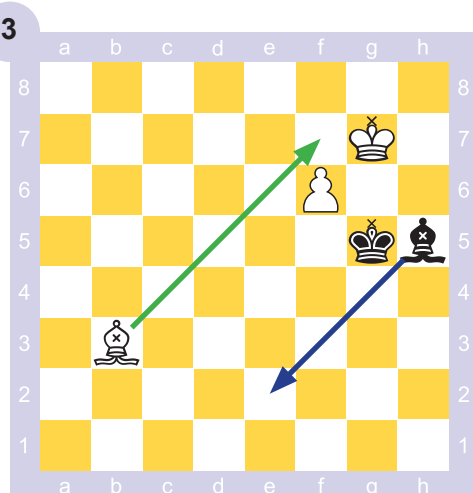


Si el rei defensor ocupa una casella en el camí del peó, que sigui de color diferent a l'alfil adversari (o pot arribar-hi), no hi ha manera de desallotjar-l'en. El zugzwang és impossible perquè l'alfil defensor sempre té mobilitat de sobres.



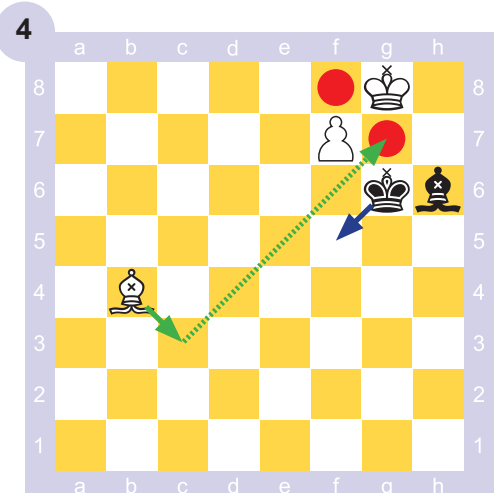
Si el rei defensor no coopera ni arriba a temps de fer-ho, el final es guanya. El mètode típic per tal d'avançar el peó és proposar un canvi d'alfils, de tal manera que l'alfil defensor abandoni la diagonal en què impedeix la progressió del peó:

1.Ab3! Rd4 2.Ae6! Af1 3.d7 i corona.



Una defensa reeixida en alguns casos consisteix a atacar la casella de progressió del peó des de darrere amb reis en oposició.

1.Af7 (si 1.Ac2 Ae8!) Ae2 2.Ag6 (amença f6-f7) Ac4! (l'alfil té una altra diagonal) 3. Ah7 Ab3. Si 4.Ag8 Axc4 5.Rxc4 Rxc4, és taules.



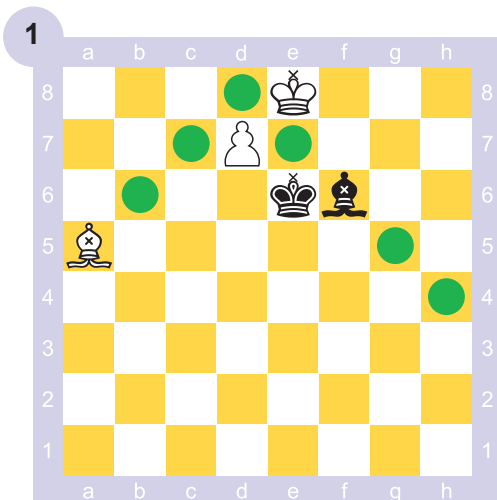
En aquest cas una de les diagonals defensives (h6-f8) és molt curta (tres caselles), i per això les negres perden:

1.Ac3! (zugzwang, també guanyava 1.Ad2) Rf5 2.Ag7! i el peó corona.

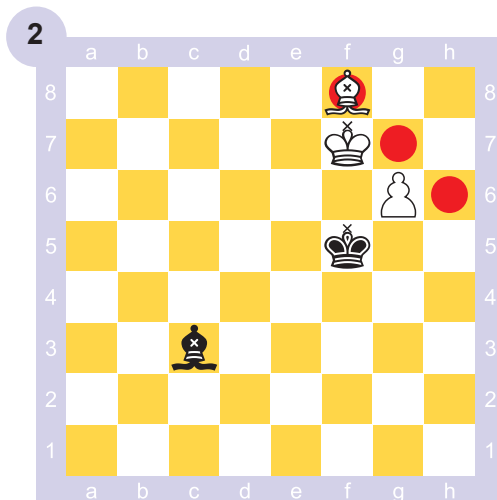


Quan el rei defensor ataca el peó des de darrere i situat en oposició vertical respecte del rei adversari, l'èxit de la defensa depèn de fet que l'alfil defensor tingui dues diagonals prou llargues per impedir la progressió del peó. Per això en aquesta mena de posició els peons centrals (**d** i **e**) són menys perillosos que els peons d'alfil, cavall i torre.

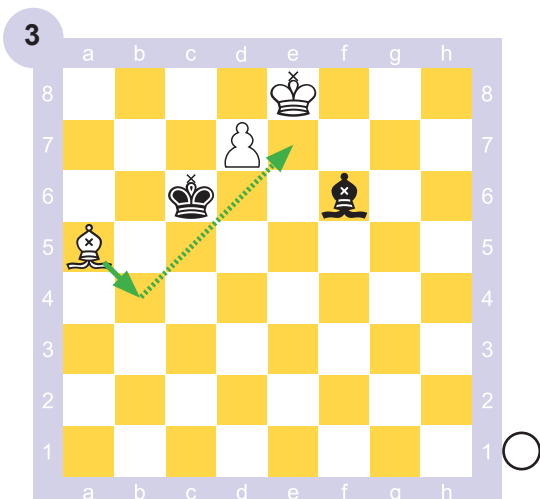
Exemples



Si comparem aquest diagrama amb el 4 de la pàgina anterior, aquí l'alfil defensor té dues diagonals prou llargues i, per això, les negres aconsegueixen fer taules: 1.Ad8 (1.Ac3 Ah4) Ac3 2.Ag5 Aa5 i les blanques no progressen.

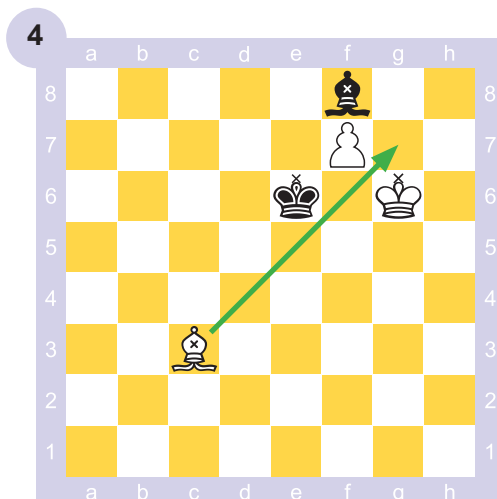


Les negres perden perquè una de les diagonals defensives (h6-f8) és molt curta: 1. Ag7 Ad2 2.Ad4 Ah6 (única) 3.Ae3! (desviació) Af8! 4.Ad2! i es troben en zugzwang (o es captura l'alfil negre o es corona el peó).



El rei defensor ataca el peó per darrere, però en oposició diagonal amb l'altre rei (compareu-ho amb la posició 1 d'aquesta pàgina); com que no s'impedeix Ae7, les blanques guanyen fàcilment:

1.Ab4! i no hi ha defensa davant Ae7.



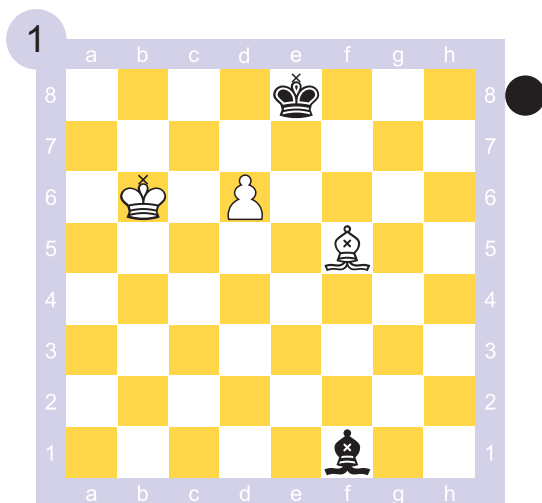
El rei defensor ataca el peó des d'una oposició horitzontal respecte de l'altre rei. Per tal de coronar, el rei blanc ha de ser a g8:

1.Ag7 Ab4 2.Ah6 Ac5 3.Rg7! Rf5 (3... Ab4 4.Rg8 Ac5 5.Af8 Ae3 6.Ab4 Ah6 7.Ad2! guanya) 4.Rg8 Rg6 i es guanya, com en el diagrama 4 de la pàgina anterior.

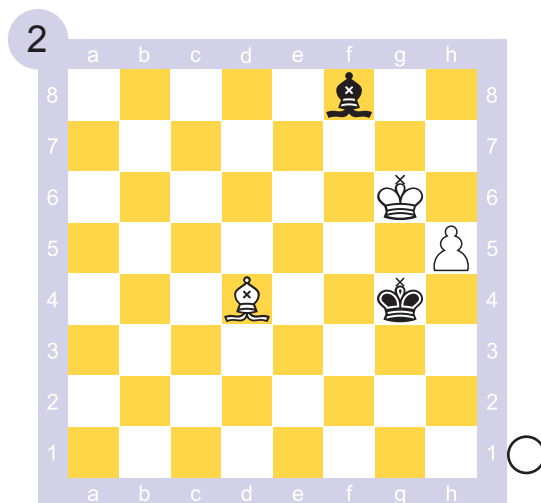
4

Indica quin serà el resultat correcte, suposant que ambdós bàndols duen a terme les millors jugades.

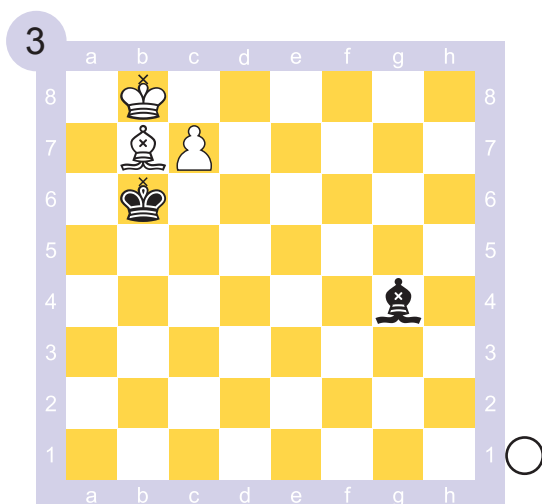
Juga el bàndol indicat per una rodona a la dreta del tauler.



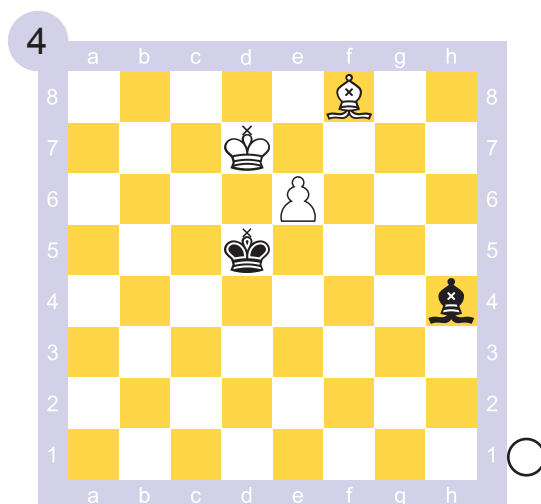
1 - 0 0 - 1 Taules



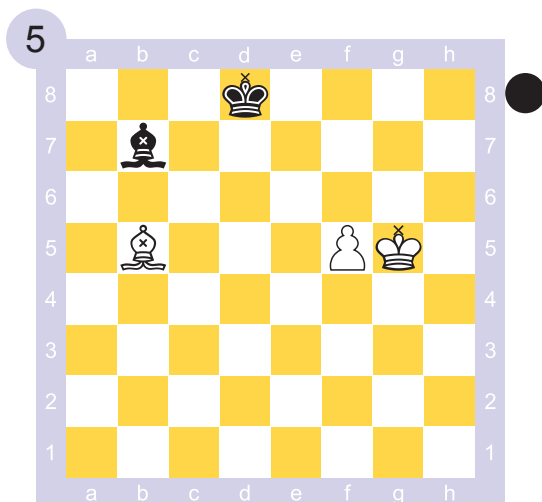
1 - 0 0 - 1 Taules



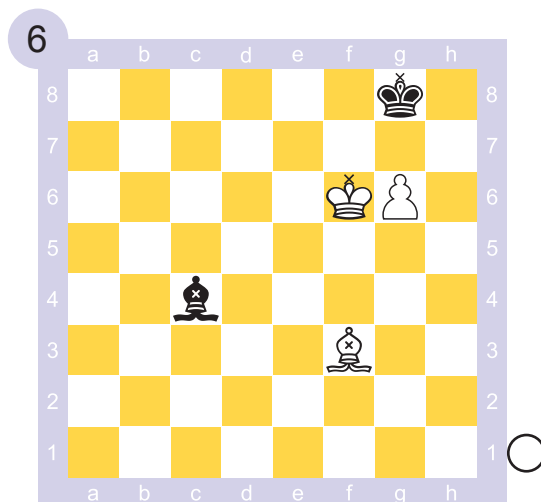
1 - 0 0 - 1 Taules



1 - 0 0 - 1 Taules



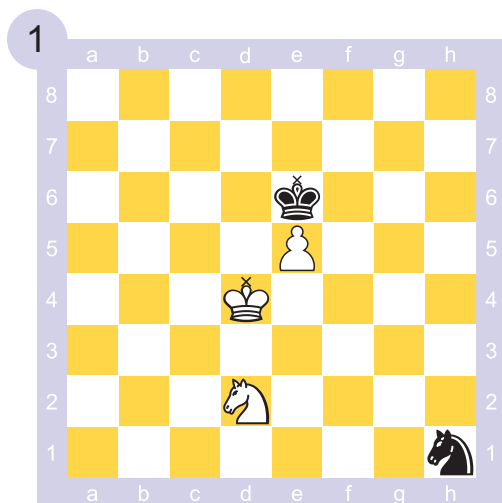
1 - 0 0 - 1 Taules



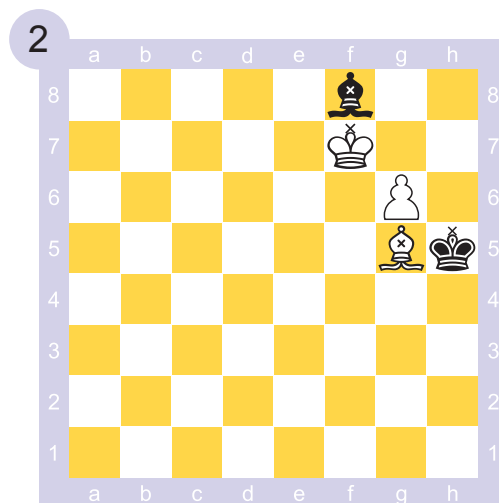
1 - 0 0 - 1 Taules

A

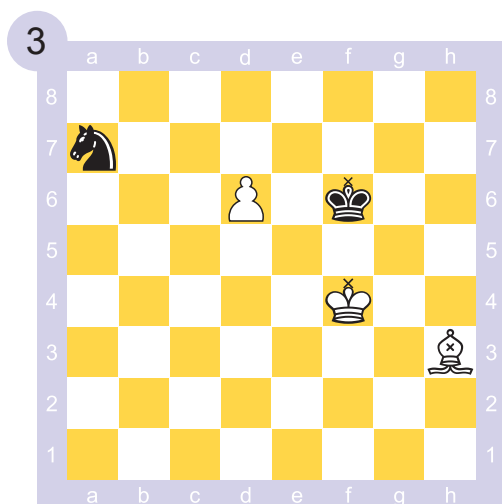
Anota la jugada que indica l'enunciat de cada exercici.
Juguen les blanques.



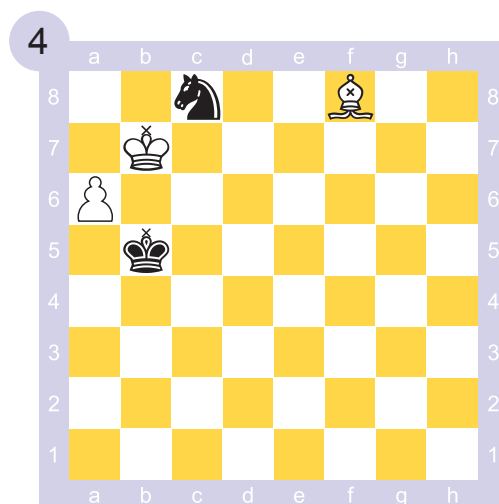
Situar les negres en zugzwang



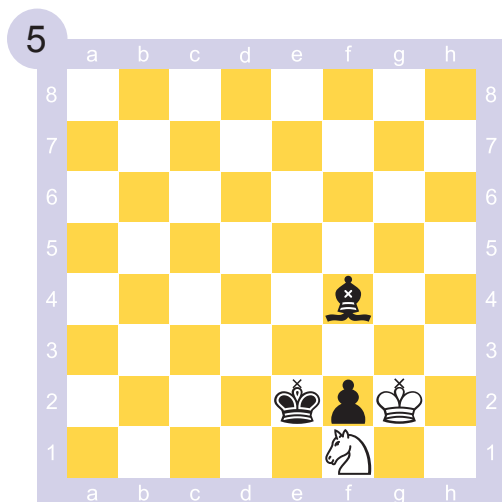
Situar les negres en zugzwang



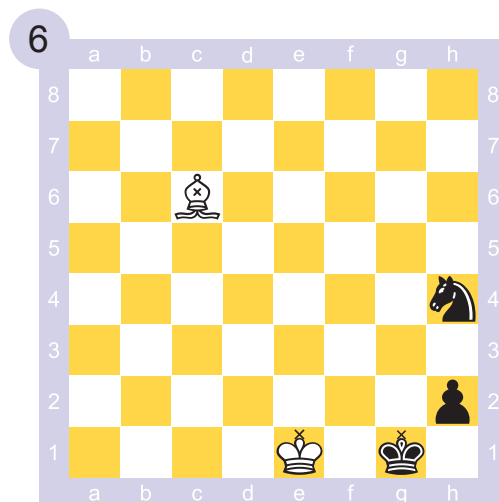
Situar les negres en zugzwang



Situar les negres en zugzwang



Entaular



Entaular



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 2

A més de continuar ampliant els recursos tàctics i estratègics en cada fase de la partida, s'introdueix la valoració de posicions.

El nivell de dificultat és de dues o tres jugades.



Generalitat
de Catalunya



BALÀGIUM
editors



9 788415 184034 >