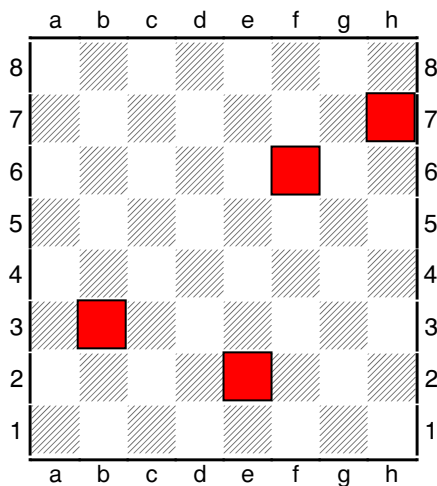


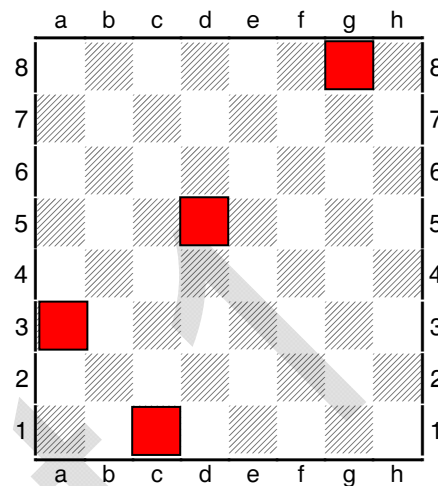
Unitat 1

Pàgina 8

1)

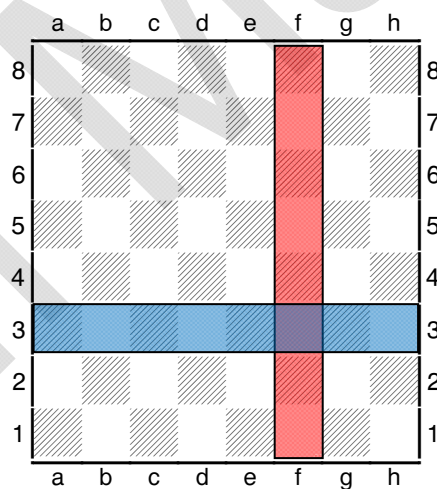


f6, b3, h7, e2



d5, a3, g8, c1

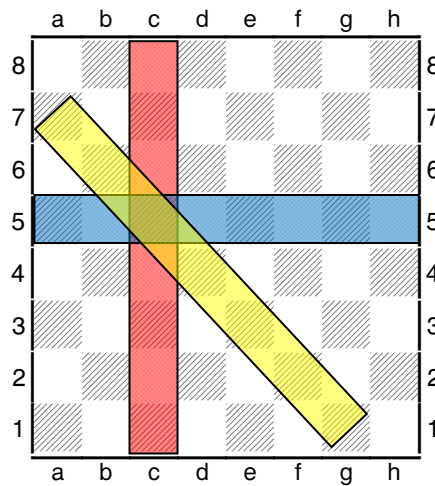
2)



A= e5 B= c2 C= b6 D= g7

De color vermell la columna f i de color blau la fila 3.

3)



De color vermell la columna c i de color blau la fila 5.

De color groc la diagonal g1-a7.

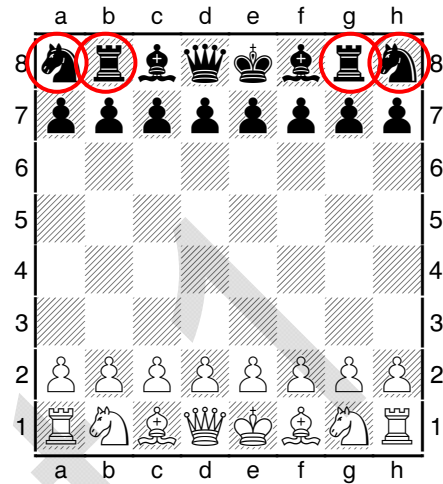
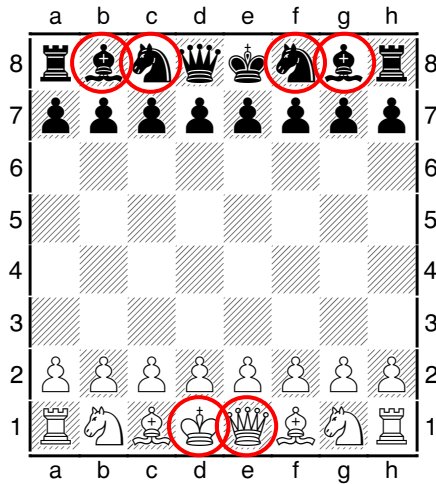
El nom de la casella on s'ajunten és: c5.

La diagonal g1/a7 té 7 caselles.

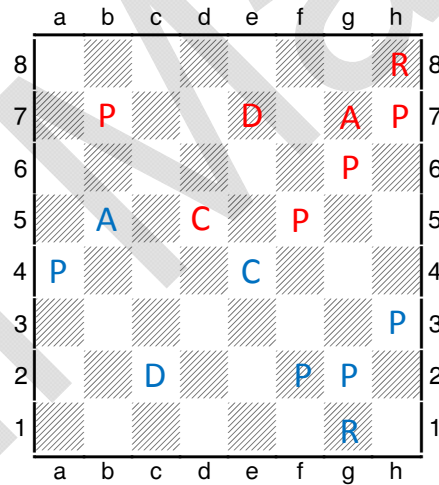
Unitat 2

Pàgina 12

1)



2)



Blanques, en color blau:

Rg1, Dc2, Ce4, Ab5, f2, g2, h3, a4

Negres, en color vermell:

Rh8, De7, Cd5, Ag7, h7, g6, f5, b7

3) Els cavalls blancs es col·loquen a b1 i g1.

Les torres negres es col·loquen a a8 i h8.

La dama blanca es col·loca a d1.

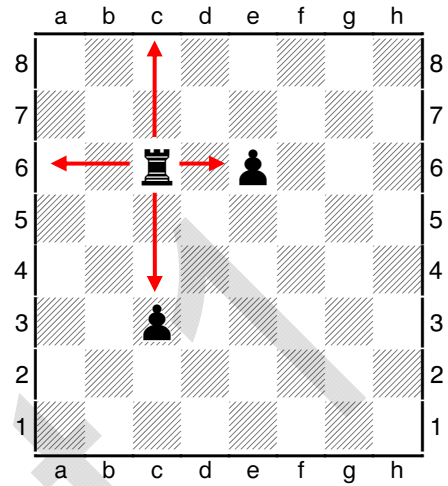
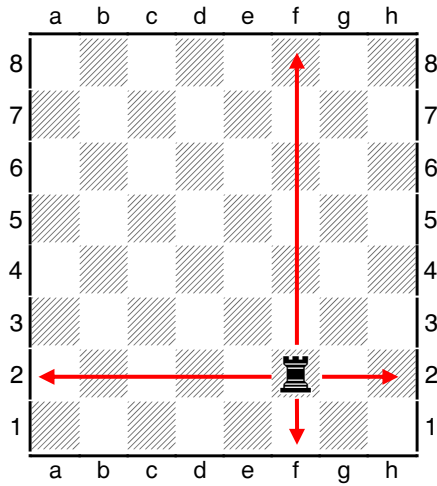
A la casella e8 es troba el rei negre.

A la casella f1 es troba l'alfil blanc.

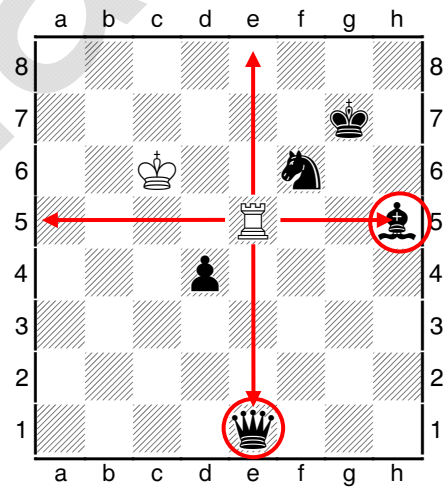
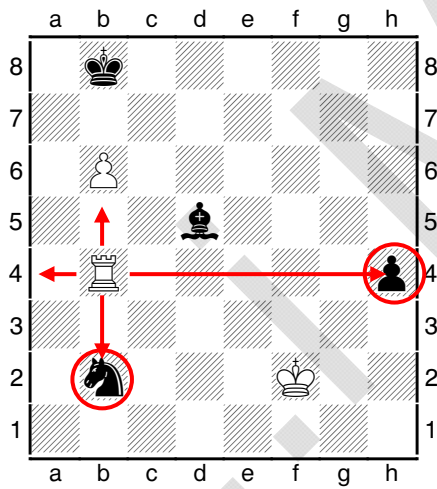
Unitat 3

Pàgina 16

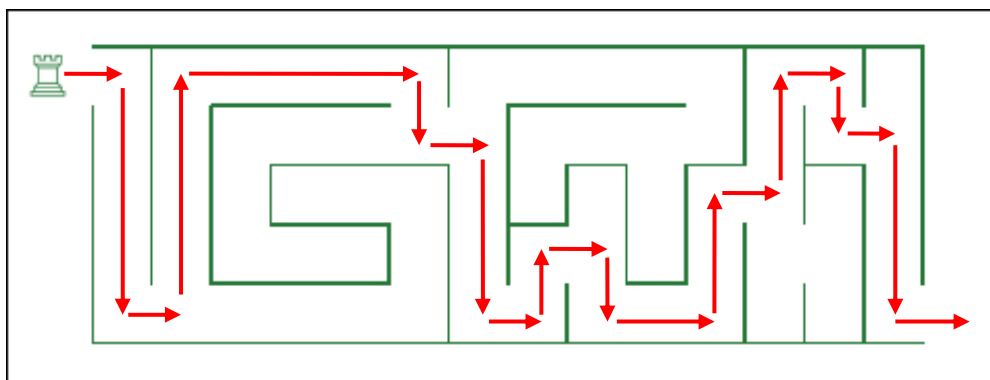
1)



2)

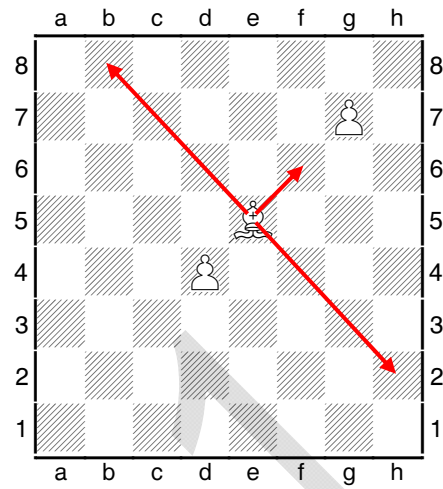
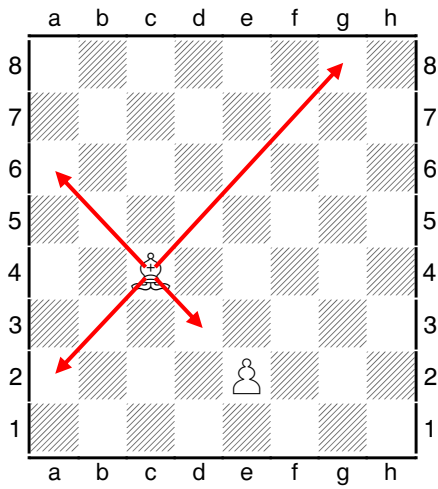


3) Solució del Laberint:

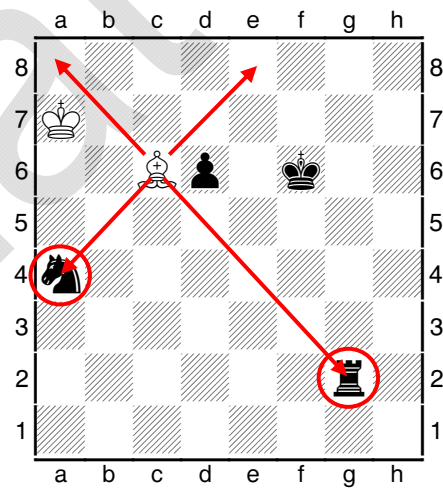
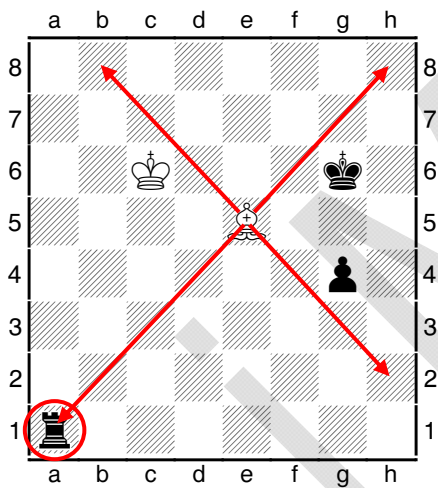


Pàgina 18

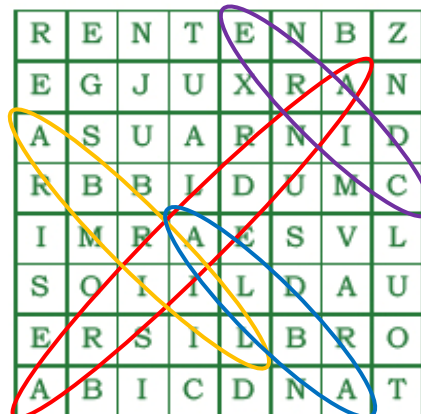
1)



2)

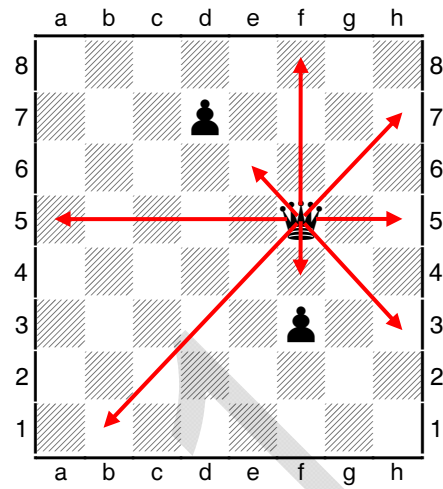
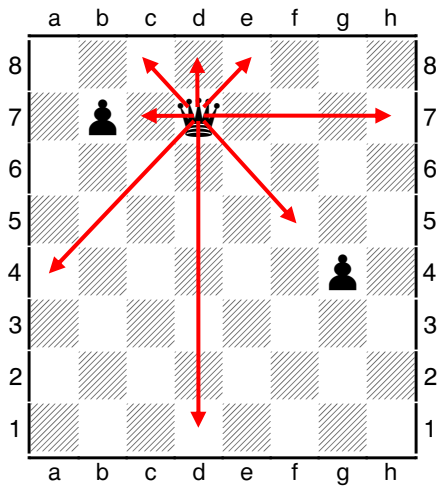


3) Solució de la Sopa de Lletres:

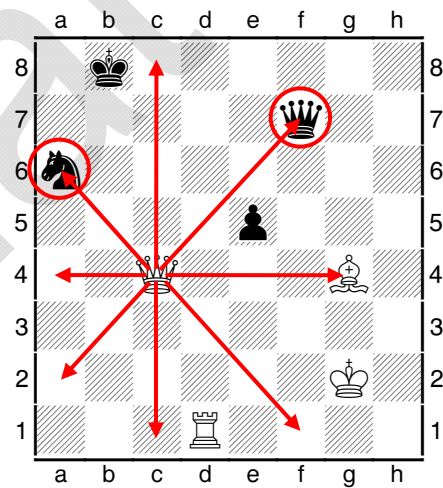
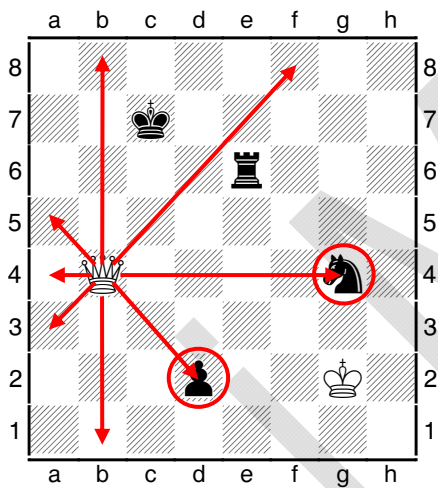


Pàgina 20

1)



2)



3)



Torre



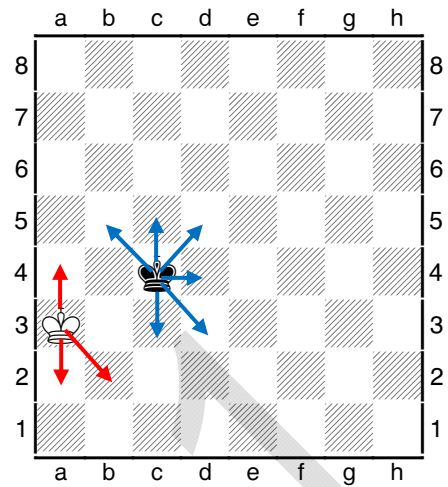
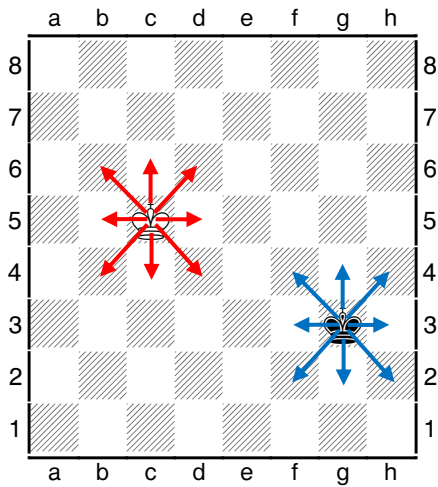
Alfil



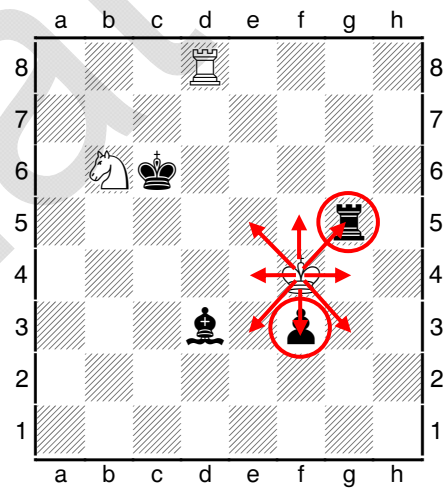
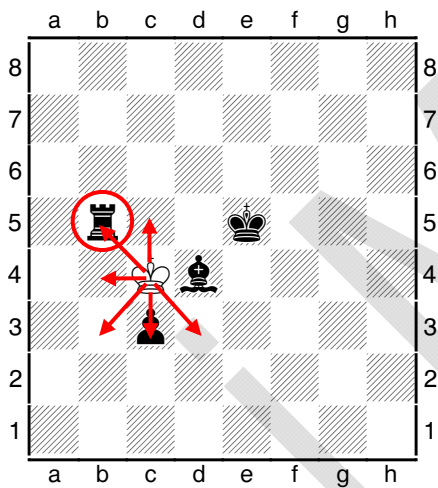
Dama

Pàgina 22

1)



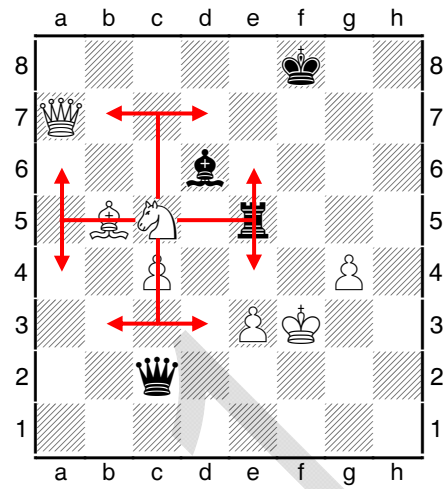
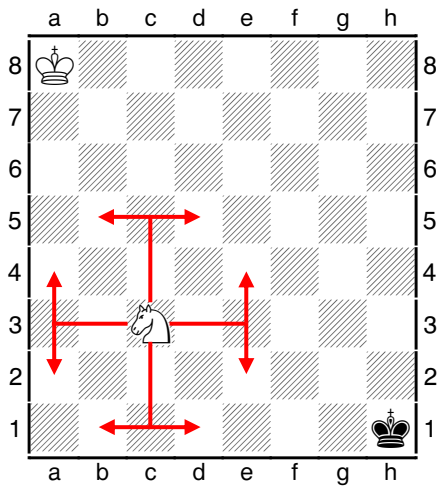
2)



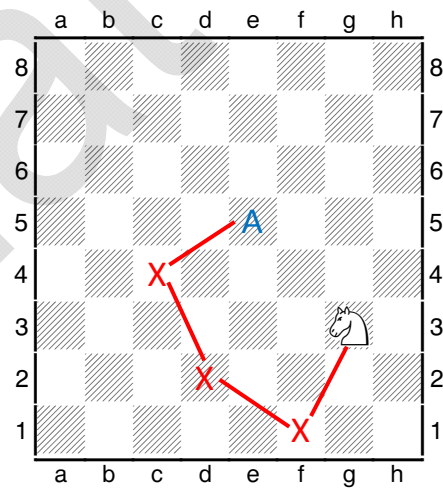
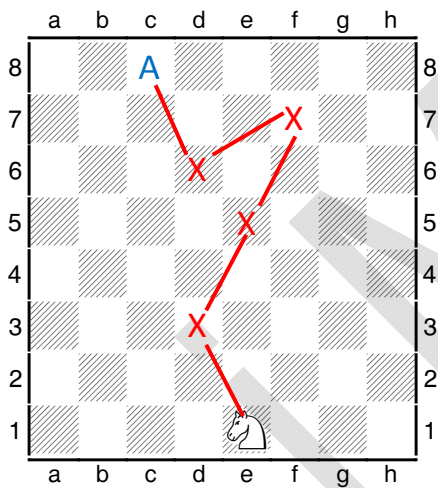
3) El rei pot capturar l'alfil i el cavall.
No pot capturar la torre perquè els reis no es poden tocar.

Pàgina 24

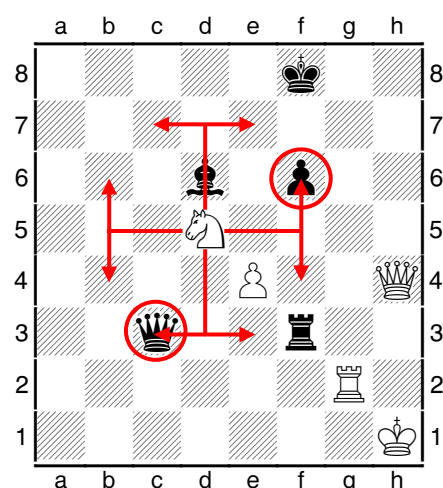
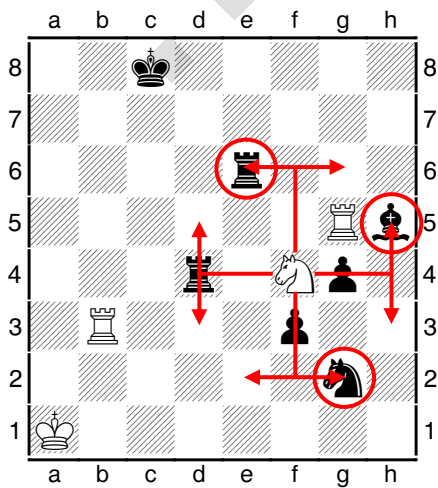
1)



2)

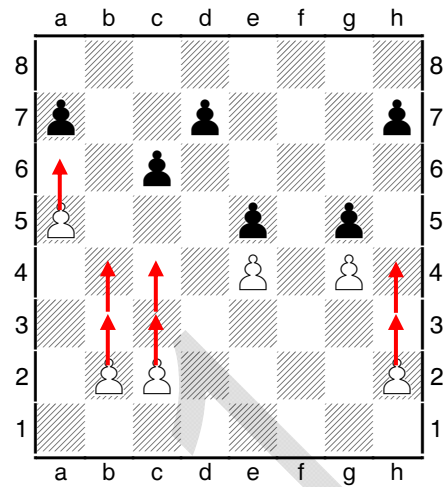
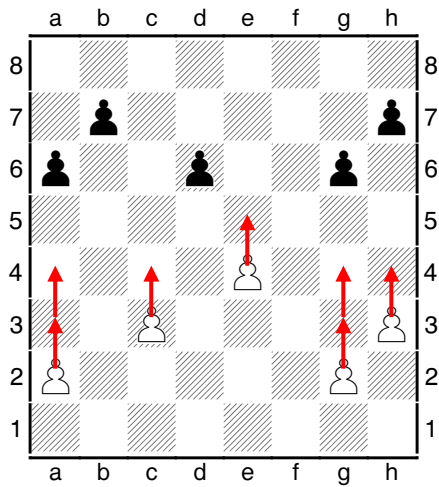


3)

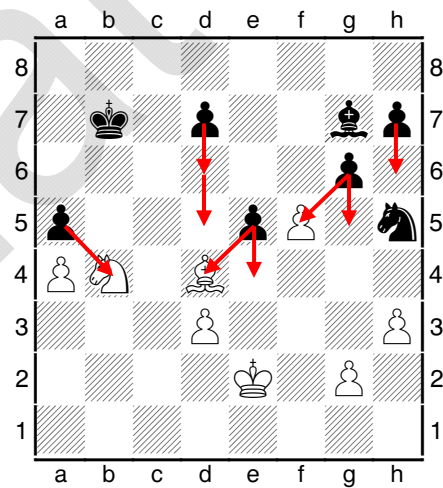
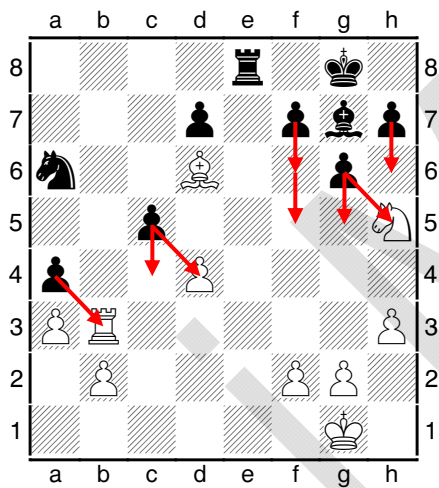


Pàgina 27

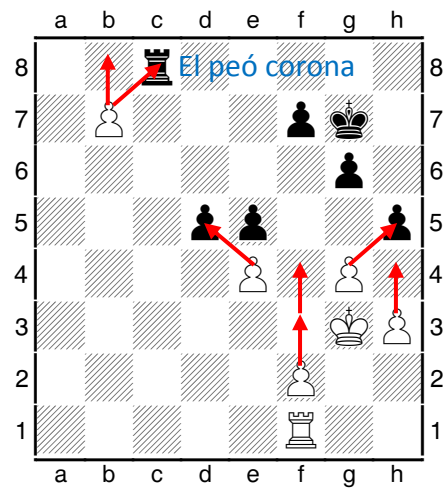
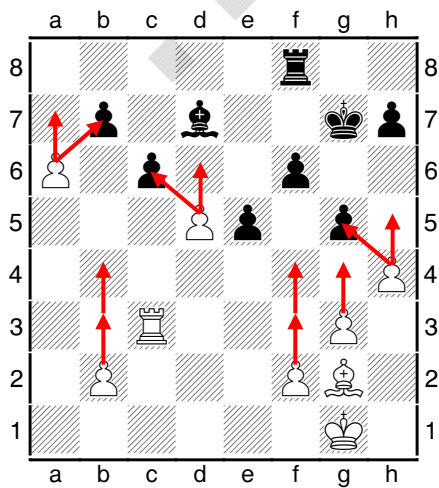
1)



2)



3)



Pàgina 28



$$T (5) + D (9) + P (1) + P (1) = 16$$

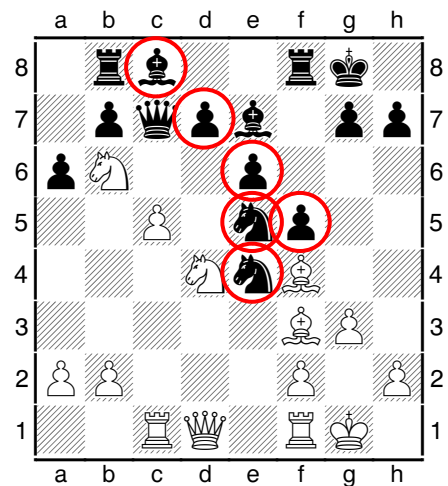
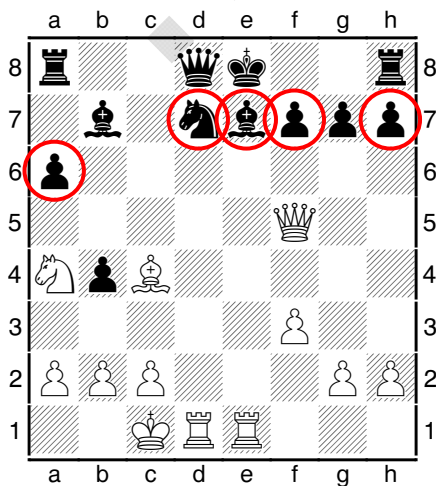
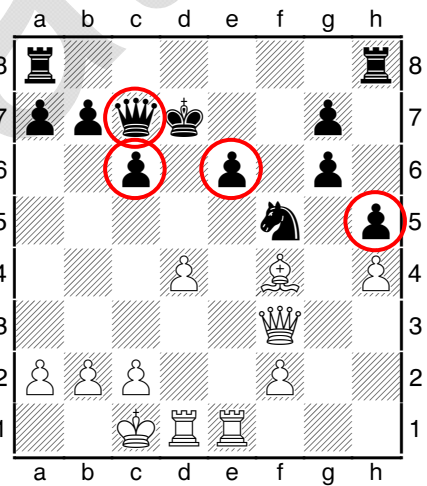
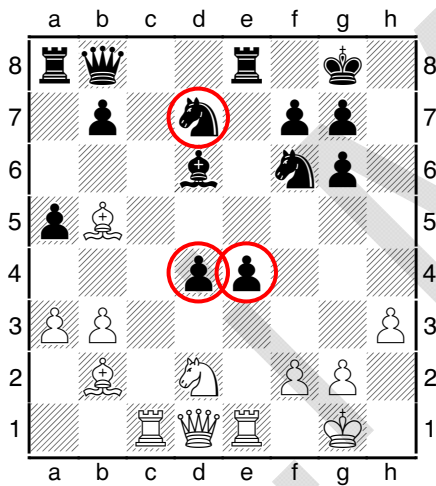
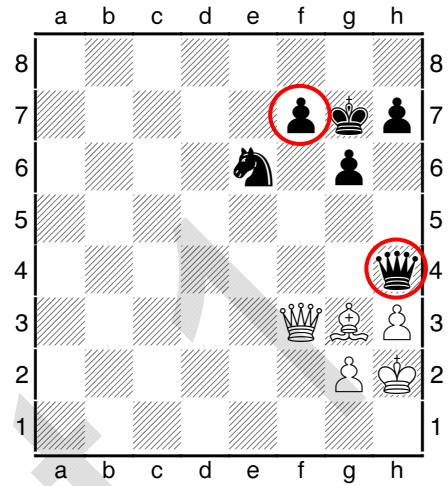
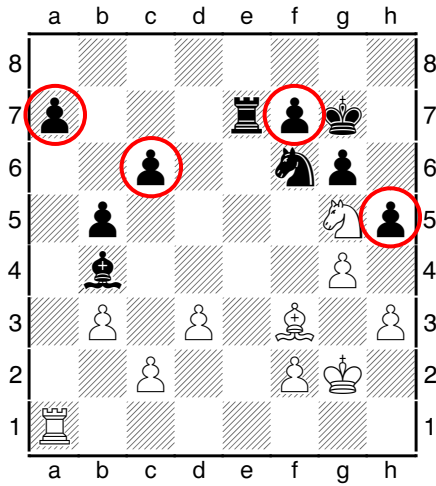
$$A (3) + P (1) + C (3) + T (5) = 12$$

...i Mat 1

Unitat 4

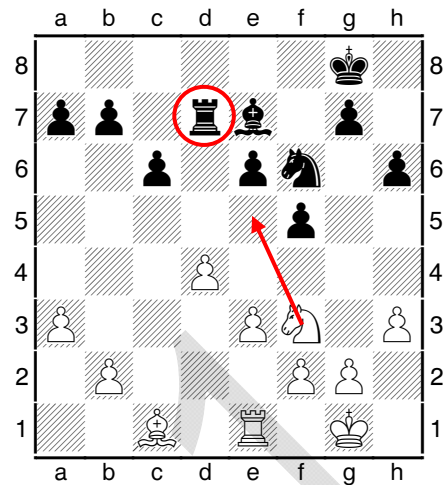
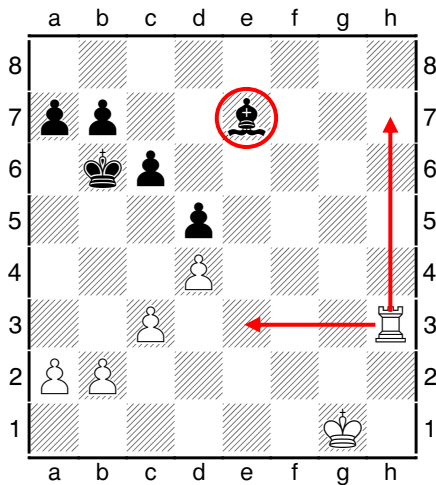
Pàgina 31

1)

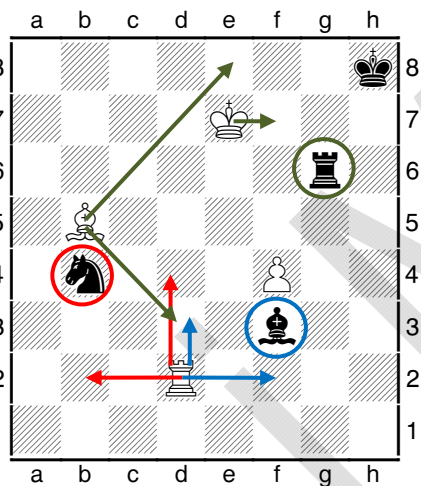


Pàgina 32

1)



2)

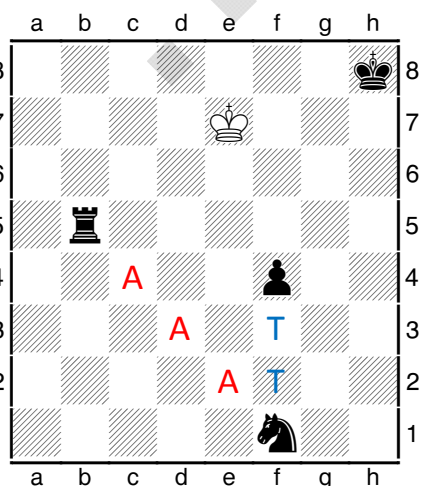


a) Amb color vermell els atacs al cavall negre.

b) Amb color blau els atacs a l'alfil negre.

c) Amb color verd els atacs a la torre negre.

3)



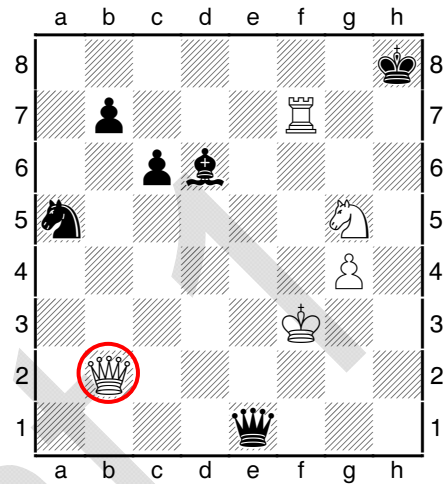
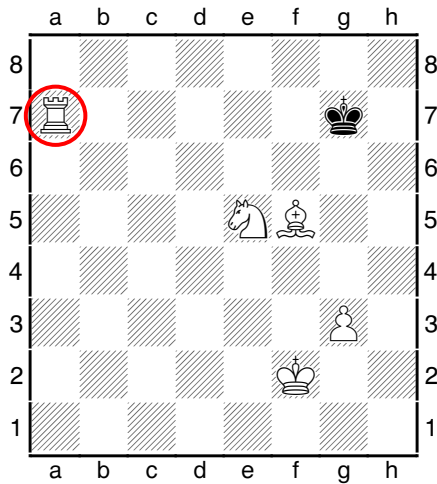
a) El alfil blanc ataca a l'hora la torre i cavall negres. Hi ha tres caselles possibles, e2, d3 i c4.

b) La torre blanca ataca a l'hora el cavall i peó negres. Hi ha dues caselles possibles, f2 i f3.

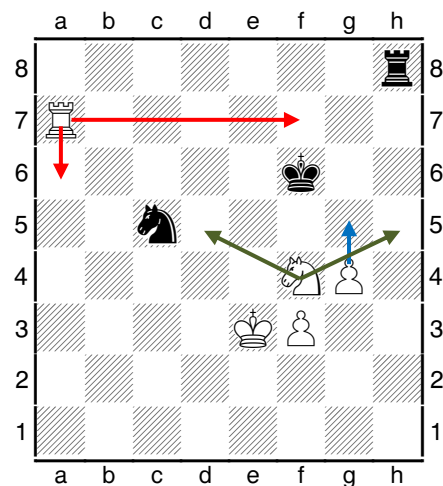
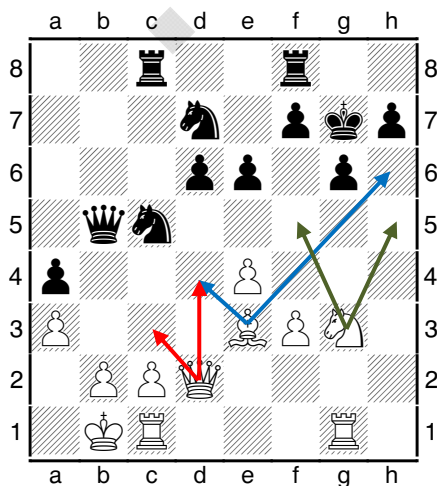
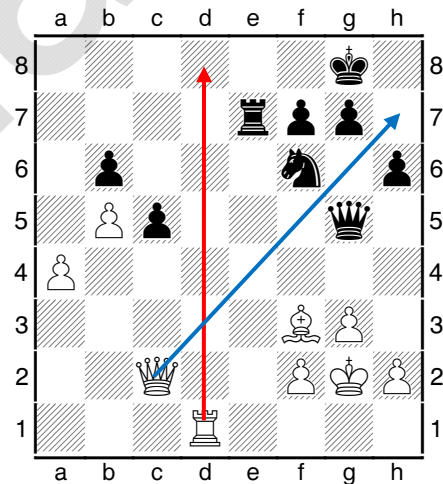
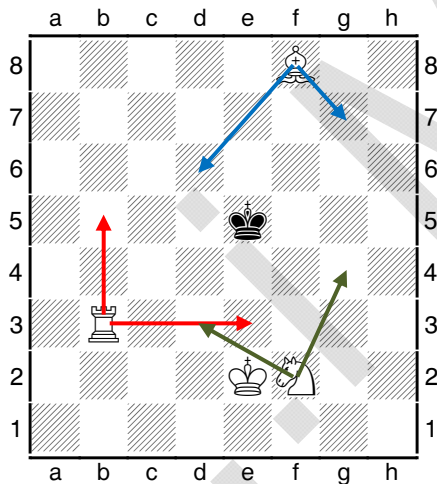
Unitat 5

Pàgina 35

1)

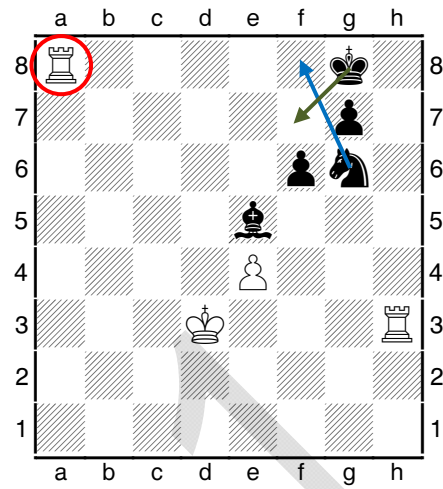
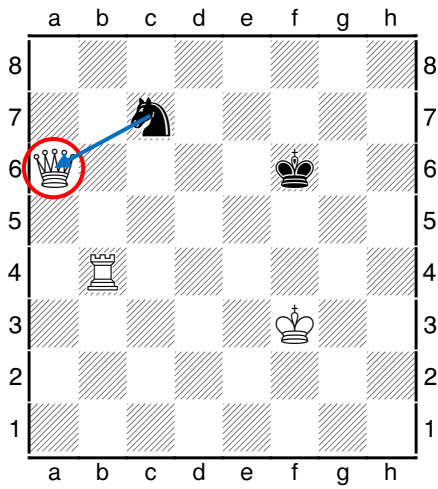


2)

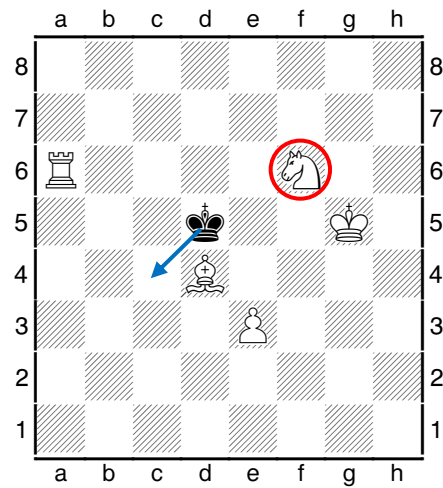
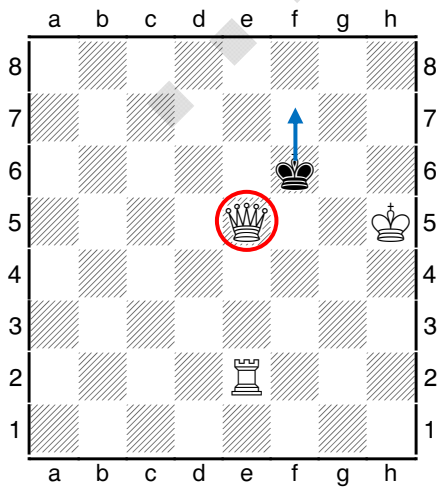
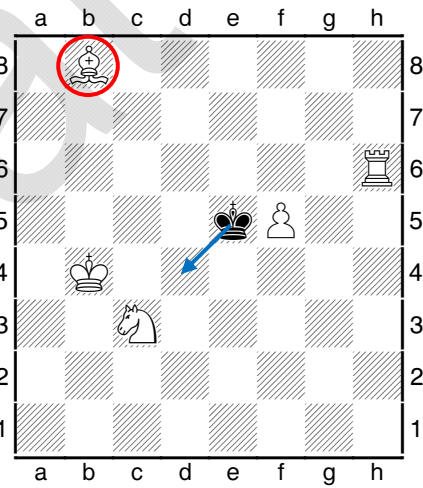
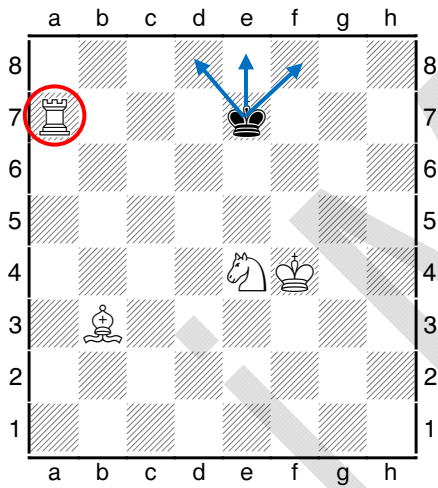


Pàgina 38

1)



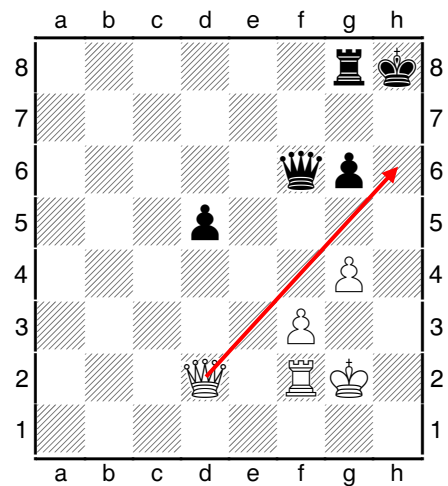
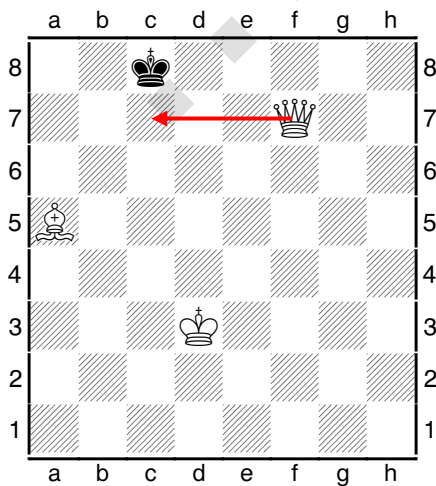
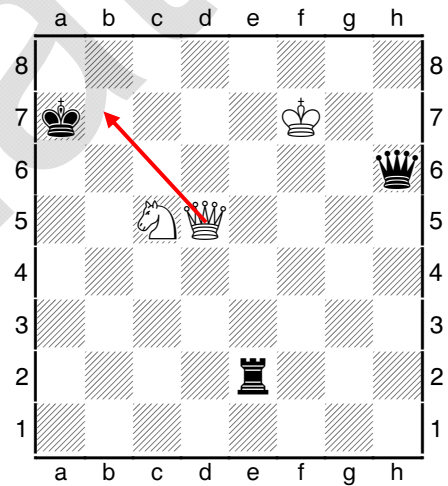
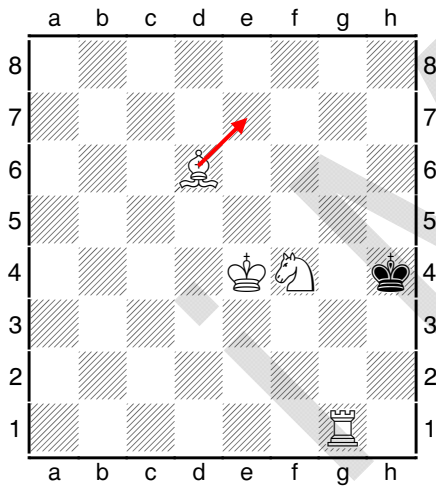
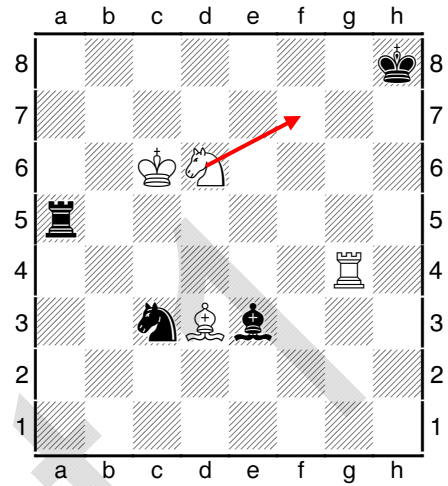
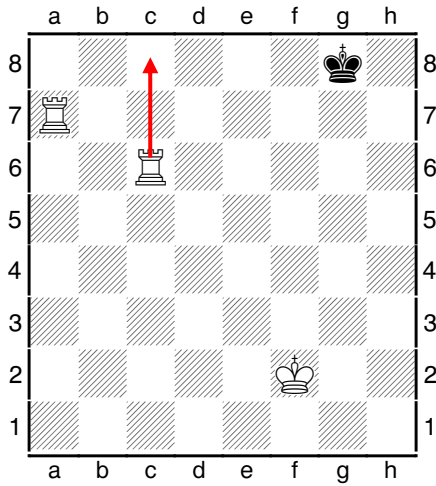
2)



Unitat 6

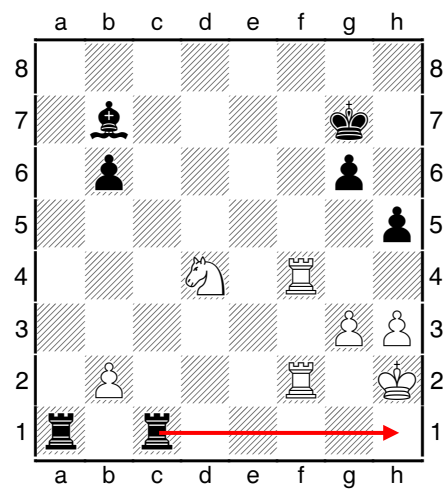
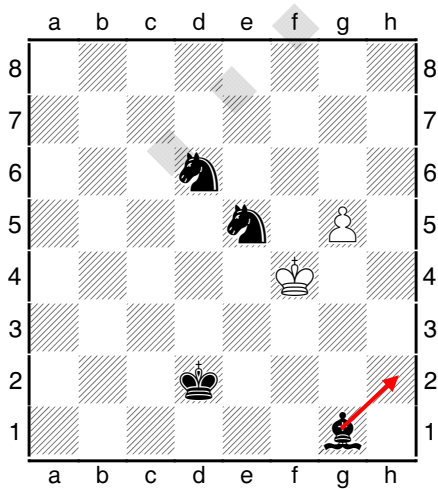
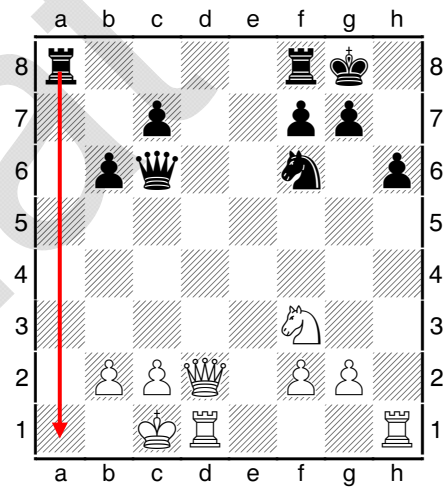
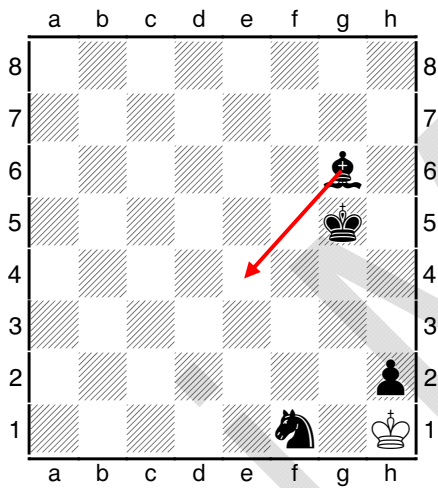
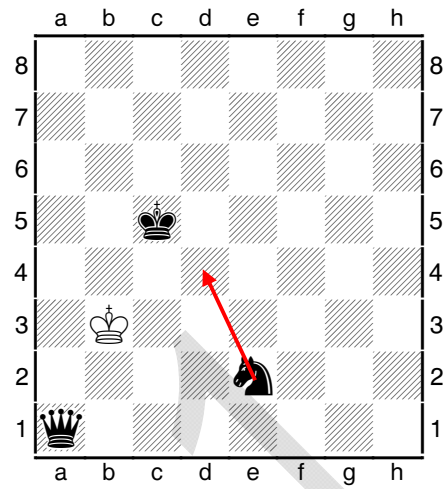
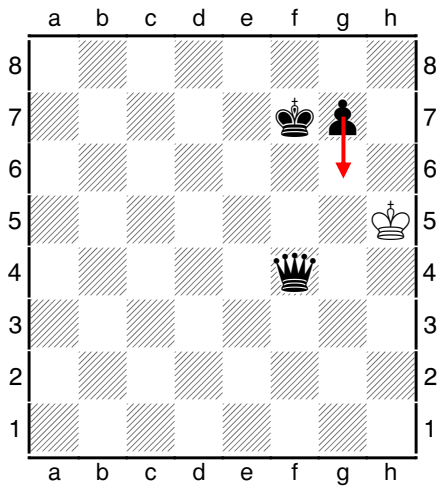
Pàgina 41

1)



Pàgina 42

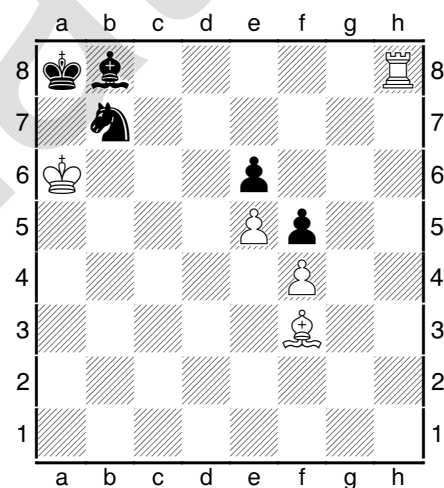
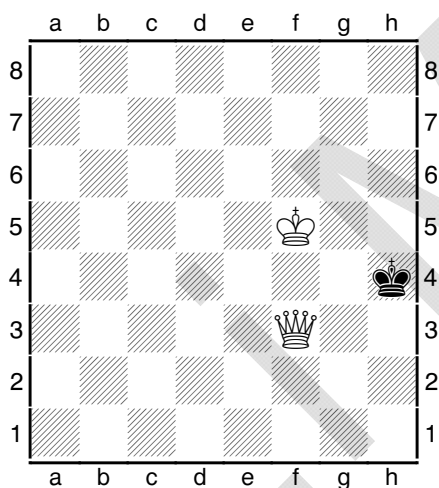
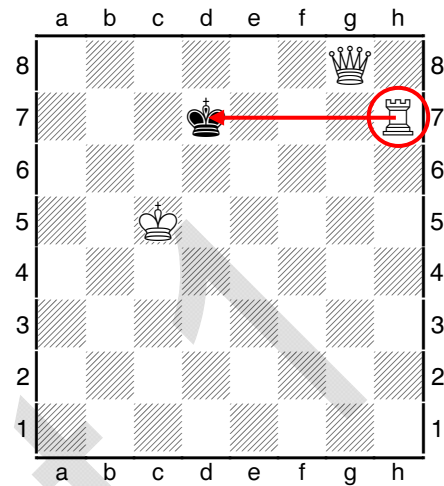
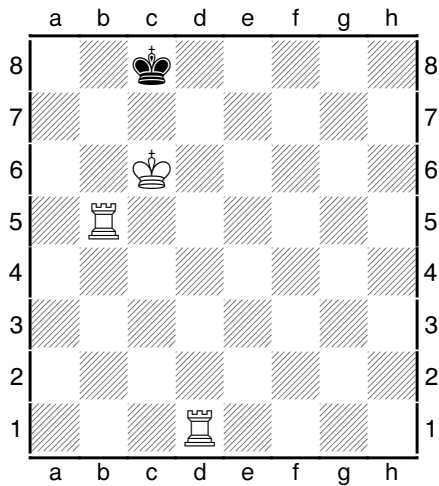
1)



Unitat 7

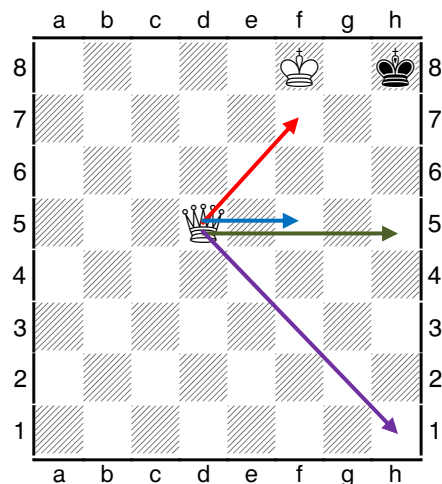
Pàgina 45

1)



2)

- a) Amb 1.Df7, ofegat.
(color vermell)
- b) Amb 1.Df5, ofegat.
(color blau)
- c) Amb 1.Dh5, mat.
(color verd)
- d) Amb 1.Dh1, mat.
(color lila)



Pàgina 46

1)

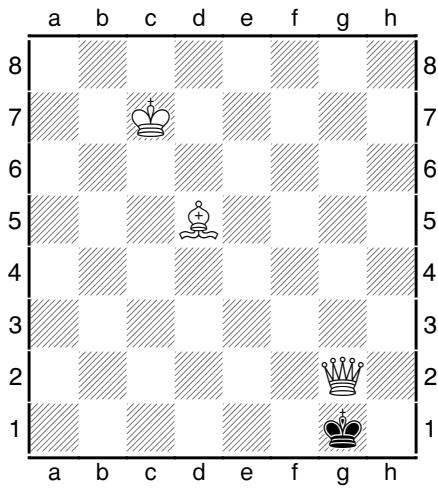


Diagrama 1, escac i mat.

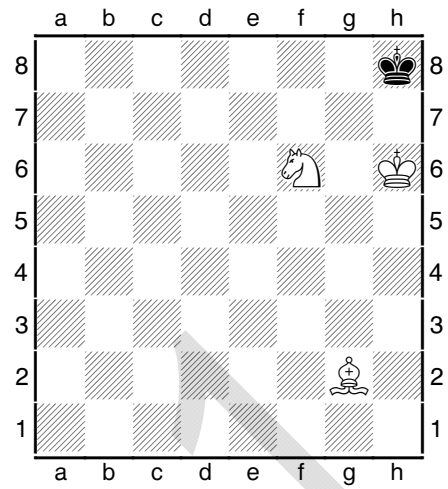


Diagrama 4, ofegat.

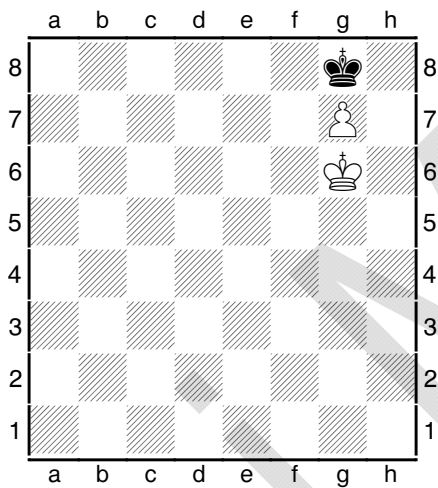


Diagrama 2, ofegat.

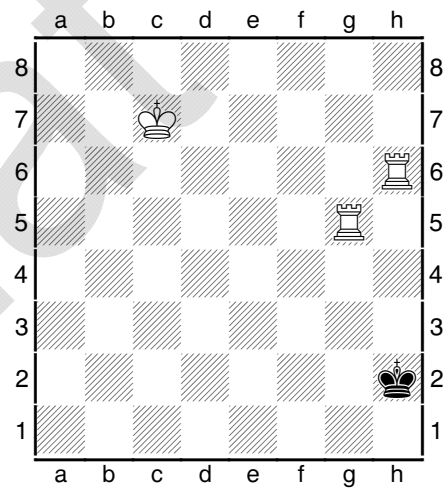


Diagrama 5, escac i mat.

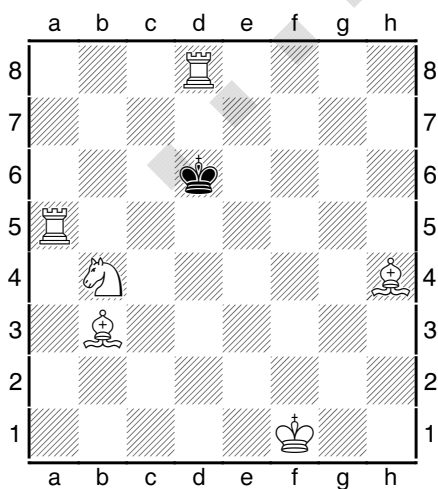


Diagrama 3, escac i mat.

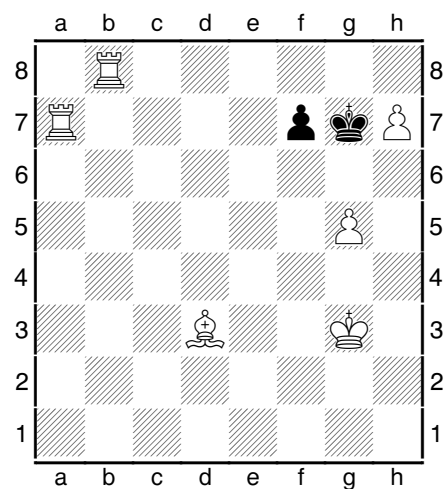
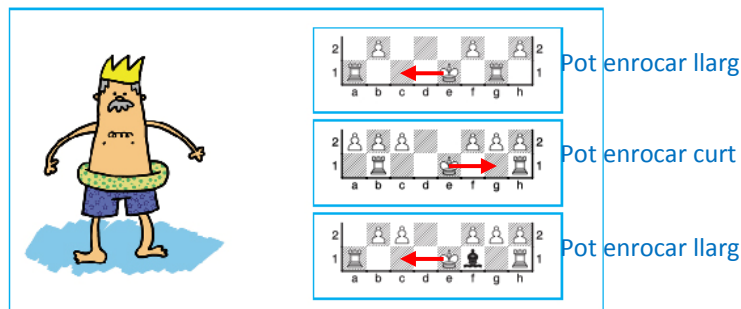


Diagrama 6, ofegat.

Unitat 8

Pàgina 50



Pàgina 51

Diagrama 1:

El rei blanc pot fer l'enroc llarg. El curt no pot, perquè la casella f1 està vigilada per la dama negra.

El rei negre pot fer l'enroc curt. El llarg no pot perquè la casella d8 està vigilada per la dama blanca.

Diagrama 2:

El rei blanc no pot fer cap enroc perquè en el costat curt ha mogut la torre, i el llarg no es pot perquè la casella d1 està vigilada per l'alfil negre.

El rei negre no pot fer cap enroc perquè l'alfil blanc li fa escac.

Diagrama 3:

El rei blanc pot fer l'enroc llarg, el curt no pot perquè la casella f1 està vigilada per l'alfil negre.

El rei negre pot fer l'enroc curt. El llarg no pot perquè la casella c8 està vigilada per la dama blanca.

Pàgina 53

Diagrama 1:

Les blanques no poden capturar al pas perquè el seu peó es troba a la sisena línia.

Diagrama 2:

Sí, poden capturar al pas.

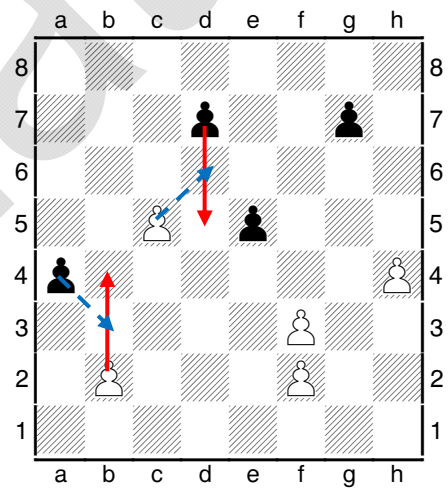
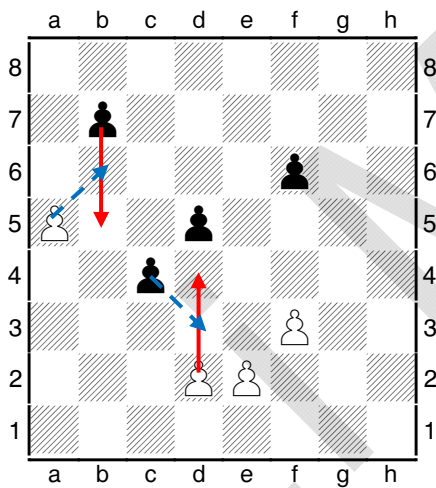
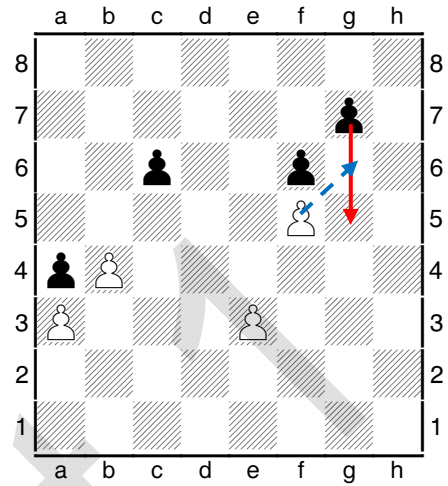
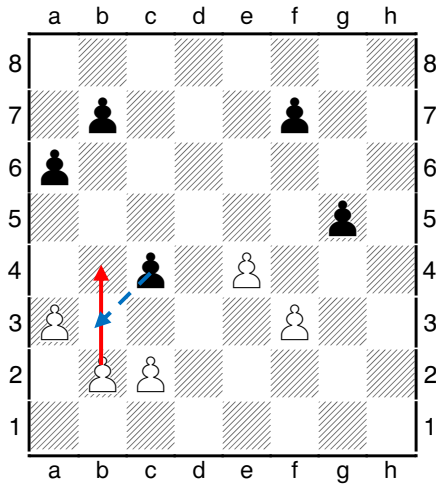
Diagrama 3:

No poden capturar al pas perquè el peó blanc surt de la tercera línia.

Pàgina 54

1) Joga una lluita de peons amb un company.

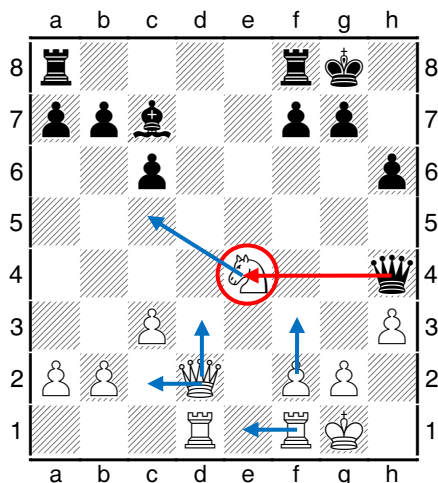
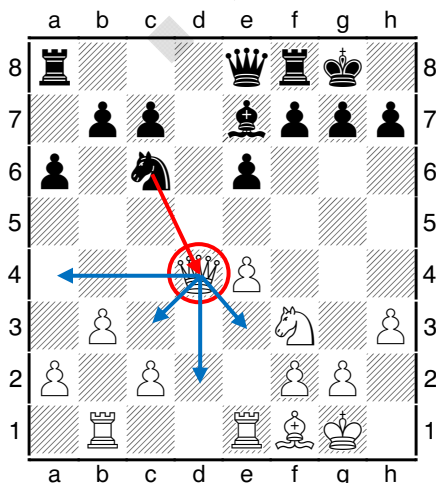
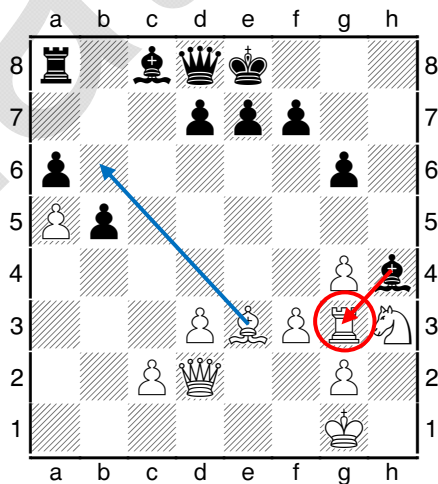
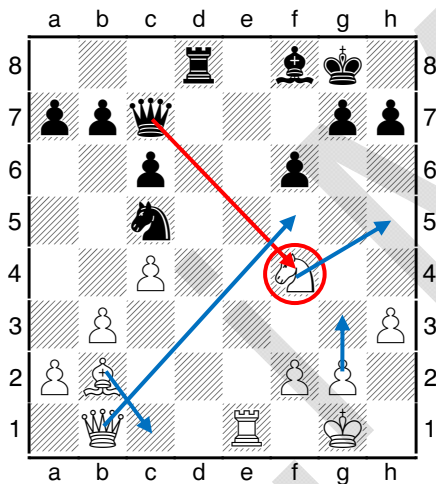
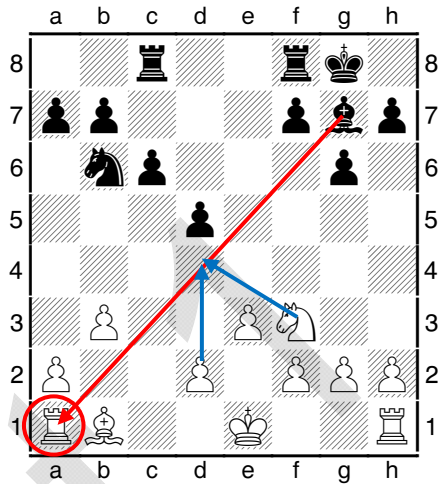
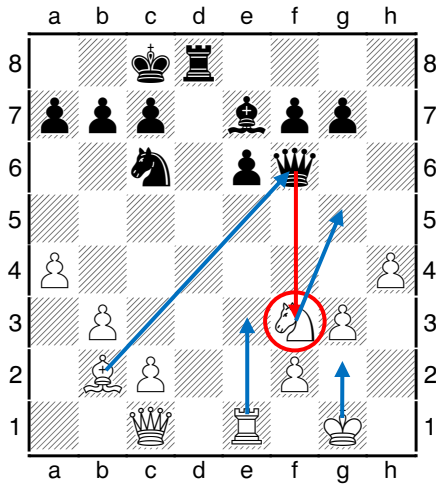
2)



Unitat 9

Pàgina 58

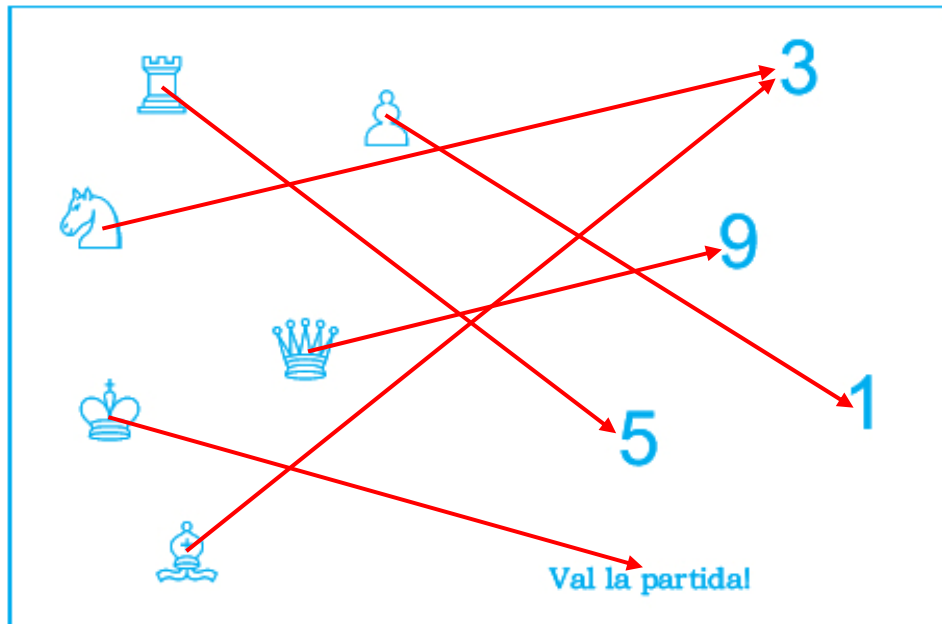
1)



Unitat 10

Pàgina 61

1) Solució de la gràfica:



Pàgina 62

Diagrama 1:

La torre de b5 pot capturar: el cavall de e5 i el peó de b6, la dama de a2 pot capturar la torre de f7, el cavall de d4 pot capturar el peó de f5, l'alfíl de f3 pot capturar la dama de b7.

El canvi més favorable és: 1.Axb7.

Diagrama 2:

L'alfíl de b2 pot capturar el cavall de f6, la torre de d1 pot capturar el cavall de d7, la dama de f4 pot capturar el cavall de f6 i el peó d'h6, l'alfíl de g2 pot capturar la torre d'a8.

El canvi més favorable és: 1.Axa8.

Diagrama 3:

El cavall de d4 pot capturar la torre de c6, el peó de c4 pot capturar el peó de d5, l'alfíl de g3 pot capturar el cavall de b8.

El canvi més favorable és: 1.Cxc6.

Unitat 11

Pàgina 68

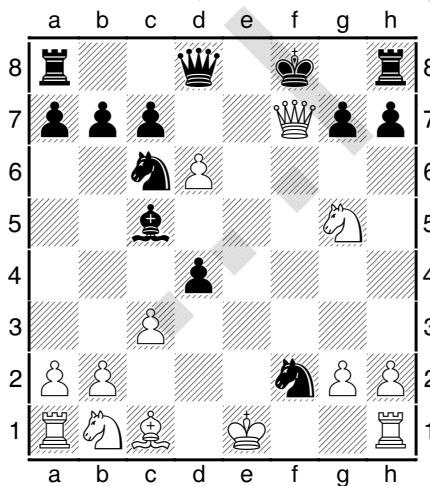
1) Reproducció de les partides:

Partida 1:

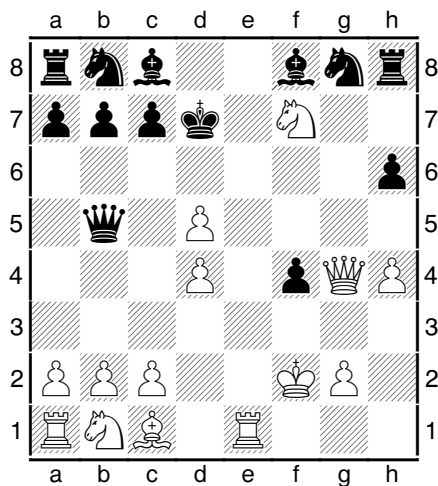
Blanques	Negres
1. e4	e5
2. Cf3	Cc6
3. Ac4	Ac5
4. c3	Cf6
5. d4	exd4
6. e5	Cg4
7. Ad5	Cxf2
8. Axf7+	Rxf7
9. Cg5+	Rg8
10. Db3+	d5
11. exd6+	Ae6
12. Dxe6+	Rf8
13. Df7++	1-0

Partida 2:

Blanques	Negres
1. e4	e5
2. f4	exf4
3. Cf3	g5
4. h4	g4
5. Cg5	d5
6. exd5	De7+
7. Rf2	h6
8. Ab5+	Rd8
9. Te1	Dc5+
10. d4	Dxb5
11. Cxf7+	Rd7
12. Dxc4++	1-0



Posició Final 1



Posició Final 2

Unitat 12

Pàgina 82

Diagrama 1: (Mat amb 2 Torres)

1.Th5 Rf6 2.Ta6 Rg7 3.Tb5 Rf7 4.Ta7 Re8 5.Tb8#

Diagrama 2: (Mat amb Rei i Dama)

1.Df6 Rc7 2.De6 Rb7 3.Dd6 Ra7 4.Dc6 Rb8 5.Dd7 Ra8 6.Rb4 Rb8 7.Rg5 Ra8 8.Rb6 Rb8 9.Db7#

Diagrama 3: (Mat amb Rei i Dama)

1.Dg6 Rd7 2.Rc5 Re7 3.Rc6 Rf8 4.Dh7 Re8 5.Dg7 Rd8 6.Dd7#

Diagrama 4: (Mat amb Rei i Torre)

1.Tg6 Rc7 2.Rd5 Rb7 3.Rc5 Ra7 4.Rb5 Rb7 5.Tg7 Rc8 6.Rb6 Rd8 7.Rc6 Re8 8.Rd6 Rf8 9.Ta7 Rg8 10.Re6 Rh8 11.Rf6 Rg8 12.Tb7 Rh8 13.Rg6 Rg8 14.Ta8#

Diagrama 5: (Mat amb Rei i Torre)

1.Tb1 Rd8 2.Te1 Rc8 3.Te8#

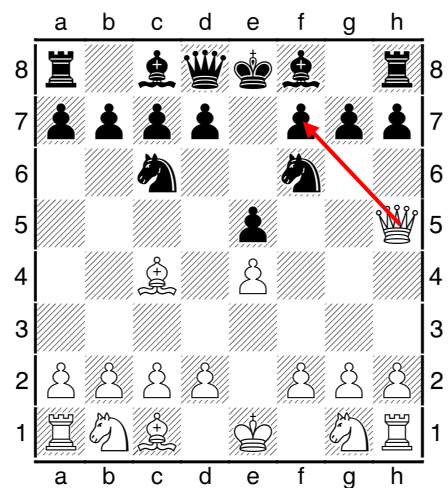
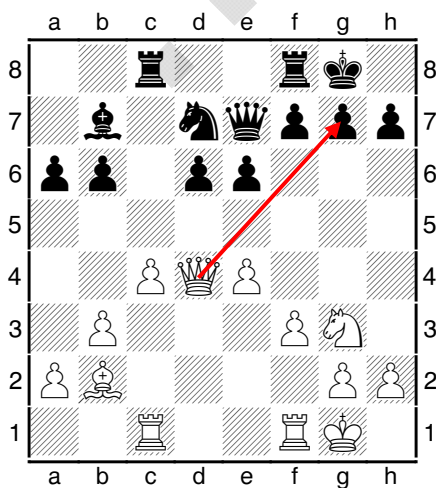
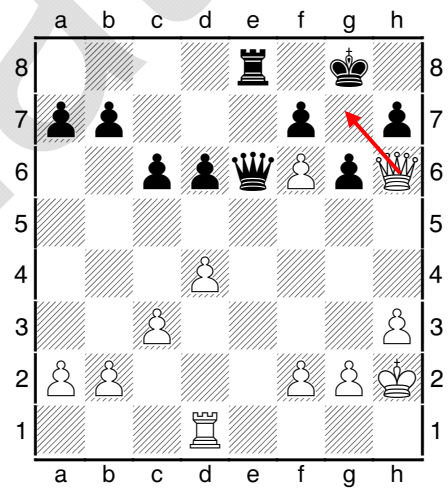
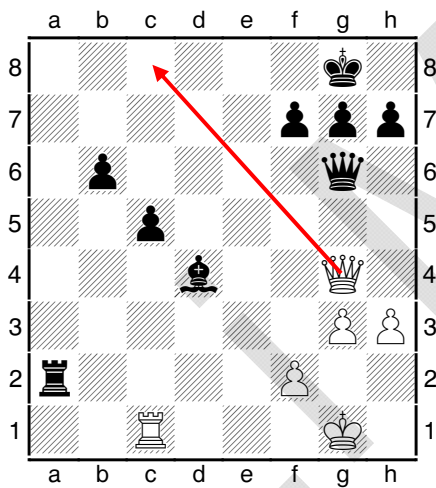
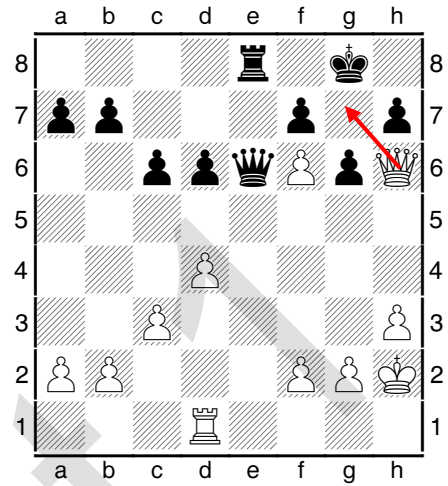
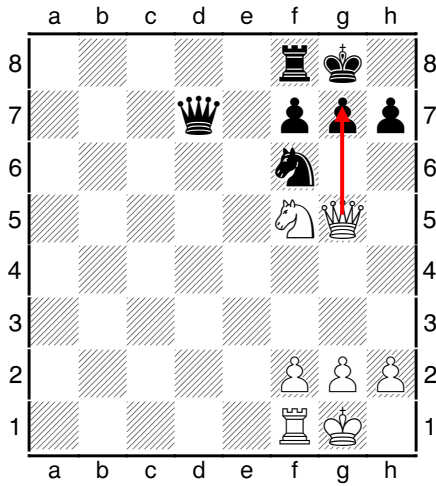
Diagrama 6:

1.d7 Rg7 2.d8=D Rf7 3.Dd7 Rg8 4.Rg6 Rf8 Df7#

Unitat 13

Pàgina 88

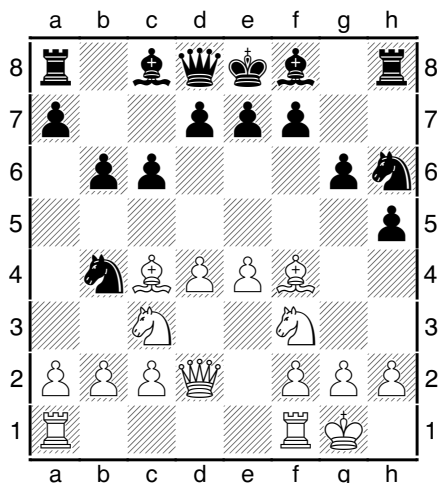
1)



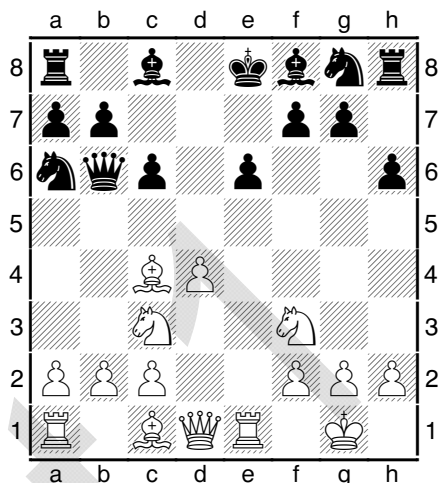
Unitat 14

Pàgina 92

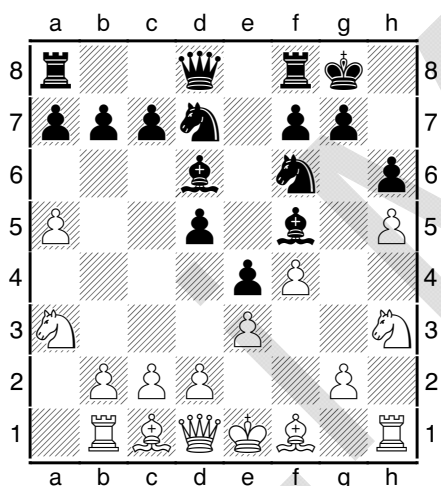
1)



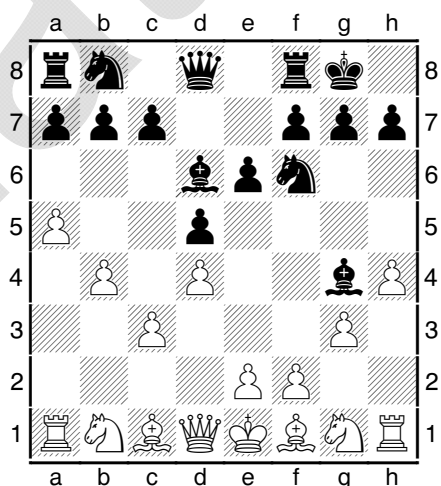
Blanques



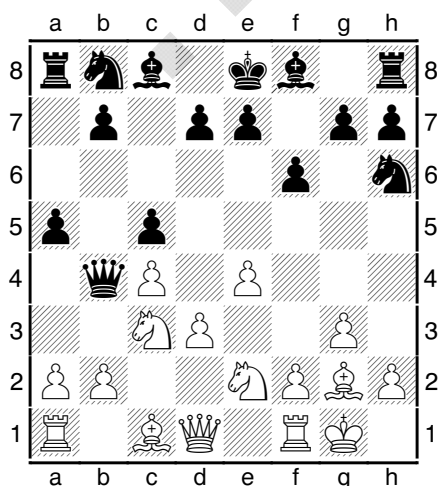
Blanques



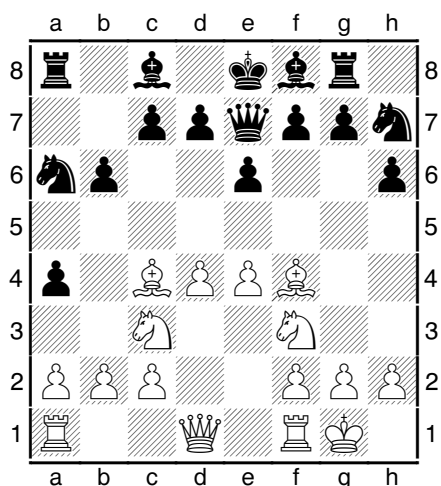
Negres



Negres



Blanques

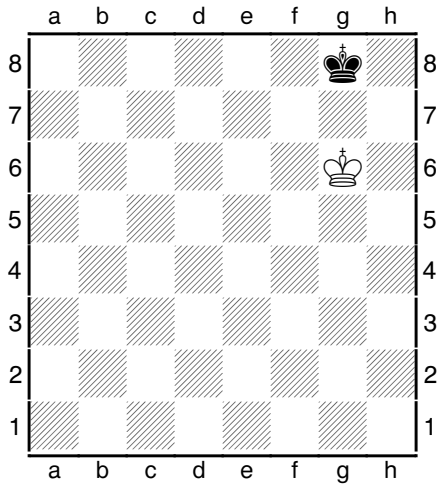


Blanques

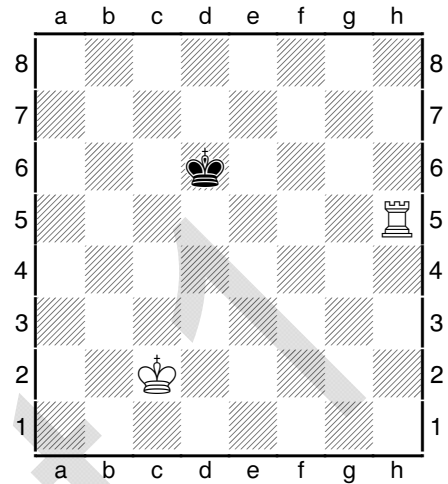
Unitat 15

Pàgina 96

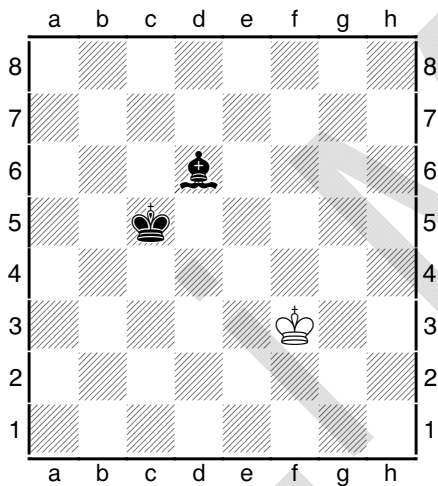
1)



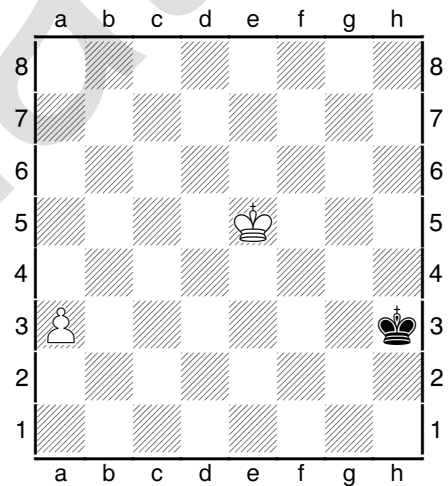
Taules



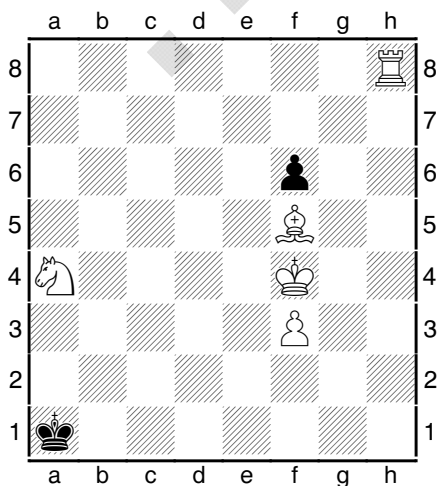
Blanques



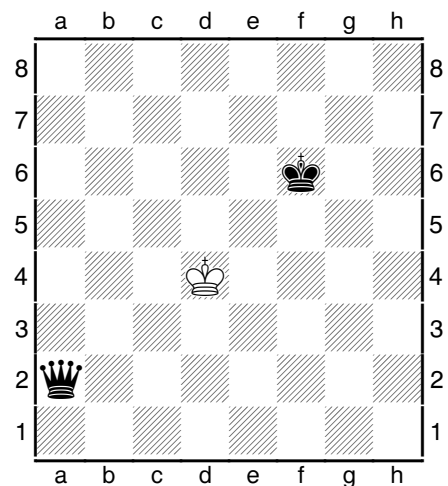
Taules



Blanques



Blanques



Negres

Unitat 16

TEST 1

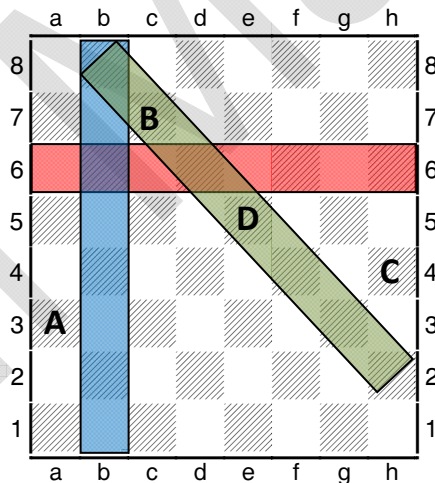
Pàgina 98

1)



- 2) A: b7 (blanca) B: e1 (negra) C: h5 (blanca)
 D: f8 (negra) E: c4 (blanca) F: a3 (negra)

3)



A= a3 B= c7 C= h4 D= e5

De color blau la columna b i de color vermell la fila 3.

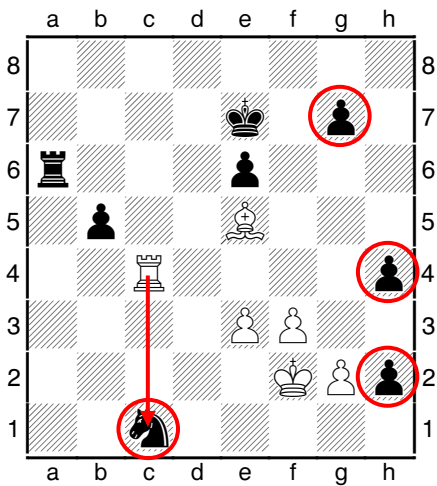
El nom de la casella on s'ajunten és: b6.

De color verd la diagonal h2-b8.

Pàgina 99

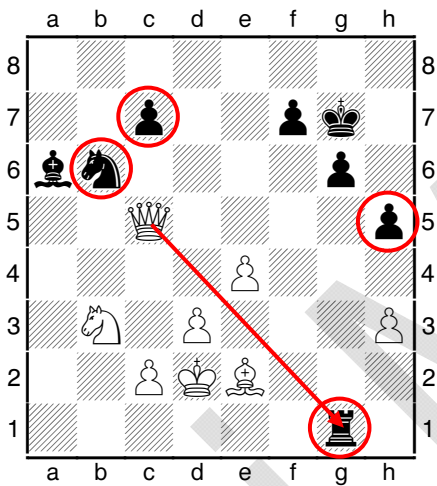
- 4) Blanques: Tb1, f2, Rg2, Dd3, e3, h3, c4, Af4, g4, Cd5.
 Negres: Rg8, Tc8, h7, Ag7, f7, g6, Ae6, d6, c5, Da5.

5)



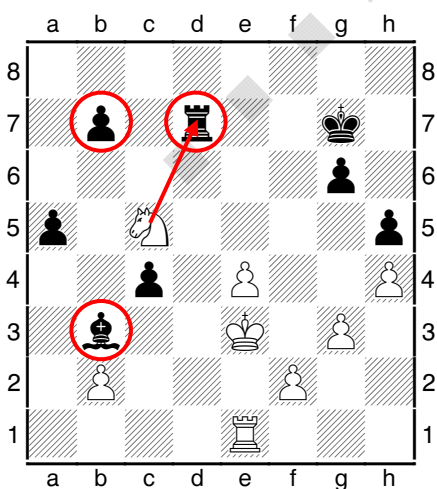
La millor captura és la jugada Txc1 (marcada amb una fletxa) que captura el cavall negre, ja que de les peces atacades és la de més valor.

6)



La millor captura és la jugada Dxg1 (marcada amb una fletxa) que captura la torre negra, ja que de les peces atacades és la de més valor.

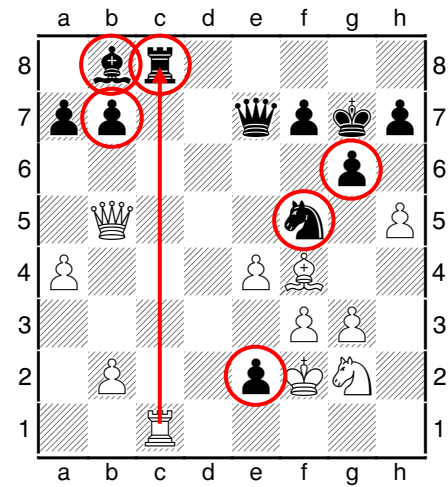
7)



La millor captura és la jugada Cxd7 (marcada amb una fletxa) que captura la torre negra, ja que de les peces atacades és la de més valor.

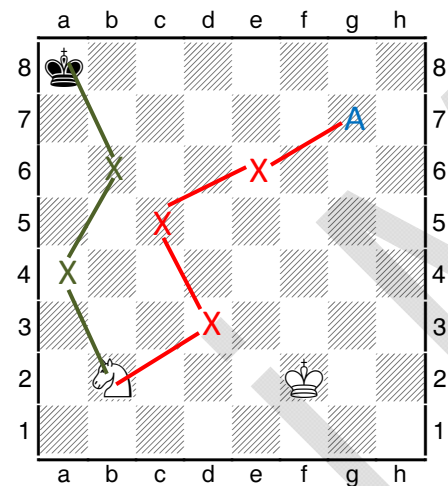
Pàgina 100

8)



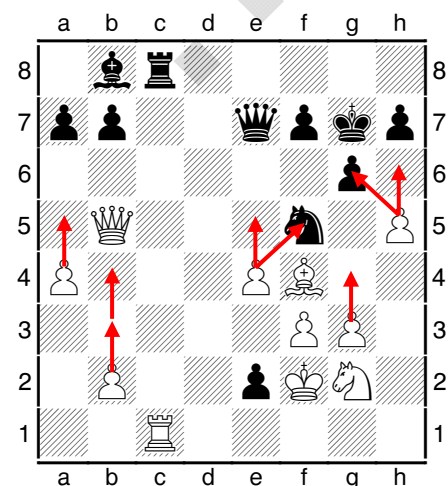
La millor captura és la jugada Txc8 (marcada amb una fletxa) que captura la torre negra, ja que de les peces atacades és la de més valor.

9)



El cavall necessita 4 moviments per arribar a la casella amb la lletra A (g7) i només 3 per fer escac al rei negre a la casella a8.

10)

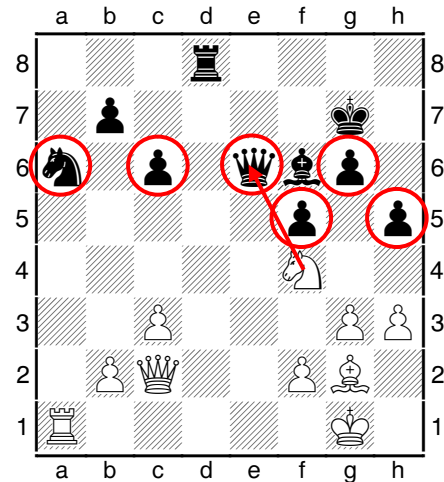


No es pot produir cap coronació.

TEST 2

Pàgina 101

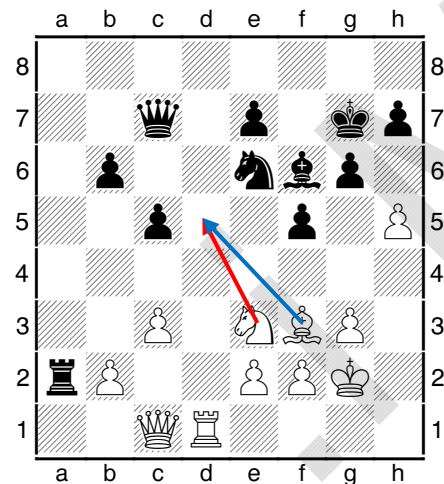
1)



La peça negra més valuosa que es troba atacada és la dama.

Per salvar la dama de l'atac del cavall hi ha diverses caselles per triar: e7, e8, e5, f7, g8, d7, c8, d6 i c4. Totes són vàlides per no perdre la dama.

2)



1.Cd5 ataca a la dama negra.

1.Ad5 ataca dues peces negres a l'hora, la Torre de a2 i el cavall de e6.

3) L'alfil blanc de la casella a3.

El rei negre es pot posar a les caselles: 1...Re8 o 1...Rf6.

4) 1.Ta5+, 1.c4+, 1.Cc3+, 1.Cf4+, 1.Dd6+, 1.Dc5+, 1.Df3+, 1.Ae4+.

En total, vuit escacs.

El millor és 1.Ae4# perquè és escac i mat.

Pàgina 102

- 5) 1.Td6+, 1.Td7+, 1.Td8+, 1.Td4+, 1.Td3+, Td2+, Td1+, 1.Te5+, 1.Tc5+, 1.Tb5+, 1.Ta5+, 1.Cf6+, 1.Th8+.

En total són 13 escacs.

El millor és 1.Td8# perquè és escac i mat.

- 6) Fa escac l'alfil blanc de la casella b3.

La millor defensa és: 1...Cxb3.

- 7) Diagrama 1: Cf7#.

Diagrama 2: Dxb7#.

Pàgina 103

- 8) No és escac i mat. Les negres poden jugar 1...Cxf2.

- 9) No és ofegat perquè les negres poden moure un peó: 1...e4.

- 10) És ofegat perquè no es pot moure cap peça i el rei no està en escac.

TEST 3**Pàgina 104**

- 1) El blanc no pot fer l'enroc llarg perquè la torre negra vigila la casella d1, per on té que passar el rei. En canvi, sí pot fer l'enroc curt.

Les negres no poden fer l'enroc curt perquè el seu rei està en escac.

- 2) Les blanques poden fer els dos enrocs.

Les negres solament poden fer l'enroc curt, el llarg no poden perquè han mogut la torre.

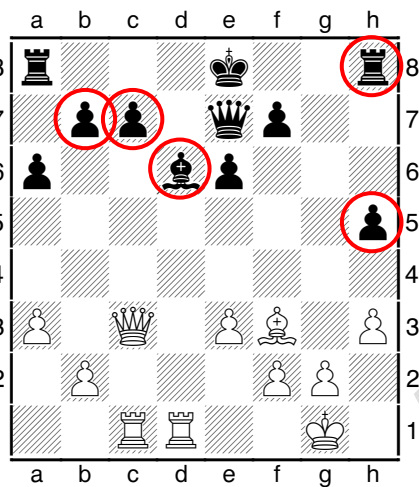
- 3) Les negres no poden capturar al pas, perquè el peó blanc ha sortit de la tercera fila.

- 4) Les negres poden capturar al pas perquè el seu peó es troba a la quarta fila i el peó blanc surt de la segona fila cap a la quarta fila en la columna del costat.

Pàgina 105

- 5) Les blanques tenen avantatge material.
 Blanques: 2T= 10; D= 9, 2A=6; 1C=3; 7 peons= 7.
 Total material blanques: 35
 Negres: T= 5; D= 9; 2A= 6, 2C= 6; 6 peons= 6.
 Total material negres: 32
 No hi ha cap canvi favorable per les blanques.

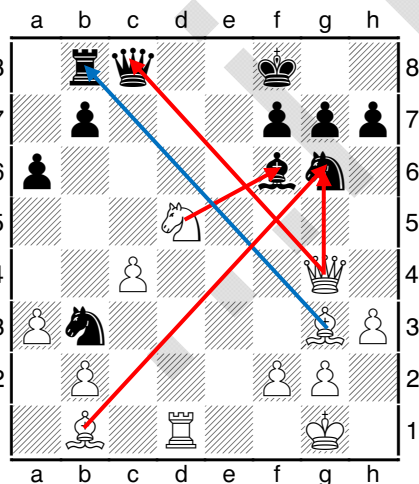
6)



Estan amenaçades la torre de la casella h8, l'alfil de la casella d6 i els peons de les caselles b7, c7 i h5.

Es poden defensar totes amb l'enroc llarg.

7)



El canvi més favorable és: 1.Axb8 perquè l'alfil val 3 punts i la torre 5.

Pàgina 106

- 8) L'alfil de la casella b2 ataca la torre negra.
 La millor defensa és capturar l'alfil amb el cavall 1...Cxb2. Altres defenses possibles serien moure la torre a caselles que no estiguin vigilades per les peces enemigues.

- 9) L'alfil de la casella d5 ataca la torre i la dama negres.
La millor defensa és col·locar la dama enfront l'alfil amb 1...Dd6. Així si l'alfil mata la torre, la dama negra capturarà la dama blanca.
- 10) El canvi més favorable és: 1.Txc7, perquè la torre val 5 punts i la dama 9.

TEST 4

Pàgina 107

- 1) 1.Cf7#
- 2) 1.Td8#
- 3) 1.Db7#
- 4) 1.Dh7#

Pàgina 108

- 2) Es necessiten cinc jugades per fer mat: 1.Tg4 (també es pot començar per 1.Dh4) Rc5 2.Dh5 Rd6 3.Tg6 Re7 4.Dh7 Rf8 5.Tg8#.
- 3) La manera més ràpida seria la següent: 1.Th7 Re8 2.Rf6 Rd8 3.Re6 Rc8 4.Rd6 Rb8 5.Rc6 Ra8 6.Rb6 Rb8 7.Th8#.
- 4) Es necessiten 11 jugades: 1.Dg4 Rd6 2.Df5 Rc6 3.De5 Rb6 4.Dd5 Ra7 5.Dc6 Rb8 6.Dd7 Ra8 7.Rb3 Rb8 8.Rb4 Ra8 9.Rb5 Rb8 10.Rb6 Ra8 11.Db7#.
- 5) h3= blanca f6= negra
b7= blanca e5= negra
c2= blanca b4= negra
c6= blanca d1= blanca

Pàgina 109

- 6) De b1 a e4 el cavall triga 2 jugades. De f4 a d5 triga 1 jugada. De g8 a c8 triga 2 jugades.

- 7) Un cavall que es troba a la casella a 4 pot fer 4 moviments.
Si es troba a la casella e5 pot fer vuit moviments.

Aquesta diferència es produeix perquè en el costat del tauler el cavall domina la meitat de caselles.

- 8) Si es pot produir una posició on dues peces donen escac al rei. Això pot passar quan es fa un escac en descobert.
- 9) Es produeix ofegat quan un dels jugadors no pot moure cap peça i el seu rei no rep escac. Perquè sigui ofegat no és necessari que un dels jugadors tingui solament el rei.
- 10) Sí, es poden moure dues peces quan es fa l'enroc. És la única ocasió en que pot succeir i les peces són el rei i una torre.