

# Solucionari

Escacs per a tothom

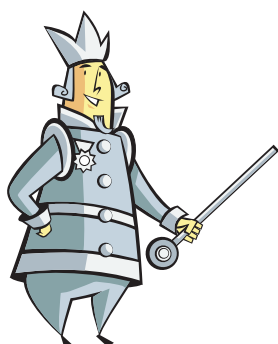
Iniciació

1



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

info@educachess.org  
www.educachess.org



Edició 3a:

febrer 2011

Disseny coberta:

Jordi Prió Burgués

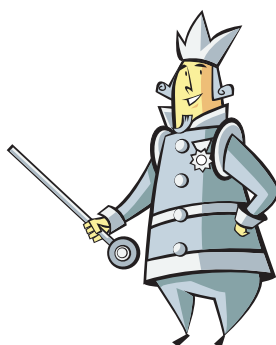
Maquetació:

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.

# Unitat 1

1

a Escriure e3

b Escriure g8

2

a Dibuixar quadrats a les caselles indicades

b Dibuixar quadrats a les caselles indicades

3

a Escriure fila 6

b Escriure columna f

4

a Dibuixar un quadrat a les caselles: a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7

b Caselles: a1, a3, a5, a7

## 5

- 1 Dibuixar un quadrat a les caselles: a1, b2, c3, d4, e5, f6, g7 i h8
- 2 Caselles: d1, c2, b3, a4 // h5, g6, f7, e8
- 3 Caselles: e1, d2, c3, b4, a5 // h4, g5, f6, e7, d8
- 4 Caselles: d1, e2, f3, g4, h5 // h1, g2, f3, e4, d5, c6, b7, a8
- 5 Caselles: f1, e2, d3, c4, b5, a6
- 6 Caselles: h6, g7, f8

## 6

- 1 Els reis i les dames estan intercanviats
- 2 Els cavalls i els alfils estan intercanviats
- 3 Les blanques i les negres estan intercanviats
- 4 El tauler no està ben col·locat. La casella h1 ha de ser blanca
- 5 Els números de les files estan intercanviats
- 6 Les lletres de les columnes estan intercanviades

7

- 1 Dibuixar un quadrat a les caselles: e1, f1, g1, h1, e2, f2, g2, h2, e3, f3, g3, h3, e4, f4, g4, h4
- 2 Caselles: a5, b5, c5, d5, a6, b6, c6, d6, a7, b7, c7, d7, a8, b8, c8, d8
- 3 Caselles: e5, f5, g5, h5, e6, f6, g6, h6, e7, f7, g7, h7, e8, f8, g8, h8
- 4 Caselles: a1, b1, c1, d1, a2, b2, c2, d2, a3, b3, c3, d3, a4, b4, c4, d4
- 5 Caselles: e1, f1, g1, e2, f2, g2, e3, f3, g3, e4, f4, g4, e5, f5, g5, e6, f6, g6, e7, f7, g7, e8, f8, g8
- 6 Caselles: a1, a2, a3, a4, a5, a6, a7, a8

A

Si prenem com a referència un tauler d'escacs, les paraules es troben en les següents coordenades: Alfíl: b4-f8, Cavall: h1-h7, columna: f1-f7, dama: a1-d1, diagonal: a1, h8, fila: a2-d2, peça: a8-e8, peó: g1-g4, rey: a6-c6, torre: e6-e2

B

Joc

# Unitat 2

# 1

## El peó

1 Dibuixar una rodona a les caselles: f3, f4 / c6, c5

2 Caselles: h4 / d5

3 Caselles: d6 / h3

4 Caselles: h3, h4 / a2

5 Caselles: c4 / f6, f5

6 Caselles: b7 / g4

# 2

## El peó

1 Dibuixar una rodona a les caselles: b3, b4; Encerclar el peó de f7

2 Caselles: g7 / c2

3 Caselles: c6 / g3

4 Caselles: e6; Encerclar a3 / a4

5 Caselles: f5 / c4; Encerclar f2, f3 / c6

6 Caselles: b3, b4; Encerclar f4



## 3

## El peó

1 Joc

2 Joc

3 Joc

4 Joc

5 Joc

6 Joc

## 4

## El peó

1 Dibuixar una rodona a les caselles: d4, f4

2 Casella: b4

3 Caselles: a6, b5, d5, g3

4 Caselles: b6, d6, e4, f4, g4, h4

5 Caselles: a3, b4, b5, d4, d5 / e5, f5, f3, g5, h5, h3

6 Caselles: b6, b5, c6, c5, d4, e4, f6, f4, g6, g4, h6

5

El peó

- 1 Torre negra
- 2 Cavall blanc
- 3 Cavall negre
- 4 Torre negra / Torre blanca
- 5 Torre negra / Torre blanca
- 6 Peó negre (e5) i peó blanc (d4), mútuament

6

El peó

- 1 c3, cxd4, d5, d6, dxe7, e8
- 2 d4, dxc5, cxb6, b7, b8
- 3 c5, cxb4, bxc3, c2, c1
- 4 g6, gxf5, f4, f3, fxe2, e1
- 5 cxd3, dxe4, exf5, f6, fxg7, g8
- 6 exf5, f4, f3, fxe2, e1

7

El peó

1 Joc

2 Joc

3 Joc

4 Joc

5 Joc

6 Joc

8

El peó

Joc

# 9

## El peó

- 1 Peó blanc a c4
- 2 Peó blanc a f4
- 3 Peó negre a h5
- 4 Peó blanc a g4
- 5 Peons blancs a e4, g4 / peó negre a b5
- 6 Peons blancs a b4, d4 / peó negre a g5

# Unitat 3

# 1

## La torre

- 1 Exemple
- 2 Dibuixar una rodona a les caselles d7, d6, d5, d4, d3, d2, d1, a8, b8, c8, e8, f8, g8, h8
- 3 Caselles: d8, d7, d5, d4, a6, b6, c6, e6, f6
- 4 Cap casella; cal encerclar la torre amb una rodona
- 5 Caselles: b8, c8, d8, a7, a6, a5
- 6 Caselles: f4, f5, e3, d3, g3, h3

# 2

## La torre

- 1 Exemple
- 2 Encerclar el peó negre
- 3 Peó negre
- 4 Alfil blanc
- 5 Alfil blanc, cavall blanc
- 6 Cavall negre, dama negra

## 3

## La torre

- 1 Exemple
- 2 1 jugada: dibuixar una fletxa directa cap a la casella a4
- 3 2 jugades: Tc7 i Tc1
- 4 2 jugades: Tf6 i Te6
- 5 3 jugades: Tg3, Tg8 i Te8
- 6 3 jugades: Ta6, Ta1 i Te1

## 4

## La torre

- 1 Exemple
- 2 2 jugades: Txf7 (capturant el peó blanc) i Tb7
- 3 3 jugades: Ta4, Tf4 i Tf2
- 4 3 jugades: Te7, Txe1 (capturant el cavall) i Th1
- 5 3 jugades: Ta2, Ta8 i Tc8
- 6 3 jugades: Tg4, Txc4 (capturant el peó blanc) i Ta4

# 5

## La torre

- 1 Exemple
- 2 Dibuixar un quadrat a la casella: c7
- 3 Casella: g7
- 4 Casella: f5
- 5 Casella: c6
- 6 Casella: c3

# 6

## La torre

- 1 Exemple
- 2 4 jugades: Txb4 (capturant peó), Txb6, Txf6, Txf4, Txb4
- 3 5 jugades: Txb4 (peó), Txb6, Txf6, Txf4, Txb4
- 4 3 jugades amb la torre d' a1: Txa3 (peó), Txa5, Txe5  
2 jugades amb la torre de h1: Txb1 (alfil), Txb6
- 5 3 jugades amb la torre de d1: Txb1 (cavall), Txb6, Txb7  
3 jugades amb la torre de f8: Txf4 (peó), Txb4, Txd4
- 6 3 jugades amb la torre d' a4: Txb4 (peó), Txb1, Txb7  
4 jugades amb la torre d' e1: Txe8 (alfil), Txe4, Txe8, Txd4



7

La torre

a Joc

b Joc

8

La torre

Per guanyar s'ha d'anar aproximant cap a l'altra torre de manera que es trobin en una mateixa diagonal.

# 1

## L'alfil

- 1 Exemple
- 2 Dibuixar una rodona a les caselles: g2, f3, e4, d5, c6, b7, a8
- 3 b6, c7, d8, b4, c3, d2, e1
- 4 Cap casella (s'ha d'encerclar l'alfil)
- 5 b6, b4, c3
- 6 g7, h8, e5, d4, g5

# 2

## L'alfil

- 1 Exemple
- 2 Encerclar el peó negre
- 3 Encerclar el cavall negre
- 4 Encerclar el cavall blanc
- 5 Encerclar el peó i la torre blanques
- 6 Encerclar la dama i el cavall negres

## 3

## L'alfil

- 1 Exemple
- 2 1 jugada: fletxa directa cap a la casella g6
- 3 2 jugades: Ae1 i Aa5
- 4 2 jugades: Af6 i Ag5
- 5 2 jugades: Ac4 i Af7
- 6 3 jugades: Ah6, Ae3 i Ag1

## 4

## L'alfil

- 1 Exemple
- 2 2 jugades: Axb4 (captura el peó negre) i Af8
- 3 3 jugades: Ab2, Ae5 i Ab8
- 4 3 jugades: Ab6, Af2 i Ae1
- 5 3 jugades: Axc6 (peó blanc) Axe4 (peó blanc) i Ag2
- 6 3 jugades: Axe5 (captura el peó negre), Af6 i Ah4

5

L'alfil

- 1 Exemple
- 2 Dibuixar un quadrat a la casella: g5
- 3 Casella: g4
- 4 Casella: f4
- 5 Casella: f5
- 6 Casella: e4

6

L'alfil

- 1 Exemple
- 2 3 jugades: Axb3 (captura cavall), Axd1, Axc4
- 3 4 jugades: Axf4 (peó), Axh6, Axf8, Axc5
- 4 5 jugades: Axb4 (peó), Axd2, Axf4, Axh2, Axc1
- 5 7 jugades: Ag8, Axd5 (cavall), Axf3, Axh5, Axe8, Axa4, Axc2
- 6 5 jugades: Axh3 (torre), Axc8, Axa6, Ab7, Axd5

## 7

## L'alfil

- 1 7 alfils a la fila 1 (d' a1 a g1) i 7 a la fila 8 (de b8 a h8)
- 2 Caselles ocupades per alfils: a5, d1, d7, f1, f2, f7, f8, g5, h1, h2, h7, h8.

## 8

## L'alfil

- 1 Joc
- 2 Joc

# 1

## La dama

- 1 Exemple
- 2 Dibuixar una rodona a les caselles: g4, f4, e4, d4, c4, b4, a4, h5, h6, h7, h8, h3, h2, h1, g5, f6, e7, d8, g3, f2, e1
- 3 Caselles: d2, d3
- 4 Caselles: d6, c6, b6, a6, f6, e7, e8, e5, e4, e3, d7, d5, c4, b3, a2, f7, g8, f5, g4, h3
- 5 Caselles: a2, c2, d2, b3, b4, a1, c3, d4, e5, c1
- 6 Caselles: d2, e2, c1, b1, d3, d1

# 2

## La dama

- 1 Exemple
- 2 Encerclar la torre negra
- 3 Cavall negre
- 4 Cavall i peó blancs
- 5 Alfil i cavall blancs
- 6 Torre i cavall negres

## 3

## La dama

- 1 Exemple
- 2 1 jugada: fletxa directa cap a la casella d1
- 3 2 jugades: Df5 i Db1
- 4 2 jugades: Dd2 i Dg2 / Da2 i Dg2
- 5 2 jugades: Dg2 i Dg7
- 6 3 jugades: Dd7, Dg4 i Dg1 / Dd6, Dg3 i Dg1

## 4

## La dama

- 1 Exemple
- 2 2 jugades: Dxe5 (captura el peó blanc) i De1
- 3 2 jugades: Dxb4 (captura el peó blanc) i De1
- 4 3 jugades: Dxc4, Dc8 i Df8 (també altres possibilitats sense captura)
- 5 3 jugades: Da8, Dxc8 (alfil negre) i Dg8
- 6 3 jugades: Da5, Da1 i Db1

## 5

### La dama

- 1 Exemple
- 2 Dibuixar un quadrat a la casella: c3
- 3 Casella: g3
- 4 Casella: c4
- 5 Casella: c3
- 6 Casella: f6

## 6

### La dama

- 1 Exemple
- 2 3 jugades: Dxc3 (captura l'alfil), Dxf3, Dvh5
- 3 5 jugades: Dxc5 (alfil), Dxc8, Dvh3, Dvg2, Dvg7
- 4 5 jugades: Dvb5 (cavall), Dvd7, Dve8, Dvh5, Dvh3, també Dvh5 (cavall), Dvh3, Dvd7, Dve8, Dvb5
- 5 6 jugades: Dvd1 (torre), Dvb3, Dvb8, Dva7, Dvg7, Dvg8, també Dvd1 (torre), Dvb3, Dvb8, Dvg8, Dvg7, Dva7
- 6 5 jugades: Dve5 (torre), Dva5, Dvd8, Dvb8, Dvh8; les dues últimes jugades es poden permutar Dvh8, Dvb8



## 7

## La dama

1

Hi ha moltes solucions (com a mínim 92).

Caselles ocupades per dames: a4, b1, c5, d8, e2, f7, g3, h6.

2

Hi ha moltes solucions.

Caselles ocupades per dames: c6, d3, e5, f7, g4.

## 8

## La dama

Caselles guanyadores: b3, c2, d6, f4, e8, h5.

# 1

## El cavall

- 1 Exemple
- 2 Dibuixar una rodona a les caselles: c7, b6
- 3 Cap casella (s'ha d'encerclar el cavall)
- 4 Caselles: c5, b6
- 5 Caselles: g3, d2, c3, c5, d6, f6
- 6 Caselles: g4, e4, d5, d7, g8, h7, h5

# 2

## El cavall

- 1 Exemple
- 2 Encerclar l'alfil negre
- 3 Peó negre
- 4 Dama blanca
- 5 Torre i peó blancs
- 6 Torre i alfil negres

## 3

## El cavall

- 1 Exemple
- 2 2 jugades: fletxa cap a la casella f3 i fletxa cap a la casella e5
- 3 2 jugades: Cd4 i Cb5
- 4 3 jugades: Ce7, Cd5 i Cb6 (també hi ha altres opcions)
- 5 3 jugades: Cf4, Ce2 i Cd4 (també hi ha altres opcions)
- 6 4 jugades: Ce5, Cd3, Cb4 i Cd5 (altres opcions)

## 4

## El cavall

- 1 Exemple
- 2 2 jugades: Cxe4 (captura el peó blanc) i Cg5
- 3 3 jugades: Cc6, Cxd4 (captura el peó blanc), Cc2
- 4 3 jugades: Ce2, Cxf4 (captura el peó negre) i Cg6
- 5 4 jugades: Cxf5 (torre negra), Cxe7 (peó negre), Cd5 i Cc7 (hi ha altres opcions)
- 6 4 jugades: Cb5, Cxd4 (peó blanc), Cxf3 (alfil) i Ch2

## 5

### El cavall

- 1 Exemple
- 2 Dibuixar un quadrat a la casella: c7
- 3 Casella: g6
- 4 Casella: e6
- 5 Casella: d3
- 6 Casella: h5

## 6

### El cavall

- 1 Exemple
- 2 4 jugades: Cxh3 (captura dama), Cxf4, Ce6 i Cxc7
- 3 5 jugades: Cf4, Cxe6 (peó negre), Cxf8, Cxd7 i Cxb6
- 4 7 jugades: Cxf5 (alfil), Cxg3, Cxe2, Cxc3, Cxd5, Cxb6 i Cxd7
- 5 5 jugades amb el cavall de e3: Cd5, Cxc7 (torre), Cxa6, Cxb4, Cxa2  
3 jugades amb el cavall de h8: Cxg6 (alfil), Cxf8, Cxd7
- 6 3 jugades amb el cavall de e2: Cxc3 (alfil), Cxa4 i Cxb2  
3 jugades amb el cavall de g6: Cxe7 (peó), Cxd5 i Cxf4 o i es comença capturant l'alfil

## 7

## El cavall

- 1 32 cavalls col·locats en totes les caselles blanques o en totes les negres. El cavall quan salta canvia de color de casella.
- 2 a3-c2, a1-b3, c3-b1, c1-a2, c2-a1, b3-c1, b1-a3, a2-c3, a3-c2, c1-a2, a1-b3, c3-b1, c2-a1, b1-a3, b3-c1, a2-c3

a1-c2-a3, b4-c2-a1, c1-a2-b4, a4-c3-a2-c1, b1-c3-a4, a3-c2, c4-a3-b1, c2-a3-c4

## 8

## El cavall

- 1 Joc
- 2 Joc

# 1

## El rei

- 1 Exemple
- 2 Dibuixar una rodona a les caselles: g8, g7, h7
- 3 Casella: a8
- 4 Caselles: d1, d2, f1, f2
- 5 Caselles: h1, g1
- 6 Caselles: d5, d6, f4, f6

# 2

## El rei

- 1 Exemple
- 2 Encerclar la torre blanca
- 3 Cavall blanc (el peó blanc no pot ser capturat en aquest moment perquè està defensat pel cavall, veure la nota que explica que el rei no pot capturar una peça defensada)
- 4 Peó blanc de g6 (el cavall no pot ser capturat en aquest moment pel rei perquè està defensat pel peó blanc d' e5)
- 5 Alfil i peó de b5 blancs
- 6 Peó negre de e3 (el cavall i el peó negre d' e4 no poden ser capturats en aquest moment pel rei perquè es troben defensats)

## 3

## El rei

- 1 Exemple
- 2 Caselles verdes: f2 i h2  
Caselles vermelles: f1 i h1
- 3 Caselles verdes: h1  
Caselles vermelles: f1 i f2
- 4 Caselles verdes: f6  
Caselles vermelles: e6, d6, d7, d8, e8, f8 i f7
- 5 Caselles verdes: d6, d7, f6 i f7  
Caselles vermelles: d5, e5 i f5
- 6 Caselles verdes: El rei no pot anar a cap casella (el rei està en situació d'ofegat)  
Caselles vermelles: g2, g3, g4 i h2

## 4

## El rei

- 1 Exemple
- 2 6 jugades: e2, e3, e4, e5, e6, e7 (hi ha moltes altres opcions per anar a e7 en 6 jugades. Per al rei, al tauler d'escacs, la trajectòria recta no és necessàriament l'únic camí més ràpid)
- 3 6 jugades: f2, e3, d4, d5, c6, c7; també f2, f3, e4, d5, c6, c7
- 4 5 jugades: e7, e6, f5, f4, f3
- 5 6 jugades: Re8, Rf7, Rxf6 (captura peó), Rxf5 (captura peó), Rxe4 (captura la torre) i Rf3.
- 6 6 jugades: Rg2, Rf3, Rxe3, Rd4, Rc3, Rb4 (hi ha altres opcions)

5

El rei

- 1 Exemple
- 2 Dibuixar rodones vermelles a les caselles: c5, e5, c6 i e6 (tampoc pot capturar el peó de d5 per trobar-se defensat)
- 3 Caselles: e7, f7 i e5 (tampoc pot capturar el peó d' e6 per trobar-se defensat)
- 4 Caselles: e8, e7, e6
- 5 Caselles: b8 i b7 (tampoc pot capturar el peó d' a7 per trobar-se defensat). A més, s'ha d'encerclar el rei negre perquè no es pot moure
- 6 Caselles: b8, d8 i d7 (tampoc pot capturar el peó de c7 per trobar-se defensat)

6

El rei

- 1 Exemple
- 2 Exemple
- 3 Guanya el peó negre perquè el rei no pot capturar-lo
- 4 Guanya el rei negre: el peó no aconsegueix coronar perquè el rei negre arriba a temps amb Re5, Rd6, Rc7 i captura el peó blanc
- 5 Guanya el peó blanc perquè el rei no arriba a capturar-lo
- 6 Guanya el rei blanc: el peó no aconsegueix coronar perquè el rei blanc arriba a temps amb Re3, Rf3 i captura el peó negre



7

El rei

- 1 Guanya qui aconsegueix l'oposició i no estigui més allunyat de la seva casella origen
- 2 Guanya qui aconsegueix l'oposició i no estigui més allunyat de la seva casella origen

8

El rei

- 1 Joc
- 2 Joc

A

El rei

L'estratègia consisteix en obligar a l'adversari a moure's a la fila 7 per col·locar-se després a l'octava fila.

En un tauler d'escacs les possibilitats de camins augmenten perquè a cada fila hi ha un número parell de caselles, pel que no és simètric anar cap a la dreta o l'esquerra.

A més, també hi ha més files que a l'original joc sobre un tauler de 5 files i 5 columnes.

B

El rei

L'estratègia del menjapeces es fonamenta en col·locar les peces en caselles amenaçades per peces de l'adversari perquè estigui obligat a capturar-les.

Les peces que tenen més capacitat de capturar són les primeres que s'haurien de perdre.

També és necessari no quedar-se amb peons bloquejats per evitar al final quedar-se amb aquests peons i no poder jugar, la qual cosa significa que no guanya cap jugador.

Una vegada els alumnes hagin mirat la unitat 4, es pot decidir, en el cas d'empat, qui guanya qui té menys punts en peces.

# Unitat 4

1

1 Dama: 23  
Torre: 14  
Alfil: 11  
Cavall: 3  
Peó: 1

2 Dama: 21  
Torre: 14  
Alfil: 7  
Cavall: 8  
Peó: 2

2

1 Peó: 1a frase

2 Rey: 3, 6 i 7

3 Dama: 3, 6, 7 i 8

4 Alfil: 4, 7 i 8

5 Cavall: 2 i 5

6 Torre: 6 i 8

## 3

- 1 Encerclar la torre negra
- 2 Encerclar la dama blanca
- 3 Encerclar la dama blanca
- 4 Encerclar la torre negra
- 5 Encerclar la torre negra
- 6 Encerclar la dama blanca

## 4

- 1 Exemple
- 2 Blanques: 6 punts  
Negres: 7 punts
- 3 Blanques: 11 punts  
Negres: 16 punts
- 4 Blanques: 14 punts  
Negres: 20 punts
- 5 Blanques: 17 punts  
Negres: 20 punts
- 6 Blanques: 40 punts  
Negres: 40 punts

## 5

- 1 Exemple
- 2 Blanques: 3 punts    Negres: 8 punts  
Diferència: 5        Encerclar negres
- 3 Blanques: 9 punts    Negres: 10 punts  
Diferència: 1        Encerclar negres
- 4 Blanques: 3 punts    Negres: 0 punts  
Diferència: 3        Encerclar blanques
- 5 Blanques: 11 punts    Negres: 10 punts  
Diferència: 1        Encerclar blanques
- 6 Blanques: 14 punts    Negres: 16 punts  
Diferència: 2        Encerclar negres

## 6

- 1 Exemple
- 2 Peó
- 3 Peó
- 4 Dama
- 5 Cavall
- 6 Peó

## 7

- 1 Exemple
- 2 Cavall negre // alfil negre
- 3 Cavall negre // alfil negre
- 4 Peó blanc
- 5 Dama negra
- 6 Alfil negre

## 8

- 1 Exemple
- 2 Torre
- 3 Alfil
- 4 Dama
- 5 Peó
- 6 Cavall





# Unitat 5

# 1

- 1 Encerclar els peons de: b6, f7 i g7 i a la torre negra
- 2 Peons de: a6, b7,g7 i l'alfil negre
- 3 Peons de: c7, g7, h7
- 4 Peons de b6, f5, g5, h6 i cavall negre
- 5 Peons de: a7, f5, alfil i torre de c8
- 6 Peons de f7, g7, alfil i torre de e7

# 2

- 1 Sí: d2, e3. No: f4, g5, h6
- 2 Sí: e2, h1. No: e4, f5
- 3 Sí: e7. No: a3, c5, d6, f8, a5
- 4 Sí: d6. No: c3, c5, d2, f2, g3, g5
- 5 Sí: f7. No: c2, d3, e4, f5, h5
- 6 Sí: a5, c6. No: b5, c5, d5, e5, c4, d4, e4, f3, d2

## 3

- 1 Jugada d'atac, s'ha d'encerclar el cavall negre
- 2 Jugada errònia
- 3 Jugada neutra
- 4 Jugada de defensa, encerclar el cavall negre (que està defensat)
- 5 Jugada errònia perquè les negres perdran el cavall
- 6 Jugada de defensa, encerclar el cavall negre

## 4

- 1 Cf4
- 2 Tf6
- 3 Cc2
- 4 Tg8
- 5 d5
- 6 Ac6

5

1 Fletxa blava

2 Verda

3 Marró

4 Marró

5 Verda

6 Blava

6

1 Defensar

2 Interposar

3 Moure

4 Capturar

5 Moure

6 Defensar

## 7

- 1 Encerclar el peó blanc (a2), fletxa des del peó fins a a3 o a4
- 2 Encerclar el cavall negre (b8), Ca6
- 3 Encerclar el cavall negre (f8), Tf7
- 4 Encerclar el peó blanc (b2), b3
- 5 Encerclar el peó blanc (b3), b4
- 6 Encerclar el cavall negre (b8), Te8

## 8

- 1 Encerclar el peó blanc (e4), d3
- 2 Encerclar l'alfil blanc (f4), g3 (si s'aparta l'alfil es perd el peó)
- 3 Encerclar la torre negra (e7), Ae6 o Txe1
- 4 Encerclar la dama negra (e8), Dxe1 (d'altra manera les blanques poden capturar la torre)
- 5 Encerclar el cavall blanc (f3), Cxd4 (única degut a la doble amenaça del cavall negre sobre dama i cavall de les blanques)
- 6 Jugada especial: f6! és la millor jugada, perquè consegueix coronar un peó

9

- 1 Encerclar la dama negra (e8), De7 (també Dh5)
- 2 Encerclar la dama negra (b7), Ad5 o d5 (Si la dama es mou, es perd la torre)
- 3 Encerclar la dama negra (f8), Dxd8
- 4 Encerclar la dama negra (f7), e6
- 5 Encerclar la dama negra (f7), Cxd5
- 6 Encerclar la dama negra (g7), Cg6

10

- 1 Fletxa verda
- 2 Blava
- 3 Marró
- 4 Verda
- 5 Marró
- 6 Blava

## 11

- 1 Exemple
- 2 Exemple
- 3 Encerclar g2
- 4 Encerclar d1
- 5 Encerclar g2 (el blanc ha de capturar el peó) Axc6
- 6 Encerclar b1 (el blanc ha de capturar el peó) Txb6

## 12

- 1 Rodones a les caselles: c3, f2, g3, f6
- 2 Caselles: d4, c4, d3, e3, h4, g6, h7
- 3 Casella: h8
- 4 Caselles: solament e2, doncs qualsevol altre moviment del cavall permet que la torre negra capturi liurement l'alfil blanc
- 5 Caselles: b4 i b1 (Txb1); la torre no s'ha de moure a a3 perquè quedaria no defensat el cavall negre.
- 6 Caselles: f6, g4

13

- 1 Cavall de c6
- 2 Cavall de f6
- 3 Peó de e5
- 4 Cavall de f6
- 5 Cavalls de f6 i d7
- 6 Peons de b7, c5 i f6

14

- 1 Negres
- 2 Blanques
- 3 Negres
- 4 Blanques
- 5 Negres
- 6 Negres



## 15

- 1 Cb4
- 2 ... Te5
- 3 Tc7
- 4 ... Dd7
- 5 Ce1
- 6 ... Dh8



# Unitat 6

1

- 1 Ad5+
- 2 Tb7+
- 3 Dc4+
- 4 Ce7+
- 5 e6+
- 6 c5+ (fa escac l'alfil en avançar el peó)

2

- 1 El rei pot anar a les caselles: g7 i h7
- 2 Caselles: a6, a7, b8, c8
- 3 Caselles: c7, e7, e8
- 4 Caselles: e7, f8
- 5 Caselles: b6, d8
- 6 Caselles: f8, g8, h8

## 3

- 1 Es defensa amb la jugada Af1 (si se interposa la torre, es perd)
- 2 c4
- 3 Df2
- 4 Cc3 (si Te5, es perd)
- 5 Ce3
- 6 Quan la peça que ataca és el cavall, no es pot interposar cap peça

## 4

- 1 Encerclar l'alfil negre, la jugada és Txe4
- 2 Torre negra, Axc1
- 3 Dama negra, Dxd4
- 4 Torre negra, Cxh5
- 5 Alfil negre, Txd4 (amb la dama es perd material)
- 6 Cavall negre, Axc4 (amb la torre es perd material)

5

1 No

2 Sí

3 Sí

4 Sí

5 Sí

6 No

6

1 Td8++

2 Dh8++

3 Ae4++

4 Dg5++

5 Cf7++

6 d8=D++

## 7

- 1 Es pot jugar: Tb8 / Rf8 o moure qualsevol dels peons negres
- 2 Rg8 o moure la torre negra
- 3 Rb7 o moure l'alfil
- 4 Moure els peons de f7 o h7, o moure la torre de f8 a e8
- 5 Mover la torre de g8 o els peons de g7 o h7
- 6 Td6 o Cc6 (són les millors)

## 8

- 1 Exemple
- 2 La dama negra a c1, d1, e1
- 3 La torre negra a f1, e1, d1
- 4 El peó negre a d2
- 5 El cavall blanc a e7
- 6 L'alfil blanc a e5, f6

9

- 1 Extraure el peó a f7
- 2 L'alfil a e7
- 3 L'alfil a d3
- 4 El cavall a e3
- 5 El cavall a g6
- 6 El peó a c2

10

- 1 El rei negre a la casella h8
- 2 Rei negre a d8
- 3 Rei blanc a g1
- 4 Rei blanc a d1
- 5 Rei negre a e5
- 6 Rei blanc a e1



# 11

1 Td8++

2 Ce7++

3 Dc8++

4 Tc8++

5 c4++

6 Dh8++

# 12

1 Ch3++

2 Dd4++

3 Ah3++

4 Aa3++

5 Th1++ o Tg1++

6 Cb5++

# 13

- 1 Dg7++
- 2 Td-g7++
- 3 Dxb7++
- 4 Dxc7++
- 5 Axb7++
- 6 Txc7++

# 14

- 1 Txd1++ o Dxd1++
- 2 Dxc2++
- 3 Dg4++
- 4 Txc2++
- 5 Te1++
- 6 Th1++

# Unitat 7

# 1

- 1 Ac3 (clava la torre)
- 2 Ab3 (clava la torre)
- 3 Db8 (clava el cavall)
- 4 Ac4 (clava la torre)
- 5 Te1 (clava l'alfil)
- 6 Th8 (clava el cavall)

# 2

- 1 Th2+ (guanya la torre)
- 2 Ag4+ (guanya la dama)
- 3 Dh2+ (guanya la dama)
- 4 Ac5+ (guanya el cavall)
- 5 Tg1 (guanya la torre o intercanvia la dama per torre i alfil). Hi ha altres raigs X amb Ad4+ (guanya qualitat)
- 6 Dd5+ (guanya la torre)

## 3

- 1 Cc7+ (guanya la torre)
- 2 Ad6+ (guanya el cavall)
- 3 Td7+ (guanya l'alfil)
- 4 Th4+ (intercanvia torre per una dama)
- 5 Ce7 (guanya la torre o la dama)
- 6 Ae4 (guanya una torre)

## 4

- 1 Cd3+ (guanya la torre)
- 2 c5+ (guanya la torre)
- 3 Af4+ (guanya la dama)
- 4 Te4+ o Tc3+ (guanya la dama)
- 5 Ad4+ o Ac1+ (guanya la torre)
- 6 Te5+ o Tb3+ (guanya la torre)

## 5

- 1 Dh5+ (s'aparta després l'alfil)
- 2 e4 (tapa l'amenaça)
- 3 Cd6+ (una vegada es mou el rei negre, Cxb7 elimina l'amenaça)
- 4 Rf1 (amenaça la torre adversària i surt de la clavada)
- 5 Dc2+ (captura després la torre de b1)
- 6 Cf6+ (mou la dama després), o es mou la dama immediatament a una casella on no es perdi el cavall, com pot ser Df4 o Db3 per exemple

## 6

- 1 Rh7 o Rf7 (defensa la torre)
- 2 Ch5
- 3 Rf5+ i quan el rei blanc mou, aleshores són les blanques les que perden la seva torre
- 4 Ad4
- 5 Dc5+ (aparta la torre després)
- 6 De4+ (aparta el cavall després)

## 7

- 1 Ax f4 (elimina l'amenaça)
- 2 Tb 8+ (aparta l'alfil després) o Td 4 clava el cavall
- 3 Ce 5+ (captura el peó de c4 després); dicho sea de paso les blanques podrien també fer la petita combinació 1.Axc4 amb l'idea de 1...Txc4 2.Ce5+ i guanyaria la torre
- 4 Db 4 o Da 3(clava la torre negra)
- 5 Tb 1 (defensa el cavall)
- 6 Td 8 (amenaça la captura de l'alfil negre) o Te 4 (clava el peó d' e5, perquè de capturar les negres el cavall, les blanques capturen l'alfil negre)

## 8

- 1 Tg 8 (defensa l'alfil)
- 2 Ab 6+ (luego aparta la torre)
- 3 Ab 6+ (luego aparta la torre)
- 4 Apartar el rei negre a una de les columnes adjacents, de forma tal que la torre quedi defensant l'alfil
- 5 Ab 7 (clava el cavall)
- 6 Tf 4 (impideix la captura de l'alfil negre per l'amenaça d'escac i mat a la fila 1)

## 9

- 1 Txf7+ (després Txd5)
- 2 Txe6 (després Txc5)
- 3 Axc7+ (després Dxe5)
- 4 Axe6+ (després Txc5)
- 5 Txb6+ (després Rxc4)
- 6 Axe6+ (després Txd5)

## A

- 1 Txf7+, Escriure sota del tauler: destrucció de defenses
- 2 Te1+, raigs X
- 3 b4+, descoberta
- 4 Ad5+, doble amenaça
- 5 Tg1, clavada
- 6 Db2+, doble amenaça



**B**

- 1 Axf2+, descoberta
- 2 Ac4, doble amenaça
- 3 Dd2+, doble amenaça
- 4 Td2, clavada (escac i mat si Dg4)
- 5 Af5+, raigs X
- 6 Cc5, doble amenaça

**C**

- 1 Td1, clavada
- 2 Txf8, destrucció de defensa
- 3 Da8+, raigs X
- 4 Ac8+, doble amenaça
- 5 Cf6+, descoberta
- 6 Cc4, doble amenaça



# Unitat 8

1

1 Marcar: enroc curt

2 Enroc llarg

3 Enroc curt

4 Enroc llarg

5 Enroc llarg

6 Enroc curt

2

1 Exemple

2 No es pot enrocar, opció A, Encerclar l'alfil i el cavall de g8 negres

3 No, C, marcar l'escac de la dama blanca sobre el rei negre

4 No, B, Encerclar el rei blanc perquè s'ha mogut

5 Sí, enroc curt

6 No, D i A, Encerclar l'alfil blanc, marcar la casella que amenaça (c8) i encerclar el cavall negre que impedeix realitzar l'enroc curt

## 3

- 1 Te1+ (amb qualsevol de les doue torres)
- 2 g5 (si les negres no volen perdre el cavall, aquest haurà de saltar a g8 impedit l'enroc del seu rei)
- 3 Td1 (amb qualsevol de les dues torres)
- 4 Ah3 o Td1
- 5 Ce6 (impedeix l'enroc per ambdós costats)
- 6 Ah4

## 4

- 1 Axf2+ (obliga al rei a moure's)
- 2 Dxd1+ (obliga al rei a moure's)
- 3 Te8+ (amb qualsevol de les dues torres, i obliga al rei a moure's)
- 4 Dh4+ (obliga al rei a moure's)
- 5 Cc2+ (obliga al rei a moure's, perquè no és bo intercanviar la dama pel cavall)
- 6 Cd4 (obliga al rei a moure's per defensar el peó de c2)



# Unitat 9

1

- 1 Guanyen negres
- 2 Guanyen blanques
- 3 Guanyen negres
- 4 Guanyen blanques
- 5 Taules
- 6 Taules

2

- 1 Encerclar No
- 2 Si (el blanc)
- 3 Si (el negre)
- 4 No
- 5 Si (el blanc)
- 6 Si (el negre)



## 3

- 1 Txd7+
- 2 Ah5 (clava la torre i després la captura)
- 3
  1. Ta3+, Rb5 (única)
  2. Tb3+ (raigs X, intercanvia les torres)
- 4 Ah4+ (raigs X, captura el peó en la següent jugada)
- 5 Td2 (captura el peó blanc)
- 6 Ac3 (evita que cap peó aconseguixi coronar)

## 4

- 1
  1. De8+, Rh7
  2. Dh5+, Rg8 (i es van repetint les jugades)
- 2
  1. Dh5+, Rg8 o Rg7
  2. Dg5+, Rh8 o Rh7 (i es van repetint les jugades)
- 3
  1. Dd8+, Ra7
  2. Dd4+, Ra8 o Rb8 (i es van repetint les jugades)  
Si 2.Dd4+ b6, aleshores 3.Dd7+ seguida de Dd8+, Dd7+, i es repeteixen les jugades.
- 4
  1. Cf8+, Rh8
  2. Cg6+, Rh7 (i es van repetint les jugades)
- 5
  1. Ae3+, Rb8
  2. Af4+, Ra7 (i es van repetint les jugades)
- 6
  1. Ta1+, Rb7 o Rb6
  2. Tb1+, Ra8 o Ra7 (d'una altra manera perd la torre negra; i es van repetint les jugades)

5

- 1 Ofegat
- 2 Escac i mat
- 3 Ofegat
- 4 Escac i mat
- 5 Escac i mat
- 6 Ofegat

6

- 1 Df2
- 2 Rd3 o Rf3 o Re4 o Rf4
- 3 Tg2
- 4 Tg1
- 5 Cf3
- 6 d1= Dama o Torre



A

- 1 El rei blanc està ofegat
- 2 Per material insuficient
- 3 La dama blanca farà escac continu al rei negre (De1+ i Dh4+)
- 4 Per material insuficient. Alfils del mateix color
- 5 El rei blanc està ofegat
- 6 Per repetició de jugades (partida igualada)



# Unitat 10

# 1

- 1 Th8++ // rodones a les caselles b7, c7 i d7
- 2 Ta5+, obliga a retrocedir al rei negre // d4, e4 i f4
- 3 Ta6 o Tc6 evita que el rei s'escapi // cap rodona
- 4 Ta4, jugada d'espera // e5, f5, g5 i g6
- 5 Tb6, obliga al rei negre a retrocedir// d5, e5, f5, d7, e7 i f7
- 6 Tb5, jugada d'espera // f5, g5, h6 i h7

# 2

- 1 Rc2 o Rd2 o Re2 // rodones a les caselles e3 i e4
- 2 Tf7+ o Tf2+ // e3, e4 i e5
- 3 Th7 // a7 i a8
- 4 Th4 // b4, c4, d4, b5 i b6
- 5 Th1++ // g6, g5 i g4
- 6 Tf1+ // e5, e6 i e7

## 3

- 1 Th5 // el rei negre pot anar a totes les caselles
- 2 Th6+ // a5, b5 i c5
- 3 Rd4 // d5, e5 i f5
- 4 Re4 // b5, c5 i d5
- 5 Ta5 // f5, g5, h6 i h7
- 6 Tg5 (jugada d'espera) // a5, b5 i c5

## 4

- 1 Th8++ // rodones a les caselles g2, g3 i g4
- 2 Rf7 // g7 i g8
- 3 Td5 // b5 i c5
- 4 Tg7 (jugada d'espera) // g1, g2 i g3
- 5 Re4+ // cap rodona
- 6 Ta8 (per després jugar Ta2) // d2, e2 i f2

5

- 1 Dd3 // rodones en c4 i b5
- 2 Dc3+ // a3, b3, c3, c4 i b5
- 3 Rb4 // b5, c5, a6, c6 i c7
- 4 Dd5 // b6, d6, d7 i d8
- 5 Dd2 // a1, c1, b2 i c2
- 6 Rb3 // a2 i b2

6

- 1 Rc4 // a5, b5, c5, c6 i b7
- 2 Db2++ o Dd1++ o De1++// c1, a2, b2 i c2
- 3 Dg2++ // g1, g2, g3 i h3
- 4 Dd7 // b7, c7, a8 i c8
- 5 Dg3 // g4, h4, g5, g6 i h6
- 6 Dg6++ // g5, g6 i g7