

# Solucionari

Escacs per a tothom

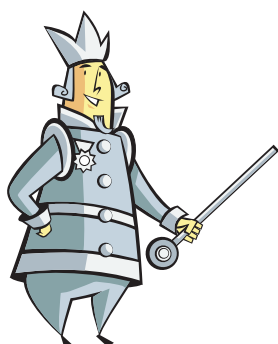
Intermedi

1



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

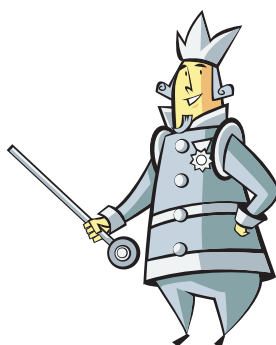
info@educachess.org  
www.educachess.org



Edición 3ª:                    febrer 2011

Disseny cobertes:    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

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

# 2

- 1 Regular.  
Els peons formen només un grup de peons i es poden defensar els uns amb els altres, però la casella f3 és dèbil.
- 2 Bona.  
Els peons formen dos grups de peons i no s'aprecien caselles dèbils en la seva estructura.
- 3 Dolenta.  
Els peons formen 3 grups de peons i s'aprecien caselles dèbils a b4, d4 i h4.
- 4 Bona.  
Els peons formen només un grup de peons i no s'aprecien caselles dèbils en la seva estructura.
- 5 Bona.  
Els peons formen només un grup de peons i no s'aprecien caselles dèbils en la seva estructura.
- 6 Dolenta.  
Els peons formen dos grups de peons i s'observa una casella dèbil a g5 i altres caselles que no poden ser defensades pels peons, com e5, d4, e4, f4, etc.

## 3

- 1 Cercle a d4. No pot ser ocupada.
- 2 Cercles: a3, c3, f3 i h3. Les negres poden ocupar les caselles f3 i h3 amb el cavall.
- 3 Cercles: c3 i f3. No poden ser ocupades.
- 4 Cercles: d5, e4 i g6. Les blanques poden col·locar un cavall o un alfil a d5 i a e4.
- 5 Cercles: d5, e4 i g6. Les blanques no poden ocupar aquestes caselles.
- 6 Cercles: a5, c6, e6 i h6. Les blanques poden ocupar amb cavalls les caselles c6 i e6.

## 4

- 1 Dolenta. Cercles: a3, c5. Encerclar els peons de a2 i c2 (que estan aïllats) i els peons de c3 i c4 (que estan doblats i aïllats).
- 2 Bona.  
Cercle: h3 i Encerclar els peons: h2 (aïllat) i f3 (doblat).
- 3 Bona.  
Cercle a e4 i Encerclar peó a e3, que està doblat i si és atacat haurà de ser defensat amb peces.
- 4 Dolenta (depenent de la posició de les altres peces podria ser regular, ex.2 pàg. 8). Cercles: b3 i d6. Encerclar d5 (doblat i aïllat) i d4 (aïllat).
- 5 Bona. Encerclar el peó de f3 (doblat).
- 6 Dolenta. Cercles: a4, c3. Encerclar els peons: a2 (aïllat) i a3 (doblat i aïllat).

# 5

1 Blanques: bona.  
Negres: bona.

2 Blanques: dolenta.  
Negres: bona.

3 Blanques: regular.  
Negres: regular.

4 Blanques: bona.  
Negres: bona.

Ambdues bandes tenen només una illa de peons. Malgrat que les negres tenen un peó doblat a b6, aquest ha estat doblat cap al centre del tauler (domina la casella c5), està ben defensat i, a més, ha quedat semioberta la columna "a" en benefici de les negres. Per tot plegat, no seria correcte considerar inferior l'estructura de peons negres.

5 Blanques: dolenta.  
Negres: regular.

Mentre els peons doblats negres ajuden a controlar el centre del tauler i no estan aïllats, els blancs estan en una cantonada del tauler i, a més, aïllats.

6 Blanques: dolenta.  
Negres: dolenta.

Les blanques tenen dos grups de peons, per tres de les negres. A més, mentre les blanques només tenen aïllat el peó de h3, les negres tenen aïllats el peó de a6 i els 3 peons doblats en la columna "c".

## 6

1 Blanques.

2 Negres.

3 Blanques.

4 Negres.

5 Blanques.

6 Cap.

## 7

1 b.

2 a, b, c.

3 a, b, c.

4 2, 3.

5 1, 2, 3.

6 2, 3.

8

1 b, c

2 a, b.

3 b, c.

4 2.

5 1, 2, 3.

6 2, 3.



9

1 Bona.

2 Dolenta.

Encerclar el cavall de h2 (allunyat del centre del tauler) i els dos alfils (tancats darrere de peons)

3 Dolenta.

Encerclar el cavall d' a4 (allunyat del centre), el cavall de g5 (limita el moviment de l'alfil), l'alfil de c1 (amb un moviment molt reduït) i l'alfil de e2 (tancat darrere dels peons blancs)

4 Bona.

5 Dolenta.

Encerclar el cavall de e8 (allunyat del centre i amb el moviment restringit) i els alfils amb el moviment molt limitat

6 Bona.

10

1 Blanques.

2 Negres.

3 Negres.

4 Blanques.

5 Negres.

6 Blanques.

# Unitat 2

1

1 Errada.

2 Celada.  
Si 1. Rxf2 , Cg4+ (doble atac).

3 Celada.  
Si 1...Rxf7 2.Cg5+ i ara  
Si 2...Rf8 o 2...Re8, 3.Ce6 guanyen la dama;  
mentre que si 2...Rf6 3.Df3 escac i mat.

4 Errada.

5 Celada.  
Si 1. b8 = D , g2+ (descoberta i captura de la dama en la propera jugada).

6 Errada.  
1. Axf7+ , Rxf7  
2. Cg5+ , Dxc5! i les negres guanyen una peça després de fer  
3.Axg5 , Axd1

## 2

- 1 1...bxc3? 2.Dxd5 i les negres perden la dama perquè l'alfil està clavat.
  
- 2 1.Dxa7?, Dxe1+ 2. Axe1 , Ce2+ 3. Rh1 , Tf1+ 4. Dg1 , Txf1++
  
- 3 1.Cxe5?, Dg5 (amença el cavall i el peó de g2) , si 2. Cg4 , d5 (descoberta, i captura el cavall o l'alfil a la propera jugada); si 2.Cxf7 Dxe4+ 3.Tf1 Dxe4+ 4.Ae2 Cf3++
  
- 4 1. Cxe5? , c6 i després que l'alfil mogui 2. ... , Da5+ amb atac doble al rei i al cavall de e5.
  
- 5 1. h6? , Rxd8 2. hxg7 , Tf5+ si 3. Rg2 , Tg5+ i es capturen els dos peons; si 3. Re2 , Te5+ seguit de 4. ... , Te8 i es capturen els dos peons.
  
- 6 1.Dxd4?, c5 2.Dd5 ,Ae6 (si 2. Dd1, c4) 3.Dc6+ , Ad7 4.Dd5, c4 i es captura l'alfil.

3

- 1 Correspon a la jugada 10 de las blanques.
- 2 Jugada 6 de les negres.
- 3 Jugada 7 de les negres.
- 4 Jugada 6 de les blanques.
- 5 Jugada 8 de les negres.

4

- 1 Correspon a la jugada 6 de les negres.
- 2 Jugada 8 de les blanques.
- 3 Jugada 7 de les negres.
- 4 Jugada 6 de les blanques.
- 5 Jugada 8 de les negres.

## 5

- 1 Correspon a la jugada 8 de les negres.
- 2 Jugada 8 de les blanques.
- 3 Jugada 9 de les negres.
- 4 Jugada 9 de les blanques.  
També s'ajusta a la jugada 10 de les blanques.
- 5 Jugada 11 de les negres.

## 6

- 1 Correspon a la jugada 8 de les blanques.
- 2 Jugada 12 de les blanques.
- 3 Jugada 10 de les negres.
- 4 Jugada 11 de les negres.
- 5 Jugada 10 de les blanques.

7

- 1 Sí.  
Encerclar el peó de f4.
- 2 No.
- 3 No.  
En cas que les blanques capturin amb 3.dxc5, les negres poden recuperar el peó d' immediat amb 3...Da5+ i seguit de Dxc5.
- 4 Sí.  
Encerclar el peó de f5.
- 5 Sí.  
Encerclar el peó de c4.
- 6 No.

8

- 1 Correspon a la jugada 4 de les negres.
- 2 Jugada 9 de les blanques.
- 3 Jugada 6 de les negres.
- 4 Jugada 7 de les blanques.
- 5 Jugada 10 de les negres.



9

- 1 Correspon a la jugada 8 de les blanques.
- 2 Jugada 3 de les blanques.
- 3 Jugada 4 de les blanques.
- 4 Jugada 5 de les negres.
- 5 Jugada 6 de les blanques.

10

- 1 Correspon a la jugada 5 de les negres.
- 2 Jugada 3 de les negres.
- 3 Jugada 4 de les blanques.
- 4 Jugada 7 de les negres.
- 5 Jugada 7 de les blanques.

11

- 1 Correspon a la jugada 7 de les blanques.
- 2 Jugada 4 de les blanques.
- 3 Jugada 13 de les blanques.
- 4 Jugada 5 de les negres.
- 5 Jugada 11 de les negres.

# Unitat 3

# 1

- 1 Negres.  
Encerclar la torre de d8 i dibuixar una línia a la columna "d".
- 2 Blanques.  
Encerclar les torres blanques i dibuixar una línia a la columna "d".
- 3 Blanques.  
Encerclar la torre de c1 i dibuixar la columna "c".
- 4 Blanques.  
Encerclar la torre de c6 i dibuixar una línia a la columna "c".
- 5 Blanques.  
Encerclar les torres blanques i dibuixar una línia a la columna "d".
- 6 Blanques.  
Encerclar les torres blanques i dibuixar una línia a la columna "g".

# 2

- 1 Encerclar ... , T8c1
- 2 Encerclar Tdg1 , ...
- 3 Encerclar 1.Tc2 , ... (també 1.Tc5 serveix per doblar torres a la columna "c").
- 4 Tant 1... , Cd6 com 1... , Td6 serveixen els objectius de no permetre que una torre negra entri a 7a horitzontal amb Td7.
- 5 Encerclar 1... , Rf8 (en aquest cas tampoc són dolentes les altres alternatives, perquè també després de 1... , Txe1 2.Txe1 Rf8, la torre blanca no podrà penetrar a 7a fila, i les negres estan preparades per disputar el control de la columna oberta "e" en la propera jugada amb 3... , Te8).
- 6 Encerclar 1.Tc4 , ... (per doblar les torres a la columna "c" i poder després col·locar la dama a c2, i es tripliquen peces majors a la columna "c" per atacar el peó endarrerit negre a c7).

## 3

- 1 1. g5 , ...
- 2 1. Tf4 , exf4 (les negres han de capturar davant l'amenaça de 2. Tg4++).  
2. gxf4 , ... i s'obre la columna g on es col·locarà la torre fent escac i mat.
- 3 1. Cg4 , Cxg4 (el cavall blanc amenaça amb un atac doble a h6).  
2. fxg4 , ...
- 4 1. e5 , fxe5 2. Txe5 , ...
- 5 1. Cd5 , exd5 2. exd5 , ... (les blanques amenacen els dos alfils alhora).
- 6 1. Cxd5 , Axd5 2. e4 , ...

## 4

- 1 Negres.  
Encerclar la torre negra de c2 i dibuixar una línia a la fila 2 (des de c2 fins a h2).
- 2 Blanques.  
Encerclar la torre de c7 i dibuixar una línia a la fila 7 (des de b7 fins a f7).
- 3 Blanques.  
Encerclar la torre i dibuixar una línia a la fila 8 des de d8 fins a e8).
- 4 Blanques.  
Encerclar les torres blanques i dibuixar una línia a la fila 7 (des de a7 fins a f7).
- 5 Negres.  
Encerclar les torres negres i dibuixar una línia a la fila 1 (des de a1 fins a h1).
- 6 Blanques.  
Encerclar les torres blanques i dibuixar una línia a la fila 7 (des de a7 fins a e7).

# 5

- 1 ... , Ad7 (1. ... , Ae6 no és correcta per 2. f5 , ... i 1. ... , Te7 no és correcta per 2. Txc8 , ...).
  
- 2 T7b8 , ...
  
- 3 C4d2 , ... (i es defensa el cavall amenaçat).
  
- 4 1...,Cxe3 és guanyadora perquè després de 2.fxe3 queda alliberada la 2a horitzontal amb efecte decisiu, segons s'observa en les següents variants: 1...Cxe3 2.fxe3 Dg5 (amença mat a g2) i ara si 3.Tf2 Txf2 4.Rxf2 Tc2+ amb mat en poques jugades, i si 3.g3 Dxe3+ 4.Rh1 De4+ i mat en dues jugades.
  
- 5 1. .. , Ag4+ , 2.f3 (no 2.Re1 por 2...,Td1++) Axf3+! (s'obliga a l'entrada de la torre a la 2a horitzontal blanca que va quedar alliberada després de 2.f3)  
3. gxf3 , Tg2+ amb atac de raigs X, i guanya la partida.
  
- 6 1.e4 obliga l'alfil negre a capturar o moure's, i així queda la columna "d" oberta, per on la torre de d1 penetrarà a 7a horitzontal, i queden doblades amb gran força ambdues torres a la 7a fila.

## 6

1.
  1. D<sub>xg6+</sub>, f<sub>xg6</sub>
  2. T<sub>g7+</sub>, R<sub>h8</sub>
  3. T<sub>h7+</sub>, R<sub>g8</sub>
  4. T<sub>dg7++</sub>
  
2.
  1. D<sub>g6</sub>, f<sub>xg6</sub> (obligada per l'amenaça d'escac i mat a g7)
  2. T<sub>xg7+</sub> i mat a la propera.
  
3.
  1. C<sub>f6+</sub>, g<sub>xf6</sub>
  2. D<sub>h7++</sub>
  
4. El més senzill per obrir decisivament la 7a fila és forçar primer el cavall a retirar-se amb 1.h4 Ch7 i ara 2.D<sub>x6</sub> guanya.  
També és guanyadora la primera jugada 1.C<sub>xg6</sub>, però 1.C<sub>x6</sub>? no és bona per 1...,T<sub>d8</sub> i es clava el cavall i les negres es defensen.
  
5.
  1. C<sub>x6+</sub>, f<sub>x6</sub> (la dama negra està clavada)
  2. T<sub>c7+</sub> i es guanya la dama.
  
6.
  1. A<sub>h6</sub>, g<sub>xh6</sub> (si 1...,T<sub>g8</sub> 2.T<sub>1e7</sub>)
  2. T<sub>1e7</sub> i mat en poques jugades.

7

- 1 Blanques.  
Encerclar la dama blanca i enquadrar la negra.
- 2 Blanques.  
Encerclar la dama blanca i enquadrar la negra.
- 3 Negres.  
Encerclar la dama negra i enquadrar la blanca.
- 4 Blanques.  
Encerclar la dama blanca i enquadrar la negra.
- 5 Blanques.  
Encerclar la dama blanca i enquadrar la negra.
- 6 Negres.  
Encerclar la dama negra i enquadrar la blanca.

8

- 1 De6.
- 2 Db4.
- 3 Dh4.
- 4 Dg5.
- 5 Dd4+
- 6 Dd3.



# Unitat 4

# 1

- 1 Blanques.  
Encerclar l'alfil blanc d' e3 i enquadrar el de b8.
- 2 Negres.  
Encerclar l'alfil d' e7 i enquadrar el de c1.
- 3 Blanques.  
Encerclar l'alfil d' e3 i enquadrar el de g7.
- 4 Negres.  
Encerclar l'alfil de d6 i enquadrar el de d2.
- 5 Blanques.  
Encerclar l'alfil de d3 i enquadrar el de d7.
- 6 Negres.  
Encerclar l'alfil d' e4 i enquadrar el de e3.

# 2

- 1 Encerclar el alfil de g7.  
Per canviar-lo les negres han de jugar ... , Ah6.
- 2 Encerclar el alfil de d7.  
Per canviar-lo les negres han de jugar ... , Ab5.
- 3 Encerclar el alfil de e7.  
Per canviar-lo les negres han de jugar ... , Ac5.
- 4 Encerclar el alfil de d7.  
Per canviar-lo les negres han de jugar ... , Ab5.
- 5 Encerclar el alfil de g7.  
Per canviar-lo les negres han de jugar ... , Ah6.
- 6 Encerclar el alfil de e2.  
Per canviar-lo les blanques han de jugar Ag4.

## 3

1 Blanques.

2 Blanques.

3 Blanques.

4 Cap.

5 Blanques.

6 Cap.

## 4

1 Blanques.

2 Blanques.

3 Blanques.

4 Les blanques disposen de la parella d'alfils.

5 Blanques.

6 Blanques.

## 5

- 1 Cercles: c5, c7, d4, d8, f8 g5 i g7.  
Quadrat: h2.
- 2 Cercles: d5 (captura l'alfil).  
Quadrats: a2, b3, c4, b7, (captura el peó) e4, f3, g2 i h1.
- 3 Cercles: b3, b5, c2, e2, e6 (captura l'alfil) i f3.  
Quadrats: c8 i d7.
- 4 Cercles: a2, b1, e2.  
Quadrats: f8, f6, e5, d4, c3 (captura el cavall), h8 i h6.

## 6

- 1 Tancada.
- 2 Oberta.

7

- 1 Afil.
- 2 Cavall.
- 3 Cavall.
- 4 Afil.
- 5 Cavall.
- 6 Afil.

8

- 1 Alfils.
- 2 Cavalls.
- 3 Cavalls.
- 4 Alfils.
- 5 Alfils.
- 6 Alfils.



# Unitat 5

1

1. g4, Th4
2. Cf3+ (escac a la descoberta), Rg8
3. Cxh4 (si 1... , Th6 2. Cf7+ (escac a la descoberta i es capturarà la torre en la següent jugada).

- 2 1. Te8 , Ag5
2. h4 , ... i es captura l'alfil negre.

- 3 1. c3 , ...
2. Cb3 , ... (la dama no té sortida).

- 4 1. b4 , cxb4
2. cxb4 , ... (el cavall no té cap casella on anar).

- 5 1. Td8 , De5 (si Dxd8 , Cb7+ escac doble i captura la dama en la següent jugada).
2. Ta8+ , Rb6 3. Cd7+ (escac doble i captura la dama en la següent jugada).

- 6 1. Ce8 i la torre negra no pot anar a cap casella perquè serà capturada o rebrà un atac doble. La millor és 1... ,Tg5 però després de 2.h4! la torre haurà de moure's cap a una posició on rebrà un atac doble.



## 2

- 1 1. ... , Rf8  
2. Txe6 , Rf7 i es captura la torre.
  
- 2 1. ... , Db6 seguit de  
2. ... , Ag7
  
- 3 1. ... , h5  
2. Dh4 , Cf3+ i es captura la dama blanca en la següent jugada.
  
- 4 1. ... , b5  
2. Cb6 , b4 i es captura l'alfil blanc, que no té cap casella segura on anar.
  
- 5 1. ... , g5  
2. Dh6 , Tf6 i la dama blanca no té cap casella segura on anar.
  
- 6 1. ... , Axf5  
2. exf5 , e4 deixa l'alfil blanc sense cap casella segura on anar.

# 3

1. Af5 , Dxf5  
2. Txe7 , ... (i es guanya la torre negra que no està defensada).
  
2. 1. Cg5 , Dxc5 (s'evita l'escac i mat).  
2. Axb7 , ... (i es guanya la torre negra en la propera jugada).
  
3. 1.Cg5 (s'amenaça mat a h7) f5 2.Ce6 i l'atac doble condueix les blanques a guanyar material perquè l'alfil de c5 no està defensat.
  
4. 1. Axf7+ , Rf8  
2. Axe6+ , ... (i es guanya la dama en la propera jugada).
  
5. 1. Dg3+ , Rh8 o Rf8  
2. Db8+ , ... (i es guanya l'alfil en la propera jugada).
  
6. 1. Axc4 , Dxa7  
2. Axe6+ , Rh8  
(Si 2. ... , Tf7 3. Txf7 amb mat en poques jugades).  
3. Txf8+ , Cxf8 4. Af6+ , Dg7 5. Axc7++. Si 1...Axc4 2.Txf8+ seguit de Dxa5 i guanya la dama.

## 4

1

1. ... , Ad4!

Es guanya per la doble amenaça sobre la torre de f1 i la dama de e5.  
Fixeu-vos que no es pot fer 2.Txf7 por Dg1++.

2

1. ... , Tg1+

2. Rb2 (o Rd2) , Cc4+ (i es guanya l'alfil en la propera jugada).

3

1. ... , Tg2! (i s'amenaça Cf4++).

2. Dd4 (si 2.Rxg2 Ce3+ i es guanya la dama).

2 ... , Cf4+

3. Dxf4 , gxf4

4. Rxg2 , e5! i es guanya fàcilment el final de peons.

4

1. ... , Txd1!

2. Txd1 , Dxc2 (si 2. Dxd1 , Dxc2++).

5

1. ... , Dxb1+!

2. Cxb1, Aa6! i es guanya, i la dama captura l'alfil o s'aparta, després segueix 3..., Txb1++.  
Per una altra banda, si 3.Axb8 Axc4 i les negres tenen qualitat i peó d'avantatge.

6

1. ... , Af4+ si

2. Rd4 , c5+ o 2. Rd5 , c6+ (en els dos casos es guanya la dama blanca).

# 5

1. Td8+ , Rxd8  
2. Dxc6 , ... (les negres perden la dama perquè el cavall està clavat).
  
2. 1. Axc7 , Rxc7  
2. Txd8+ , ... (les negres perden la torre i posteriorment la dama, que està clavada).
  
3. 1. c4 , bxc4  
2. bxc4 , ... (i les blanques capturen la torre, que està clavada, en la propera jugada).
  
4. 1. Ag7+ , Txc7  
2. Tc8+ , Tg8  
3. Dg5 , ... (les negres no poden evitar l'escac i mat).
  
5. 1. Cxf7 , Axf7  
2. Cd6+ , ... (les negres perden la dama perquè l'alfil negre està clavat).
  
6. 1. e5 , dxe5  
2. d6 , ... (les negres perdran l'alfil negre si no volen que el peó blanc acabi coronant).

## 6

1. ... , Tb1+  
2. Rxb1 , Dxc5 i es guanya la dama perquè el cavall està clavat.
  
2. ... , Tc2  
2. Axc2 , Ce2++
  
3. ... , Txd6  
2. Dxd6 (si 2.exd6 De1+ i mat en la propera jugada).  
2. ... , Td8 i es guanya la dama, perquè no es pot treure la dama de la columna "d" per l'amenaça d'escac i mat amb la torre a d1.
  
4. ... , Te3  
2. Cxe3 , Dxd3+  
3. Re1  
(si 3.De2 Dxe3 4.Dxe3 Txd1+ amb guany de peça; no es pot 4.Txb1 per 4...,Dg1++)  
3. ... , Dxe3+  
4. Dxe3 , Txd1+ i les negres queden al final amb peça d'avantatge.
  
5. ... , Txc5  
2. Dxc5 , Tc8  
3. Dxb6 , Txc1+ seguit de axb6 amb torre d'avantatge.
  
6. ... , Cg3+  
2. hxg3 , Dh5+  
3. Ch2 , Dxe2 i es guanya la dama.

# 7

- 1
1. Cxf6+ , Axf6
  2. Df4 , ...

- 2
1. Ah7+ , Rf8
  2. Ce6+ , fxe6
  3. Axd6++

- 3
1. Te8 , Rh7
  2. Tc8 , ...

- 4
1. Td8! , Rh7 (si 1...Dxc3 2.Txf8+ Rg7 3.Tg8+! seguit de bxc3 amb peça d'avantatge; si 1...Rg7 2.Txf8 Dxc3 3.Tg8+ es guanya peça).
  2. Txf8! , Dxf8
  3. Dd3+ escacs doble al rei i la torre amb el qual es capturarà la torre i les blanques quedaran amb peça d'avantatge.

- 5
1. Tc8 , Dxc8 ( si 1...,Txg5 3.Txd8+ Tg8 4.Txd7! es guanya) .
  2. Axf6+ , Cxf6
  3. Dxf6+ , Tg7
  4. Dxc7++

- 6
1. Axe5 , Dxe5
  2. Dxe5 , dxe5
  3. Axe6 , ... (el peó de f7 està clavat)

## 8

1.
  1. D<sub>xh6+</sub> , D<sub>xh6</sub>
  2. R<sub>h2</sub>, ... (les negres no tenen defensa contra Af2++).
  
2.
  1. A<sub>b4+</sub> , R<sub>e8</sub>
  2. D<sub>xe6+</sub> , f<sub>xe6</sub>
  3. A<sub>g6++</sub>
  
3.
  1. D<sub>d6</sub> (s'amenaça mat a c7, també guanya 1.T<sub>g8</sub>, D<sub>xg8</sub> 2. C<sub>e7+</sub>).
  1. ... , D<sub>d8</sub>
  - 2.C<sub>e7+</sub> (es guanya la dama, també 2.T<sub>g8</sub> guanya).
  
4.
  1. A<sub>x7+</sub> R<sub>x7</sub>
  2. C<sub>g5+</sub> , R<sub>e8</sub> (2..., R<sub>f6</sub> 3.D<sub>e6++</sub>; 2...,R<sub>g8</sub> 3.D<sub>e6++</sub>).
  3. D<sub>e6</sub> (amenança D<sub>f7++</sub>)
  3. ... , A<sub>d5</sub>
  4. T<sub>x5</sub> i no es pot evitar el mat amb D<sub>f7++</sub>
  
5.
  1. D<sub>g4+</sub> , R<sub>d3</sub>
  2. D<sub>e2+</sub> , R<sub>c2</sub>
  3. d<sub>3++</sub>
  
6.
  1. T<sub>f7+</sub> , R<sub>x7</sub>
  2. D<sub>e6+</sub> , R<sub>f8</sub> (si 2. ... , R<sub>g7</sub> 3. D<sub>e7+</sub> , R<sub>h6</sub> 4. C<sub>f3++</sub> ).
  3. T<sub>f1+</sub> , R<sub>g7</sub>
  4. D<sub>xg6++</sub>

# 9

1

Rf8.

Amb aquesta jugada el rei pot posteriorment ubicar-se a g7, i així s'haurà realitzat una espècie d'enroc artificial.

2

Rd7.

Aquesta jugada és millor que les altres dues propostes perquè les torres queden comunicades en la primera línia.

3

Rf7.

A e7 el rei quedaria exposat a un atac a la diagonal a3-f8. Per una altra banda 1..., Rf7 és millor que 1,...0-0, ja que les torres queden comunicades i la columna "g" aclarida perquè les peces majors de les negres poden exercir pressió mitjançant aquesta columna. S'observa que a f7 el rei negre es troba segur d'atacs per part de les peces blanques.

4

Re2.

Aquesta jugada és preferible a 0-0 en aquesta posició perquè en els finals de partida, quan queden poques peces al tauler, és preferible tenir el rei centralitzat.

S'observa que les peces de les negres no poden crear amenaces contra el rei blanc a "e2".

5

Rc2.

El rei busca refugi en el flanc de dama, on estarà segur. Re1 té l'inconvenient d'incomunicar les torres. Rc1 és també factible amb la mateixa idea de buscar refugi en el flanc de dama; la diferència és petita entre ambdues jugades, on Rc2 és una mica més activa que Rc1.

6

Rf1.

El rei, lògicament, busca enrocar-se artificialment cap a l'únic flanc que conserva una sòlida protecció de peons, que és el flanc de rei.



## 10

1 1.Rh2 per defensar doblement el peó de h3 i així amenaça expulsar el cavall amb 2.g3.

2 1. ... , Ce4 i quan la dama blanca mou, 2. ... , f6 s'expulsa el cavall de e5.

3 1. Ag2 per expulsar el cavall amb 2. f4.

4 1. ... , Cc5 per expulsar el cavall posteriorment amb  
2. ... , e6.

5 1. ... , Ab7 per expulsar el cavall posteriorment amb  
2. ... , c5 .

6 1. ... , Cd4  
(També es pot 1...C6e7 per seguir amb 2...,c6, però la del text és més activa).  
es proposa canvi de cavalls i es busca expulsar el cavall posteriorment amb ... , c6.

11

1 1. Ca4 , ... 2. Cc5

2 1. Cc2 , ...  
2. Cd4 , ...

Malgrat que el cavall blanc està ben ubicat a e3 perquè coopera amb l'alfil en l'atac sobre el peó aïllat negre de f5, a la casella d4 estarà millor ubicat, perquè no només continuarà atacant f5, sinó que a més vulnerarà els punts b5, c6 i e6 de la posició negra.

3 1. Aa3 se situa l'alfil en una diagonal més activa.

4 1.h4 per activar l'alfil en la propera jugada mitjançant  
2. Ah3 , ...

5 1. Cc4

6 1.Cd5 en conseqüència les negres capturaran 1...Axd5 i després de  
2. Axd5 les blanques estan lleugerament millor perquè el seu alfil és més actiu que el cavall negre.

Existeix una altra possibilitat que és 1.Axc6 per si 1..., Dxc6 aleshores 2.Cd5 ocupa la forta casella central amb el cavall per la clavada a la gran diagonal negra, però les negres tenen una millor jugada en el seu primer torn amb 1...bxc6 on es protegeix la casella d5.

## 12

- 1 Incorrecte.  
Aquest avançament és incorrecte perquè debilita molt la posició de l'enroc negre.
- 2 Correcte.
- 3 Correcte.
- 4 Incorrecte.  
Aquest avançament és incorrecte perquè concedeix al cavall negre una forta base d'operacions a f5, casella on el cavall negre no podrà ser desallotjat.
- 5 Correcte.
- 6 Incorrecte.  
Aquest avançament és incorrecte perquè el peó a d3 quedarà sense suficient defensa i serà fàcilment capturat després de 2.Ce1! (observa que la torre i el cavall blancs amenacen el peó, i les negres no poden evitar que sigui capturat).



# Unitat 6

1

- 1 1. b6 , Ra8  
2. Dc8++

- 2 1. Ah6+ , Rg8  
2. De8++

- 3 1. Tb1+ , Ra7 o Ra6 (si 1. ... , Rc5 ó Ra5 2. Db5++ ).  
2. Da4++

- 4 1. Aa7+ , b6 (si 1... , Db6 2. Dc4++).  
2. Dc4++ si

- 5 1. Dxb7+ , Dxb7  
2. Cxf7++

- 6 1. Txe8+ , Txe8  
2. Dxe8++ (també 2.Txe8++).

## 2

1. ... , Tf1+
2. Tg1 , Txg1+
3. Rxg1 , Df1++

- 2 1. ... , Txh2+
2. Rxh2 , Dh6+
3. Rg3 , Dh4++

- 3 1. ... , Cf2+
2. Axf2 , Df1+
3. Ag1 , Df3++

- 4 1. ... , Cg3+
2. Rh2 , Cxf1+
3. Txf1 , Dxc2++ (si 3.Rxh3 Dg3++).

- 5 1. ... , h5+
2. Rxh5 , Df5+
3. Rh6 , Dh7++ (si 3. Dg5 , Dxc5++).

- 6 1. ... , Txa2+
2. Rxa2 , Ta3+
3. Rxa3 , Da1++ (si 3. Rb2 , Da1++).

# 3

1. ... , f2+
2. Dxf2 , Th1++

- 2 1. ... , Tg2+
2. Rh1 , Th2+
3. Rg1 , Tag2++

- 3 1. ... , Txh3+
2. gxh3 , Th2++

- 4 1. ... , Td1+
2. Rg2 , Tg1++

- 5 1. ... , Dxh2+
2. Rxh2 , Th4++

- 6 1. ... , Txg2+
2. Rh1 , Tg3+ (les blanques no poden evitar l'escac i mat).



## 4

1. Txh7+ , Txh7
2. Dg8+ , Txg8
3. Txg8++

- 2 1. Dxf6+ , Dxf6
2. Te8+ , Df8
3. Txf8++

- 3 1. Tg6+ , fxg6
2. Dh8+ , Rxh8
3. Txf8++ (si 1. ... , hxg6 2. Dg7++)

- 4 1. Dxa7+ , Rxa7
2. Ac8+ , ... (i les negres no poden evitar l'escac i mat).

- 5 1. Cf5+ , Rh5
2. Rf4 , ...
3. Tg5++

- 6 1. Cf6+ , Rh8
2. Tb8++ (si 1. ... , Rf8 2. Re6 , ... 3. Tf7++).

# 5

- 1
1. Cf6+ , Rf8
  2. Aa3+ , Dc5
  3. Axc5++

- 2
1. Txh6+ , gxh6
  2. Af7++

- 3
1. Dg7+ , Rxc7
  2. Cf5+ , Rg8
  3. Ce7++

- 4
1. Dxc6+ , bxc6
  2. Aa6++

- 5
1. Cf6+ , Rh8
  2. Cg6++

- 6
1. Dxf8+ , Txf8
  2. Ch6++

## 6

1.
  1. ... , Tf3+
  2. Rxf3 , Ag4+
  3. Rf4 , Ce6++ o Cg6++
  
2.
  1. ... , Cxh3+
  2. gxh3 , Dg3+
  3. Rh1 , Txf1++ (si 2. Rh2 (o Rh1), Cf2+ 3. Rg1 , Dh1++).
  
3.
  1. ... , Cf4+
  2. Re3 , Te2+
  3. Rxf4 , Ae5++
  
4.
  1. ... , Af2+
  2. Rf1 , Ae3+
  3. Re1 , Ad2++ (si 3.Af3 Txf3+ i mat en poques jugades).
  
5.
  1. ... , Cxg2+
  2. Rd1 , Df3+
  3. Cxf3 , Ae2++
  
6.
  1. ... , Dg2+
  2. Rxc2 , Cf4+
  3. Rg1 , Ch3++

A

- 1
1. Dg6+ , Rg8 (o Rh8)
  2. Dxc7++

- 2
1. Dxf7+ , Rh8
  2. Df8+ , Txf8
  3. Txf8++

- 3
1. Dxh7+ , Rxh7
  2. Th3++
- Una altra opció seria:
1. Cg6+ , hxg6
  2. Txe8+ , Rh7
  3. Dh3++

- 4
1. Txc6+ , bxc6
  2. Aa6++

- 5
1. Dg7+ , Rxg7
  2. Cf5+ , Rg8
  3. Ch6++ o Ce7++

- 6
1. Cf6+ , gxf6
  2. Tg4++

**B**

- 1
1. ... , Af5+
  2. Rh4 , Af2+
  3. Tg3 , Axc3++

- 2
1. ... , Td1+
  2. Dxd1 , Dxc6+
  3. Df3 , Dxf3++

- 3
1. ... , De4+
  2. Dg2 , Txf1++

- 4
1. ... , Dg2+
  2. Rh4 , Dxc3+
  3. hxg3 , Th1++

- 5
1. ... , Dh4+
  2. Rg1 , Dh2+
  3. Rf1 , Dh1++

- 6
1. ... , Rc5 no es pot evitar el mat amb
  2. ... , Ta2++

# C

- 1
1. Cg6+ , hxg6 (1...fxg6 y 1...Rg8 també condueixen a mat de forma similar).
  2. Td8+ , Txd8
  3. Dxc7++

- 2
1. Dxe6+ , fxe6
  2. Ah5+ , Tf7
  3. Axf7++

- 3
1. f4+ , Rh6
  2. Txe5+ , gxe5
  3. Th7++

- 4
1. Td8+ , Cxd8
  2. Cd6+ , Cxd6 (2...Rf8 3.Dxd8++)
  3. De7++

- 5
1. Cb6+ , Cxb6
  2. Dc3+ , Cc4
  3. Dxc4++

- 6
1. Cdx4+ , bxc4 (1...Cxc4 2.Cxc4+ condueix al mateix resultat).
  2. Cxc4+ , Cxc4
  3. Te6++

## D

1. ... , Ag5+
2. T<sub>xg</sub>5 , Ce2+
3. A<sub>xe</sub>2 , Dd2++

2. Tb2+ , Rc1 o Rd1
2. Rc3 , ...
3. Tb1++

3. 1. ... , Ab4+
2. Rd4 , e5+
- 3.. R<sub>xd</sub>5 , Af7++

4. 1. ... , C<sub>xe</sub>1+
2. T<sub>xe</sub>1
- (Si 2.Rd2 només allarga la resistència una mica més, per exemple: 2...Cf3+ 3.Rd3 Cb4+ 4.Rc3 Da3++).
2. ... , Cb4+
3. Rd2 o Rc3 , Dc2++

5. 1. ... , e2 (l'amenaça principal és 2...Rd3 seguit de Cf3++ o Cc2++).
2. Tc1
- (Si 2.d3+ Re3 i les blanques no tenen defensa contra l'amenaça de mat amb Cf3++ o Cc2++).
2. ... , Rd3 (s'amenaça Cf3++)
3. Tc3+ , bxc3 i les negres faran mat a la propera jugada.

6. 1. ... , Cf3+
2. Rh1 , Tg3 i les negres faran mat a la propera jugada.
- L'amenaça és Th3++; si el cavall blanc mou aleshores Tg1++.





# Unitat 7

1

1. Te1 , Txe1
2. Dxc6+ , Re7
3. Dxa8 (si 1... , Rd7 2. Txe6 , Rxe6 3. Dxc6+).

- 2 1. Th8+ , Rxh8
- 2.Dxg6

- 3 1. Dxh7 , Txh7
- 2.Tf8++

- 4 1. Td8+ , Rxd8
2. Dxf7

- 5 1. Cg5 , Cxg5 (si es mou la dama negra 2. Dxh7++).
2. Dg7++

- 6 1. Dxc6+ , Axc6
2. Cxe6++

## 2

1. ... , Td3  
2. Dxd3 , Da1++
  
2. ... , Te1  
2. Dxe1 , Dg2++
  
3. ... , Te1  
2. Dxe1 , Dxf3+  
3. Tg2, Dxc2++ (si 2. Txe1 , Dg2++).
  
4. ... , Dh3  
2. Axf3 , Cxf3+  
3. Rh1 , Dxc2++ (si 2.Axc3, Ce2++).
  
5. ... , Te1  
2. Dxe1, Axf3+  
3. Rg1 , Dh1++ (si 2.Cxe1, Axd1 guanya la dama).
  
6. ... , Dxd4+  
2. Dxd4 , Ce2+  
3. Rh1 , Txf1+  
4. Dg1, Txc1++

# 3

- 1 1. Txa7+ , Rxa7  
2. Dxc6

- 2 1. Txb7+ , Rxb7  
2. Axd5+ (o Dxd5+)

- 3 1. Axe5 , Dxc3  
2. Axc3 (si 1..., dxe5 2.Dxc6)

- 4 1. Cxg7 , Txg7  
2. Txf6

- 5 1. b4 , Ag4 (si el cavall es mou 2. Txd7)  
2. f3 amenaça les dues peces, per tant com almenys una serà capturada.

- 6 1. Cxg6 , Txg6  
2. Dxe4 , Dxe4  
3. Axe4 , Txg4+  
4. Ag2 i les blanques han guanyat una peça.

## 4

- 1 1. ... , Dxc3! guanyen peça per l'amenaça.  
2. ... , Th1++

- 2 1. ... , Axc3  
2. Txe8 , Axf2+  
3. Rxf2 , Txe8 les negres aconseguen una peça d'avantatge.

- 3 1. ... , Axd3 seguit de  
2. ... , Df2++

- 4 1. ... , Axf3  
2. Axf3 , Ae5  
Les blanques no poden evitar l'escac i mat, perquè l'alfil blanc impedeix l'avançament del peó de la columna f (única defensa possible en cas que les negres haguessin jugat erròniament Ae5 com a primera jugada).

- 5 1. ... , Txd5 guanya la peça per l'amenaça.  
2. ... , Te4++

- 6 1. ... , T8xb4  
2. axb4 , Txd3  
3. Txd3 , Axe4+  
Efectua un doble atac i captura la torre blanca en la següent jugada, i aconseguis una peça d'avantatge.

5

1. 1. Ac6 ! (amenança Te8++ i Dxd6+).  
1. ... , Txc6  
2. Da8+ i escac i mate en dues jugades més.
  
2. 1. Tf5 amenaçant Dxb5++ i Txe5.
  
3. 1. Cc5 amenaçant Cd7+ (doble amenaça de rei i dama) i Dxe3.
  
4. 1. Ce4 , Axe4 (si 1. ... dxe4 2. Dg4++).  
2. Txe4 i les blanques guanyen per les amenaces d'escac i mat amb Dg4 i Dg3.
  
5. 1. Td6 , Axd6  
2. Dxb6+ guanyen.
  
6. 1. Ae4! Axe4 (1. ... , Txe4 2. h3+ , Rg3 3. Tf3++).  
2. h3+ , Rg3  
3. Ae1++

## 6

1. ... , Ac6
  2. Txc6 (si 2. Axc6 , c1=D guanya).
  3. ... , g2 i les negres aconsegueixen coronar un peó
- Si les blanques fan 2.Rxc2 les negres guanyen tant amb 2. ... , g2 com amb 2 ... , Axb7

2. 1. ... , Ae5+
2. fxe5 , Da3+
3. Ra1 , Dc3++

3. 1. ... , Cf4 amenacen un doble atac amb Ce2+ i Dxd6

4. 1. ... , Ad3
2. Axd3 , ... (si 2. Txd3 , Te1+ i mat en la propera jugada).
2. ... , Dxd6 s'aconsegueix avantatge de material.

5. 1. ... , Tg3
2. Dxc3 (si 2. hxc3 , De3+ 3. Ae2 , Dxe2++).
2. ... , Ah4
3. Dxh4 , De3+
4. Ae2 , Dxe2++

6. 1. ... , Td1
2. Rxd1 , h2 i el peó corona en la propera jugada.

7

- 1 1. Txh7+ , Rxh7  
2. Dh1++

- 2 1. Dxe8+ , Rxe8  
2. Th8++

- 3 1. Th7+ , Rxh7 (si 1. ... , Rg8 2. Df7++).  
2. Df7+ , Rh8  
3. Dg7++

- 4 1. Txb8+ , Rxb8  
2. Dxe5+ , fxe5  
3. Tf8+ amb escac i mat en la propera jugada.

- 5 1. Dxc8+ , Rxc8  
2. Th8+ , Rxh8  
3. Af7++

- 6 1. Dg8+ , Rxc8  
2. Ce7+ , Rf8  
3. Cxc6++



## 8

1. ... , Da3+  
2. Rxa3 , Cc4++
  
2. 1. ... , Da5+  
2. Rxa5 , Txa2+  
3. Rb4 , a5++
  
3. 1. ... , Df1+  
2. Rxf1 , Ah3+  
3. Rg1 , Te1++
  
4. 1. ... , Dh1+  
2. Rxh1 , Cxf2+  
3. Rg2 , Cxe4 s'aconsegueix una peça d'avantatge.
  
5. 1. ... , Th1+  
2. Rxh1 , Axf2 (no es pot evitar l'escac i mat 3. ... , Th8++).
  
6. 1. ... , Th1+  
2. Rxh1 (si 2.Cxh1, Dxg2++).  
2. ... , Dh3+  
3. Rg1 , Dxg2++

9

- 1 1. Tg4+ , fxg4  
2. Dxb7++

- 2 1. Txb7+ , Axb7  
2. Th6++

- 3 1. Txb7+ , Cxb7 (o Rxb7)  
2. Dg7++

- 4 1. Dxb6+ , gxb6  
2. Ta8++

- 5 1. De8+ , Cxe8  
2. Tf8++

- 6 1. Cd6 , cxd6  
2. Txe6 guanya perquè no és possible evitar l'escac i mat.

## 10

1. ... , Th5+
2. gxh5 , Dh4++

- 2 1. ... , Dxe3+
2. fxe3 , Ah4+ i mat en la propera jugada.

- 3 1. ... , Dxe4
  2. dxe4 , Cf3+
- Atac doble mitjançant el qual les negres capturaran la dama, i s'aconsegueix una torre d'avantatge.

- 4 1. ... , Cxc3
2. bxc3 , Dxe3+
3. fxe3 , Ag3++

- 5 1. ... , Tg4+
2. Axc4 , h2++

- 6 1. ... , Ag4
2. hxg4 , Cxe4 (s'amenaça simultàniament 3. ... , Dh4++ i 3. ... , Cg3+ doble atac).

Si ara:

3. Df3, Dh4+
4. Dh3, Cf2+ guanya.

# 11

- 1 1. Dg8+ , Txd8  
2. Cf7++

- 2 1. Dg8+ , Txd8  
2. Cxf7++

- 3 1. Dg7+ , Dxd7  
2. fxg7+ , Rg8  
3. Ce7++

- 4 1. Td6 , Cxd6 (s'amenaçava 2. Cxa6++ o Tc6++).  
2. Ae3++

- 5 1. Cg6+ , hxd6  
2. Tf3 , Txf7 (s'amenaçava 3. Th3++).  
3. exf7 i no es pot evitar l'escac amb  
4. Th3++

- 6 1. Cg6+ , fxg6 (si 1. ... , Rh7 2. De8 , fxg6 3. hxd6++).  
2. De8+ , Rh7  
3. hxd6++

## 12

1. 1. ... , Df3! (amenança mat amb Dxf2++).  
2. Dxe2 (o 2.Txe2) , Dh1++
  
2. 1. ... , Dh4+!  
2. gxf4 , Cf4++
  
3. 1. ... , Af6+!  
2. exf6 , Rg6 (amenança Dh5++).  
3. g4 (única defensa contra Dh5++) , De1+  
4. Af2 , Dxf2++
  
4. 1. ... , Dc2+!  
2. Txc2 , Cb3+  
3. Rb1 (3.axb3 Txd1++) , Txd1+  
4. Tc1 , Txc1++
  
5. 1. ... , Cfg4! (s'amenança Dxx2++)  
2. fxg4 , Cf3! (novament s'amenança Dxx2++).  
3. Axf3 , Ae5 i ara l'amenança Dxx2++ no pot ser evitada.
  
6. 1. ... , Txd5+!  
2. Dxd5 , Ag6+  
3. Rc3 o 3.Rc4 , Tc2++  
Si a compte de 3.Rc3 les negres tapen l'escac amb 3.De4, les negres aconseguen un final guanyador després de 3...Axe4+.

# A

1. Dd8+! , Axd8

2. Te8++

El sacrifici de la dama és un sacrifici de desviació, perquè s'aconsegueix que l'alfil negre es desviï i deixi de bloquejar la columna "e".

2. 1. g4+! , Rxh4

2. Rg2! i és impossible per a les negres evitar el mat en la propera jugada amb Cf5++.

El sacrifici de peó inicial és un sacrifici d'atracció del rei adversari, pel qual s'aconsegueix forçar l'entrada del rei negre en ple territori blanc, on rep mat després de la jugada preparatòria 2.Rg2.

3. 1. Te8+! , Dxe8 (1...Axe8 2.Dg8++)

2. Dxf6++

El sacrifici de la torre és un sacrifici de desviació i d'interferència alhora. O bé es desvia la dama negra de la defensa de l'alfil de f6, o s'aconsegueix que l'alfil negre interfereixi l'acció de la dama i torre negres a l'octava horitzontal.

4. 1. Te7! (s' amenaça Dxb7++), Txe7

(Si 1...Axe7 2.Dxb7++; si 1...Tf7 2.Txe8+ Af8 3.Txf8+ i mat en la propera jugada).

2. Dxb7++

5. 1. Th8+! , Rxh8 (1...Dxb8 2.Df7++)

2. Dh7++

El sacrifici de torre és un sacrifici de desviació i alhora d'atracció al rei adversari. Desviació perquè si és la dama la qui captura queda desviada de la defensa del punt f7, i atracció perquè si és el rei el qui captura aquest queda a la casella h8 on rep escac i mat. Pot interpretar-se a més que aquest sacrifici té també la idea d'alliberar espai (casella h7), perquè quan aquesta casella queda buida, per la captura amb el rei negre, es fa el mat a h7

6. 1. Txb7+! , Txb7

2. Cxc6+ , Ra8

3. Tg8+ , Tb8

4. Txb8++

Aquest sacrifici és un sacrifici de destrucció de les defenses. En conseqüència, es destrueix la defensa del peó de c6 i tota la protecció de peons que tenia el rei negre. Això, permet l'entrada en acció immediata del cavall i l'altra torre de les blanques.

# Unitat 8

1

1. Txh7+ , Rxh7
2. Dh5++

- 2 1. Txh7+ , Rxh7
2. Dh5+ , Rg8
3. Df7+ , Rh8
4. Dxc7++

- 3 1. Aa6 , Dxa6
2. Dxc7++

- 4 1. Dxf7+ , Txf7
2. Te8++

- 5 1. Tg7+ , Rxg7
2. Dh7++

- 6 1. Th7+ , Rxh7
2. Dxf7+ , Rh6 (si 2. ... , Rh8 3. Th1+ i mat en la propera jugada).
3. Th1+ , Dh4
4. Txh4++



## 2

1. ... , Txh3+
2. gxh3 , Dh2++

- 2 1. ... , Da3!
2. bxa3 , Tb1++

- 3 1. ... , Txg2
2. Rxg2 , Ah3+
3. Rh1 , Df3+  
(si 3. Rg1 , Dg4+ 4. Rh1 , Df3+ i mat en la propera jugada, mentre que si 3. Rg3 , Dg4++).
4. Rg1 , Dg2++

- 4 1. ... , Txg2
2. Txg2 , Dxh3+
3. Th2 , Dxf1++

- 5 1. ... , Dxc2+
2. Rxc2 , Axe4+
3. Rb3 , Ac2 ++ (si 3. Rd2 , Tc2++).

- 6 1. ... , Txf2
2. Rxf2 , Dxh2++
3. Rf1 , Cxe3++

# 3

- 1
1. Cg6+ , hxg6
  2. Dh6++

- 2
1. Dg5+ , fxg5
  2. Ch6++

- 3
1. Dxg7+ , Dxg7
  2. Txf8+ , Ag8
  3. Txg8++

- 4
1. Dxh5 , gxh5
  2. Ah7++

- 5
1. Da7+ , Rxa7
  2. Cc6+ , Ra8
  3. Cb6++

- 6
1. Dxh6+ , Rxh6
  2. Th5+ , gxh5
  3. g5++

## 4

- 1
1. ... , Ca3+
  2. bxa3 , Da1++ (l'atac 1. ... , Txc2 no és vàlid per 2. Da8+).

- 2
1. ... , Cxg3+
  2. hxg3 , Dh3++

- 3
1. ... , Dxf3+
  2. Rxf3 , Ae4++

- 4
1. ... , Dxc3+
  2. bxc3 , Aa3++

- 5
1. ... , Dxc3+
  2. Rxc3 , Af4+
  3. Rg4 , h5 ++

- 6
1. ... , Db2+
  2. Rxb2 , Cc4+
  3. Rb1 , Ca3++

# 5

1. Ce6! , fxe6 (s'amenaçava Dxf8++).  
2. Dxc7++
  
2. 1. Txc7+ , Txc7  
2. Cf6+ , Rh8  
3. Tb8+ , Tg8  
4. Txc8++
  
3. 1. Ce6+ , fxe6 (si 1. ... , Rh7 2. Th8++)  
2. Te7++
  
4. 1. Ch5+ , Cxh5  
2. Tg8++
  
5. 1. Cxh5+ , Cxh5  
2. Dh6+ , Rg8  
3. Tc8++
  
6. 1. Df6+ , Rh6 (si 1... , Rg8 2.Tb8+ , Tc8 3.Txc8++).  
2. Cf5+ , Rh5  
3. Dxc5++

## 6

1.
  1. ... , Tg1+
  2. Rh2 , Th1+
  3. Rg2 , Tag1++
  
2.
  1. ... , De1+
  2. Rxg2 , Df2+ (si 2. Cxe1 , Tg1++).
  3. Rh1 , Ah3 les blanques no poden evitar l'escac i mat.
  
3.
  1. ... , Ah3!
  2. gxh3 , T8e2 (si 2. Tg1 , T8e2 i es guanya).
  3. Tfd1 , Txh2+
  4. Rg1 , Cxf3+
  5. Rf1 , Tf2++
  
4.
  1. ... , Dg3
  2. fxg3 , Txg2+
  3. Rh1 , Cxg3++ (si 3. Rf1 , Cxg3++ igualment).
  
5.
  1. ... , Dxe2+
  2. Rxe2 , Tc2+
  3. Re1 , Txb2 (si 3. Rd1 , Tg2+ guanya)

Amb l'amenaça inevitable Tb1+, les blanques capturaran la dama i obtindran un alfil d'avantatge.
  
6.
  1. ... , h5
  2. Ch2 , Cxe3
  3. fxe3 , Tg2+
  4. Rh1 , Txh2+
  5. Rg1 , Tbg2++

7

1. Dh6! , ... escac i mat inevitable en la propera amb  
2. Dg7++

2. 1. Dxb7+ , Txb7  
2. Tg8++

3. 1. Dg6! escac i mat en la següent jugada amb  
2. Dxb7++

4. 1. Txb7+ , Rxb7  
2. Dh5++

5. 1. h6+ , Rg8  
2. Df6 escac i mat en la propera amb  
3. Dg7++

6. 1. Dxb6 , gxb6  
2. Ah7++

## A

1. Axe6 , fxe6
2. Txe7+ , Rh8
3. Th7+ , Rg8
4. Tbe7++

- 2 1. Dxb7+ , Rxb7
2. Tbe5++

- 3 1. Dxe7+ , Rxe7
2. hxe6+ , Rg8
3. Th8++

- 4 1. Txe6+ , Rxe6
2. Dh5+ , Rg7
3. Cf5+ , Rg8
4. Dg6+ , Rh8
5. Dg7++

- 5 1. Dxe5 , gxe5
2. Ah7++

- 6 1. Dh6! , Axf6
  2. Ce7++
- Si 1. ... , Axf6 2. Cxf6+ , Rh8 3. Dxe7++  
mentre que si 1. ... , Ce8 (o Ce6) 2. Axf7 , Cxf7 3. Cf6+ , Rh8 4. Dxe7++).

# B

- 1
1. ... , Dg3+
  2. Axc3 , hxc3+
  3. Rg4 , Tg6++

- 2
1. ... , Dxe3+
  2. Rxe3 , Cg4++

- 3
1. ... , Dg2+
  2. Txc2 , fxc2+
  3. Rg1 , Txf1++

- 4
1. ... , Dg1+
  2. Rxc1 , Txc2+
  3. Rh1 , Tg1++

- 5
1. ... , Txa2
  2. Txa2 , f2+ (si 2. Tgf1 , Dxf1+ 3. Txf1 , f2++).
  3. Tg2 , Dxc2++

- 6
1. ... , Cf3+
  2. Rh1 , e3! (si 2. gxf3 , Dxc3 seguit d'escac i mat inevitable).
  3. fxe3 , Dxc3+ (si 3. g4+ , Cxc4 4. hxc4 , Dxc4 amb escac i mat inevitable, mentre que si 3. Txe3 , Axc3 i les blanques no poden jugar 4. fxe3 per 4. ... , Dxc3+ 5. gxc3 , Th2++).
  4. gxc3 , Th2++



# Unitat 9

# 1

- 1 1.Re2 Rd6 2.Rd2 Rd7  
(si 2...Re5 3.Re3 i el rei negre ha de retirar-se a d6 i després les blanques capturen el peó d' e4)3.Re3 i capturen el peó d' e4 en la propera jugada.

Després el rei blanc va a la casella c3 per donar suport a l'avançament del peó de b3 i canviar-lo pel peó negre de c5, amb la qual cosa el peó "c" blanc queda passat. A partir d'aquí es guanya fàcilment, perquè el rei blanc capturarà els peons negres del flanc de rei.

- 2 2.Rf4 (es guanya l'oposició; en la següent jugada el rei blanc anirà a e5, i el rei negre no podrà defensar alhora les caselles d5 i e6).

Uncop capturat un dels peons (c5 o e7), es guanya fàcilment la partida.

No serveix 1...e6 per 2.f6 gxf6 3.g7 i aquest peó corona.

- 3 3.Rd5 es guanya l'oposició.

Ara el millor és 3...Re7 4.Rc6 Rd8 i ara 5.b6 axb6 6.Rxb6 i en la propera jugada es captura el peó de a5, i s'obté una fàcil victòria.

Si 1...c6 2.Rc5 cxb5 3.Rxb5 es guanya de forma similar.

- 4 4.d4 ara el rei negre ha d'abandonar la defensa del peó de d6.

Després de la seva captura el rei blanc anirà a e5 i capturarà el peó de f5. Després d'això la victòria és senzilla.

- 5 1. Re2 , Re6

2. Rf2 , Rxe5

3. Rf3 , ... (es guanya l'oposició i la partida en capturar el peó f4 i tenir un peó passat).

- 6 1. c6+ , bxc6+

2. Rc5 , Rd8 (si 2. ... , Rc8 3. Rxc6 es guanya)

3. Rd6! , ... (no és vàlid 3. Rxc6 , Rc8 taules)

3. ... , Rc8 (si 3. ... , c5 4. Rxc5 , Rd7 5. Rd5 es guanya l'oposició i la partida).

4. Rxc6 es guanya.

## 2

- 1 Per comprendre aquest final és convenient fer una anàlisi de quines són les caselles conjugades. En primer lloc, s'observa que el rei negre no pot anar a cap casella de la columna "h" ni de la 5a fila, perquè el peó passat blanc coronaria immediatament.

Quan el rei blanc ocupa f4, l'única defensa negra és ocupar f6, o sigui són conjugades f4-f6. El mateix és vàlid per a les caselles h4-g6, g3-g7. Si seguim l'anàlisi, descobrirem que quan el rei blanc està a f3 (preparat per anar a f4 o g3), el rei negre ha d'estar a g6 (preparat per anar a f6 o g7); són per tant conjugades f3-g6. Si analitzem les caselles f2 i g2 del territori blanc, s'observa que les negres tenen només una casella en el seu terreny per fer front a la posició del rei blanc a f2 o g2, que és la casella f6.

Per tant, la maniobra guanyadora consisteix a triangular amb el rei blanc mitjançant les caselles f2 i g2:

1.Rg3 Rg7 2.Rg2 Rf6 3.Rf2! (es guanya la conjugació) Rg6 4.Rf3! Rg7 5.Rg3! i ara si 5...Rg6 6.Rh4! es guanya i si 5...Rf6 6.Rf4! es guanya també ja que

6...Rg6 7.e7! Rf7 8.Rxf5 Rxe7 9.Rg6 i les blanques acabaran guanyant el peó de d6 i la partida amb una maniobra per fer un tomb.

- 2 1.Rd7! (la idea és similar al concepte d'oposició a distància ja conegut pel lector) Rg7 (1...Rh6 2.Re8 Rg6 3.Rf8 i els peons seran capturats; 1...Rg6 2.Re6 Rg7 3.Re7 Rg6 4.Rf8 també amb posició guanyadora) 2.Re7 Rg6 3.Rf8 Rh6 4.Rf7 i les blanques capturaran ambdós peons negres.

- 3 1.Rd5 (el rei blanc maniobra, i es triangula, per obrir-se camí fins a una de les caselles c6, c7 o c8, on aquesta ocupació garantitza la victòria. No servia 1.b6 per 1...Ra6! amb taules, doncs si 2.Rc6 el rei negre queda ofegat) Rb6 (1...Rc7 2.Re6! es fa una volta que acabarà amb l'ocupació d'una de les caselles c6, c7 o c8) 2.Rd6 Rb7 3.Rd7 Rb6 (3...Rb8 4.Rc6 Ra7 5.Rc7 es guanya) 4.Rc8 Ra7 5.Rc7 Ra8 6.Rb6! (6.b6? ofegat) es guanya el peó de a5 i la partida.

## 2

- 4 El rei blanc ha de maniobrar per donar suport a l'avançament del seu peó passat "f" en el moment adequat.

1.Re3 Rg5 2.f3 Rf5 3.Re2 (si 3.Rf2 Rf4 s'evita que les blanques progressin, perquè si 4.Rg2 Re3!) Rg5 (si 3...Rf4 4.Rf2 Rf5 5.Rg3 Rg5 6.f4+ Rf5 7.Rf3 Rf6 8.Rg4 Rg6 9.f5+ Rf6 10.Rf4 amb posició guanyadora ja que el peó de d5 serà capturat) 4.Rf1 Rf5 5.Rg2 Rg5 6.Rg3 Rf5 7.f4! Re4 8.Rg4 Rxd4 9.f5 Re5 10.Rg5 d4 11.f6 d3 12.f7 d2 13.f8=D d1=D 14.De8+ i quan el rei negre mogui a la columna "d", les blanques faran un escac a d8 amb atac de raigs X sobre la dama negra, i es guanya la partida.

Existeix una segona forma de guanyar, si es comença amb 1.Rc2, per maniobrar amb el rei cap el flanc de dama.

- 5 Aquí la idea per aplicar és similar al concepte d'oposició a distància (no es pot dir que és el mateix ja que aquí existeixen peons, mentre que el concepte d'oposició a distància és definit per a reis entre els quals no s'interposen peons).

Les blanques comencen fent una jugada d'espera amb el seu rei a f5, i es preparen per avançar a la sisena fila només quan les negres hagin definit a quina casella juga el seu rei, si a a6 o a b6.

1.Rf5! Ra6 2.Re6! (si 1...Rb6 2.Rf6!) Ra7 3.Re7! Rb7 4.Rd7 Rb6 5.Rc8 i tots els peons negres seran capturats.

- 6 Les blanques han d'intentar penetrar a e4 o d5 per capturar el peó negre de e5.

En primer lloc, és important adonar-se que el rei negre ha de moure's vigilant el peó passat blanc de b5; això vol dir que no es pot allunyar ni a la 4a horitzontal ni a la columna "f", perquè el peó coronaria immediatament.

Quan el rei blanc mogui a c4, el rei negre ha de moure a d6. Quan el rei blanc mogui a d3, el negre ha de moure's a d5; quan el rei blanc mogui a c3 el negre ha de moure's a c5. Però quan el rei blanc mogui a c2 o d2 el rei negre només pot contrarrestar-ho des de d6 (no té a la seva disposició c6, perquè està atacada pel peó blanc de b5). Per això les blanques guanyen en retrocedir per guanyar la conjugació (o dit d'una altra manera, triangulant mitjançant d2 i c2).

1.Rd3 Rd5 2.Rd2! Rd6 3.Rc2! Re6 4.Rc3! Rd6 5.Rc4! Re6 6.b6! (6.Rc5 és dolenta pel cop tàctic 6...e4! i es força la promoció d'un peó) Rd6

7.b7 Rc7 8.Rd5 Rxb7 9.Rxe5 Rc6 10.Rxf4 i el final és fàcilment guanyador per a les blanques.

## 3

1 1. ... , g6 (també 1. ... , gxh6 2. gxh6 f6).

2 1. ... , f5

Les negres eviten intercanviar peons per evitar que el peó doblat blanc es desdoblí.  
Si gxh6 , gxh6 i el peó negre bloqueja els dos peons blancs de la columna "h".

3 1. ... , b6

Si 1. ... , dxc5 les blanques aconseguen coronar abans que les negres amb

2. b6! , axb6

3. axb6 , cxb6

4. d6

4 1. ... , bxa6 atura l'avançament del peó blanc de la columna "b".

5 1. ... , h4 atura l'avançament del peó blanc de la columna "g".

6 1. ... , g4 atura l'avançament dels peons blancs de les columnes "f" i "h".

# 4

1. h6! , gxh6  
2. f6

2. 1. f5! , gxf5  
2. g6! , hxg6  
3. h7

3. 1. h5 seguit de  
2. g5 i  
3. h6

4. 1. g5 , Rb3 (si 1. ... , hxg5 2. fxg5 les blanques coronen peó per la columna "h").  
2. f5! , exf5 (si 2. ... , hxg5 3. f6! , gxf6 4. h6 les blanques coronen peó per la columna "h" mentre que si 2. ... , Rc4 3. g6 , fxg6 4. fxe6 les blanques coronen per la columna "e")  
3. g6 , fxg6  
4. e6 les blanques per la columna "e".

5. 1. f5! , exf5 (si 1. ... , gxf5 2. h5 i les blanques per la columna "h".  
mentre que si 1. ... , Ra2 2. h5 , gxh5 3. g6 , fxg6 4. fxe6 les blanques per la columna "e").  
2. h5! , gxh5  
3. g6! , fxg6  
4. e6 les blanques per la columna "e".

6. 1. e5! , fxe5  
2. g5 , hxg5  
3. hxg5 , e4  
4. f6 , gxf6  
5. gxf6 , e3 (també és vàlida 5. g6)  
6. f7 , e2  
7. Rd2 guanya.

## 5

1. Dxe6! , Dxe6  
2. d7+ es corona el peó de la columna "d".
  
2. 1. Td6+! , Txd6  
2. c8 = D
  
3. 1. Dxd6! , Dxd6  
2. c7 i si el peó és capturat, les blanques obtenen una torre d'avantatge.
  
4. 1. De6+ , Dxe6  
2. dxe6 el peó de la columna "e" coronarà.
  
5. 1. Dxd8! , Dxd8  
2. a8 = D es corona el peó i s'aconsegueix una torre d'avantatge.
  
6. 1. Dxf8! , Dxf8  
2. Te8+ , Dxe8  
3. fxe8 = D+

# 6

1. ... , Ac4+
2. Rd1 , e2+
3. Rc1 , exf1 = D+ s'aconsegueix escac i mat en la propera jugada.

- 2 1. ... , Dh1+
2. Rxh1 , g2+
3. Rg1 , Ah2+ (també es corona amb 3. ... , Ac5+).
4. Rxh2 , g1 = D++

- 3 1. ... , Th4+
2. Rg1 , Th1+
3. Cxh1 , gxh1=D++

- 4 1. ... , Ta3+
2. rei es mou , Txf3
3. gxf3 , h3 el peó de la columna "h" coronarà.

- 5 1. ... , d2
2. Dxd7 , dxe1=D++ (si 2. Td1 , Dxe6 guanya la dama i s'amenaça escac i mat).

- 6 1. ... , Dxh2+
2. Rxh2 , gxf1=C+ (no és vàlid 2. ... , gxf1=D per 3. Dd8++).
3. Mou el rei , Cxd2 es queda amb avantatge material decisiu.



## 7

- 1 Taules.
  1. Rd1 , Rf3
  2. Tf1 , Re3! i el rei blanc no es pot atansar al peó.
  
- 2 Blanques.
  1. Tg3+ , d3
  2. Th3 , Rc4
  3. Rd2 i el jugador blanc acaba capturant el peó negre. Aquesta és una de les múltiples formes de guanyar aquest final de partida ja que el rei blanc domina les caselles d'avançament del peó negre.
  
- 3 Taules.
  1. Rb6 , e2
  2. Rc5 , Re3
  3. Rc4 , Rf2 (o 3. ... , Rd2) i no es pot impedir la coronació del peó.
  
- 4 Blanques.
  1. Rf2 , Rc2
  2. Tc8+ , Rd3 (si 2. ... , Rd1 3. Td8 , Rc2 4. Re2 i capturen el peó en la jugada següent).
  3. Td8+ , Rc2
  4. Re2 i capturen el peó en la següent jugada.
  
- 5 Blanques.
  1. Rg6 , d3 (si 1. ... , Rd3 2. Rf5 , Re2 3. Re4 , d3 4. Th2 + es captura el peó negre).
  2. Rf5 , d2 (2. ... , Rd4 3. Rf4 , d2 4. Rf3 , Rd3 4. Rf2 , Rc2 6. Re2 es captura el peó).
  3. Rf4 , Rd3
  4. Rf3 , Rc2
  5. Re2 es captura el peó.
  
- 6 Blanques.
  1. Td1+ , Rc2
  2. Re2 , Rb2
  3. Rd3 , c2
  4. Td2 capturen el peó negre en la següent jugada.

# 8

## 1 Blanques.

1. Tb1+ , Rc2 (si 1. ... , Ra2 2. Th1 , Rb3 3. Th3+ , Rb2 4. Rb4 , a2 5. Th2+ , Rb1 6. Rb3 , a1 = C+ 7. Rc3 i les blanques guanyen perquè es perd el cavall).
2. Th1 , a2
3. Rb4 , Rb2
4. Th2+ , Rb1
5. Rb3 i les negres només poden coronar el peó transformant-lo en cavall com en la variant anterior, però això no evita la victòria de les blanques.

## 3 Blanques.

1. Ta5! , h5
2. Rc7 , h4
3. Rd6 , h3
4. Ta3! , h2
5. Th3 i les blanques capturen el peó en la propera jugada.

## 5 Taules.

1. Tg2+ , Ra3!
2. Tg3+ , Rb2 i les blanques no poden progressar.

## 2 Taules.

1. Tg8+ , Rh1
  2. Th8 , Rg1
- (Si 2. Rf2 , s'ofega el rei negre) i s'arriba a una posició de taules, ja que les blanques no poden progressar.

## 4 Blanques.

1. Tc7+ , Rd3
2. Tc1 , Rd2
3. Ta1 i les blanques capturen el peó en la propera jugada.

## 6 Blanques.

1. Rd7 , h5
2. Re6 , h4
3. Re5 , Rg4
4. Re4 , Rg3 (si 4. ... , h3 5. Tg7+ , Rh4 6. Rf4 es guanya el peó negre).
5. Re3 , h3 (si 5. ... , Rg2 6. Tg7+ es guanya fàcilment).
6. Tg7+ , Rh2
7. Rf2 , Rh1
8. Rg3 , h2
9. Th7 i es guanya el peó i la partida.

## 9

## 1 Escriure guanyen negres:

1. Td3+ , Rf4
2. Td4+ , Rf5
3. Td5+ , Rf6
4. Td6+ , Rf7
5. Td7+ , Re8 i el peó corona en la propera jugada (si en algun moment les negres moguessin el rei a la columna "e" (caselles e3, e4, e5) les blanques aconseguirien defensar-se mitjançant la jugada Td8 i s'amenaçaria Te8+).

## 3 Escriure taules:

1. Td3+ , Rf4
2. Td4+ , Rf5
3. Td5+ , Rf6
4. Td6+ , Rf7
5. Td7+ , Re8
6. Td8+ i les negres no poden coronar el seu peó.

Si les negres possessin el seu rei a la columna "e" (e3, e4, e5) continuaria amb Td8! i s'amenaçaria escac a la columna "e".

## 5 Escriure taules:

1. ... , Td6+
2. Rf5 , Td5+ (si 2. Rf7 , Td1! 3. g8 = D , Tf1+! 4. R mou a la columna "g" , Tg1+ i es fan taules).
3. Rf4 , Td4+
4. Rf3 , Td3+
5. Rf2 , Td2+
6. Rf1 , Td1+
7. Rg2 , Td2+
8. Rh3 , Td3+
9. Rg2 , Td2+ i les blanques no poden progressar.

Si 9. Rh4 , Td1! 10. g8=D , Th1+ 11. R mou, Tg1+ es captura la dama blanca i es guanya la partida.

## 2 Escriure guanyen blanques:

1. ... , Td6+
2. Rb5 , Td5+
3. Rb4 , Td4+
4. Rb3 , Td3+
5. Rc2 , Td4!
6. c8=T! , Ta4 (si 6. c8 = D , Tc4+ 7. Dxc4 i taules per rei ofegat).
7. Rb3 s'amenaça simultàniament escac i mat amb Tc1++ i capturar la torre blanca.

## 4 Escriure taules:

1. Tb7+ , Rc8
  2. Tb5! , c1=T i la partida acaba en taules perquè no hi ha manera de crear cap amenaça d'escac i mat.
- (Si 2. ... , c1=D 3.Tc5+ , Dxc5 es produeix taules per ofegat).

## 6 Escriure guanyen blanques:

1. ... , Tc6+
2. Re5 , Tc5+
3. Re4 , Tc4+
4. Re3 , Tc3+
5. Rf2 , Tc2+
6. Rg3 , Tc3+
7. Rg4 , Tc4+
8. Rg5 , Tc5+
9. Rg6 , Tc6+
10. Rg7 i les blanques coronen el peó.

# 10

1

Blanques.

1. Rg3 , Rg1
2. Rh3+, Rh1
3. Ta8 , Rg1
4. Ta1+ , es guanya el peó i la partida.

També es guanya amb:

1. Rg3 , Rg1
2. Ta8 , h1 = C+ (si 2. ... , h1 = D 3. Ta1++).
3. Rf3 , Rh2
4. Tg8 es guanya el cavall i la partida.

2

Taules.

Les blanques han de treure la torre de la columna "g" per tal de no ofegar el rei negre. Llavors les negres mouen Rg2 i amenacen de coronar el peó.

3

Blanques.

1. Th8 , a1 = C+ (si 1. ... , a1 = D 2. Th1++).
2. Rc3 , Ra2
3. Tb8 i les blanques capturaran el cavall negre i guanyaran la partida.

4

Blanques.

1. Rg4 , h2
2. Ta2+ , Rg1
3. Rg3 , a1=C+
4. Rf3 es produeix la mateixa situació que en el cas anterior: les blanques capturaran el cavall negre i guanyaran la partida.

5

Blanques.

1. Tg8+ , Rh3
2. Rf3 , Rh2
3. Rg4 , h3
4. Th8 es guanya després de capturar el peó.

6

Blanques.

1. Rb4 , a2 (en una altra jugada es perd el peó ràpidament).
  2. Th2+ , Rb1
  3. Rb3 , ...
- Si corona, és escac i mat amb Th1++.
- En cas contrari, les blanques capturen el peó i guanyen fàcilment la partida.

## 11

## 1 Blanques

1. Df7+ , Rg2
2. De6 i la dama blanca s'anirà atansant al peó fins a capturar-lo (veure exemple de la pàgina 168).

## 2 Negres.

1. ... , Db2+
2. Ra8 , Rb6
3. c8=D , Da2+
4. Rb8 , Da7++

També es pot guanyar jugant:

1. ... , Rb6
2. c8=D , Dg3+
3. Ra8 , Da3+
4. Rb8 , Da7++

## 3 Negres.

1. ... , Rb5
2. a8=D, Rb6 i les blanques no poden evitar que les negres facin escac i mat o capturin la dama.

## 4 Blanques.

1. Df8+ , Re2
2. Dg7 , Rf2
3. Df6+ i la dama blanca es va atansant al peó de la forma com s'explica en aquesta unitat.

## 5 Blanques.

1. De1+ , Rb2 (si 1. ... , Rc2 2. Da1)
2. Dd2+ , Rb1 (si 2. ... , Rb3 3. Dc1)
3. Rb4 , a1=D
4. Rb3 i les negres no poden evitar que les blanques facin escac i mat o que capturin la dama.

## 6 Taules.

Tal com s'explica a la pàg. 169.



# Unitat 10

1

1 Af4+

2 Rg6

3 Aa6

4 Re4

5 Ad2

6 Af4

2

1 La jugada que condueix a la posició intermèdia és la número 11 (11.Ae2, Rh4).



## 3

- 1
  1. Ad2 , Ra1
  2. Cb5 , Rb1
  3. Ca3+ , Ra1
  4. Ac3++
  
- 2
  1. Cc8+ , Ra8
  2. Ac6++
  
- 3
  1. Ae7 , Rg8 (la primera jugada pot ser 1. Ac5 o 1. Ab4 o 1. Aa3)
  2. Ch6+ , Rh8
  3. Ae5++
  
- 4
  1. Rf2 , Rh1
  2. Cd2 , Rh2
  3. Cf1+ , Rh1
  4. Af3++
  
- 5
  1. Rd1 , Rb1
  2. Aa3 , Ra2
  3. Ac1 , Rb1
  4. Rd2 , Ra2
  5. Rc2 , Ra1
  6. Cb5 , Ra2 (també serveix 6. Cc6 per fer escac a b4).
  7. Cc3+ , Ra1
  8. Ab2++
  
- 6
  1. Ac8 , Ra8 (la primera jugada pot ser 1.Ab5,1. Ac4,1. Ad3, 1. Ae2 o 1. Af1).
  2. Ce7 , Ra7 (també serveix 2. Cb4 per fer escac a c6).
  3. Cc6+ , Ra8
  4. Ab7++

# 9

1

Taules.

Les negres aconsegueixen taules fent escacs en la 7a horitzontal.

El rei blanc mai pot anar a la columna "e" perquè Te7 clavaria la dama. Per una altra banda, si el rei blanc va avançant i es col·loca, com a resposta a Tg7+, a la casella f6, aleshores les negres fan escac salvador a g6, ja que aconsegueixen ofegar-se.

2

0 - 1

1. ... , Dg3+, Rh1

2. Rf3 , obliga a jugar la torre i a separar-se del seu rei.

Amb la dama es buscarà aconseguir doble amenaça.

3

1 - 0

Es realitzen escacs amb la dama fins aconseguir doble amenaça.

4

Taules.

La torre negra fa escac continu a la columna "g", ja que la seva captura provoca una situació d'ofegat.

5

Taules.

La torre negra fa escac continu a la 7a horitzontal.

El rei blanc no pot anar a la columna "g" perquè la dama quedaria clavada amb Tg7. Si el rei blanc avança a qualsevol casella de la 6a horitzontal (incloent f6), la torre negra continua fent escacs des de la 7a horitzontal ja que la captura de la torre provoca taules per ofegat.

6

0 - 1

La dama negra mou a h4 i evita l'escac.

Posteriorment, aconseguirà realitzar una doble amenaça de rei i torre.