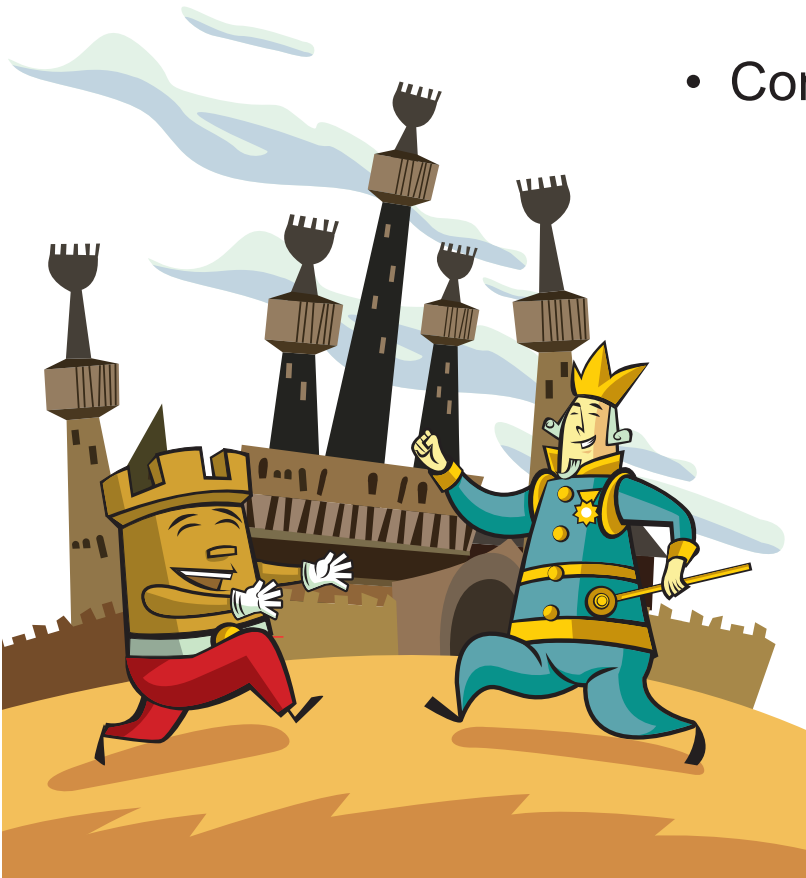


# L'enroc

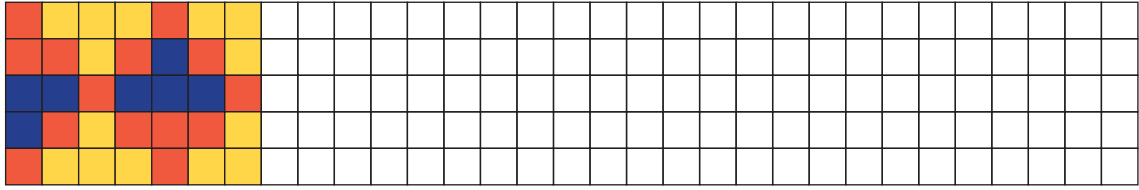
- L'enroc
- Tipus d'enroc
- Condicions per a l'enroc



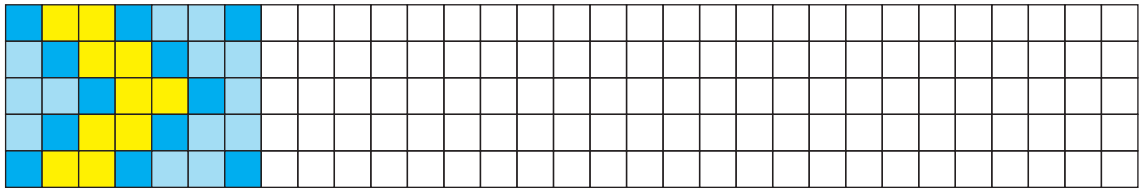


Pinta la quadrícula per completar les següents sanefes.

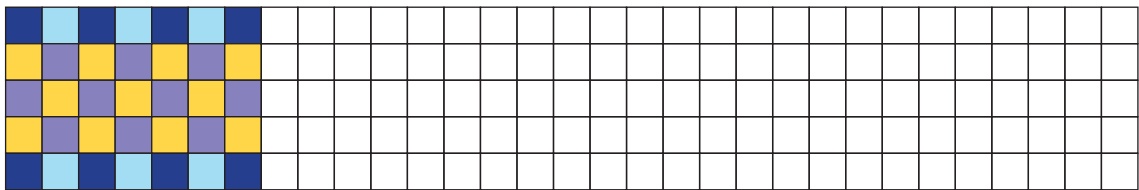
1



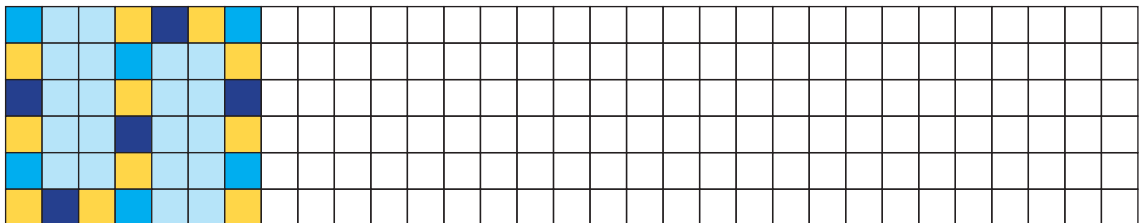
2



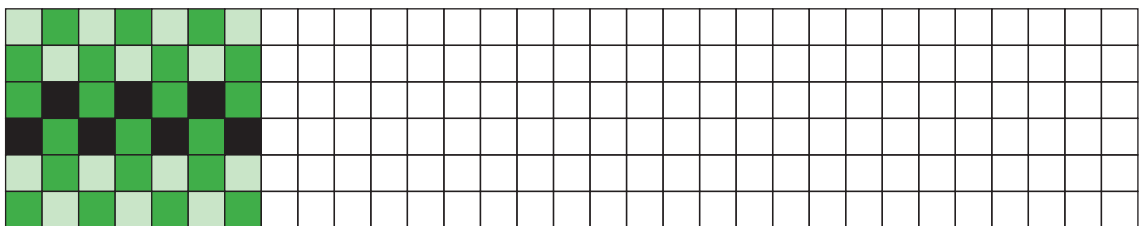
3



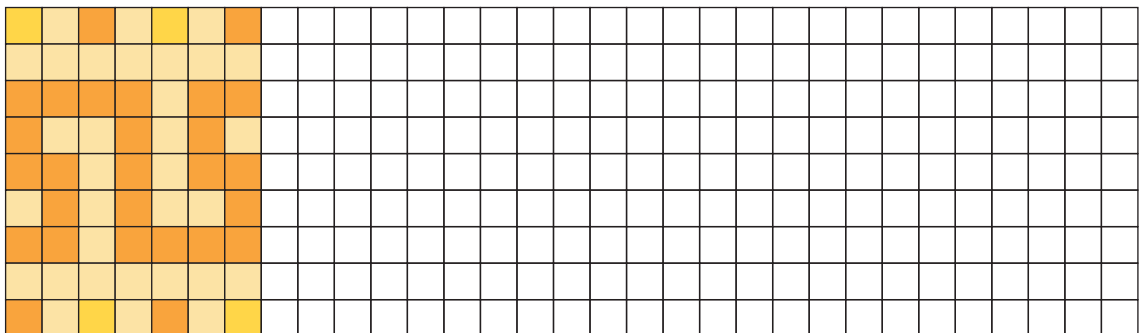
4



5



6

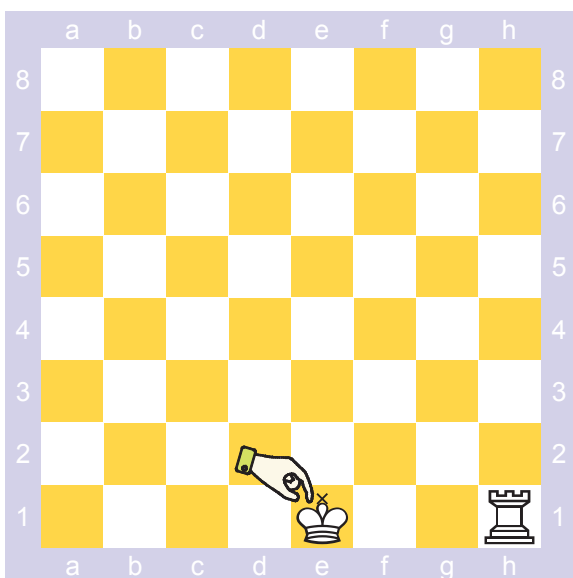




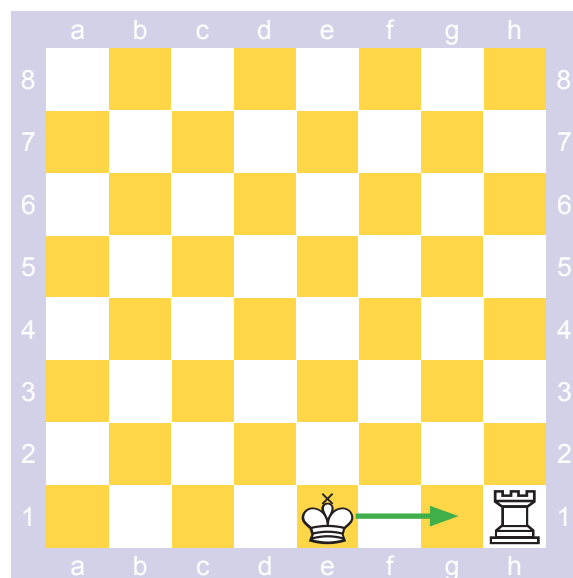
## L'enroc

L'enroc és una jugada que permet defensar millor el rei i posar en joc una torre.

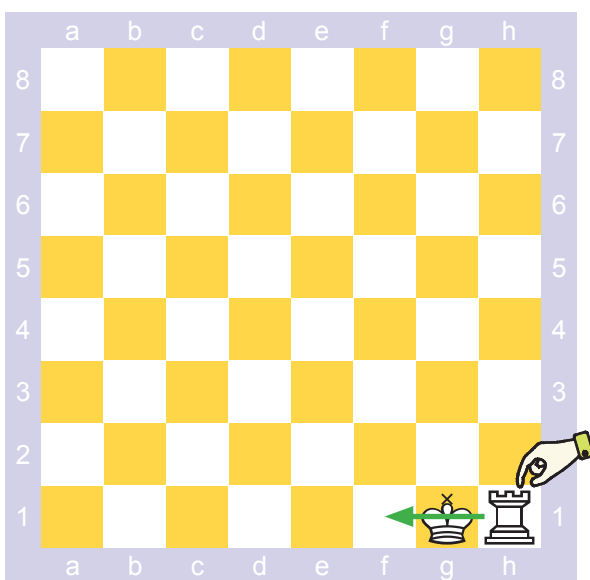
L'enroc és l'única jugada que permet moure dues peces en la mateixa jugada



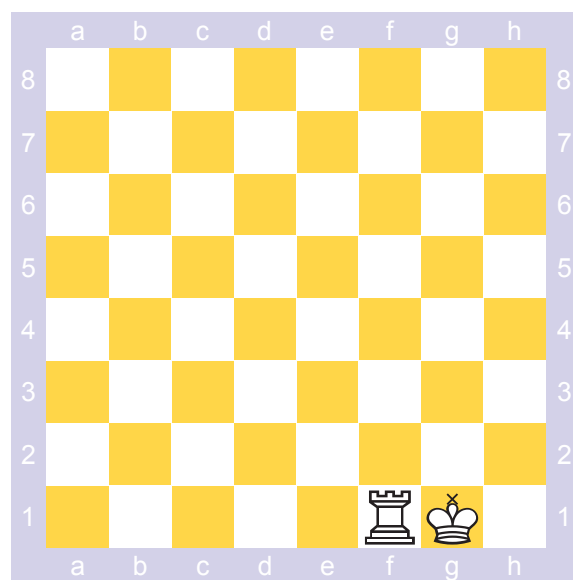
Primer s'agafa el rei. No es mouen mai les dues peces alhora.



El rei es desplaça dues caselles en direcció a la seva torre.



Després s'agafa la torre...



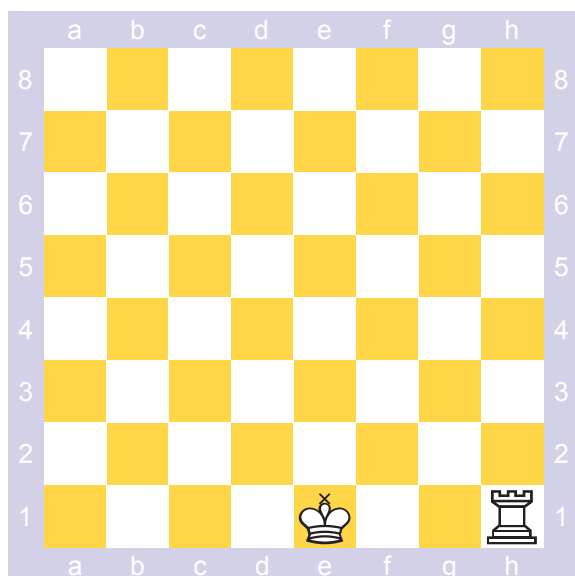
...i es col·loca a l'altre costat del rei.



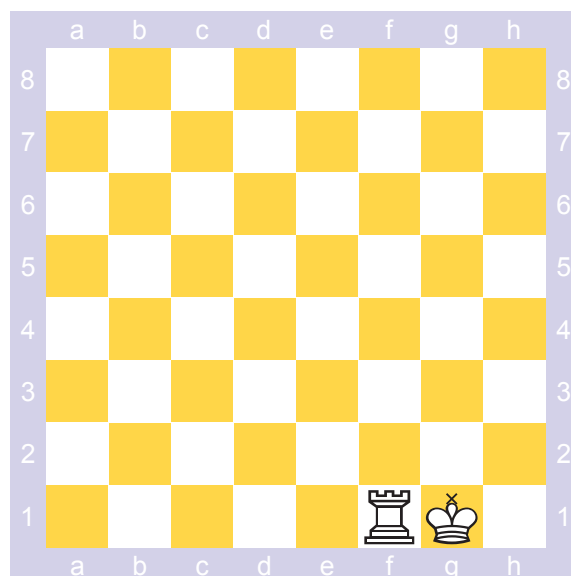
## Tipus d'enroc

L'enroc és una jugada que cada jugador només pot fer un cop durant tota la partida.

### Enroc curt

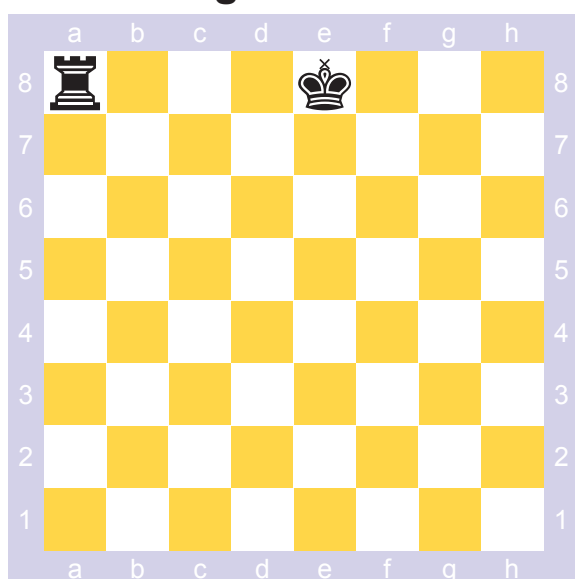


Inicialment, hi ha dues caselles entre el rei i la torre.

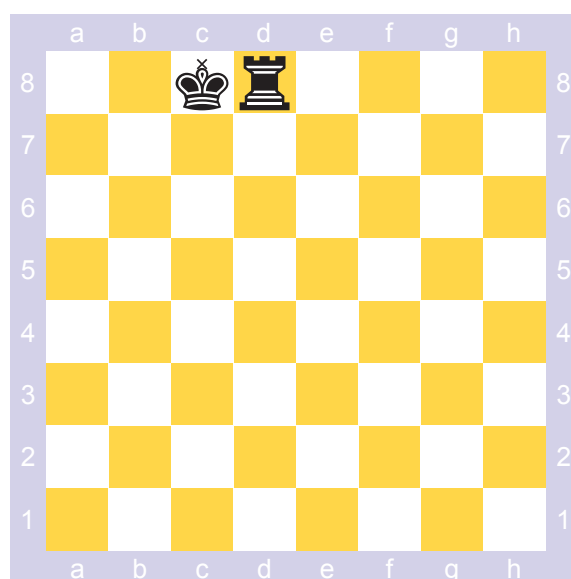


L'enroc curt es fa amb la torre del costat del rei.

### Enroc llarg



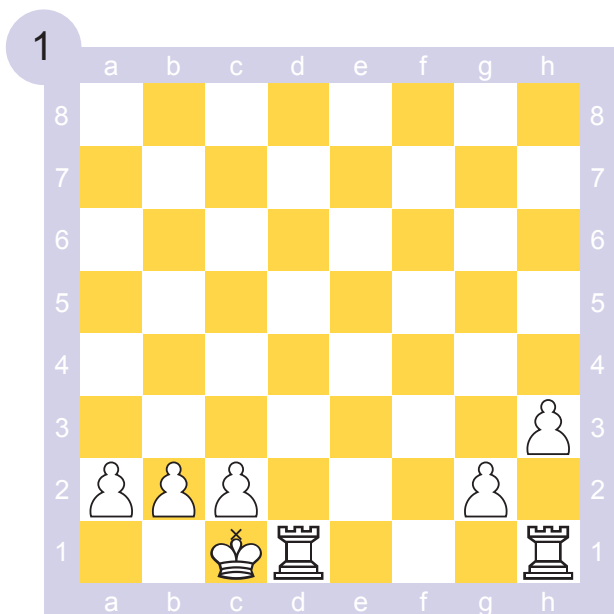
Inicialment, hi ha tres caselles entre el rei i la torre.



L'enroc llarg es fa amb la torre del costat de la dama.

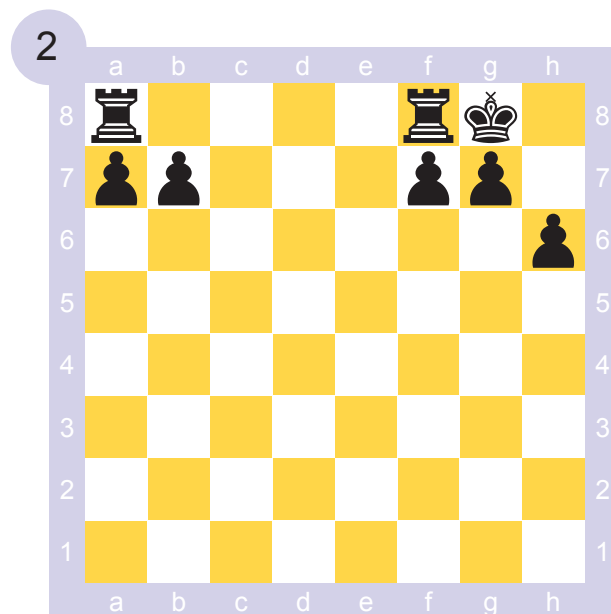


Encercla el tipus d'enroc executat.



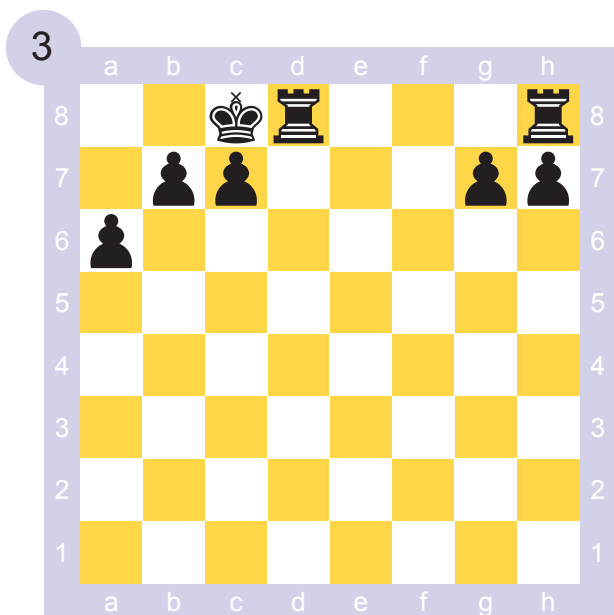
Curt

Llarg



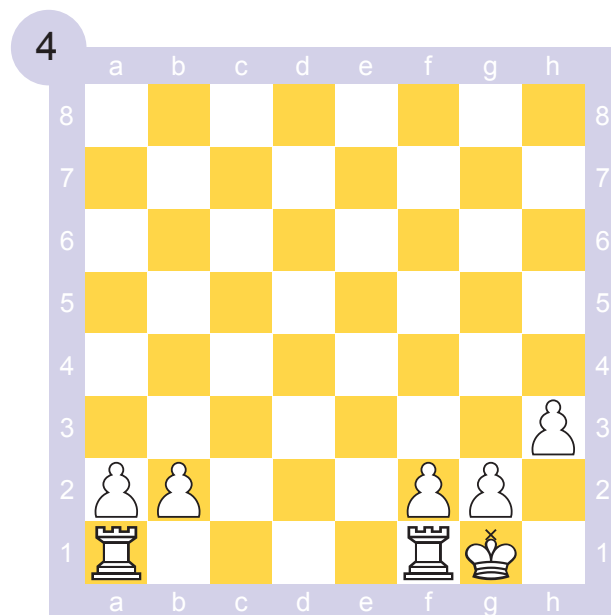
Curt

Llarg



Curt

Llarg



Curt

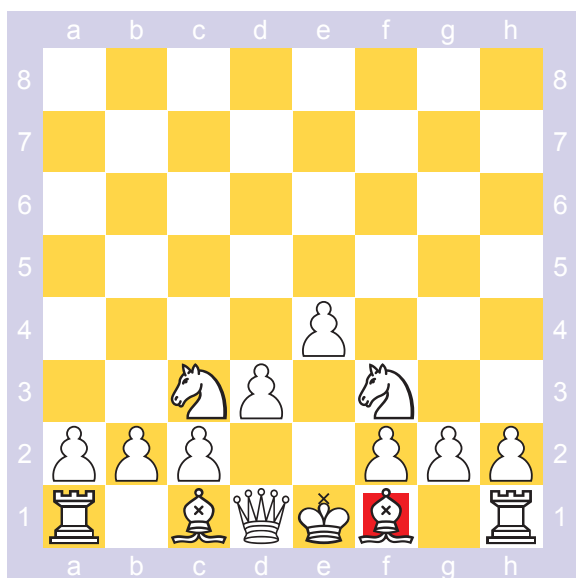
Llarg



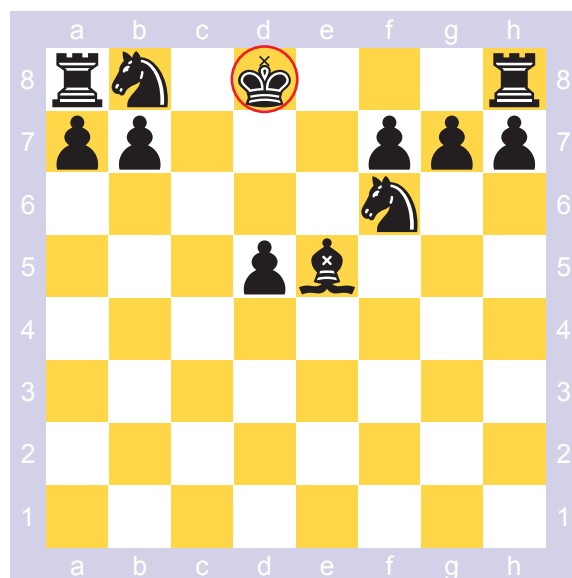
## Condicions per a l'enroc

Quan la torre està amenaçada es pot dur a terme l'enroc.

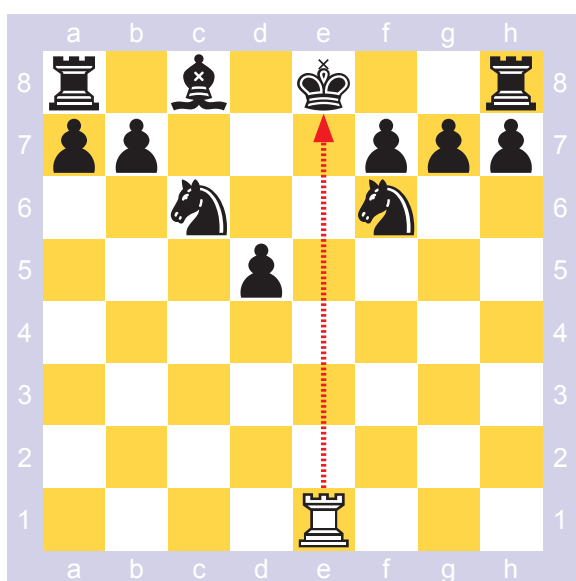
Abans hauràs de comprovar que es compleixen les quatre condicions següents:



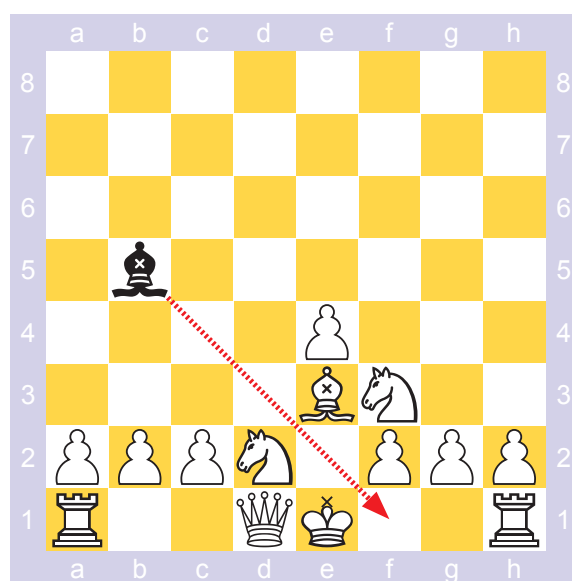
**A.** Entre el rei i la torre no hi ha d'haver cap peça.



**B.** El rei i la torre no s'han d'haver mogut en cap jugada anterior.



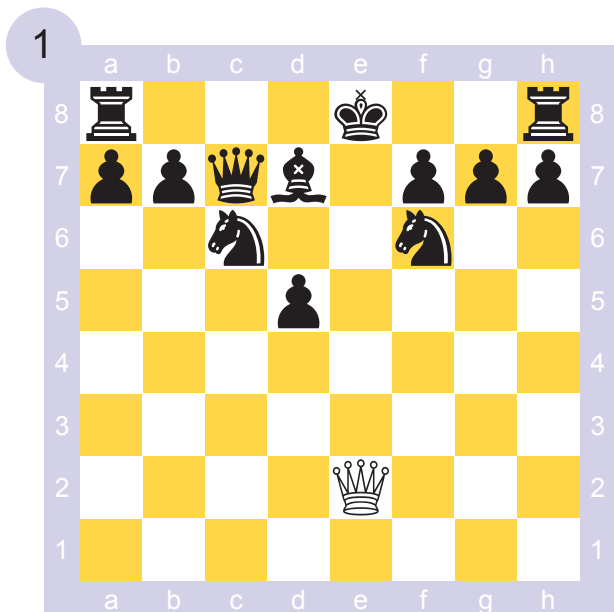
**C.** El rei no pot estar en escac.



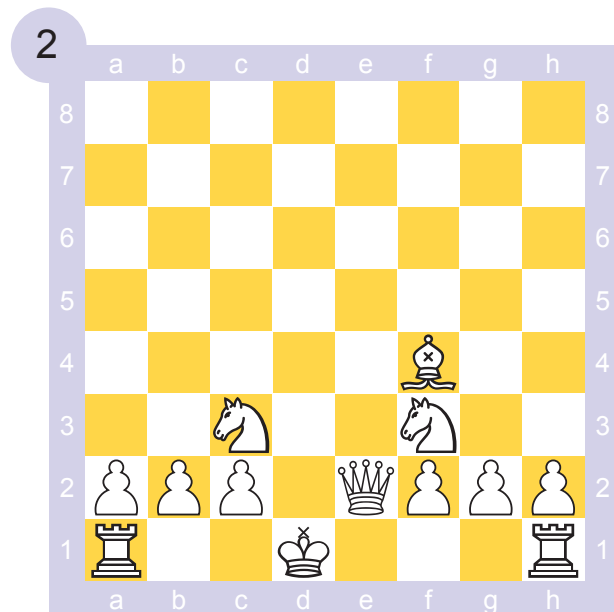
**D.** Les caselles per on passarà el rei no poden estar amenaçades.



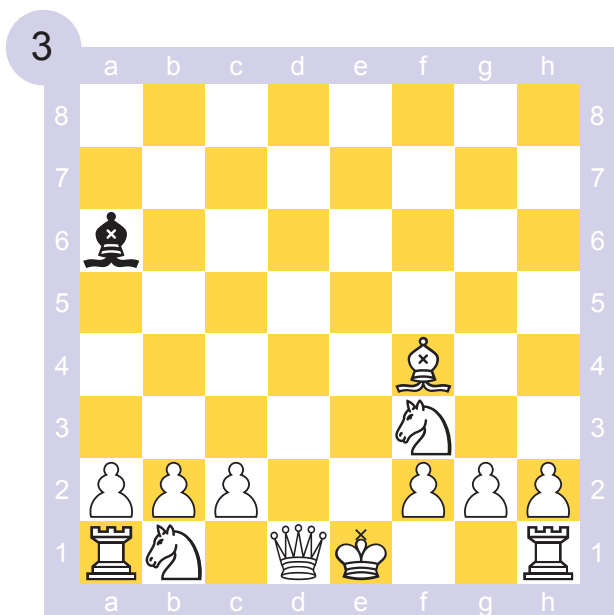
Encercla la condició per la qual el rei no es pot enrocar.  
Si és possible, marca els impediments amb fletxes, rodones o cercles.



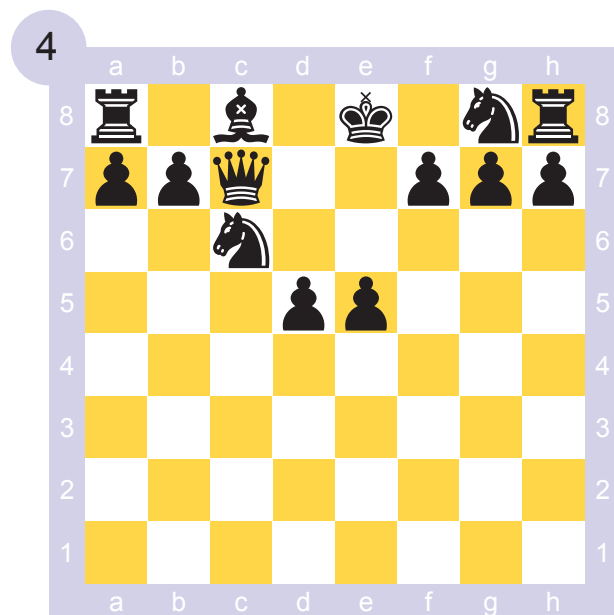
A B **C** D



A B C D



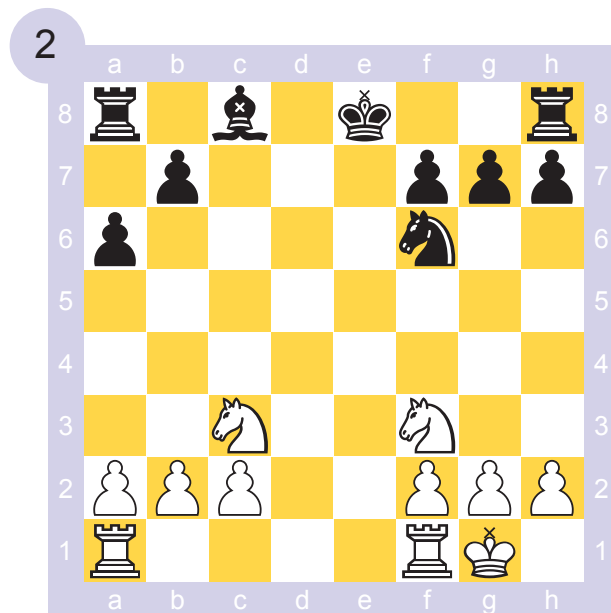
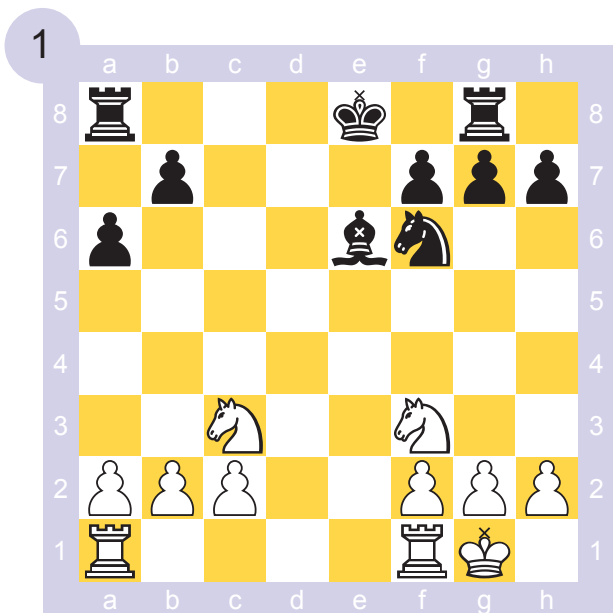
A B C D



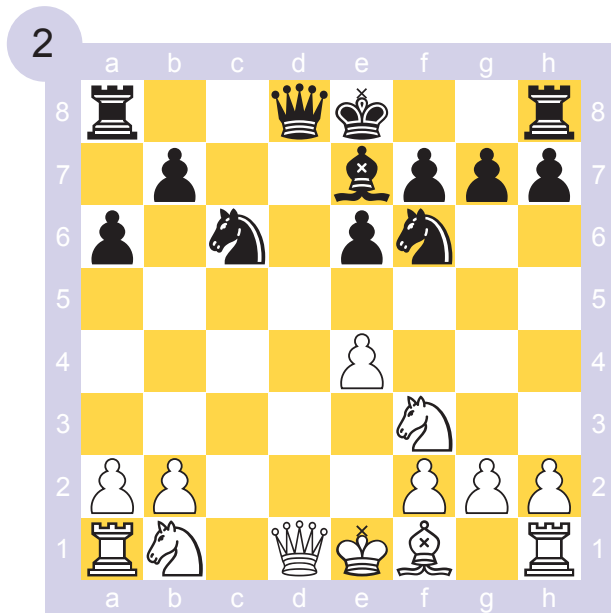
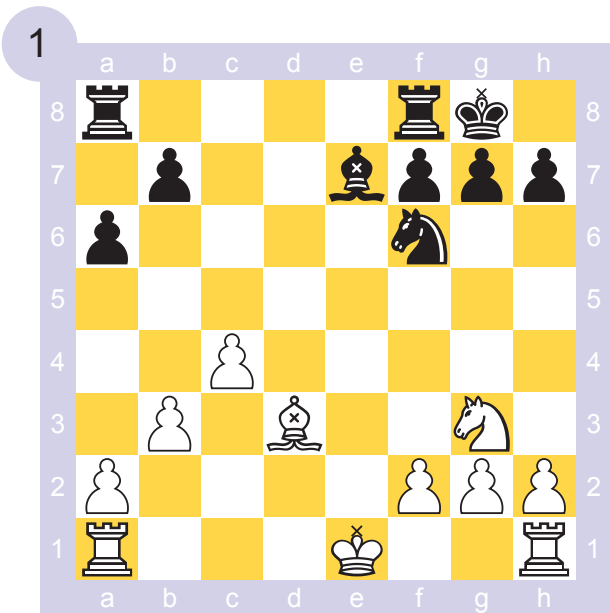
A B C D



Indica amb una fletxa quina jugada faran les blanques perquè les negres no puguin enrocar-se en la propera jugada.



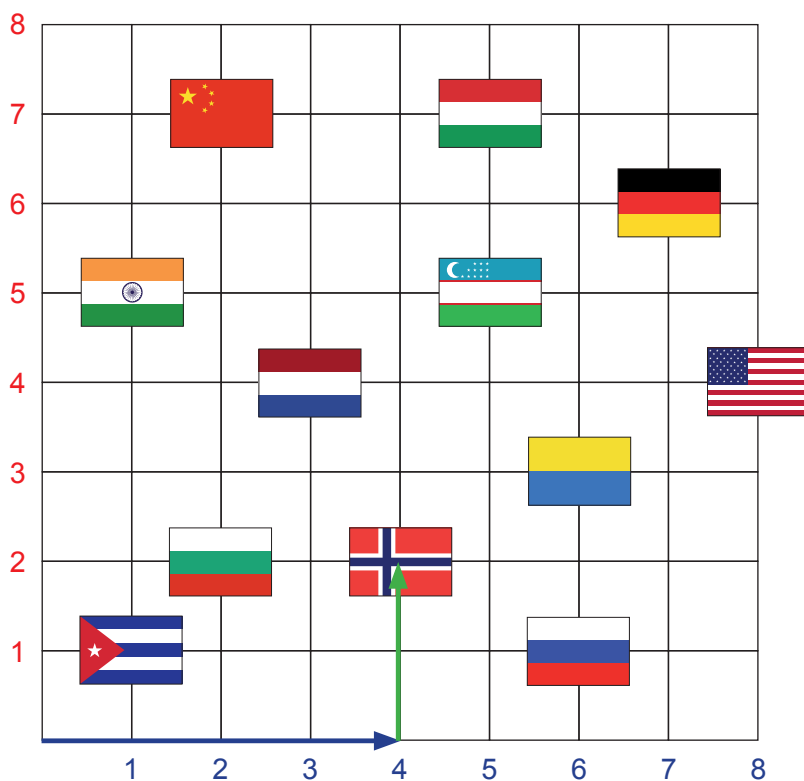
Indica amb una fletxa quina jugada faran les negres perquè les blanques no puguin enrocar-se en tota la partida.







Observa la quadrícula i escriu les coordenades de las banderes. Relaciona els campions i campiones mundials d'escacs següents amb les banderes del seu país.



Coordenades      Bandera

( 4 , 2 )		1	( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		5	( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		9
( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		2	( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		6	( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		10
( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		3	( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		7	( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		11
( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		4	( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		8	( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		12

Magnus Carlsen Noruega	<input type="text"/>	Rustam Kasimdzhanov Uzbekistan	<input type="text"/>	Aleksandra Kosteniuk Rússia	<input type="text"/>
Viswanathan Anand Índia	<input type="text"/>	Garry Kasparov Rússia	<input type="text"/>	Zsuzsa Polgar Hongria	<input type="text"/>
José Raúl Capablanca Cuba	<input type="text"/>	Anatoly Karpov Rússia	<input type="text"/>	Antoaneta Stefanova Bulgària	<input type="text"/>
Max Euwe Holanda	<input type="text"/>	Vladimir Kramnik Rússia	<input type="text"/>	Anna Ushemina Ucraïna	<input type="text"/>
Bobby Fischer Estats Units	<input type="text"/>	Emanuele Lasker Alemanya	<input type="text"/>	Hou Yifan Xina	<input type="text"/>



Llegeix atentament el text següent sobre l'origen dels escacs.

A Egipte, dins la tomba de Tutankamon (1300 a. C.) es va trobar un tauler quadriculat i peces similars a la dels escacs actuals.

La majoria dels experts coincideixen que els escacs provenen de l'evolució del xaturanga, que es jugava a l'Índia. Alguns pensen que anteriorment el xaturanga es va fusionar amb un altre joc grec més antic, anomenat "petteia". Aquest era un joc reflexiu i estratègic.

Una variant del xaturanga va ser el shatranj, que principalment es jugava a Pèrsia. Aquests

dos tenen en comú diverses peces, com l'alferza (predecessora de la reina), l'elefant (anomenat "alfil", derivat de "al pil" en persa), la torre o carro de guerra, el rei, que defineix el final del joc i els peons, soldats o infanteria.

Més endavant, els àrabs van realitzar la primera gran difusió mundial del shatranj i són els primers a estudiar amb un cert aprofundiment aquest joc, tal com reflecteixen diversos llibres i en el desenvolupament del sistema algebraic.

Un vegada a Europa, el shatranj acaba evolucionant fins a convertir-se en el conegut i divertit joc dels escacs.



Tria les respostes correctes.

Respostes

1 On es jugava el xaturanga inicialment?

a

Pèrsia

b

Índia

c

Egipte

2 En quina peça d'escacs es converteix l'elefant del joc shatranj?

a

Alfil

b

Cavall

c

Torre

3 Quantes peces tenen en comú el shatranj i la xaturanga?

a

4

b

5

c

6

4 Quins varen ser els grans difusors del shatranj?

a

Grecs

b

Perses

c

Àrabs

5 ¿De quin joc deriven els escacs?

a

Petteia

b

Xaturanga

c

Shatranj



Combina les peces d'escacs perquè la suma dels seus valors sigui igual al número indicat. Utilitza la mínima quantitat possible de peces.

●	1	=						
○	2	=						
●	3	=						
○	4	=						
●	5	=						
○	6	=						
●	7	=						
○	8	=						
●	9	=						
○	10	=						
●	13	=						
○	15	=						
●	18	=						
○	20	=						



Busca les parelles de minitaulers que siguin iguals.

12

♖	♔
♜	♔

13

♔	♜
♔	♖

9

♔	♜
♔	♖

1

♔	♜
♔	♖

3

♔	♜
♔	♜

16

♔	♖
♔	♜

6

♜	♔
♖	♔

14

♜	♔
♖	♔

5

♜	♔
♖	♔

11

♖	♔
♜	♔

7

♖	♔
♜	♔

15

♜	♔
♖	♔

8

♖	♔
♜	♔

10

♔	♖
♔	♜

2

♔	♜
♔	♖

4

♔	♖
♔	♜

Anota els números dels minitaulers que són iguals.

1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	4	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>	<input type="text"/>	6	<input type="text"/>	<input type="text"/>	7	<input type="text"/>	<input type="text"/>	8	<input type="text"/>	<input type="text"/>