

Xadrez para todos

Jordi Prió Burgués
Ramon Torra Bernat
Imma Farré Vilalta

1
iniciación



Xadrez para todos

INICIACIÓN 1

Jordi Prió Burgués

Ramon Torra Bernat

Imma Farré Vilalta

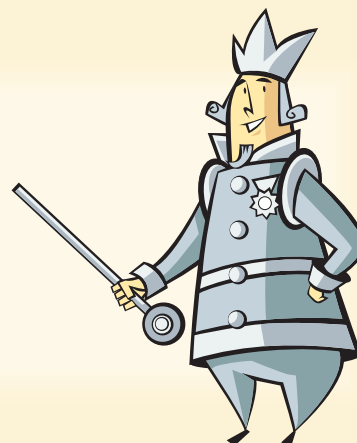
Balàgium



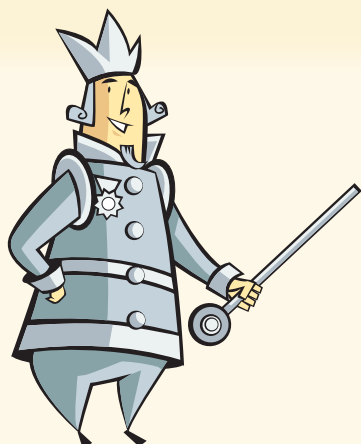
Edita: Balàgium Editors, SL

info@balagium.com

www.balagium.com

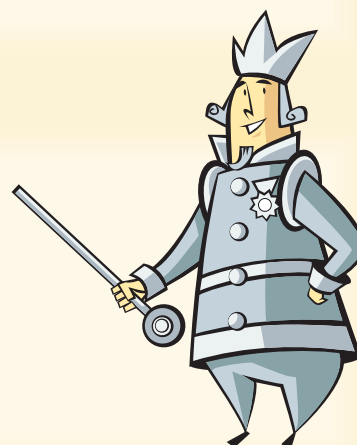


A versión orixinal en catalán deste material curricular foi homologada polo Departament d'Educació da Generalitat de Catalunya.



Primeira edición: febreiro 2009
ISBN: 978-84-936720-4-1
Depósito legal: L-402-2009
Deseño cuberta: Pere Fradera Barceló
Maquetación: Jordi Prió Burgués
Ilustracións: Ramon Mayals Marbà

© Jordi Prió Burgués
Ramon Torra Bernat
Imma Farré Vilalta
Balàgium Editors, SL
Ramon Mayals Marbà



Reservados todos os dereitos.

Ningunha parte desta publicación pode ser reproducida, almacenada ou transmitida por ningún medio sen permiso do editor.

Índice

Prólogo	v
Presentación	vi
Orientacións pedagóxicas	vii
Autores	viii

Unidade 1 **O taboleiro**

O taboleiro e as casas	2
As filas e as columnas	4
As diagonais	6
As pezas	8
Os flancos e as bandas	10

Unidade 2 **O peón**

O movemento	14
A captura	18
A coroación	21
Captura ao paso	25

Unidade 3 **As figuras**

A torre	28
O alfil	36
A dama	44
O cabalo	52
O rei	60

Unidade 4 **Valor das pezas**

Valor das pezas	70
Equivalencias	75

Unidade 5 **A xogar...**

A ameaza	80
Tipos de xogadas	83
Xogadas de ataque	85
Xogadas erróneas	87
Xogadas de defensa	89
Defensa dun ataque	91
Fases dunha xogada	98
Intercambios	101

Unidade 6 **Xaque ao rei**

Xaque ao rei	106
Respostas ao xaque ao rei	108
Xaque e mate	114
Combinacións de mate	121

Unidade 7 **Combinacións**

A cravada	128
Os raios X	130
A dobre ameaza	132
A descuberta	134
Evitar a cravada	136
Evitar os raios X	138
Evitar a dobre ameaza	140
Evitar a descuberta	142
A destrución de defensas	144

Unidade 8 **O enroque**

O enroque	150
Tipos de enroque	151
Condicións para o enroque	153

Unidade 9 **Resultado dunha partida**

Resultado dunha partida	158
Tipos de táboas:	160
Pacto de táboas	160
Regra dos 50 movementos	160
Material insuficiente	161
Repetición de xogadas	164
Xaque continuo	165
Rei afogado	167

Unidade 10 **Mates básicos**

Mate con dúas torres	172
Mate cunha torre	176
Mate con dama	181

Prólogo

O XADREZ EN GALEGO

O xadrez posúe unha simboloxía presente en calquera sociedade que reflicte, sobre todo, a súa orixe mestiza. Dende o antigo pettia grego ata o xadrez medieval europeo, pasando polo chaturanga da India e o shatranxi de Persia, antepasados do actual, ou, mirando na liña fraternal, o xian qi chinés e o shogui xaponés, son moitos os tempos e as culturas, os países e os lugares, nos que a simboloxía do poder, político e militar, se puxo enriba dun taboleiro de cadros e pezas. O xadrez considérase, por iso, combinación de arte e intelixencia, habilidade estratéxica e forza mental.

Esta simboloxía foi, quizais, o motor que permitiu que, ao longo da historia contemporánea do xadrez, os grandes mestres nos deixasen unha estela indeleble de dedicación e sacrificio. Todos foron representantes, cada un no seu estilo, dunha forma particular de entender e de afrontar a realidade do xadrez e a do mundo: a visión estratéxica de Emanuel Lasker e José Raúl Capablanca; a paciencia e o tesón de Alexander Alekhine e Gari Kaspárov; ou a máis recente ousadía e querenza ao risco de Veselin Topálov son referencia obrigada para moitos xadrecistas novos, e aínda para moitas persoas que ven no xadrez algo máis ca un simple xogo.

Por iso, cando a Federación Galega de Xadrez nos propuxo o introducírmonos nesta arte competitiva, foi inmediata a ilusión que lle dedicamos ao proxecto. Pensamos en que a lingua galega podería chegar aos moitos xadrecistas federados en Galicia e aos milleiros de persoas que lle dedican o seu tempo de forma afeccionada. Ademais, tiñamos en mente o significado, para o noso acervo colectivo, de ser o idioma galego o primeiro en presentar un libro excepcional: *Xadrez para todos* é o primeiro proxecto pedagóxico en galego sobre o xadrez e un dos poucos materiais de nivel de iniciación que existen no mercado.

Este volume falaralles de maxia, do poder oculto das súas sesenta e catro casas e dezaseis pezas, do baile que se oculta tras os seus movementos, do xogo de alianzas que se pode establecer coa combinación adecuada de táctica e técnica. Procura mostrarlles, aos que aínda non os mordeu a intriga, a forma tan evidente de condensar e converter en realidade as palabras de Bobby Fisher cando dicía: “o xadrez é a vida”. O reto da supervivencia posto enriba dunha mesa. Apúntanse?

Secretaría Xeral de Política Lingüística
Santiago de Compostela

Presentación

O proxecto editorial de Balàgium Editors xurdiu da necesidade de cubrir un baleiro bibliográfico no ámbito do ensino do xadrez escolar porque a gran maioría de libros de xadrez publicados están orientados ao perfeccionamento nesta disciplina e diríxense, polo tanto, a un público xa iniciado.

Un dos nosos obxectivos é contribuír á xeneralización do ensino do xadrez nos centros educativos. Trátase dun instrumento pedagóxico e lúdico de primeira orde, debido ás vantaxes que leva consigo a aprendizaxe e a práctica deste deporte-xogo na formación integral das persoas.

Polo tanto, o noso proxecto está orientado á creación de materiais pedagóxicos, tanto en formato libro como en multimedia, para a difusión e o ensino do xadrez nos ámbitos educativo, deportivo e lúdico.

Unha das innovacións do proxecto consistiu en incorporar a metodoloxía de traballo das editoriais do ámbito educativo sobre planificación, elaboración e creación de materiais didácticos ao mundo do xadrez. Isto foi posible ao combinar a experiencia pedagóxica de profesores e mestres de centros educativos e os coñecementos xadrecísticos de xogadores e monitores deste deporte.

Como consecuencia, realizouse un traballo de elaboración dun currículo completo en contidos (conceptos, procedementos, valores e actitudes) e en obxectivos para todos os cursos das etapas educativas de preescolar, primaria e secundaria. A partir desta programación global elaboráronse e estanse a publicar unha serie de libros e as súas guías didácticas, agrupados en varias coleccións (Xoga e aprende, Xadrez para todos e Práctica). A finalidade é que o profesorado e o seu alumnado dispoñan de materiais axeitados e complementarios para poder ensinar e aprender, respectivamente, o xogo do xadrez dunha forma doada, pedagóxica, universal e continuada en todos os cursos escolares das etapas obrigatorias.

Actualmente, estase a desenvolver un portal educativo innovador a través de Internet onde o xadrez será o centro de interese de todas as actividades e contidos programados e, ao mesmo tempo, contribuír á ao uso formativo das novas tecnoloxías da información.

En definitiva, a partir de proxectos pedagóxicos globais e completos para o ensino do xadrez, contribuírase moito mellor á difusión e á aceptación de que a práctica deste xogo estratéxico facilita o proceso da aprendizaxe e a educación integral da persoa, mellorando notablemente o rendemento escolar e o grao de maduración intelectual e persoal do alumnado.

Así, pois, pódese afirmar rotundamente que o xadrez contribúe a formar bos cidadáns e cidadás.

Todo isto debería contribuír a facilitar a incorporación do xadrez nos centros educativos por parte dos responsables gobernamentais en educación.

Pódese ampliar a información sobre estes proxectos, os seus materiais didácticos, os autores e as vantaxes da práctica do xadrez na páxina web www.balagium.com.

Orientacións pedagóxicas

Os libros da colección Xadrez para todos presentan, mediante un deseño visual e atractivo, os conceptos de forma progresiva. Tamén formulan exercicios de dificultade gradual para cada concepto explicado co fin de favorecer a súa aprendizaxe.

Cada concepto introdúcese no momento axeitado, relacionándoo cos contidos anteriormente explicados e, pola súa vez, serve de introdución para outros conceptos que se presentan posteriormente, xa sexa en capítulos do mesmo libro ou dos seguintes libros da colección.

Na web www.balagium.com pódense consultar as **guías didácticas** de cada libro para ampliar orientacións con respecto ao uso destes libros e á metodoloxía utilizada.

Aínda que a metodoloxía aplicada permita utilizar estes libros para unha aprendizaxe autodidacta, sempre se conseguirá un mellor aproveitamento dos contidos a través das clases impartidas por monitores ou profesores.

Para que os resultados sexan óptimos, é necesario que cada alumno e alumna dispoña dun libro. Así, facilitarase que poidan realizar os exercicios e, tamén, repasar os contidos que se explicasen nas clases. É dicir, actuarase de forma análoga ao modo de ensino de calquera materia nos centros educativos, onde o profesorado utiliza como base os libros dunha editorial para todos os cursos da etapa escolar.

Estrutura da colección Xadrez para todos

Esta colección comprende seis libros de distintos niveis: dous de iniciación, dous de nivel intermedio e dous de nivel avanzado.

En cada libro da colección trabállanse contidos da apertura, do medio xogo e dos finais.

Para consultar as solucións dos exercicios, pódese descargar o **solucionario**, en formato pdf, que se acha dentro da ficha do libro seleccionado na sección desta colección, na sección de libros da nosa web.

Estrutura do libro *Xadrez para todos. Iniciación 1*

Unidades 1-4: coñecemento do taboleiro e das pezas (movementos e valor).

Unidades 5-8: explicación de como se xoga e de combinacións sinxelas con pezas diversas.

Unidades 9-10: comentario dos posibles resultados dunha partida e dos mates básicos.

Estructura dunha unidade

Cada unidade iníciase cunha portada e o índice do seu contido.

Nas páxinas de teoría preséntanse os conceptos mediante definicións, esquemas e exemplos varios.

Cada páxina de teoría vén acompañada doutras con exercicios para facilitar e practicar estes contidos conceptuais. Ao final das unidades hai unha serie de páxinas de exercicios combinados sobre todos os conceptos da unidade.

Autores

En canto aos autores dos libros e do material do proxecto, estes pertencen aos ámbitos da pedagogía e do xadrez.

Jordi Prió Burgués

Licenciado en Ciencias Físicas, realizou un posgraao en Didáctica das Matemáticas. É profesor de matemáticas de ensino secundario no IES Ciutat de Balaguer. Presidiu o Club de Xadrez Balaguer (1998-2003) e dirixiu o prestixioso Open Internacional "Ciutat de Balaguer" (1998-2006). É formador de monitores da Federación Catalá.

Ramon Torra Bernat

Enxeñeiro agrónomo. Dirixiu a Escuela de Ajedrez de Balaguer (EDEBA) (1998-2004), que ofrece actividades formativas nos colexios de Balaguer e da provincia. Foi o principal responsable da área formativa e da coordinación de monitores.

Imma Farré Vilalta

Licenciada en Filoloxía Catalá e profesora de ensino secundario. Desempeñou o cargo de coordinadora pedagóxica e imparte cursos de formación ao profesorado en materia de avaliación e didáctica da lingua e a literatura. É coautora de varios libros de texto da materia de Catalán en secundaria e bacharelato.

Así mesmo, varios mestres internacionais, que se dedican ao ensino pedagóxico do xadrez, colaboraron na revisión dos libros e na achega de suxestións. A todos eles, o noso agradecemento.

O taboleiro

O taboleiro e as casas

As filas e as columnas

As diagonais

As pezas

Os flancos e as bandas





O taboleiro e as casas

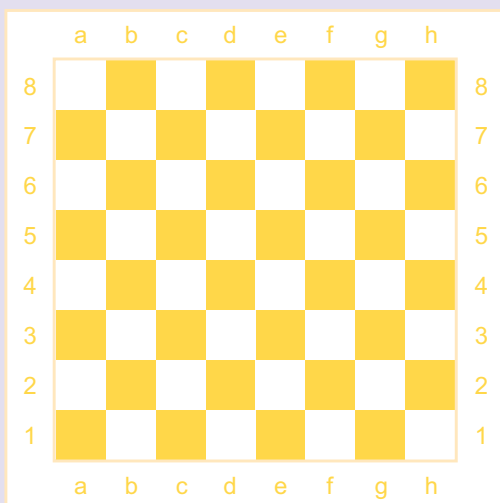
O taboleiro é un cadrado grande formado por cadrados máis pequenos, que son as casas.

As casas poden ser brancas ou de cor (chamadas negras).

Cada casa do taboleiro ten un nome, que se forma cunha letra e un número.

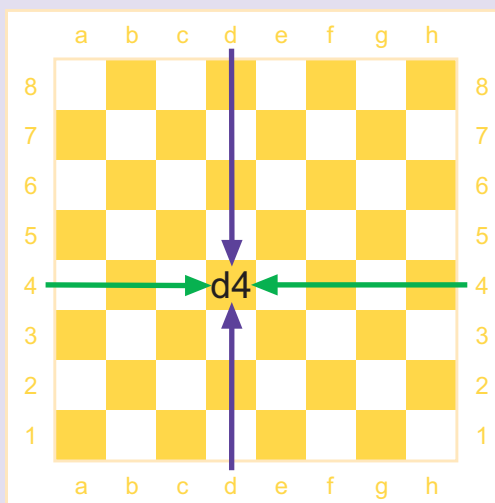
Exemplos

1



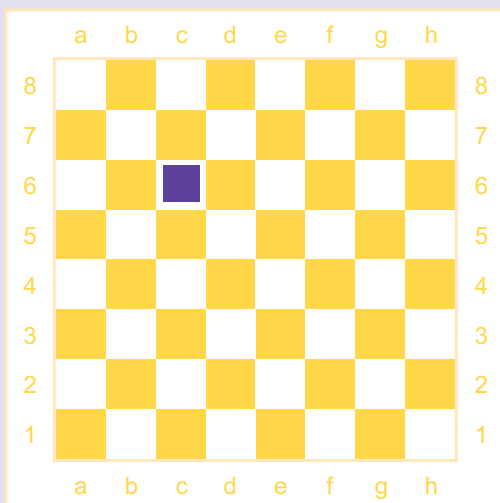
Nun taboleiro hai 32 casas brancas e 32 negras.

2



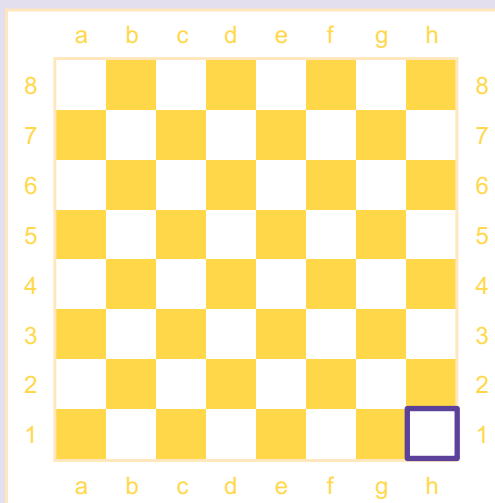
O nome da casa indícase coa letra e o número no cal se atopa.

3



O cadrado está na casa branca **c6**.

4

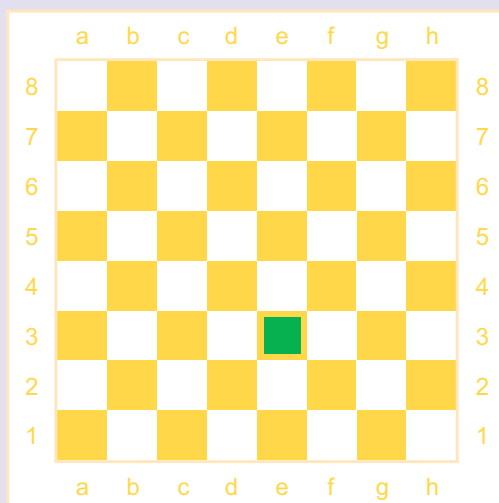


O taboleiro colócase de forma que a casa marcada sexa branca.

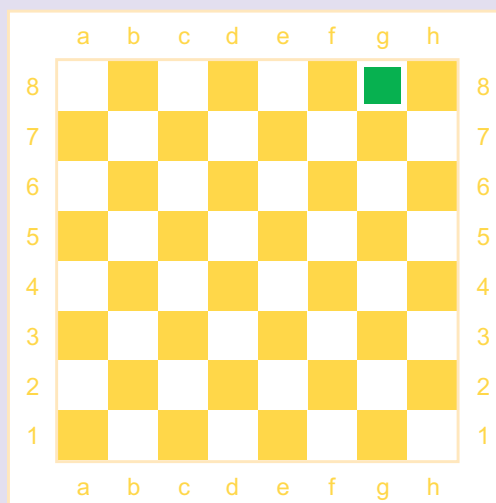
1

Escrebe o nome das casas marcadas no taboleiro.

a



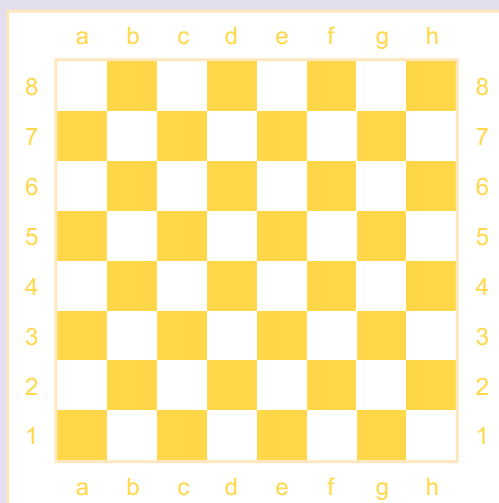
b



2

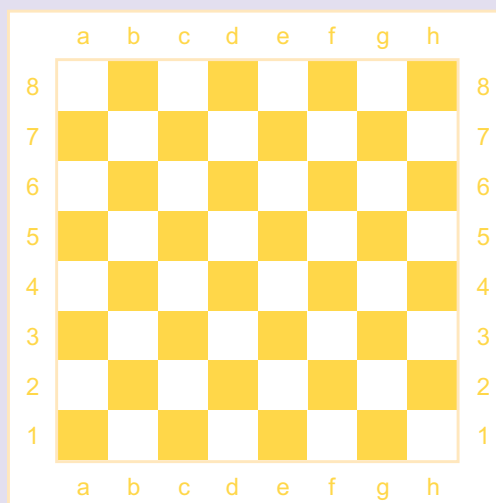
Debuxa un cadrado nas casas que se indican ao pé do taboleiro.

a



a3 , c7 , h5

b



d8 , e6 , h1



As filas e as columnas

As filas son as liñas horizontais.

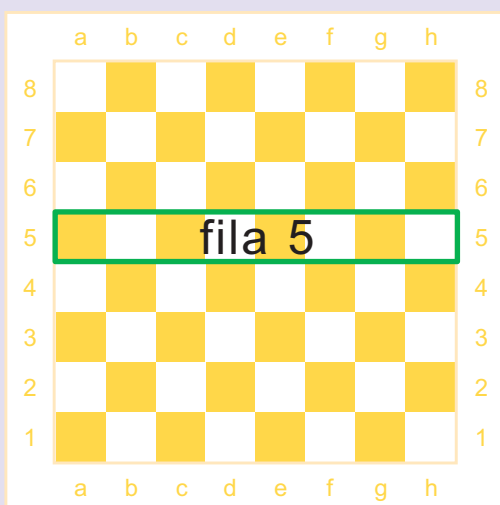
Cada fila toma o nome dun número. O taboleiro ten 8 filas.

As columnas son as liñas verticais.

Cada columna toma o nome dunha letra. O taboleiro ten 8 columnas.

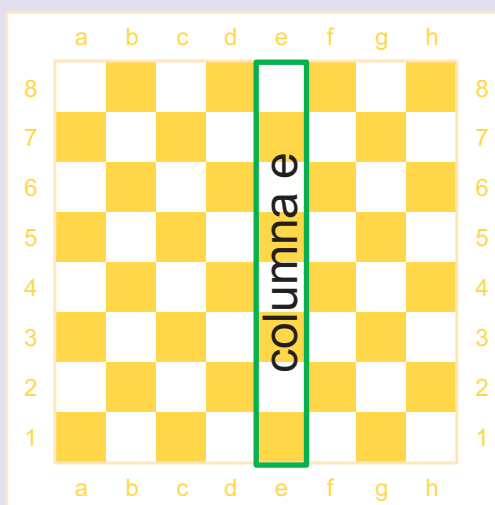
Exemplos

1



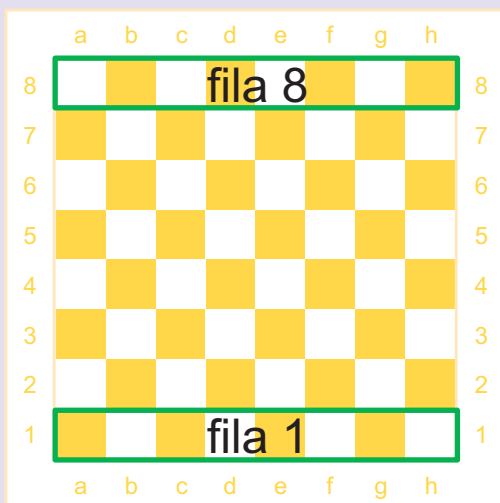
As casas que teñen o número 5 forman a fila 5.

2



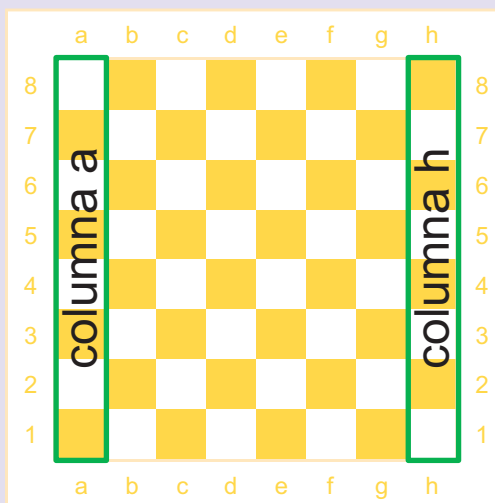
As casas que teñen a letra e forman a columna e.

3



As filas 1 e 8 son exteriores e o resto interiores.

4

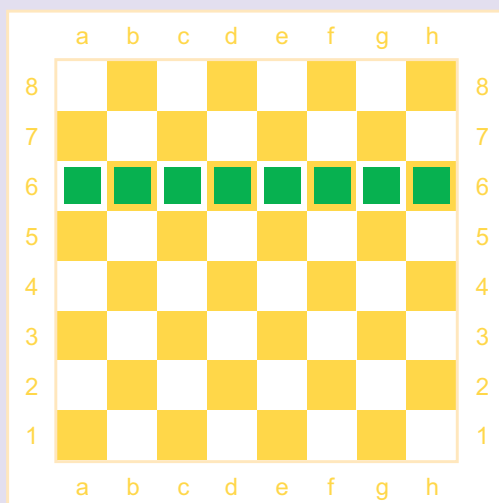


As columnas a e h son exteriores e as demais interiores.

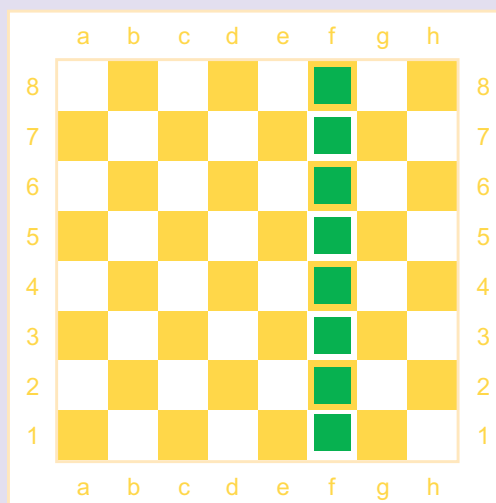
3

Escrebe o nome da fila ou columna indicada no taboleiro.

a



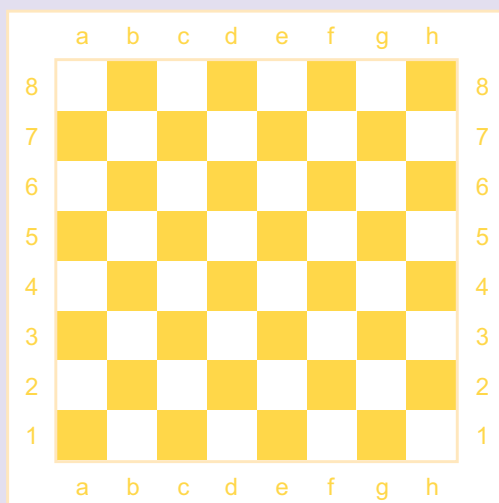
b



4

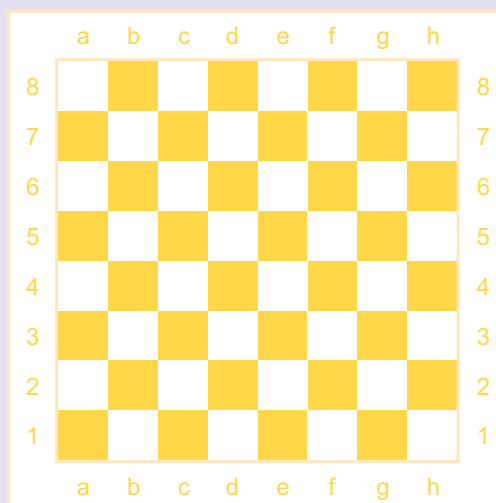
Debuxa un cadrado nas casas que se indican ao pé do taboleiro.

a



Casas da fila 7

b



Casas negras da columna a



As diagonais

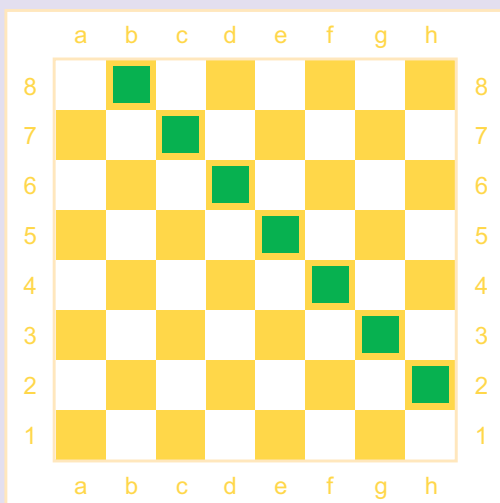
As diagonais son as liñas inclinadas do taboleiro.

Todas as casas dunha diagonal son da mesma cor e están unidas polos seus vértices.

As diagonais teñen distinto número de casas. A máis longa ten oito casas e a máis curta ten dúas.

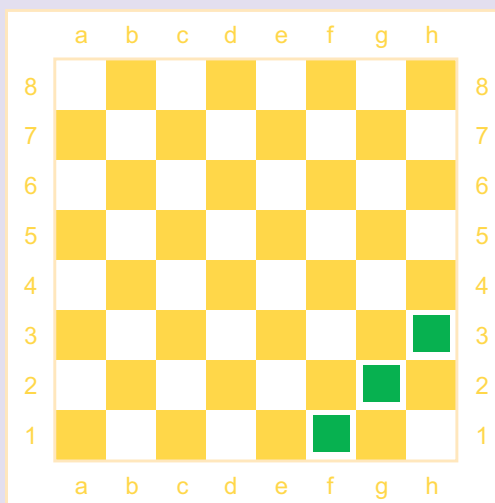
Exemplos

1



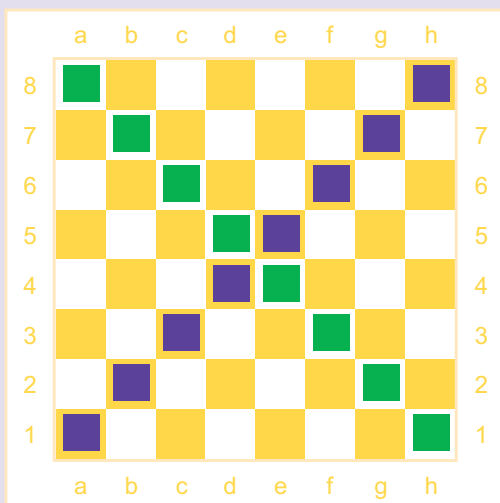
Esta diagonal ten 7 casas negras.

2



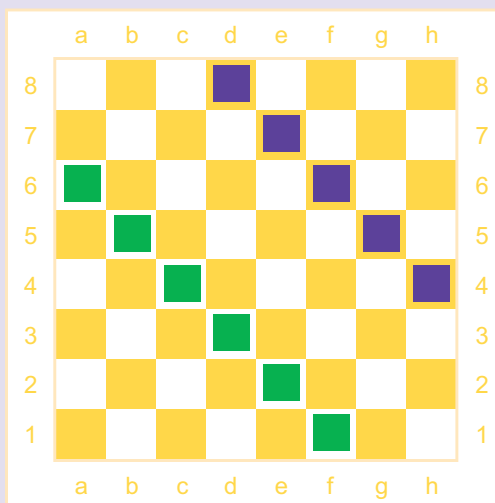
Esta outra diagonal ten 3 casas brancas.

3



As diagonais principais teñen 8 casas.

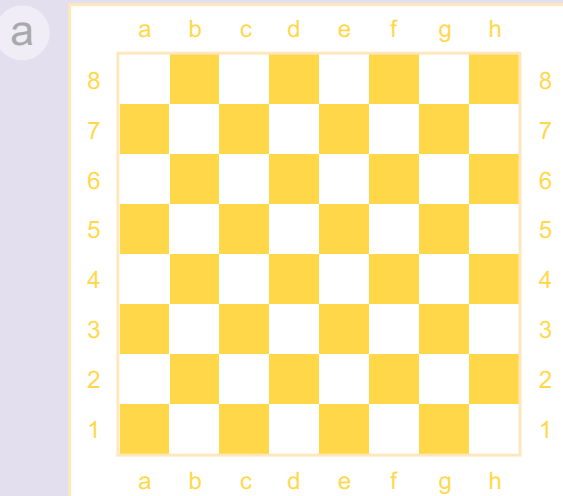
4



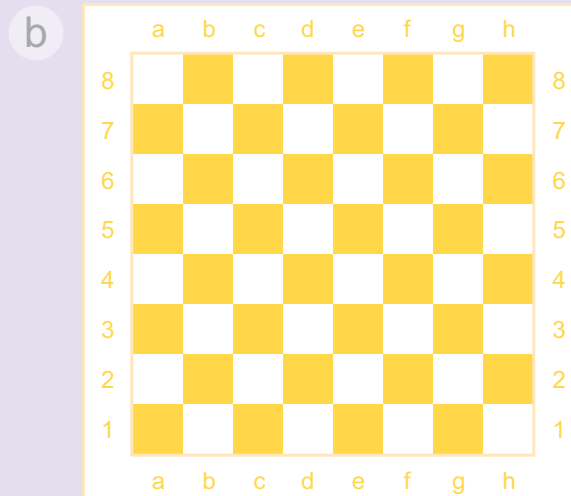
Hai diagonais brancas e negras, segundo a cor das casas.

5

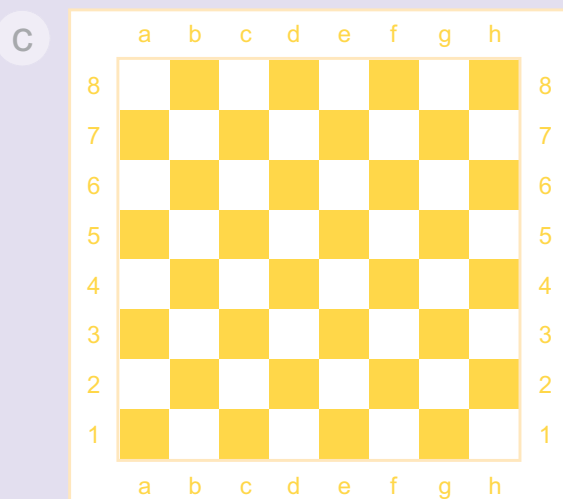
Debuxa un cadrado nas casas que cumpran as condicións indicadas ao pé do taboleiro.



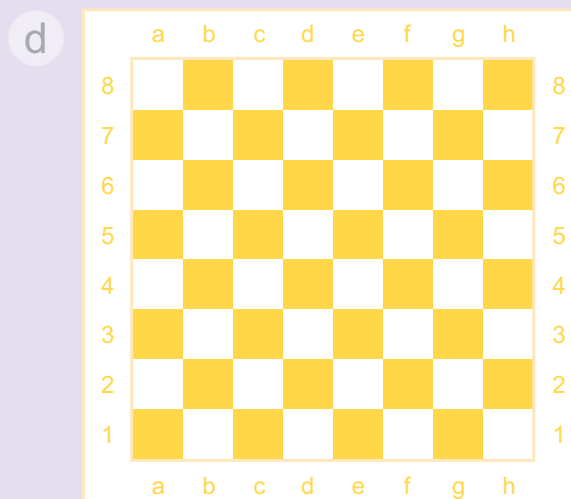
Diagonal negra máis grande



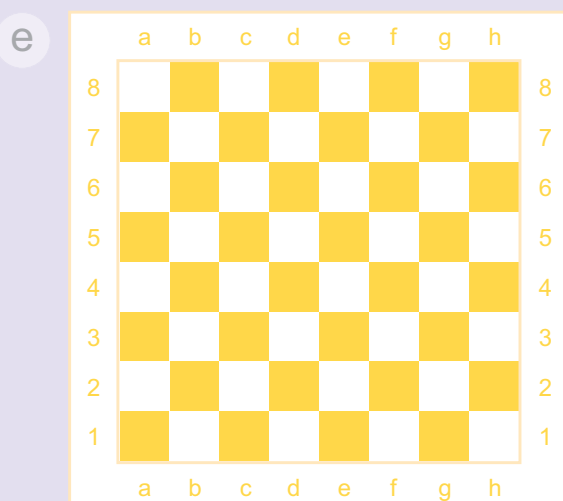
Diagonais brancas de 4 casas



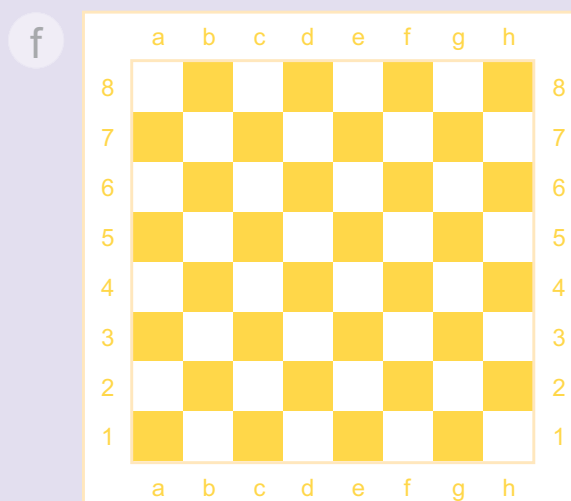
Diagonais negras de 5 casas



Diagonais que pasan por f3



Diagonal que pasa por b5 e e2



Diagonal que pasa por f8 e h6

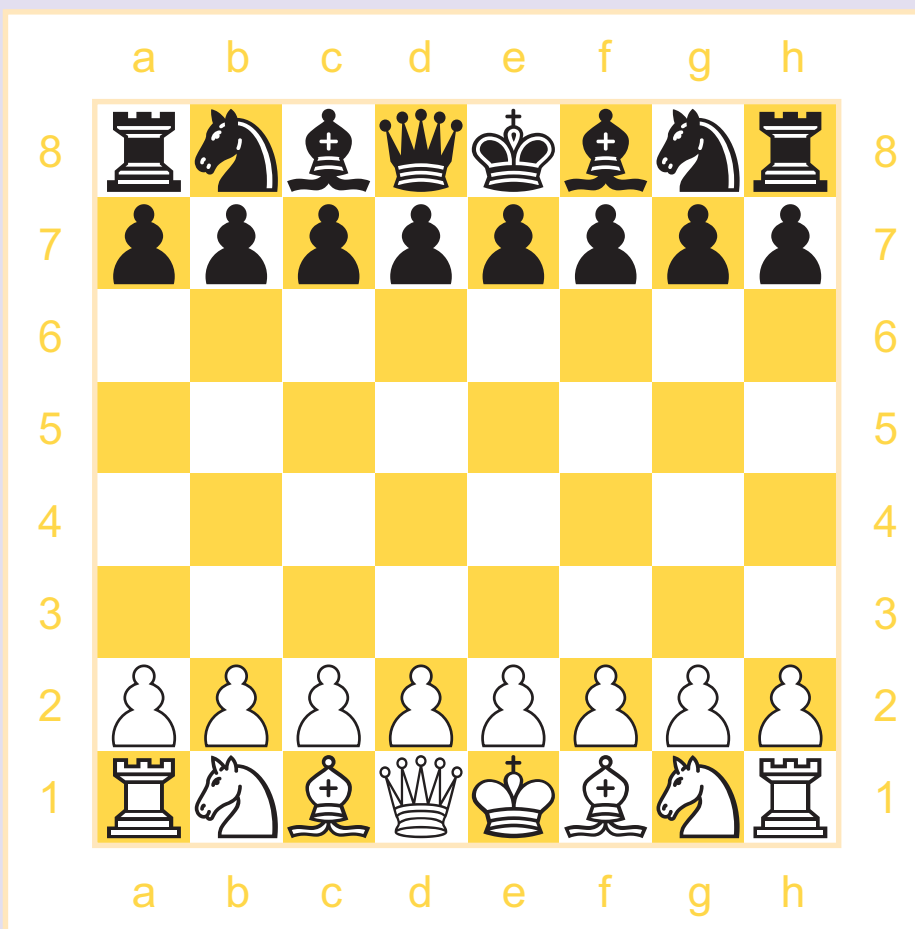


As pezas

As pezas do xogo do xadrez son o rei, a dama, o alfil, o cabalo, a torre e o peón. Poden ser brancas ou negras.

Cada xogador ten un xogo de pezas: un, as brancas, e outro, as negras.

<i>Pezas</i>						
<i>Nome</i>	peón	alfil	torre	dama	cabalo	rei
<i>Cantidade</i>	8	2	2	1	2	1

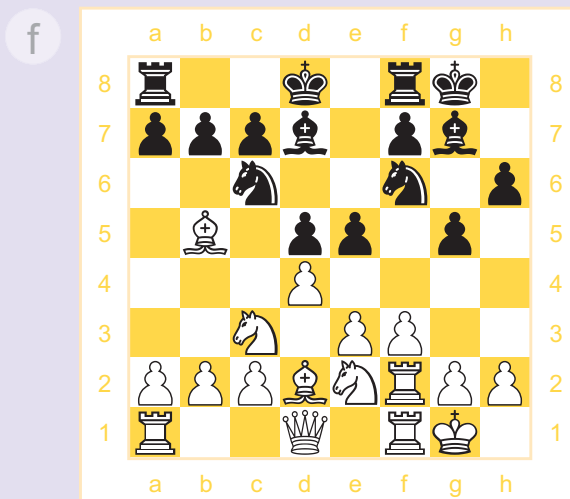
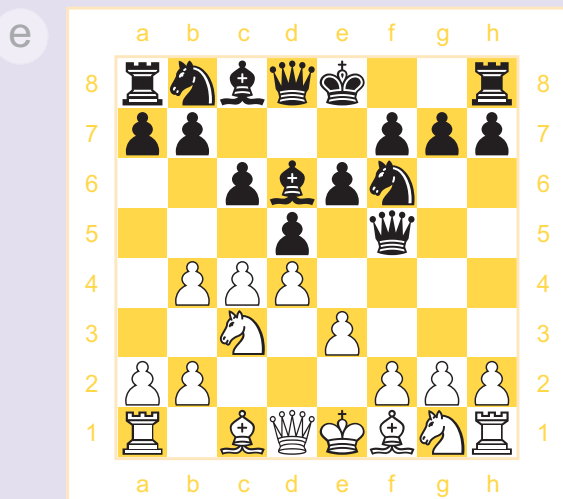
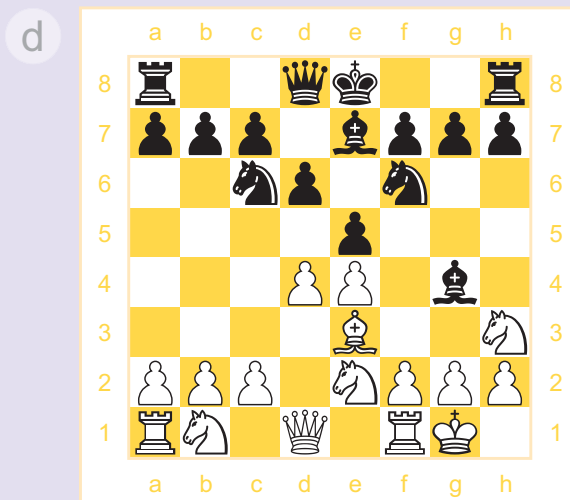
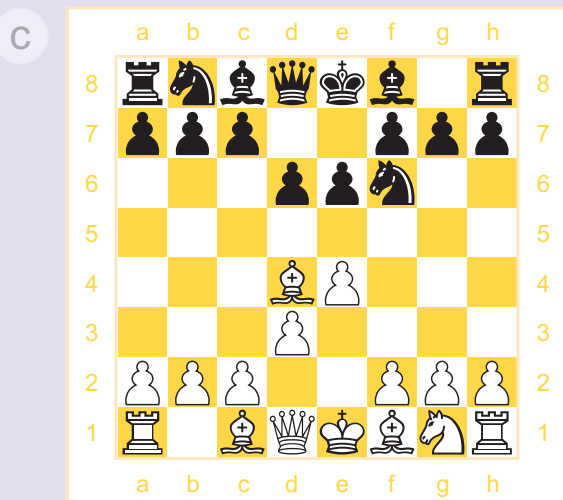
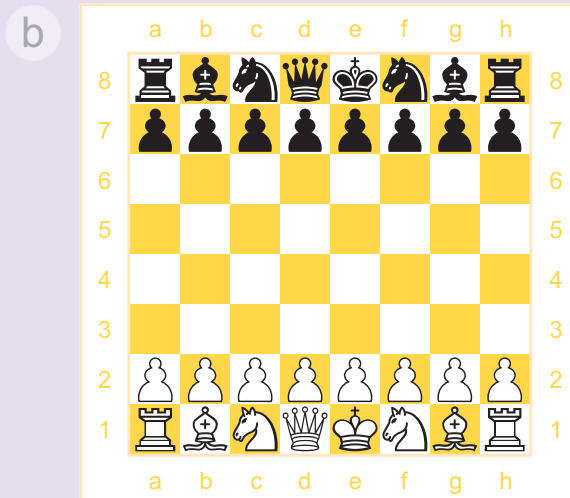
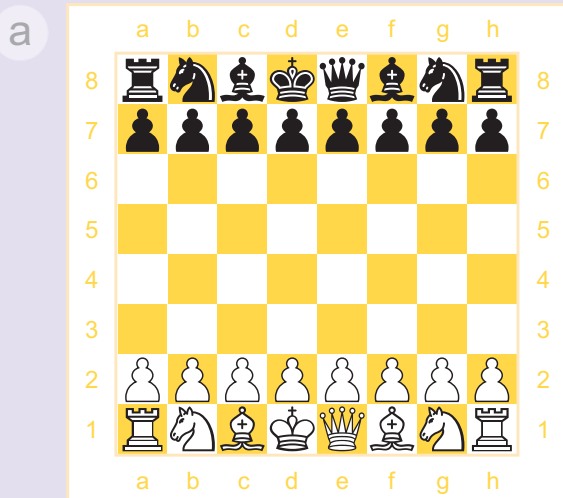


Ao principio da partida, as brancas colócanse nas filas 1 e 2 e as negras nas filas 7 e 8.

As brancas empezan a partida, as negras xogan a continuación, e así sucesivamente.

6

Anota ao pé do taboleiro os erros que observes.





Os flancos e as bandas

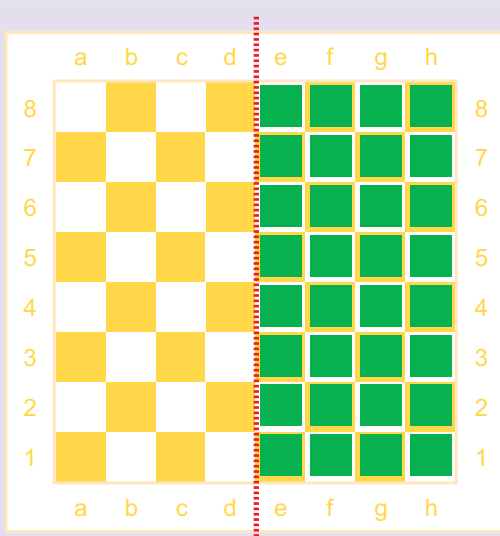
O taboleiro pode dividirse en dúas partes iguais.

Se trazamos unha liña vertical, teremos o flanco de dama á esquerda e o flanco de rei á dereita.

Se o facemos horizontalmente, a banda das brancas está na parte inferior e a das negras na parte superior.

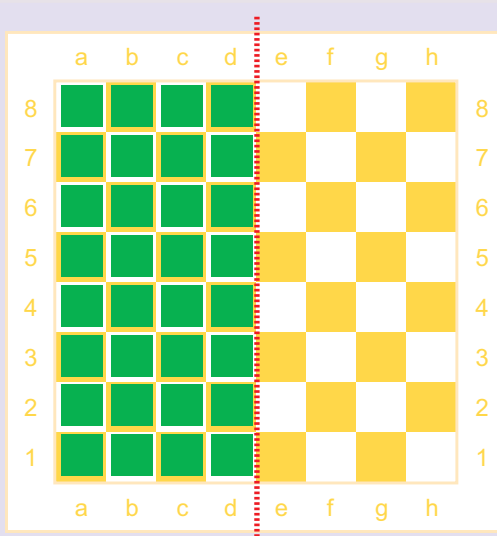
Exemplos

1



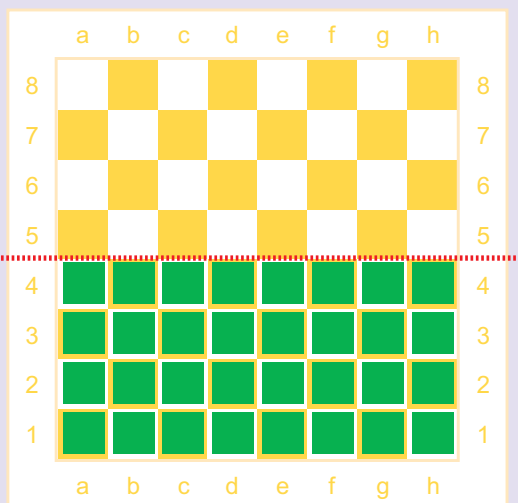
Flanco de rei
Columnas: e, f, g e h

2



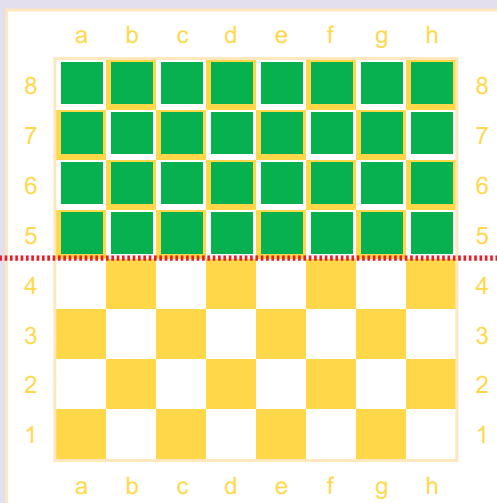
Flanco de dama
Columnas: a, b, c e d

3



Banda das brancas
Filas: 1, 2, 3 e 4

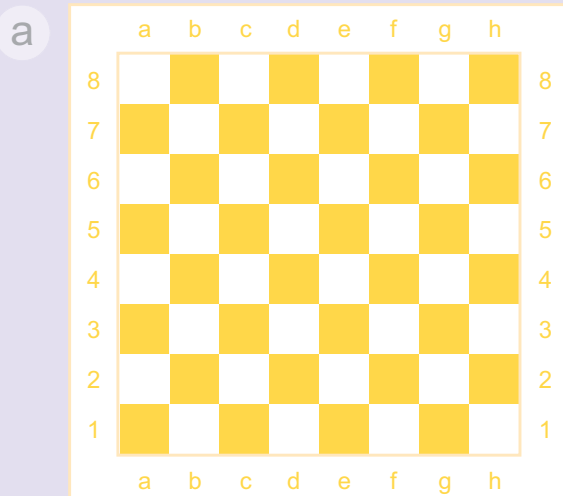
4



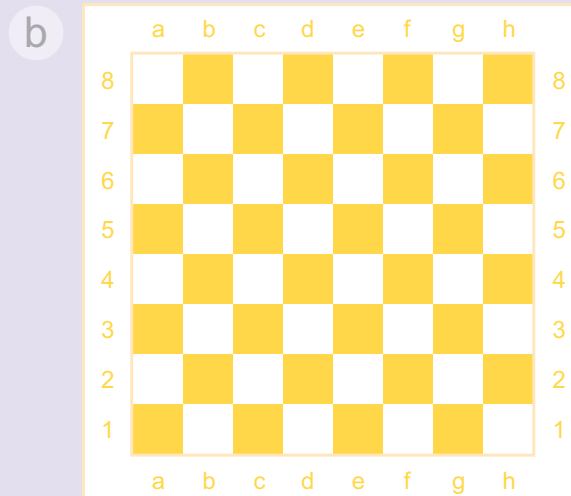
Banda das negras
Filas: 5, 6, 7 e 8

7

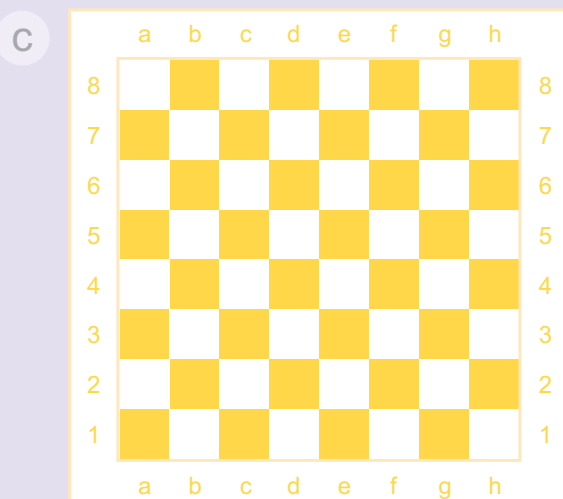
Debuxa un cadrado nas casas que cumpran as dúas condicións indicadas ao pé do taboleiro.



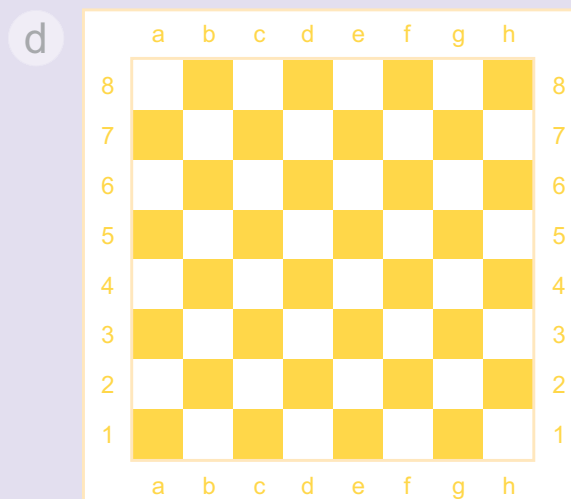
Flanco de rei e banda das brancas



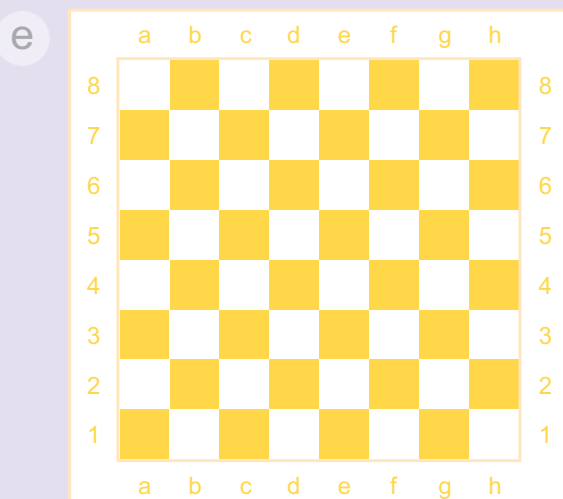
Flanco de dama e banda das negras



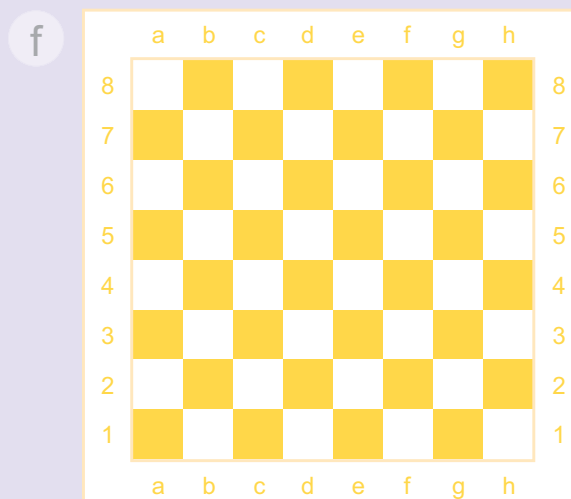
Flanco de rei e banda das negras



Flanco de dama e banda das brancas



Flanco de rei e columnas interiores



Flanco de dama e columna exterior

A

SOPA DE LETRAS

Sinala as palabras relacionadas co xadrez.

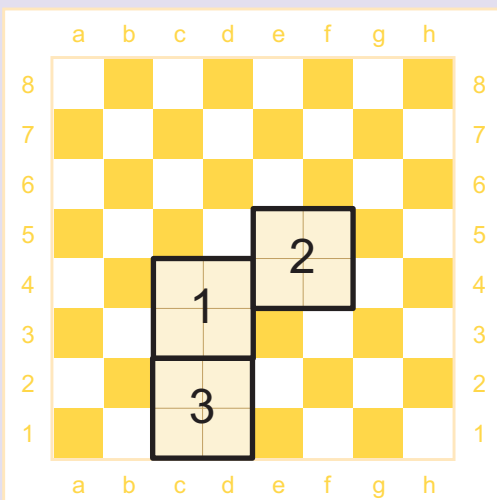
I	P	E	Z	A	L	E	L
A	O	M	A	I	A	A	O
R	E	I	F	T	N	I	O
A	S	L	A	O	M	Y	L
C	A	V	G	R	U	N	A
Y	U	A	T	R	L	Ó	B
F	I	L	A	E	O	E	A
D	A	M	A	P	C	P	C

alfil
cabalo
columna
dama
diagonal
fila
peza
peón
rei
torre

B

XOGO DO TABOLEIRO (para dous xogadores)

Gaña o xogador que lle impida colocar ficha ao seu adversario.



Exemplo de como se poden colocar tres fichas.

Hai un total de 16 fichas.



Regras do xogo

1. Cada xogador, por quenda, colocará unha ficha sobre o taboleiro recubriendo exactamente 4 casas.
2. A primeira ficha pódese colocar libremente.
3. As seguintes fichas deben tocar algunhas das xa colocadas por un lado enteiro ou medio lado (non está permitido que só se toquen por un vértice).

O peón

O movemento

A captura

A coroación

Captura ao paso





O movemento

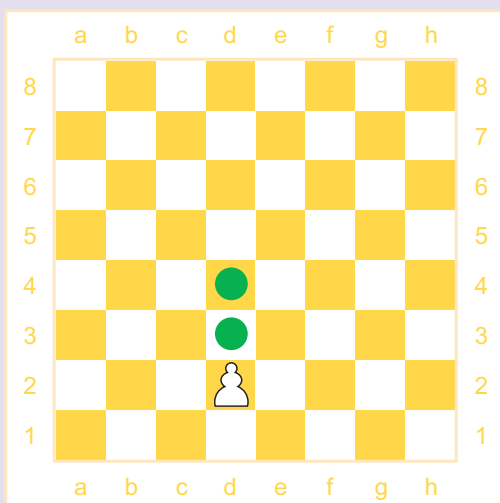
O peón avanza unha casa cada vez sen cambiar de columna.

A primeira vez que o movemos, podemos escoller entre avanzar unha ou dúas casas.

O peón avanza sempre e nunca retrocede.

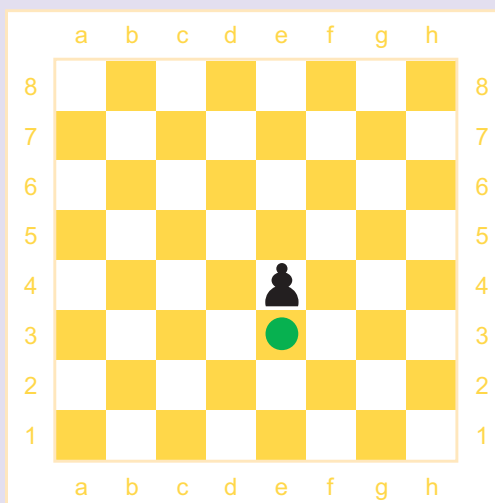
Exemplos

1



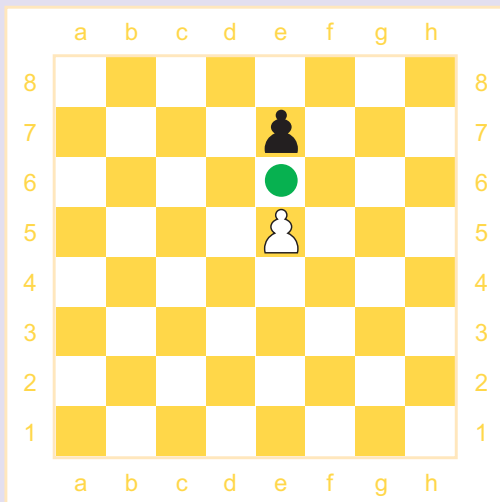
Pode avanzar unha ou dúas casas porque aínda non se moveu.

2



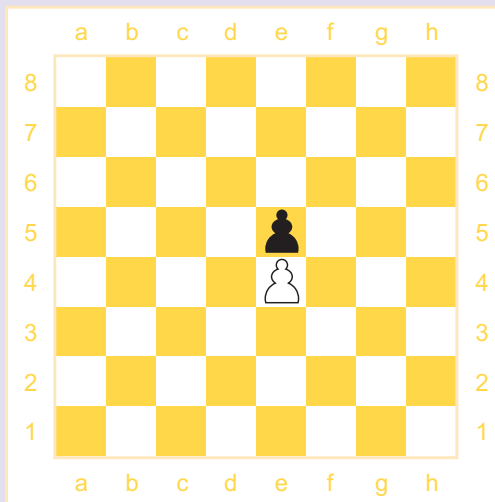
Só pode avanzar unha casa porque xa se moveu anteriormente.

3



O peón branco impide que o peón negro avance dúas casas.

4

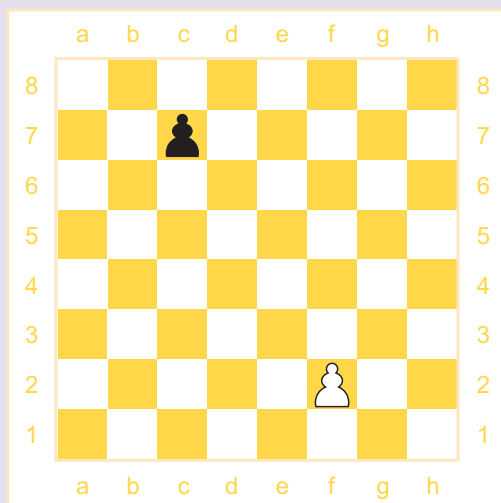


Cada peón bloquea e impide o avance do peón adversario.

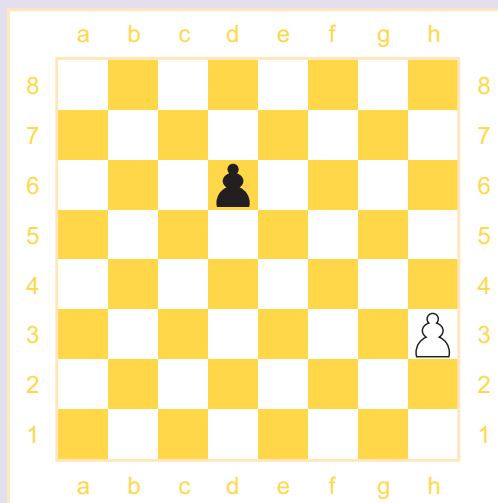
1

Pon un círculo nas casas onde poidan ir os peóns nunha xogada.

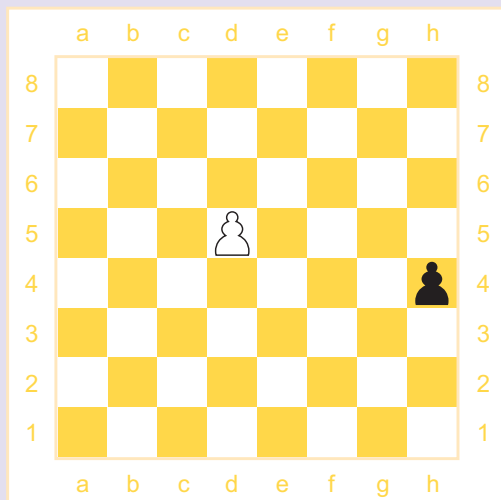
a



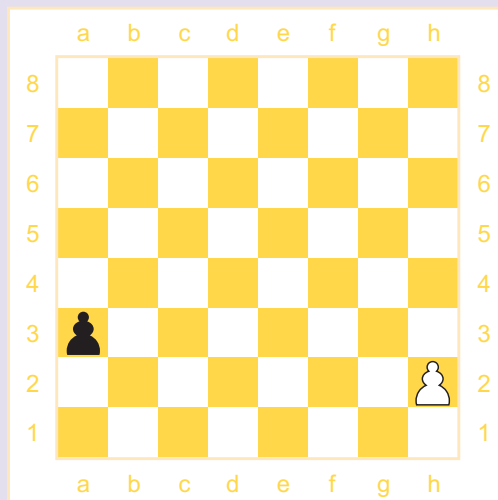
b



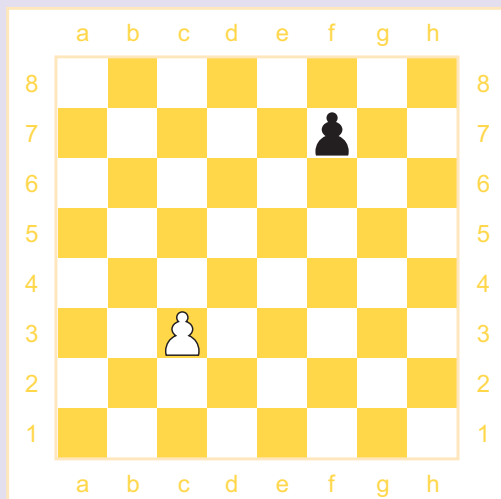
c



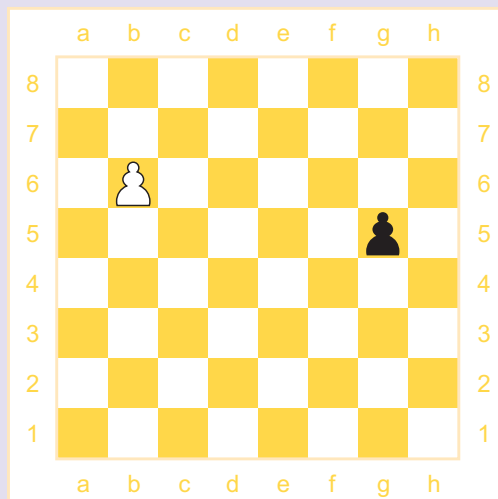
d



e

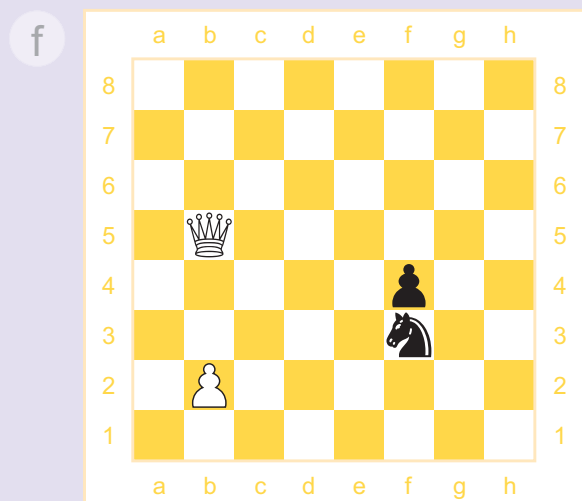
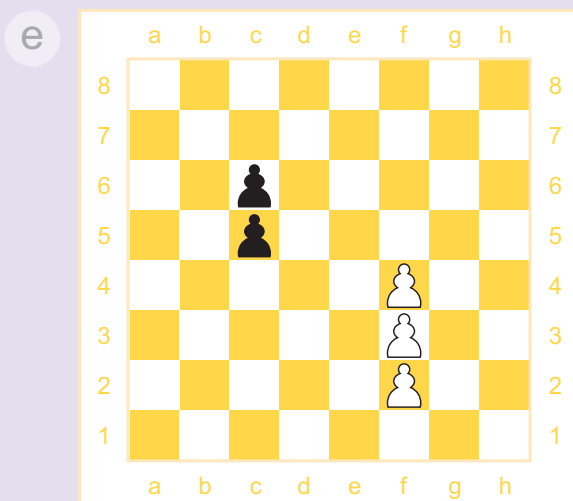
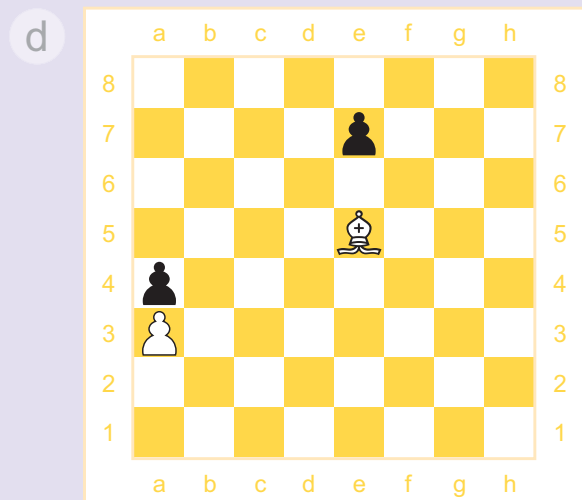
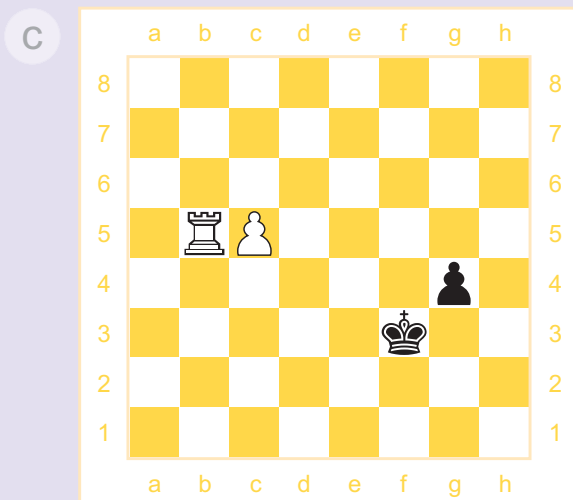
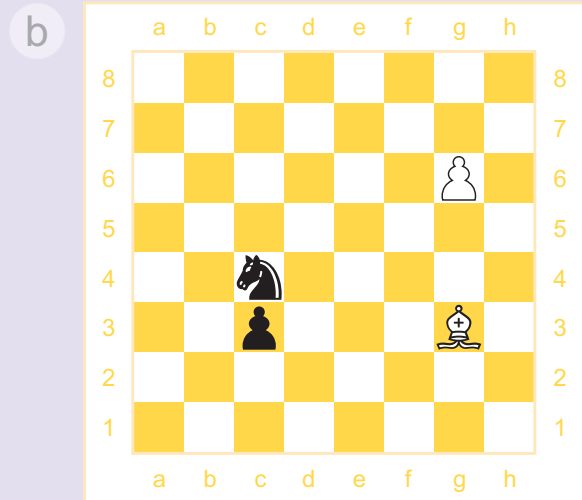
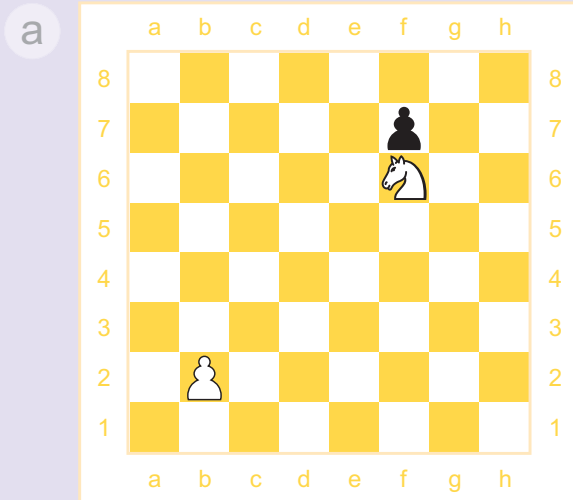


f



2

Pon un círculo nas casas onde poidan ir os peóns nunha xogada.
Rodea cun círculo os peóns que non poidan avanzar ningunha casa.

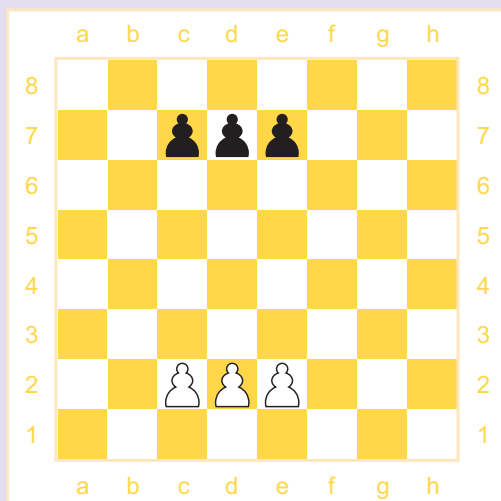


3

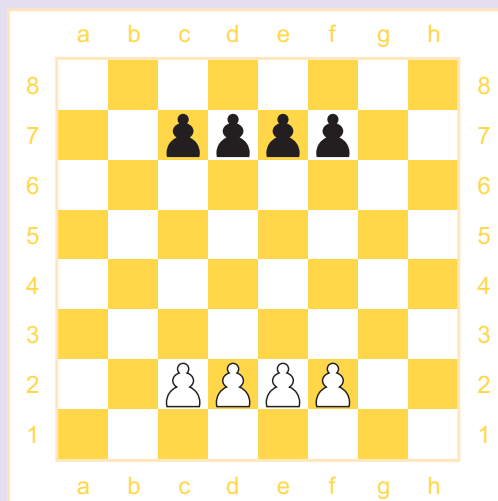
XOGO DO PEÓN JUDOKA

Os peóns avanzan sen poder capturar. Gaña o xogador que mova o último peón. Empezan as brancas.

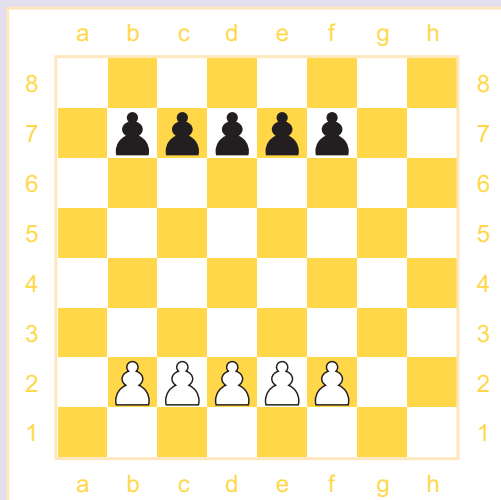
a



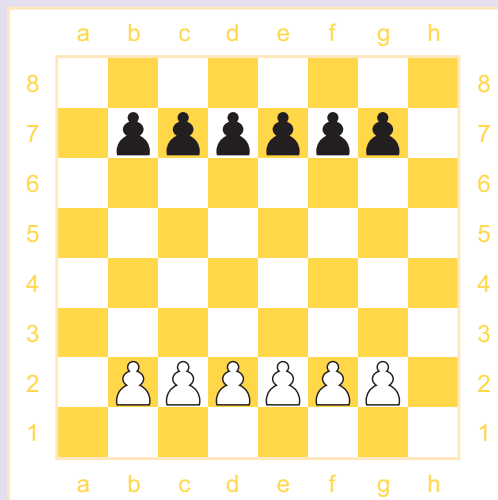
b



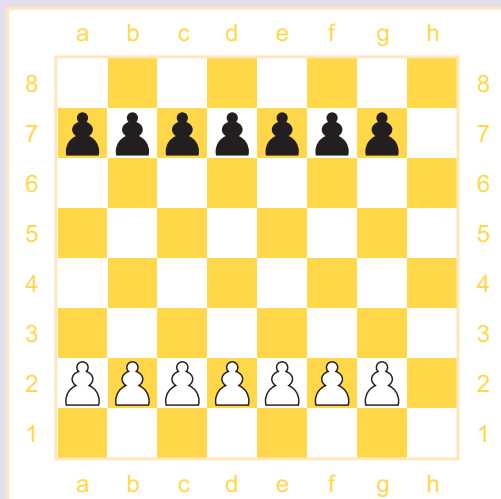
c



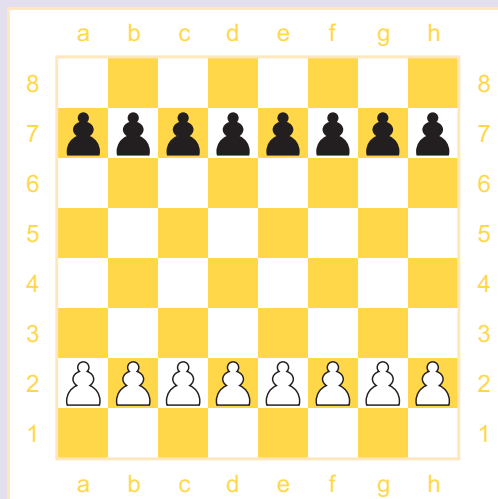
d



e



f





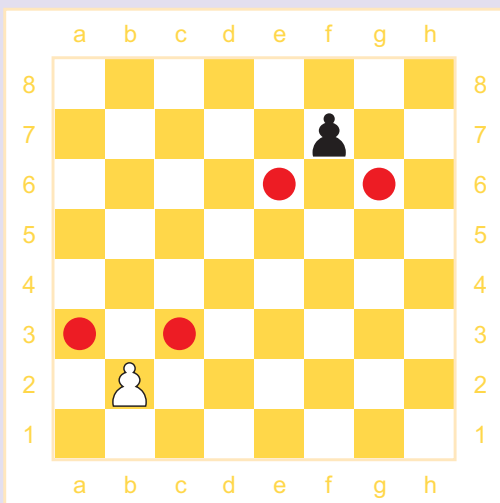
A captura

O peón captura en diagonal unha peza do adversario se esta se atopa na columna que está ao lado e diante del.

Todas as pezas poden capturar soamente unha peza en cada xogada. Unicamente se poden capturar pezas do adversario. A captura non é obrigatoria.

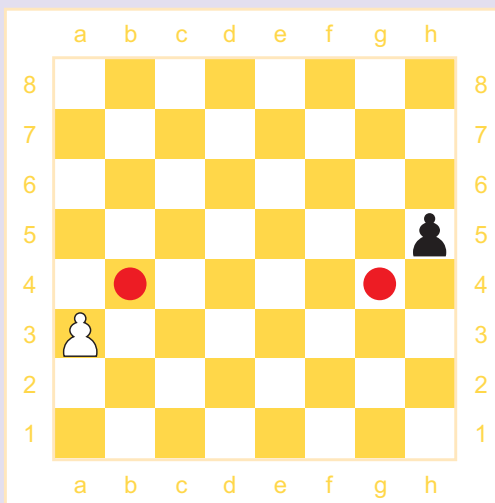
Exemplos

1



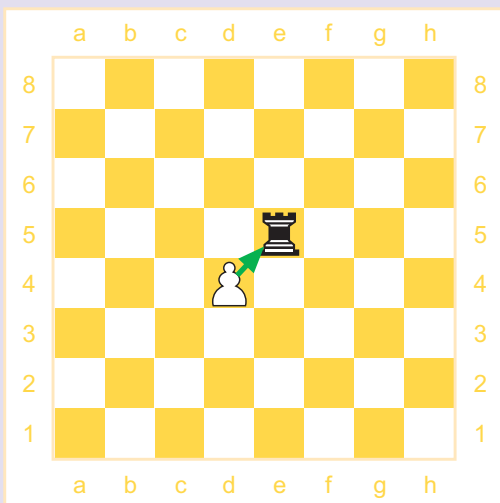
As casas ameazadas polo peón teñen un círculo vermello.

2

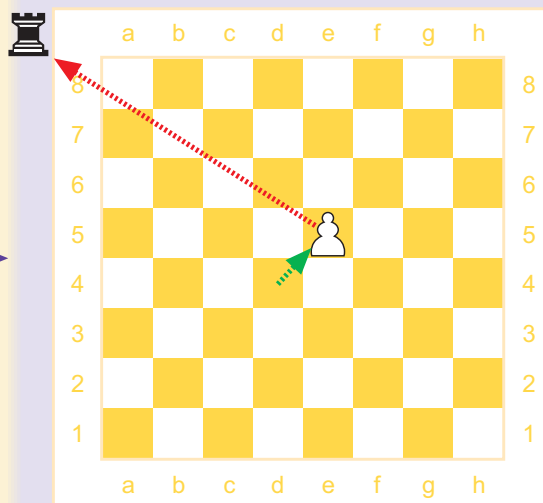


Nas columnas exteriores só se ameaza unha casa.

3



A torre é capturada porque está nunha casa ameazada.

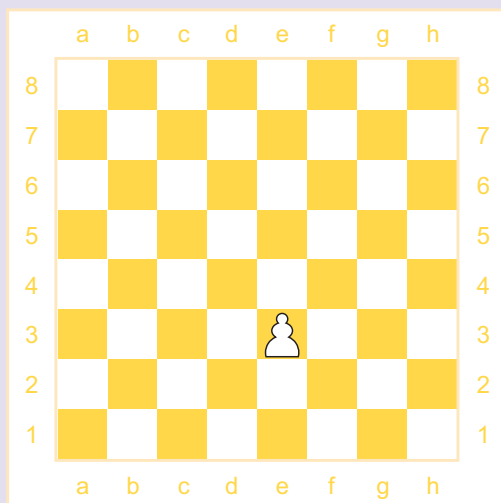


A torre capturada sácase do taboleiro e queda eliminada.

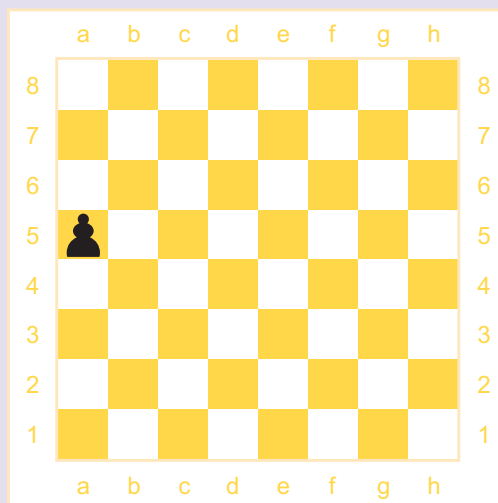
4

Pon un círculo nas casas ameazadas polos peóns.

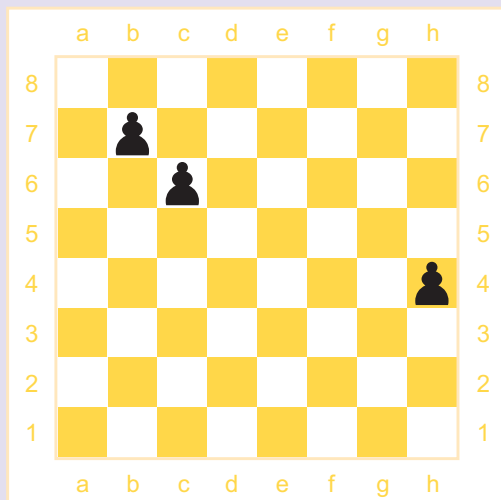
a



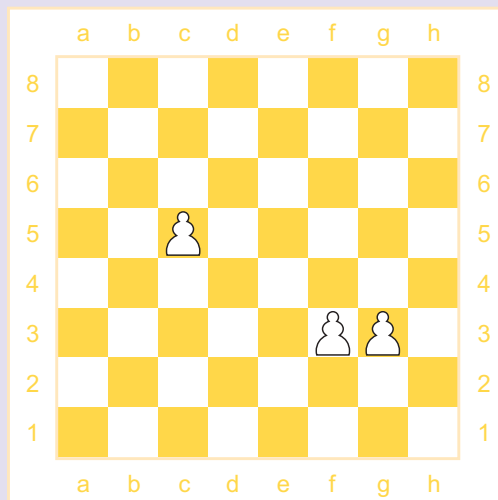
b



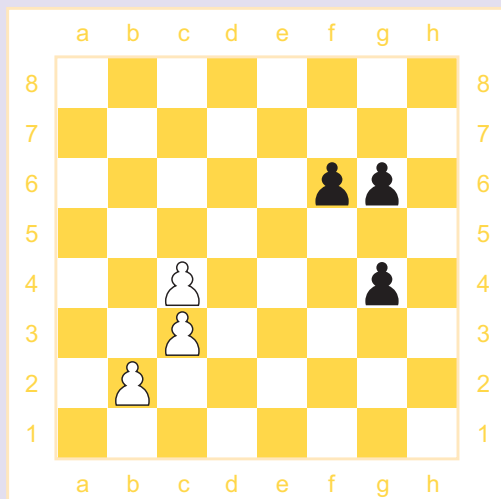
c



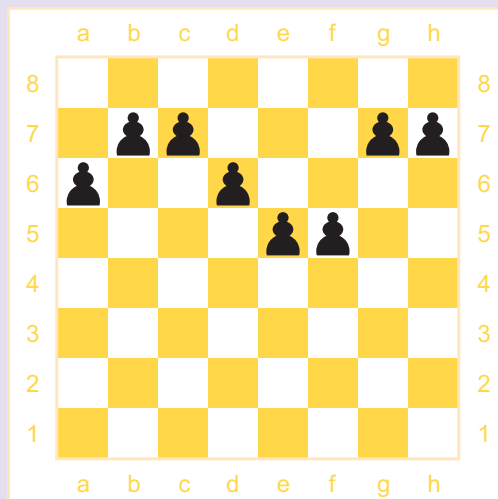
d



e

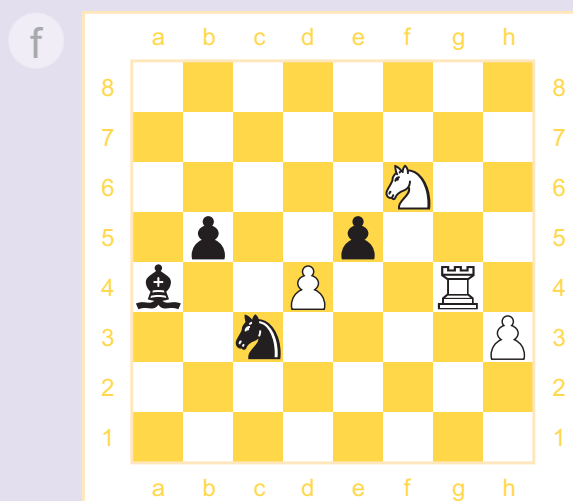
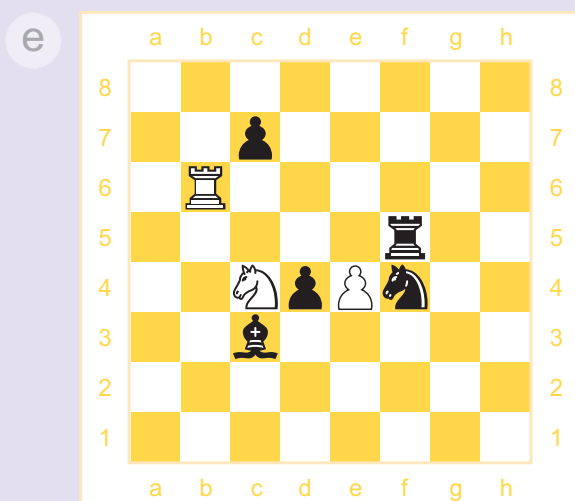
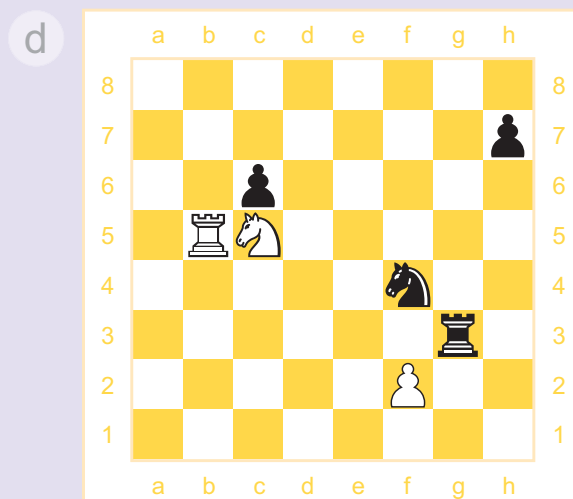
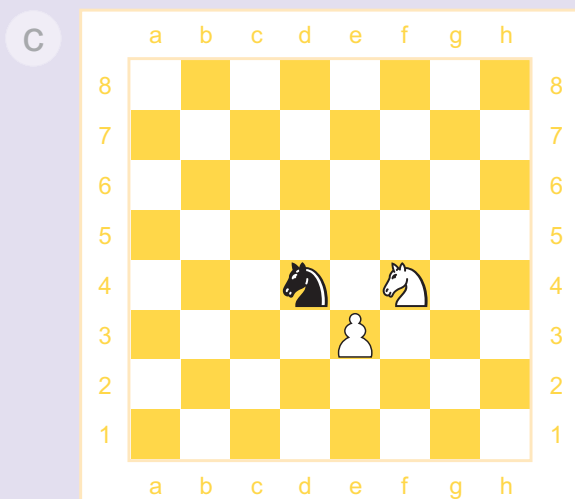
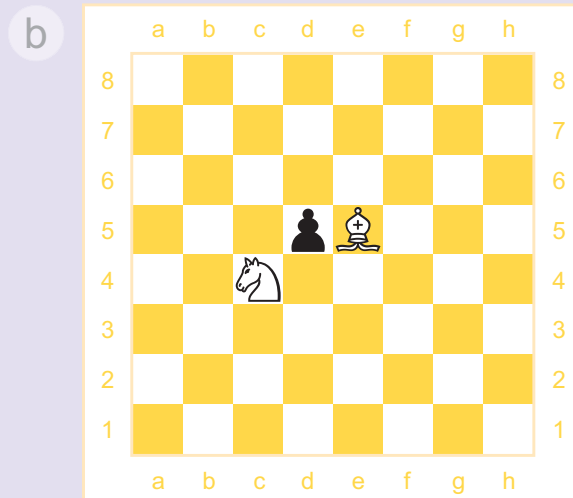
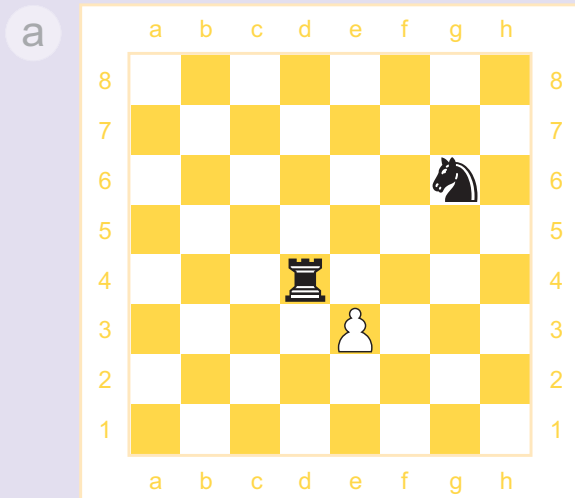


f



5

Rodea con círculo as pezas que poidan ser capturadas polos peóns nunha xogada





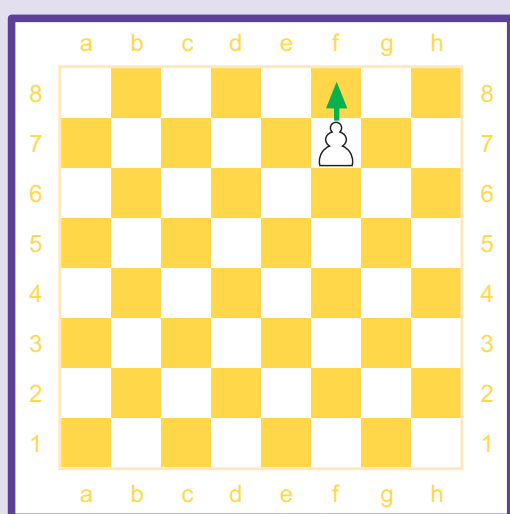
A coroación

Un peón branco coroa cando chega á fila 8 e un peón negro, cando chega á fila 1. Cando se coroa un peón, temos que cambialo por unha das pezas seguintes: unha dama, unha torre, un alfil ou un cabalo.

Se coroas 8 peóns, podes chegar a ter ata 9 damas.

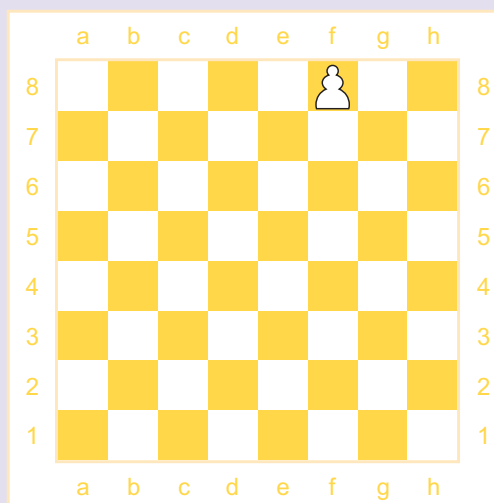
Exemplo

1



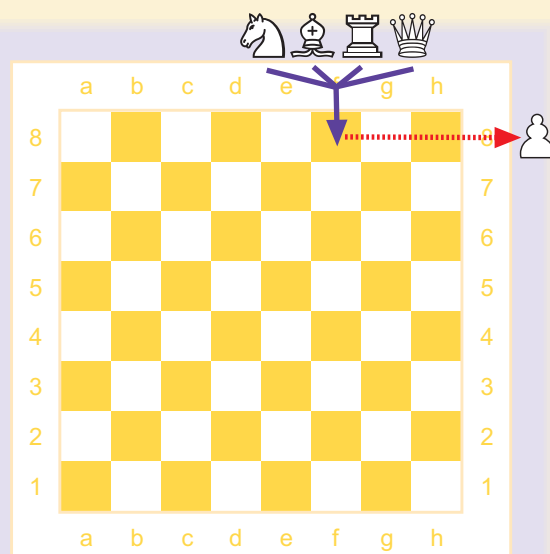
En primeiro lugar, o peón branco avanza ata a fila 8.

2



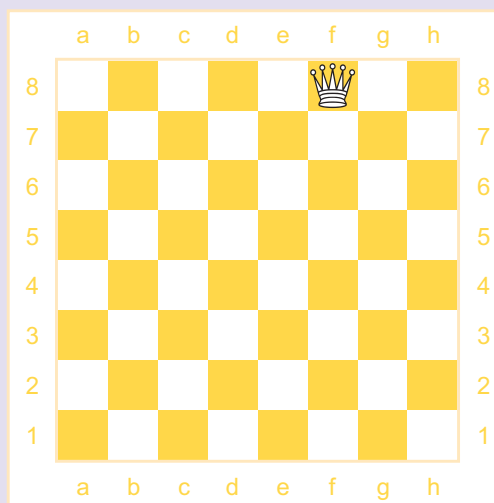
Cando se deixa o peón, temos que cambialo por outra peza.

3



Colócase a peza escollida na casa onde o peón coroou.

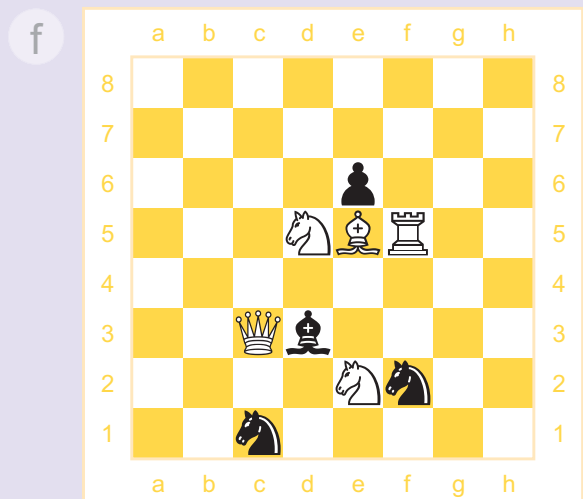
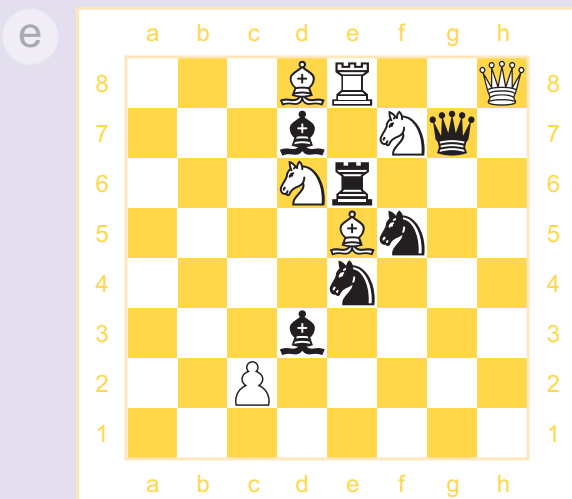
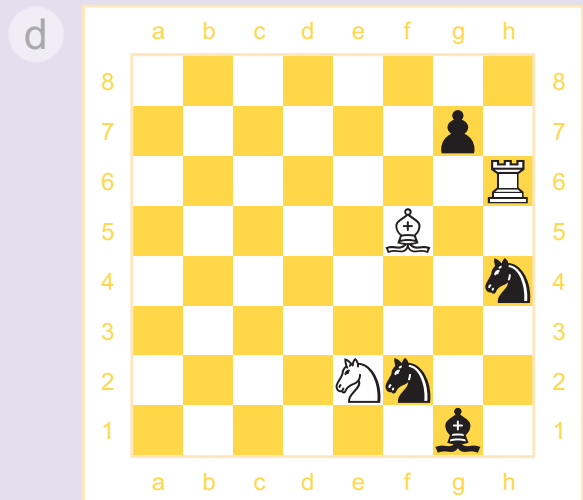
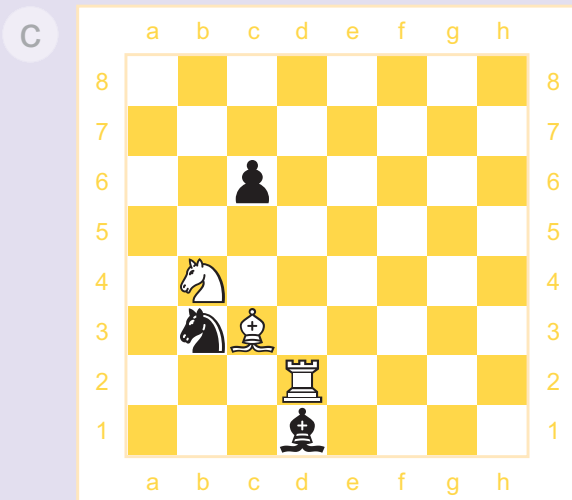
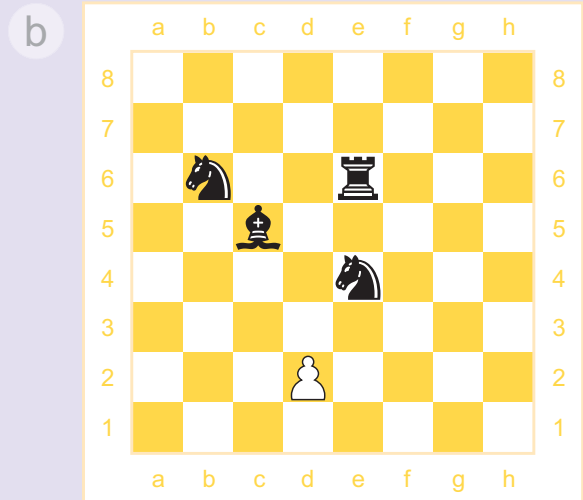
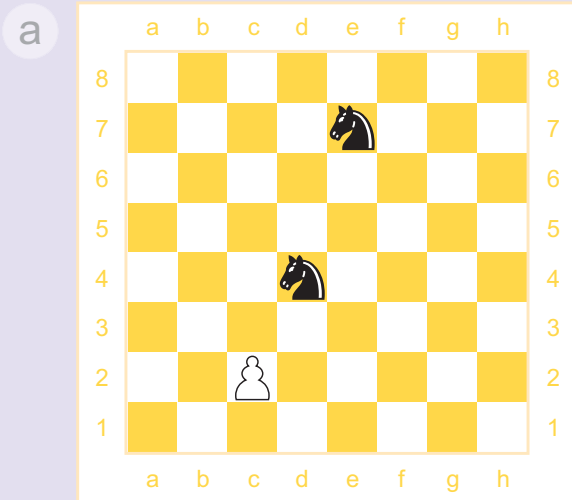
4



Normalmente, escóllese unha dama.

6

Indica que camiño se debe seguir para que os peóns coroen capturando o máximo número de pezas adversarias (as xogadas efectúanse consecutivamente sen que o adversario mova ningunha peza).

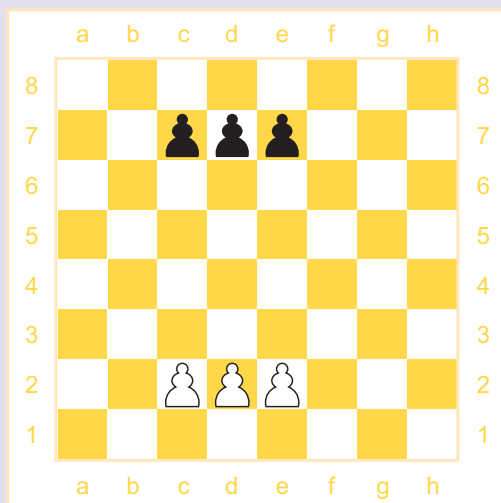


7

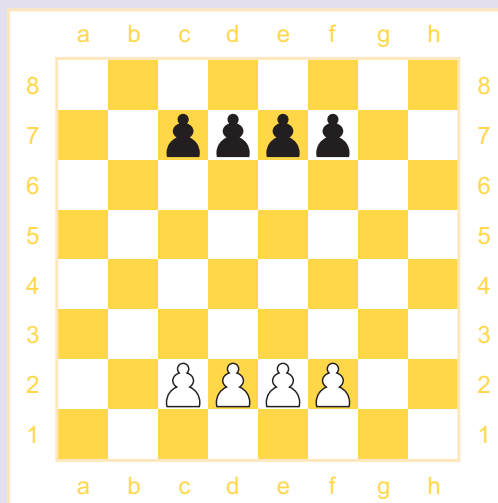
XOGO DO PEÓN CORREDOR

Os peóns avanzan e poden capturar. Gaña o xogador que coroe primeiro un peón. Empezan as brancas.

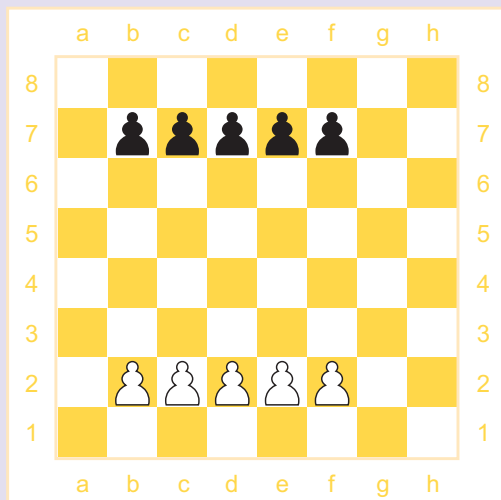
a



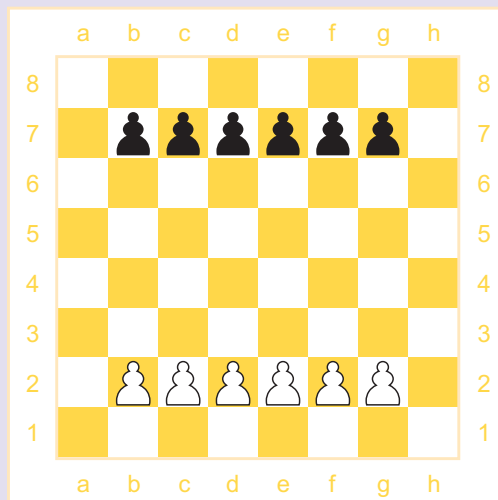
b



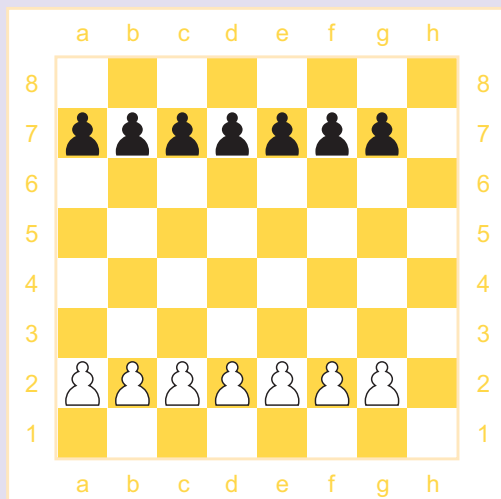
c



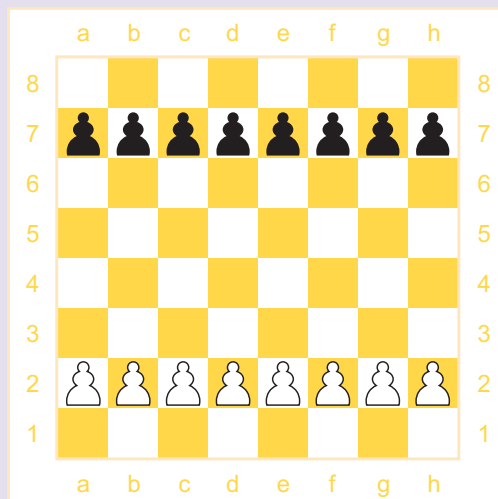
d



e



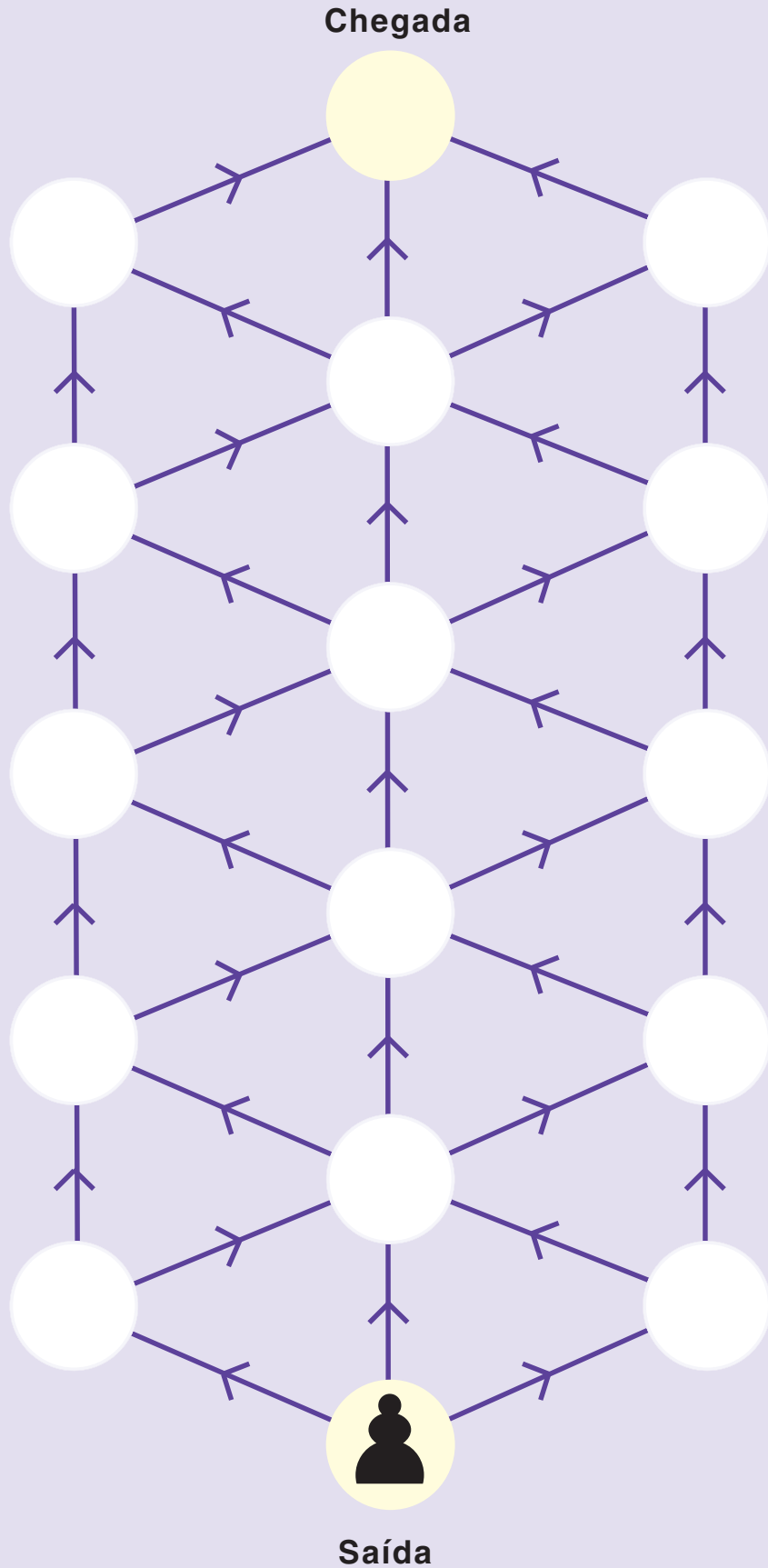
f



8

XOGO DO PEÓN ESCALADOR (para dous xogadores)
Alternativamente, cada xogador faralle avanzar ao peón unha casa.
Gañará quen consiga poñer o peón na casa de chegada.

O peón non poderá retroceder, pero si moverse polas diagonais.





Capturar ao paso

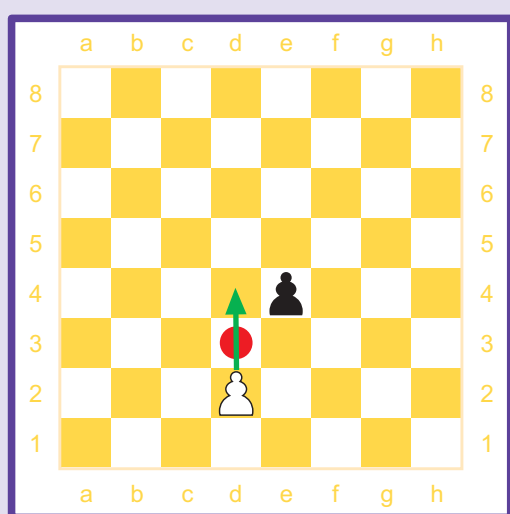
Un peón pode capturar ao paso cando un peón adversario dunha columna contigua avanza dúas casas e se sitúa ao seu lado.

Entón, o primeiro peón pode capturalo e ao facelo colócase na casa de en fronte e en diagonal.

Só se pode capturar ao paso na xogada seguinte a aquela na que o peón adversario avanzou dúas casas.

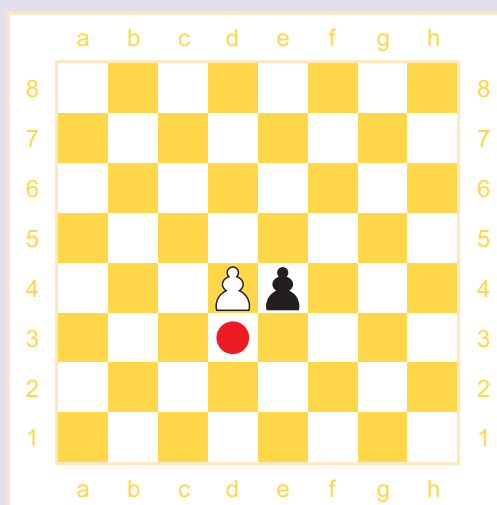
Exemplo

1



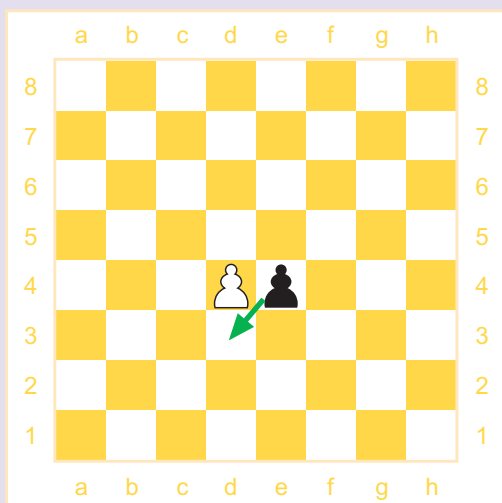
O peón branco avanza dúas casas.

2



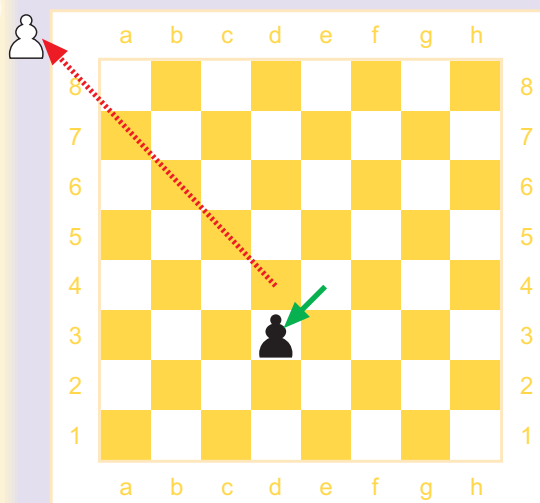
Pero o peón negro estaba a ameazar unha casa de paso.

3



O peón negro captura o peón branco.

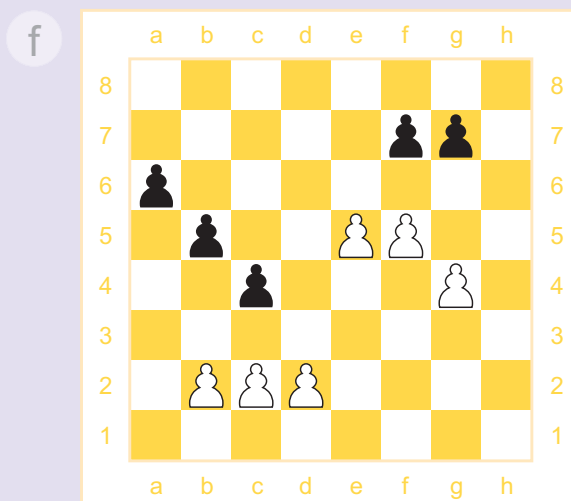
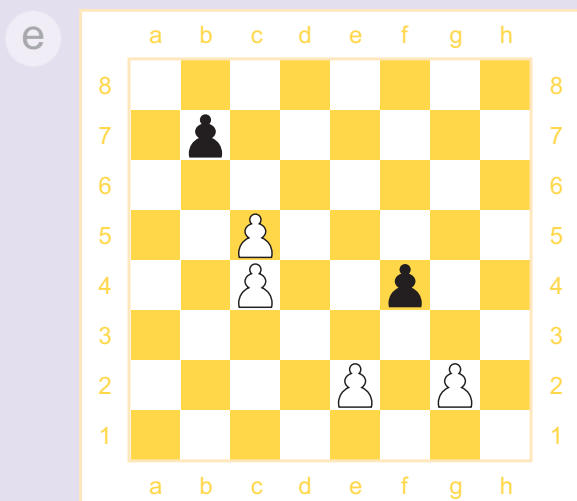
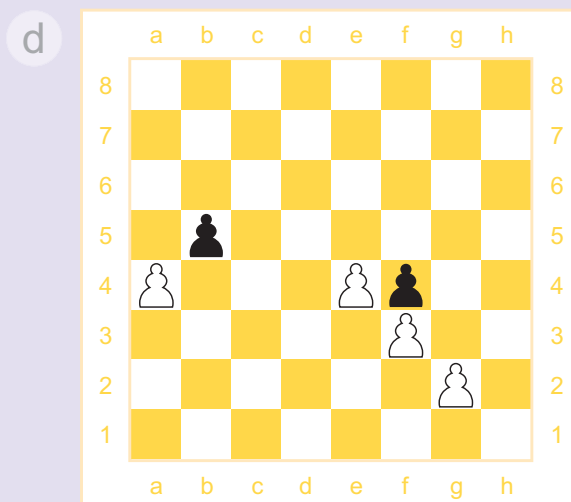
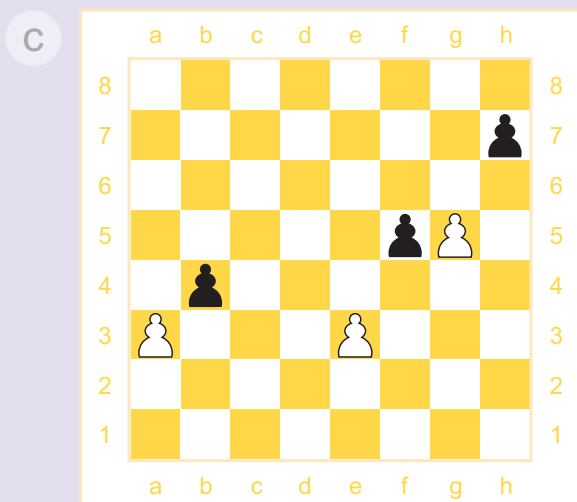
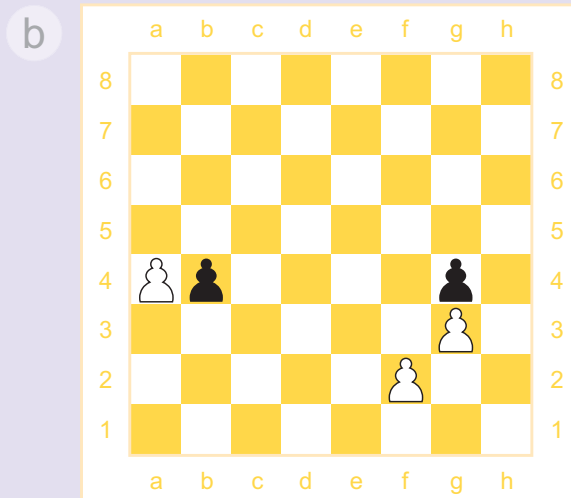
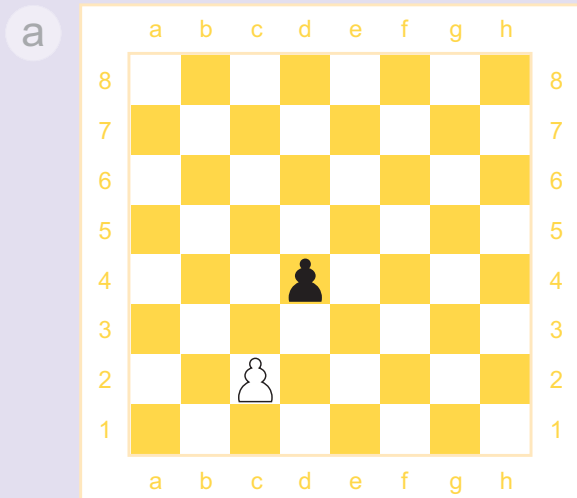
4



O peón negro sitúase na casa que estaba a ameazar.

9

Indica cunha frecha a xogada que faría un peón para que un peón adversario o puidese capturar ao paso.



As figuras

A torre

O alfil

A dama

O cavalo

O rei





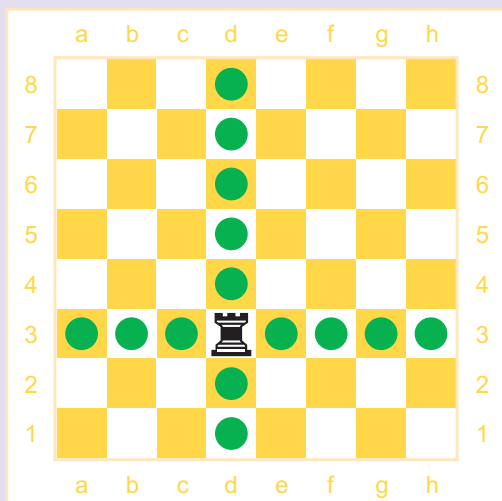
A torre

A torre pode desprazarse a calquera casa da fila ou columna onde se atopa inicialmente.

A torre non pode saltar por enriba de ningunha peza.

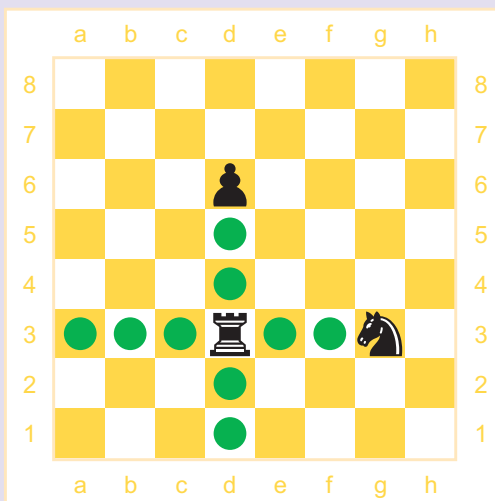
Exemplos

1



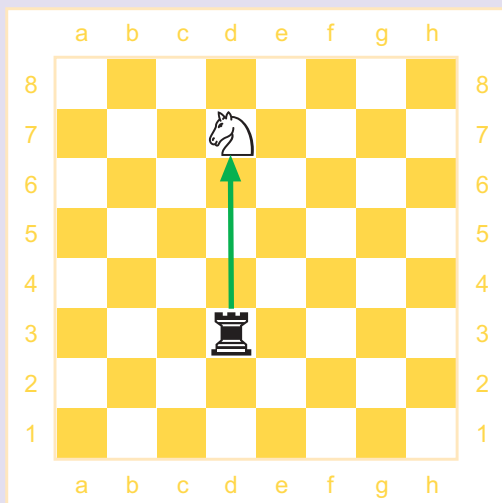
Dende calquera posición, pode ir a 14 casas do taboleiro.

2

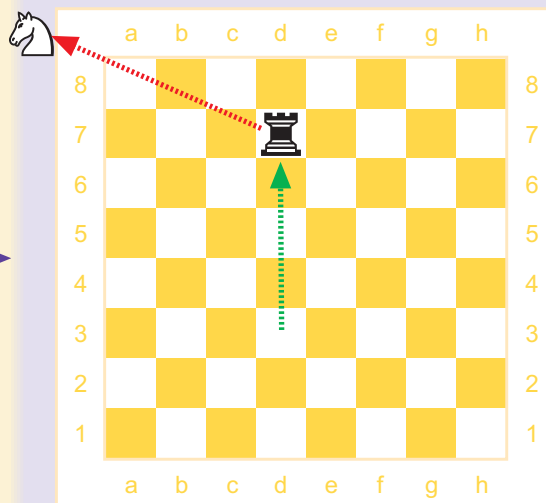


A torre non pode ir ás casas de detrás das pezas.

3



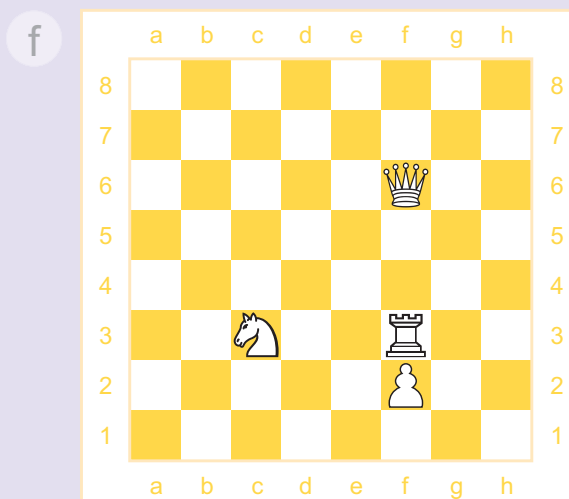
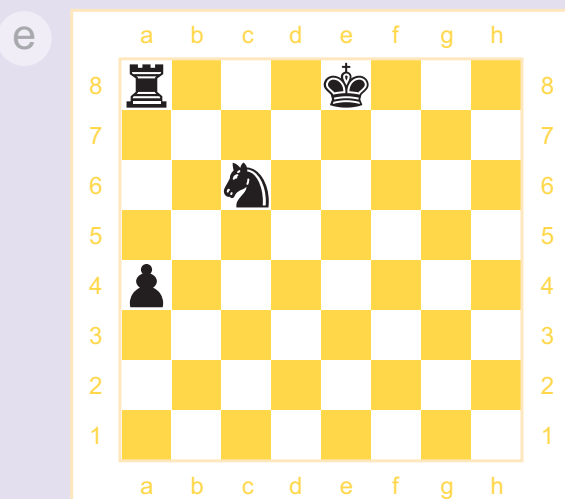
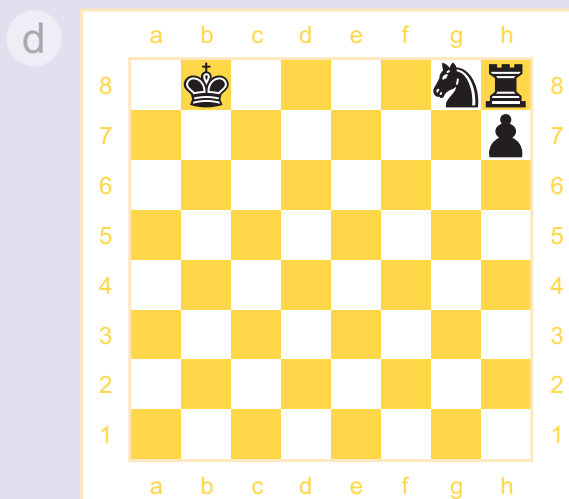
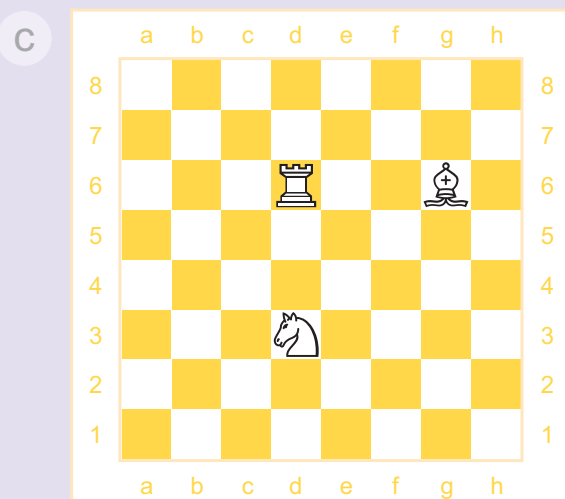
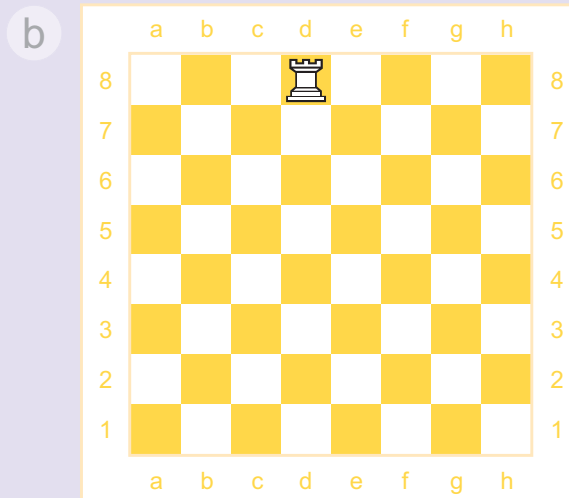
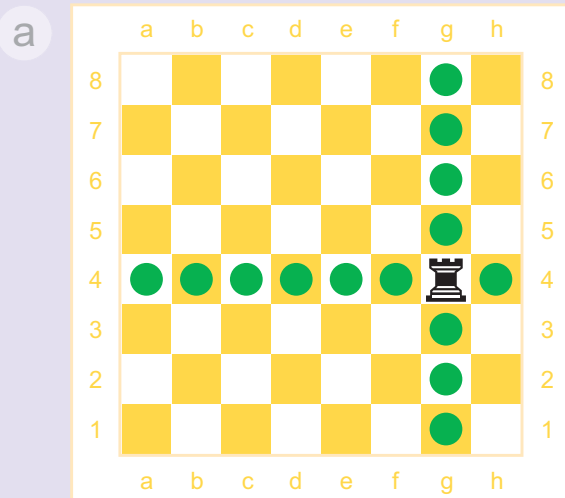
O cabalo é capturado porque está nunha casa á que pode ir a torre nunha xogada.



A torre colócase onde estaba o cabalo e este queda eliminado.

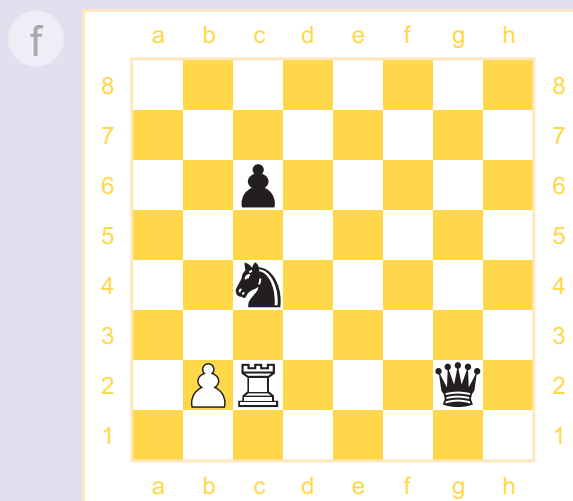
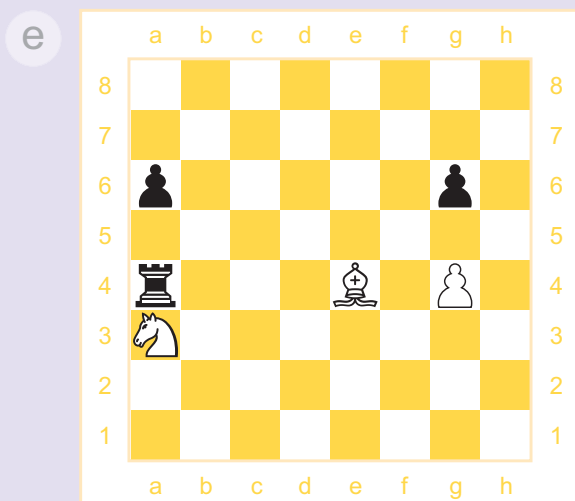
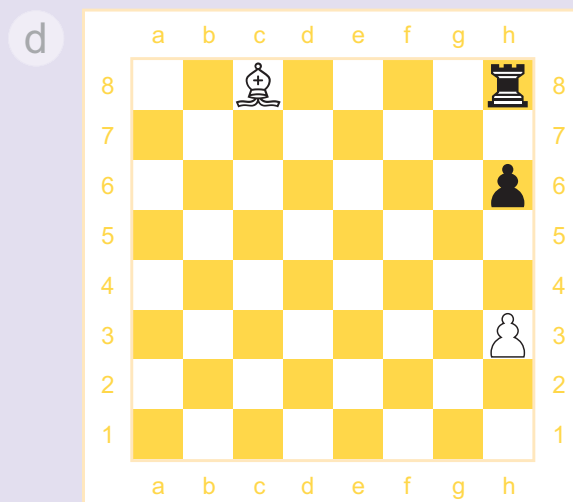
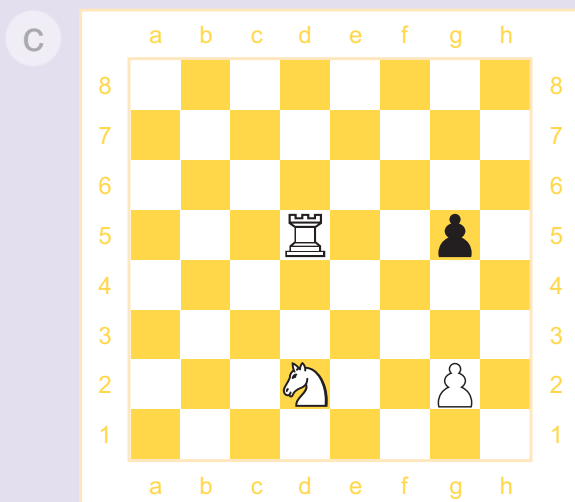
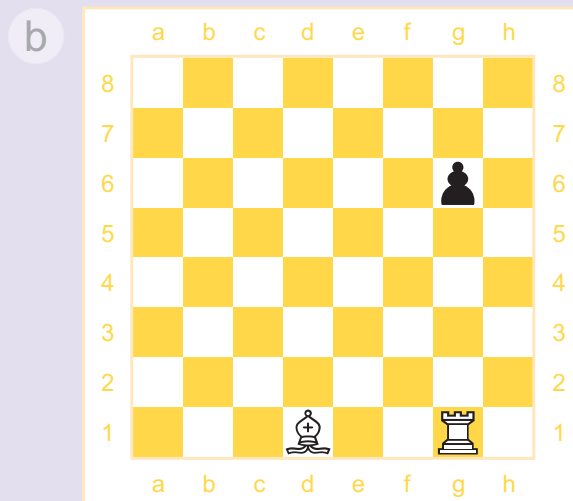
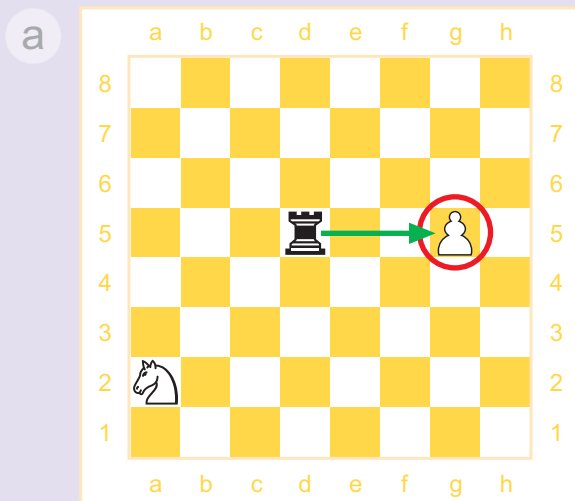
1

Pon un círculo nas casas onde poida ir a torre nunha xogada.
Se a torre non pode moverse, rodéaa cun círculo.



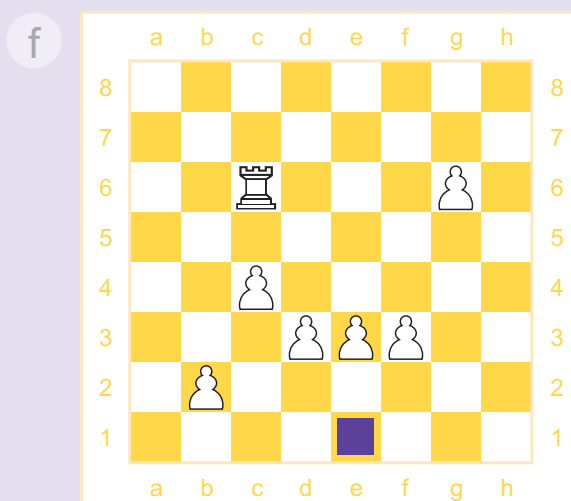
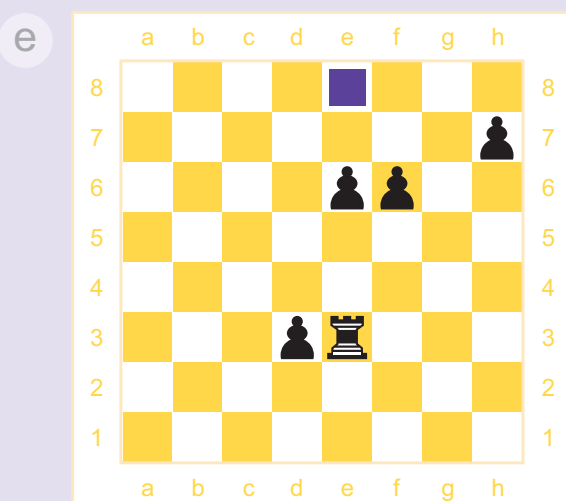
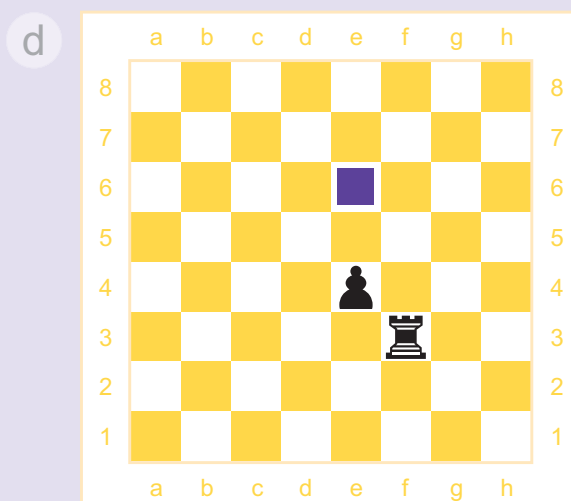
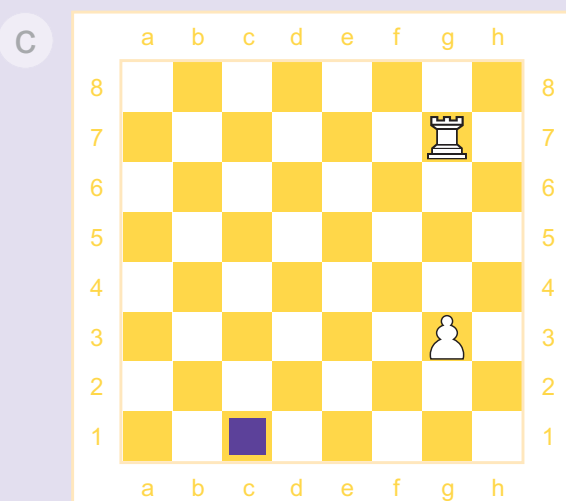
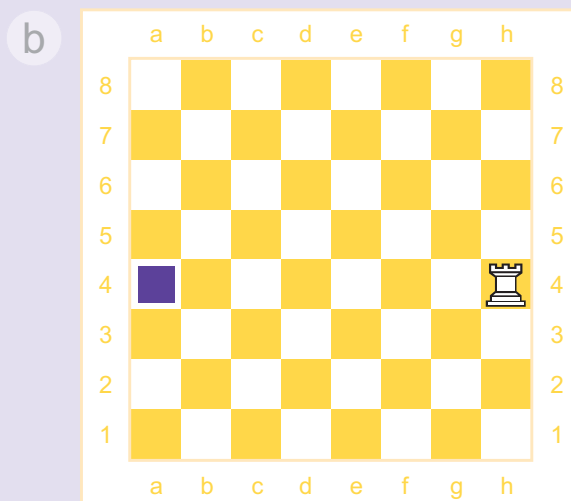
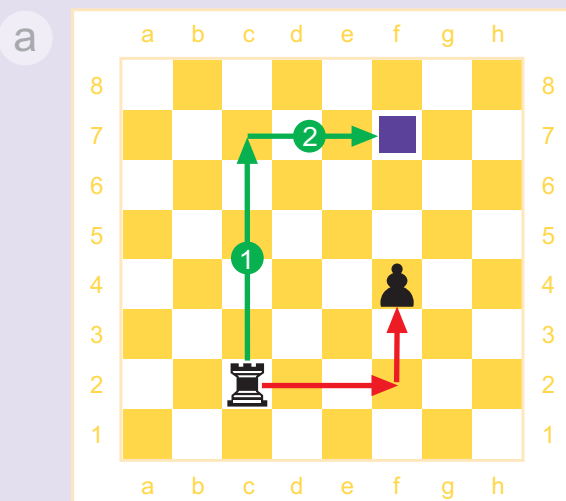
2

Rodea con un círculo as pezas que poidan ser capturadas pola torre nunha xogada. Indica con frechas as capturas.



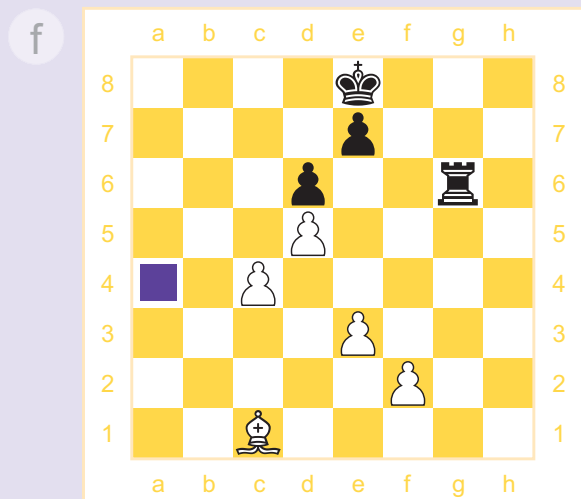
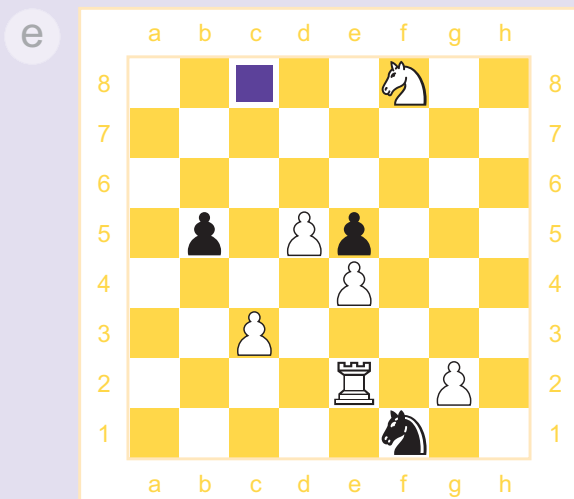
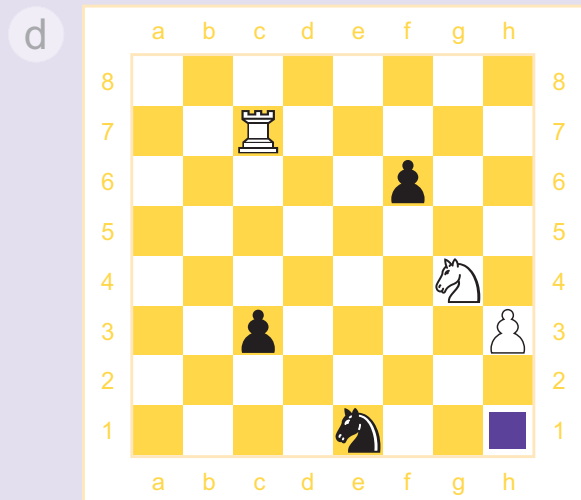
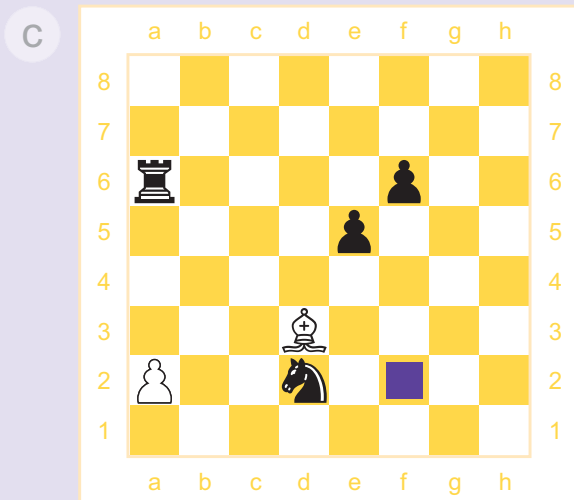
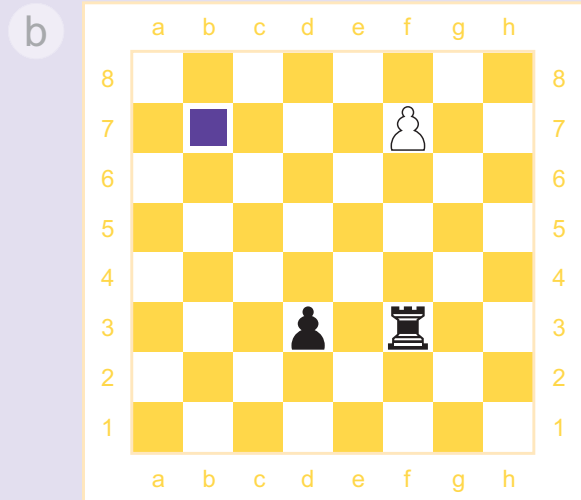
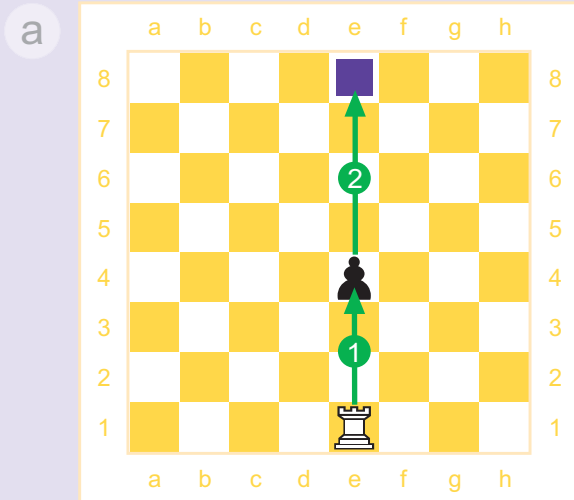
3

Sinala o camiño máis rápido que seguirá a torre para colocarse enriba do cadrado. Debuxa unha frecha para cada xogada.



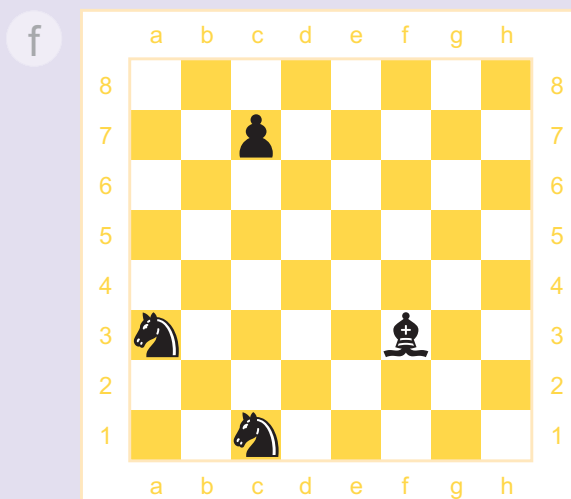
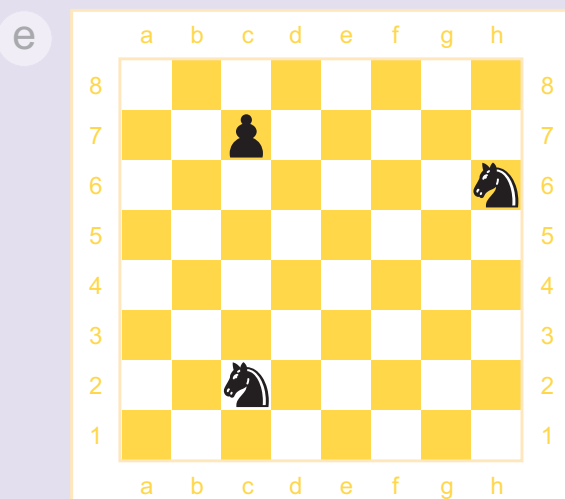
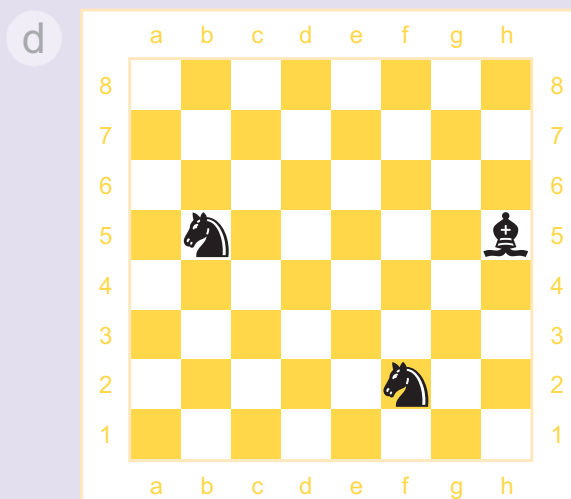
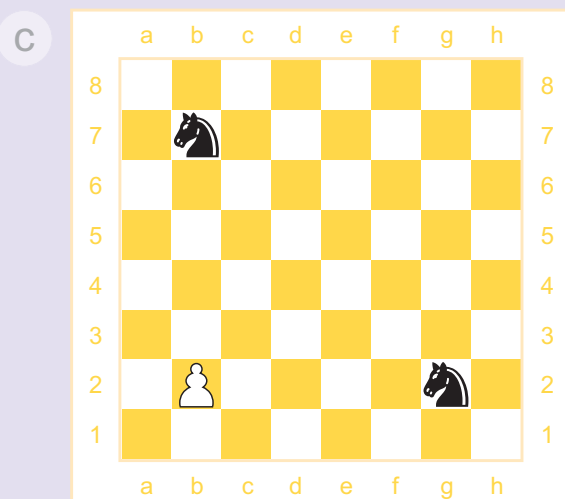
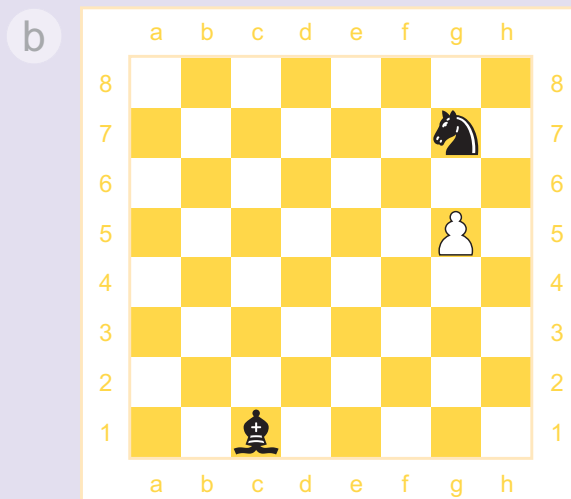
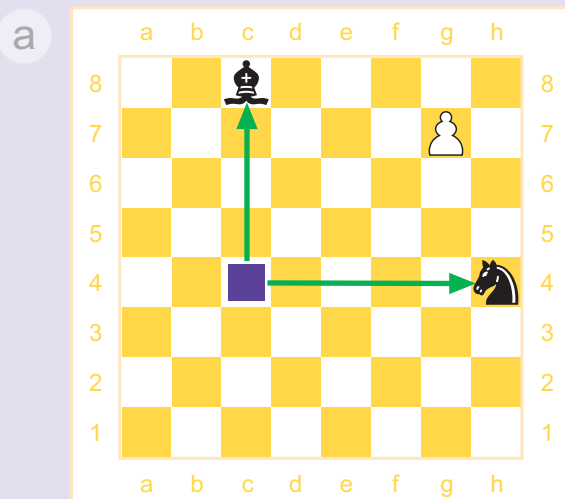
4

Sinala o camiño máis rápido que seguirá a torre para colocarse enriba do cadrado. Debuxa unha frecha para cada xogada. Recorda que as pezas adversarias se poden capturar.



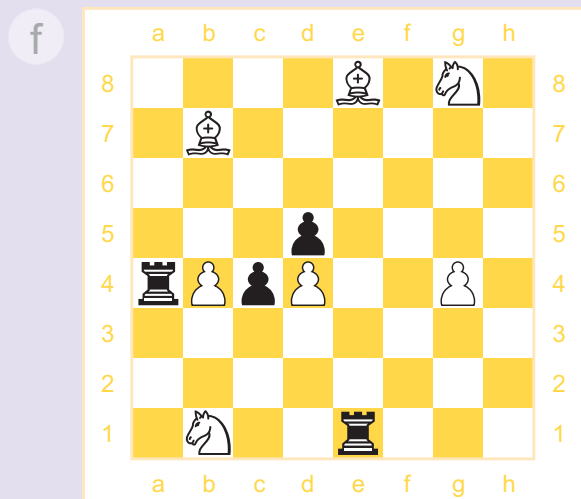
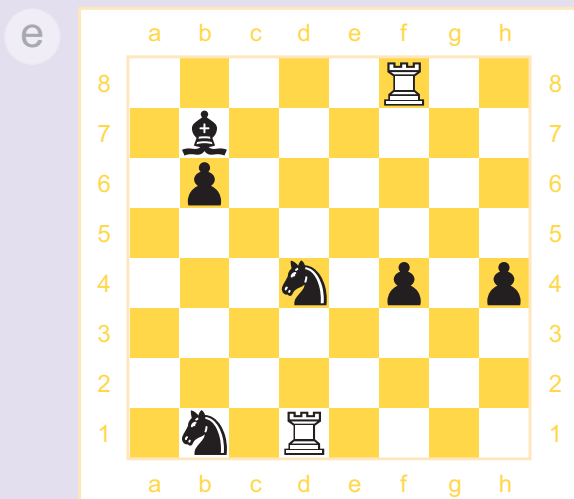
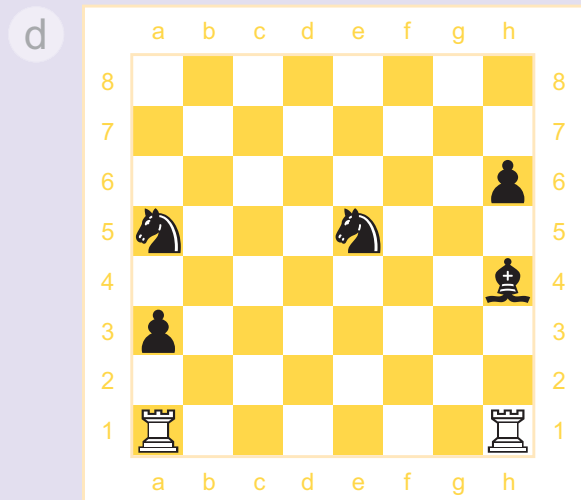
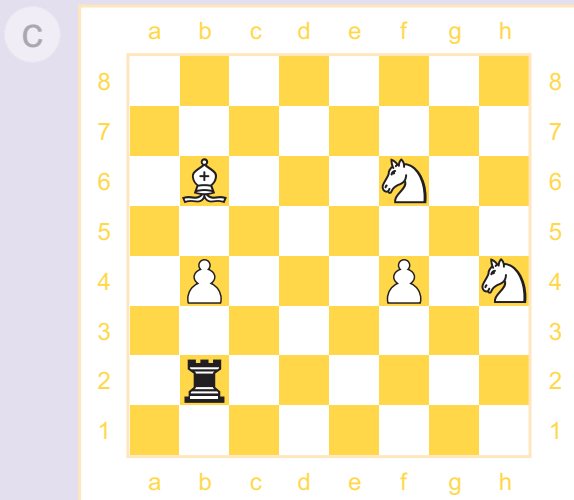
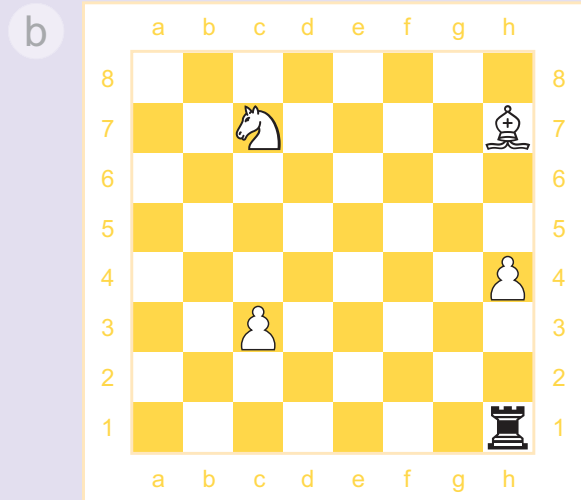
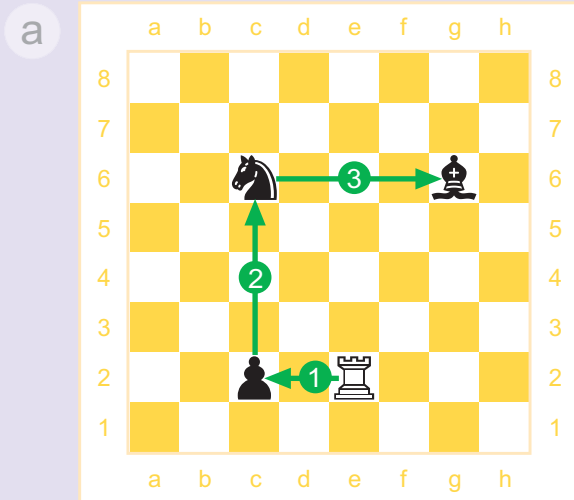
5

Debuxa un cadrado na casa dende a que unha torre branca poida capturar calquera das pezas negras nunha xogada. Indica as capturas con frechas.



6

Captura coas torres todas as pezas adversarias co mínimo de xogadas posible. Indica as xogadas con frechas.

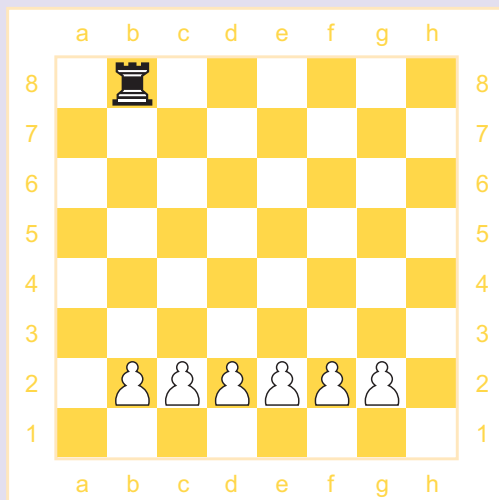


7

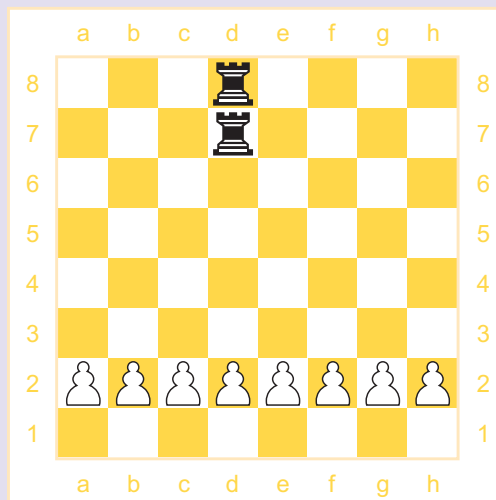
TORRE CONTRA PEÓNS

Gaña a torre se consegue capturar todos os peóns. Gañan os peóns cando un deles consegue coroar. Xogan brancas.

a



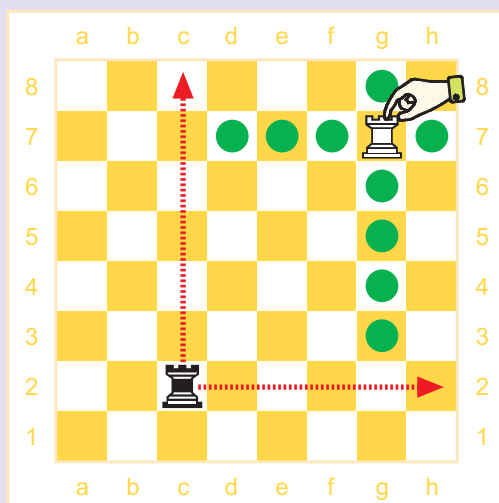
b



8

XOGO DAS TORRES LÁSER

Gaña o xogador que inmobiliza a torre do adversario.

**Regras do xogo**

1. Colócanse ao chou dúas torres, unha branca e outra negra, en dúas casas do taboleiro.
2. Primeiro move a torre branca e despois a negra.
3. As torres non poden traspasar as liñas por onde pode moverse a outra torre.
4. Unha torre non pode ir ás casas onde podería ser capturada pola outra torre.



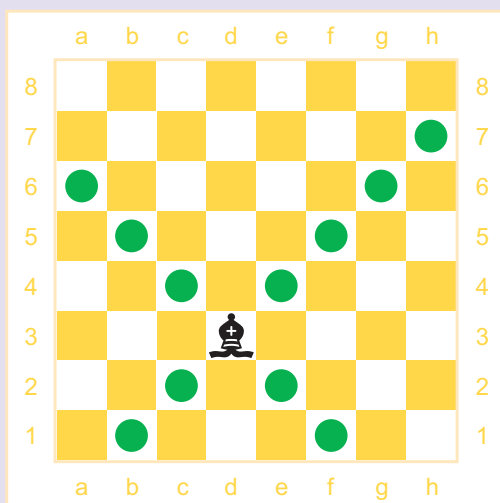
O alfil

O alfil pode desprazarse a calquera casa das diagonais onde se atopa inicialmente.

O alfil non pode saltar por enriba de ningunha peza.

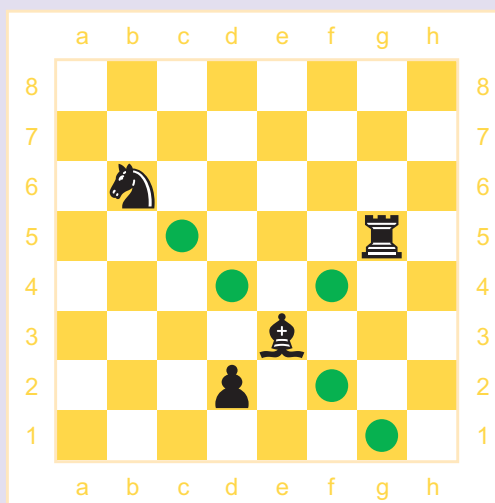
Exemplos

1



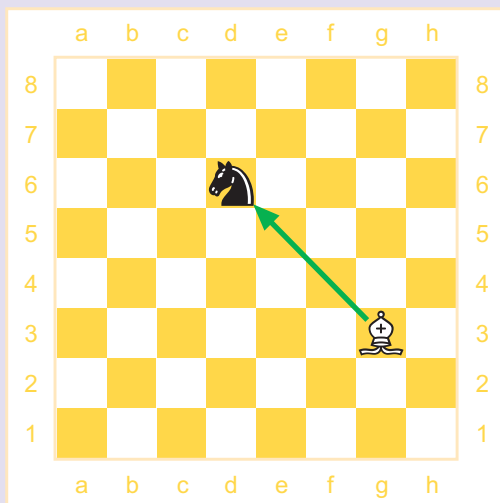
Pode ir a calquera casa das diagonais onde se atopa.

2

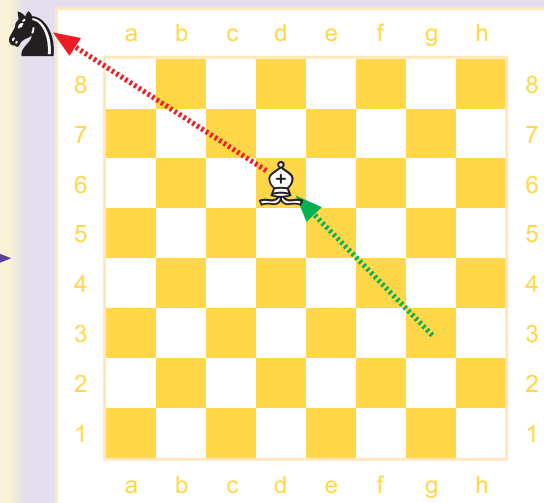


As casas por onde se move o alfil son todas da mesma cor.

3



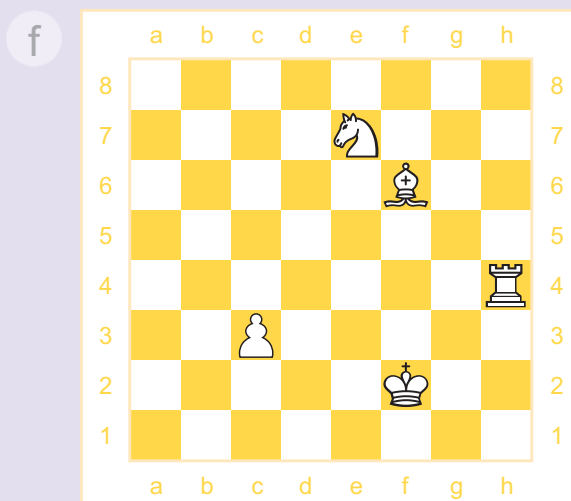
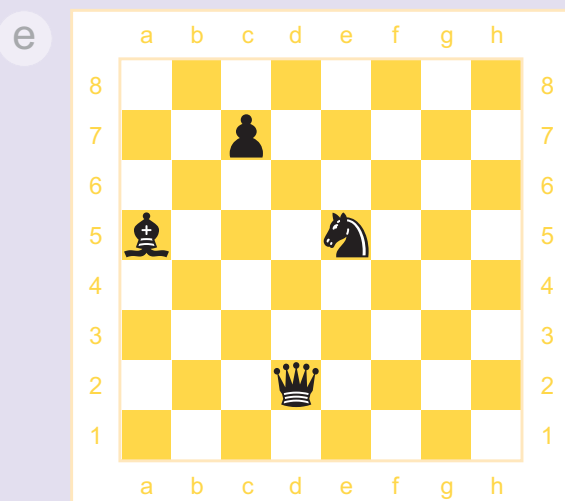
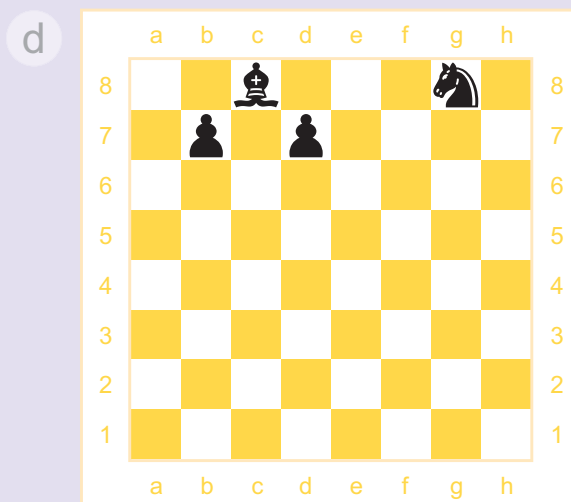
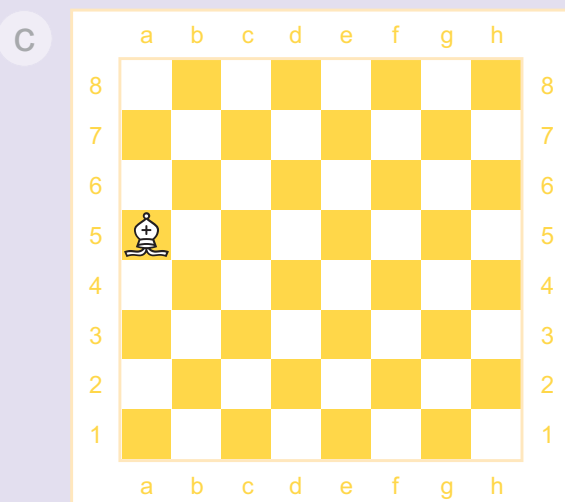
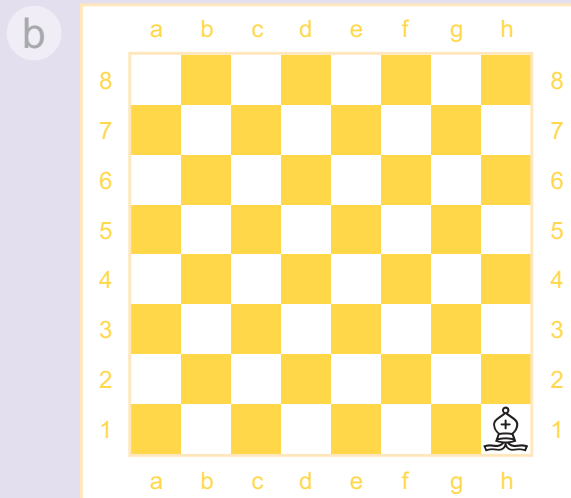
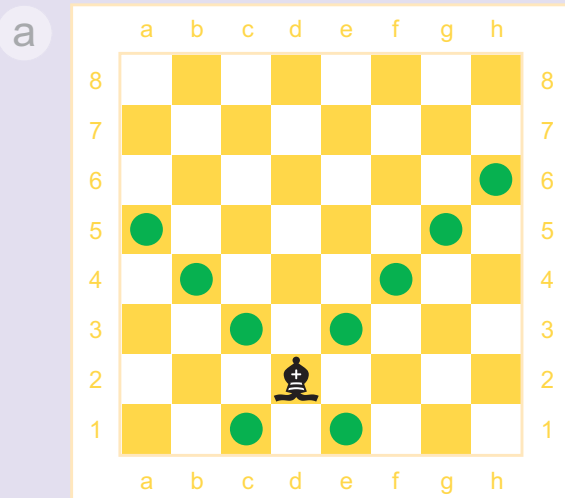
O cabalo é capturado porque está nunha casa á que pode ir o alfil nunha xogada.



O alfil colócase onde estaba o cabalo e este queda eliminado.

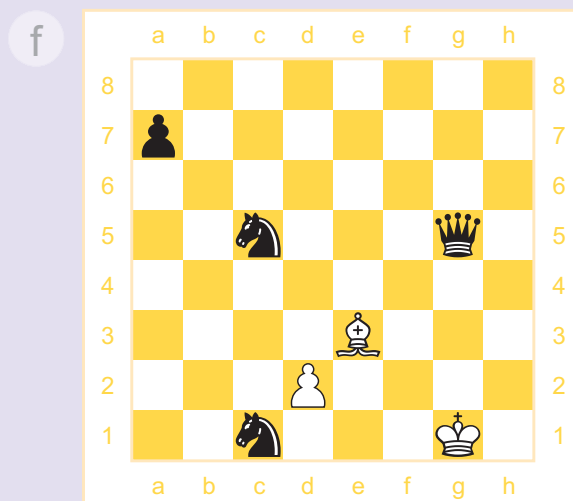
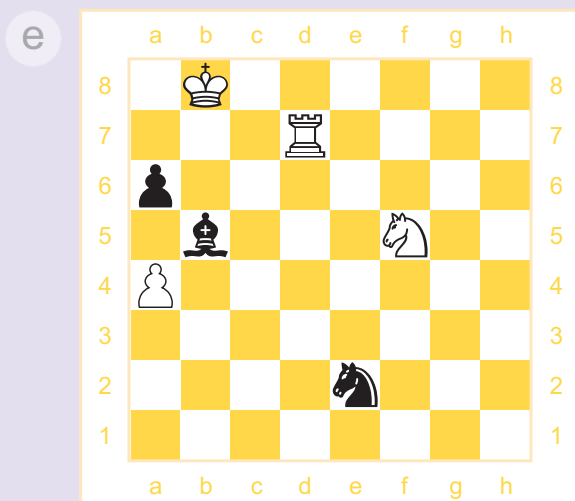
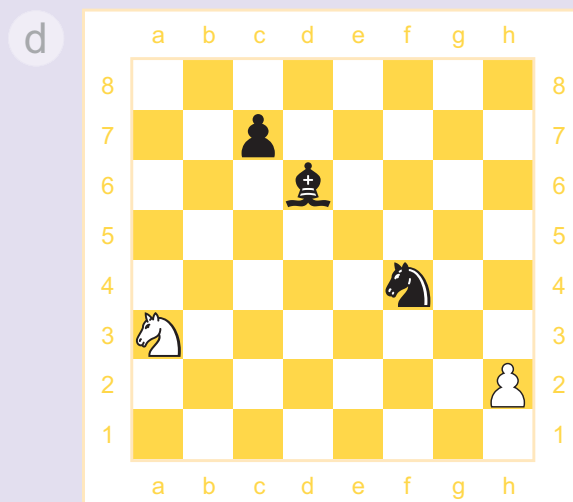
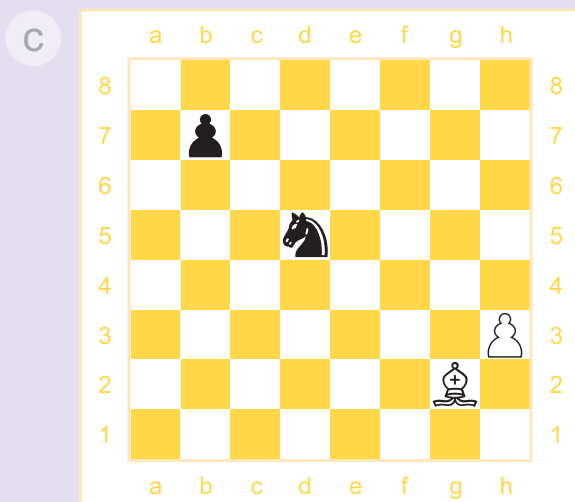
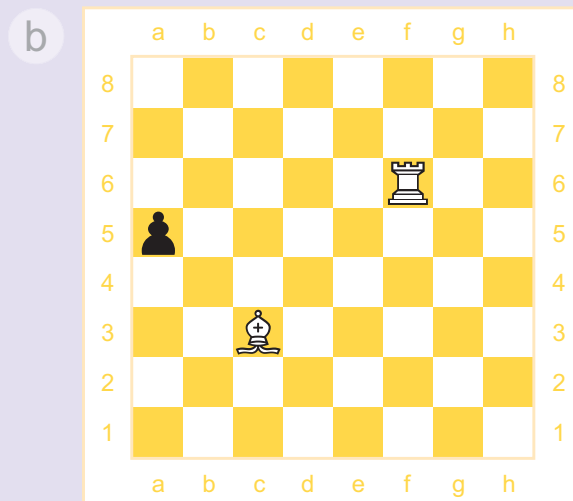
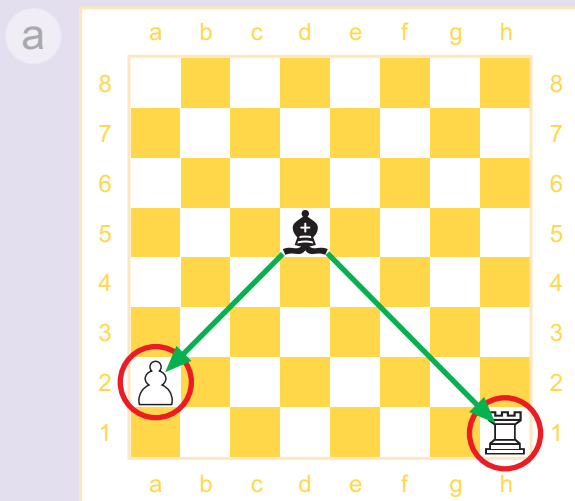
1

Pon un círculo nas casas onde poida ir o alfil nunha xogada.
Se o alfil non pode moverse, rodéao cun círculo.



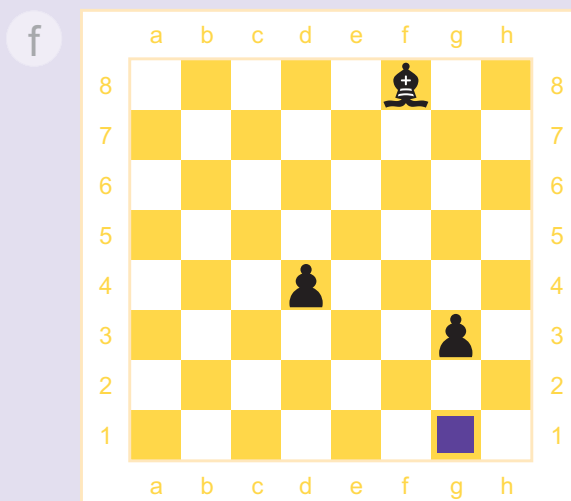
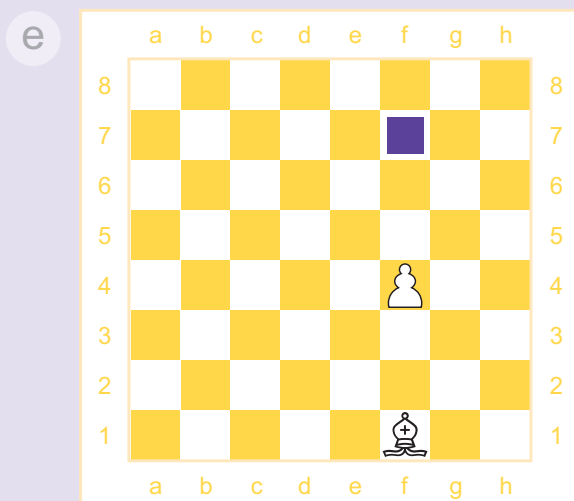
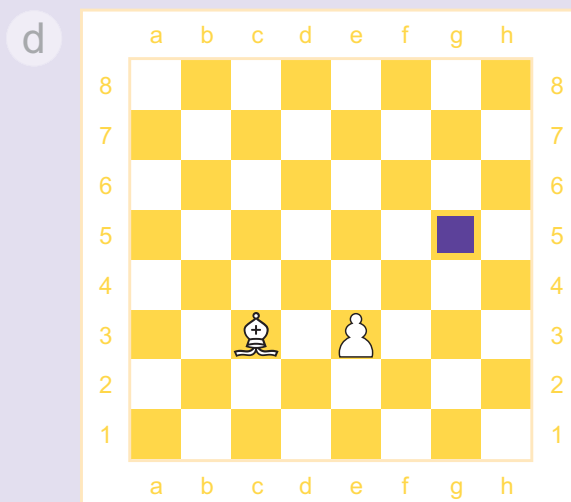
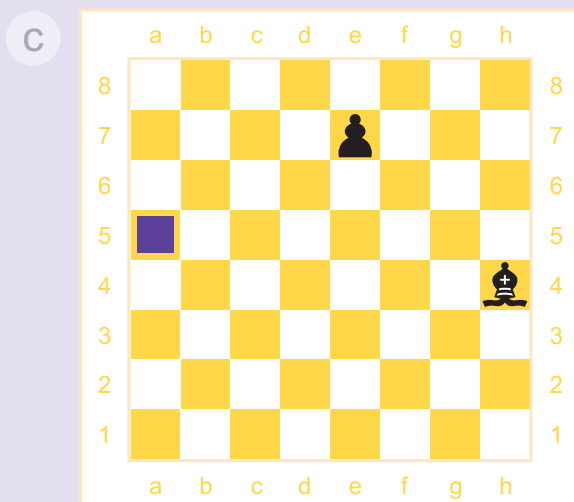
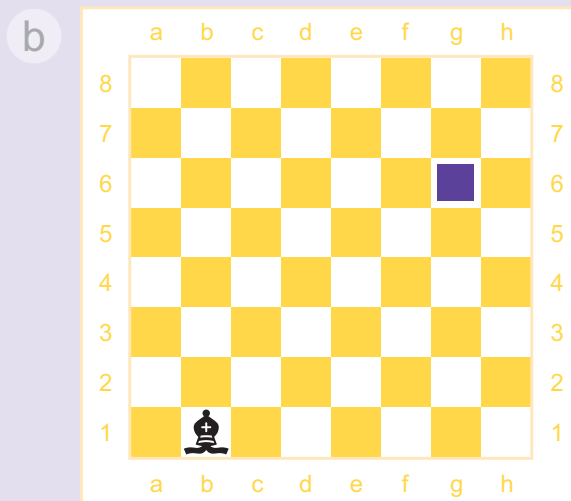
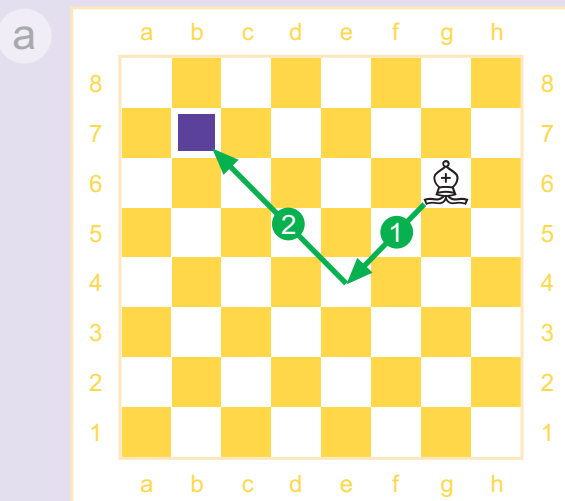
2

Rodea con un círculo as pezas que poidan ser capturadas polo alfil nunha xogada. Indica con frechas as capturas.



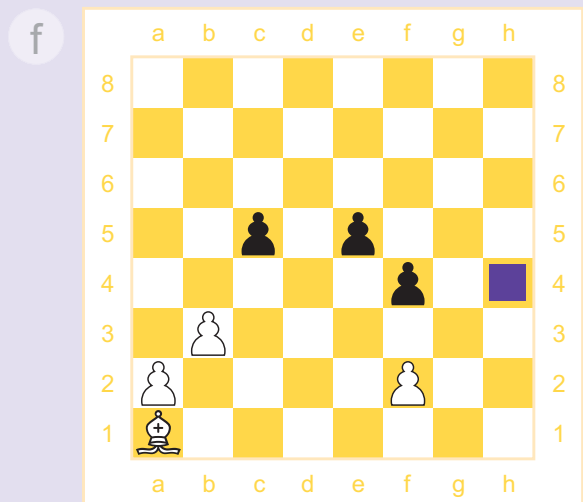
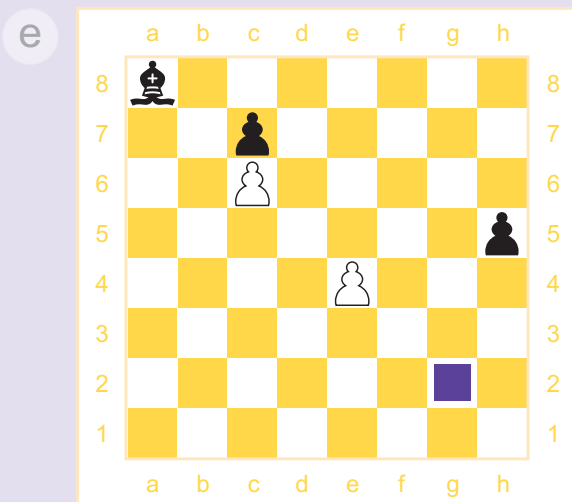
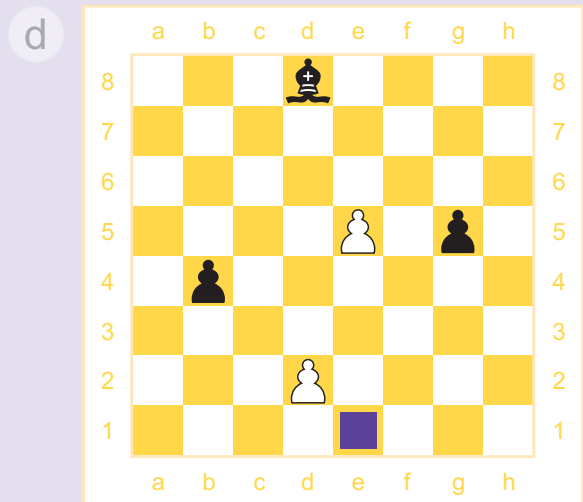
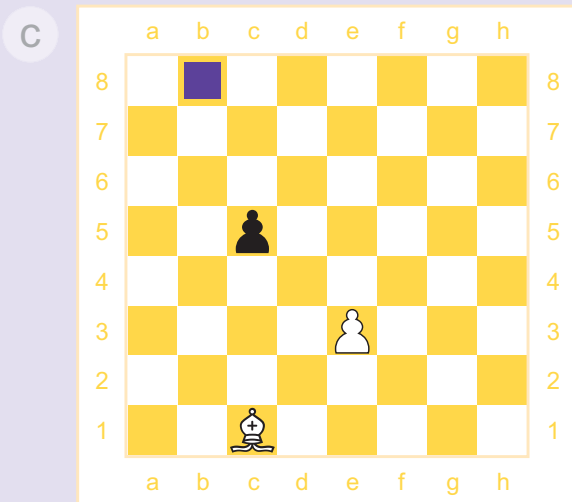
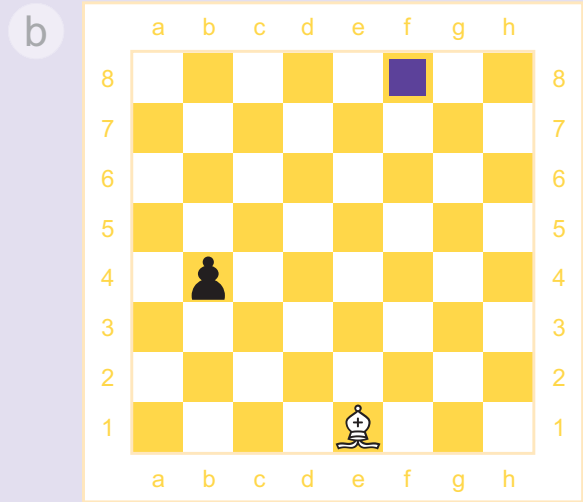
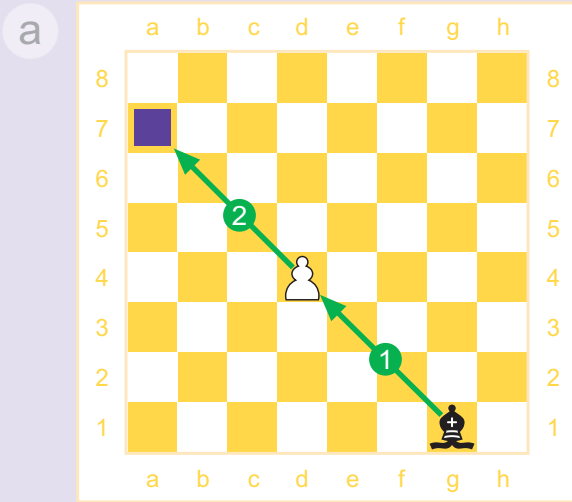
3

Sinala o camiño máis rápido que seguirá o alfil para colocarse enriba do cadrado. Debuxa unha frecha para cada xogada.



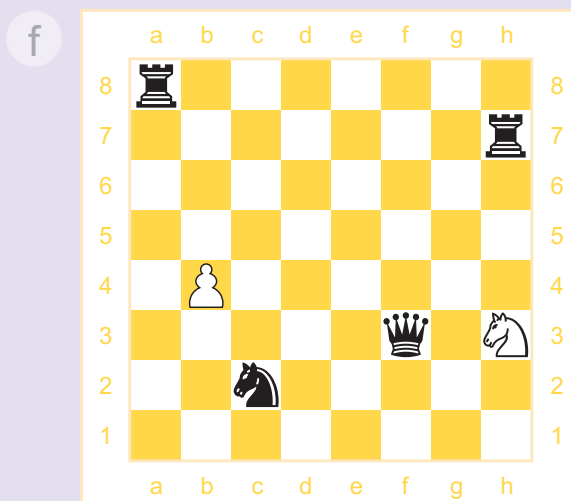
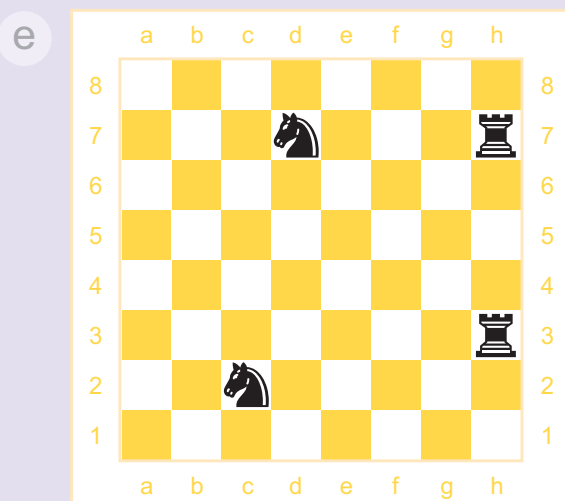
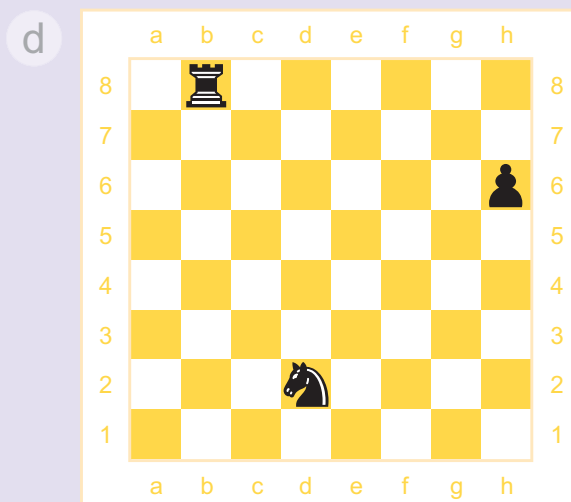
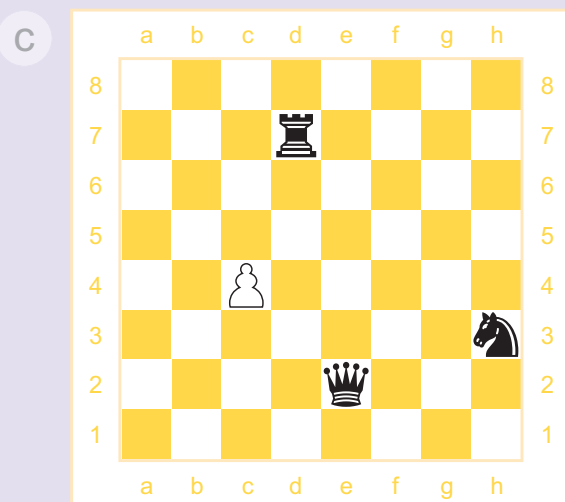
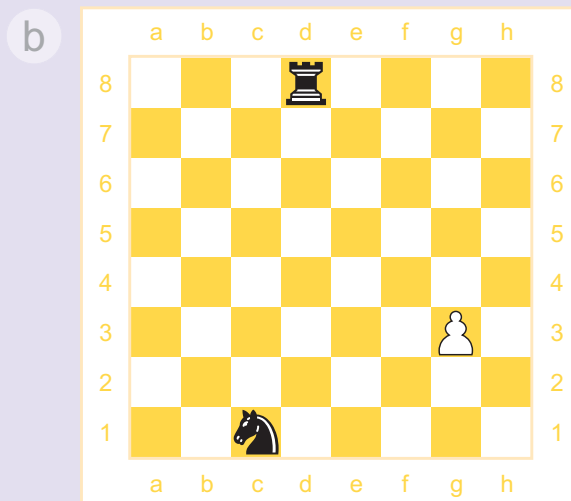
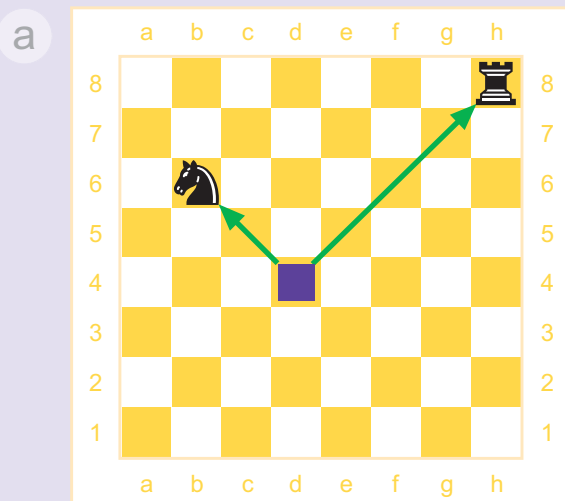
4

Sinala o camiño máis rápido que seguirá o alfil para colocarse enriba do cadrado. Debuxa unha frecha para cada xogada. Recorda que as pezas adversarias se poden capturar.



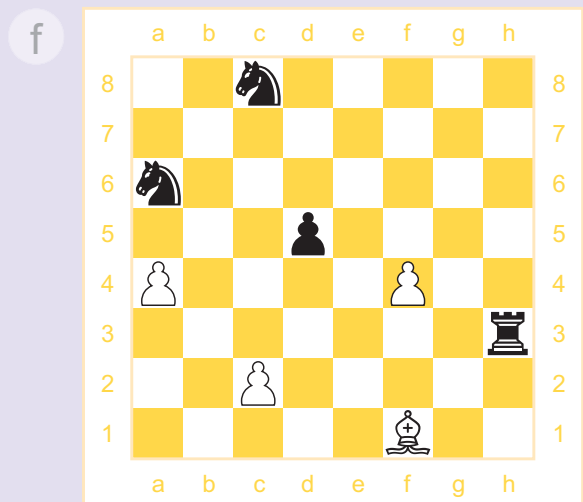
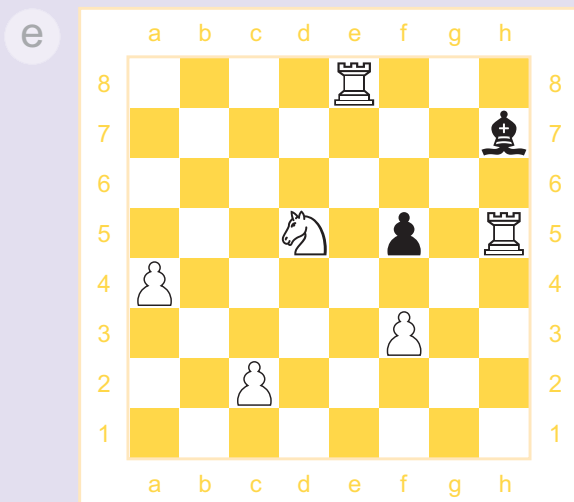
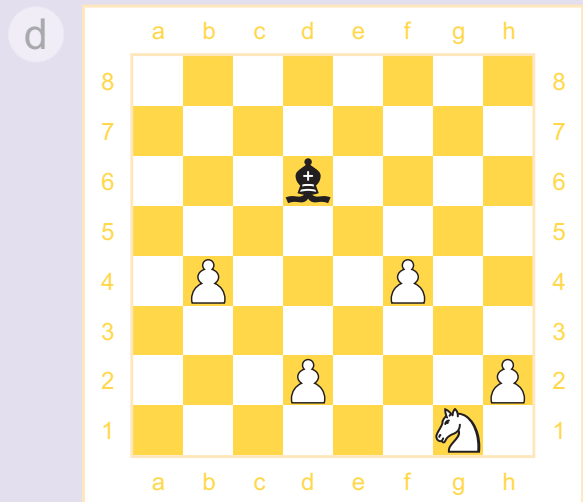
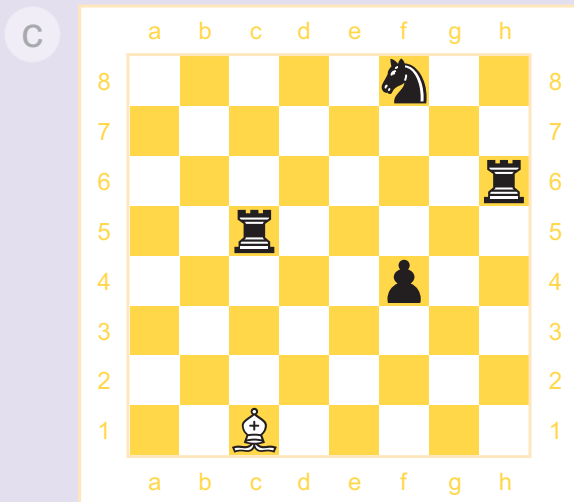
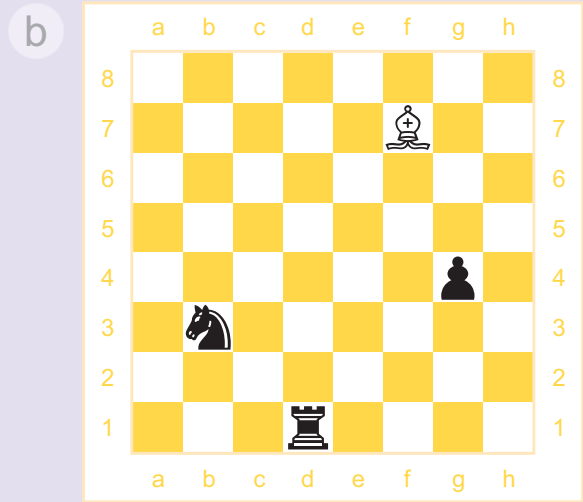
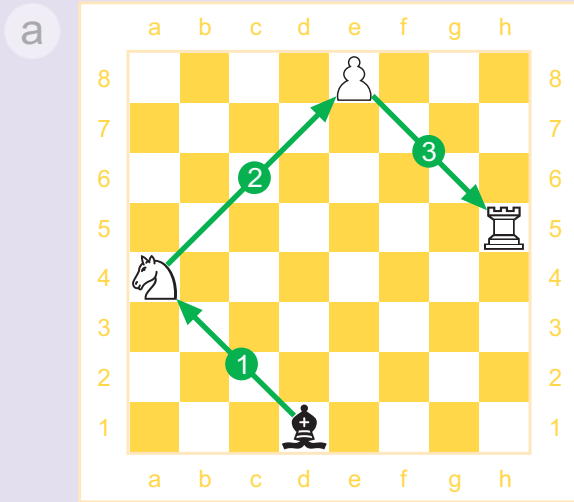
5

Debuxa un cadrado na casa na que un alfil branco poida capturar calquera das pezas negras nunha xogada. Indica as capturas con frechas.



6

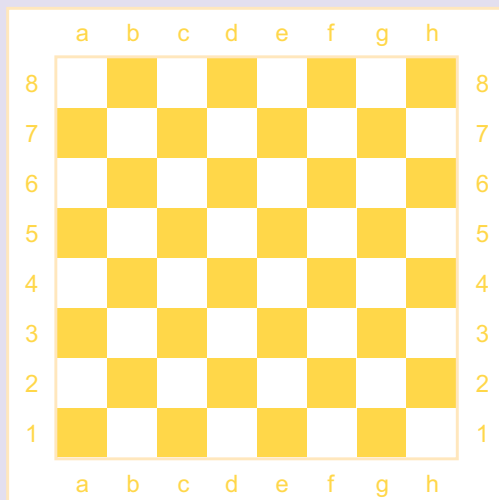
Captura cos alfís todas as pezas adversarias co mínimo de xogadas posible. Indica as xogadas con frechas.



7

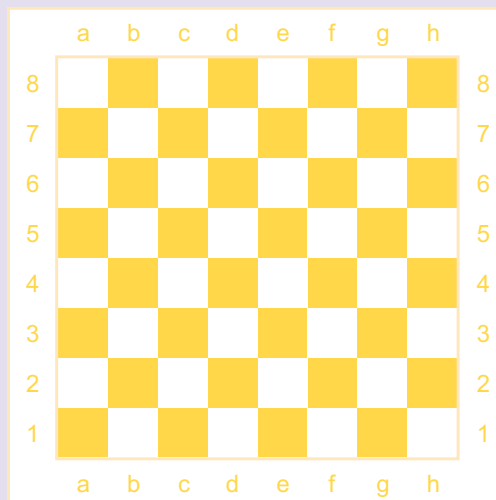
Coloca alfís en cada taboleiro seguindo as indicacións que se atopan ao seu pé.

a



Catorce alfís, de maneira que dous deles non coincidan na mesma diagonal.

b



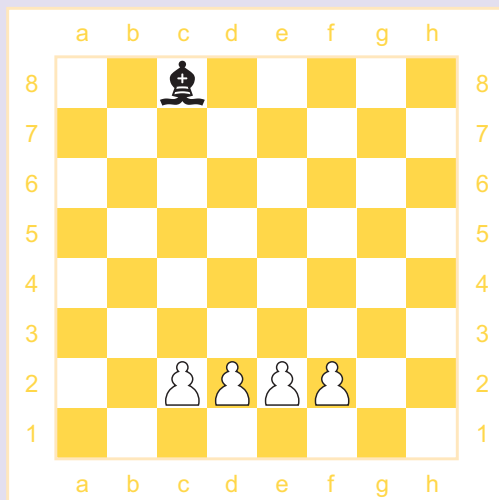
Catorce alfís en casas brancas, de maneira que non coincidan máis de dous na mesma diagonal.

8

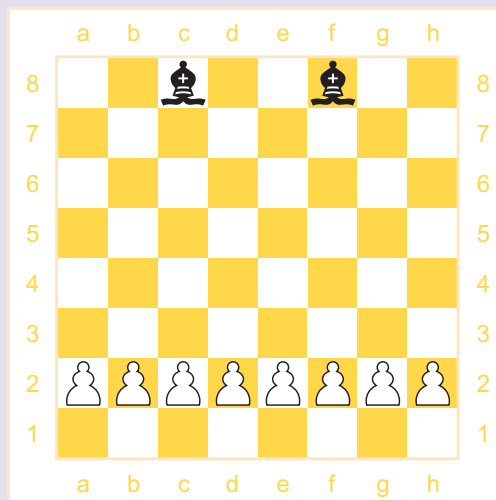
ALFÍS CONTRA PEÓNS

Gaña o alfil se consegue capturar todos os peóns.
Gañan os peóns cando se consegue coroar un.

a



b





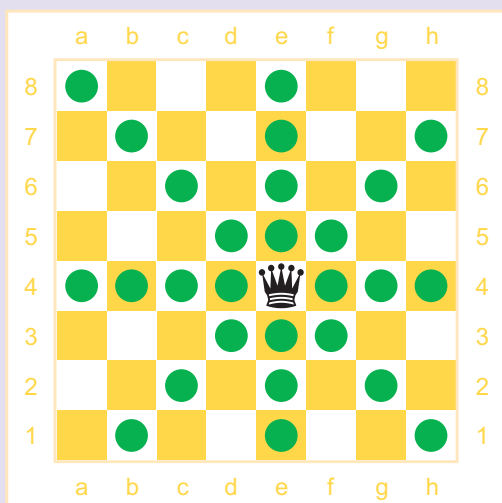
A dama

A dama pode desprazarse a calquera casa da fila, columna ou diagonal onde se atopa inicialmente.

A dama non pode saltar por enriba de ningunha peza.

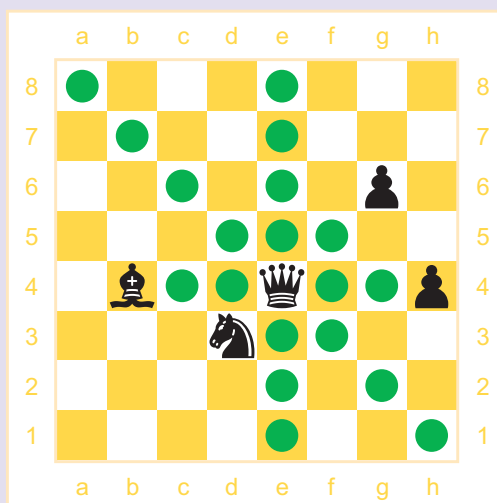
Exemplos

1



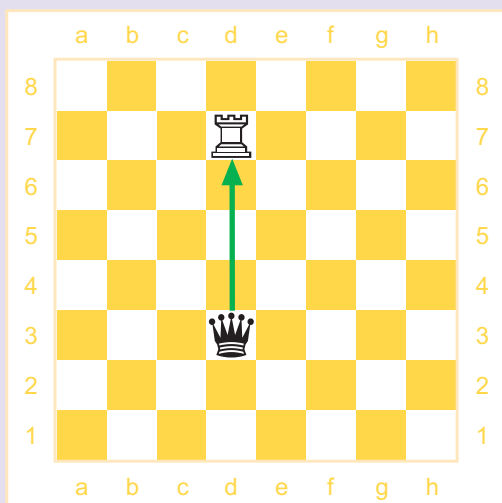
A dama é a peza que pode ir a máis casas do taboleiro.

2

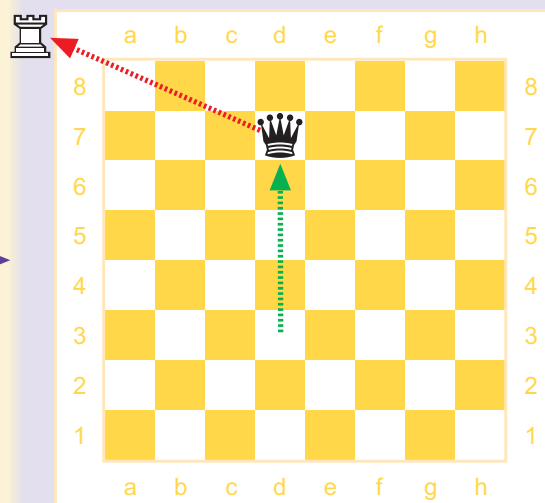


A dama pode moverse como a torre e o alfil.

3



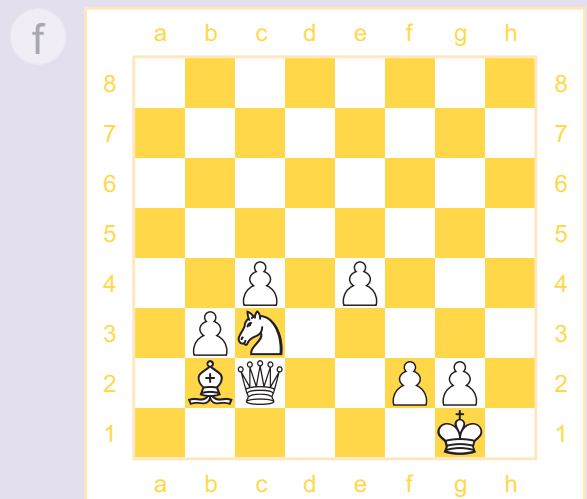
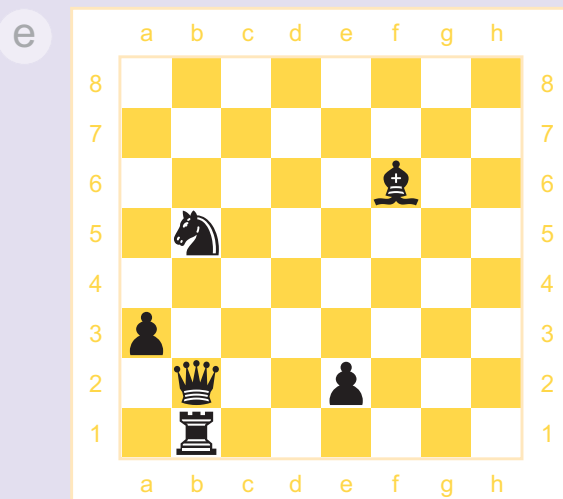
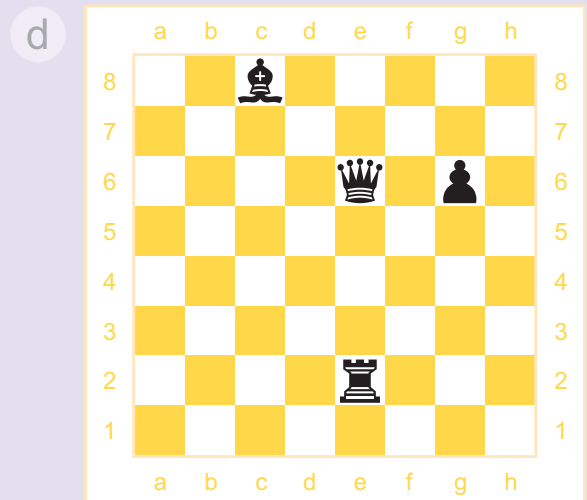
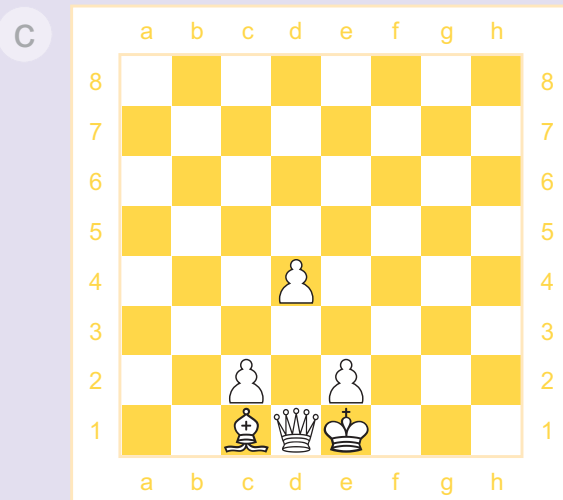
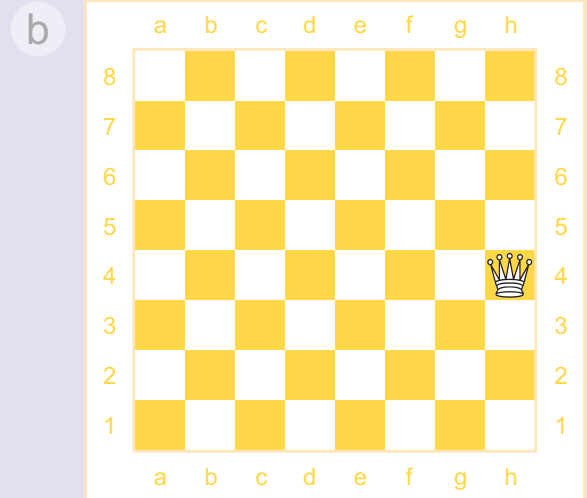
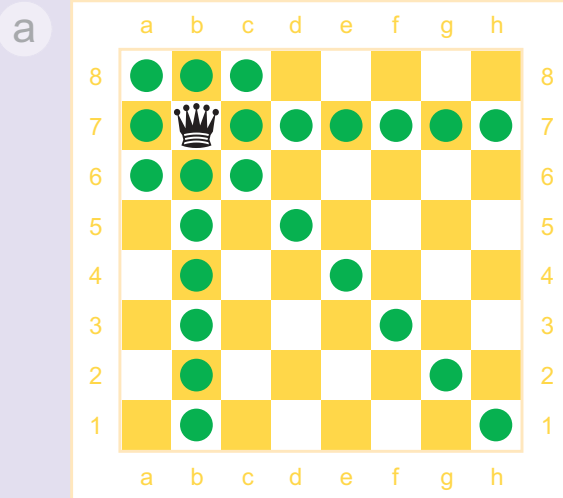
A torre é capturada porque está nunha casa á que pode ir a dama nunha xogada.



A dama colócase onde estaba a torre e esta queda eliminada.

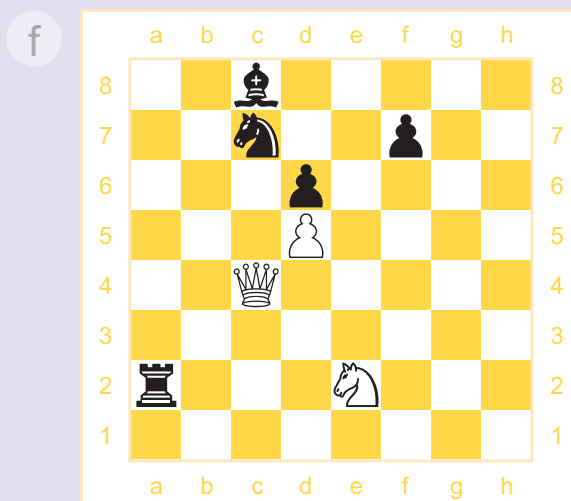
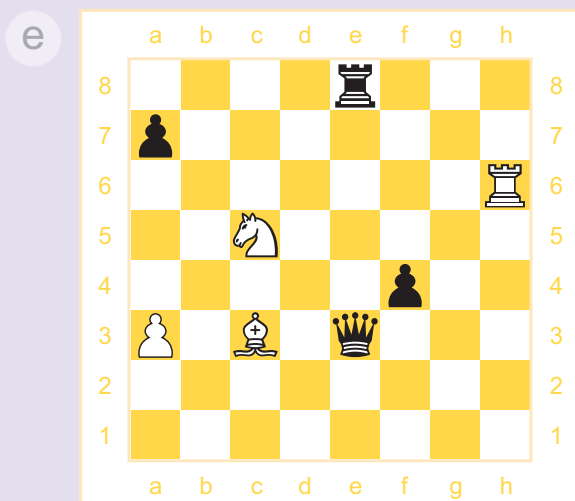
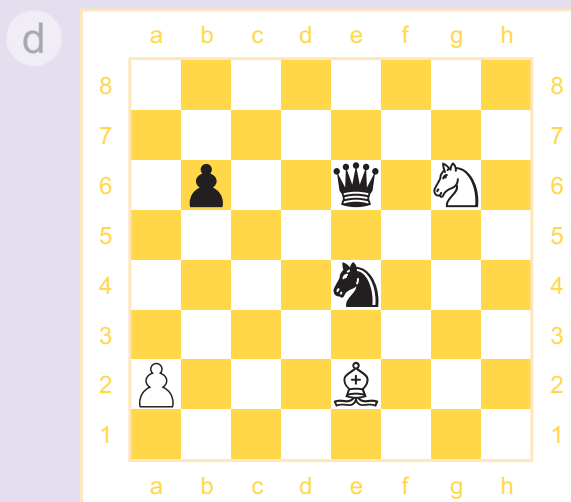
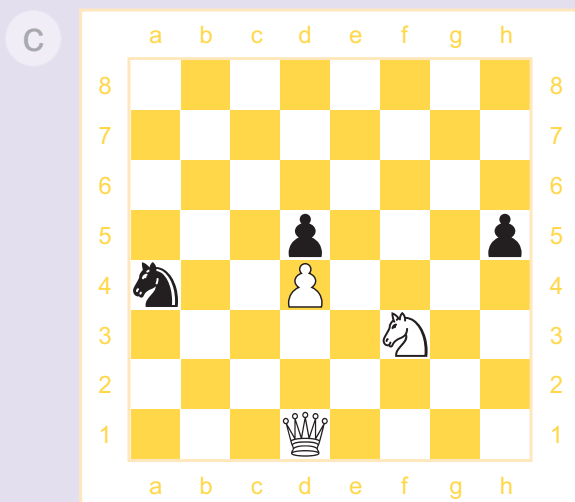
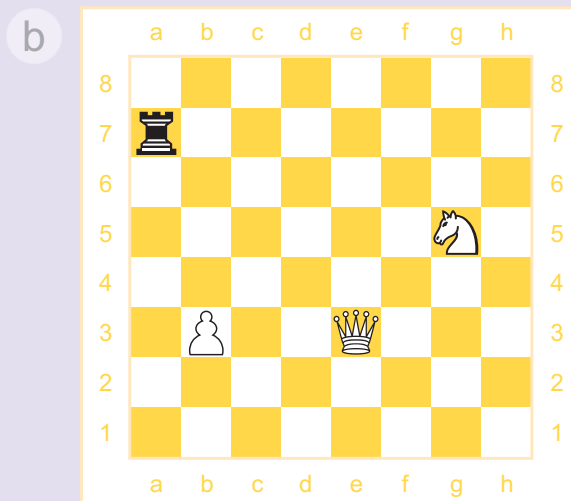
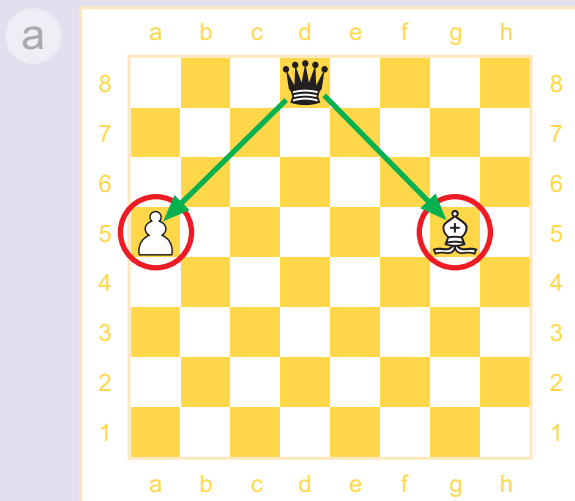
1

Pon un círculo nas casas onde poida ir a dama nunha xogada. Se a dama non pode moverse, rodéaa cun círculo.



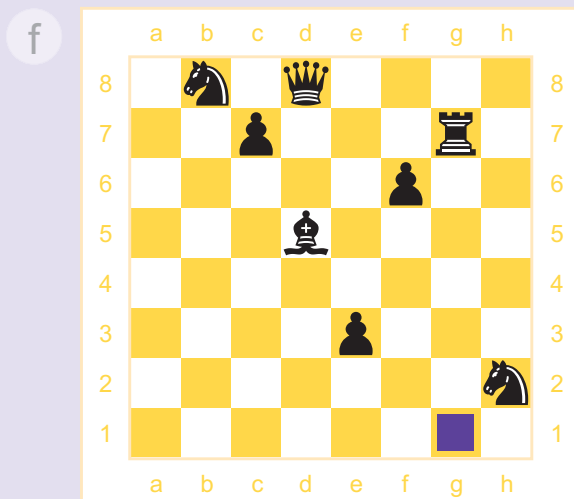
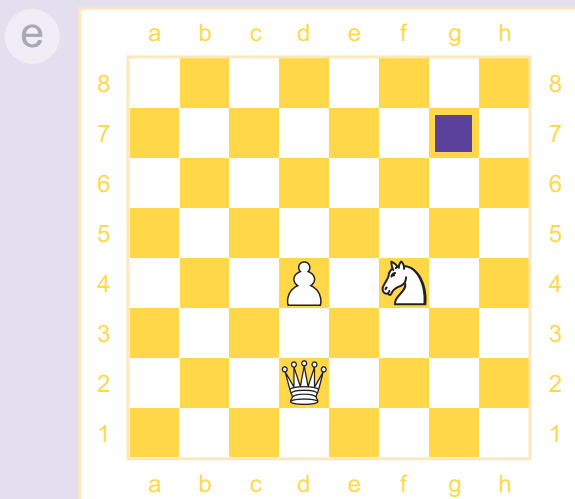
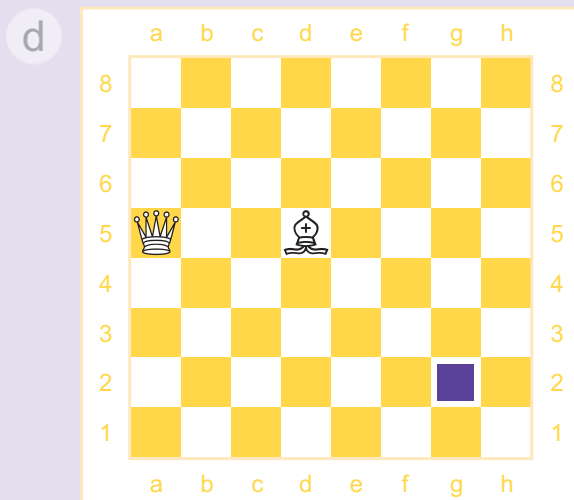
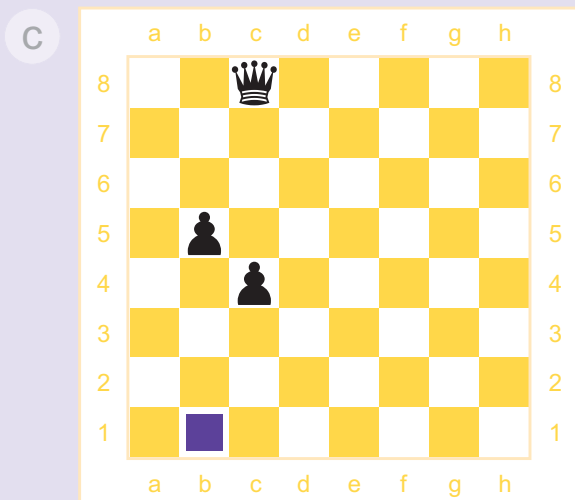
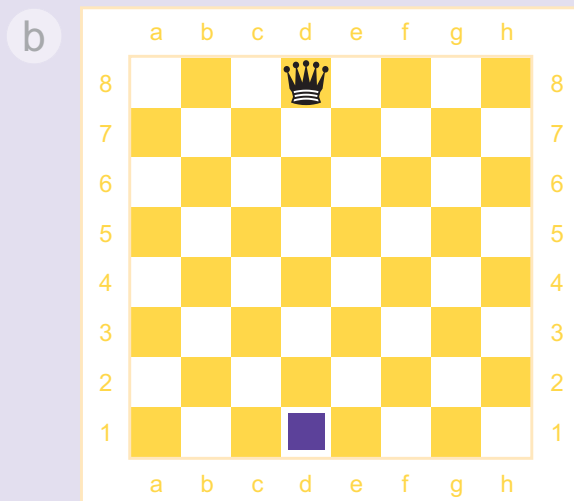
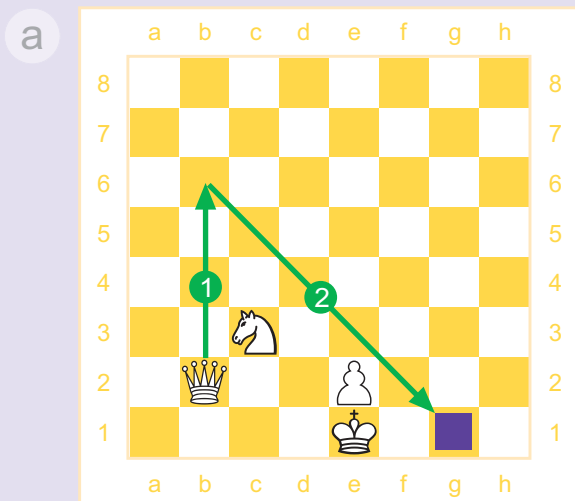
2

Rodea con un círculo as pezas que poidan ser capturadas pola dama nunha xogada. Indica con frechas as capturas.



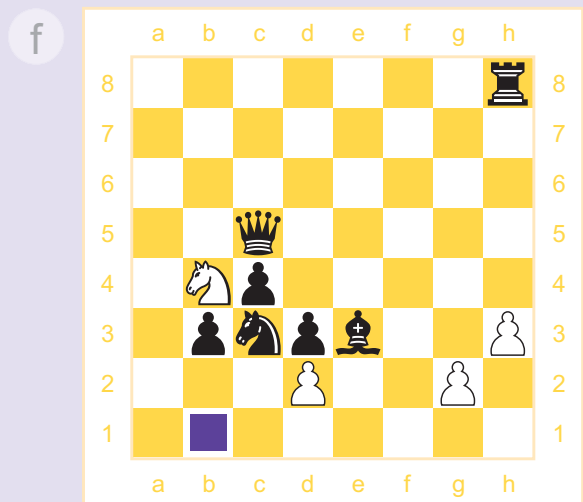
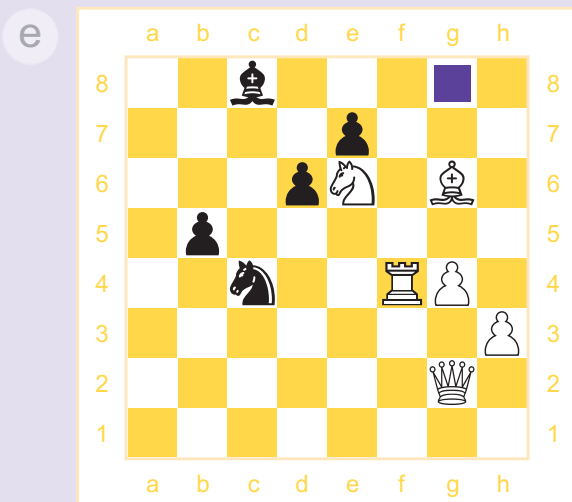
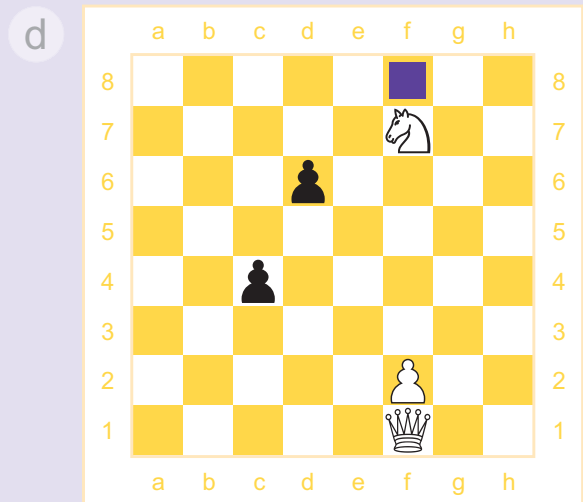
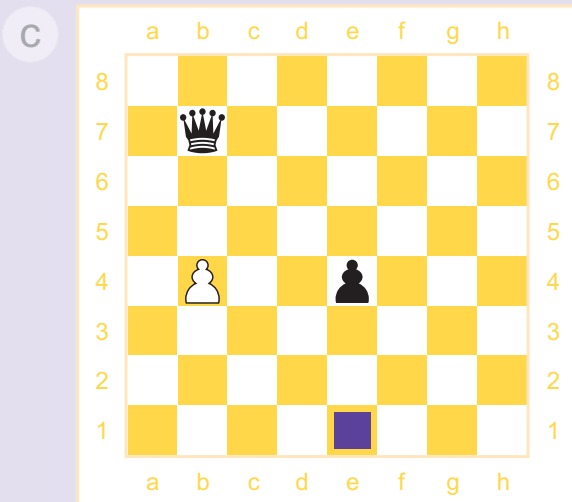
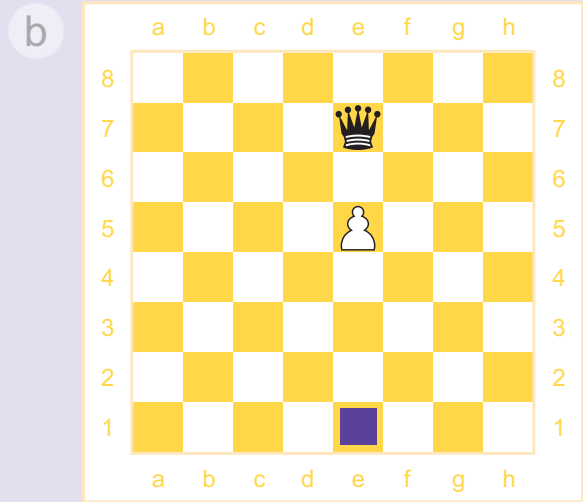
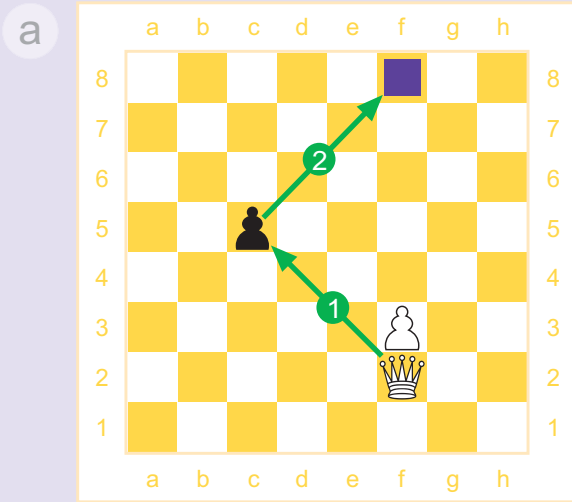
3

Signala o camiño máis rápido que seguirá a dama para colocarse enriba do cadrado. Debuxa unha frecha para cada xogada.



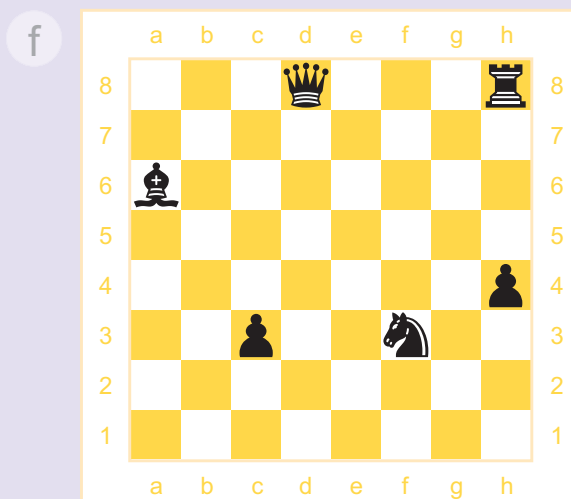
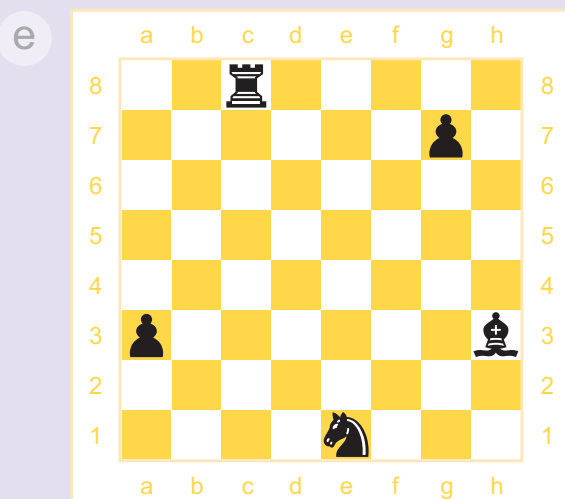
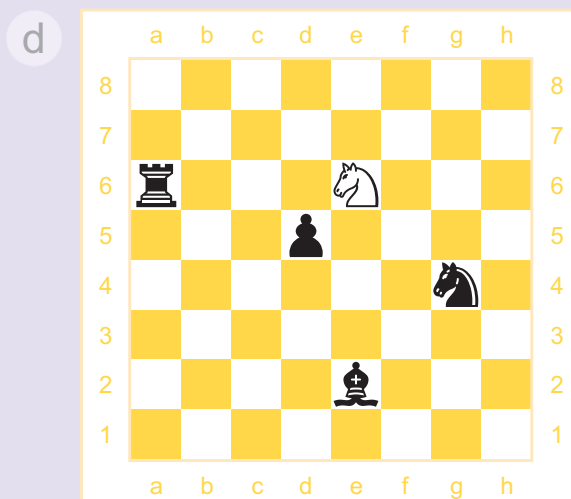
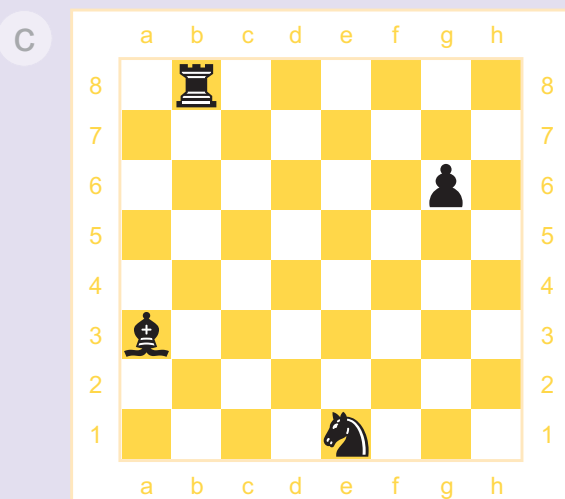
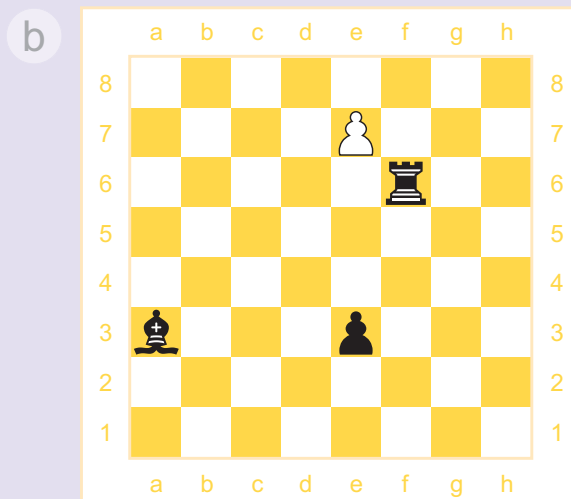
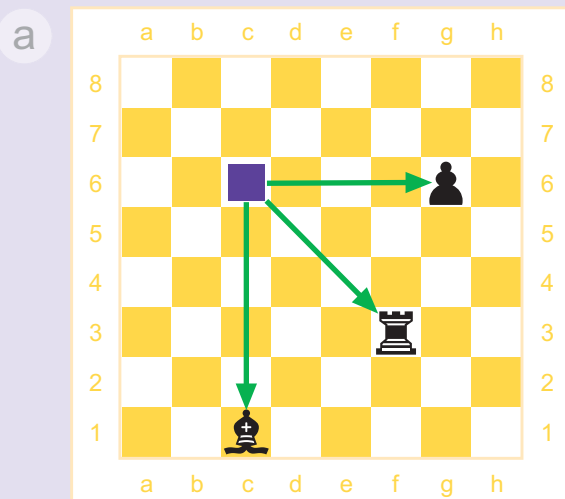
4

Sinala o camiño máis rápido que seguirá a dama para colocarse enriba do cadrado. Debuxa unha frecha para cada xogada. Recorda que as pezas adversarias se poden capturar.



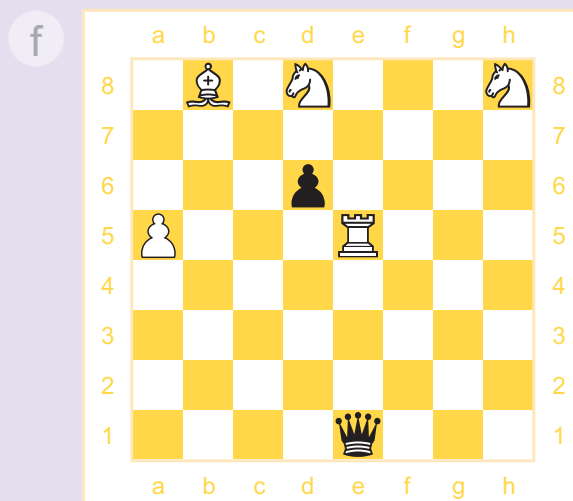
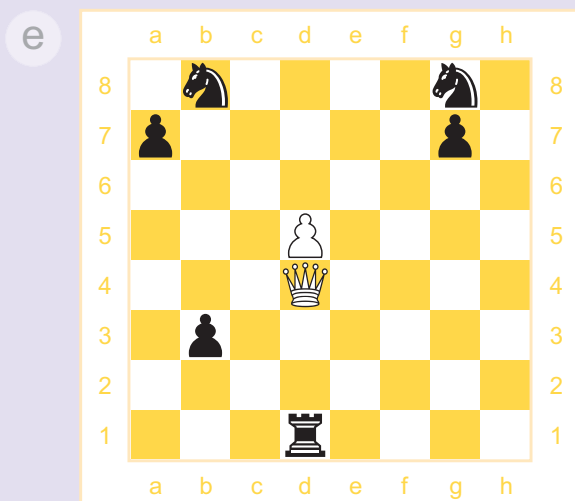
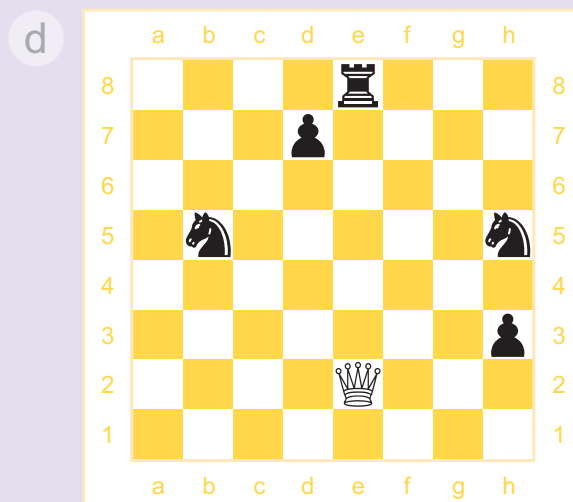
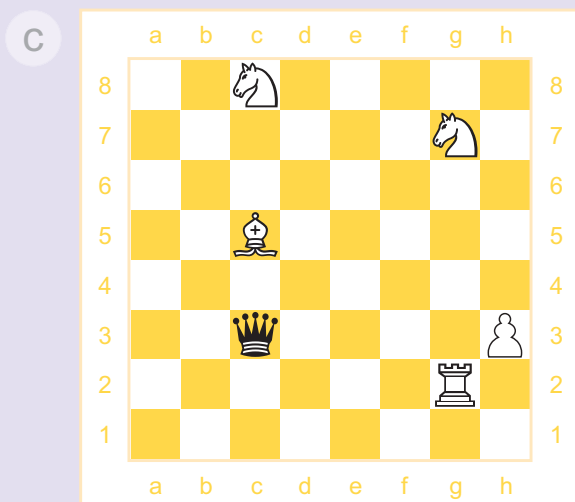
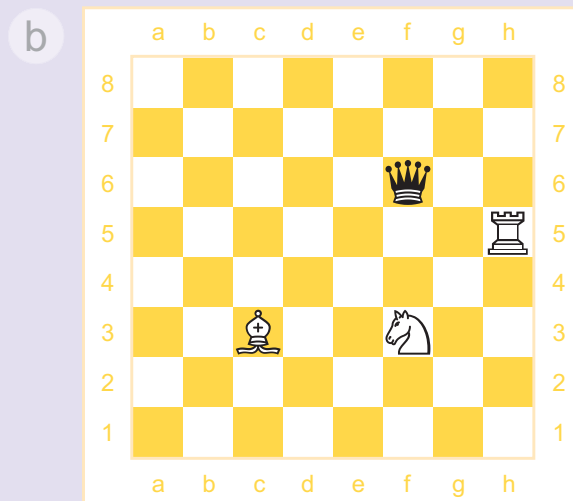
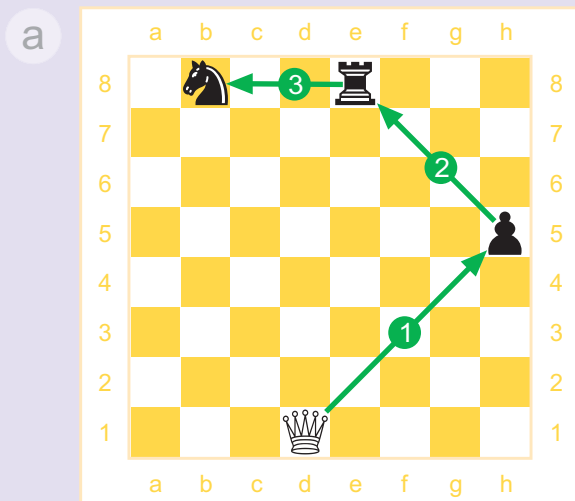
5

Debuxa un cadrado na casa na que unha dama branca poida capturar calquera das pezas negras nunha xogada. Indica as capturas con frechas.



6

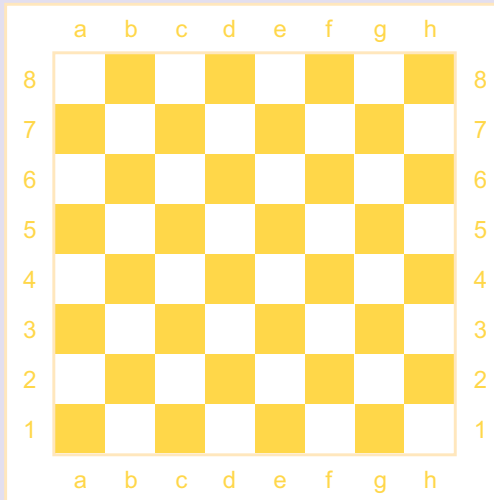
Captura coa dama todas as pezas adversarias co mínimo de xogadas posible. Indica as xogadas con frechas.



7

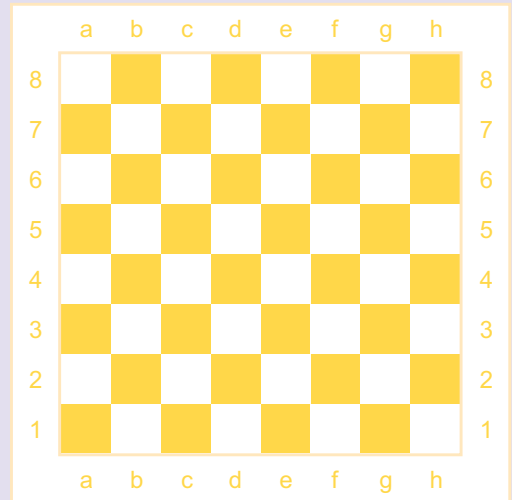
Coloca damas en cada taboleiro seguindo as indicacións que se atopan ao seu pé.

a



Oito damas, de maneira que non coincidan dúas delas na mesma fila ou columna ou diagonal.

b

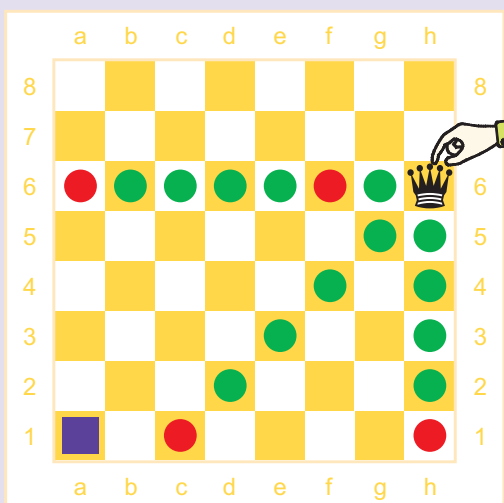


Cinco damas, de maneira que calquera casa libre poida ser ocupada nunha xogada por unha das damas (sen coincidir en ningunha liña dúas damas).

8

XOGO DA DAMA TOBOGÁN

Gaña o xogador que coloca a dama na casa que ten un cadrado azul.



No exemplo, se se coloca a dama nas casas cun círculo vermello, o outro xogador gaña porque pode mover directamente á casa a1.

Regras do xogo

1. Colócase ao chou unha dama nunha casa da fila 8 ou da columna h, agás en a8, h8 e h1.
2. Os dous xogadores moven alternativamente a mesma dama.
3. A dama soamente pode moverse cara á esquerda e/ou cara a abaixo.



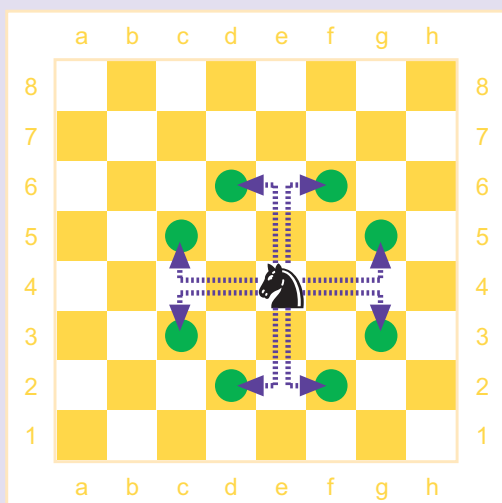
O cabalo

O cabalo móvese facendo a forma dun L (avanza dúas casas coma se fose unha torre e avanza logo outra perpendicularmente).

O cabalo é a única peza que salta por enriba das outras.

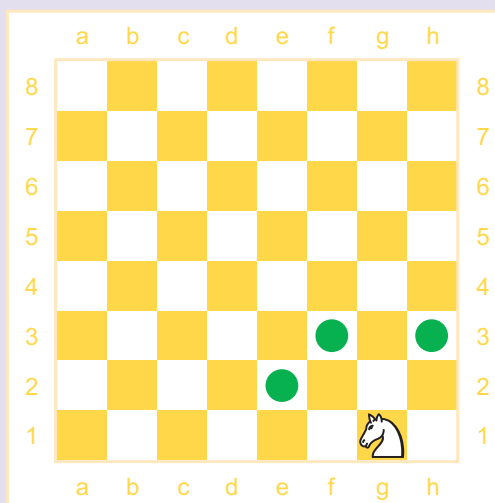
Exemplos

1



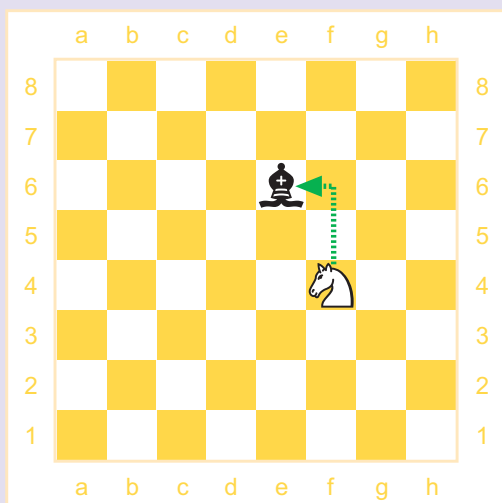
No centro do taboleiro, o cabalo pode ir a máis casas.

2

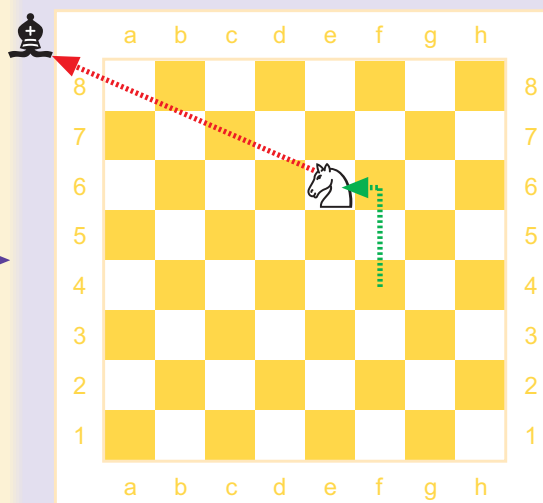


O cabalo desprázase de casas brancas a negras, e viceversa.

3



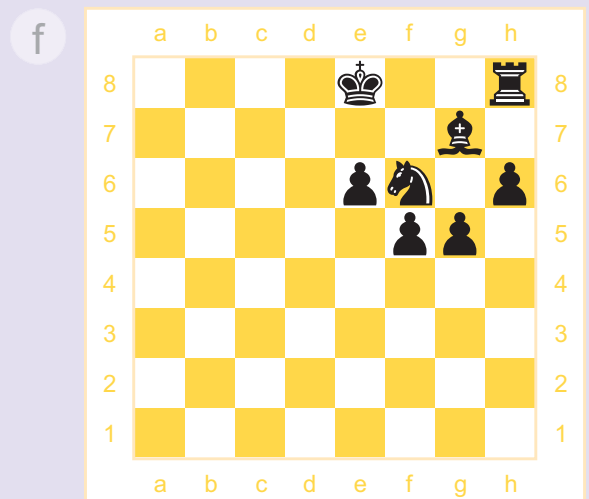
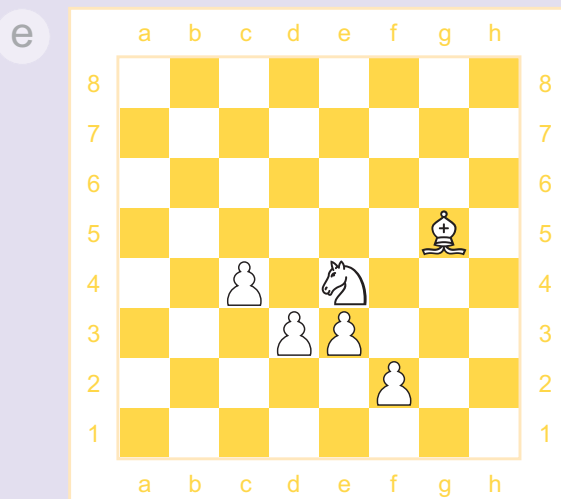
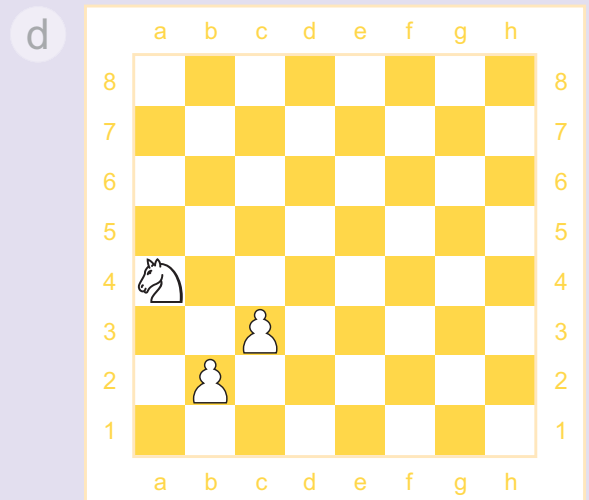
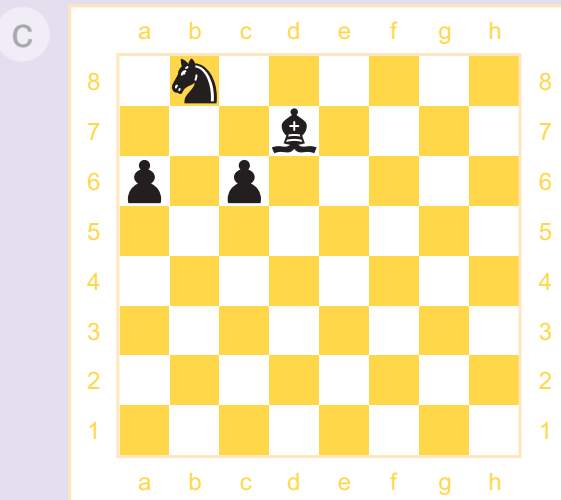
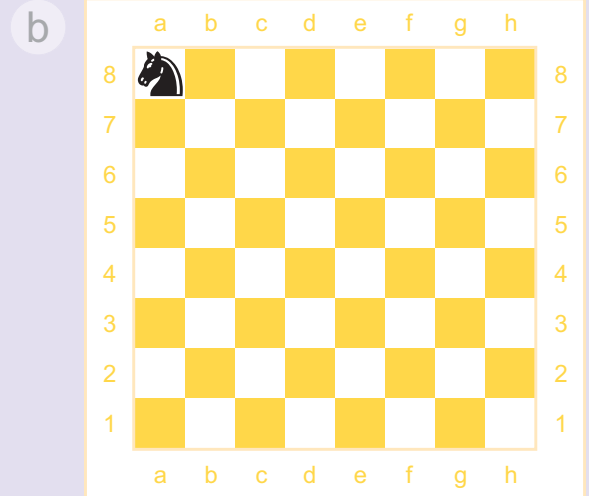
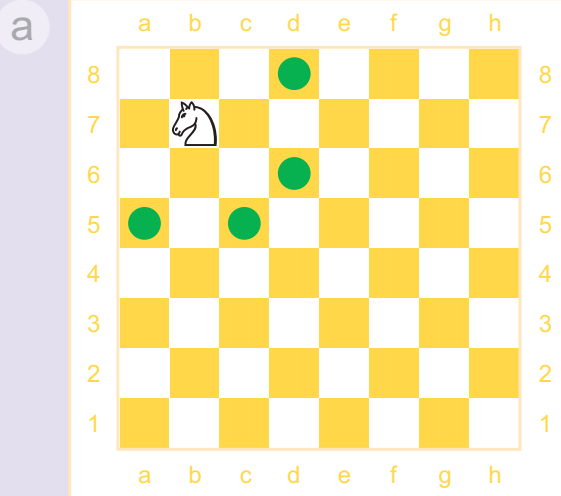
O alfil é capturado porque está nunha casa onde pode ir o cabalo nunha xogada.



O cabalo colócase onde estaba o alfil e este queda eliminado.

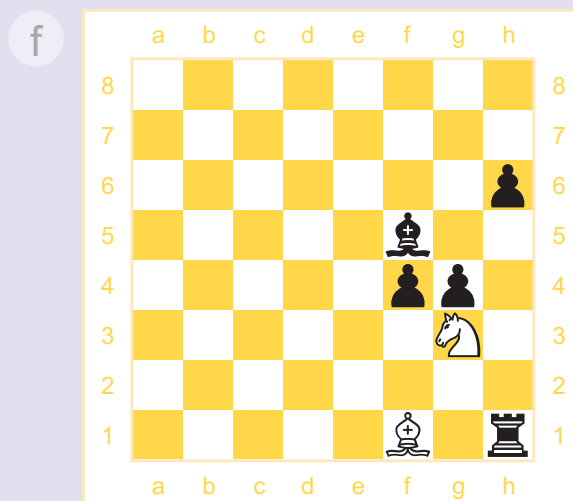
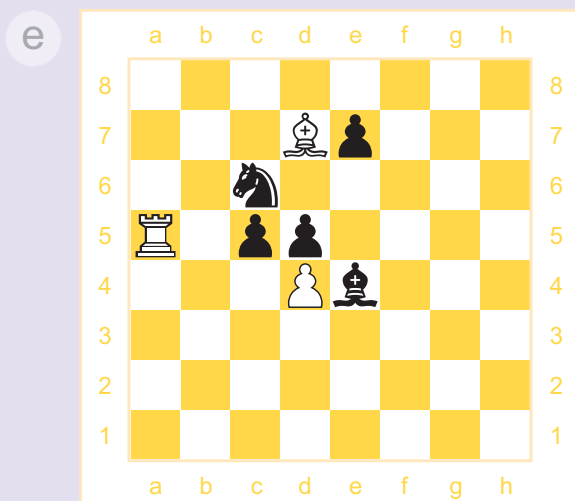
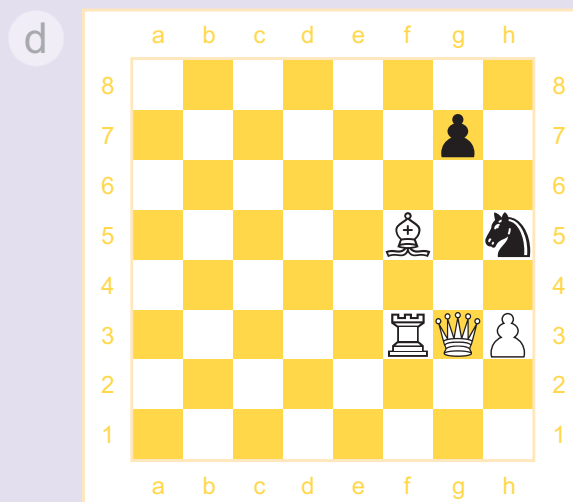
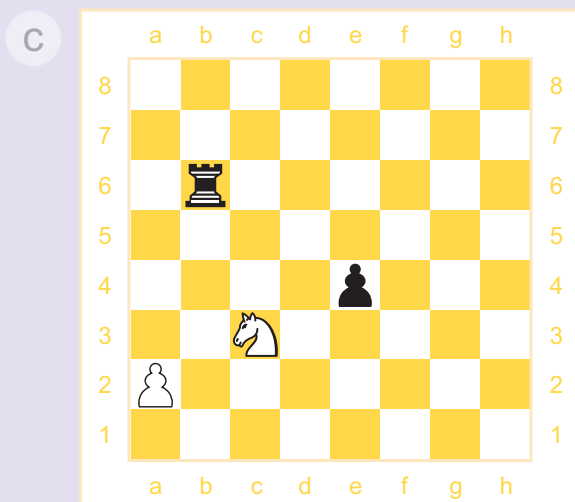
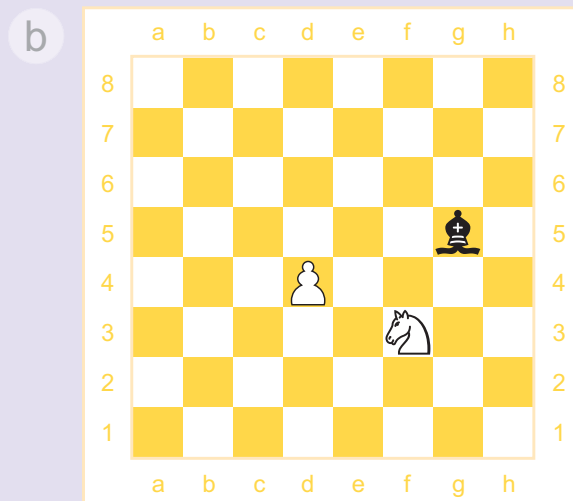
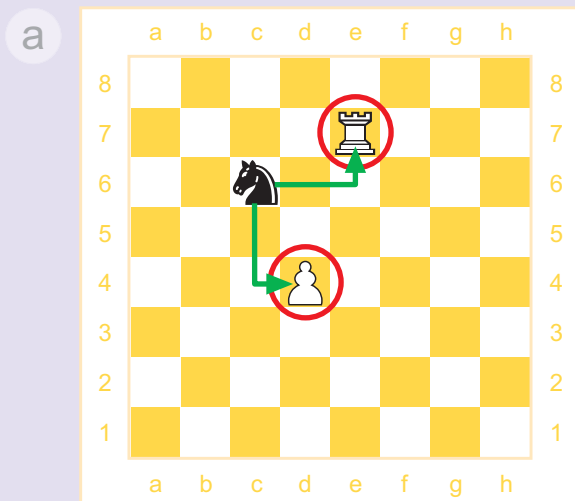
1

Pon un círculo nas casas ás que poida ir o caballo nunha xogada.
Se o caballo non pode moverse, rodéao cun círculo.



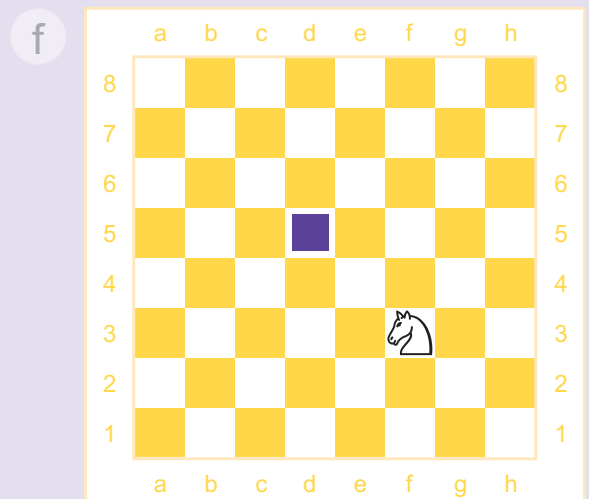
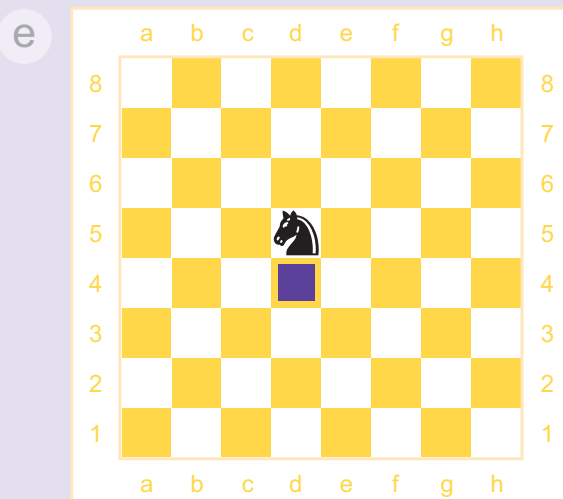
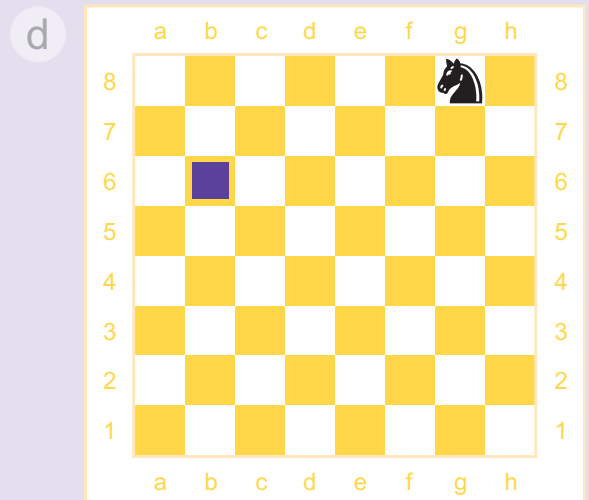
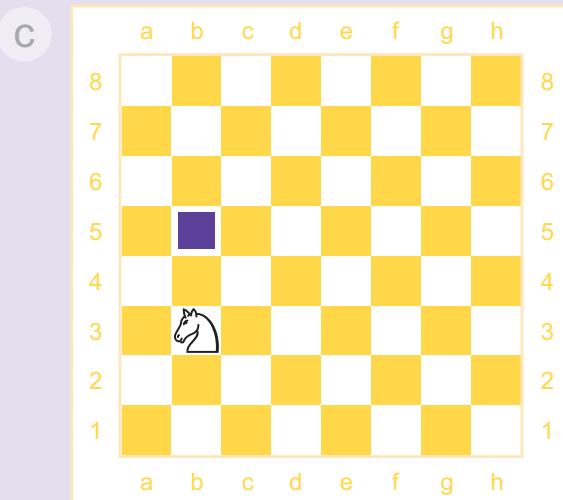
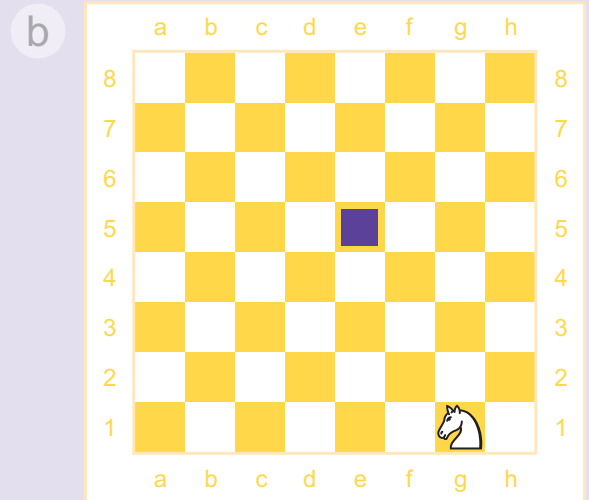
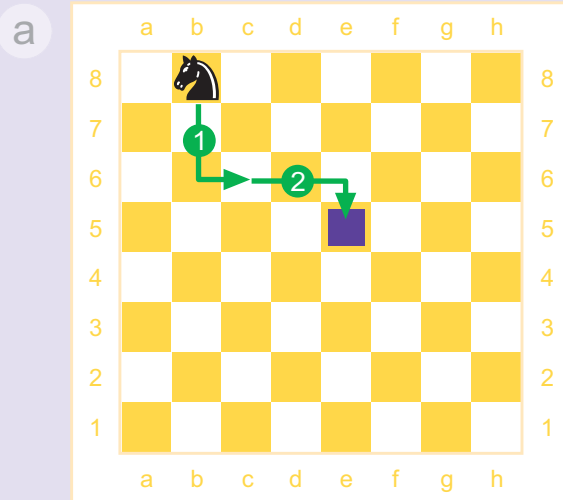
2

Rodea con un círculo as pezas que poidan ser capturadas polo cabalo nunha xogada. Indica con frechas as capturas.



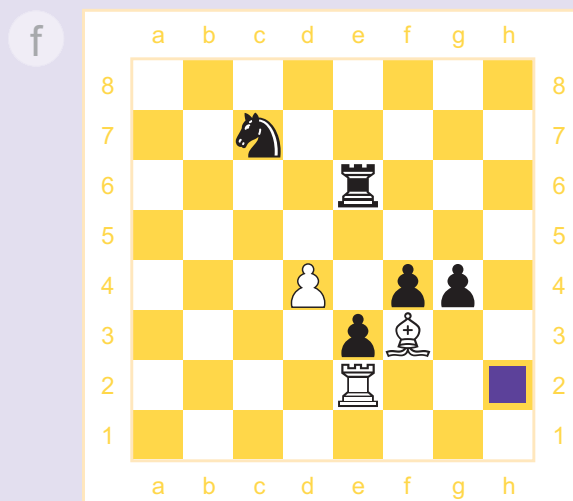
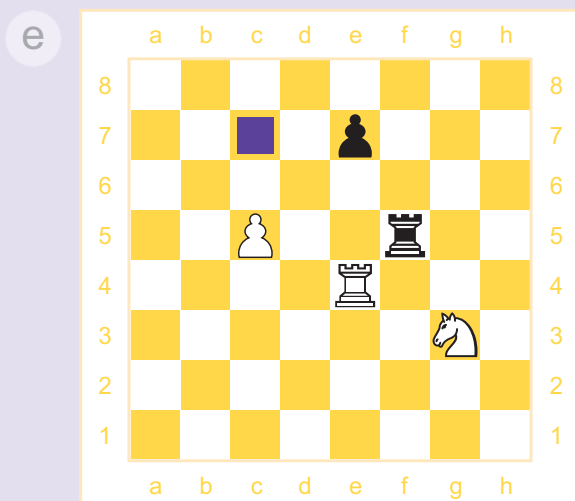
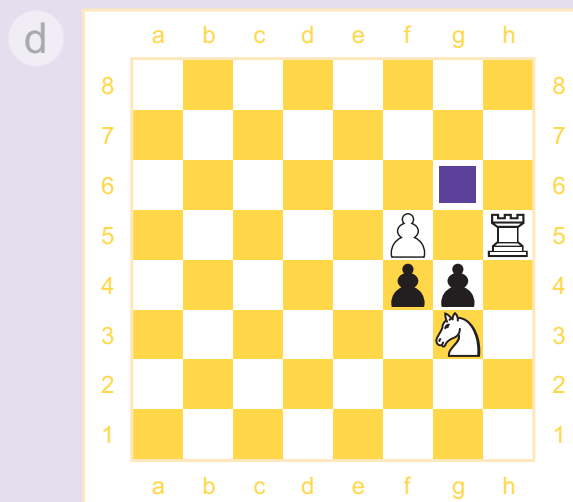
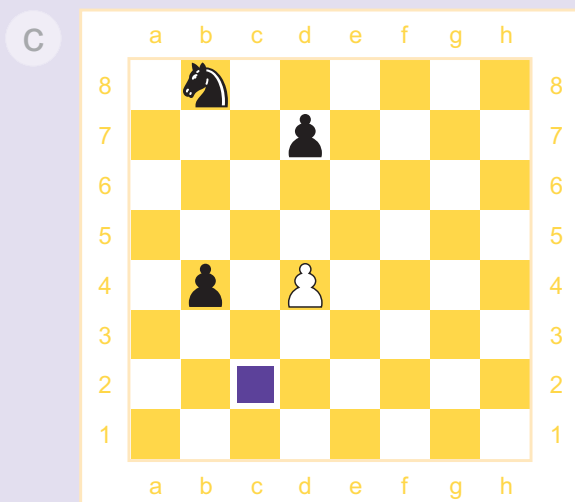
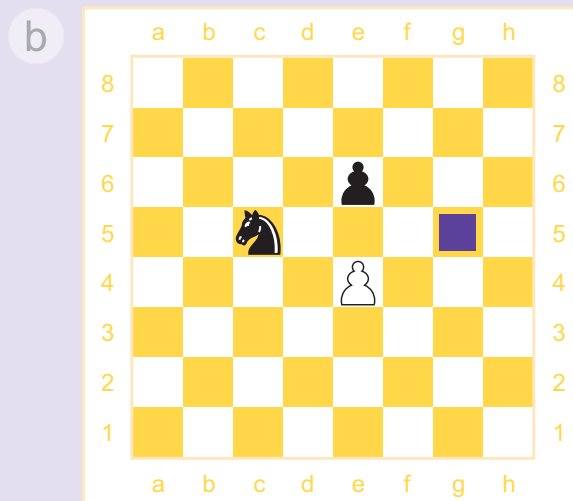
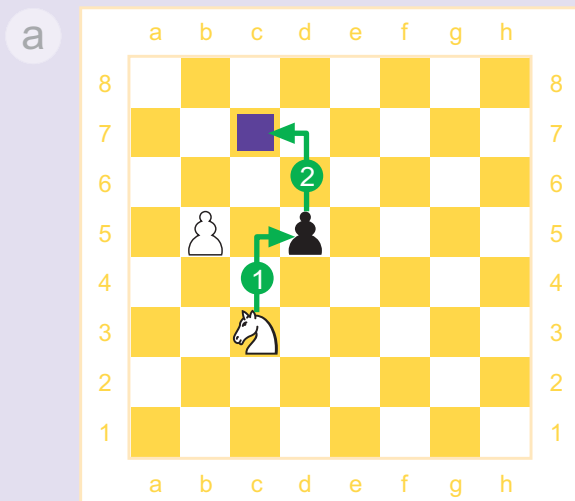
3

Signala o camiño máis rápido que seguirá o caballo para colocarse enriba do cadrado. Debuxa unha frecha para cada xogada.



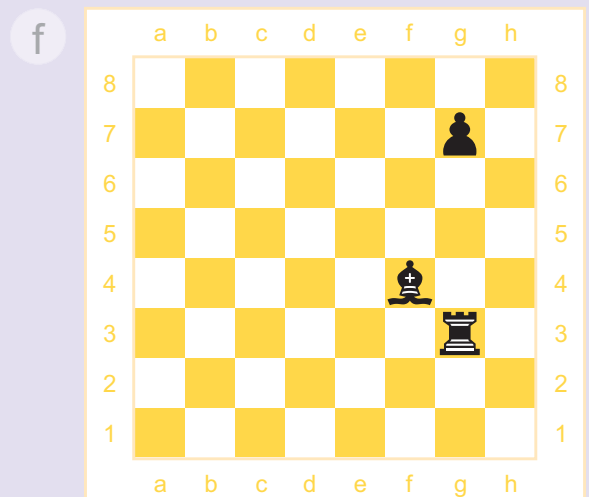
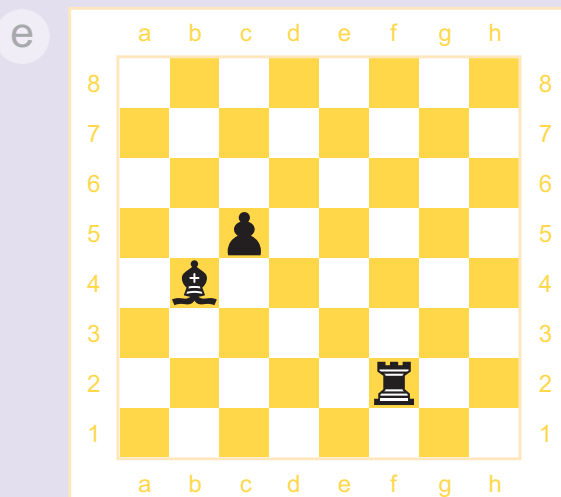
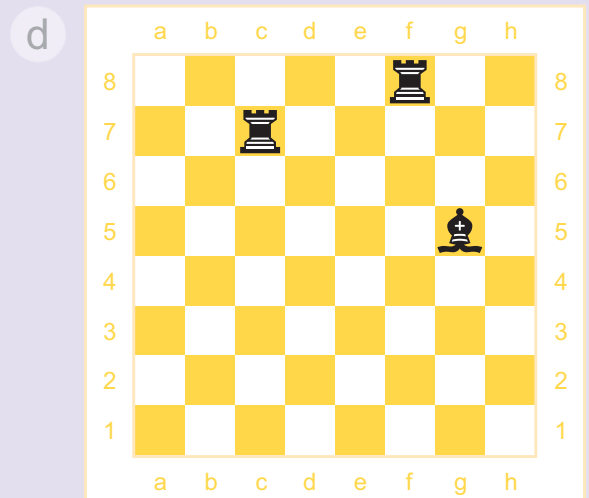
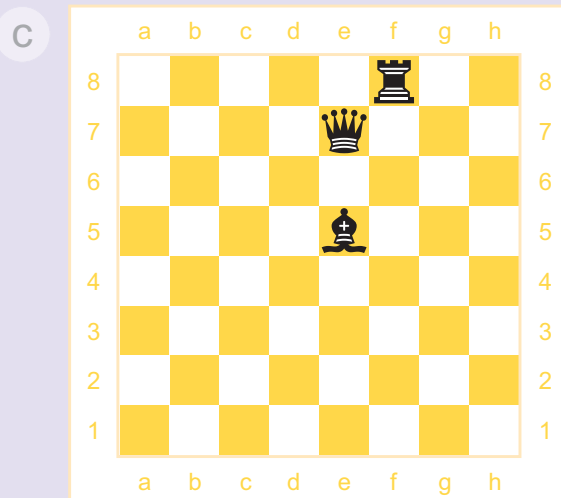
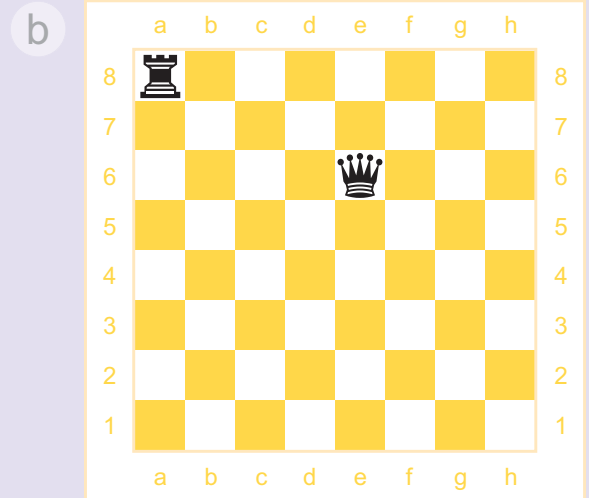
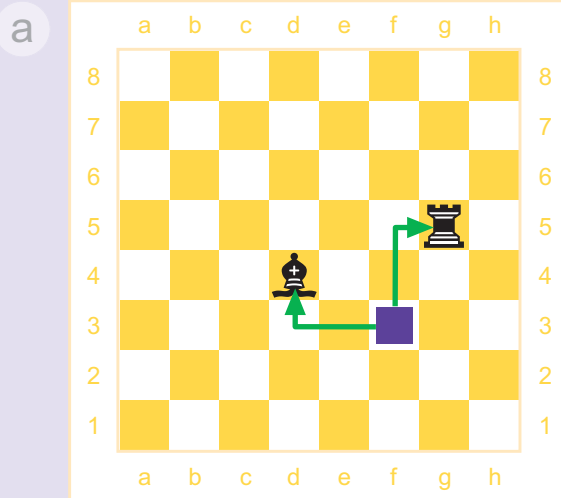
4

Sinala o camiño máis rápido que seguirá o cabalo para colocarse enriba do cadrado. Debuxa unha frecha para cada xogada. Recorda que as pezas adversarias se poden capturar.



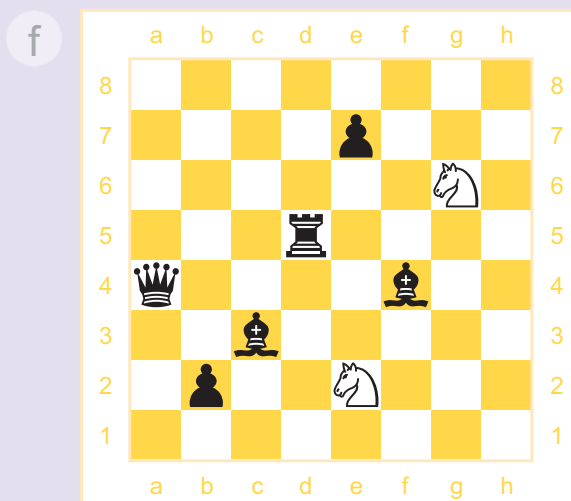
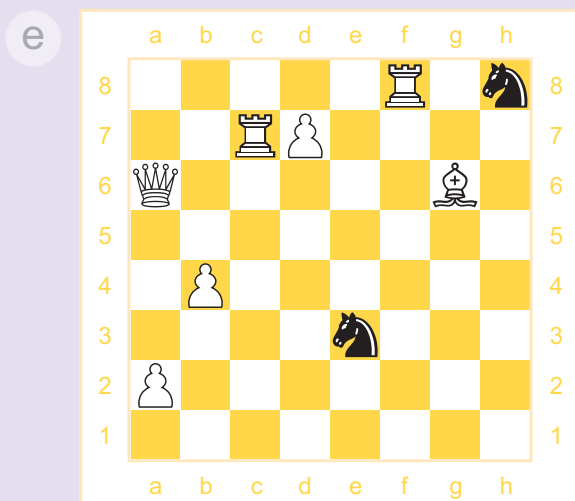
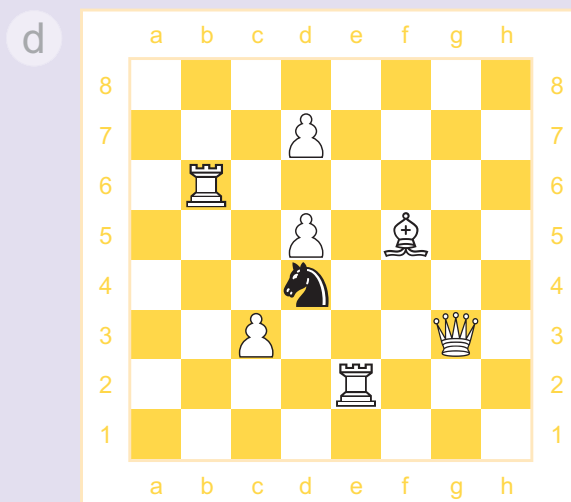
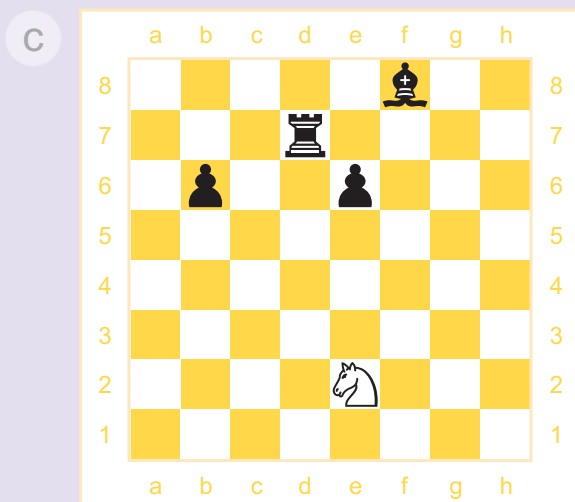
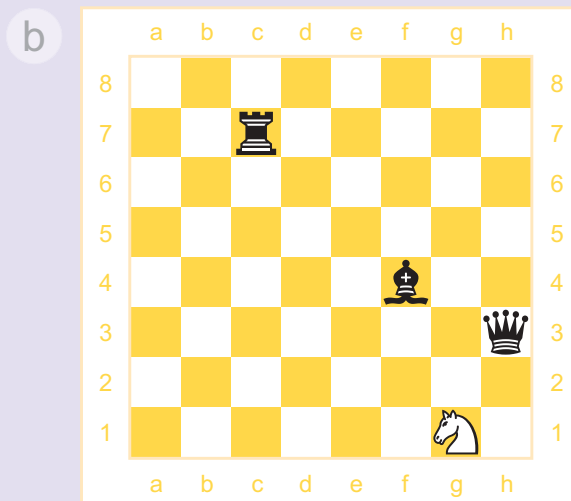
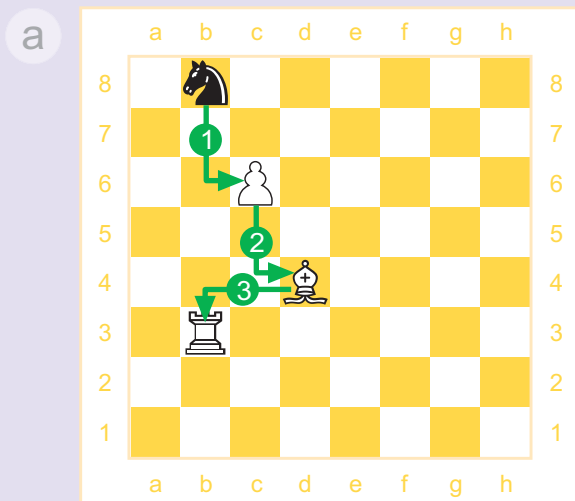
5

Debuxa un cadrado na casa na que un caballo branco poida capturar calquera das pezas negras nunha xogada. Indica as capturas con frechas.



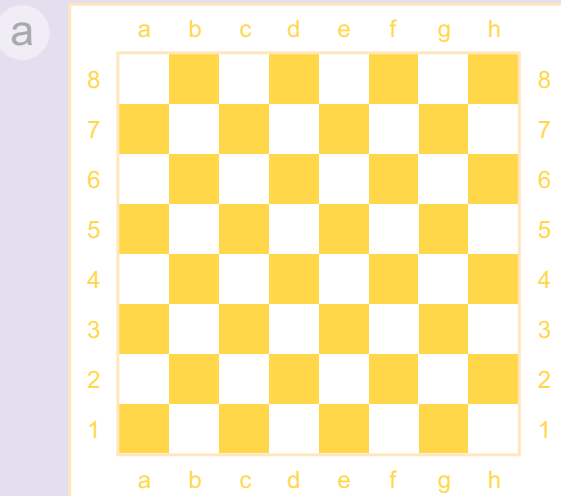
6

Captura cos caballos todas as pezas adversarias co mínimo de xogadas posible. Indica as xogadas con frechas.

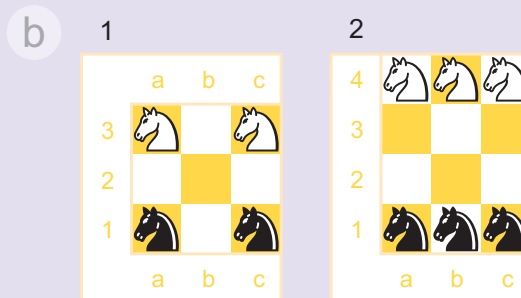


7

Realiza os exercicios en cada taboleiro, seguindo as indicacións que se atopan ao seu pé.



Colocar o número máximo de cabalos sen que ningún deles ocupe unha casa onde outro caballo poida ir nunha xogada.



Taboleiros reducidos.

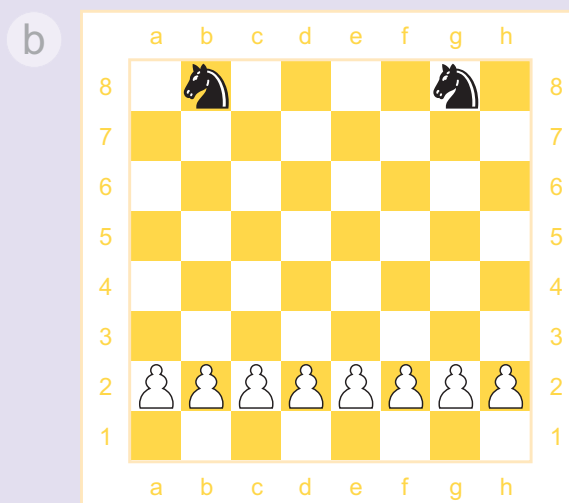
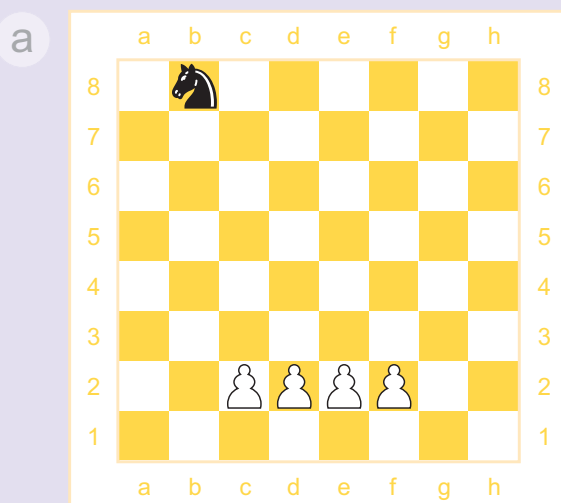
Para cada exercicio, colocar os cabalos brancos nas casas dos negros, e viceversa.

Por suposto, dúas pezas non poden ocupar a mesma casa simultaneamente nin se capturar os cabalos de distinta cor.

8

CABALOS CONTRA PEÓNS

Gaña o caballo se consegue capturar todos os peóns.
Gañan os peóns cando se consegue coroar un.





O rei

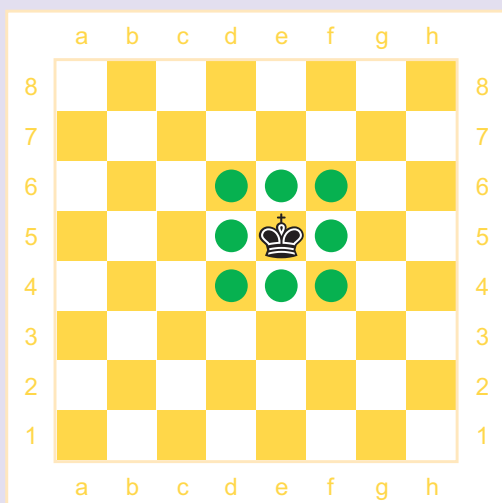
O rei pode desprazarse a calquera casa do seu arredor, pero só avanza unha casa por xogada.

O rei non pode saltar por enriba de ningunha peza.

O rei non pode ir a unha casa ameazada por outra peza adversaria nin capturar unha peza defendida.

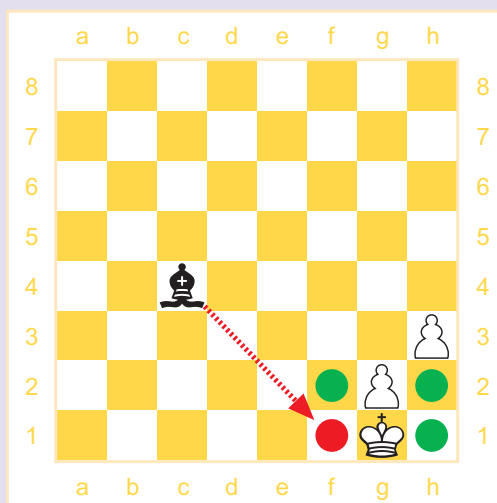
Exemplos

1



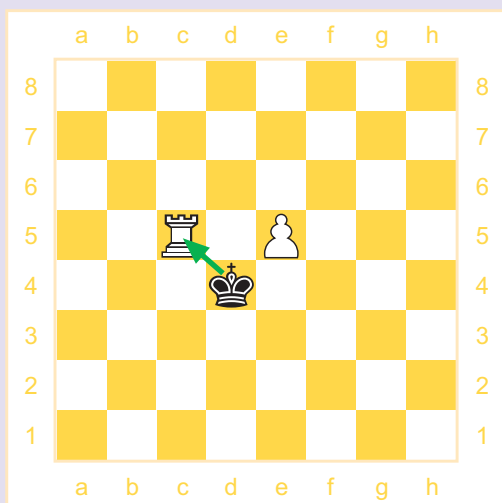
O rei móvese como unha dama, pero só avanza unha casa.

2

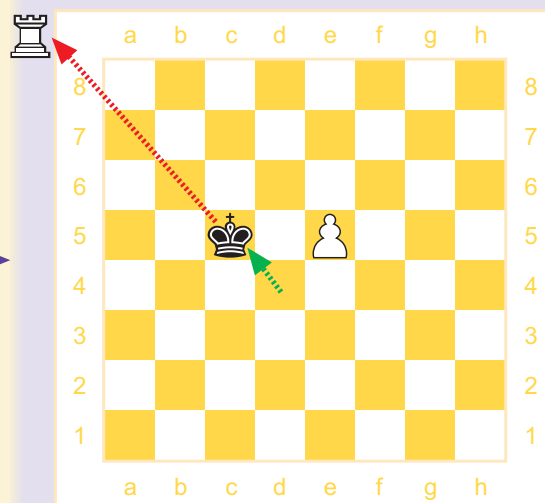


O rei non pode ir á casa vermella porque está ameazada.

3



O rei non pode capturar o peón porque está defendido pola torre.

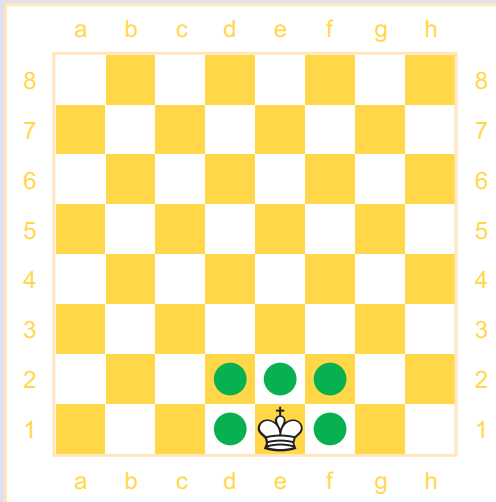


O rei pode capturar a torre porque non está defendida.

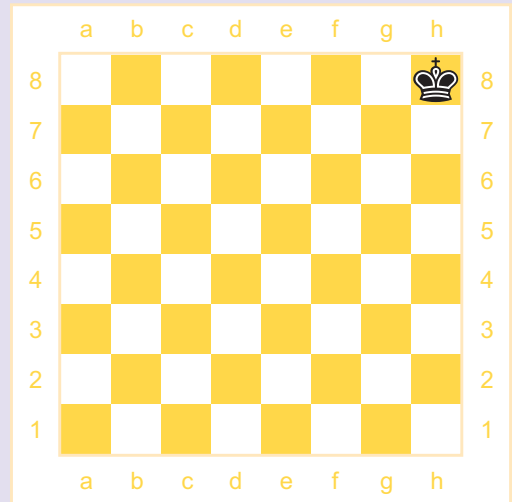
1

Indica cun círculo as casas ás que poida ir o rei nunha xogada.
Se o rei non pode moverse, rodeao cun círculo.

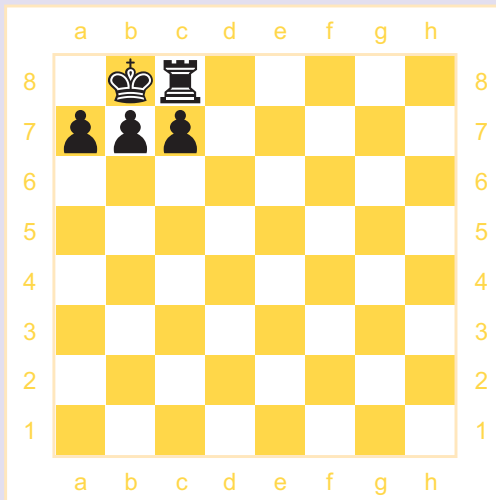
a



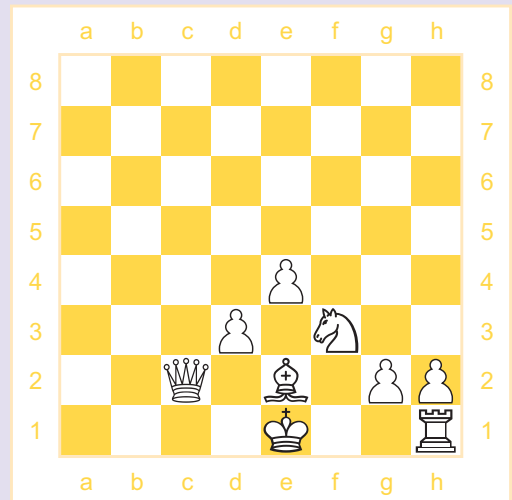
b



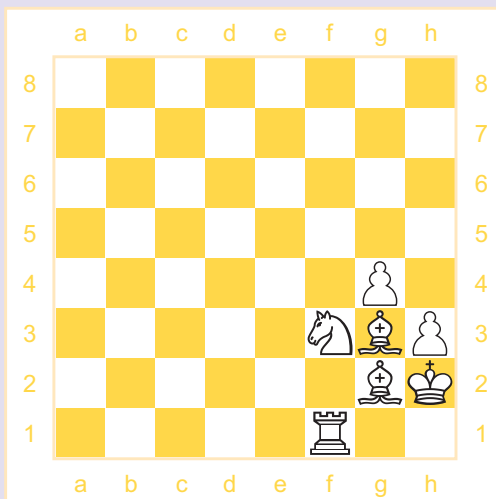
c



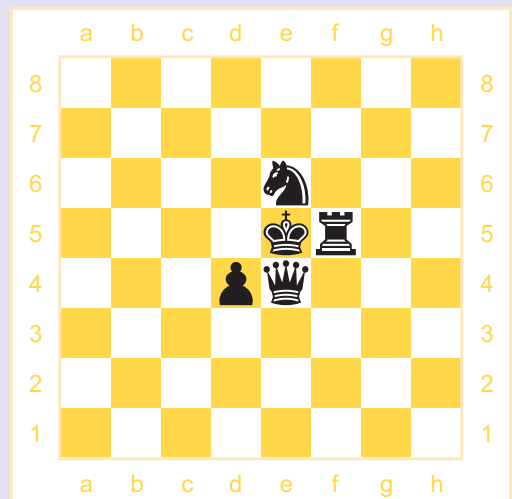
d



e

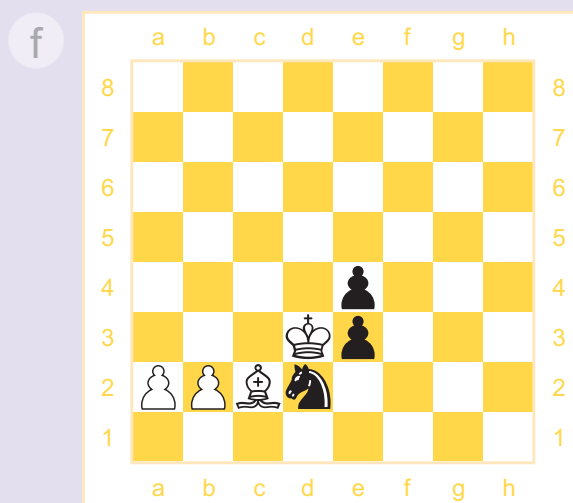
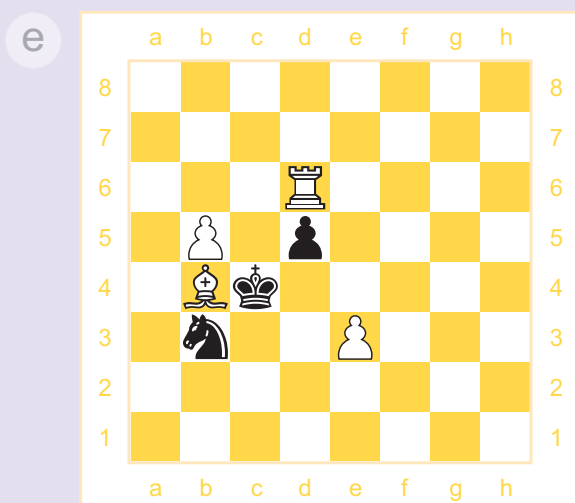
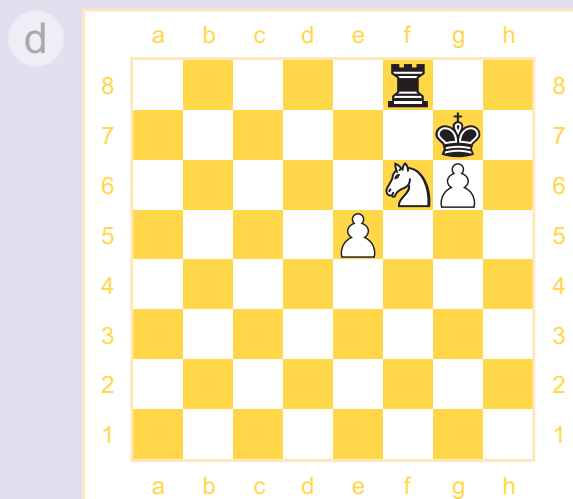
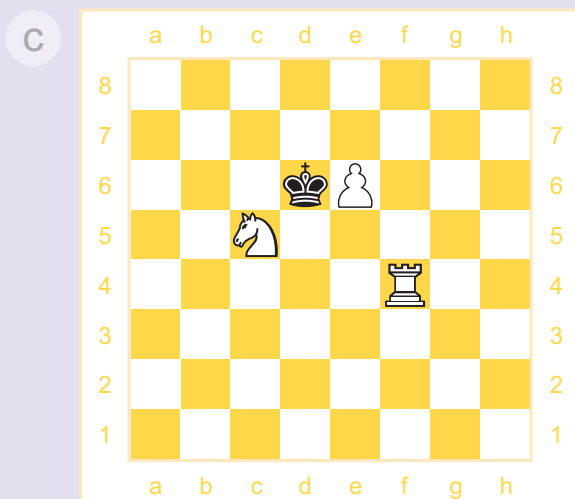
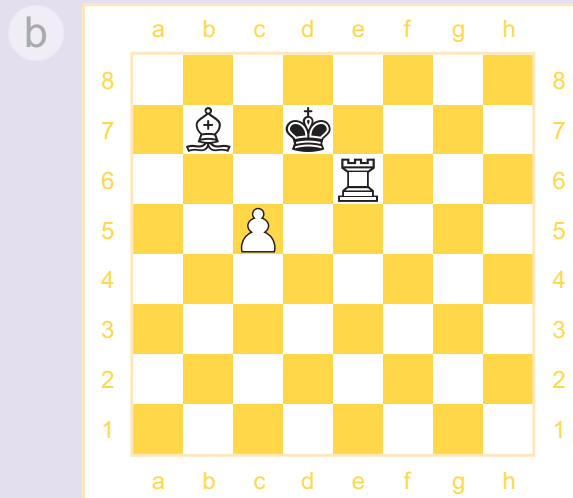
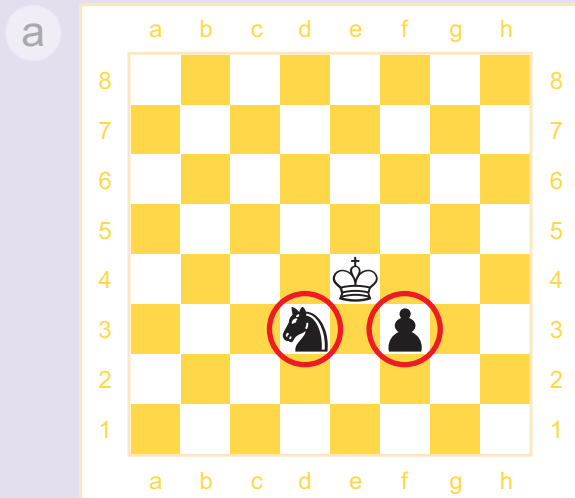


f



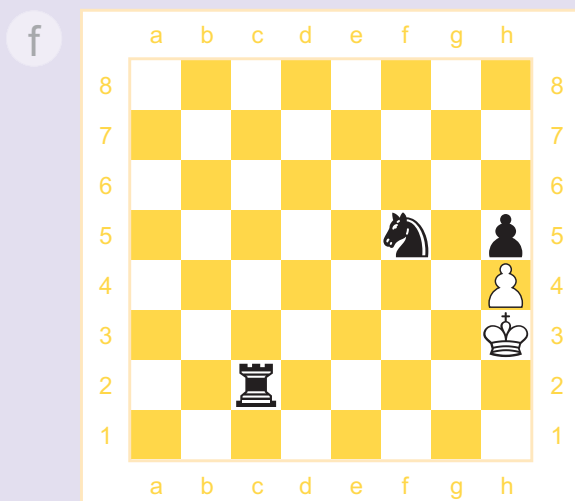
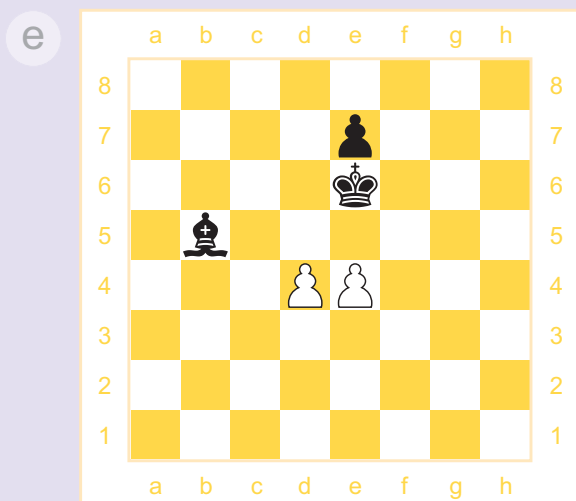
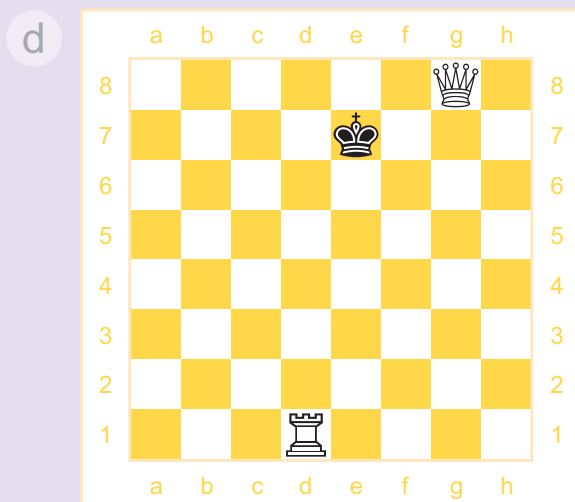
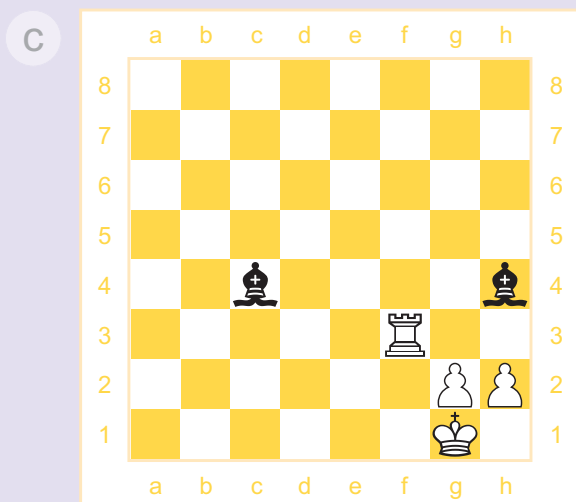
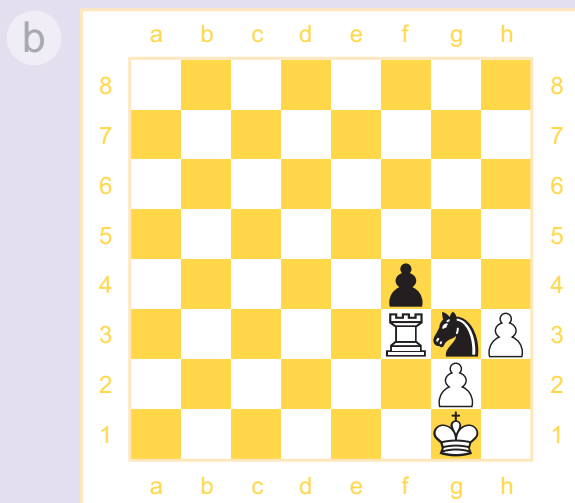
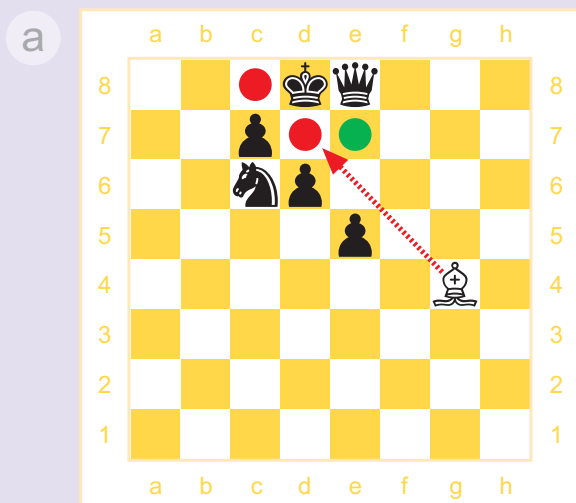
2

Rodea con círculo as pezas que poidan ser capturadas polo rei nunha xogada.



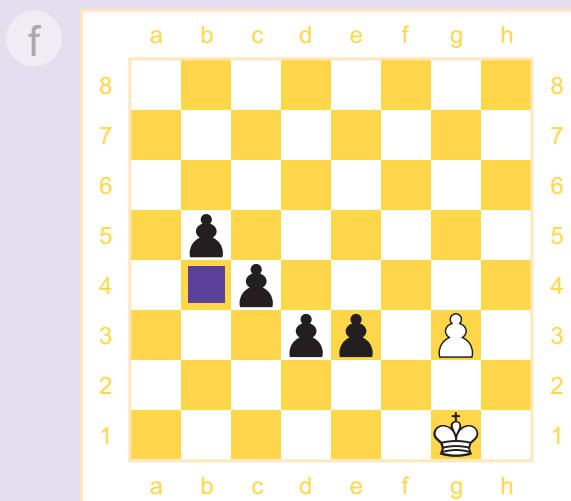
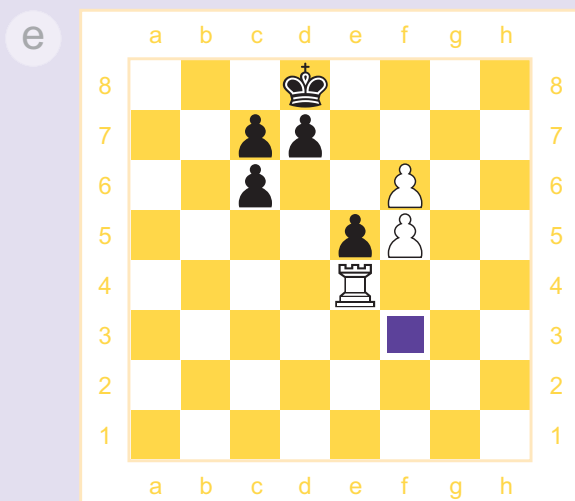
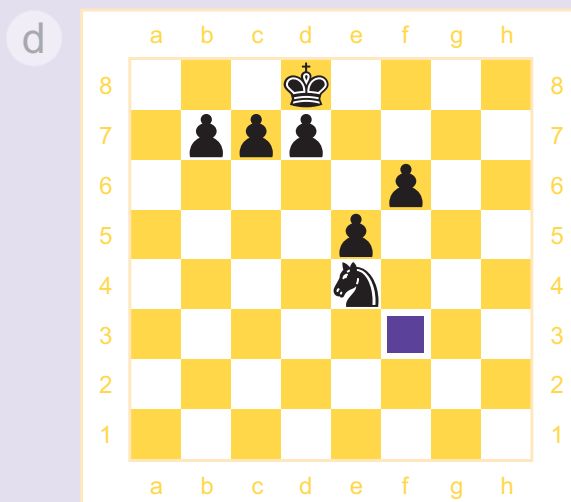
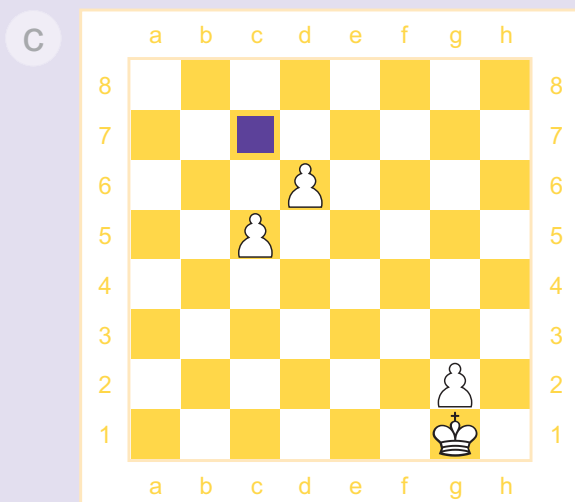
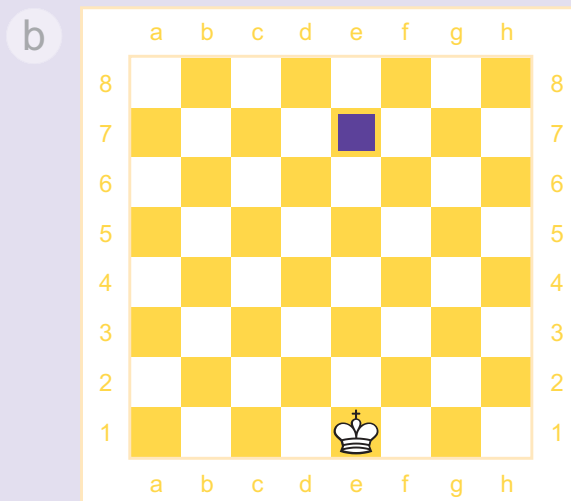
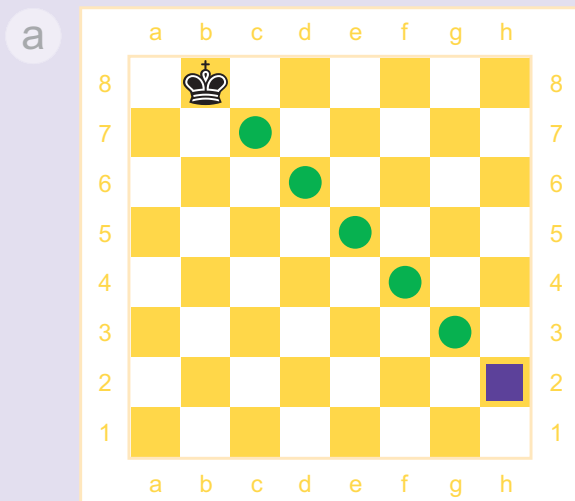
3

Pon círculos verdes nas casas ás que poida desprazarse o rei nunha xogada e pon círculos vermellos onde non poida ir porque estaría ameazado por unha peza adversaria.



4

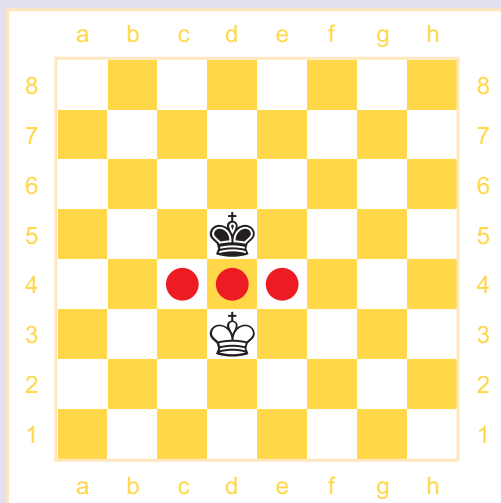
Sinala o camiño máis rápido que seguirá o rei para colocarse enriba do cadrado e debuxa un círculo nas casas por onde pasa. Rodea cun círculo as pezas capturadas.



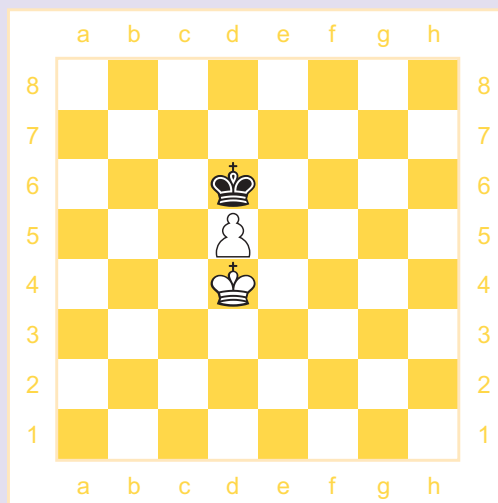
5

Debuxa un círculo nas casas ás que o rei negro non poida ir nunha xogada porque estaría ameazado por unha peza adversaria. Se o rei non se pode mover, rodéao cun círculo.

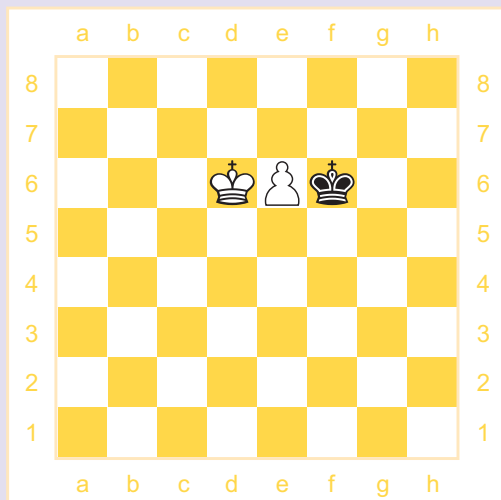
a



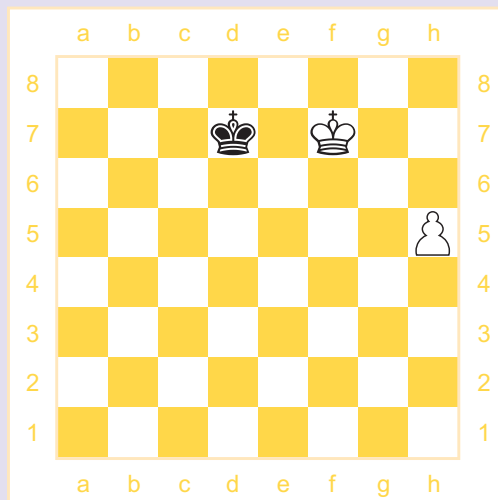
b



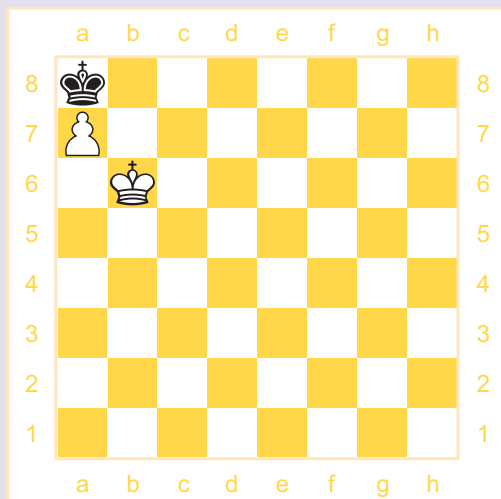
c



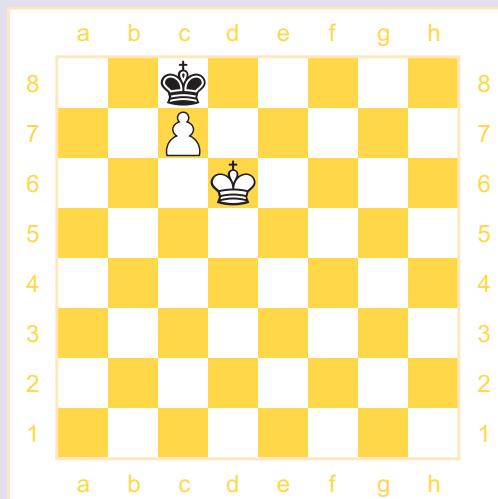
d



e

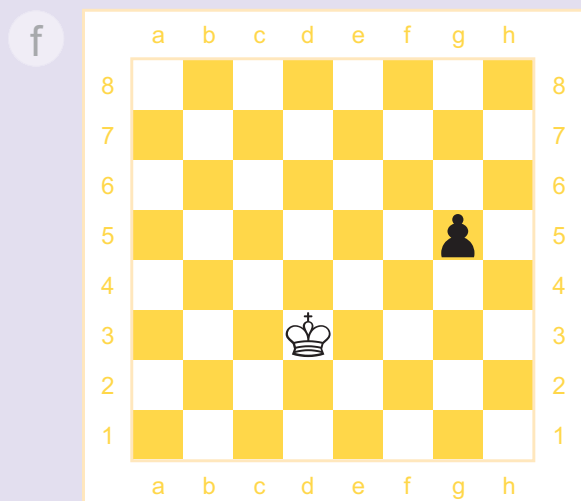
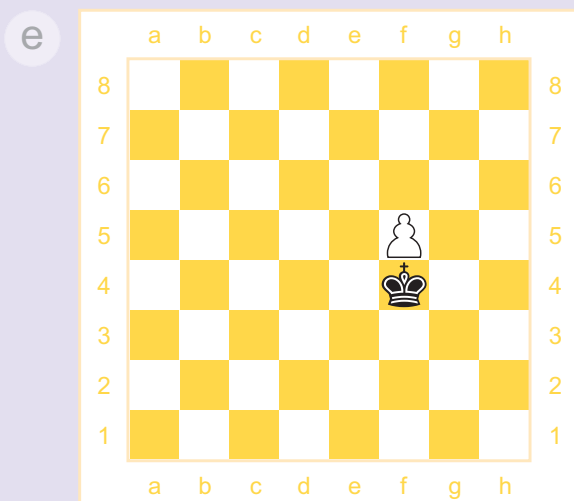
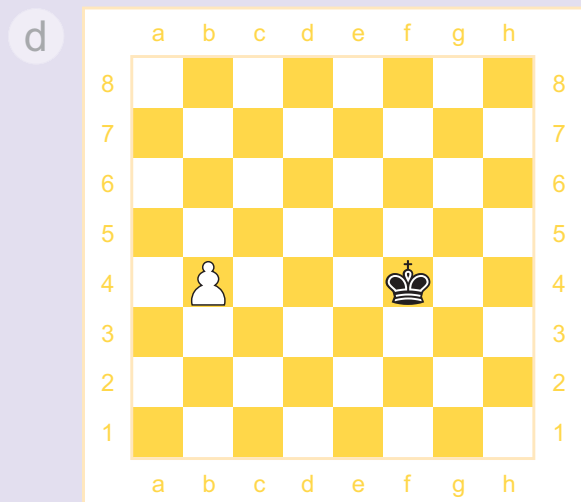
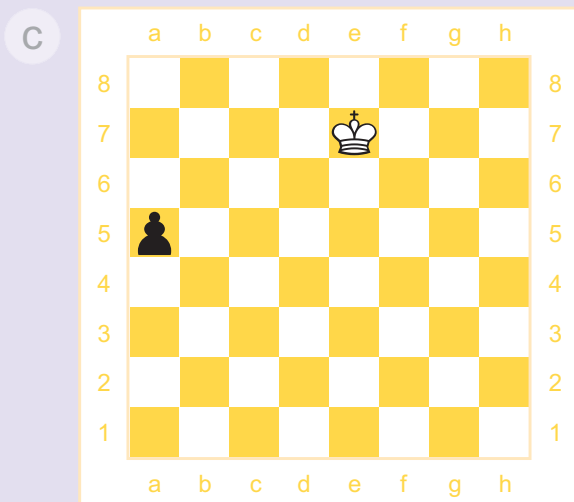
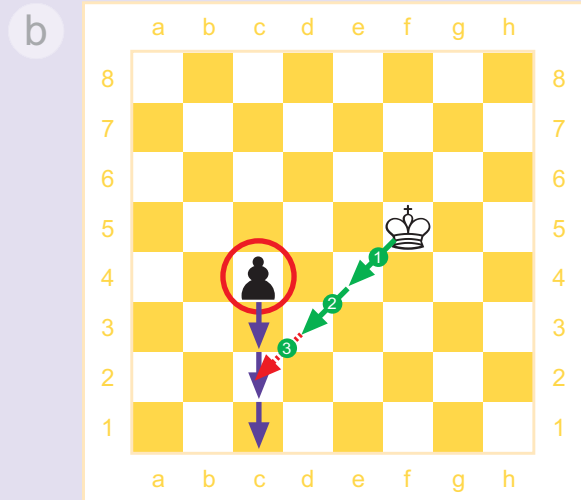
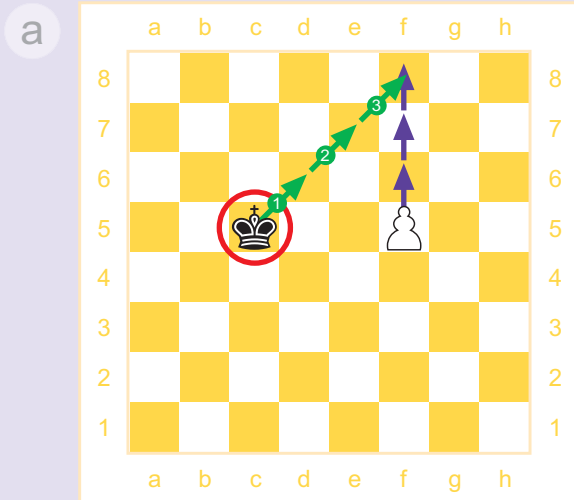


f



6

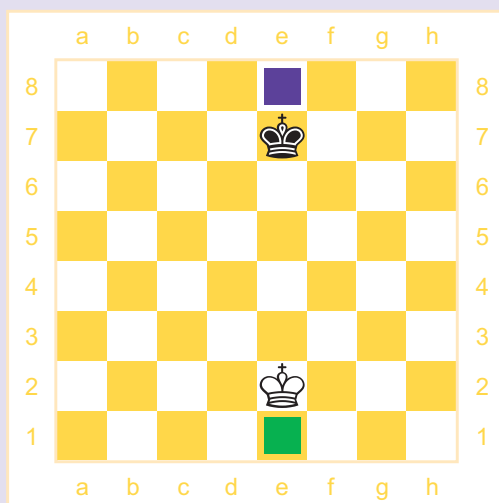
Intenta capturar o peón co rei antes de que o peón consiga coroar. Empeza o peón.
Rodea cun círculo a peza gañadora e indica as xogadas con frechas.



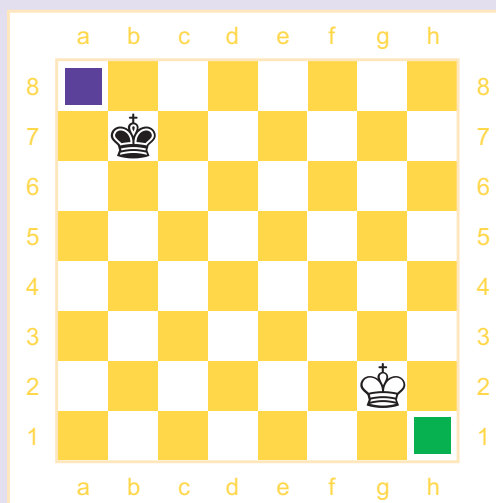
7

Gaña o rei que chegue primeiro ao cadrado do adversario.
Xogan as brancas.

a



b

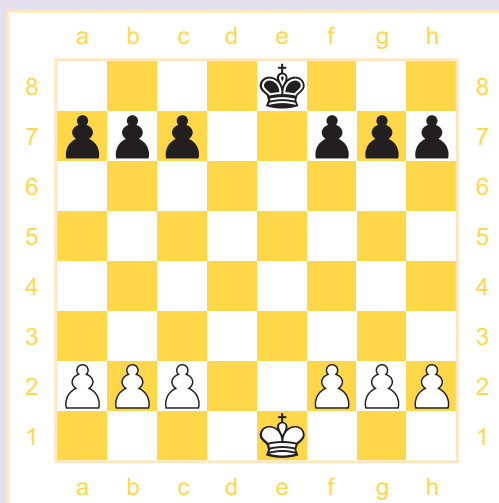


8

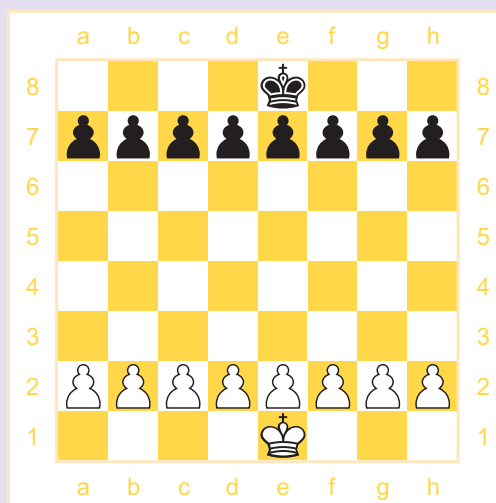
REI CONTRA PEÓNS

Gaña quen consiga coroar un peón ou capturar todos os peóns do adversario. Empezan as brancas.

a



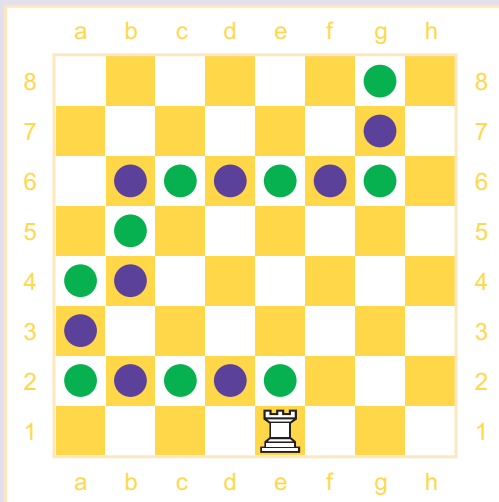
b



A

XOGO DA TORRE ESCALADORA

Gaña o xogador que primeiro chegue á fila 8.



No exemplo, os círculos verdes representan as xogadas do primeiro xogador e os azuis, as do segundo. Neste caso, gaña o primeiro xogador.

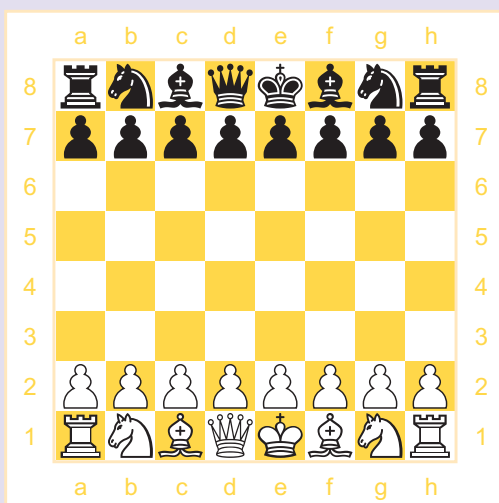
Regras do xogo

1. Colócase ao chou unha torre nunha casa da fila 1.
2. Os dous xogadores moven alternativamente a mesma torre.
3. A torre soamente pode moverse unha casa cara á esquerda ou cara á dereita ou cara a arriba (non se pode mover en diagonal nin cara a abaixo)
4. A torre non pode ir a unha casa onde estivese previamente.

B

XOGO DO COMEPEZAS

Gaña o xogador que primeiro quede sen pezas. Empezan as brancas.



Regras do xogo

1. O movemento das pezas é o mesmo ca no xadrez.
2. Se se pode capturar unha peza do adversario, é obrigatorio facelo.
3. No xogo do comepezas o rei pódese capturar e pódese poñer en casas ameazadas.
4. No caso de que un xogador non poida mover ningunha das súas pezas, gaña quen teña menor número de pezas.

Valor das peças

Valor das peças

Equivalencias



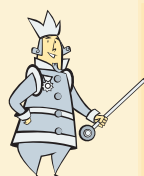
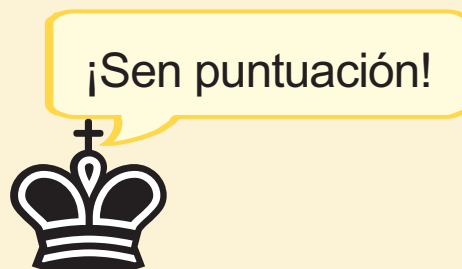


Valor das pezas

Non todas as pezas teñen o mesmo valor.

O valor da peza dependerá da cantidade de casas ás que poida ir nunha xogada.

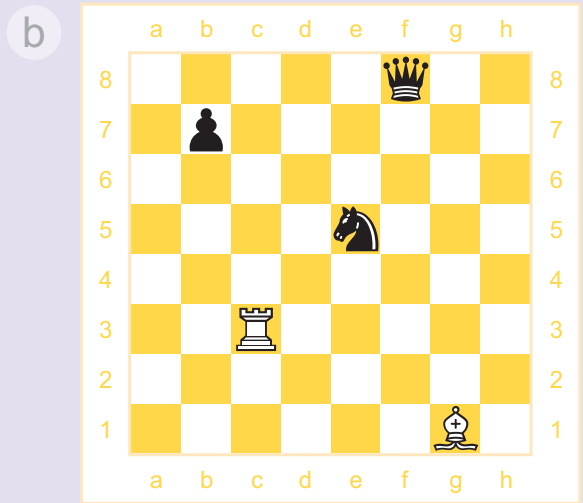
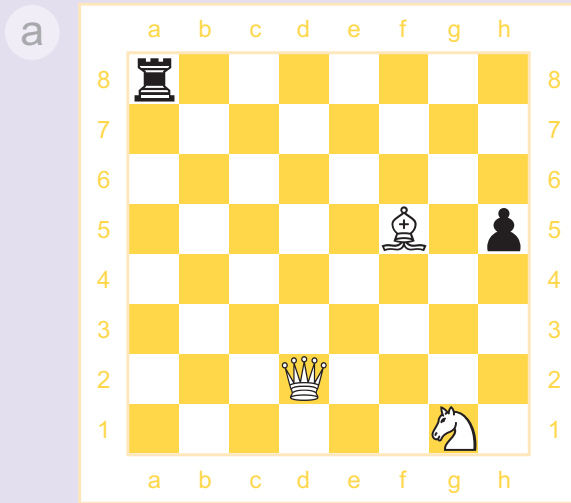
Como o rei é a única peza que non se pode capturar, non se lle asigna ningún valor en puntos.



Durante a partida, segundo a súa posición, algunhas pezas poden ser máis valiosas ou menos ca ao principio da partida.

1

Conta o número de casas ás que pode ir cada peza e anótao.



Peón

Torre

Cabalo

Dama

Alfil

Peón

Torre

Cabalo

Dama

Alfil

2

Sinala para que pezas son certas as frases seguintes.

Ao realizar unha xogada, a peza:



Non pode retroceder

X					

Pode saltar por enriba das pezas

Pode moverse en todas as direccións

Só pode ir a casas da mesma cor

Sempre vai a casas de distinta cor

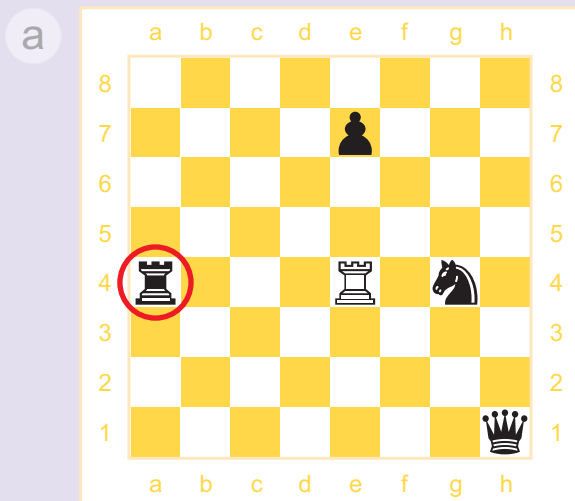
Pode moverse por filas ou columnas

Pode moverse por diagonais

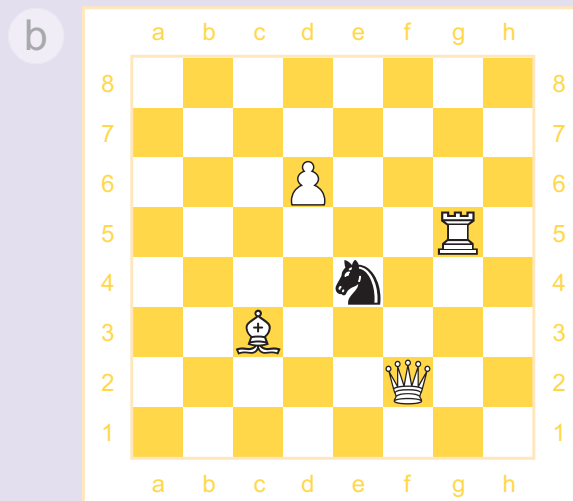
Pode ir dun extremo ao outro do taboleiro

3

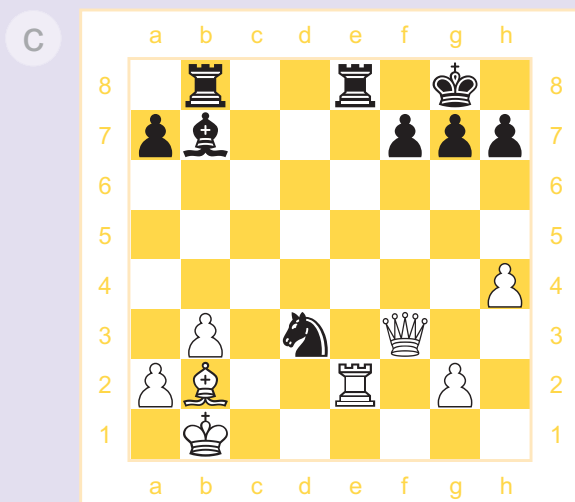
Rodea con un círculo a peza de máis valor que poida ser capturada polo xogador das pezas indicadas ao pé do taboleiro.



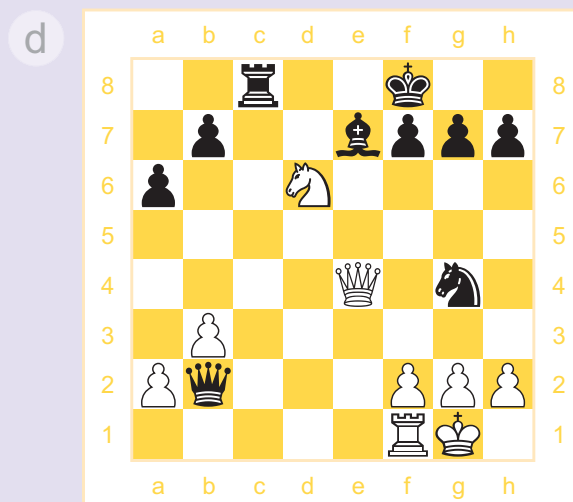
Brancas



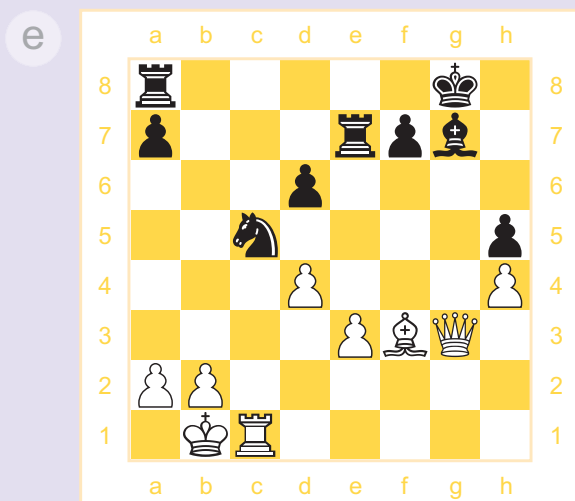
Negras



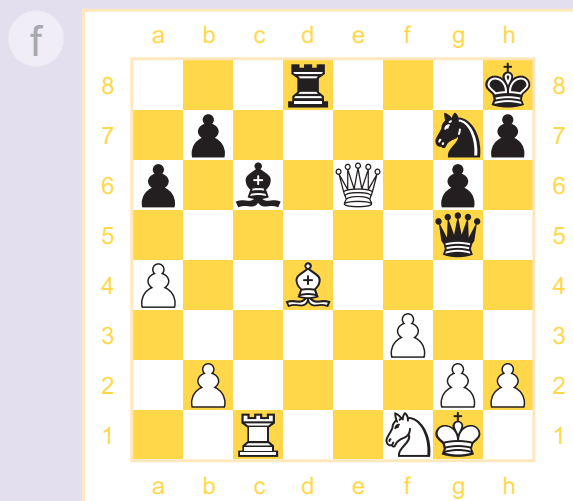
Negras



Brancas



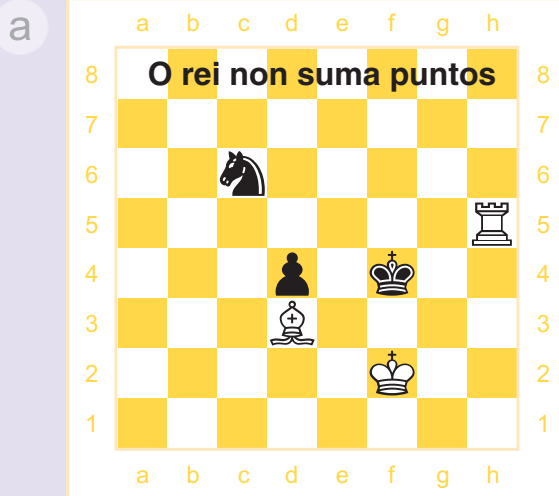
Brancas



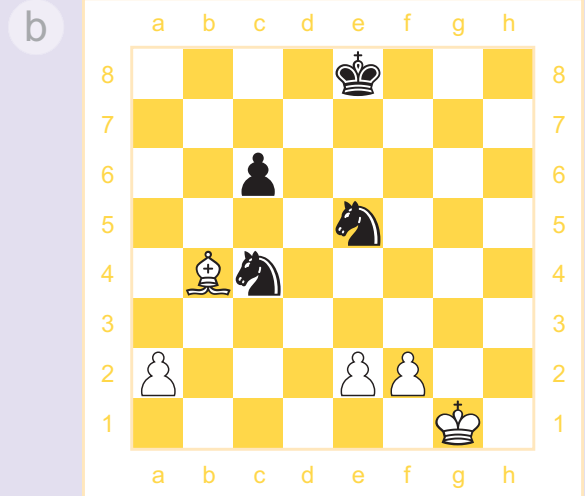
Negras

4

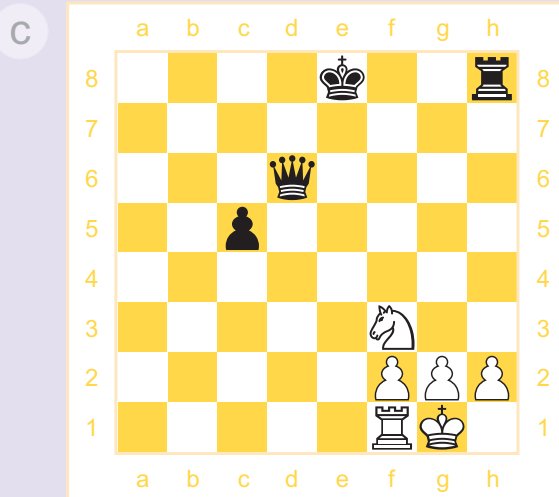
Suma o valor de todas as pezas de cada xogador e anota as puntuacións.



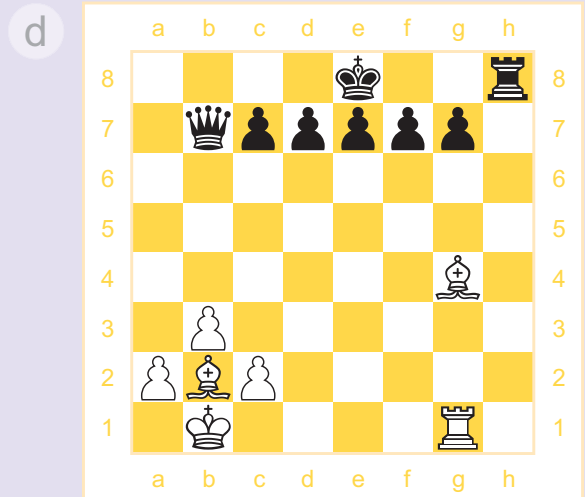
Branca: 8 Negra: 4



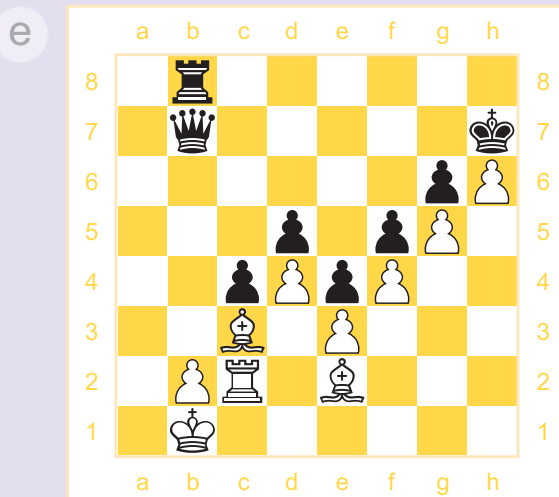
Branca: Negra:



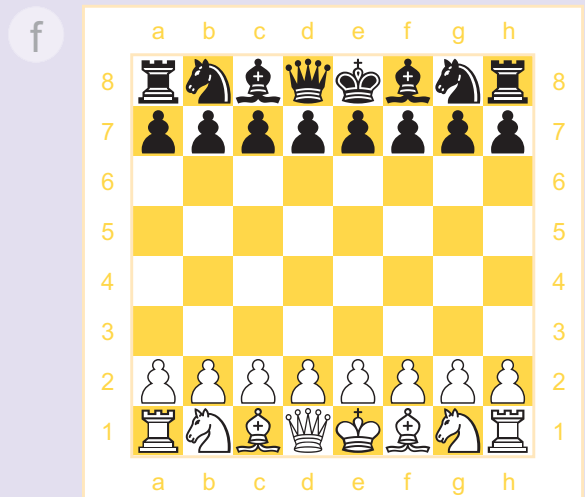
Branca: Negra:



Branca: Negra:



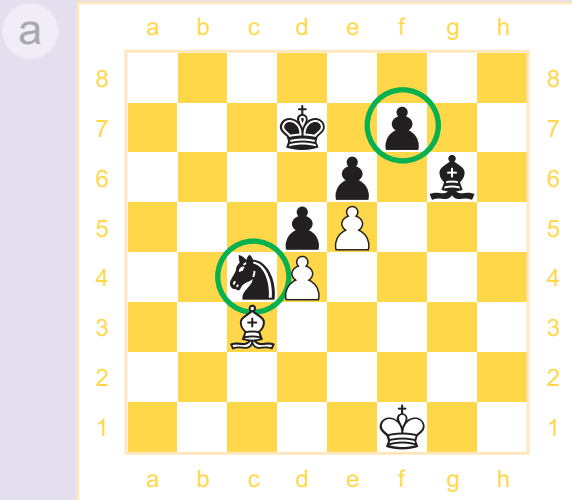
Branca: Negra:



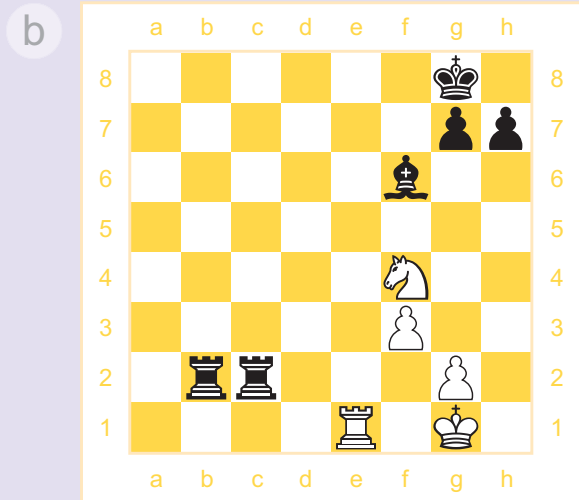
Branca: Negra:

5

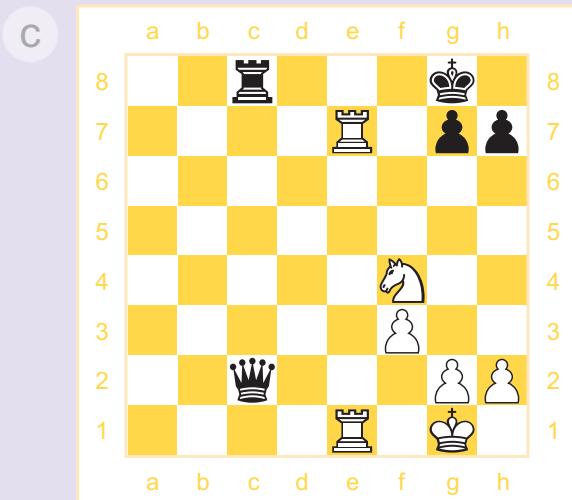
Rodea con círculo o xogador que ten máis puntos e anota por cantos puntos de diferenza está a gañar. Conta soamente os puntos das pezas diferentes.



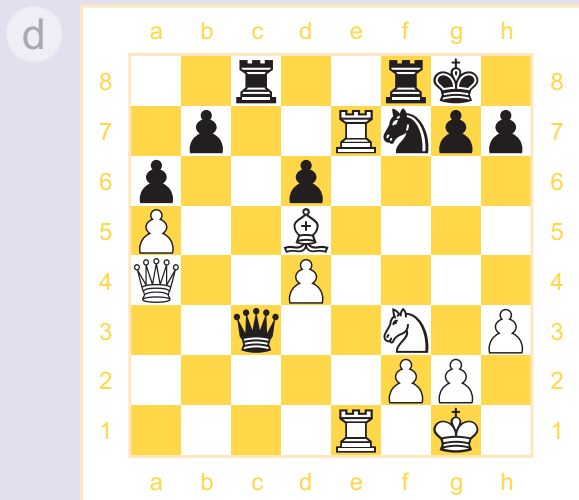
Branças **Negras 4**



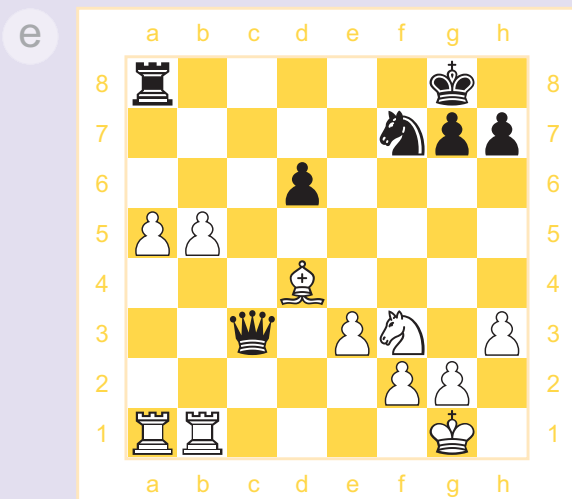
Branças Negras



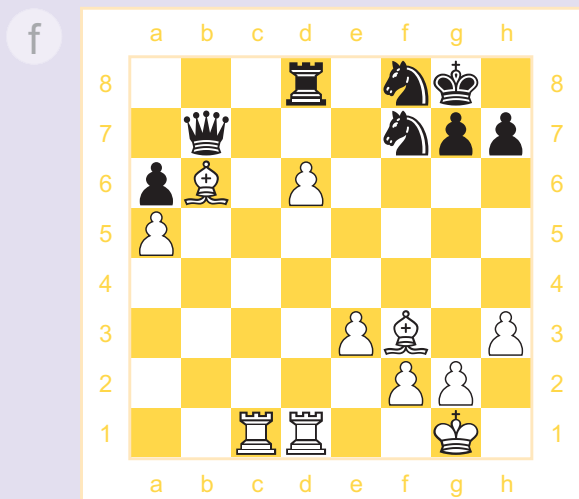
Branças Negras



Branças Negras



Branças Negras



Branças Negras




Equivalencias



Cada peza, segundo o seu valor, equivale a outra ou a outras pezas xuntas.

Durante a partida, intenta ter máis puntos ca o adversario. A túa puntuación material é a suma do que valen as pezas que che quedan no taboleiro.



Exemplos

1.  = 

2.  = 

3.  = 

4.  = 

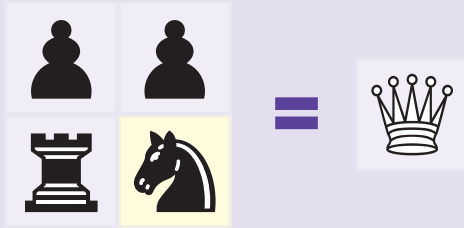
5.  = 

6.  = 

6

Escribe o nome da peza que falta para que sexan certas as igualdades seguintes.

a

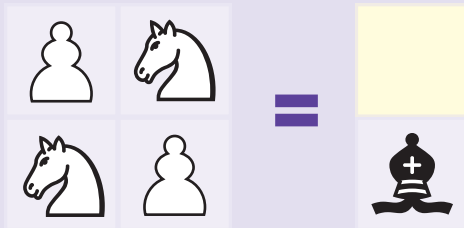


Cabalo

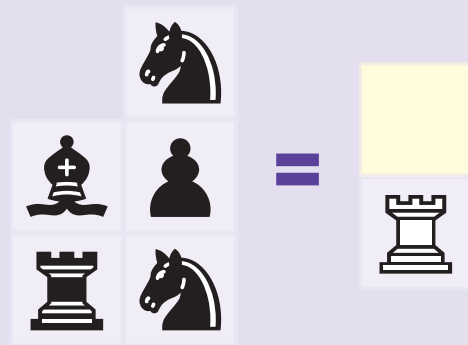
b



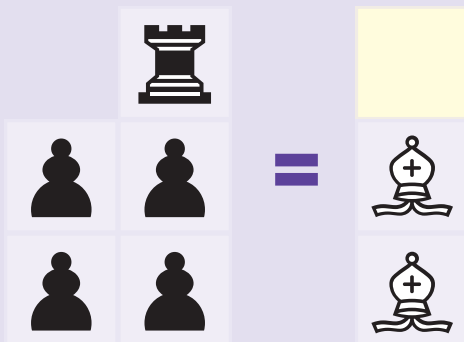
c



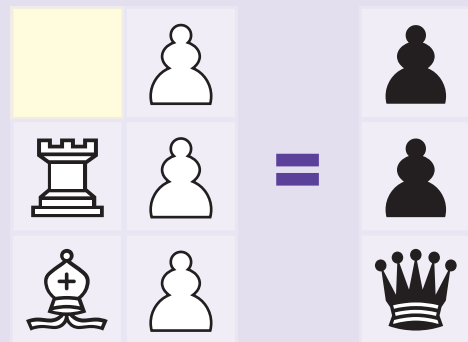
d



e



f



7

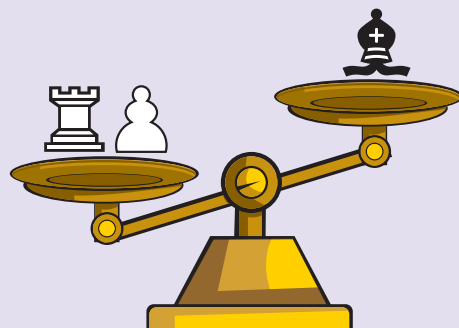
Escreve o nome e a cor da peça que falta para que se equilibrem os dois lados da balança.

a

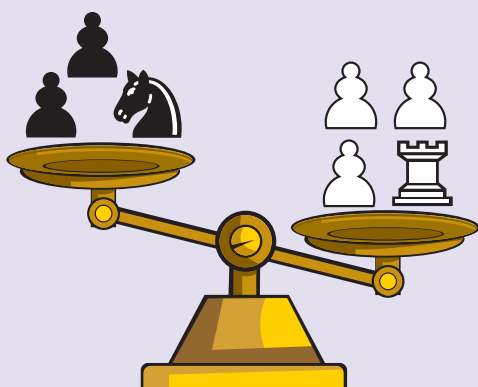


Torre branca

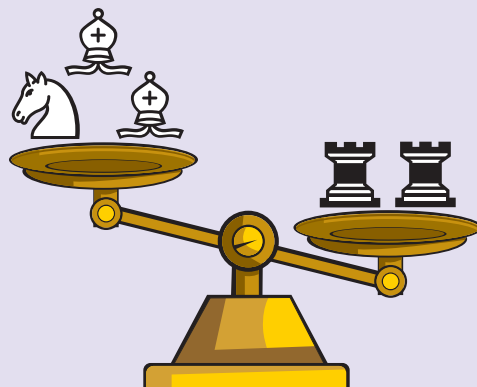
b



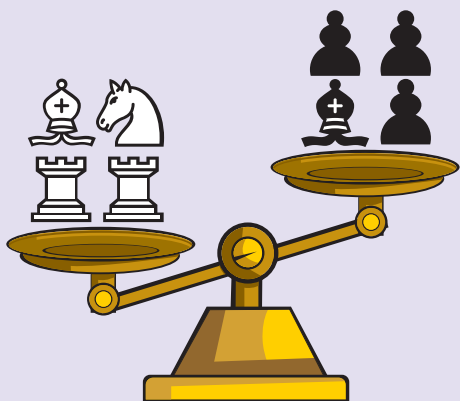
c



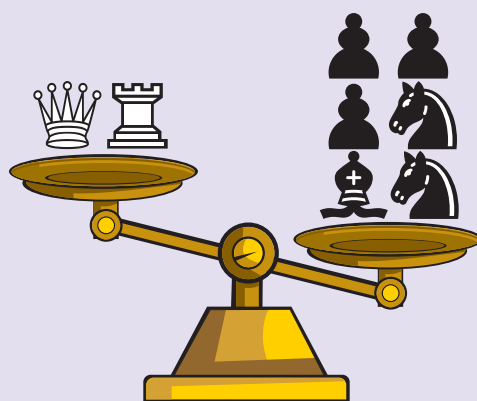
d



e



f



8

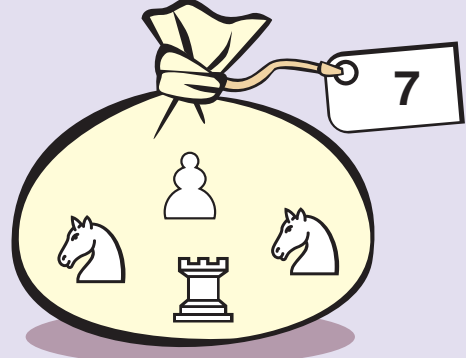
Escribe o nome da peza que sobra para que a suma do resto corresponda ao valor da etiqueta.

a

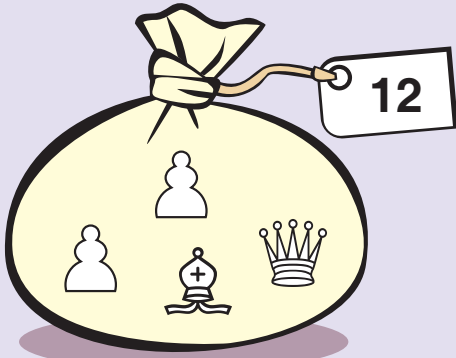


Peón

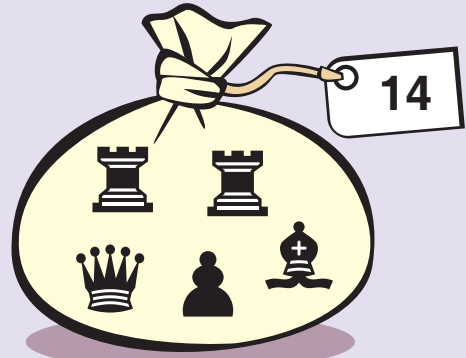
b



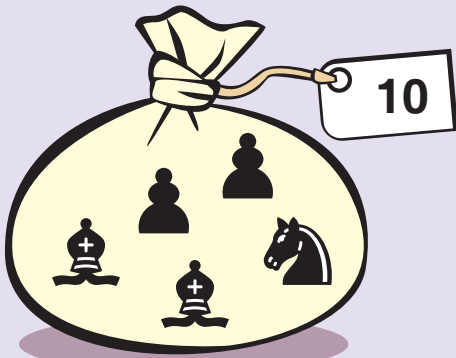
c



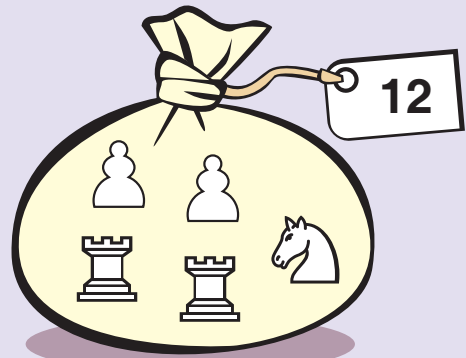
d



e



f



A xogar...

A ameaza

Tipos de xogadas

Xogadas de ataque

Xogadas erróneas

Xogadas de defensa

Defensa dun ataque

Fases dunha xogada

Intercambios





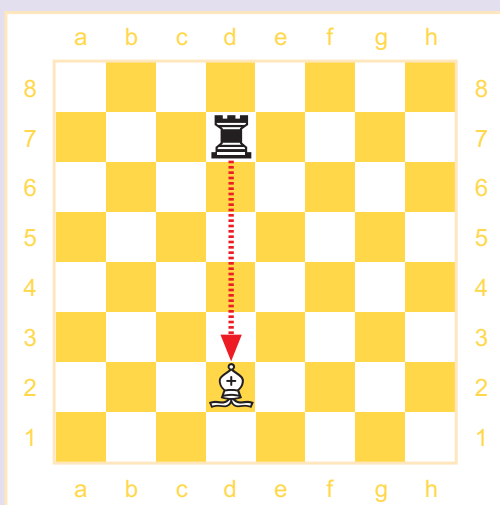
A ameaza

Unha peza está ameazada cando outra peza adversaria pode capturala.

Unha casa está ameazada cando unha peza se pode desprazar alí nunha xogada. Se unha peza adversaria vai a esa casa, pode ser capturada.

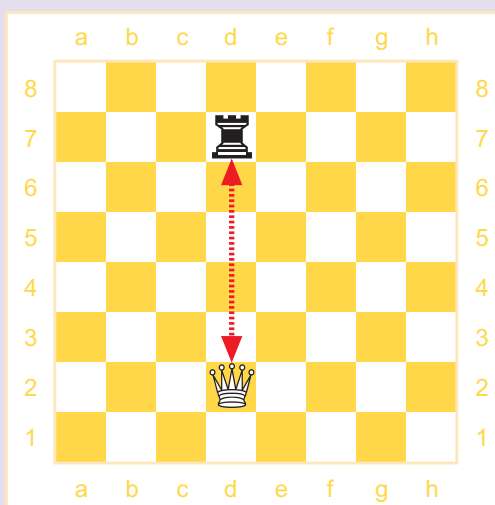
Exemplos

1



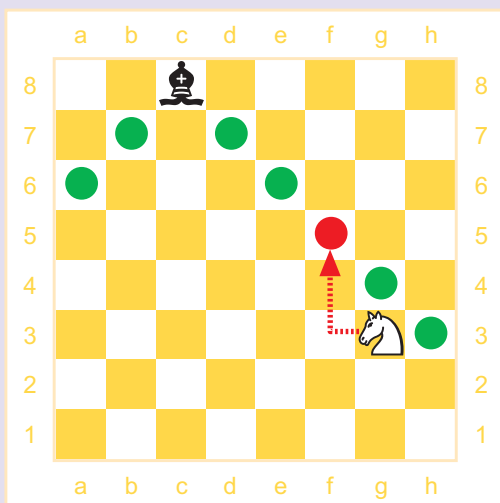
A torre ameaza o alfil.
Se xogan as negras poden capturalo.

2



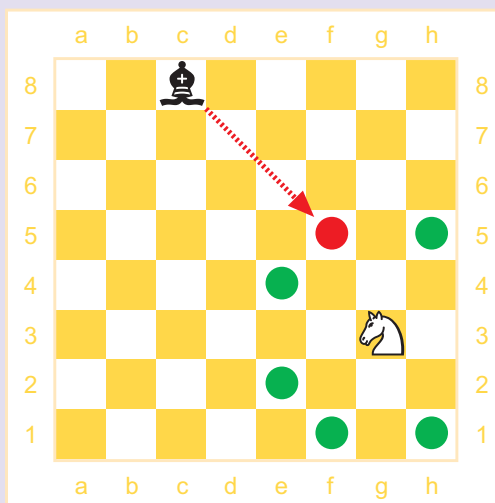
A torre e a dama ameázanse.
Poderá capturar quen xogue primeiro.

3



O alfil poderá ser capturado se se coloca na casa ameazada.

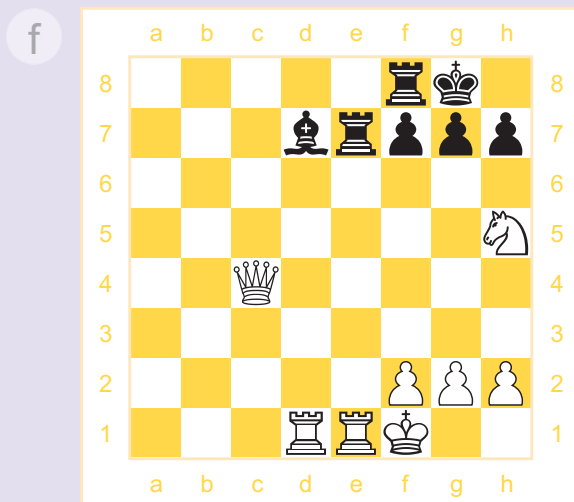
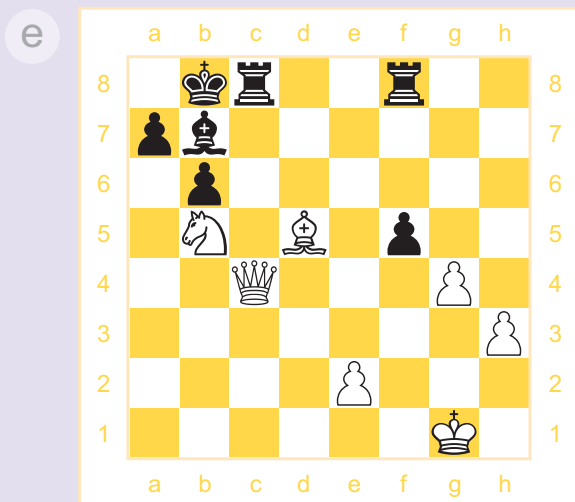
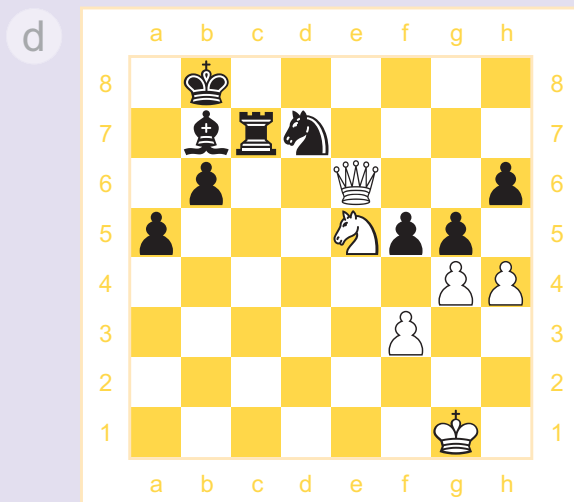
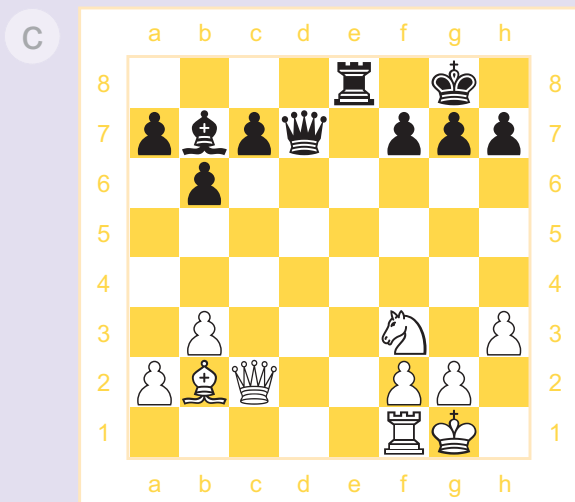
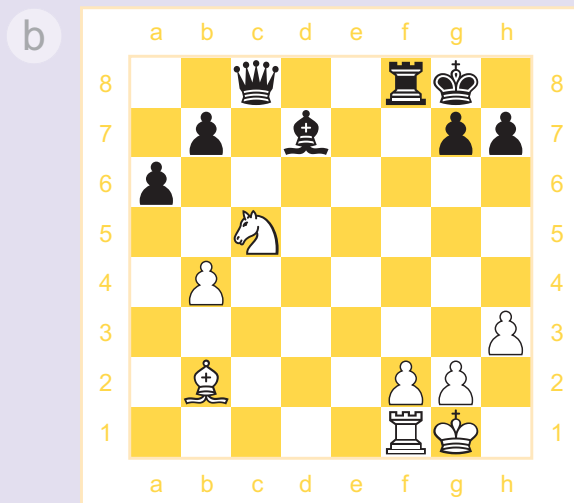
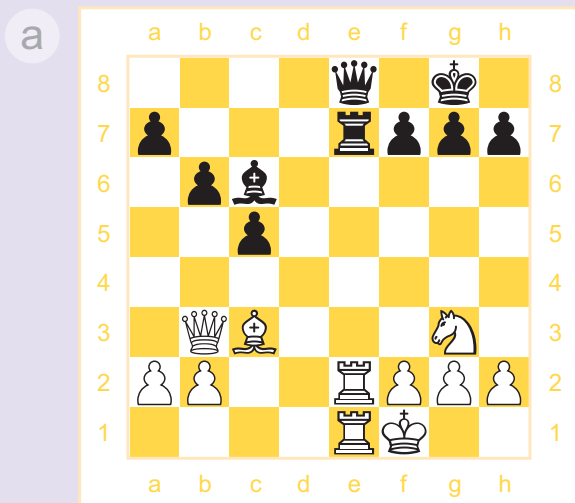
4



Viceversa, o cabalo poderá ser capturado se vai a f5.

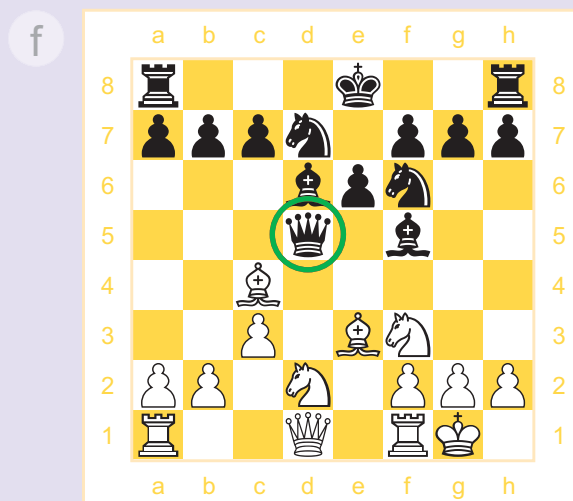
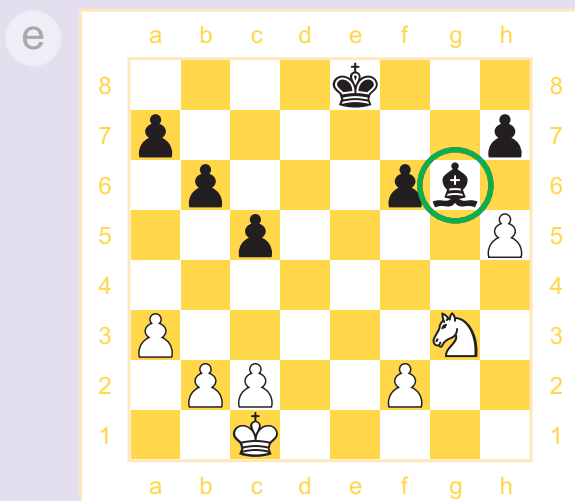
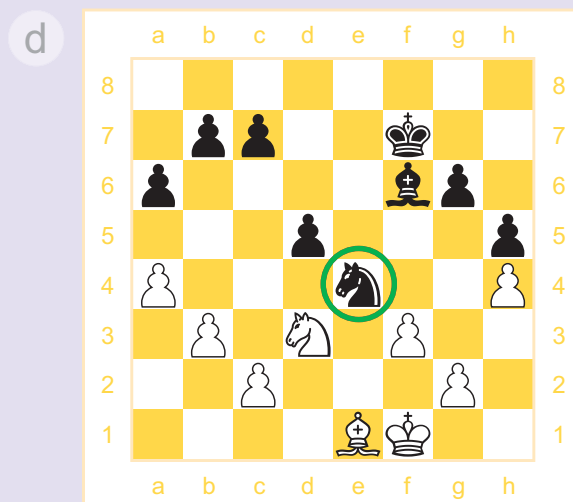
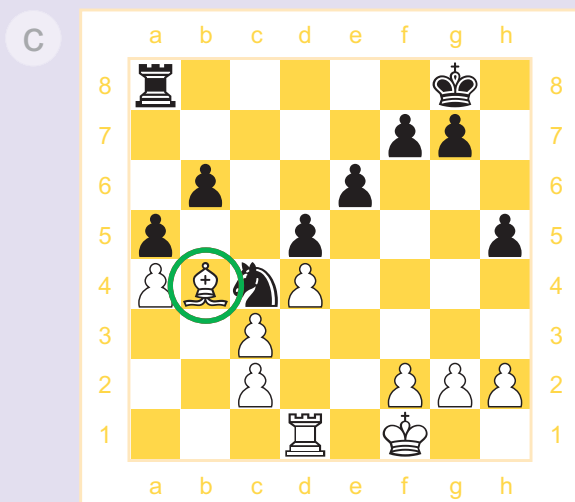
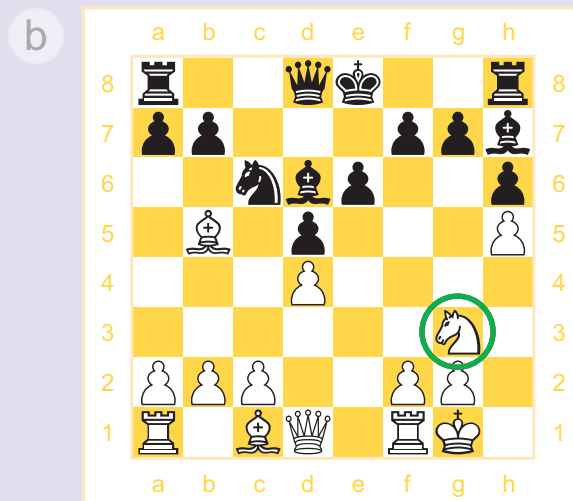
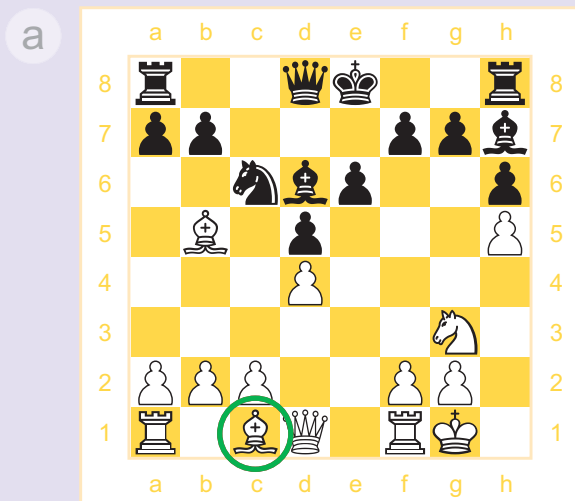
1

Traza un círculo nas pezas negras que estean ameazadas polas brancas.



2

Debuxa un círculo nas casas ás que poida ir a peza sinalada e unha cruz nas casas onde non debería ir porque sería capturada polo adversario.





Tipos de xogadas

De ataque

Para
capturar

De defensa

Para evitar
un ataque

Neutras

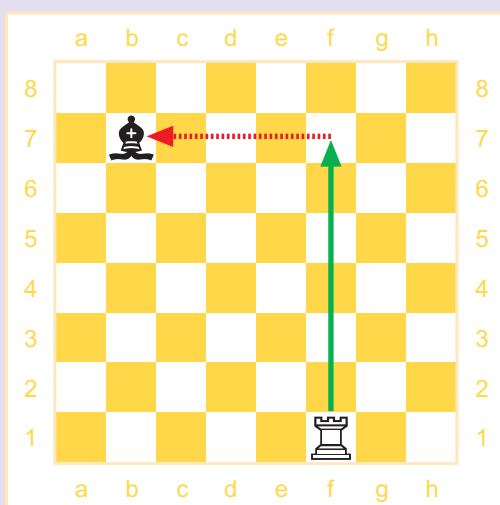
Nin se ataca
nin se defende

Erróneas

Débense evitar

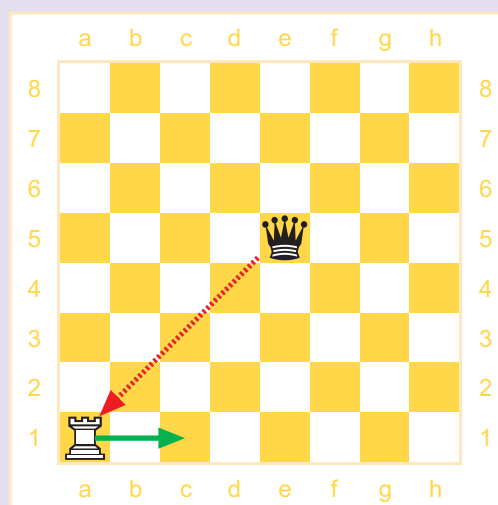
Exemplos

1



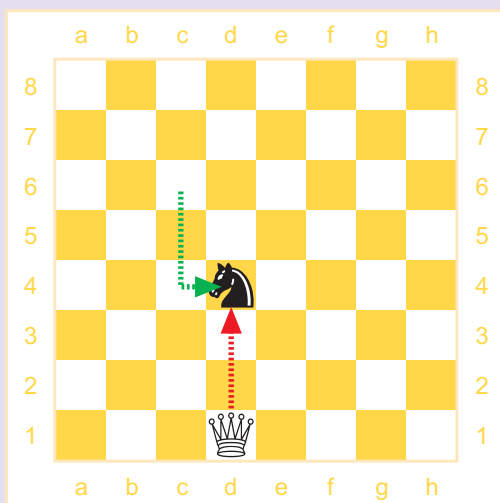
Xogada de ataque
A torre ameaza o alfil dende f7.

2



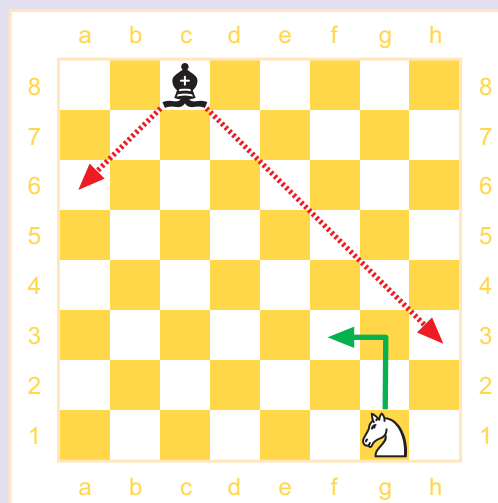
Xogada de defensa
A torre desprázase a outra casa non ameazada.

3



Xogada errónea
O cabalo poderá ser capturado.

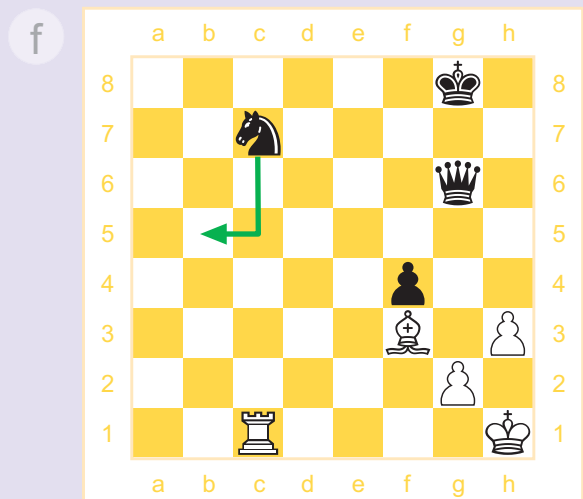
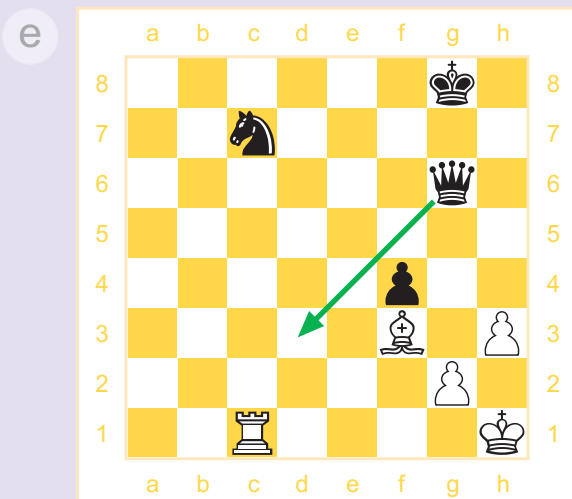
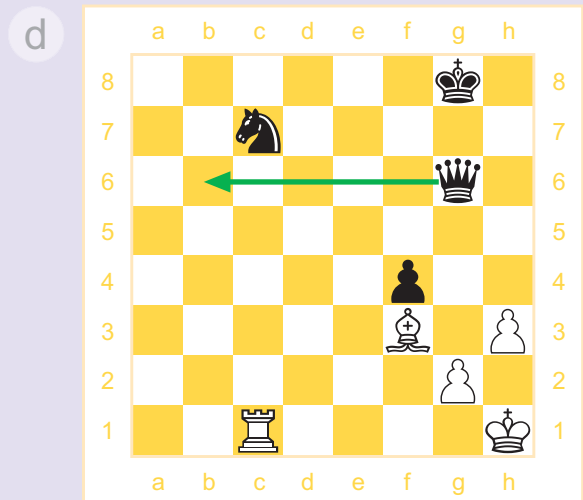
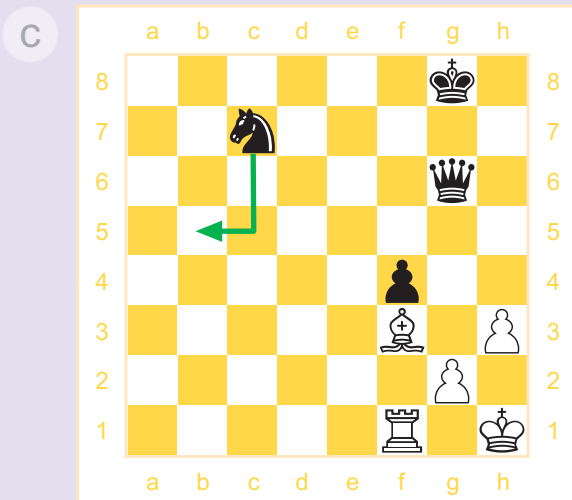
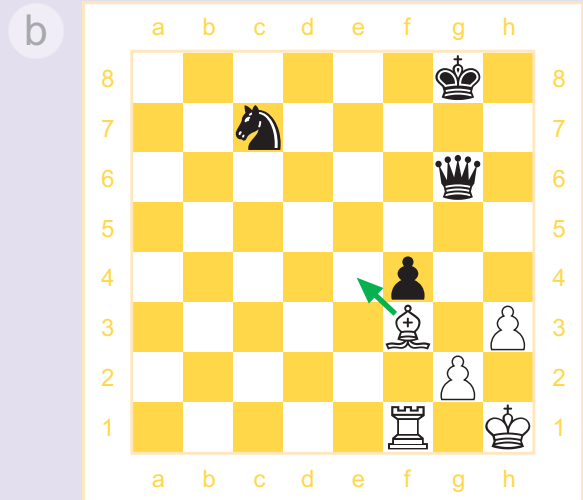
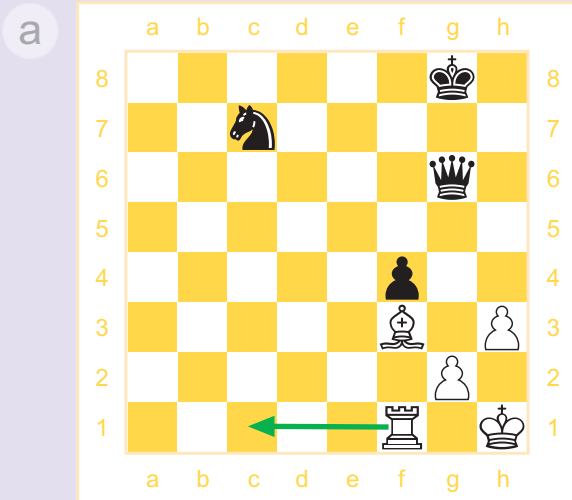
4



Xogada neutra. Non implica ataque nin defensa e non é errónea.

3

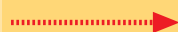
Escribe o tipo de xogada que se indica mediante a frecha.
Cando sexa posible, rodea cun círculo a peza que se ataca ou que se defende.





Xogadas de ataque

Peza atacante



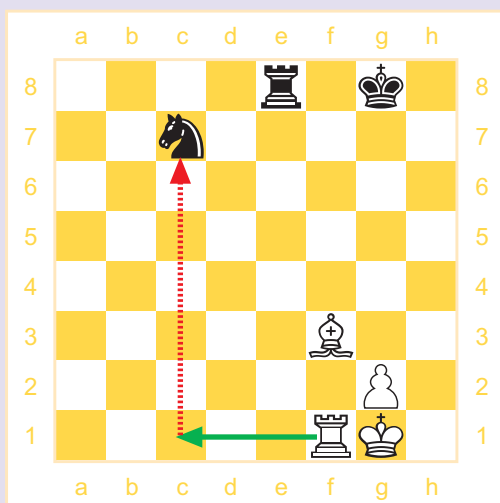
Peza atacada

Efectúa a ameaza

Recibe a ameaza

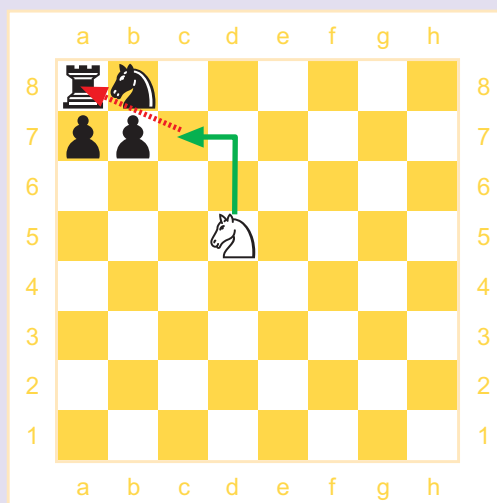
Exemplos

1



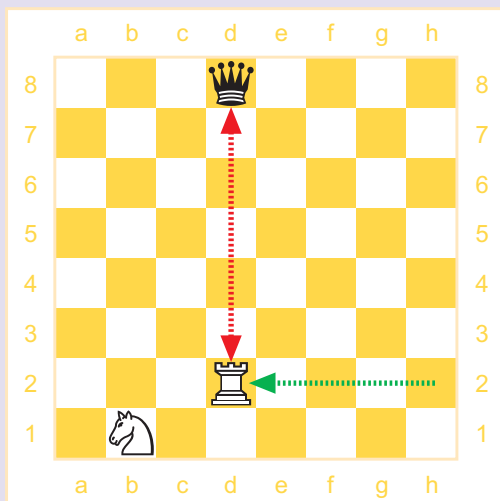
A torre ameaza capturar o cabalo porque non está defendido.

2



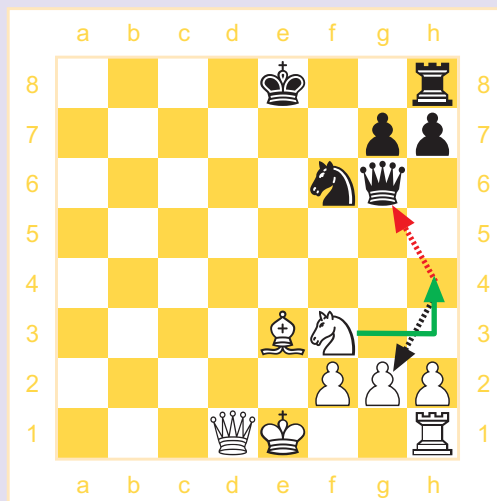
O cabalo ameaza a torre e poderaa capturar na xogada seguinte.

3



A torre, que está defendida ameaza a dama, e viceversa.

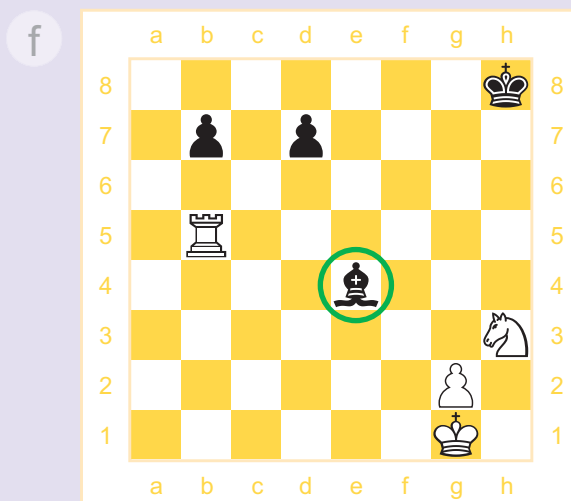
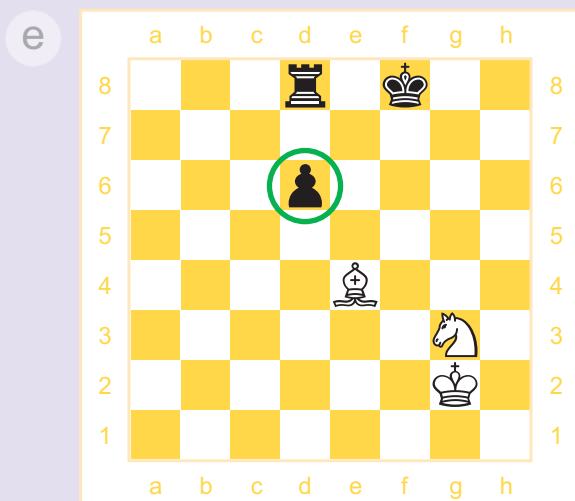
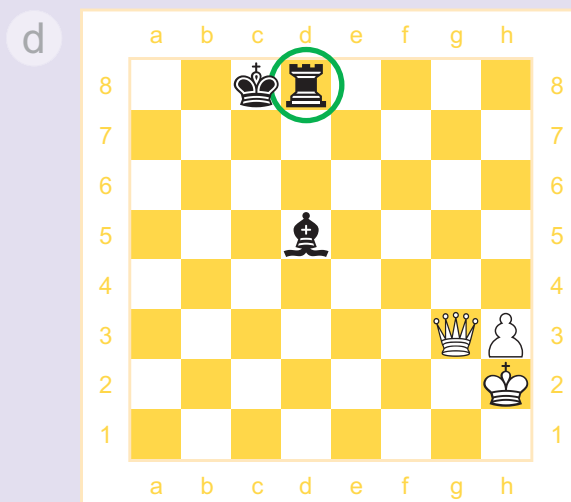
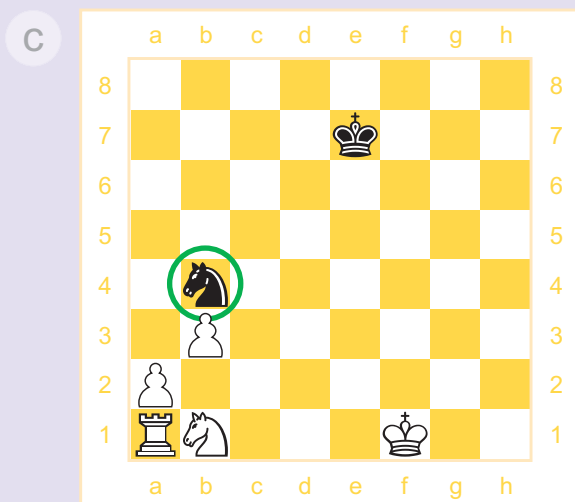
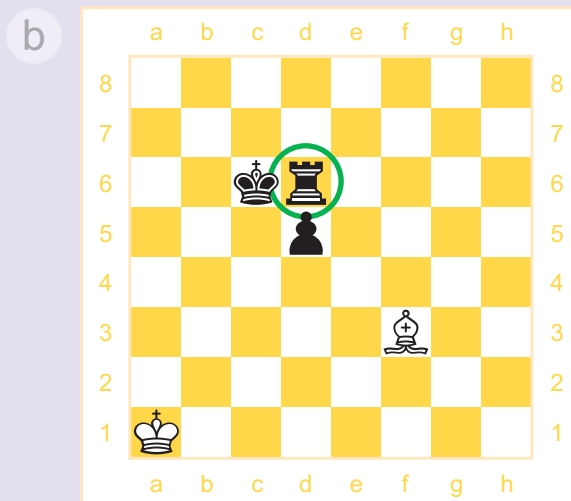
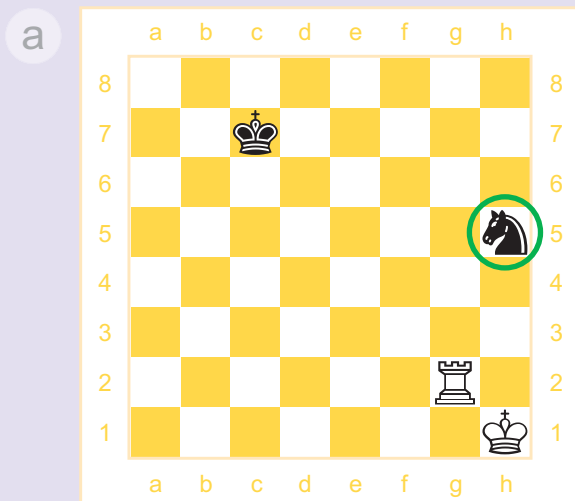
4



Ás veces, unha xogada de ataque tamén pode ser de defensa.

4

Fai unha xogada de ataque correcta coa peza rodeada cun círculo. Indica a xogada cunha frecha.





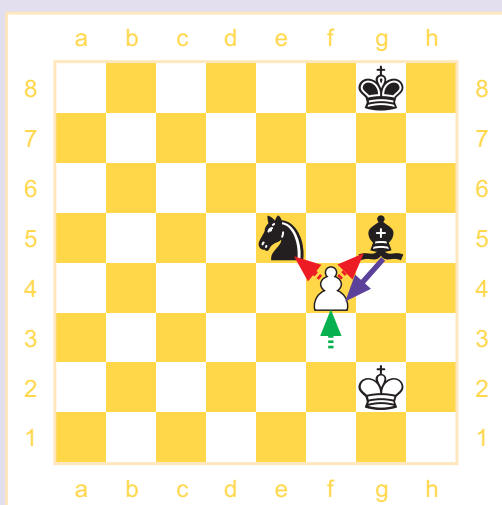
Xogadas erróneas

Efectúanse xogadas erróneas cando non advertimos que temos casas ameazadas polo adversario ou ben cando deixamos de defender algunha das nosas pezas ameazadas.

Se xogas rápido, incrementase a posibilidade de realizar xogadas erróneas.

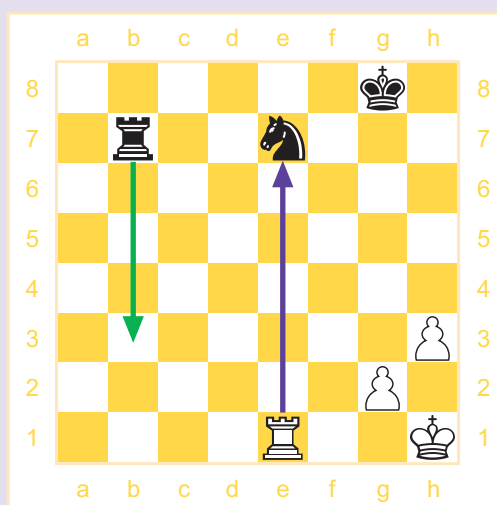
Exemplos

1



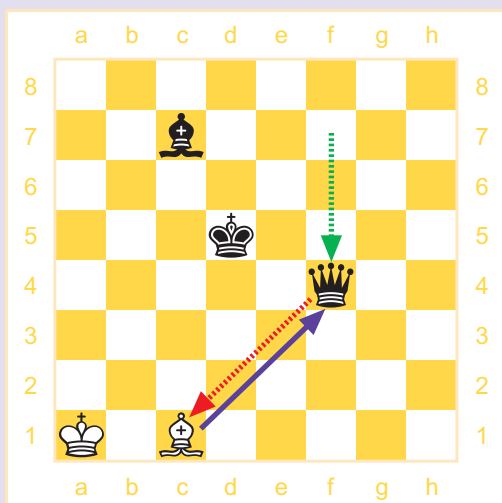
O peón ameaza o cabalo e o alfil, pero é capturado ao non estar defendido.

2



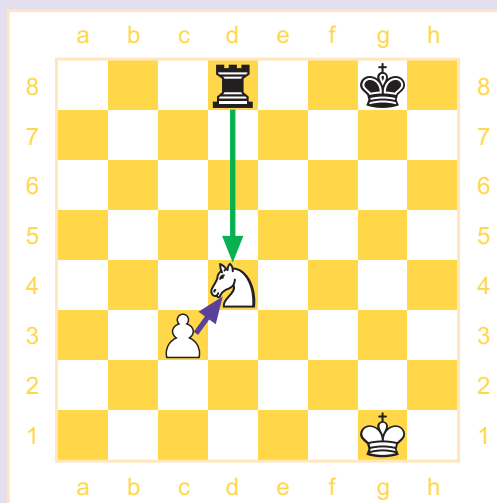
O cabalo é capturado porque a torre negra deixa de defendelo.

3



A dama, que ten maior valor ca un alfil, será capturada por este.

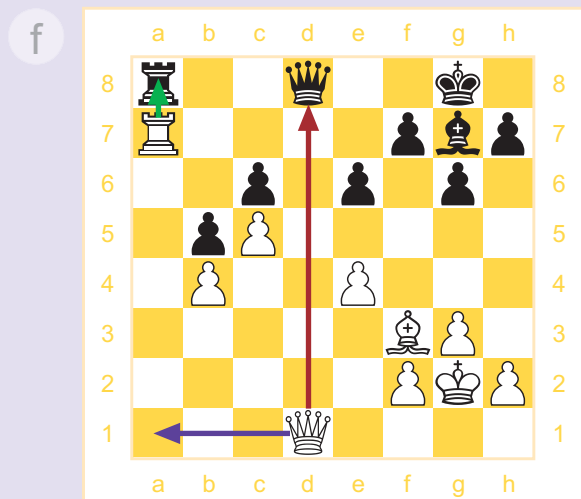
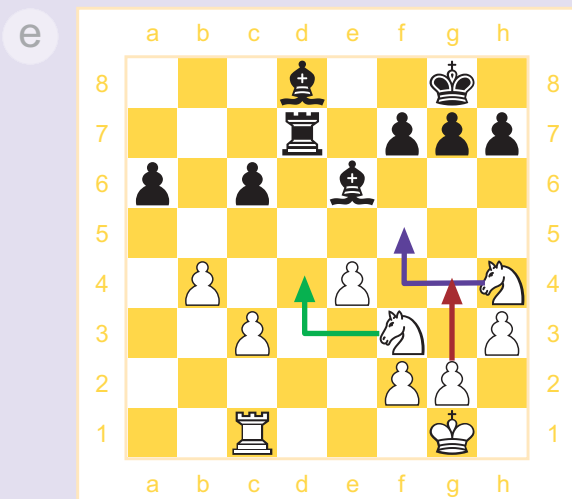
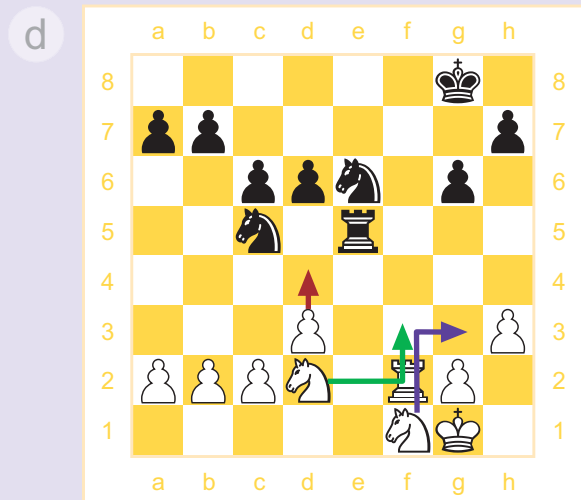
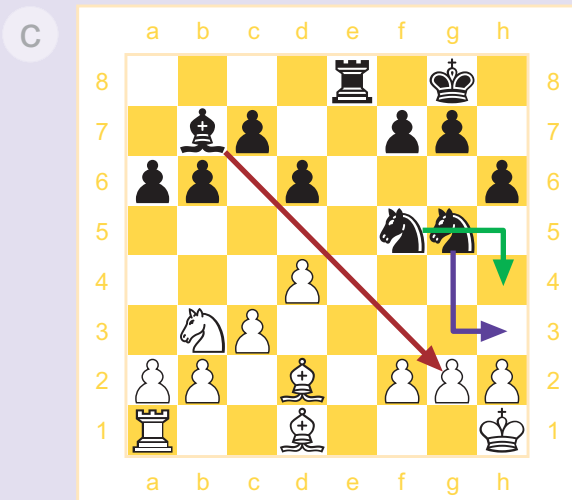
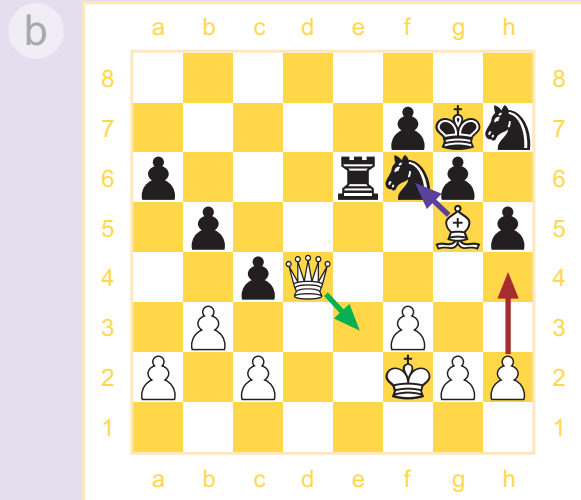
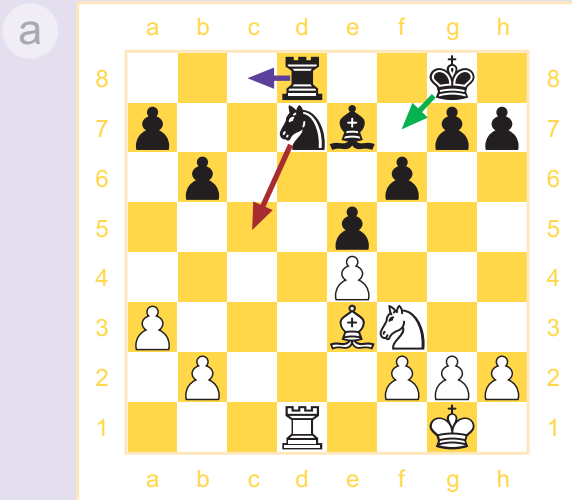
4



A torre captura o cabalo, pero o peón captúraa a ela.

5

Sinala cal das tres xogadas indicadas con frechas de cores é errónea.





Xogadas de defensa

Capturar

 Peza
atacante

Mover

 Peza
ameazada

Defender

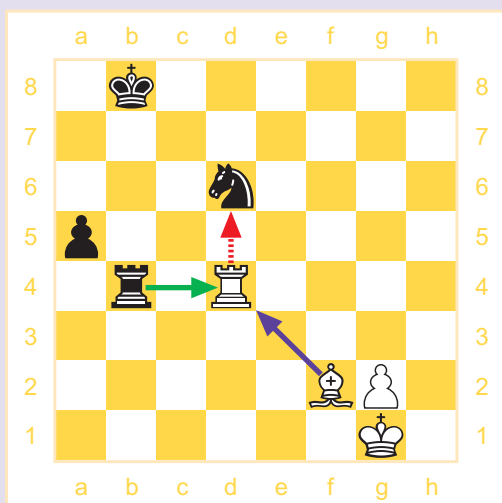
Con outra peza

Interpoñer

Outra peza

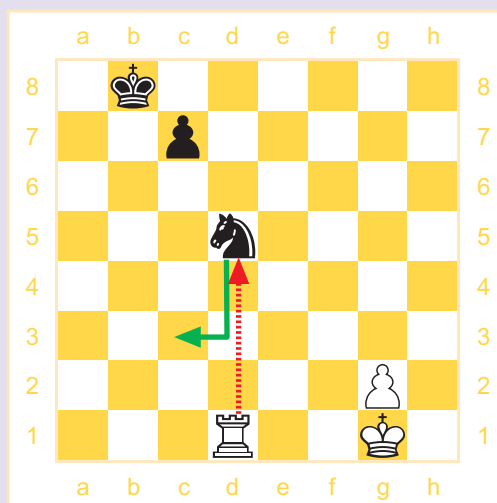
Exemplos

1



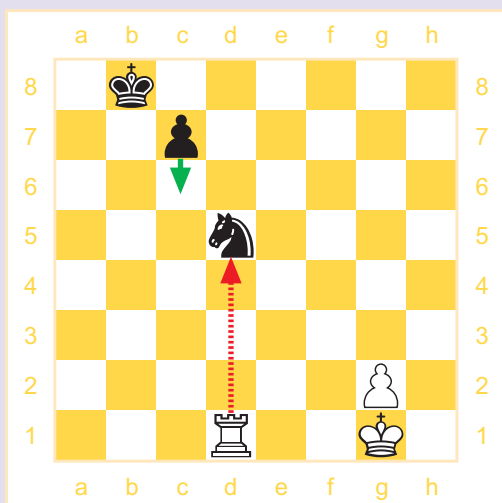
Captúrase a torre que ameaza o cabalo.

2



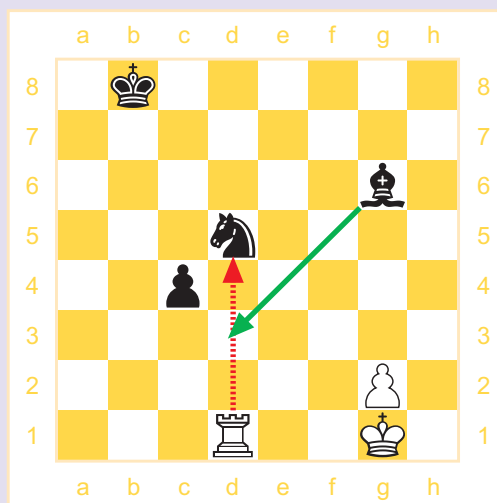
O cabalo vaise a unha casa que non está ameazada.

3



O cabalo ameazado deféndese avanzando o peón.

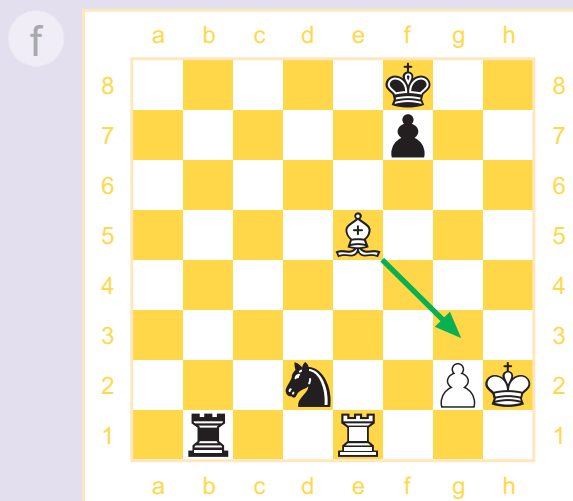
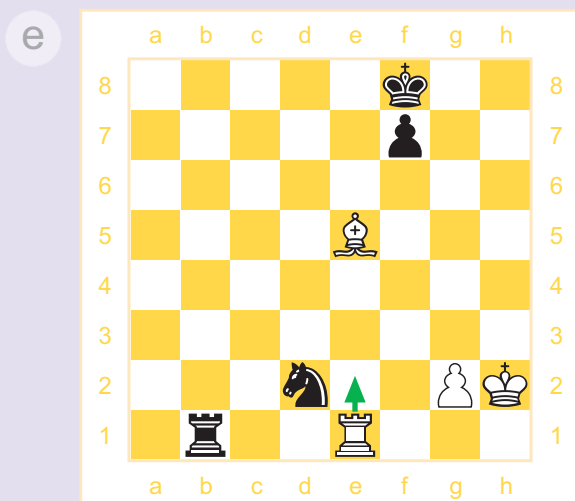
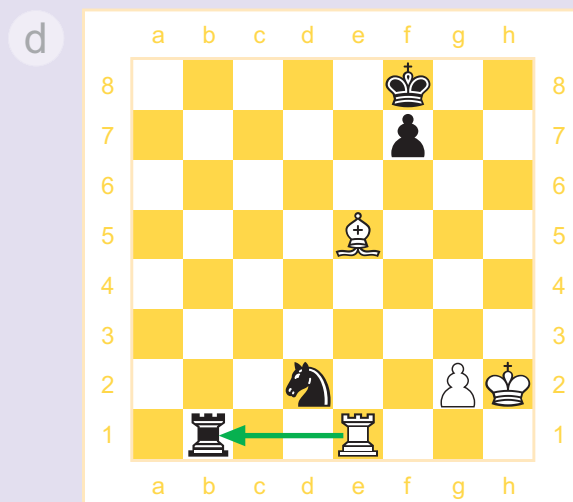
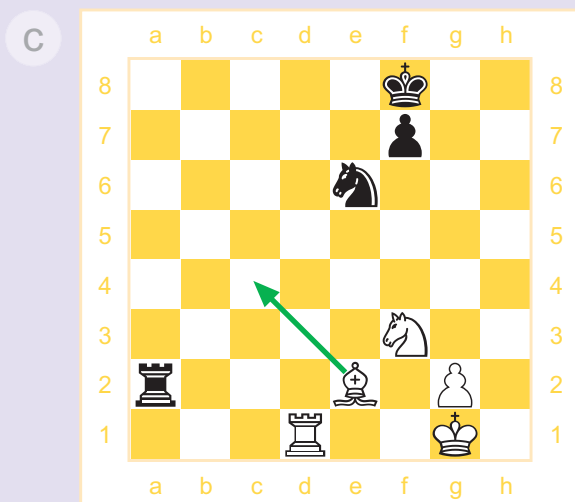
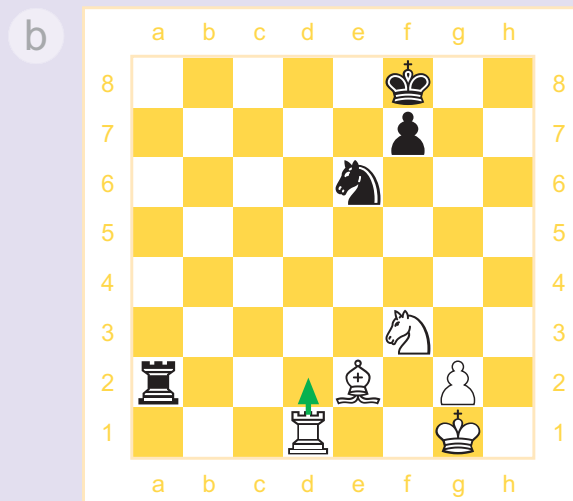
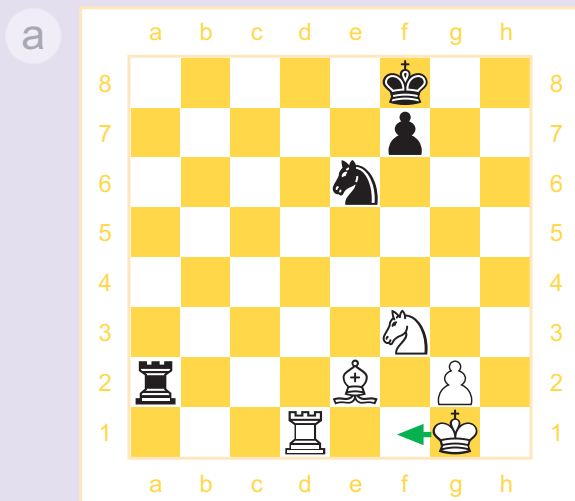
4



O alfil interponse entre o cabalo ameazado e a torre.

6

Escribe o tipo de defensa que se indica coa frecha.





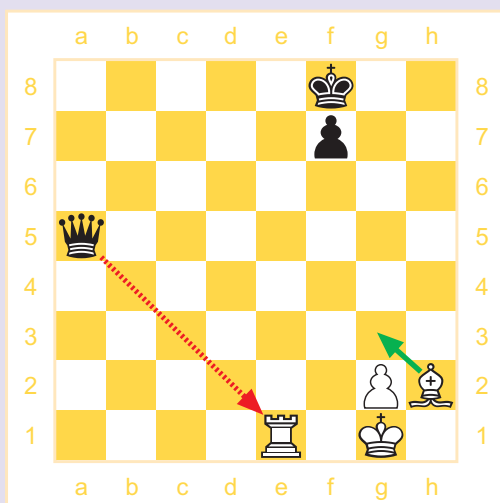
Defensa dun ataque

1. A peza atacante ten maior valor

Analizaremos os ataques e as súas opcións de defensa partindo da relación existente entre o valor da peza atacante e o da atacada.

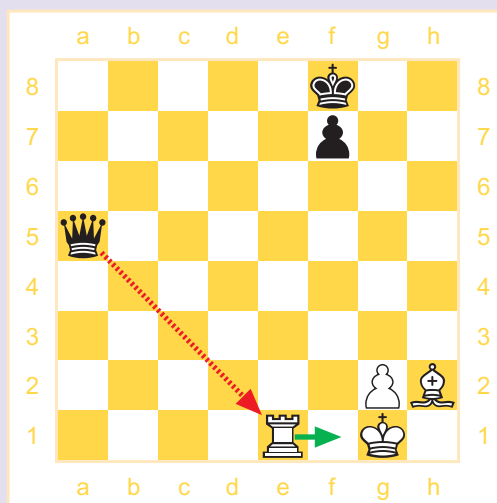
Exemplos

1



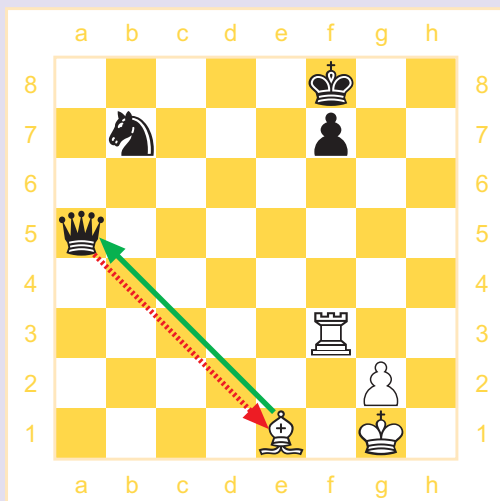
Non lles interesa ás negras capturar a torre defendida.

2



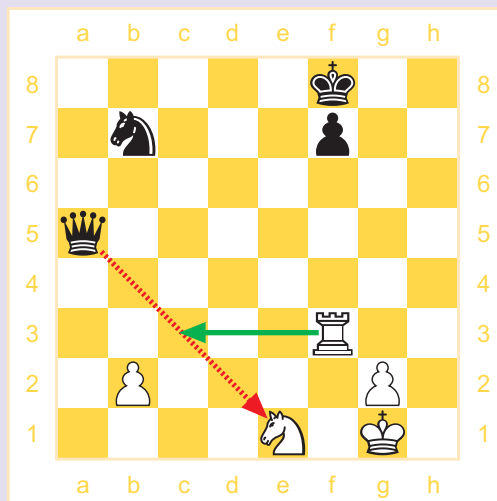
A torre desprázase a unha casa non ameazada para non ser capturada.

3



As negras equivócanse porque o alfil captura a dama, que ten maior valor.

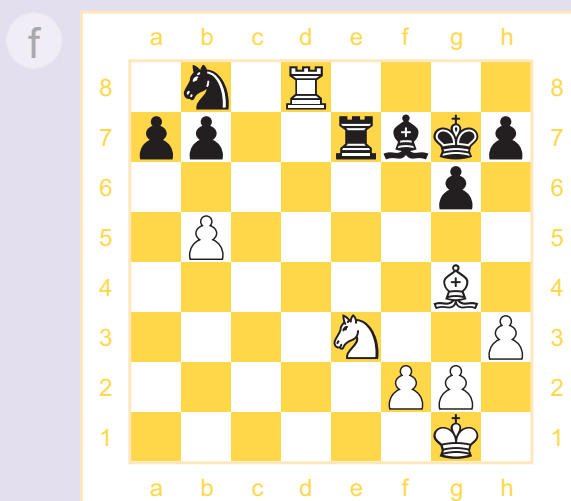
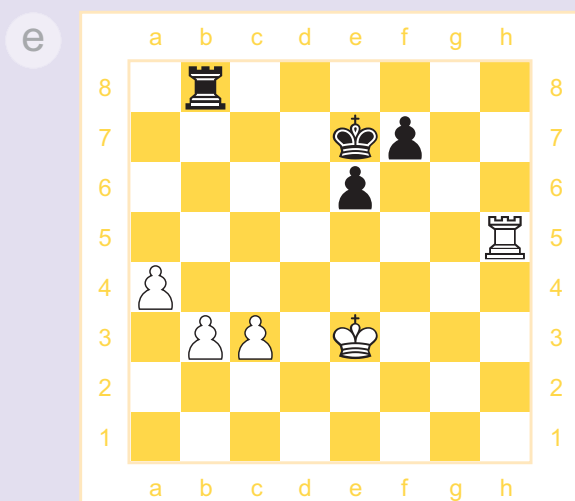
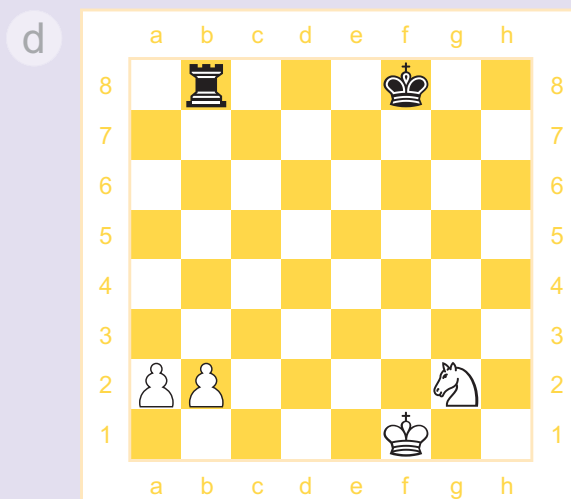
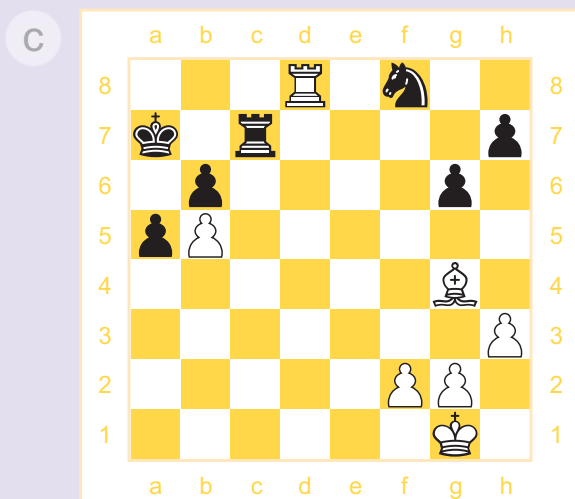
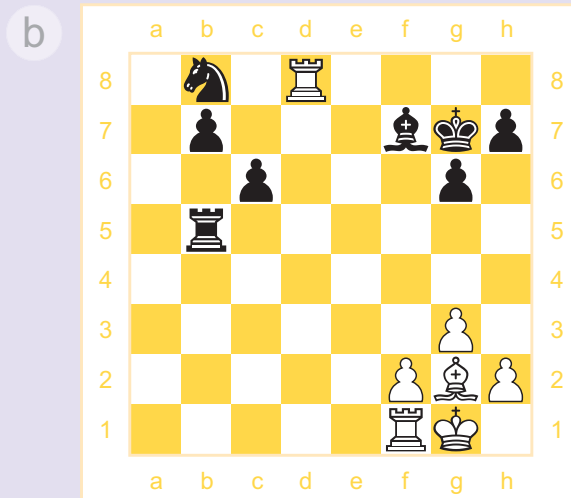
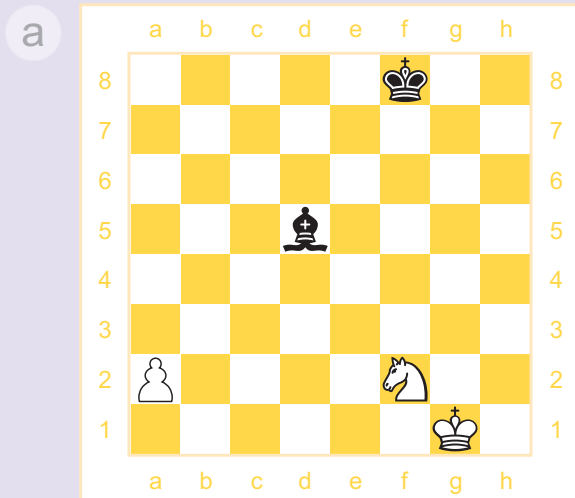
4



A torre interponse entre a dama e o cabalo ameazado.

7

Rodea con un círculo a peza atacada e indica cunha frecha unha xogada de defensa correcta.





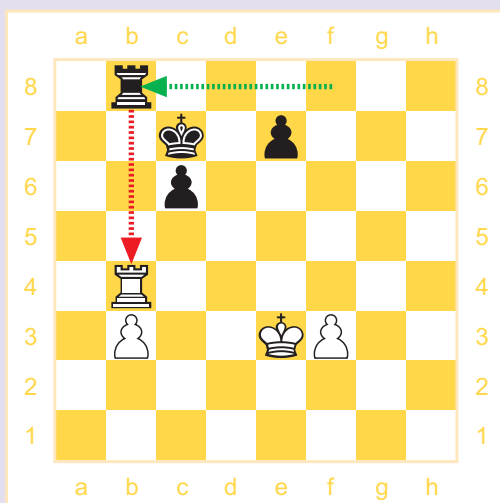
2. A peza atacante ten igual valor

Cando a peza atacante e a atacada teñen o mesmo valor, é moi probable que haxa intercambio de pezas, aínda que non se gañe nin se perda puntos respecto do adversario na maioría dos casos.

Normalmente, o xogador que ten menos puntos debería evitar o intercambio de pezas do mesmo valor.

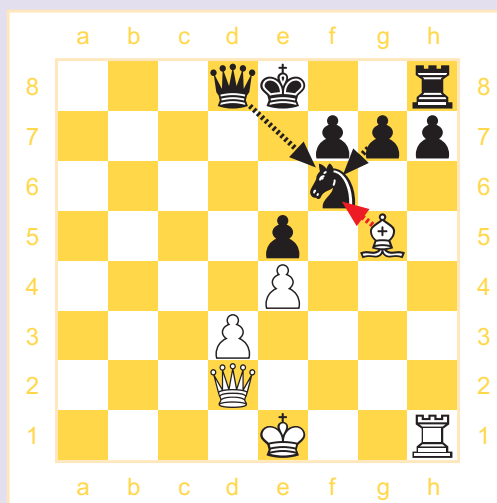
Exemplos

1



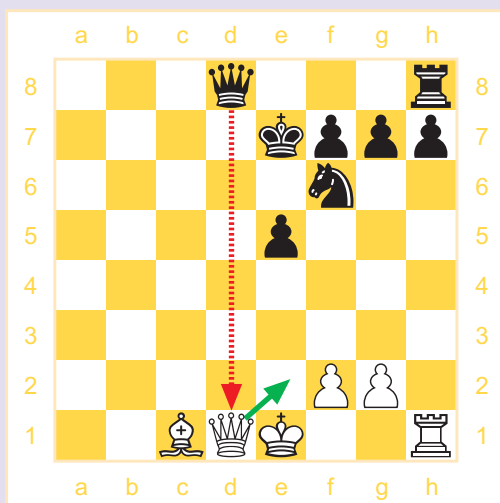
A torre cambiarase pola negra para non perder o peón.

2



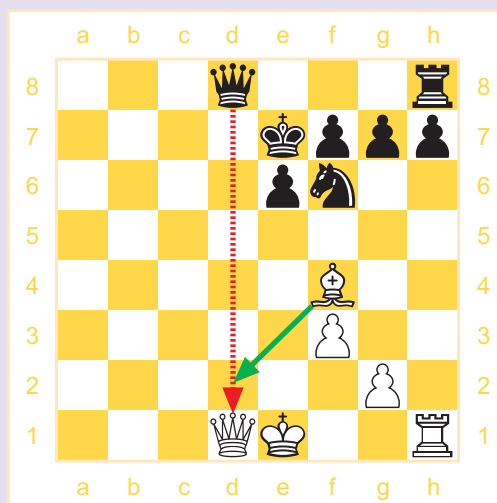
O alfil ameaza o cabalo, pero este está defendido.

3



As brancas non queren intercambiar damas e moven a súa dama.

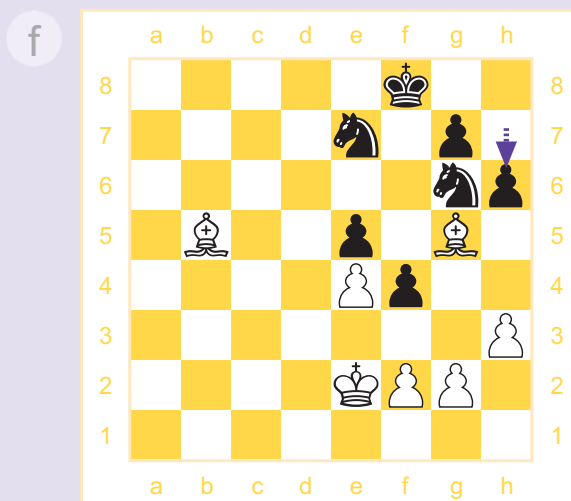
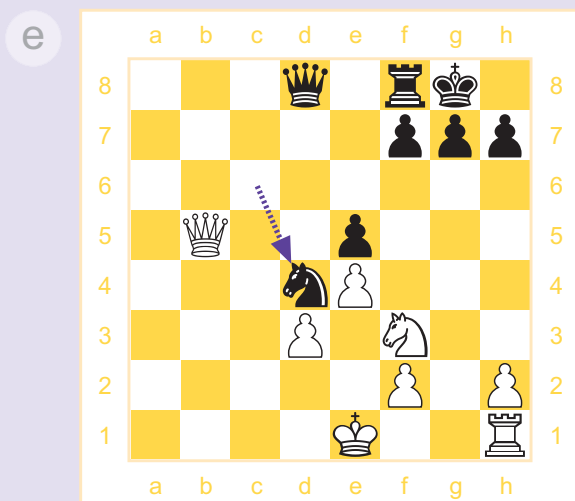
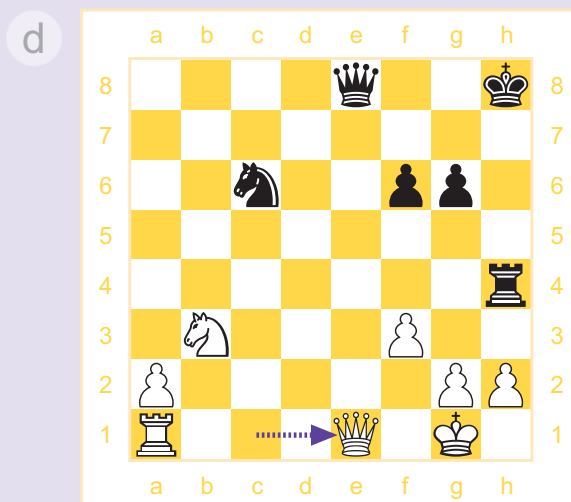
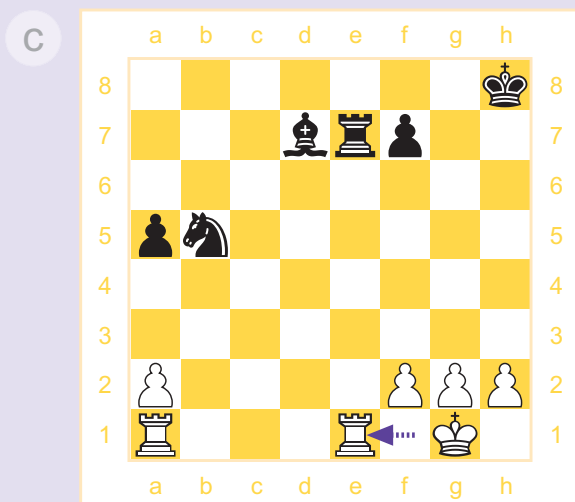
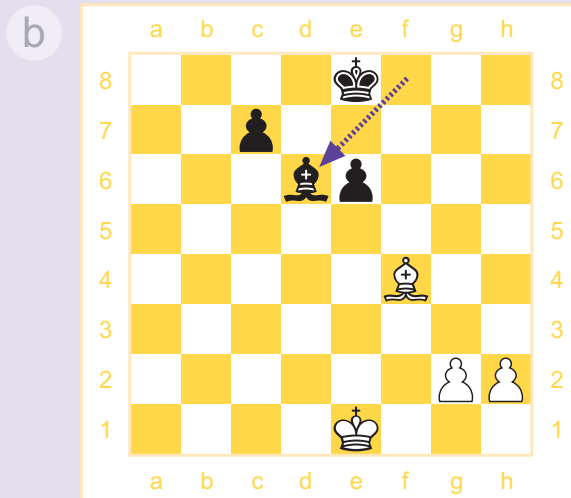
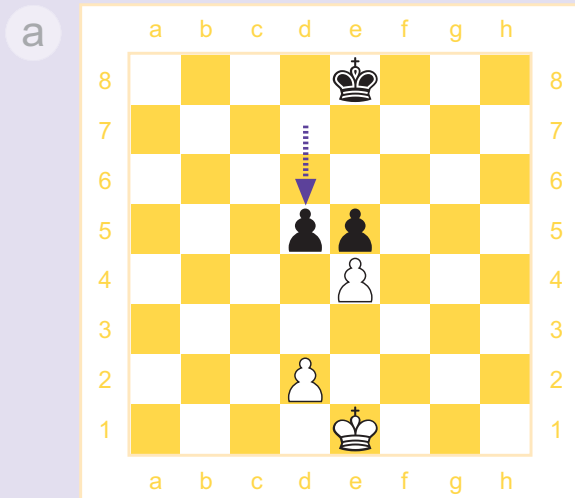
4



As brancas interpoñen o seu alfil para evitar o cambio de damas.

8

Rodea con un círculo a peza atacada e indica cunha frecha unha xogada de defensa correcta.



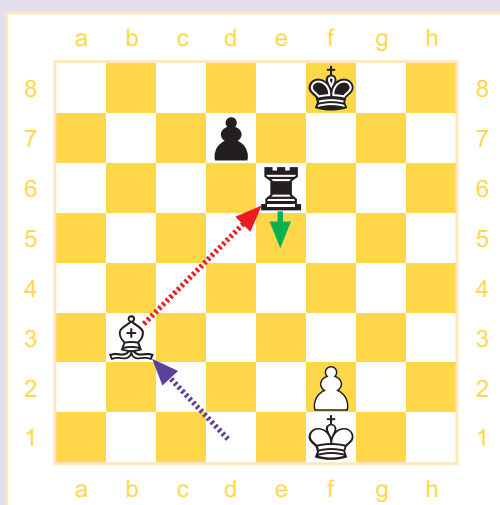


3. A peza atacante ten menor valor

Defender a peza atacada cunha peza propia non evitará que sexa capturada porque, despois do cambio, o atacante gañará material de todas as formas.

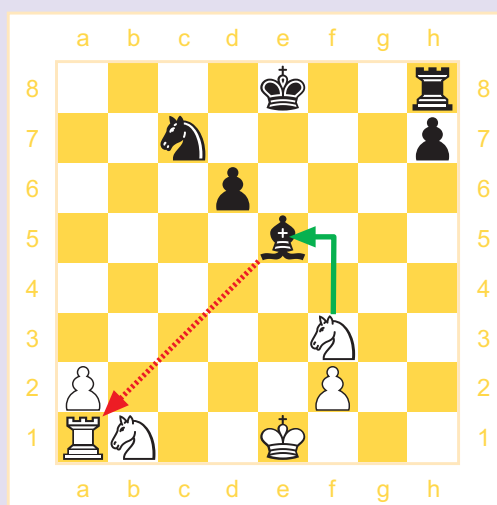
Exemplos

1



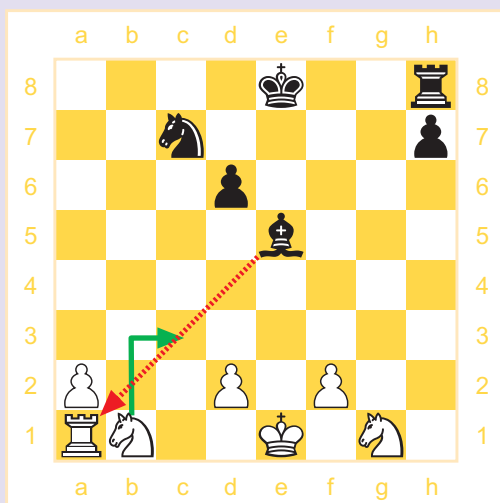
Se non se move a torre, haberá un cambio do alfil pola torre.

2



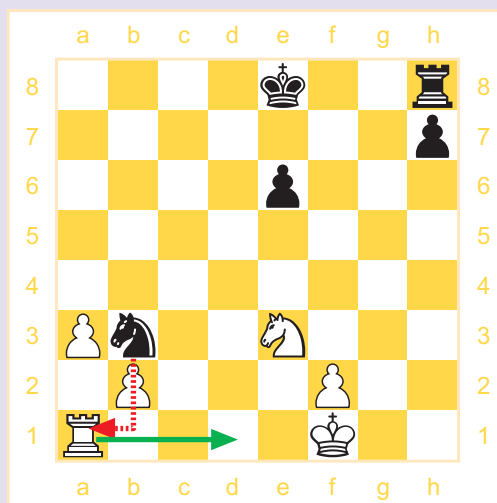
Se non se cambia o cabalo polo alfil, a torre será capturada.

3



O único xeito para non perder a torre será interpoñendo o cabalo.

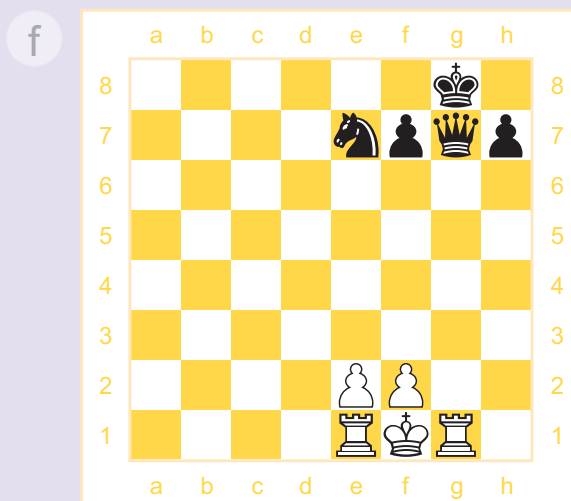
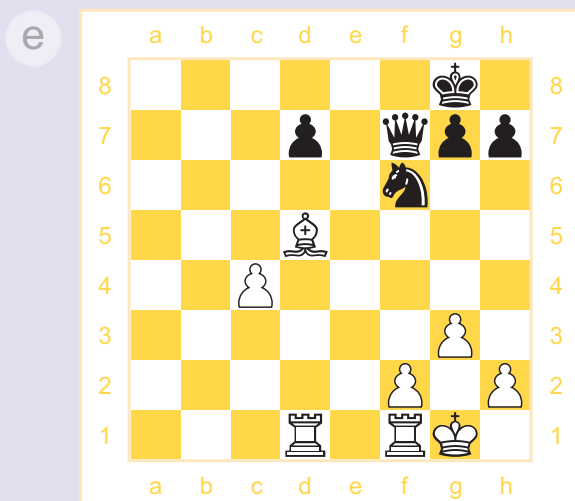
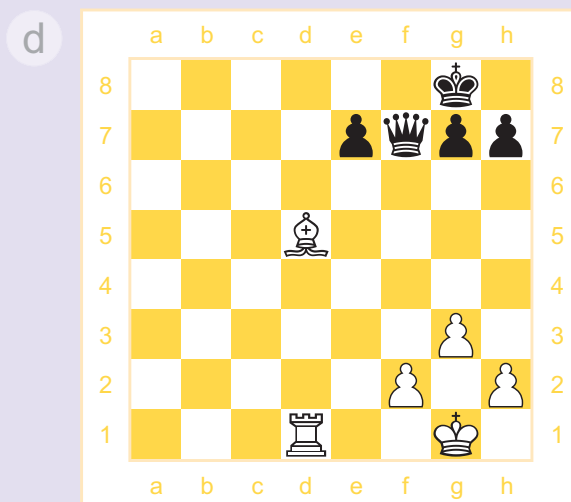
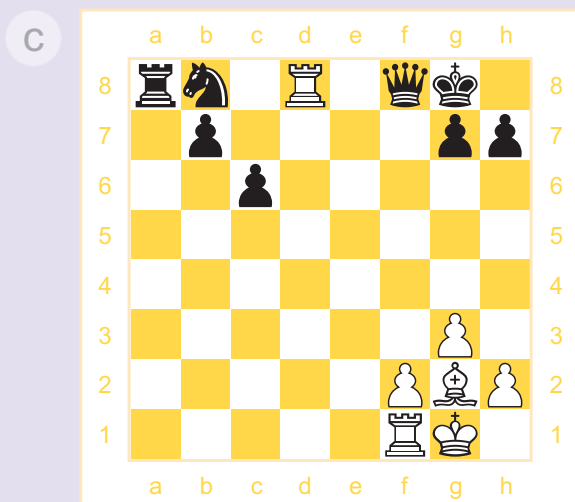
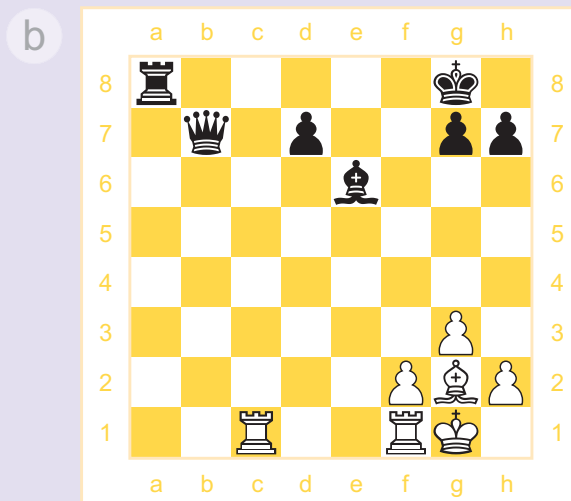
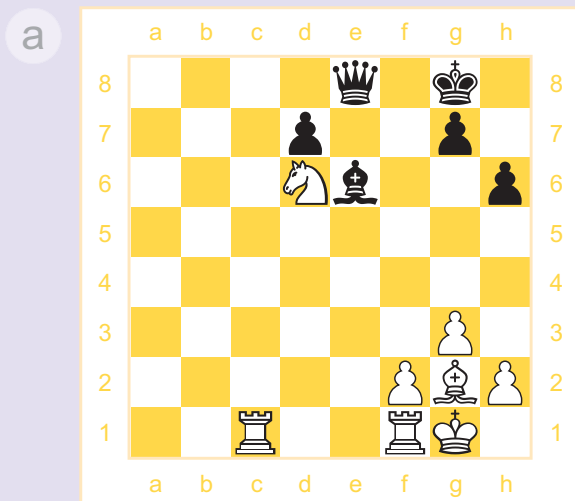
4



Se a peza atacante é un cabalo, non se poderá defender nin interpoñer.

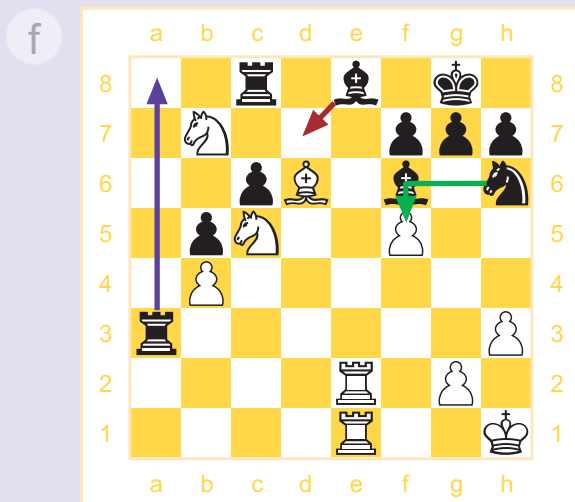
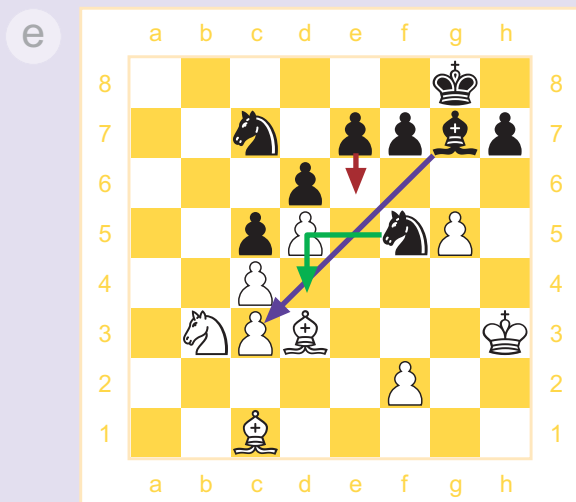
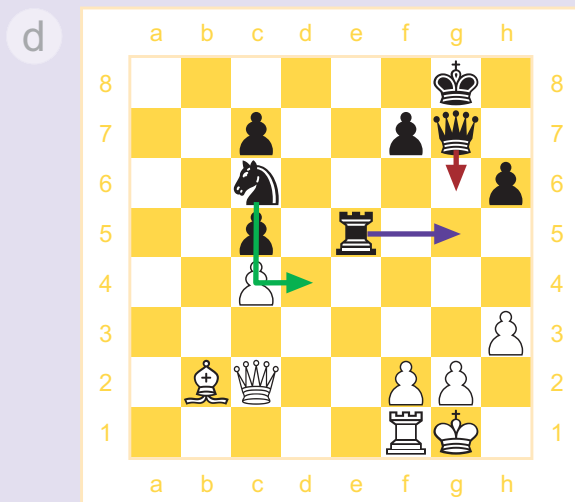
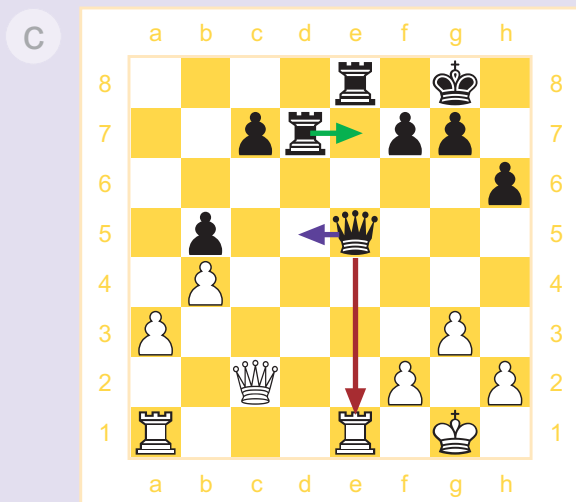
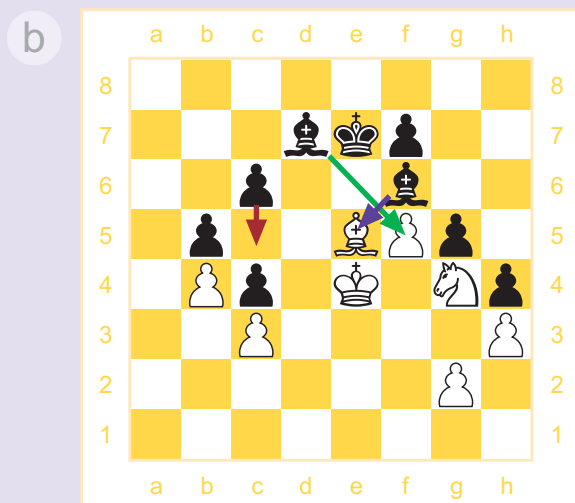
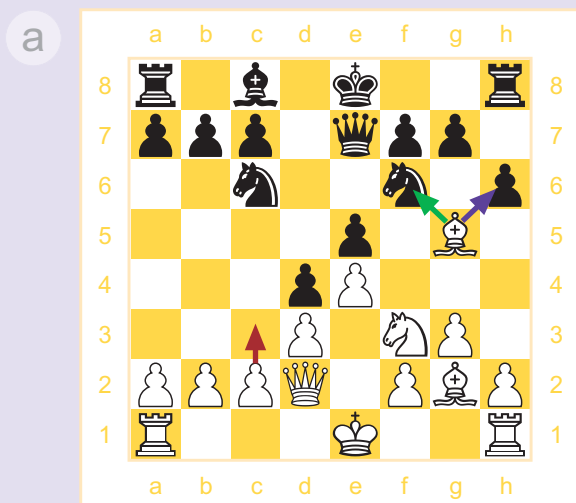
9

Rodea con un círculo a peza negra atacada e indica cunha frecha unha xogada de defensa correcta.



10

Sinala cal das tres xogadas indicadas con frechas de cores é a correcta.





Fases dunha xogada

Pensa	Valora	Xoga
Que fai o adversario?	Que podo facer?	Como se fai a xogada?
Ameaza? ...▶	Podo evitar a ameaza?	Peza tocada, peza xogada
Defende? ...▶	Podo capturar?	Peza deixada, xogada acabada
Equivócase? ...▶	Podo aproveitalo?	Antes de arranxar pezas, debo dicir "compoño"

Exemplos

1 Xogan brancas

As brancas teñen que mover a peza que tocaron.

2 Xogan negras

As negras deben capturar a peza branca que tocaron.

3 Xogan negras

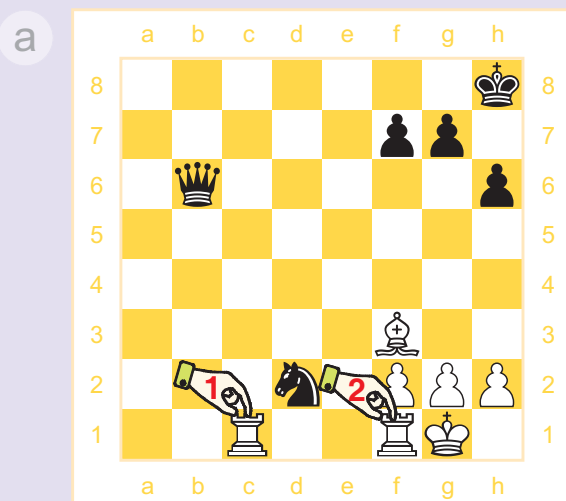
As negras poden mover outra peza porque esta non pode facelo.

4 Xogan brancas

As brancas deben rectificar (mover outra peza) porque o rei estaría ameazado.

11

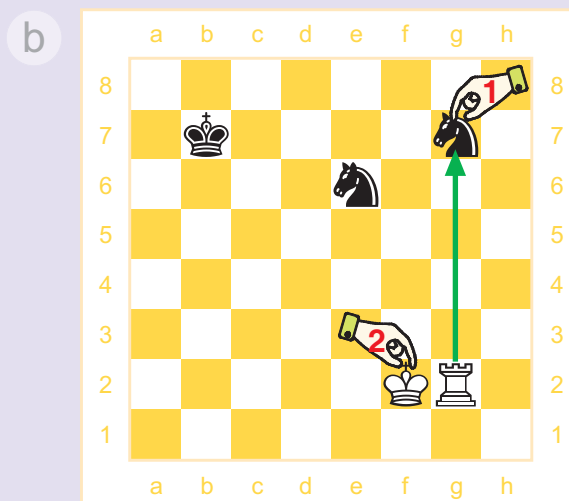
Segundo indican as mans, o xogador das brancas toca primeiro unha peza e logo outra. Rodea con un círculo a casa da peza que debe moverse e, en caso de captura, indícao cunha frecha.



c1

f1

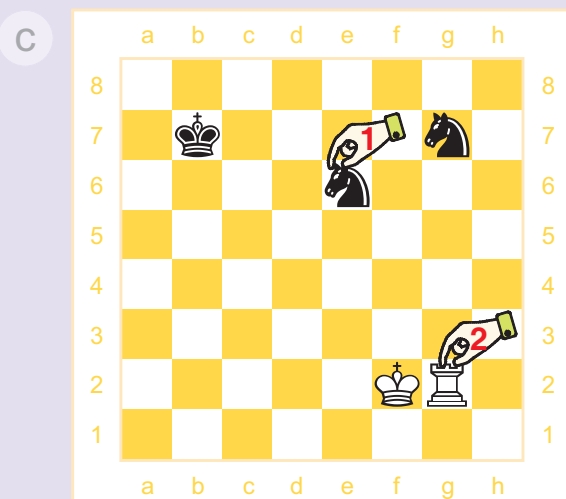
Outra



f2

g2

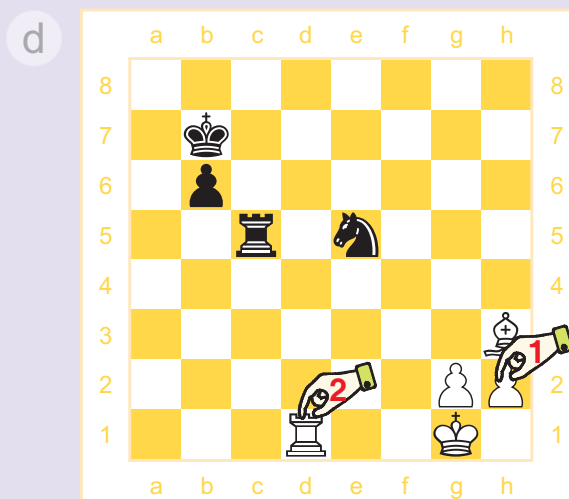
Outra



e6

g2

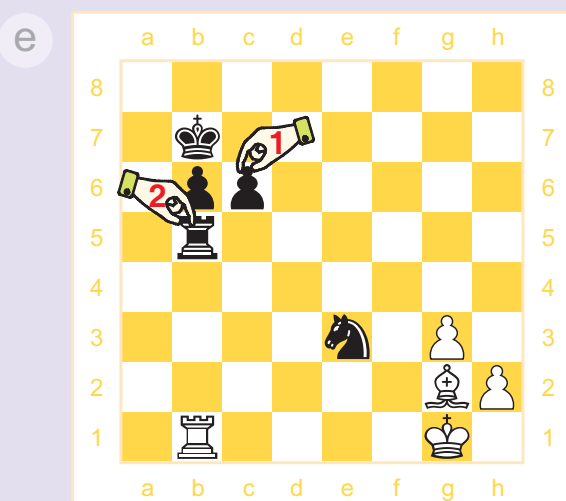
Outra



h2

d1

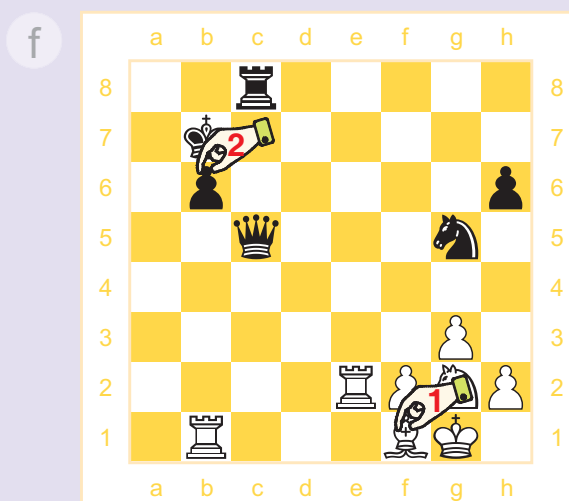
Outra



b1

g2

Outra



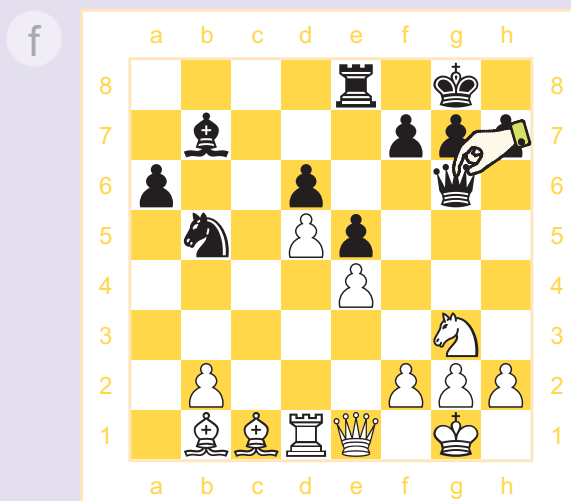
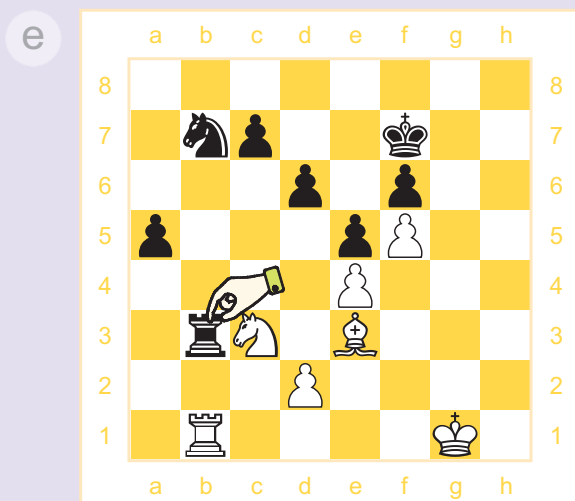
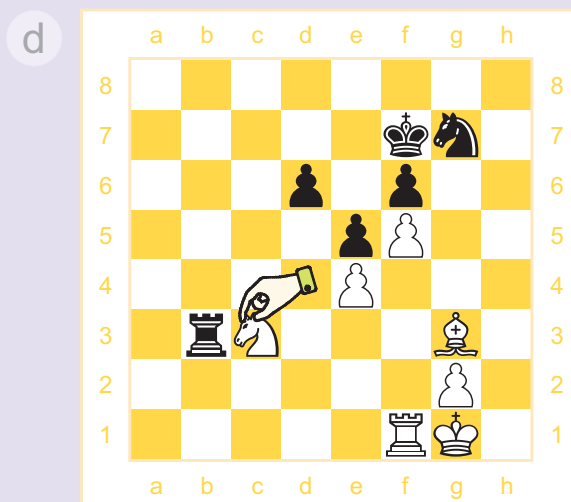
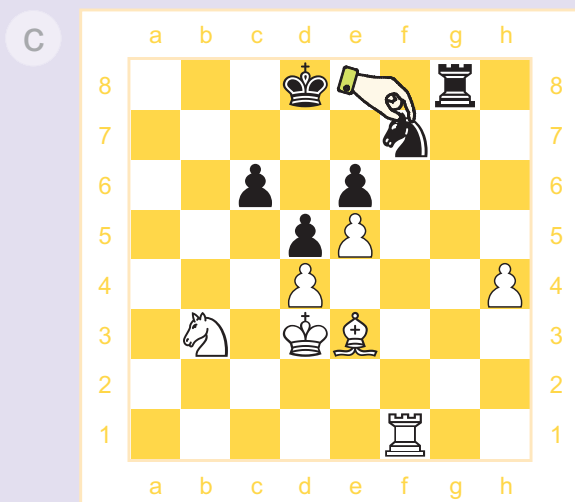
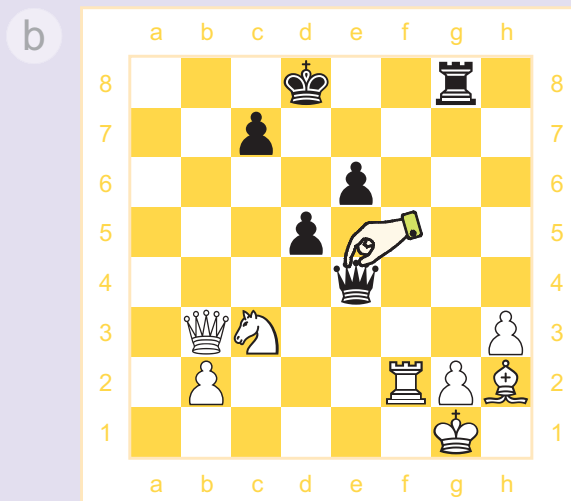
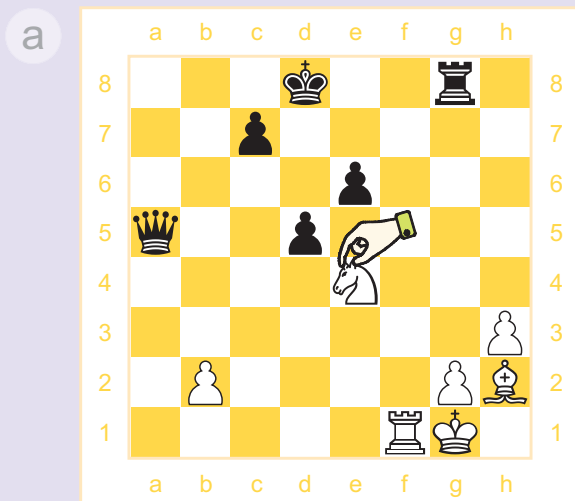
b1

f1

Outra

12

Debuxa un círculo en todas as casas onde, sen perder puntos, poida ir a peza indicada.





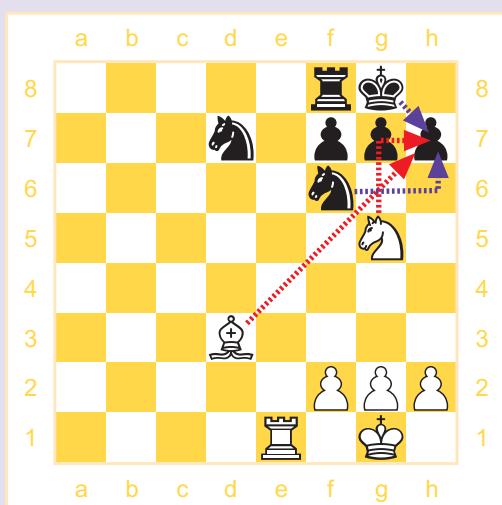
Intercambios

Se se captura unha peza que está defendida, pódese producir un intercambio de pezas.

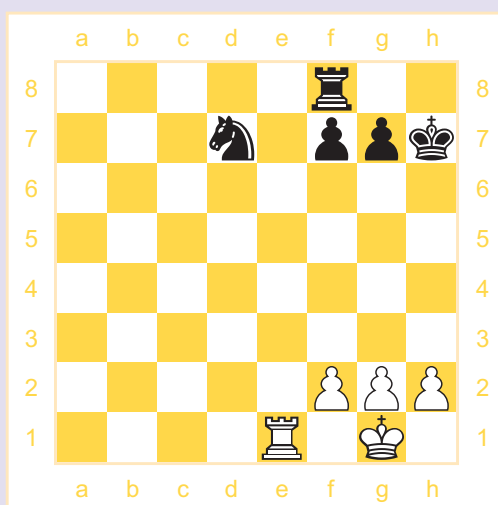
Normalmente unha peza estará defendida por máis dunha cando hai varias pezas que a ameazan.

Exemplos

1



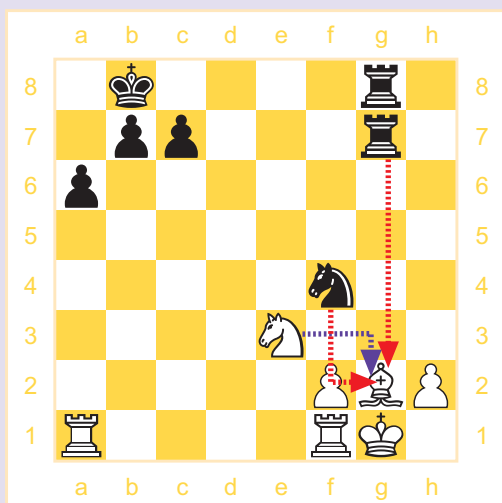
O rei e o cabalo defenden o peón; o cabalo e o alfil ameázanlo.



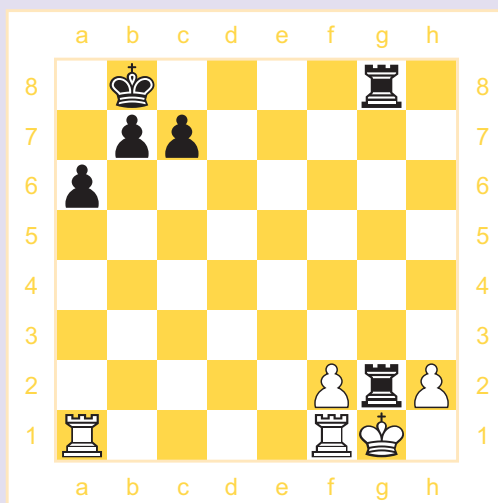
Se as brancas capturan o peón, perden material.



2



Tres pezas poden capturar o alfil e só dous o defenden.

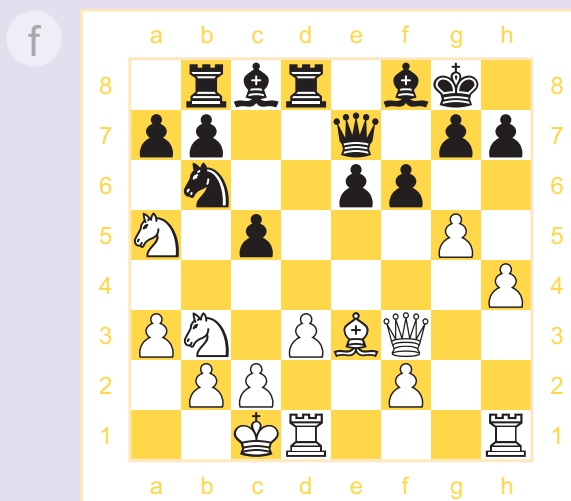
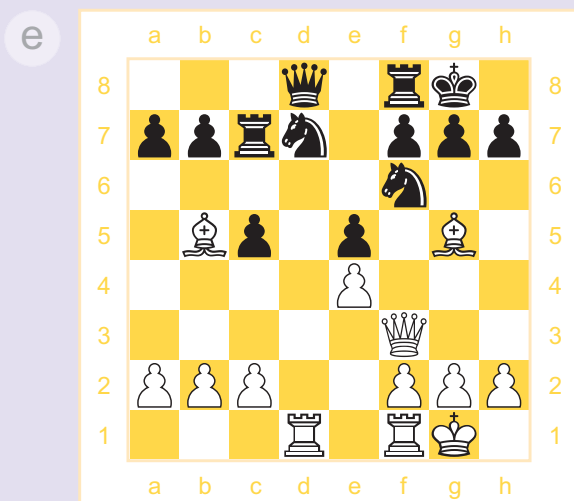
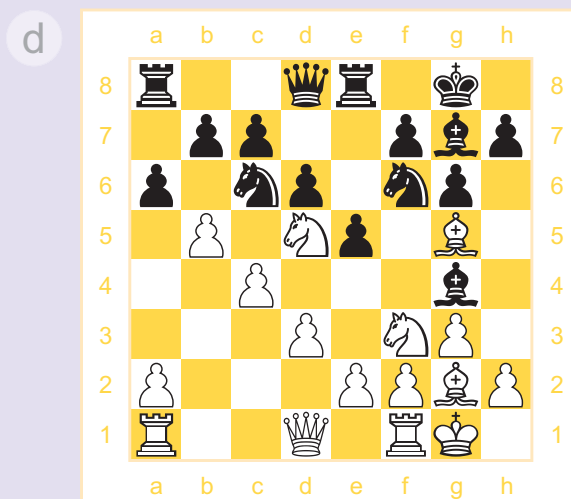
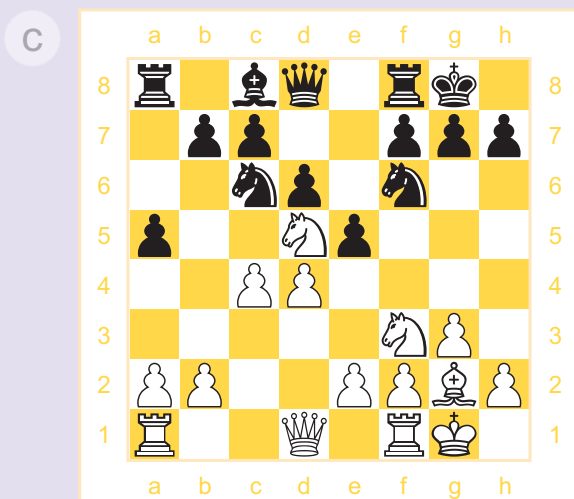
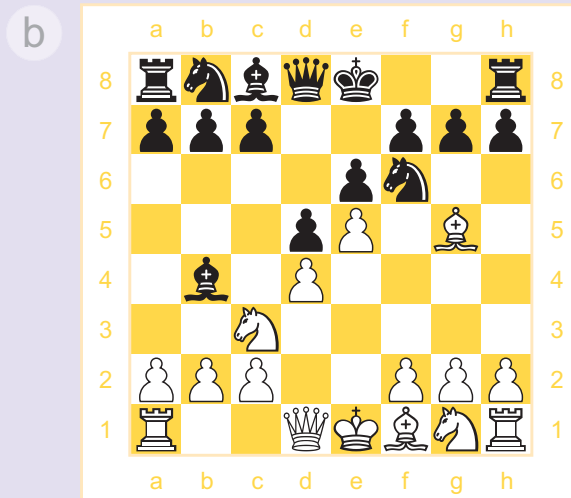
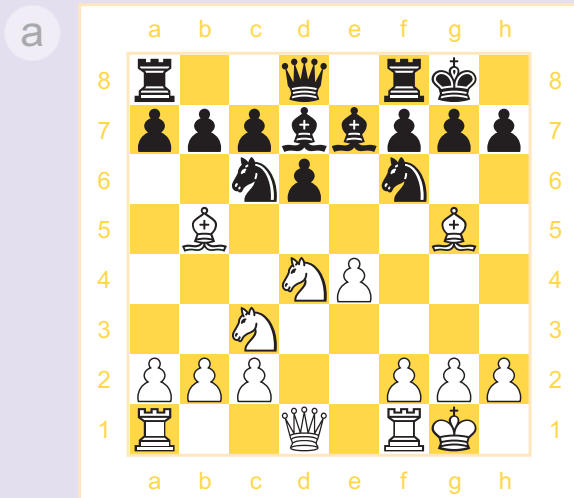


Neste intercambio as negras gañan material.



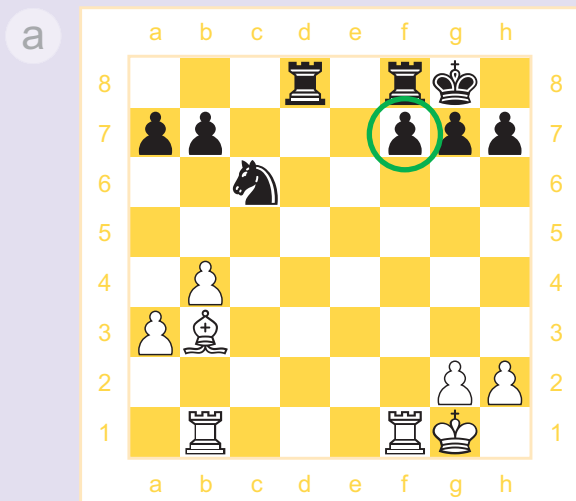
13

Rodea con un círculo las piezas do bando negro que están ameazadas por dúas pezas das brancas.

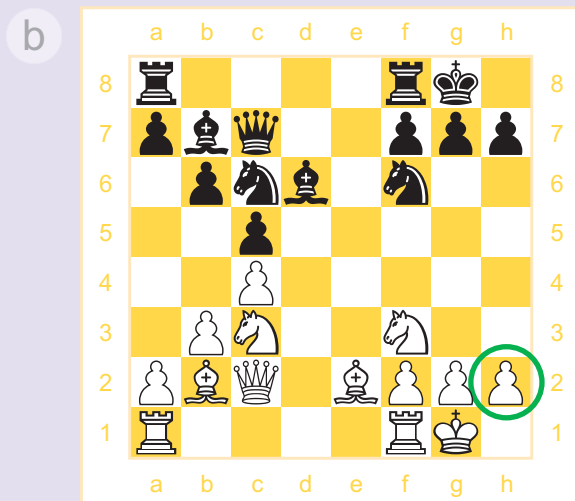


14

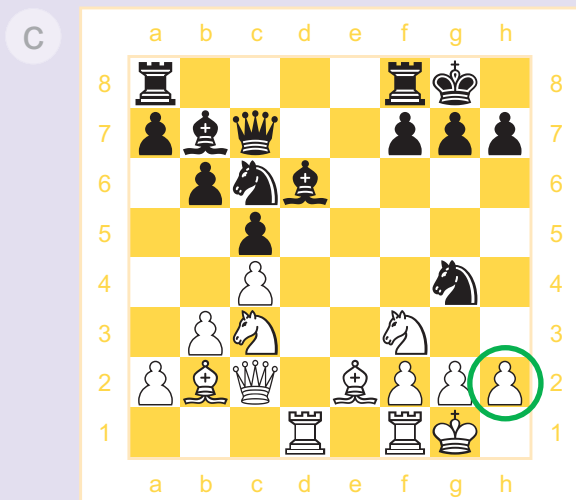
Indica quen gaña material con este intercambio se se captura a peza sinalada cun círculo.



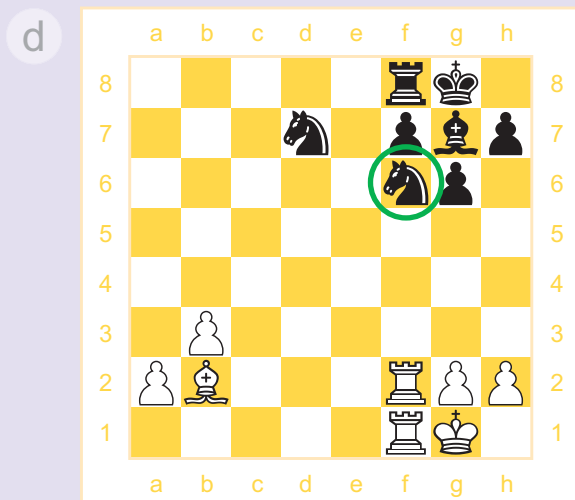
Branças Negras



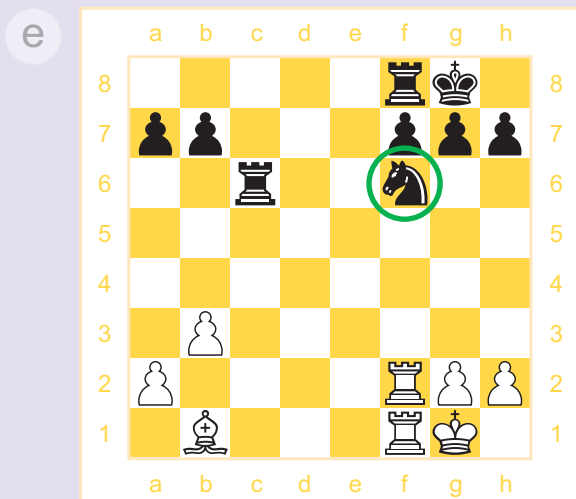
Branças Negras



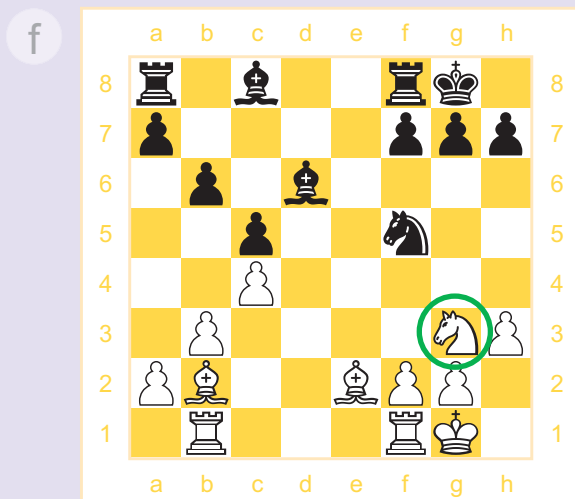
Branças Negras



Branças Negras



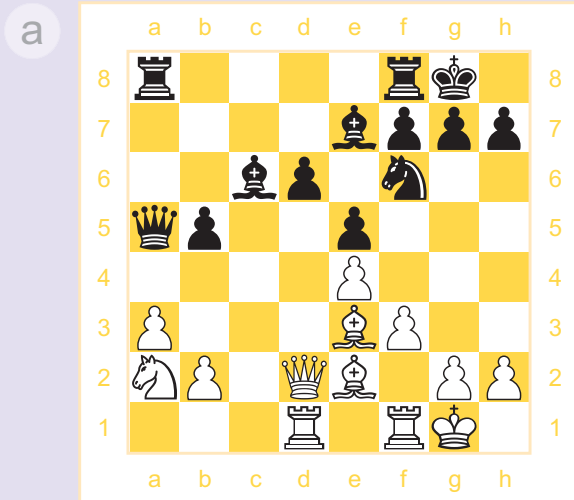
Branças Negras



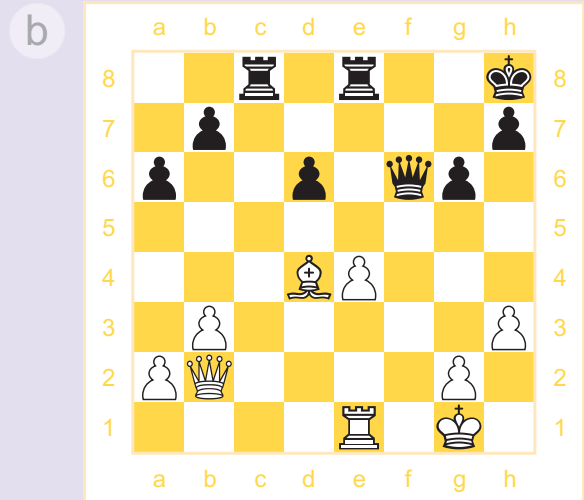
Branças Negras

A

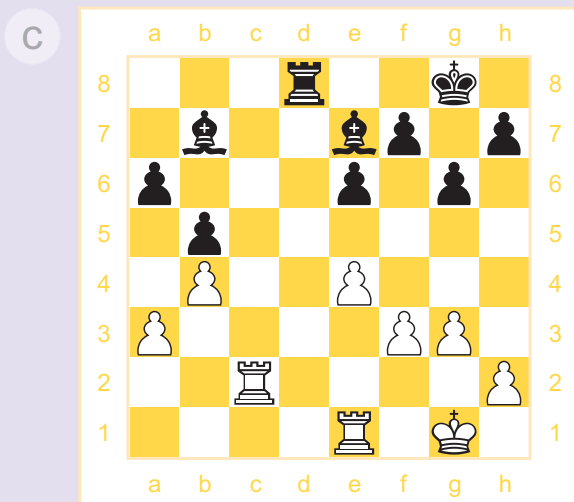
Sinala cunha frecha a xogada correcta para executar a acción que se indica baixo o taboleiro.



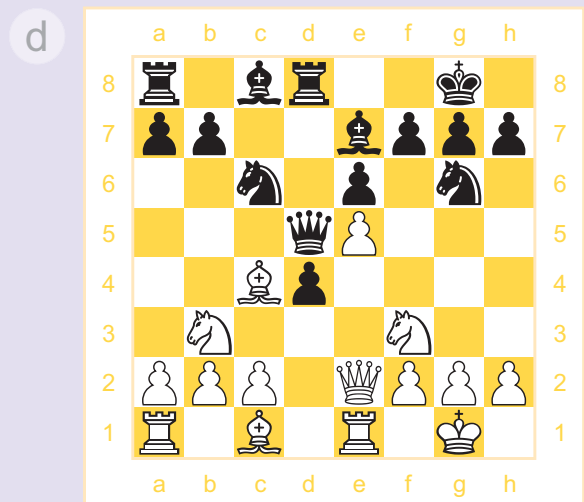
Atacar o alfil negro



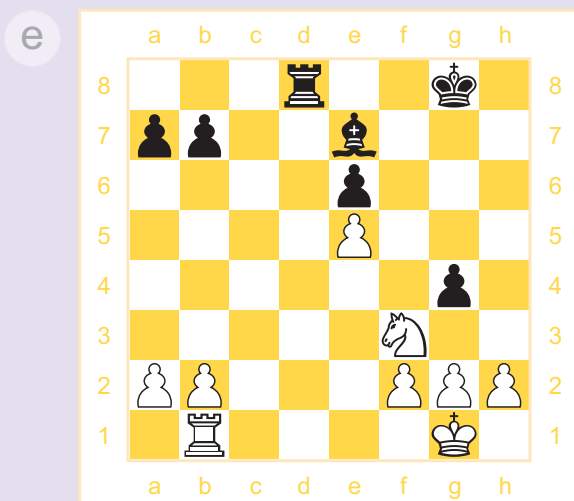
Evitar a captura da dama negra



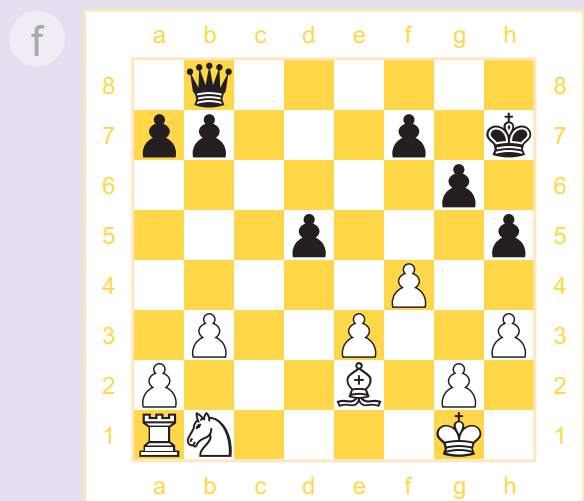
Atacar os alfis negros



Evitar a captura da dama negra



Evitar a captura do cabalo branco



Atacar a torre branca

Xaque ao rei

Xaque ao rei

Respostas ao xaque ao rei:

Mover o rei

Interpoñer unha peza

Capturar a peza atacante

Xaque e mate

Combinacións de mate





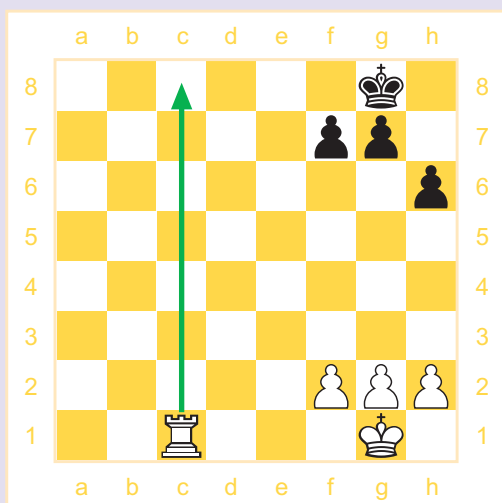
Xaque ao rei

O rei atópase en xaque cando unha peza adversaria o ameaza.

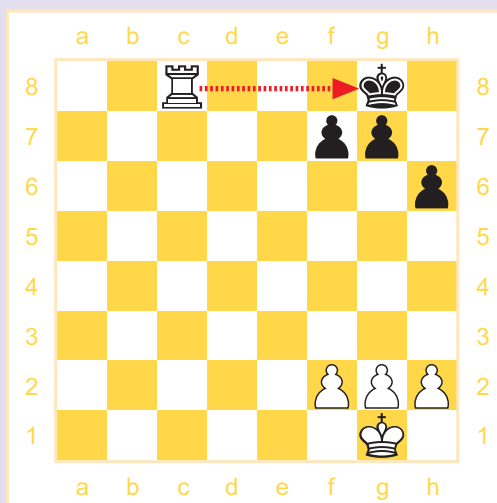
Despois de facer unha xogada, non podemos ter o noso rei en xaque, xa que sería unha xogada ilegal.

Exemplos

1

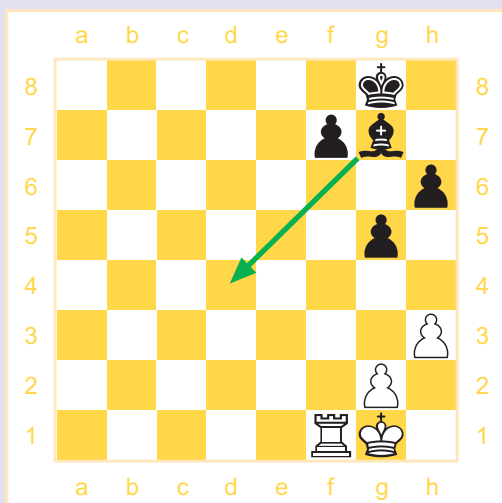


A torre branca desprázase á fila 8...

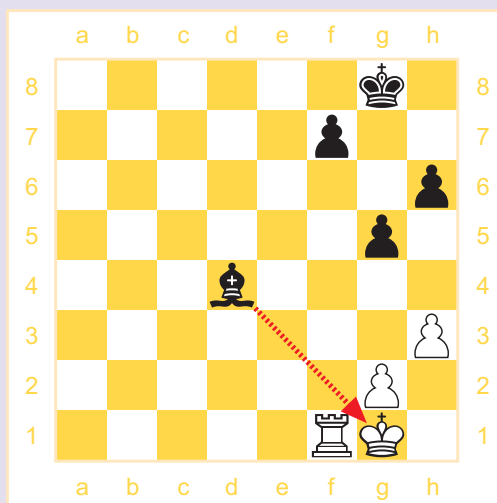


... e dende a casa c8 ameaza o rei negro, é dicir, dálle xaque ao rei.

2



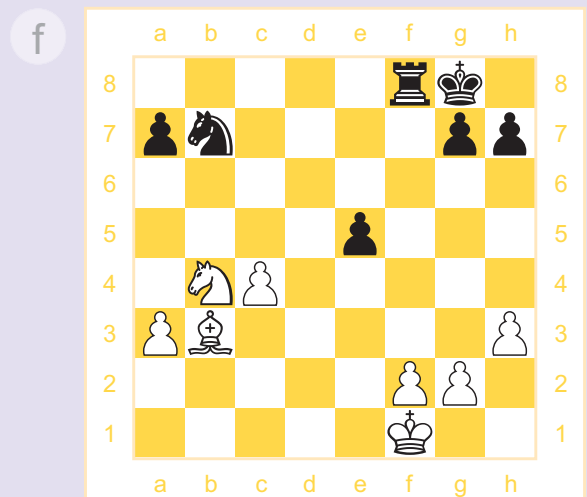
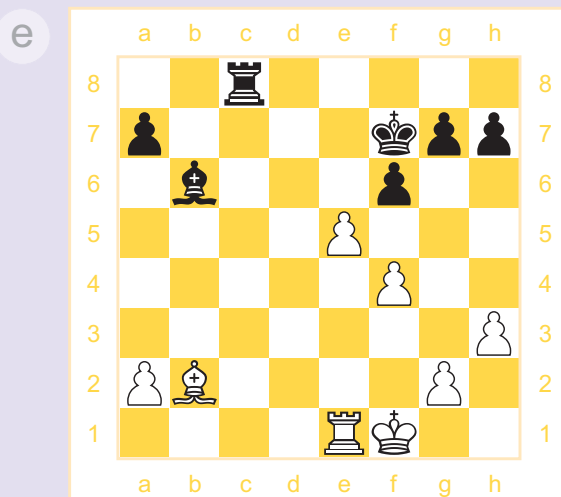
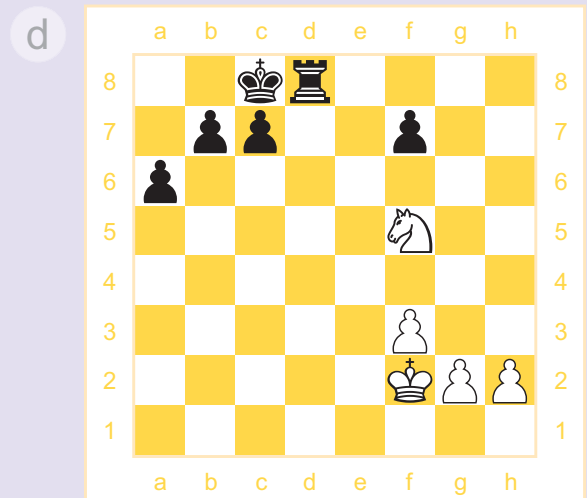
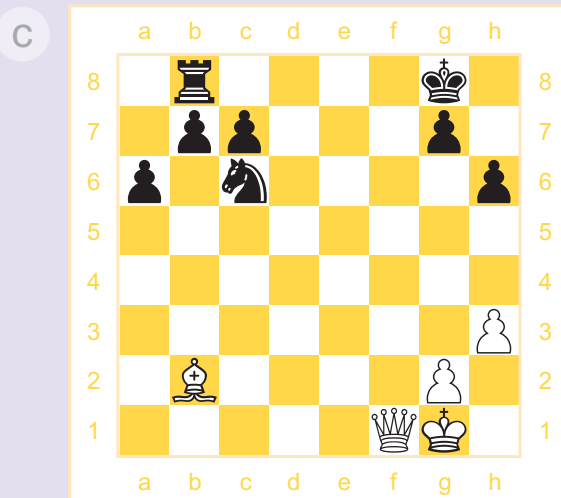
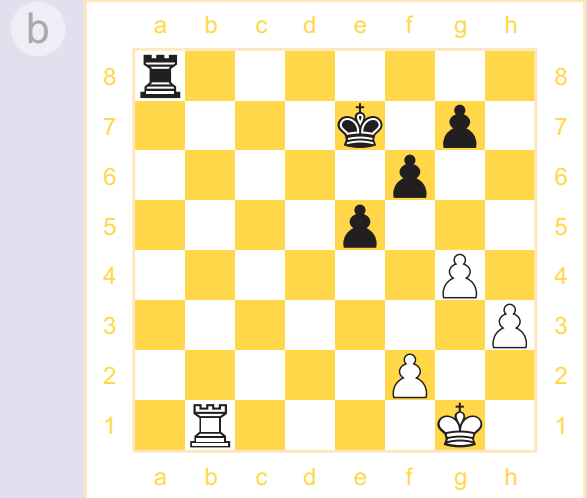
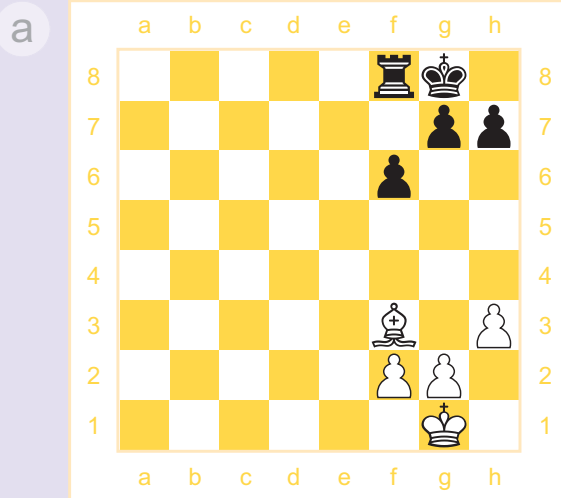
O alfil negro vai á casa d4...



... e dende esta casa dálle xaque ao rei.

1

Indica cunha frecha que xogada deben realizar as brancas para lle poder dar xaque ao rei negro sen perder material.





Respostas ao xaque ao rei

Mover

O rei

Interpoñer

Outra peza

Capturar

A peza atacante

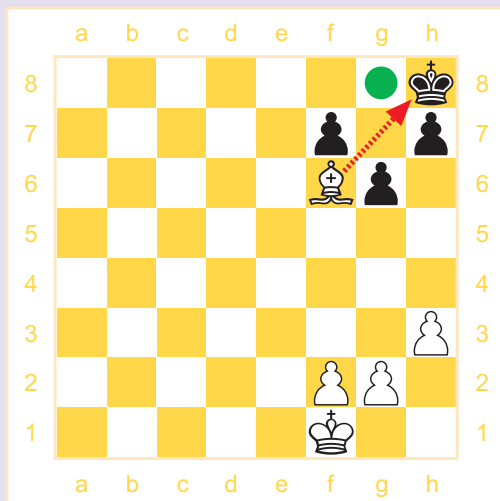


1. Mover o rei

O rei irá a unha casa que non estea ameazada por outra peza adversaria.

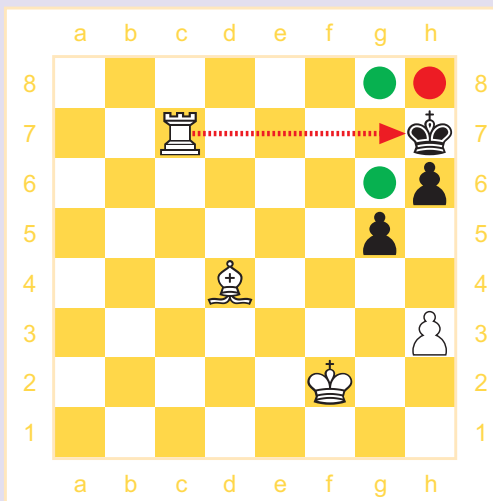
Exemplos

1

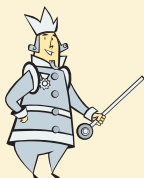


Para evitar o xaque do alfil, o rei desprázase á casa g8.

2



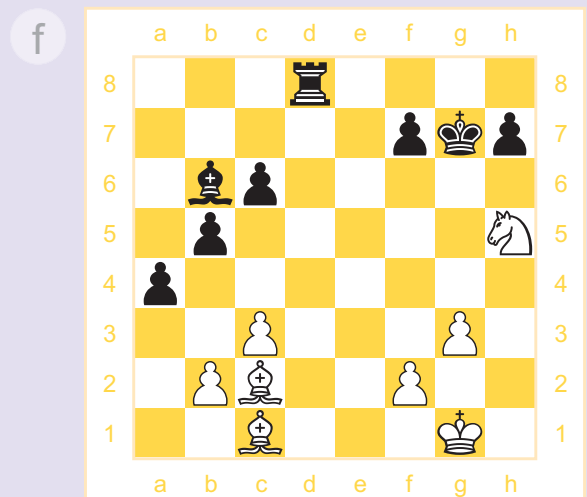
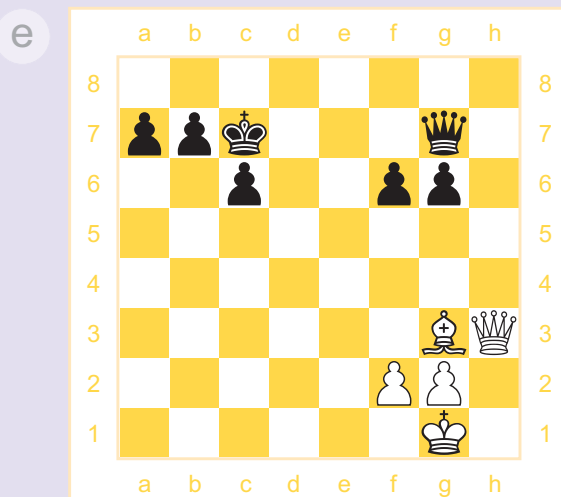
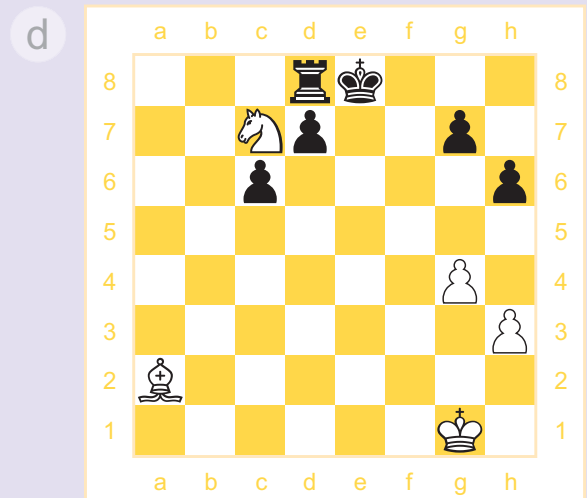
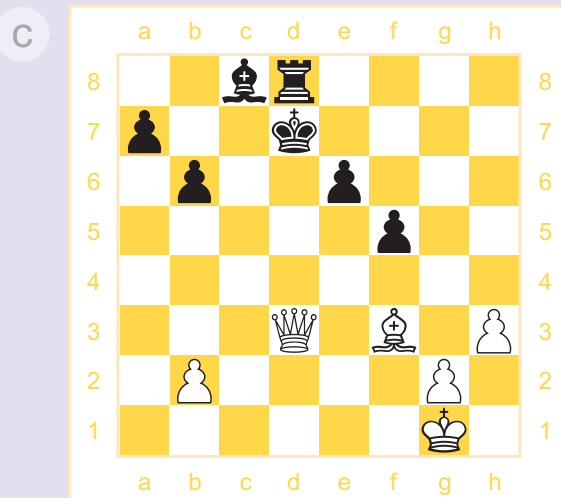
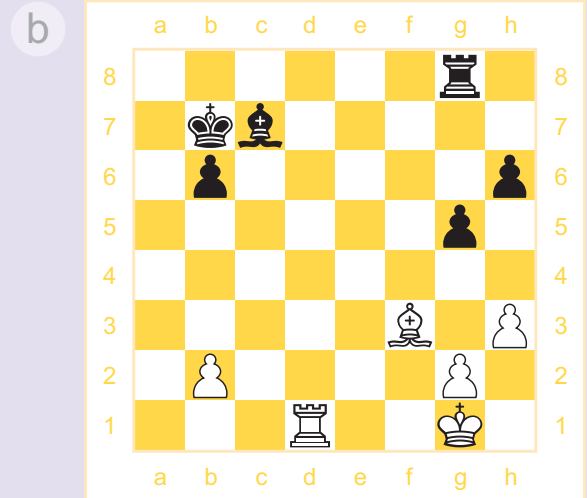
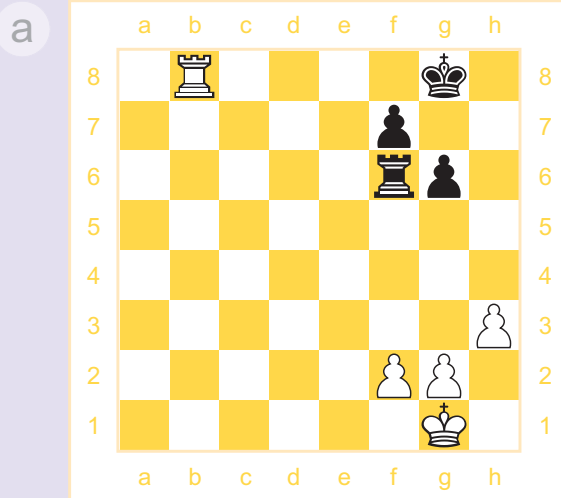
O rei non pode ir á casa h8 porque está ameazada polo alfil.



Se se coloca o rei nunha casa ameazada polo adversario, a xogada será ilegal e deberá repetirse.

2

Rodea con círculo todas as casas onde poida ir o rei que se atopa en xaque.





2. Interpoñer unha peza

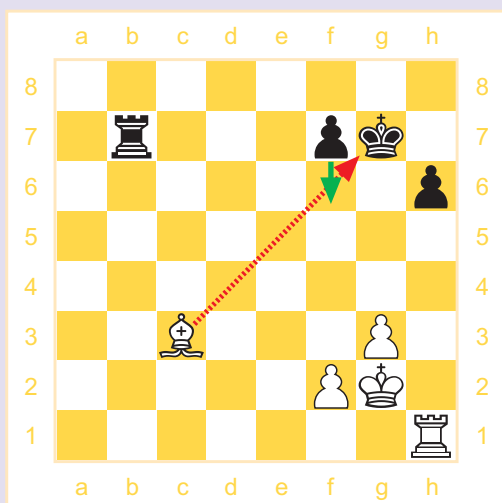
Ás veces, pódese colocar unha peza entre o rei e a que dá xaque, pero convén que estea ben defendida.

Se a peza interposta ten máis valor ca a que dá xaque, entón será capturada.

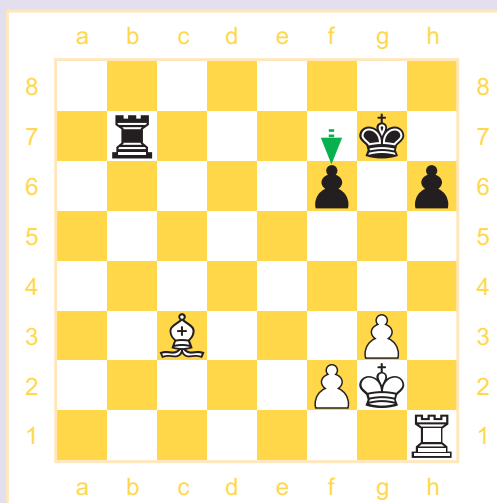
Cando o cabalo lle dá xaque ao rei, non se pode interpoñer ningunha peza, porque o cabalo salta por enriba de todas.

Exemplos

1

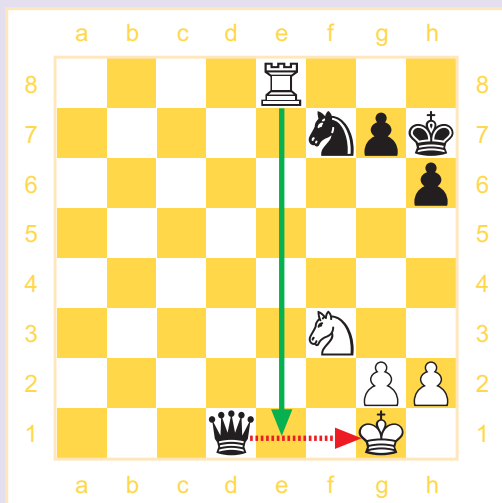


Pode moverse o rei a unha casa non ameazada ou avanzar o peón.

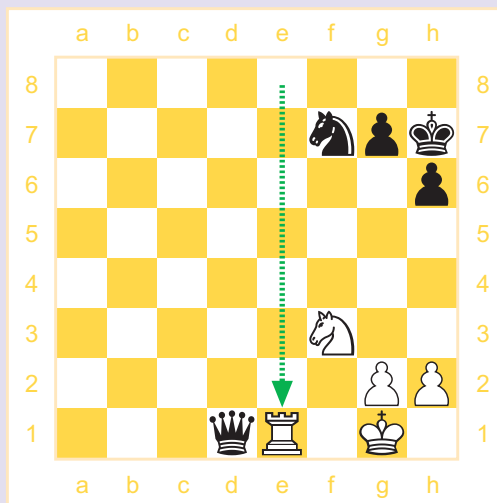


O peón interpúxose entre o alfil e o rei na diagonal da ameaza.

2



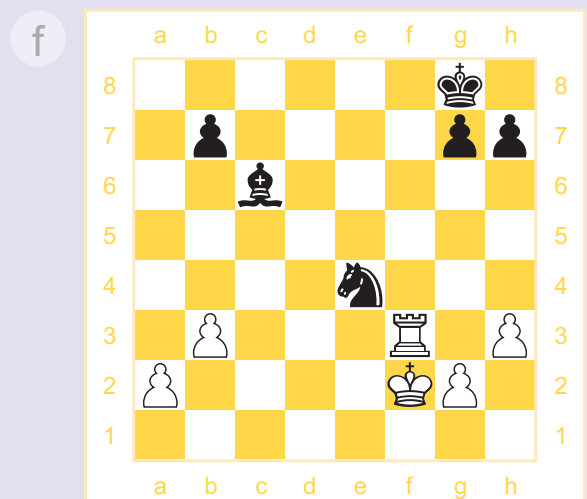
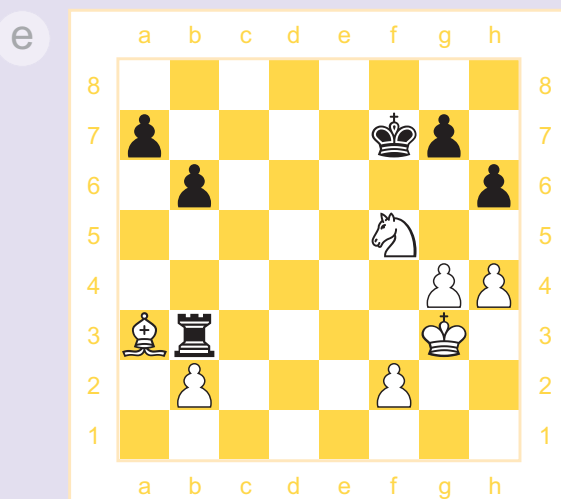
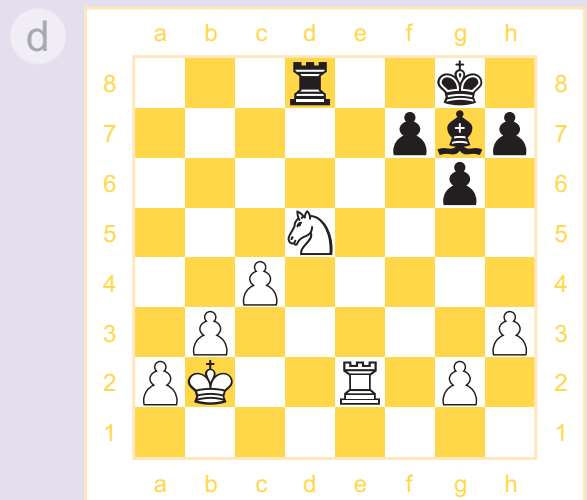
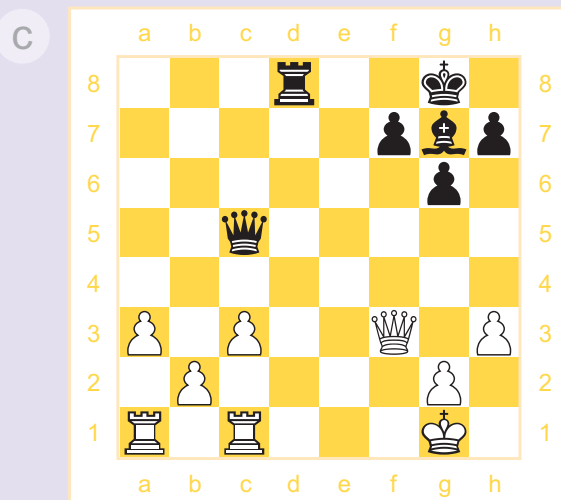
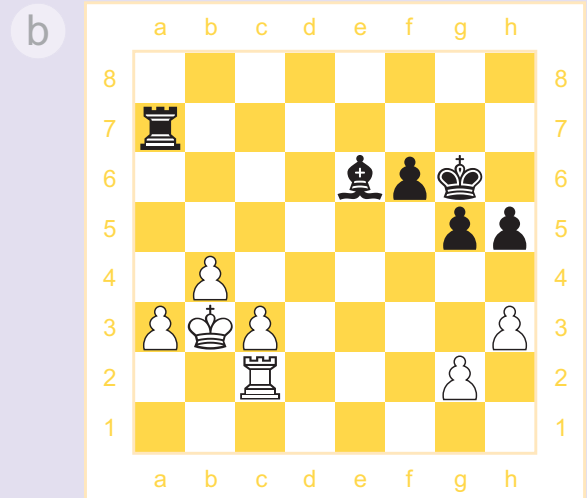
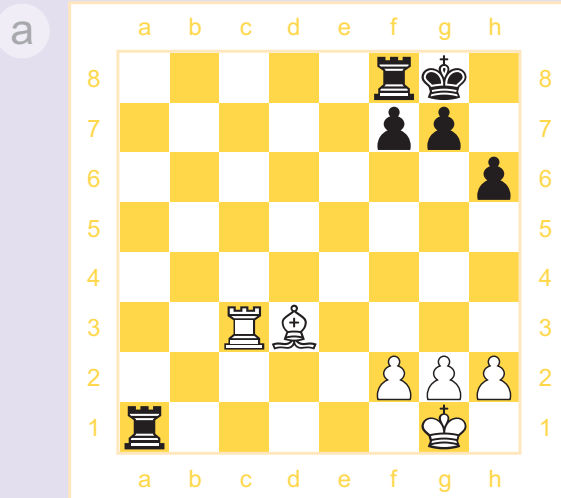
A torre interponse entre a dama e o rei e evita o xaque.



O cabalo defende a torre da ameaza da dama.

3

Indica con frechas que pezas poden interpoñer as brancas, sen perder material, para evitar o xaque ao seu rei.
Se non é posible interpoñer unha peza, rodea o rei branco cun círculo.





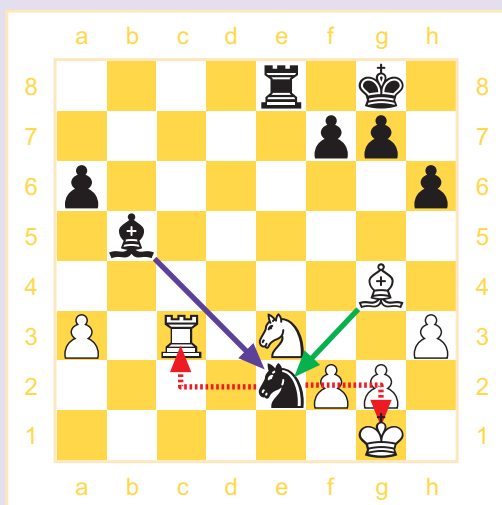
3. Capturar a peza atacante

Se a peza atacante está simultaneamente ameazada por unha peza nosa, pódese capturar e así evitamos o xaque ao rei.

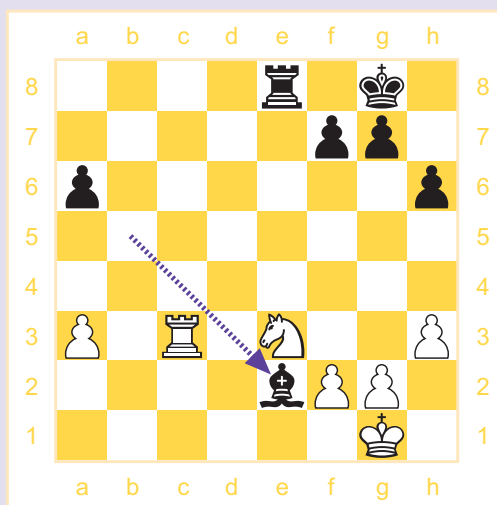
Se a captura da peza atacante leva consigo a perda de puntos respecto do adversario, intentarase evitar o xaque movendo o rei ou interpoñendo unha peza.

Exemplos

1

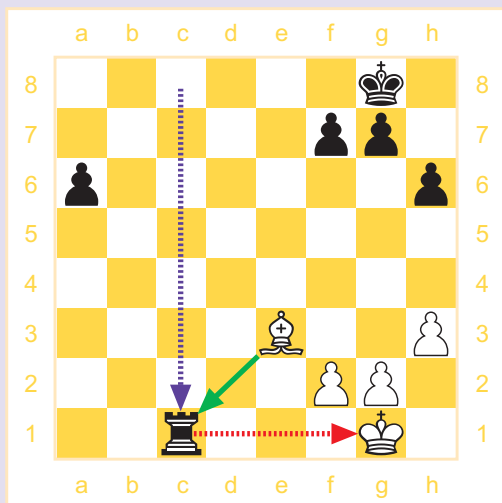


O alfil branco captura o cabalo para evitar a perda da torre.

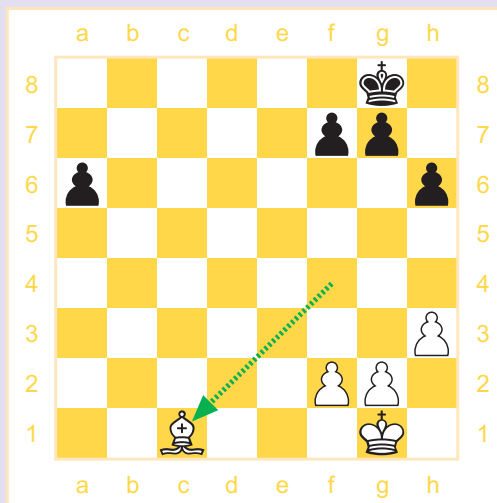


Produciuse un intercambio do cabalo negro polo alfil branco.

2



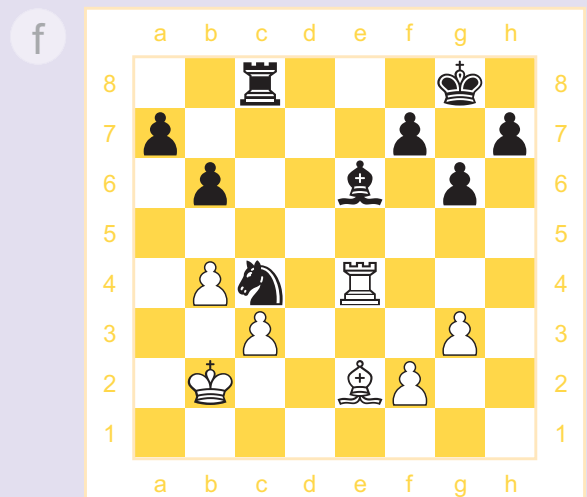
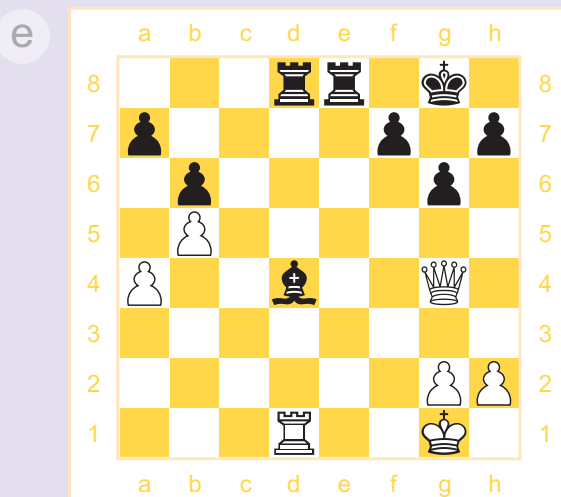
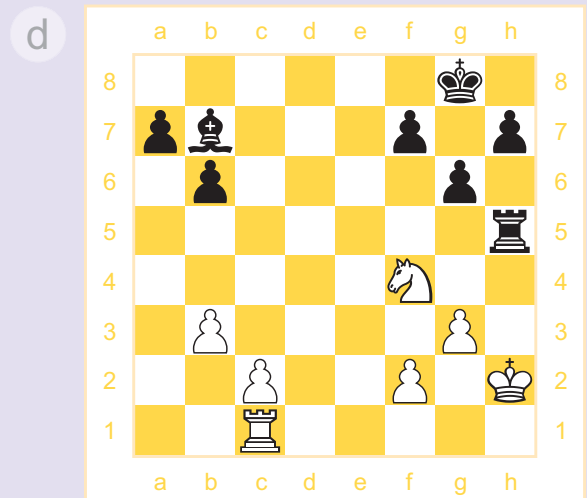
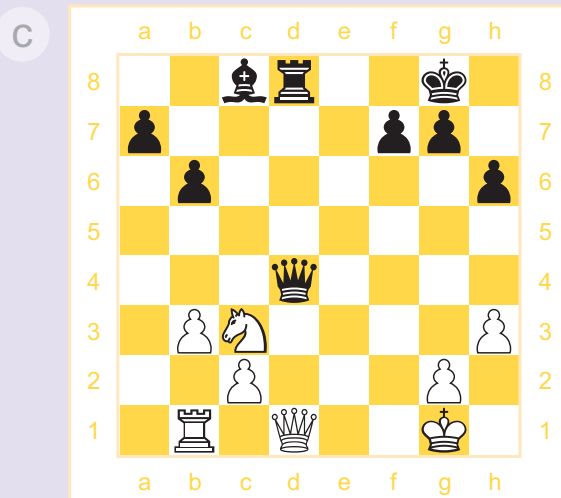
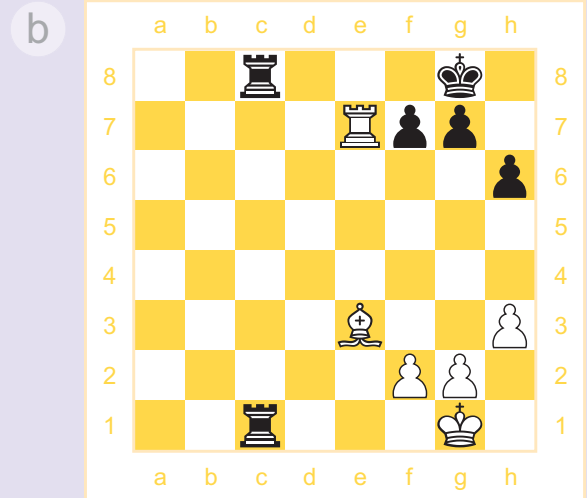
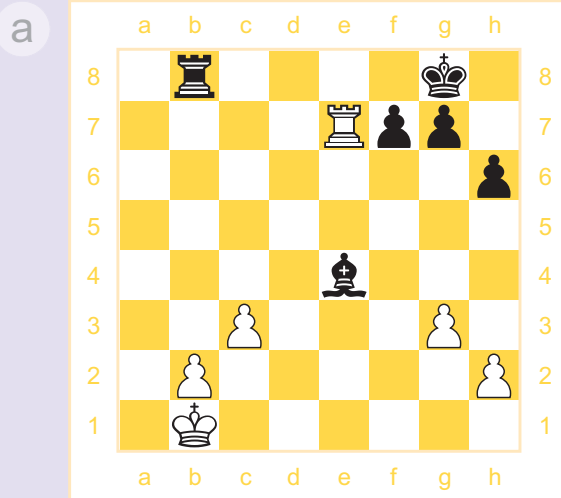
O alfil captura a torre que dá xaque porque esta ten máis valor.



Ademais, a torre non estaba defendida.

4

Rodea con círculo as pezas negras capturadas para evitar o xaque ao rei. Indica con frechas os movementos das capturas.





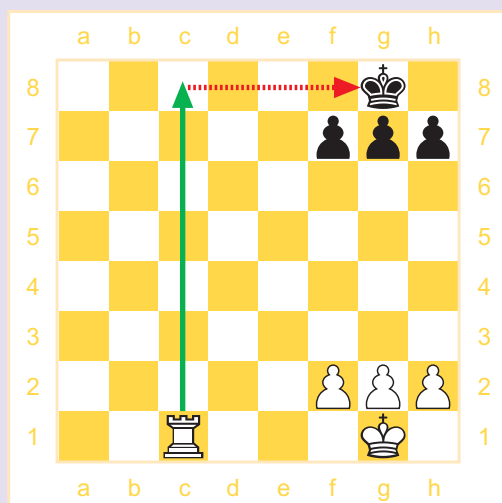
Xaque mate

O xaque mate prodúcese cando se ameaza o rei e non é posible evitar que, na xogada seguinte, sexa cal sexa a xogada, este rei continúe en xaque.

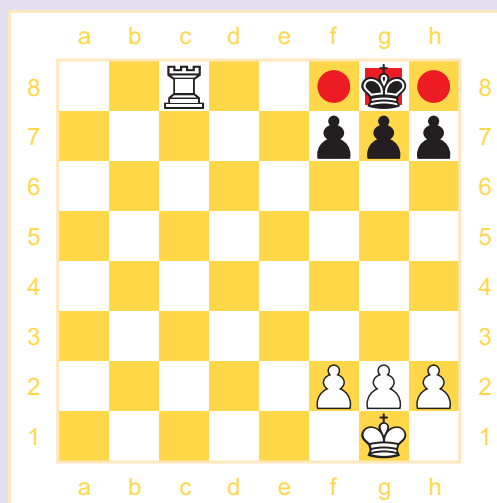
Gaña a partida o xogador que dá xaque mate.

Exemplo

1



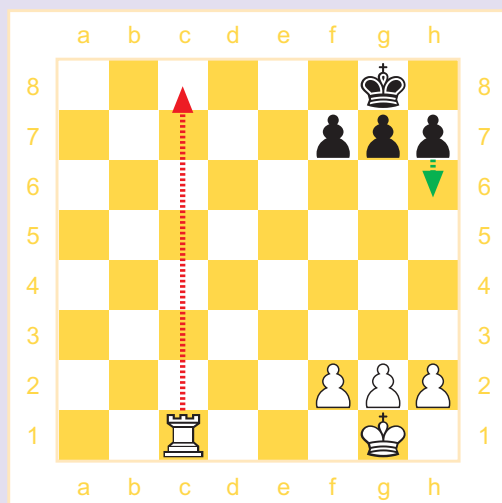
A torre avanza ata a fila 8 e dálle xaque mate ao rei.



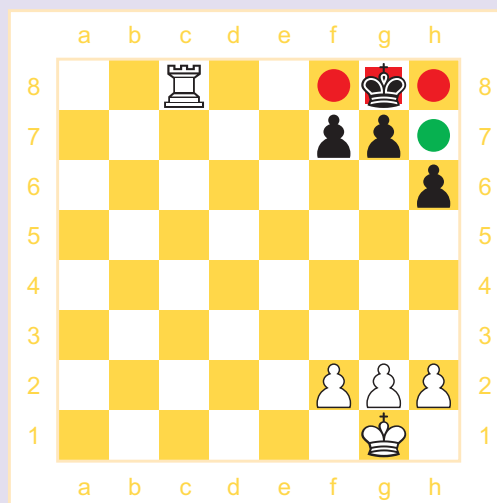
O rei non pode evitar, con ningunha xogada, estar en xaque.

Exemplo de como evitar o xaque mate

2



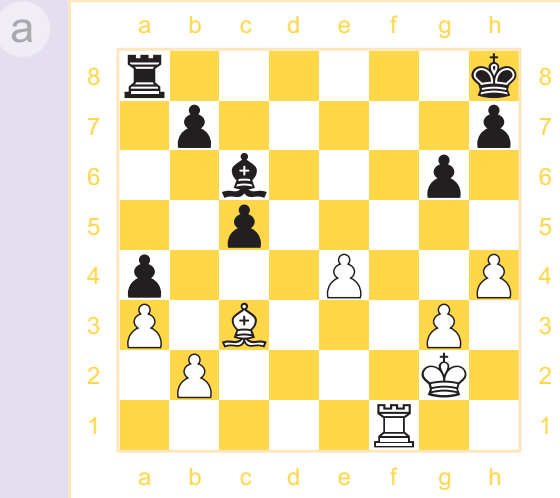
As negras avanzan o peón para evitar o xaque mate.



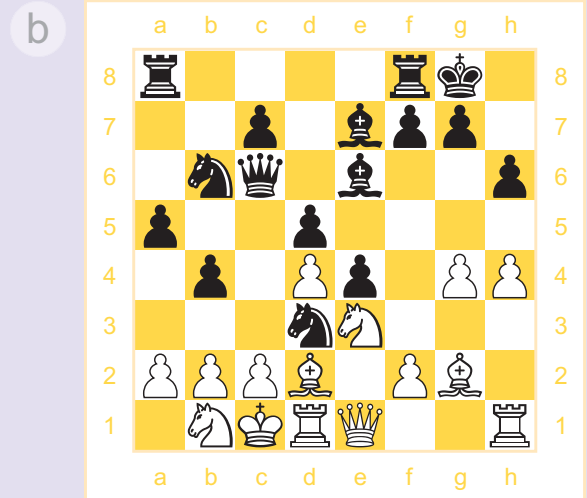
A torre dálle xaque, pero o rei pode desprazarse á casa h7.

5

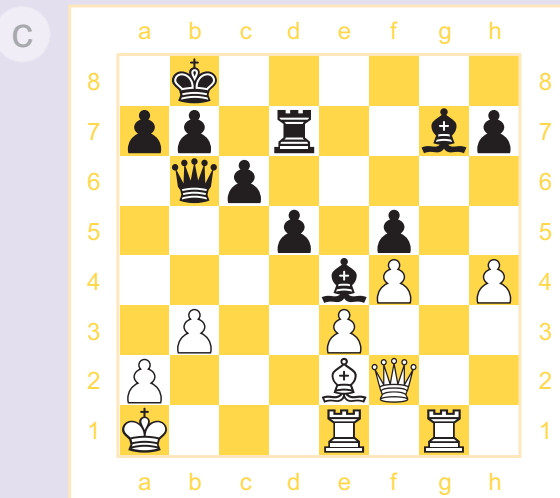
Indica se nas seguintes posicións hai xaque mate.



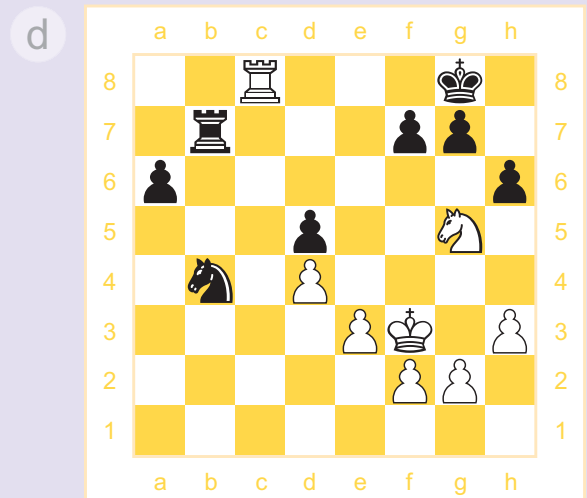
Si Non



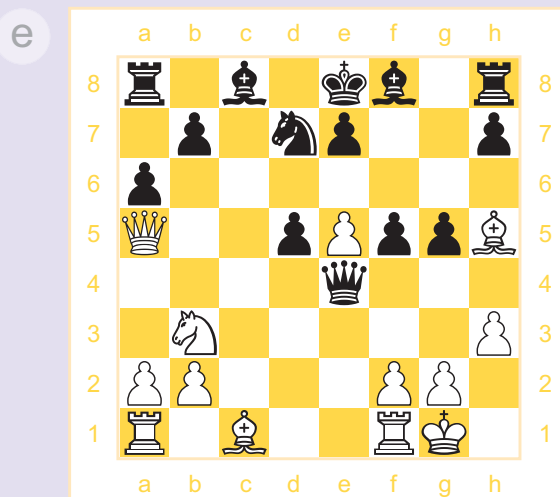
Si Non



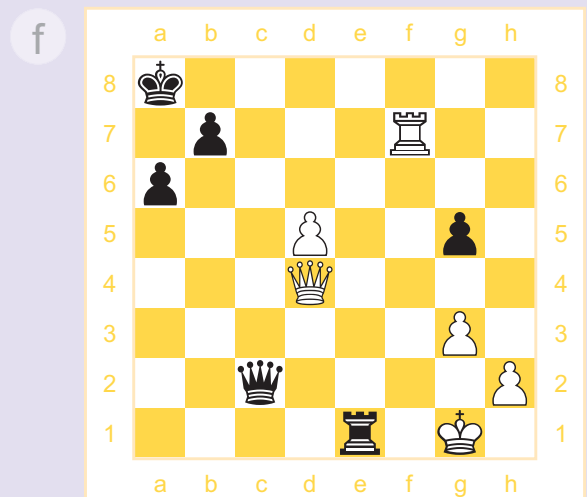
Si Non



Si Non



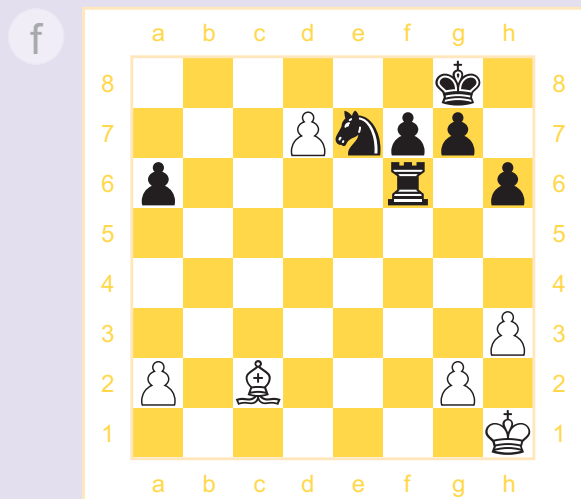
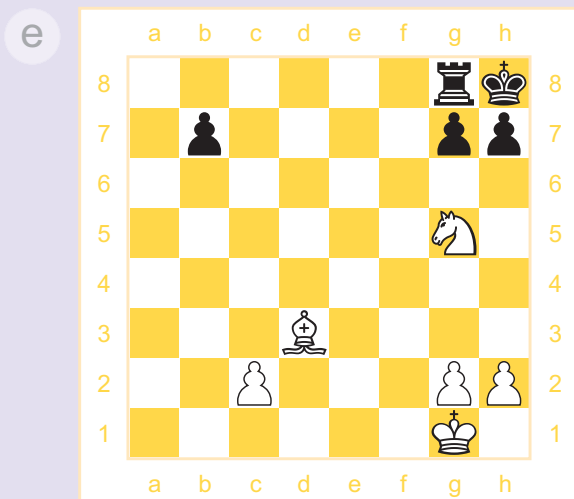
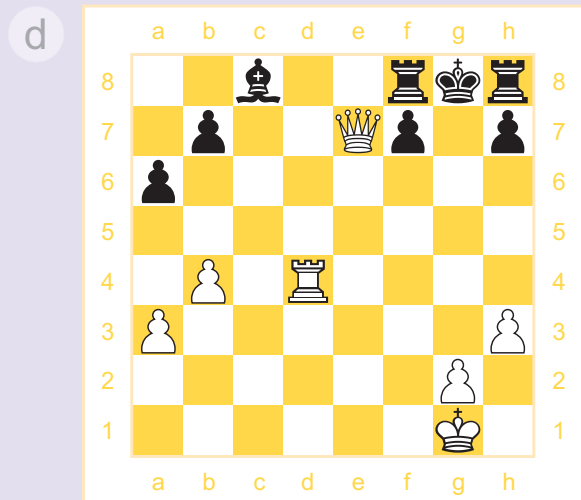
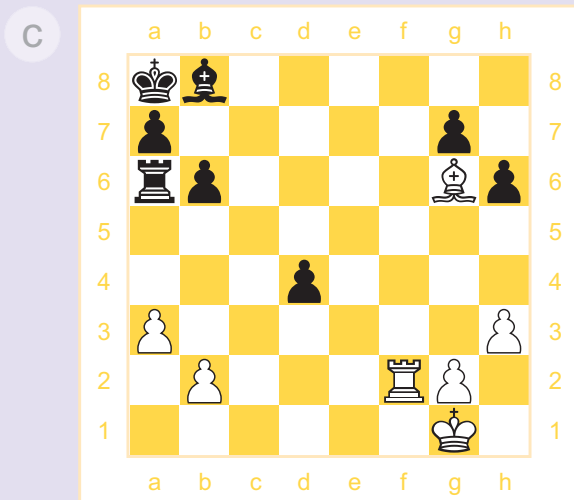
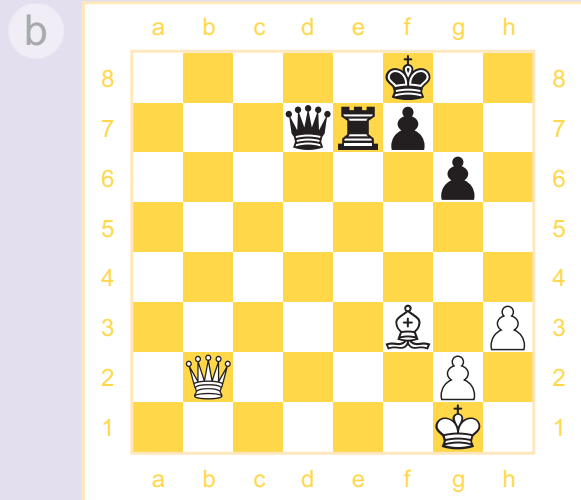
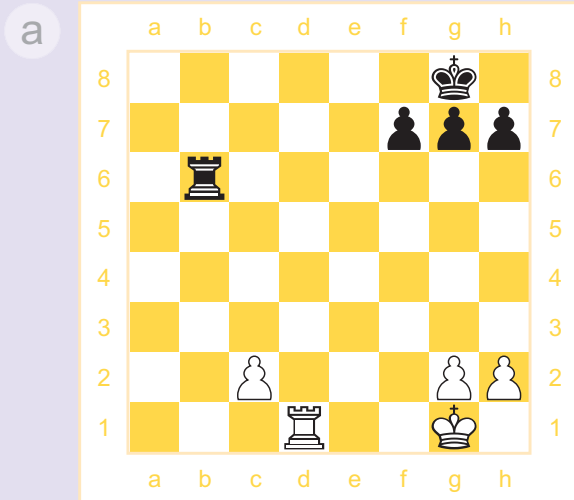
Si Non



Si Non

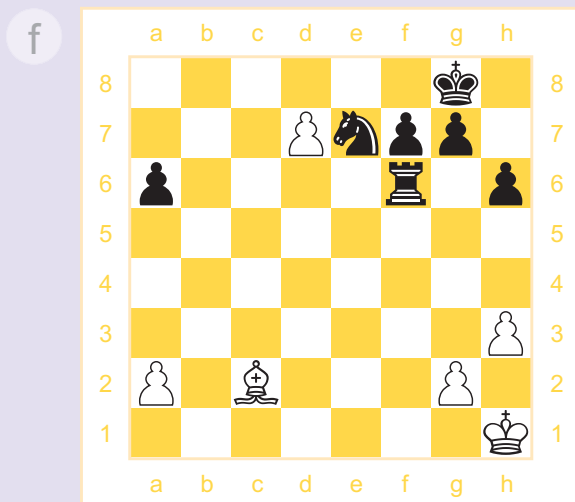
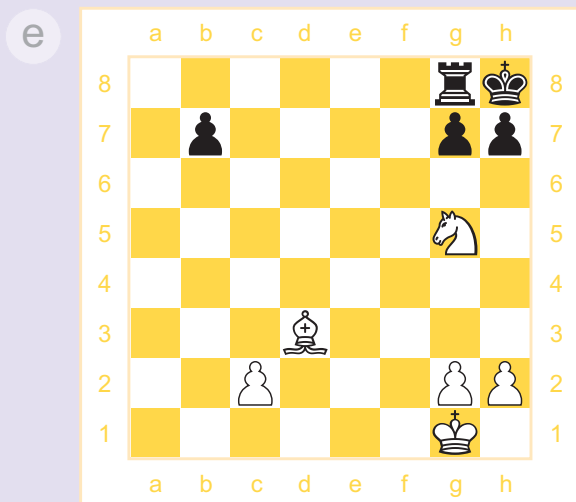
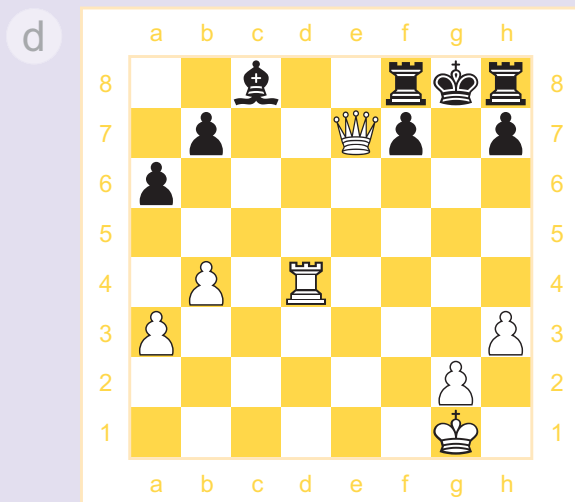
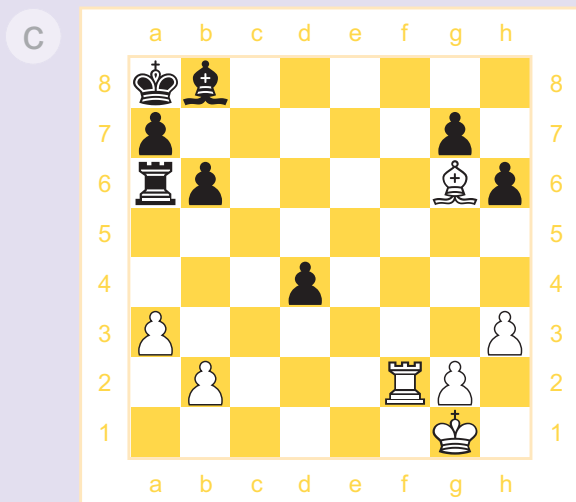
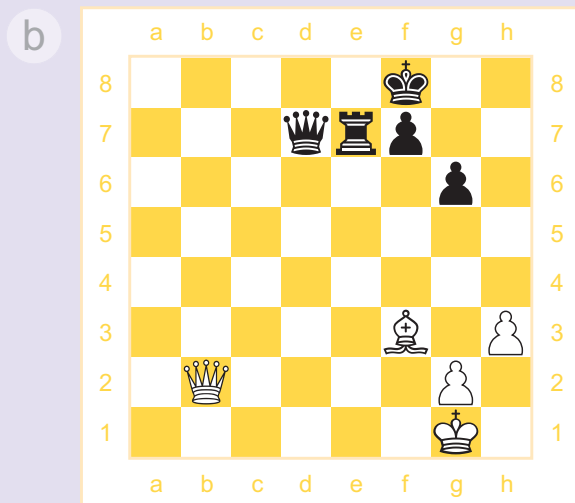
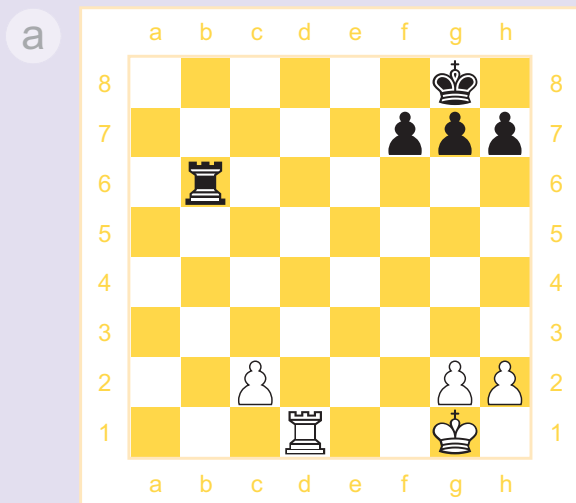
6

Indica que xogada realizan as brancas para dar xaque mate nunha xogada.



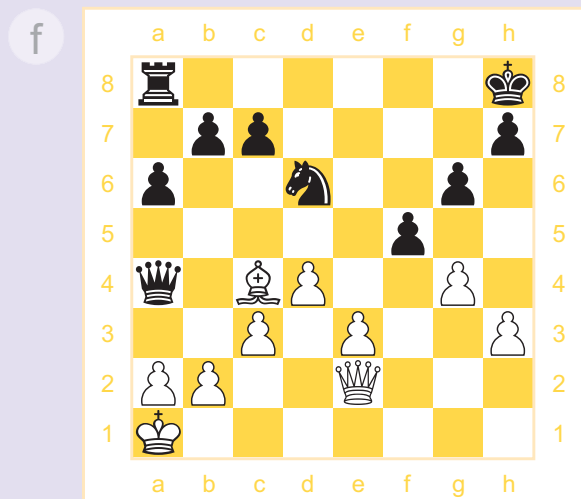
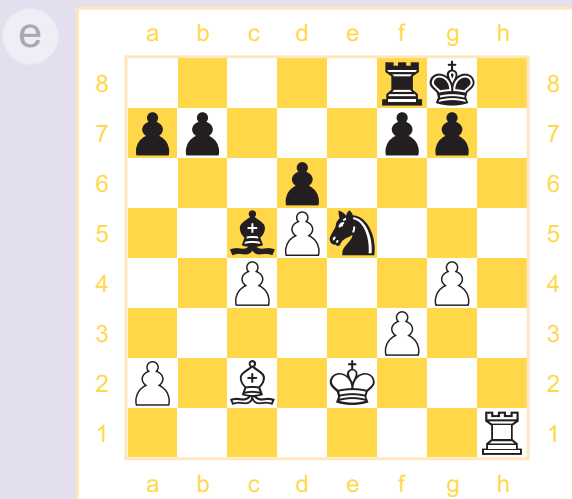
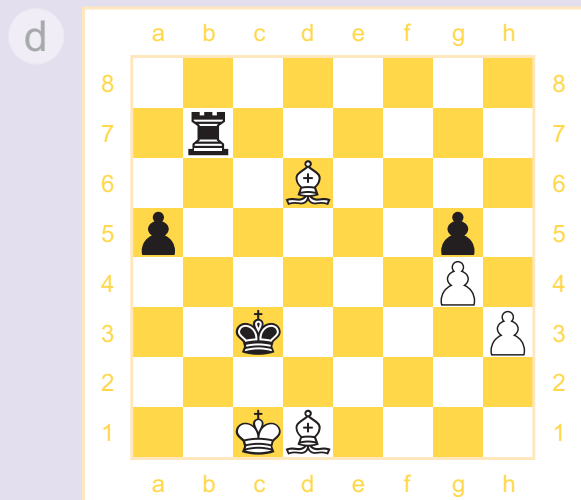
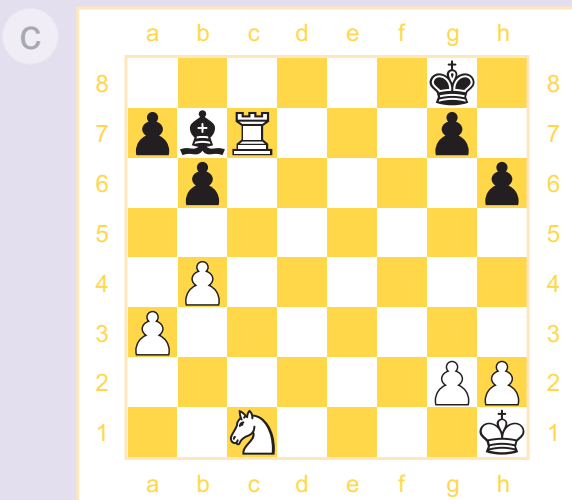
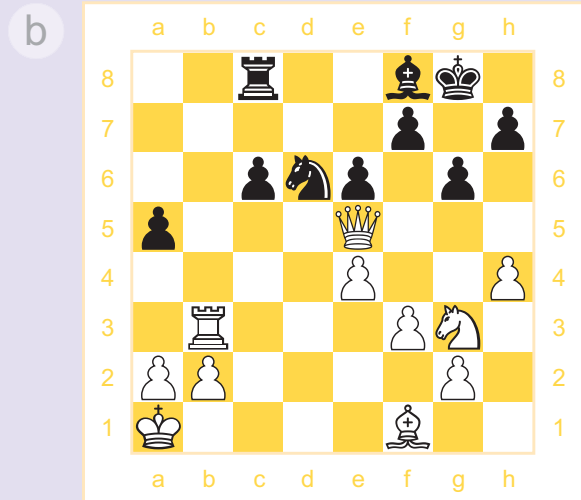
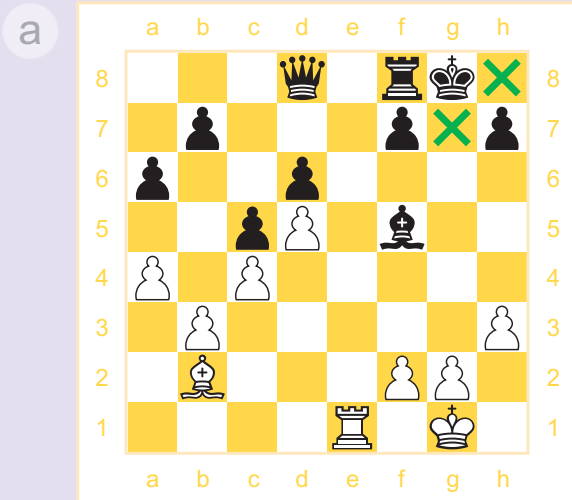
7

Indica que xogada fan as negras para evitar o xaque mate.



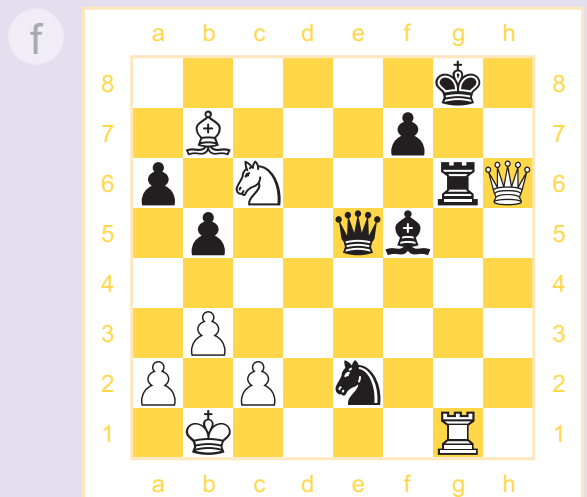
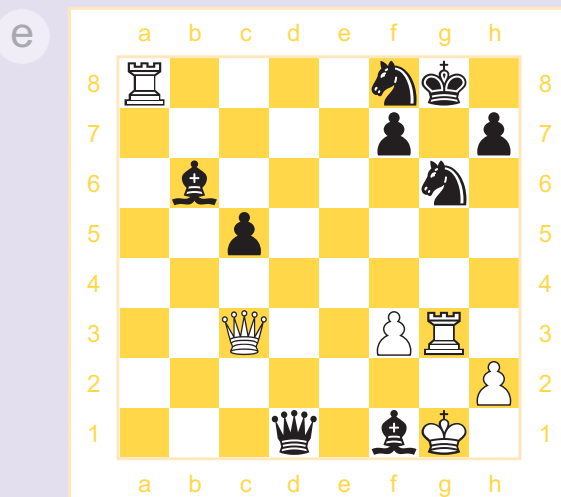
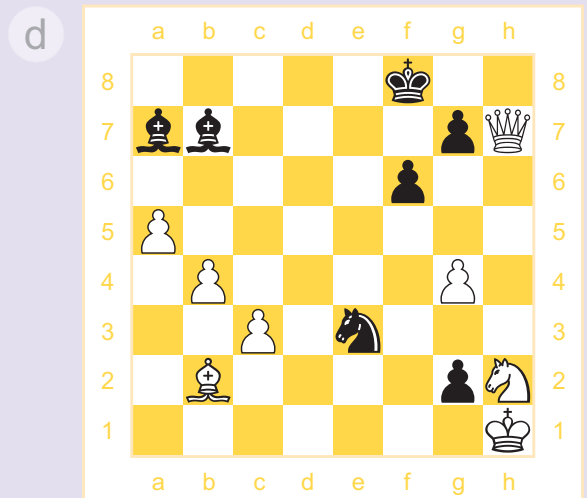
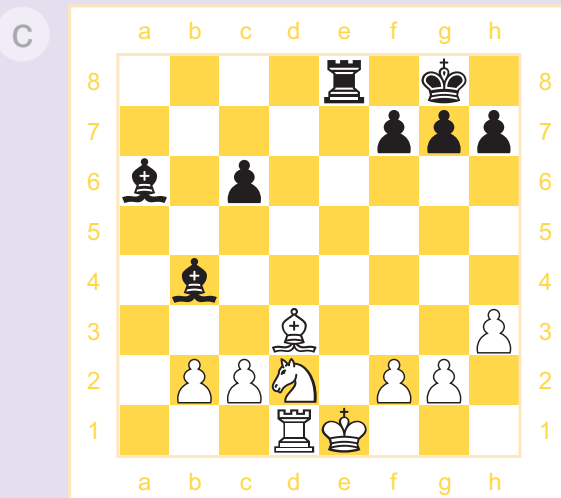
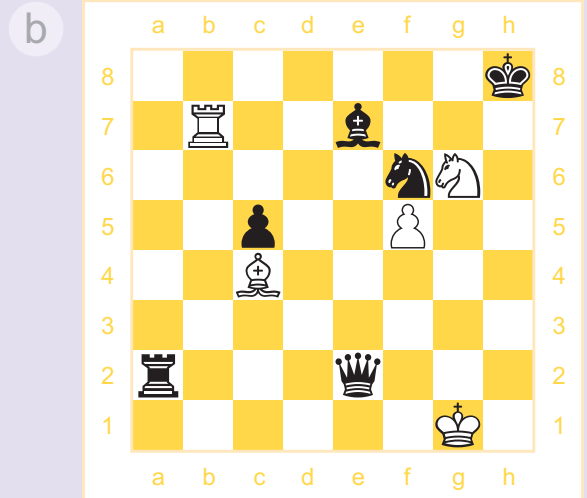
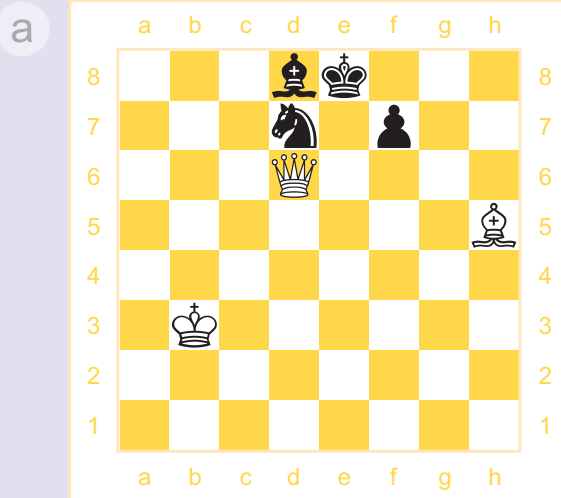
8

Marca as casas onde colocarías a peza indicada ao pé do taboleiro para conseguir unha posición de xaque mate.



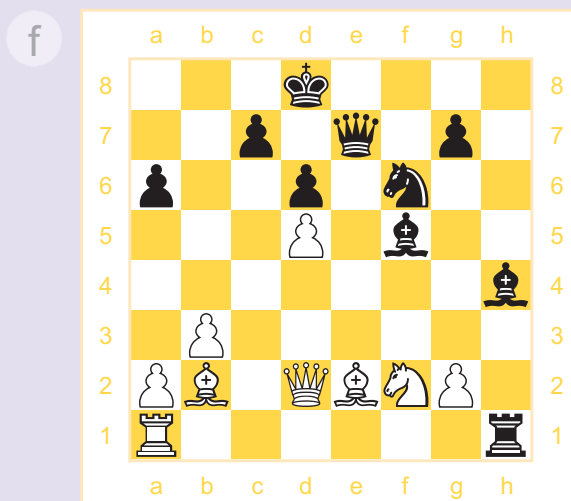
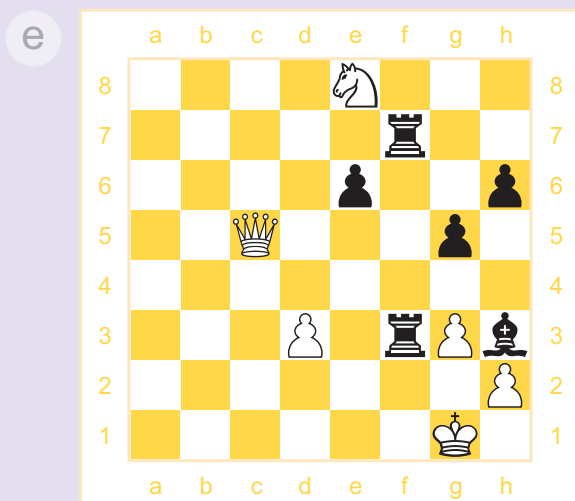
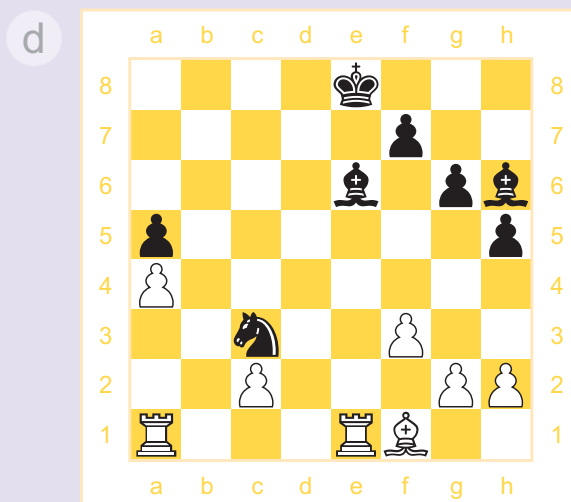
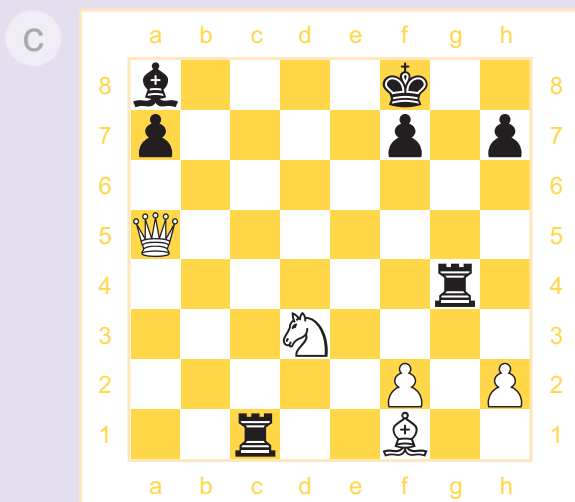
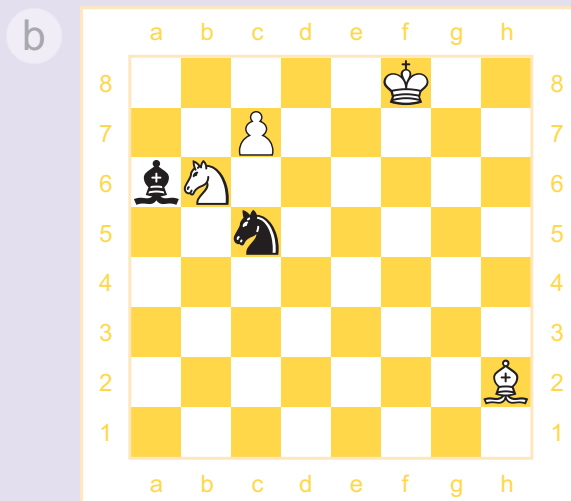
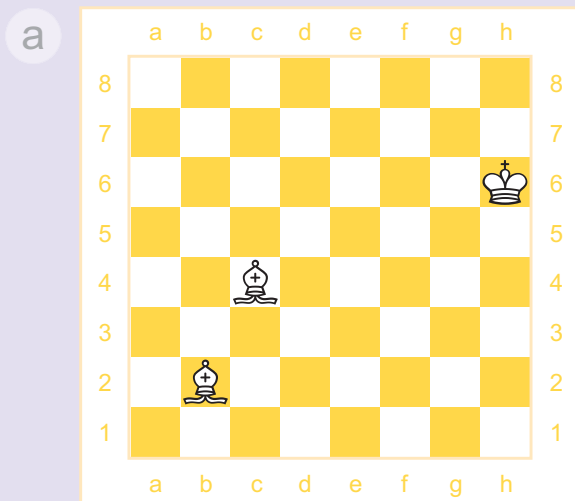
9

Rodea cun círculo a peza sen a cal quedaría unha posición de xaque mate.



10

Marca as casas onde colocarías o rei que falta para que quedase unha posición de xaque mate.





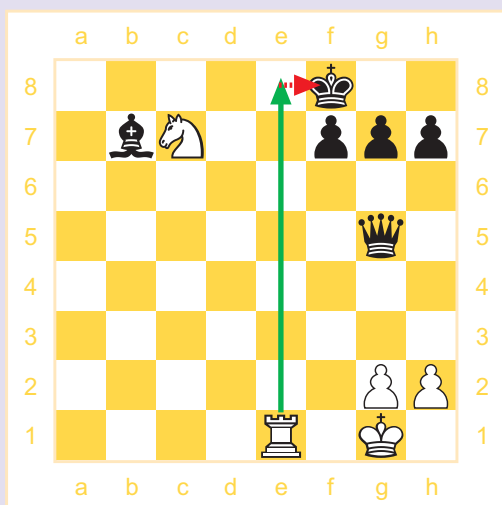
Combinacións de mate

O conxunto de xogadas necesarias para conseguir o xaque mate denomínase combinacións de mate.

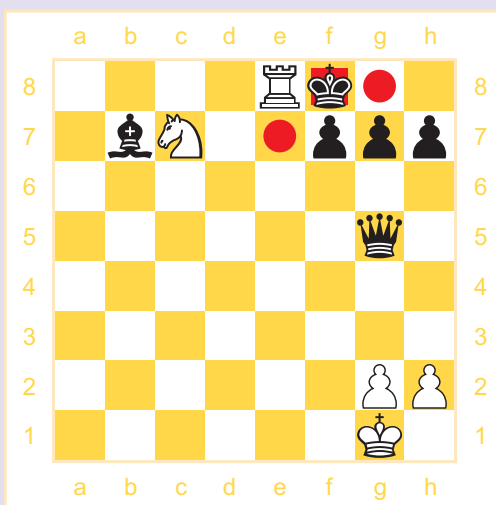
A miúdo, adoita intervir máis dunha peza na combinación de mate.

Exemplos

1

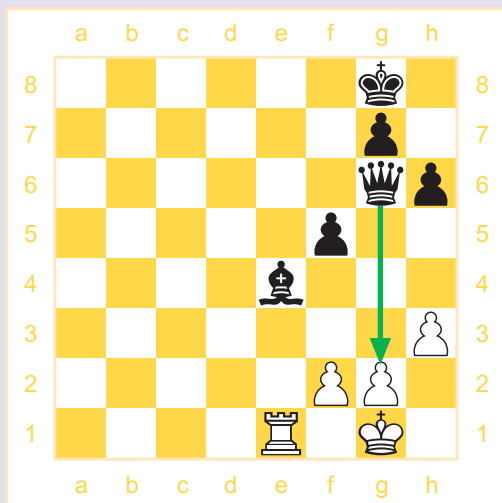


A torre, defendida polo seu cabalo, dá xaque mate.

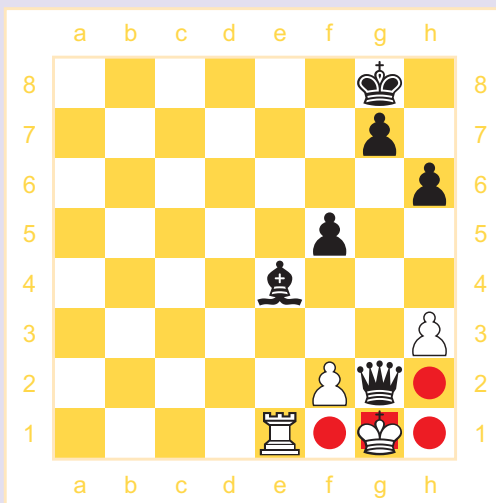


O rei negro non pode moverse nin pode capturar a torre que está defendida.

2



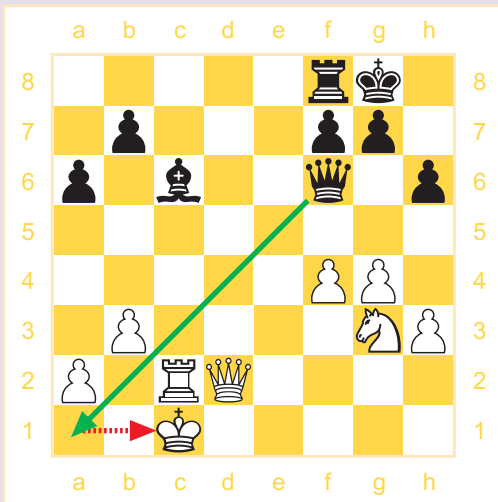
A dama captura o peón e dá xaque mate.



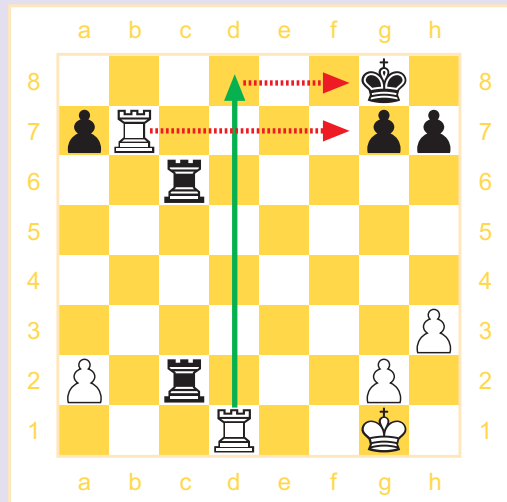
O rei non pode capturar a dama porque está defendida polo alfil.

Exemplos de mate nunha xogada

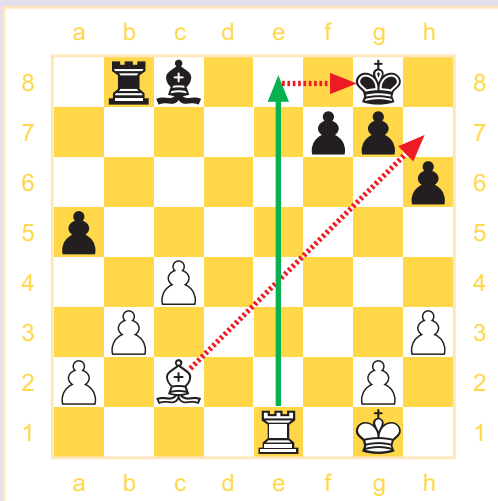
1



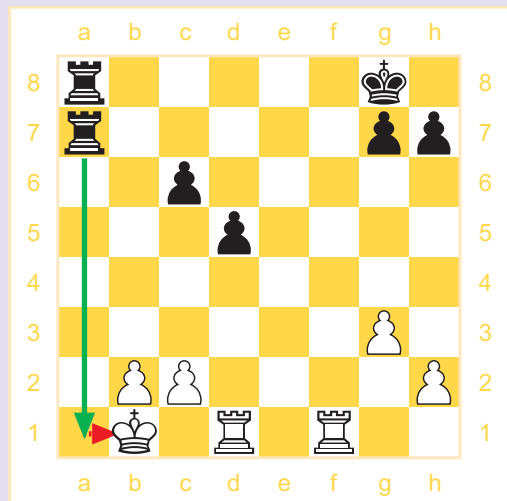
2



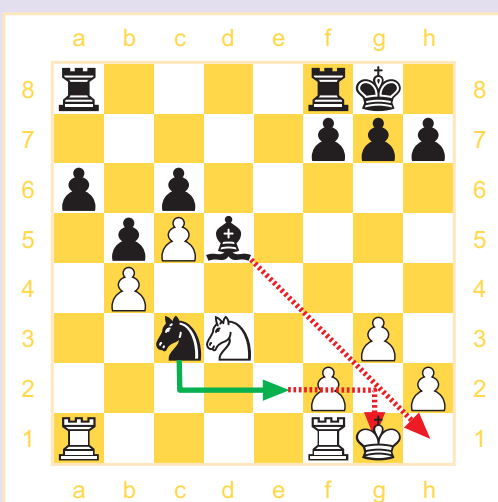
3



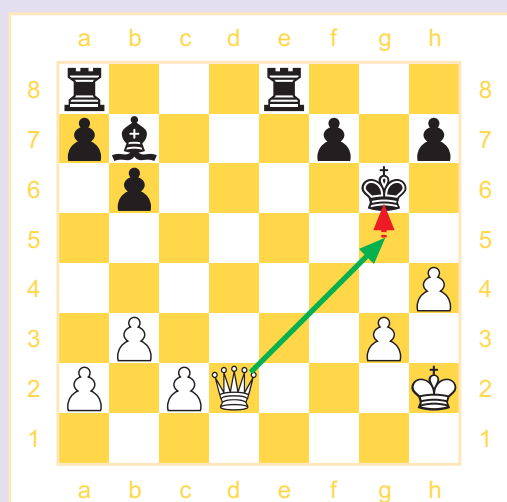
4



5

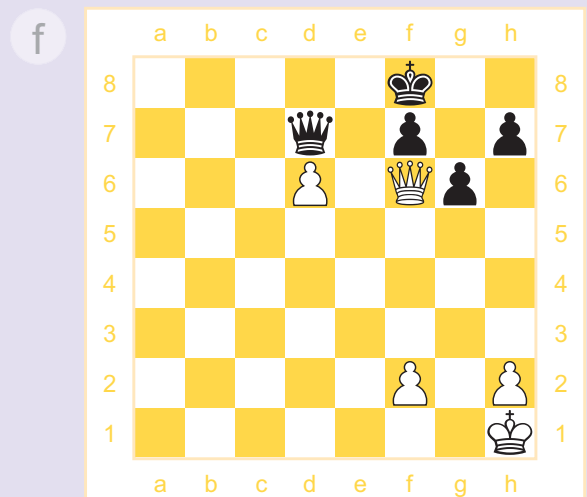
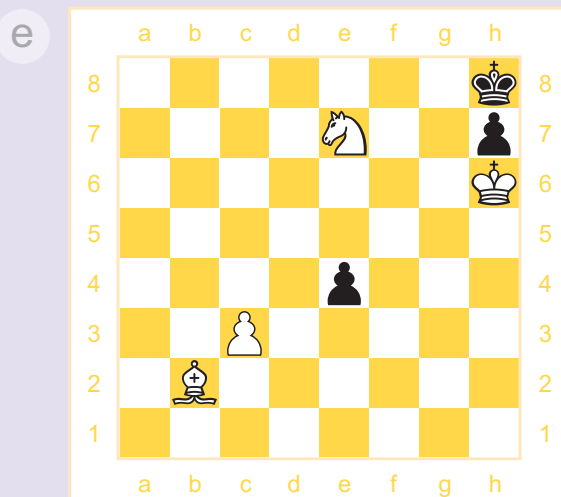
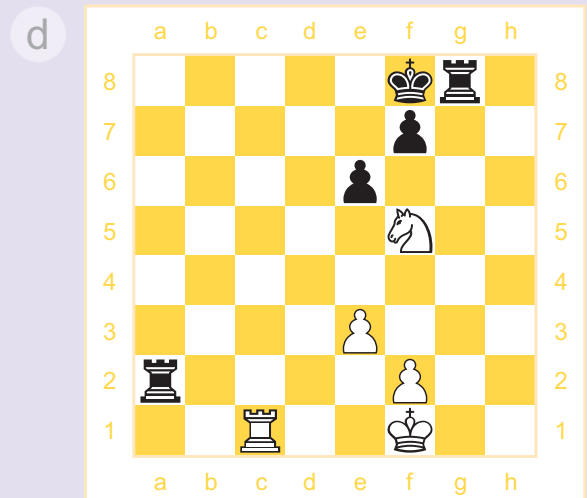
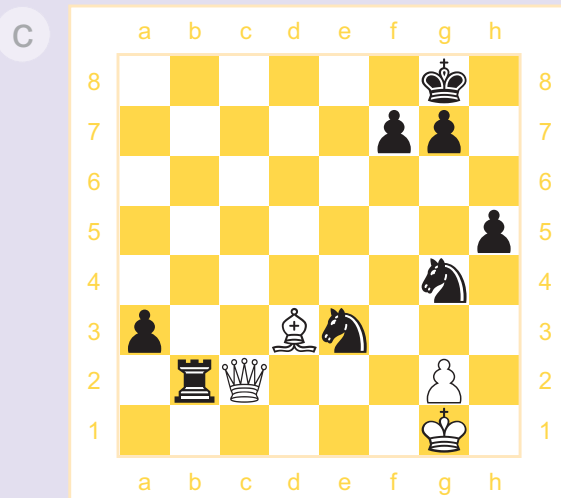
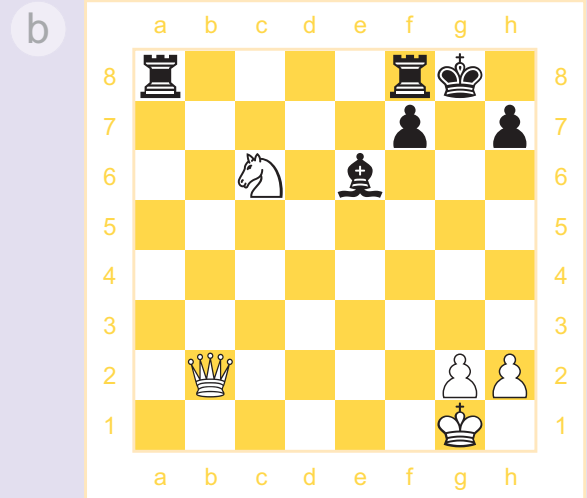
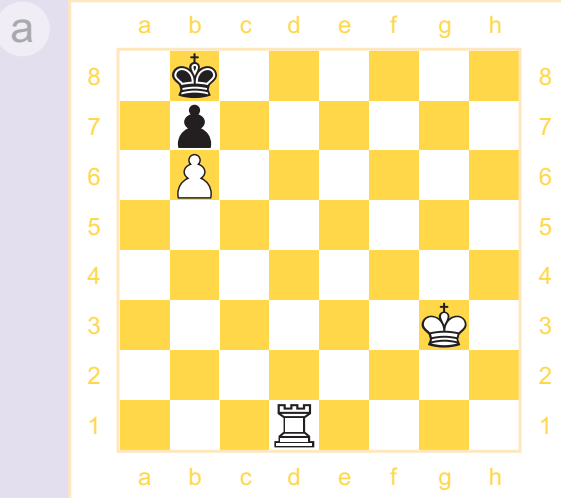


6



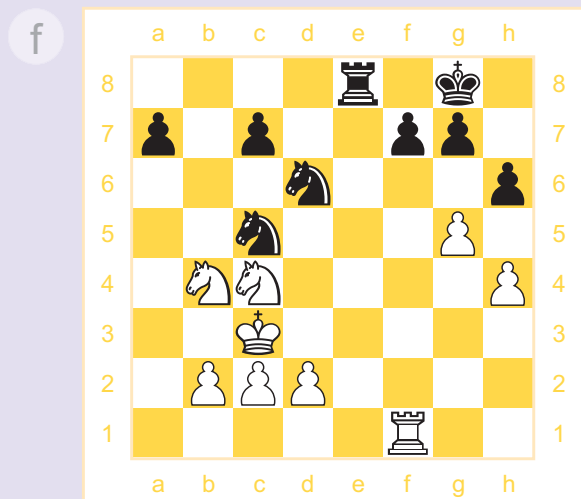
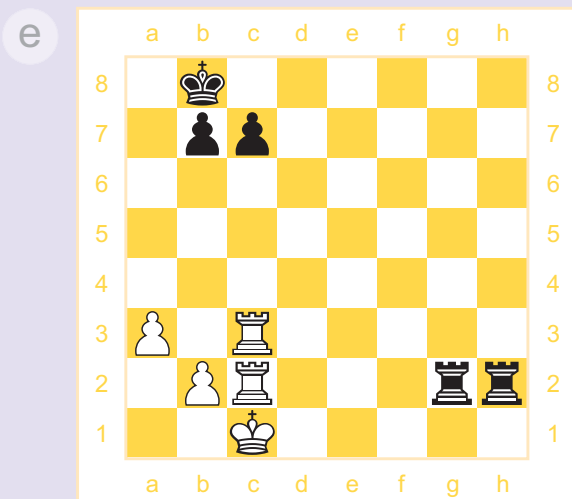
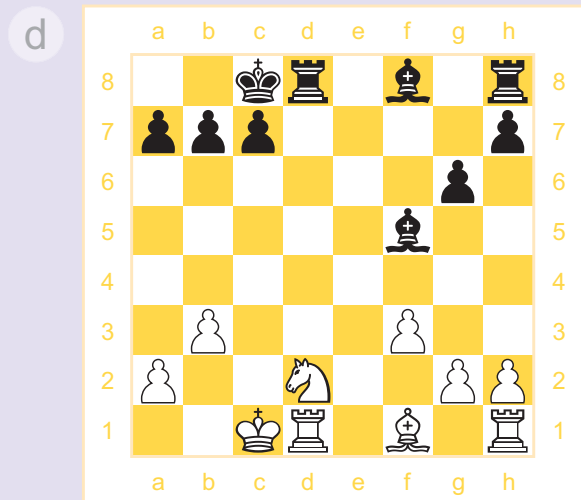
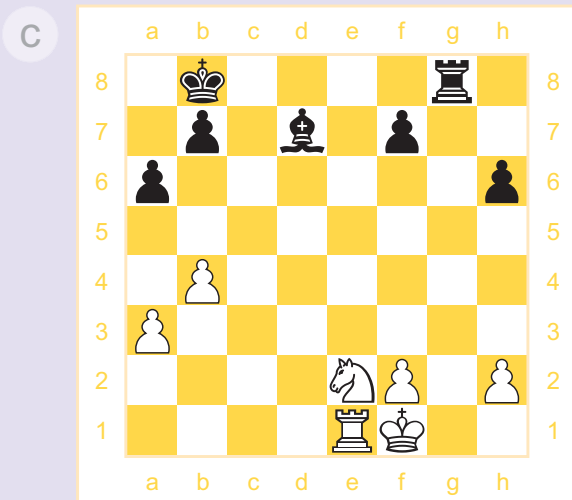
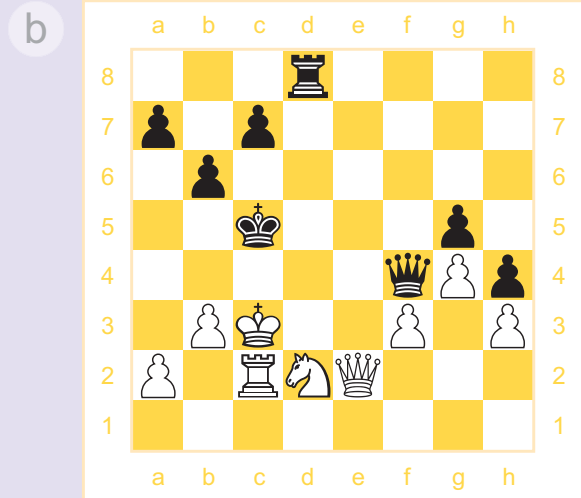
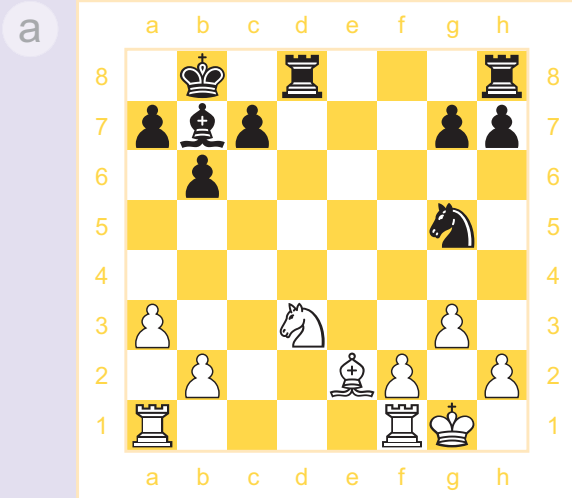
11

Indica cunha frecha que xogada deben facer as brancas para conseguir xaque mate.



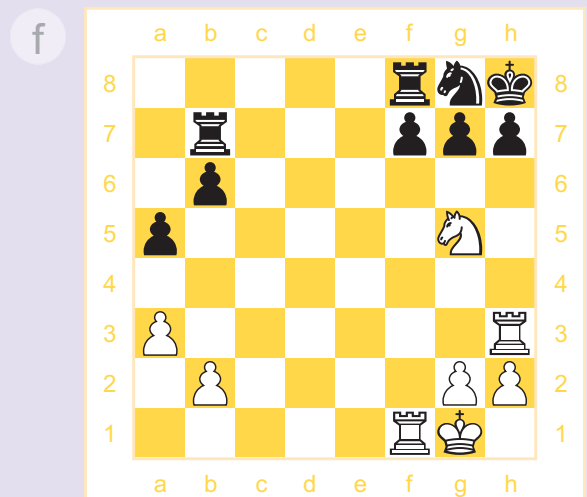
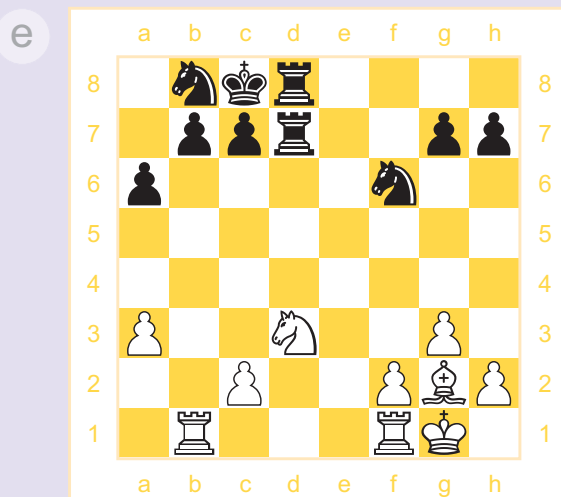
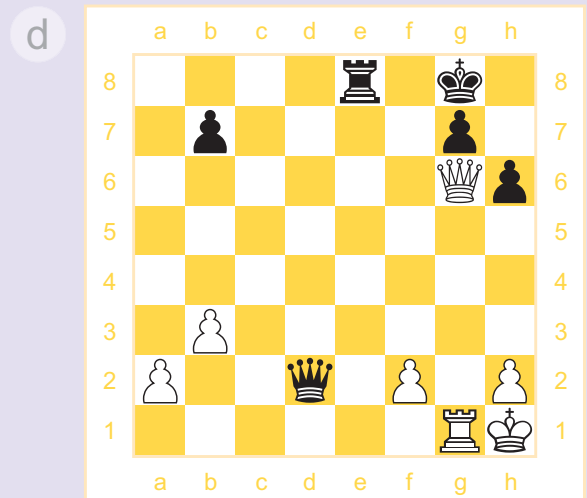
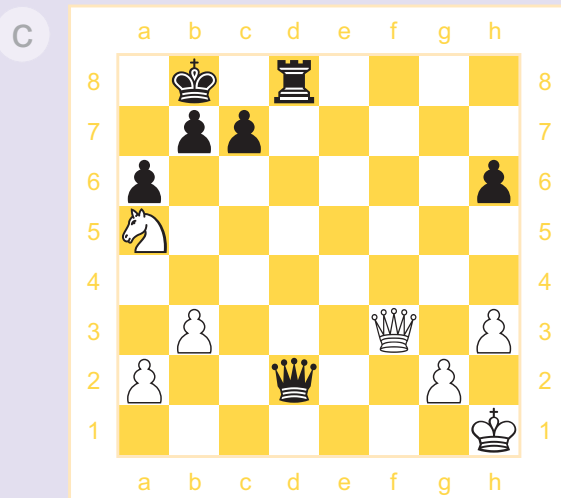
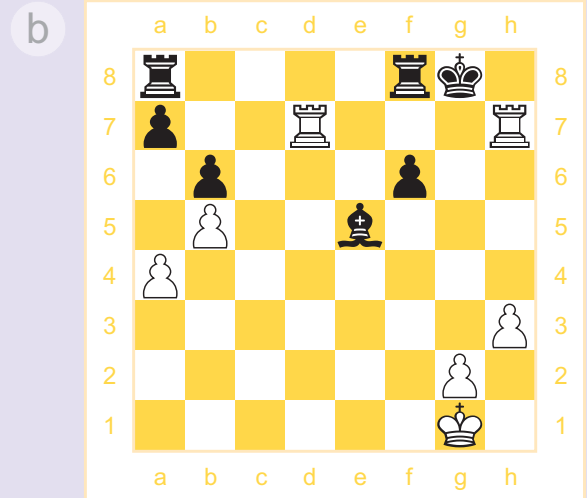
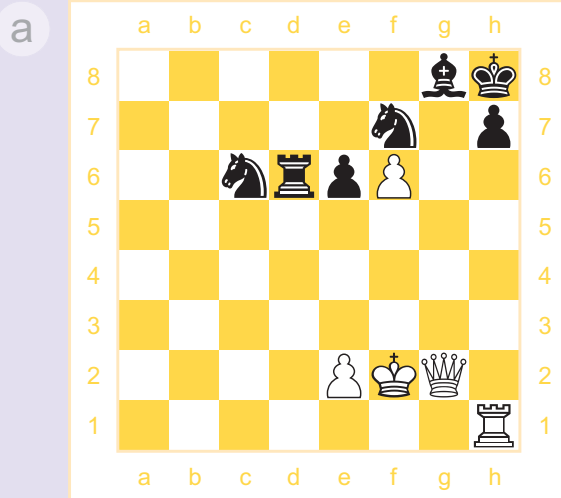
12

Indica cunha frecha que xogada deben facer as negras para conseguir xaque mate.



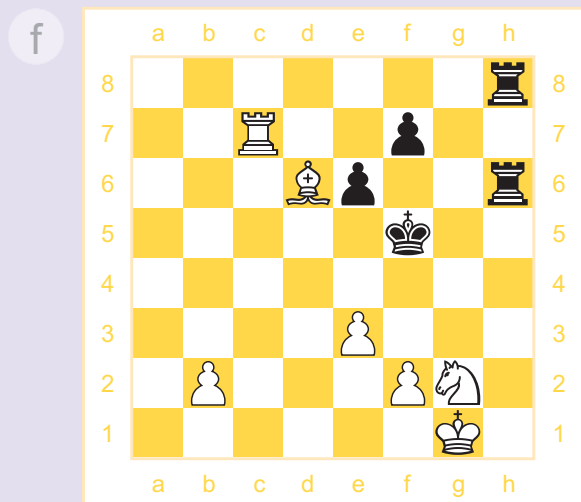
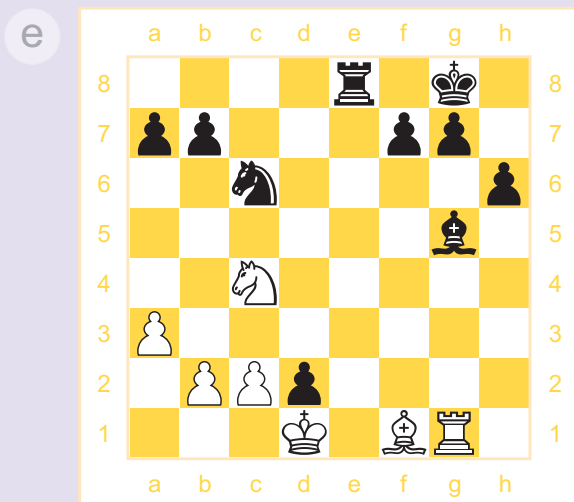
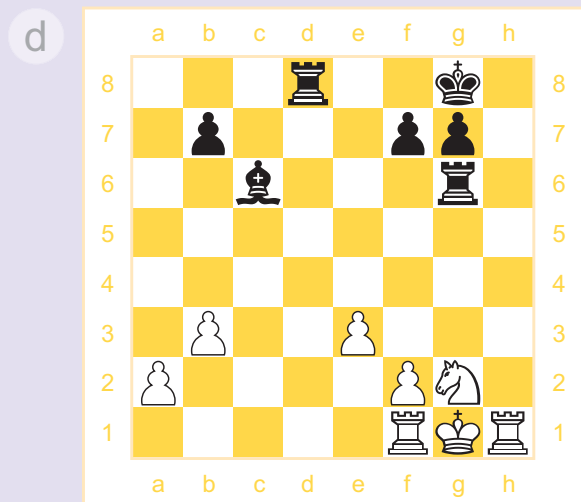
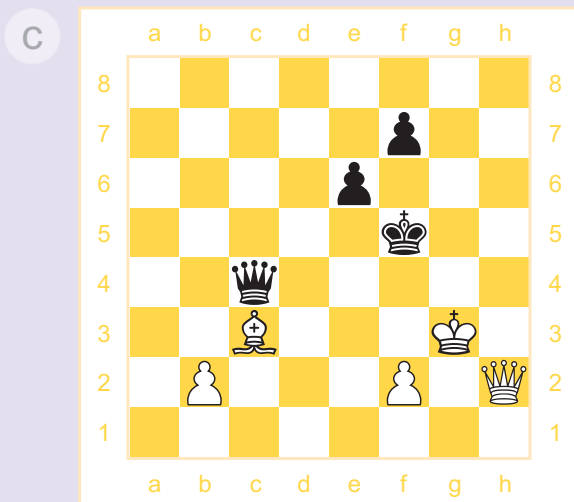
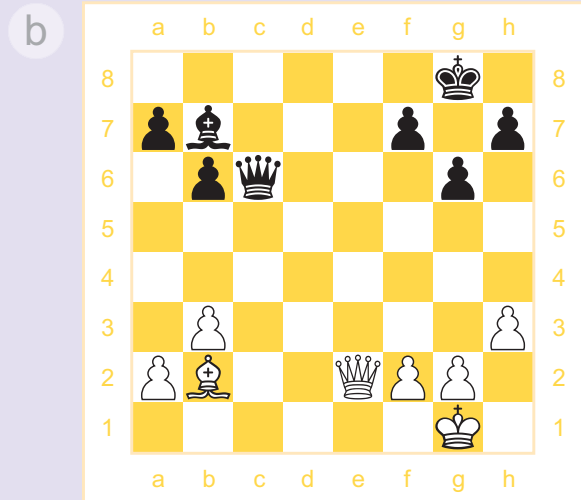
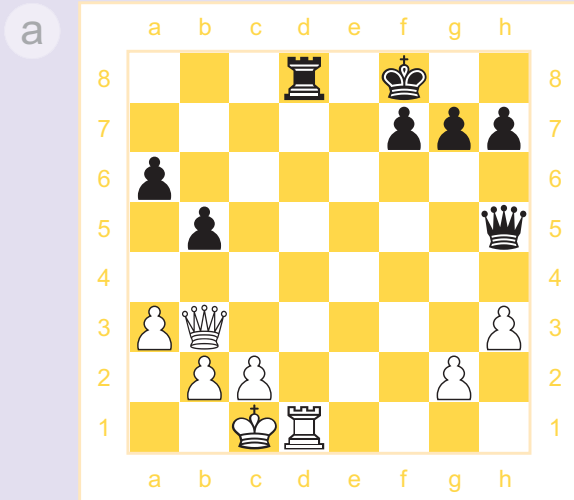
13

Indica cunha frecha que xogada deben facer as brancas para conseguir xaque mate.



14

Indica cunha frecha que xogada deben facer as negras para conseguir xaque mate.



Combinacións

A cravada

Os raios X

A dobre ameaza

A descuberta

A destrución de defensas





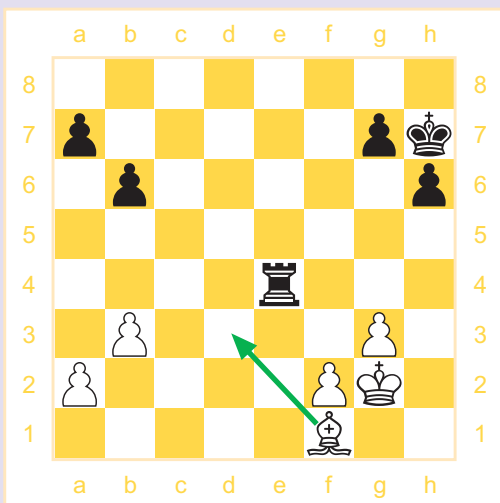
A cravada

Unha peza está cravada se non se pode mover, xa que, se o fai, facilita que se poida capturar outra peza da súa cor ou ben que quede o seu rei en xaque.

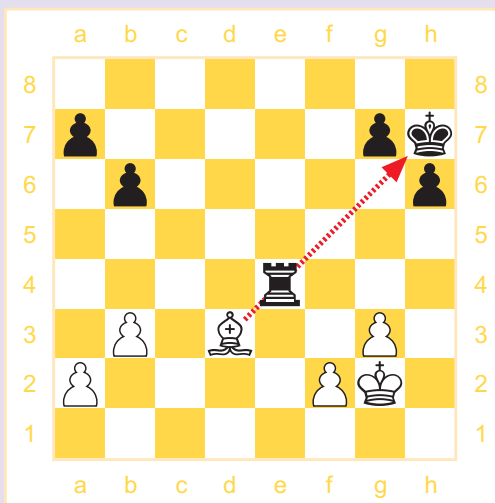
O cabalo, o peón e o rei non poden facer unha cravada.

Exemplos

1

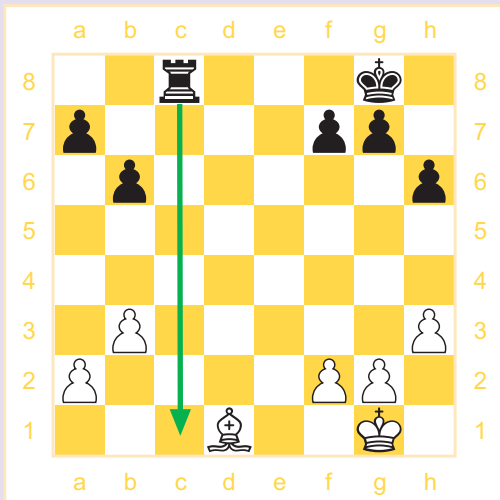


A torre queda cravada polo alfil e despois será capturada.

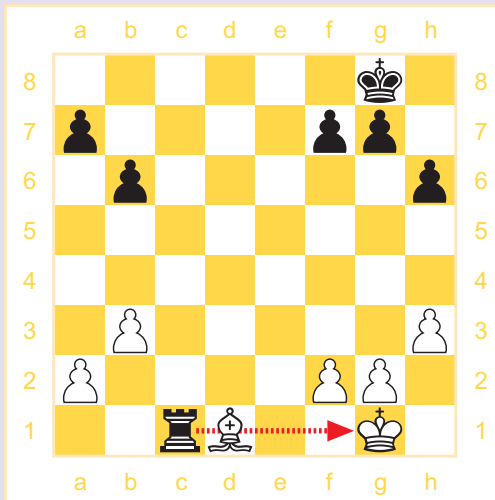


A torre non se pode mover porque o rei estaría en xaque (xogada ilegal).

2



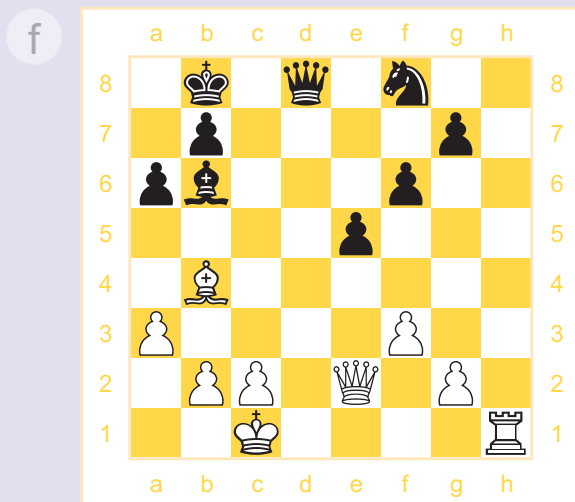
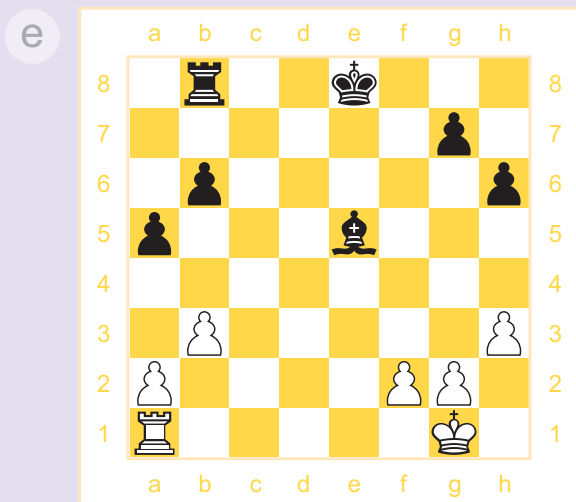
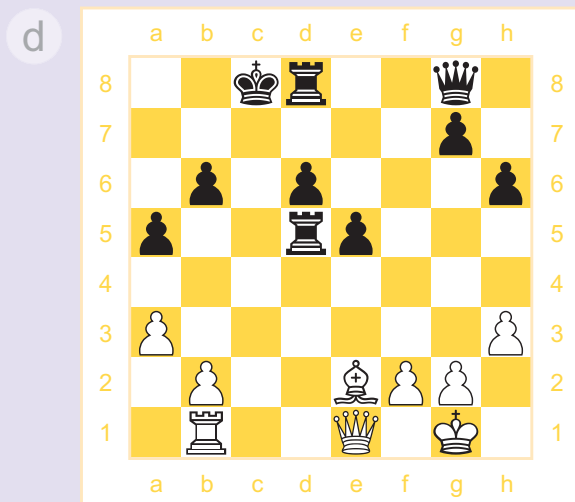
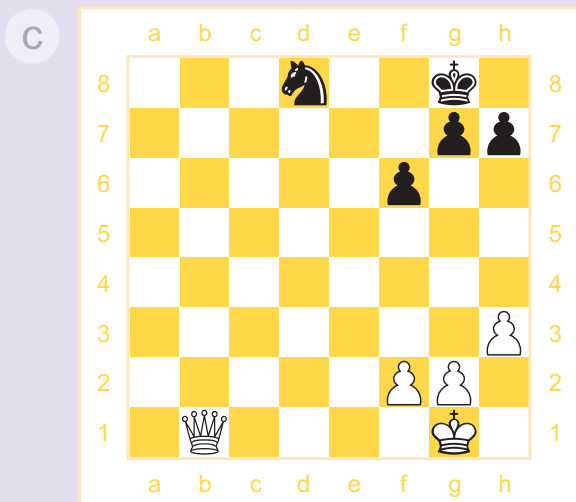
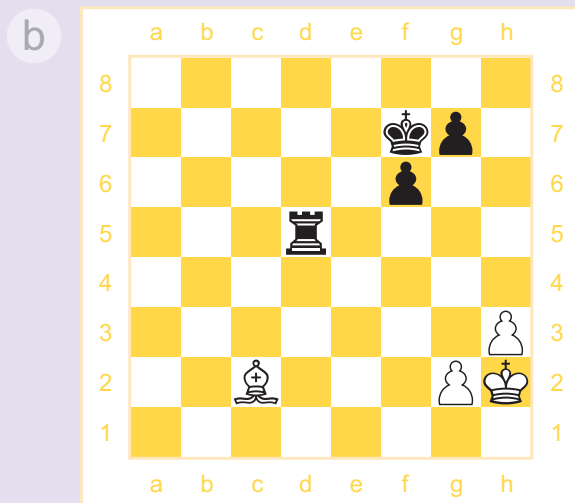
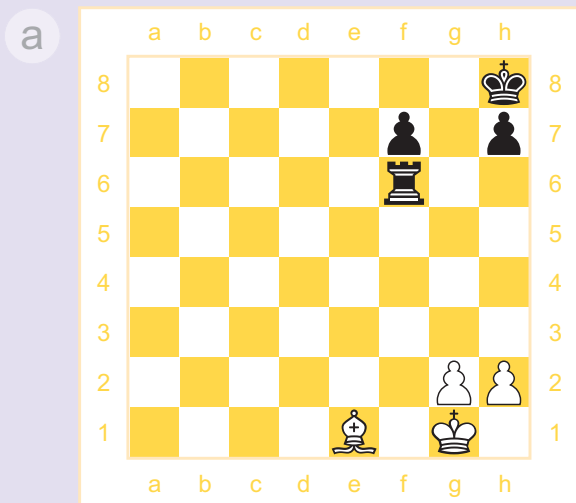
O alfil queda cravado pola torre e despois será capturado.



O alfil non se pode mover porque o seu rei estaría en xaque.

1

Indica cunha frecha a xogada que farán as brancas para conseguir unha cravada.





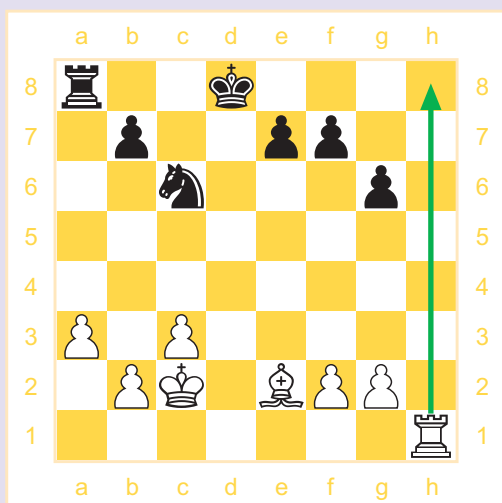
Os raios X

Os raios X consisten en ameazar unha peza e, cando esta se move, poder entón capturar outra.

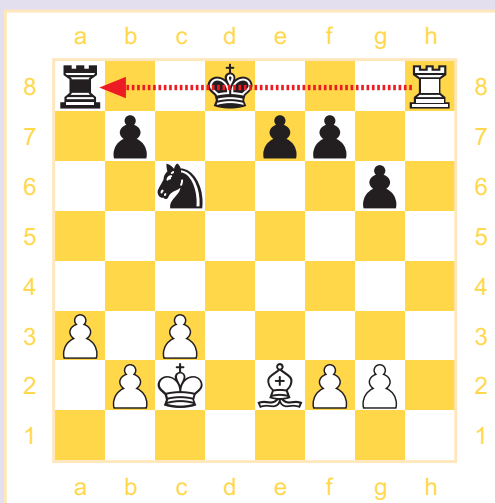
As pezas que poden facer os raios X son a dama, a torre e o alfil.

Exemplos

1

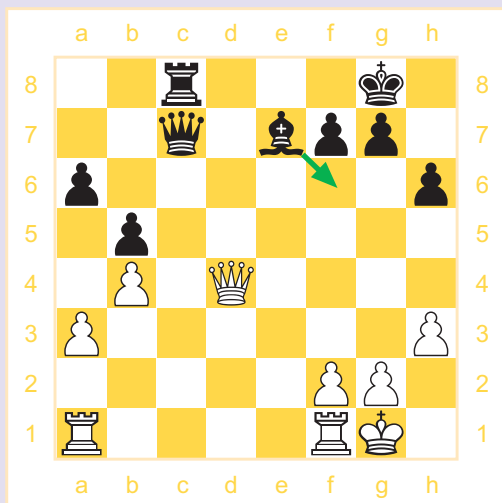


A torre dálle xaque ao rei e este non pode interpoñer ningunha peza.

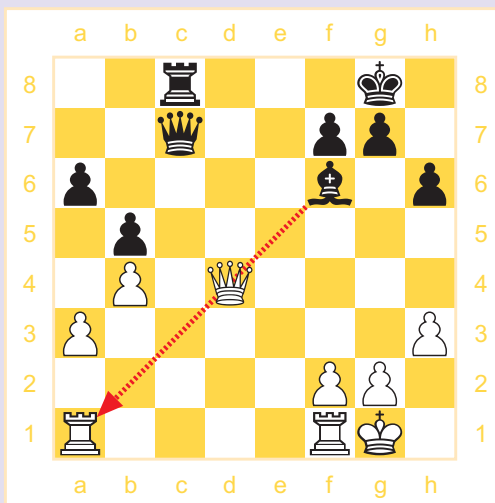


Cando o rei se mova, poderase capturar a torre de detrás.

2



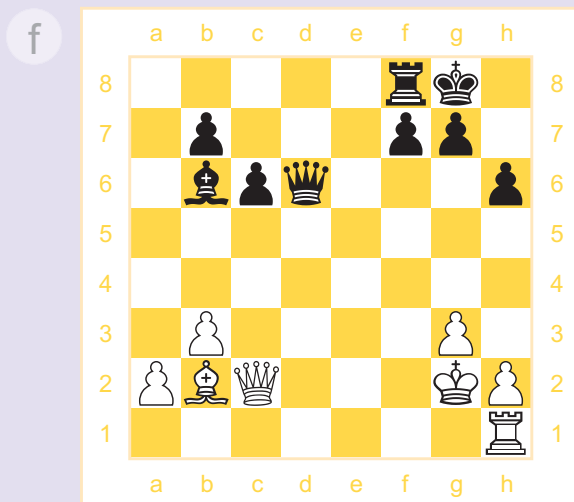
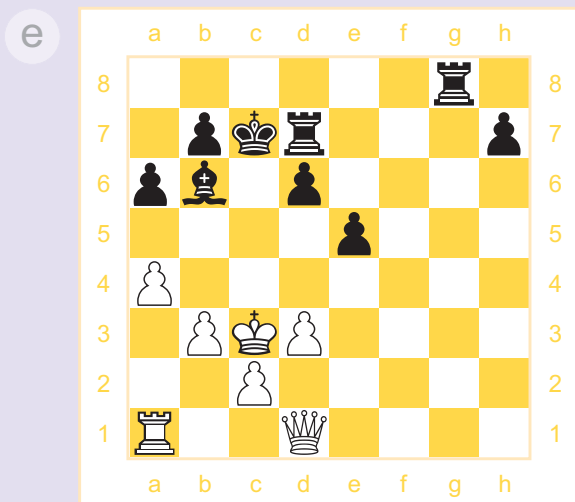
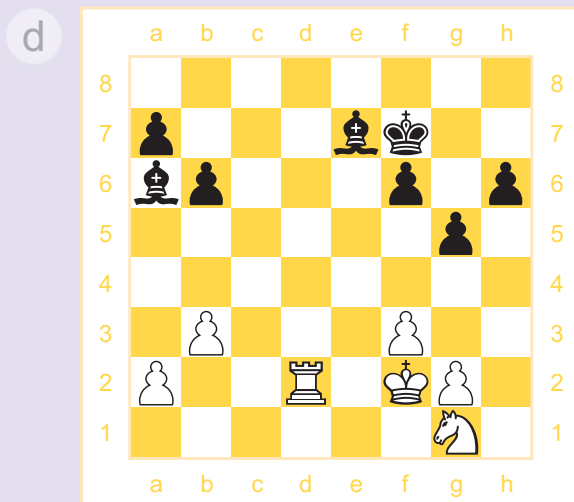
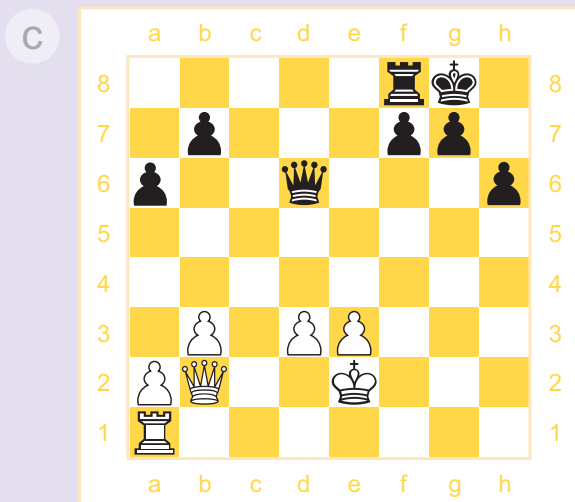
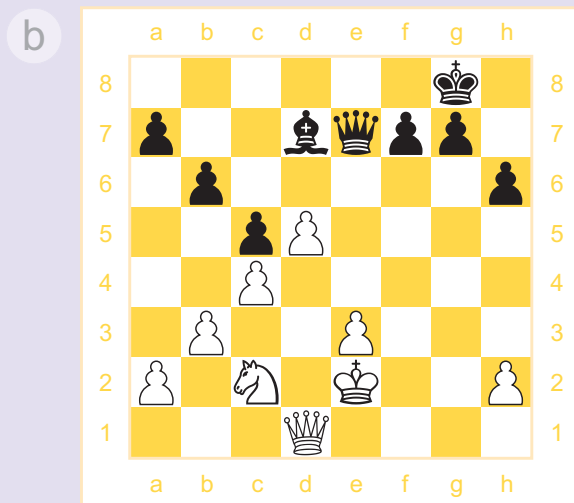
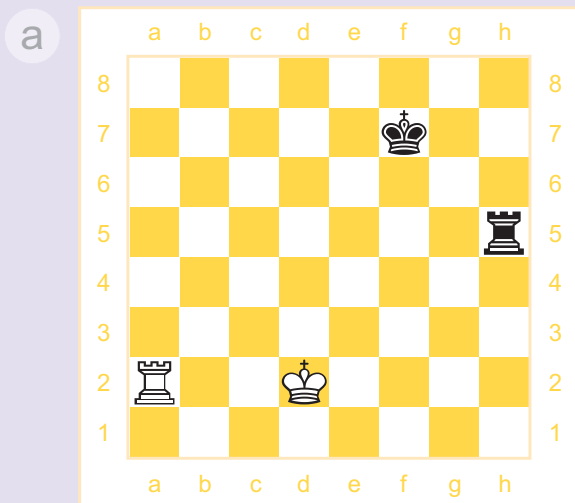
O alfil ameaza a dama branca.



Ao moverse a dama, o alfil poderá capturar a torre branca.

2

Indica cunha frecha a xogada que farán as negras para conseguir uns raios X.





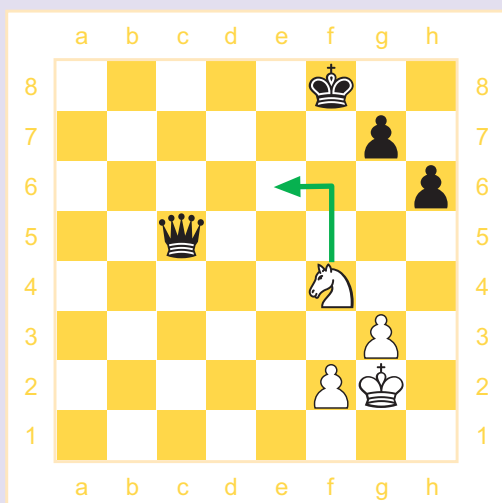
A dobre ameaza

A dobre ameaza prodúcese ao atacar dúas pezas á vez coa mesma peza.

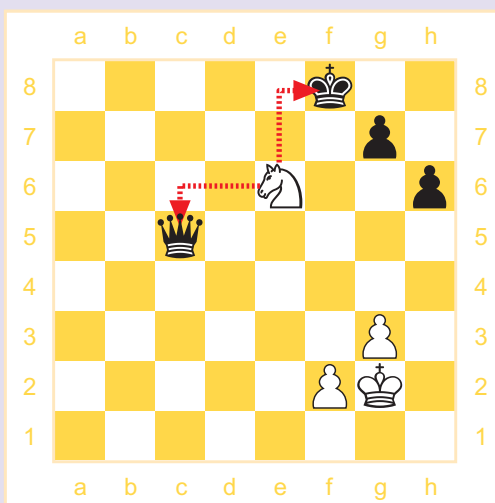
Estas pezas deben ter maior valor ca a que efectúa o ataque, ou ben estar indefensas.

Exemplos

1

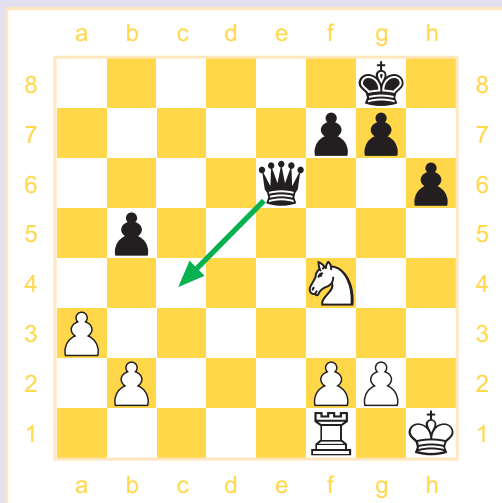


O cabalo ameaza a dama e dálle xaque ao rei.

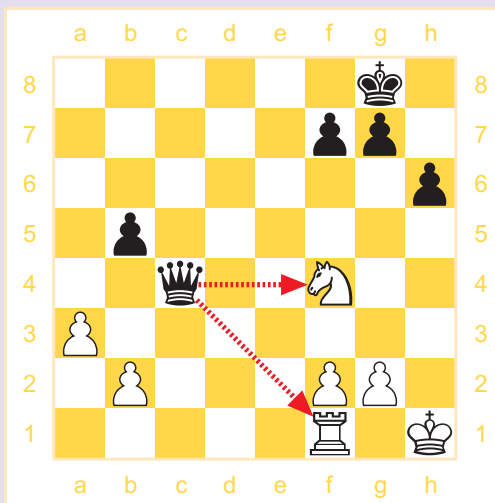


Cando o rei se move, o cabalo captura a dama.

2



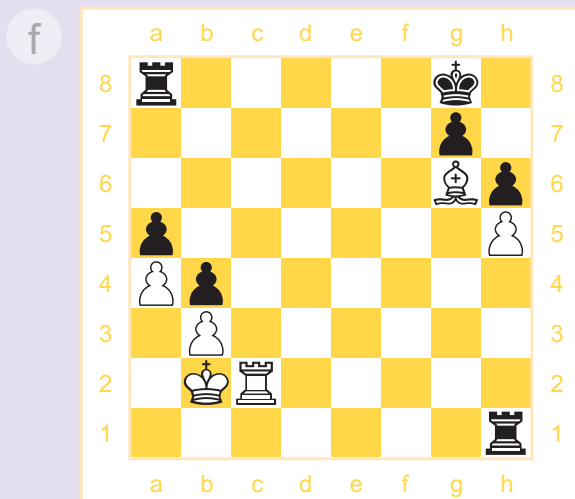
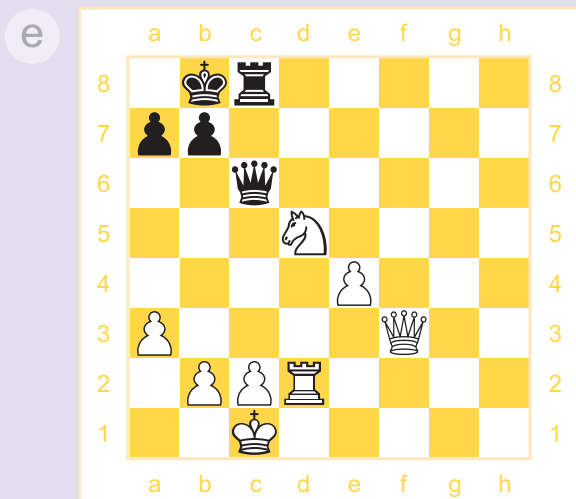
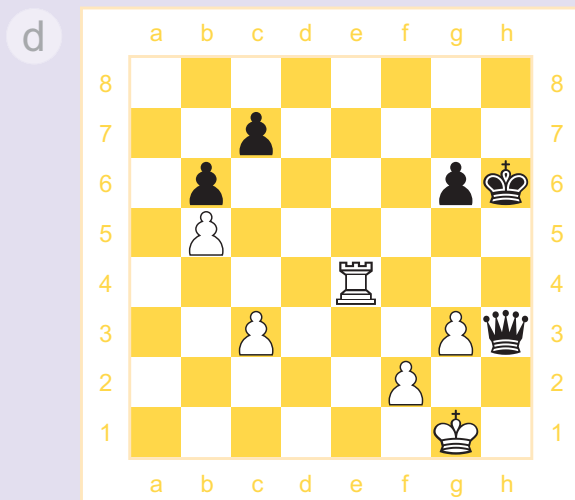
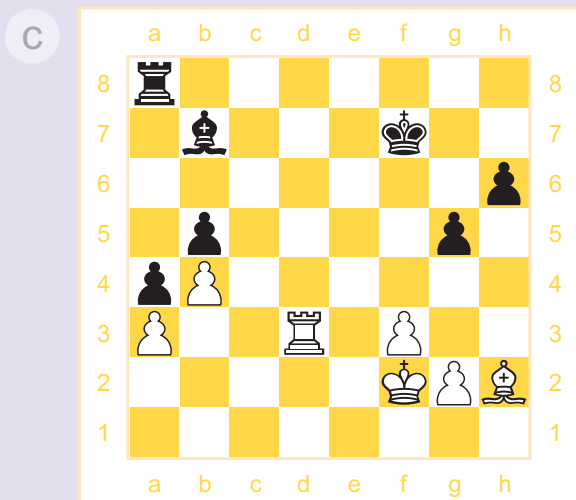
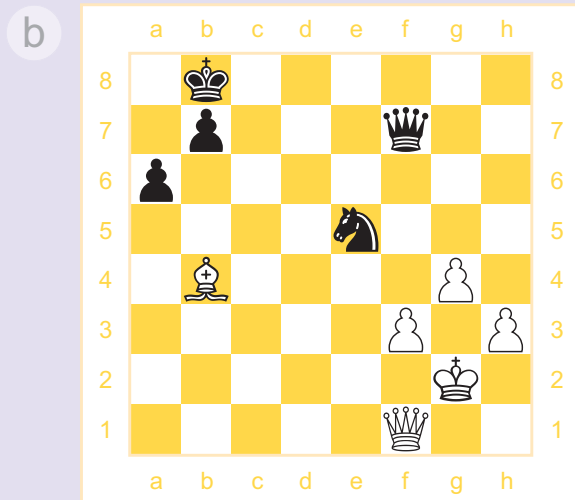
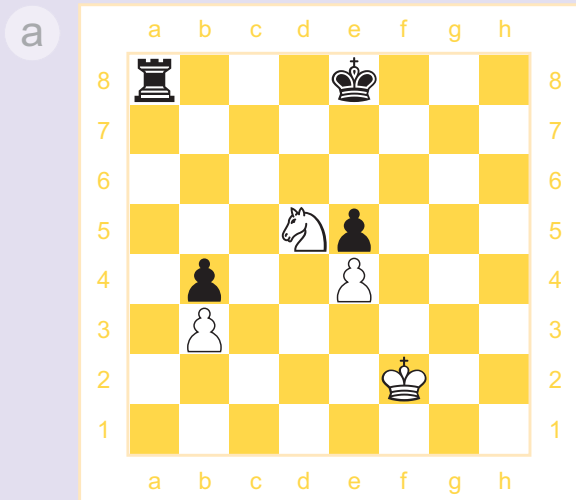
A dama ameaza a torre e o cabalo, que non están defendidos.



Cando a torre se mova ou se defenda, o cabalo será capturado.

3

Indica cunha frecha a xogada que farán as brancas para conseguir unha dobre ameaza.





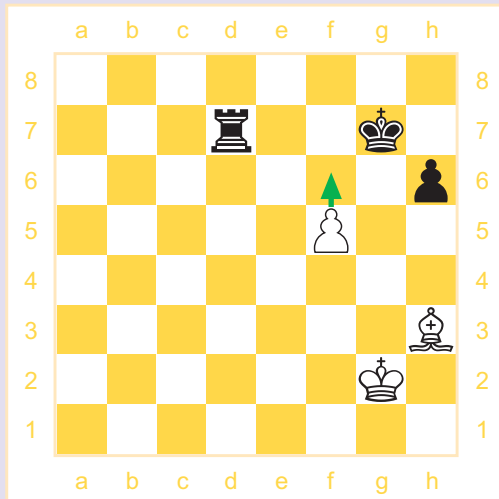
A descuberta

A descuberta consiste en mover unha peza de maneira que esta e outra ameacen dúas pezas do adversario.

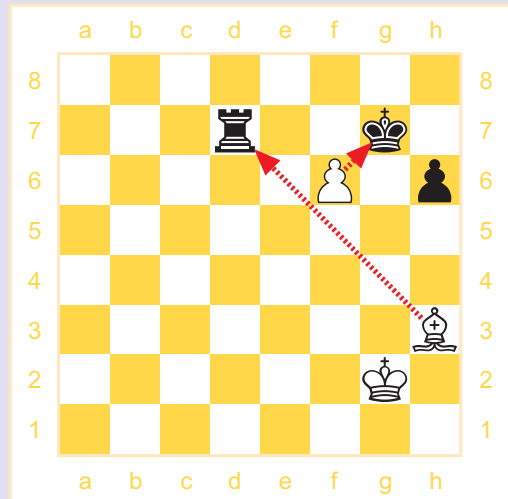
A súa finalidade é a de capturar unha das dúas pezas ameazadas.

Exemplos

1

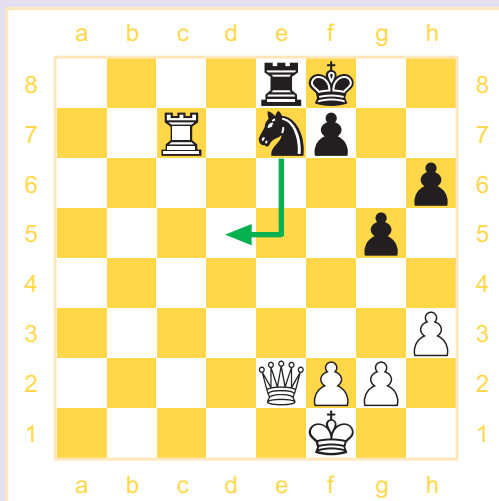


O peón dálle xaque ao rei e o alfil ameaza a torre.

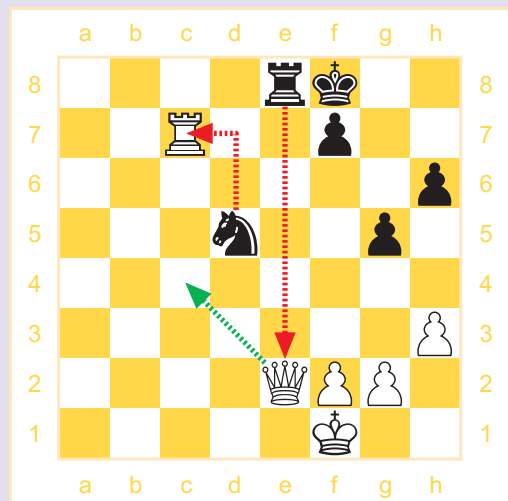


Despois de mover o rei, o alfil capturará a torre.

2



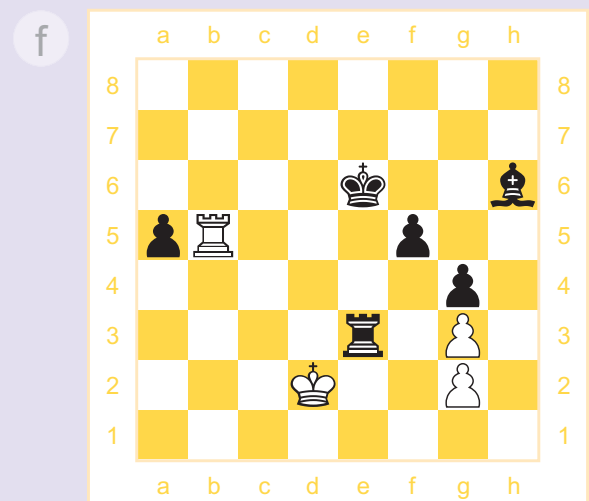
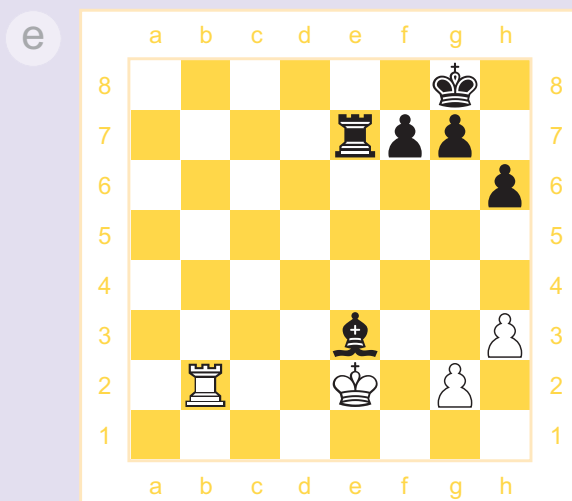
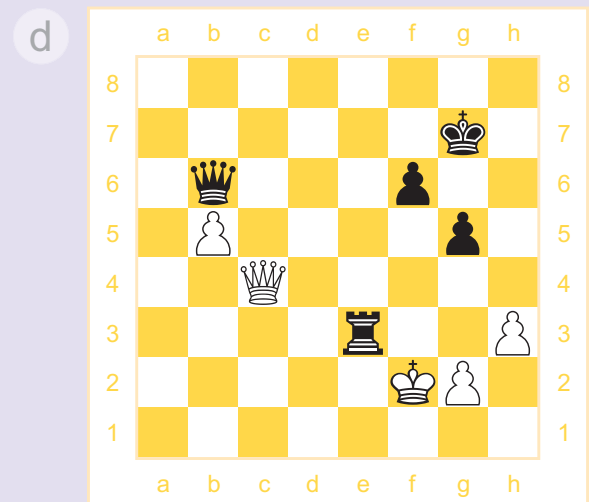
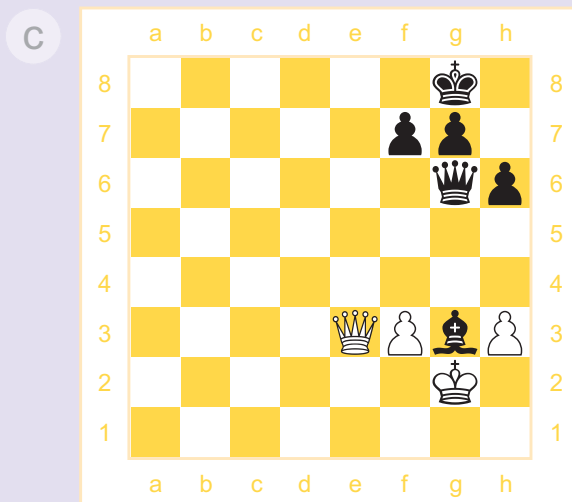
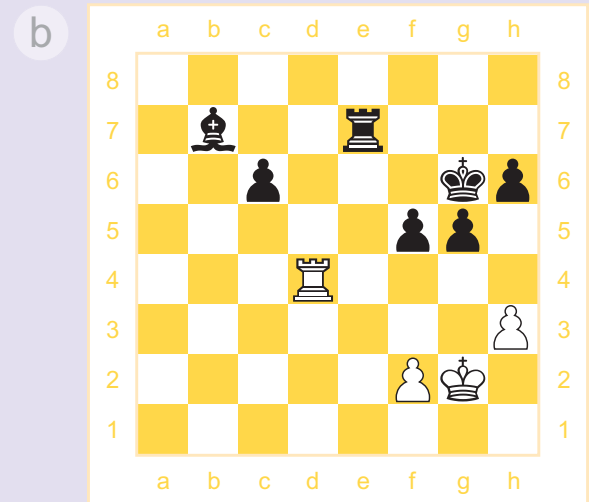
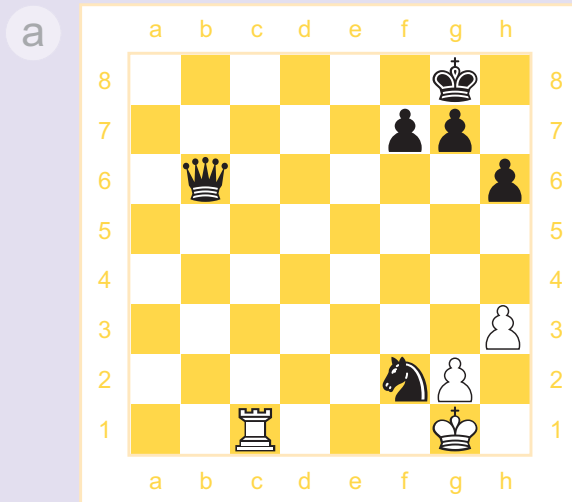
Ao mover o cabalo, ameázanse á vez a torre e a dama brancas.



Ao moverse a dama, o cabalo captura a torre branca.

4

Indica cunha frecha a xogada que farán as negras para conseguir unha descuberta.





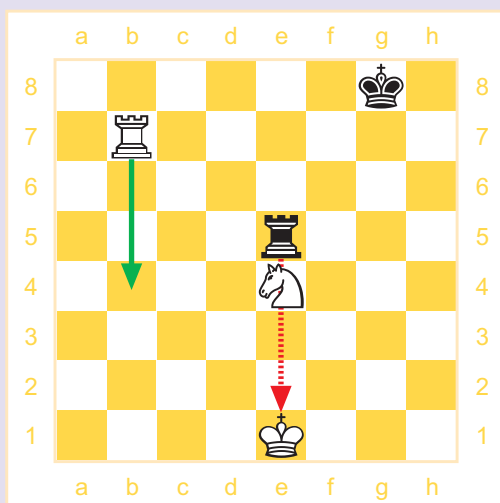
Evitar a cravada

Posibles recursos para evitar a cravada:

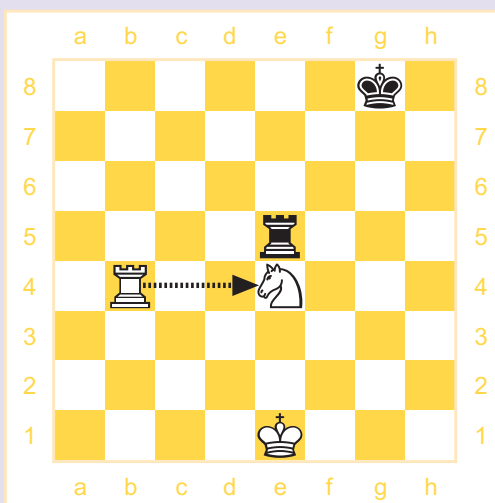
1. Defender a peza cravada.
2. Interpoñer unha peza entre a atacante e a cravada.
3. Cravar a peza que efectúa a cravada.
4. Capturar a peza que realiza a cravada.
5. Crear unha ameaza maior ou equivalente á do adversario.

Exemplos

1

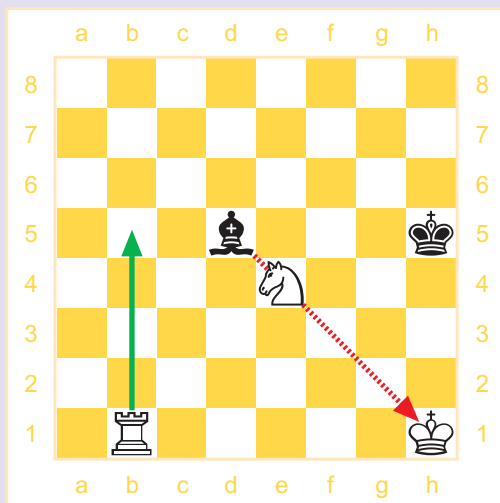


A torre negra cravou o cabalo, pero a torre branca defenderao.

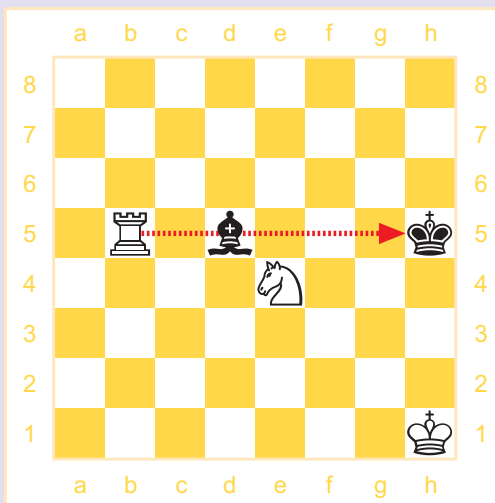


Despois, o rei branco afastarase para poder mover o cabalo.

2



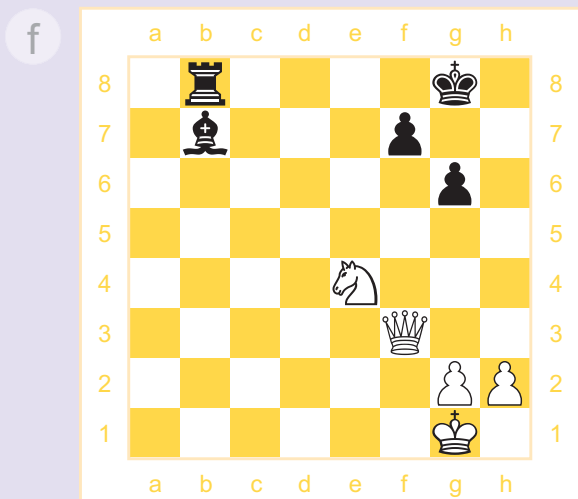
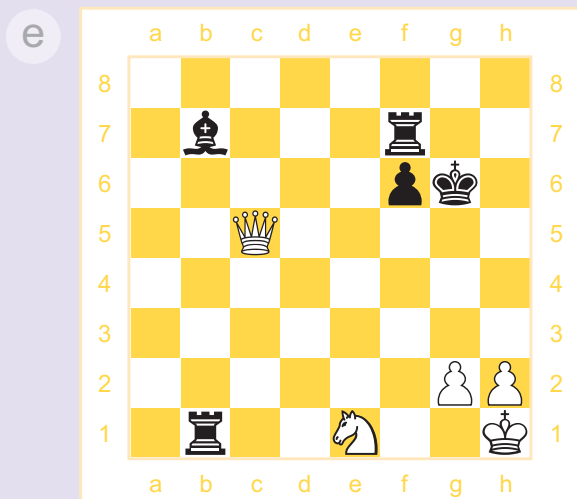
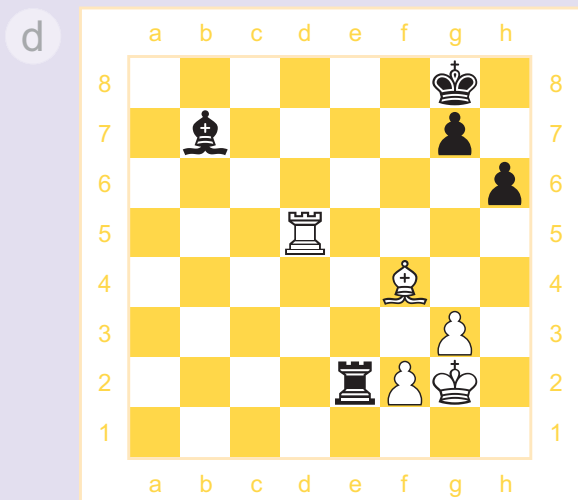
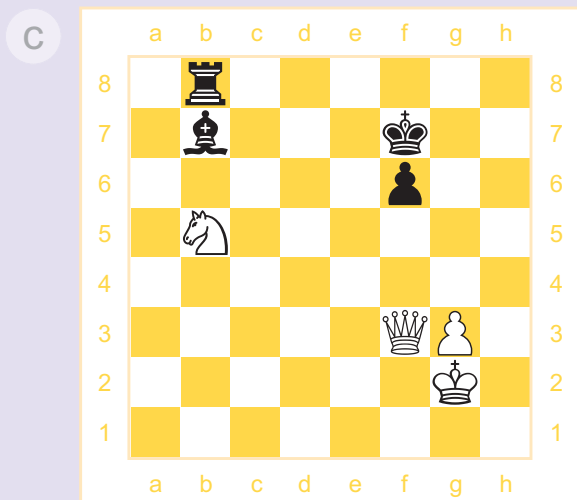
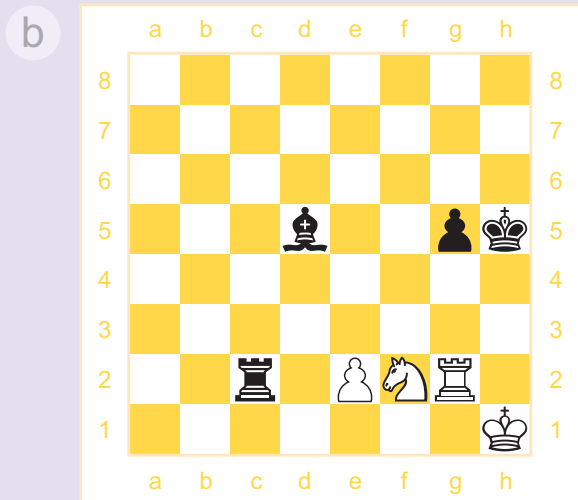
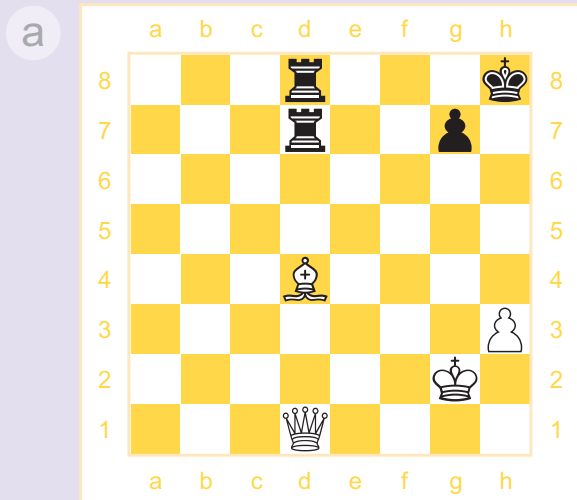
O cabalo está cravado polo alfil, pero este será cravado pola torre.



O alfil non pode capturar o cabalo porque o seu rei estaría en xaque.

5

Indica cunha frecha a xogada que far3n as brancas para evitar perder puntos na cravada das negras.





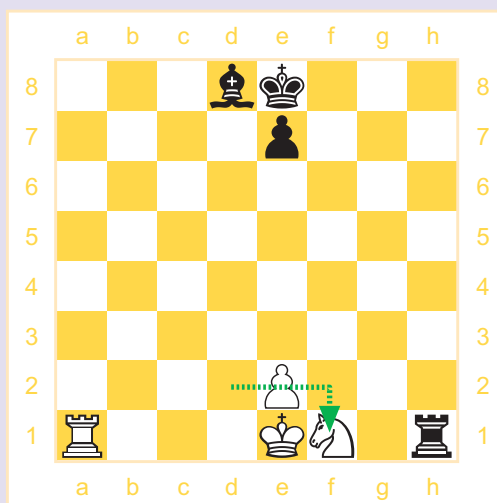
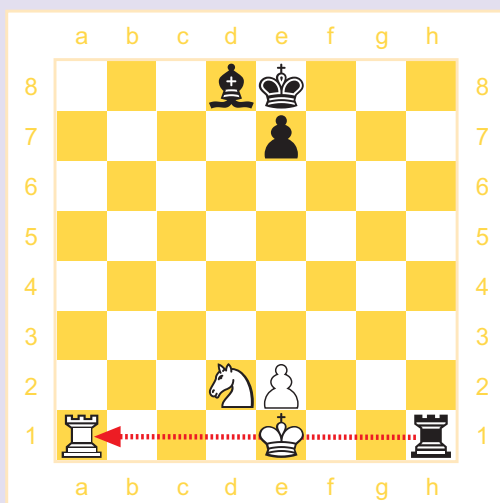
Evitar os raios X

Posibles recursos para evitar os raios X:

1. Interpoñer unha peza entre a atacante e a ameazada.
2. Capturar a peza que efectúa a ameaza.
3. Cravar a peza que realiza a ameaza (se non está a dar xaque).
4. Mover a peza ameazada, co fin de defender a outra.
5. Crear unha ameaza maior ou equivalente á do adversario.

Exemplos

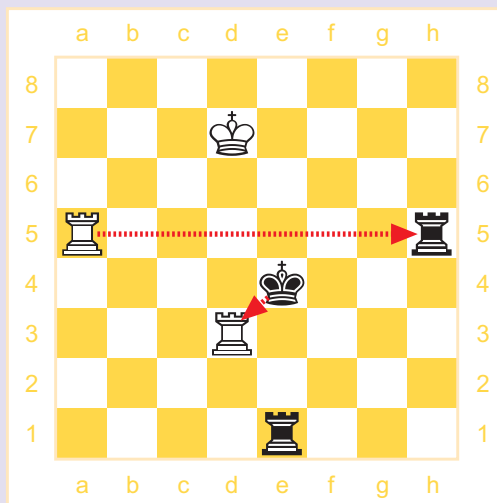
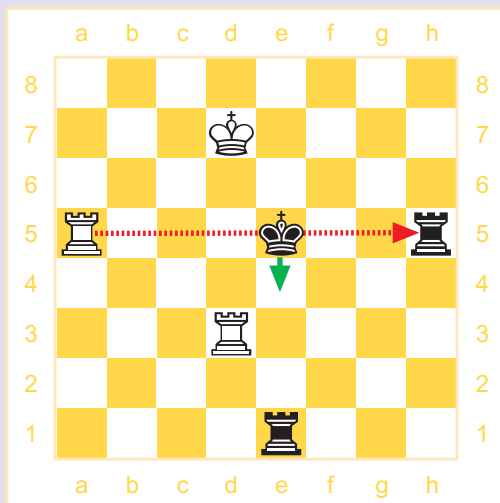
1



Se o rei branco que está en xaque se move, perderá a súa torre.

O cabalo branco interponse entre o rei e a torre negra que dá xaque.

2

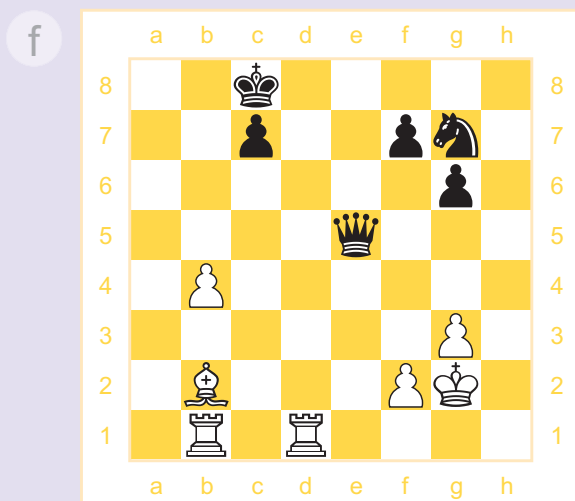
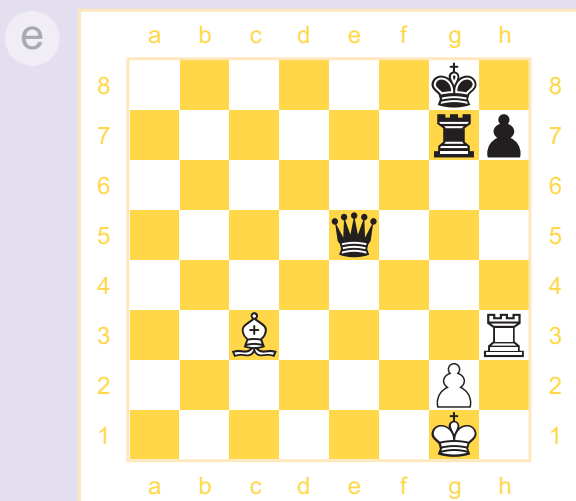
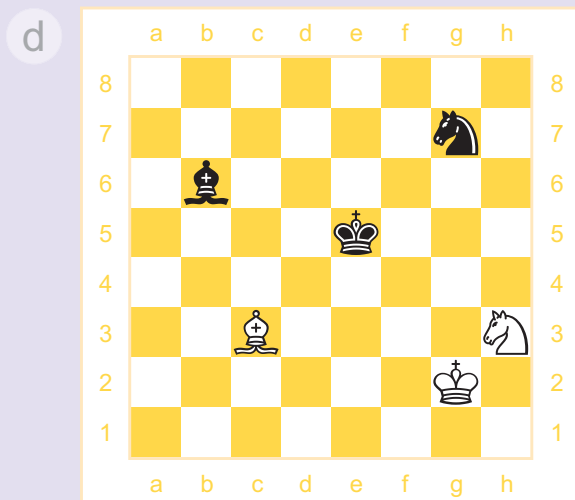
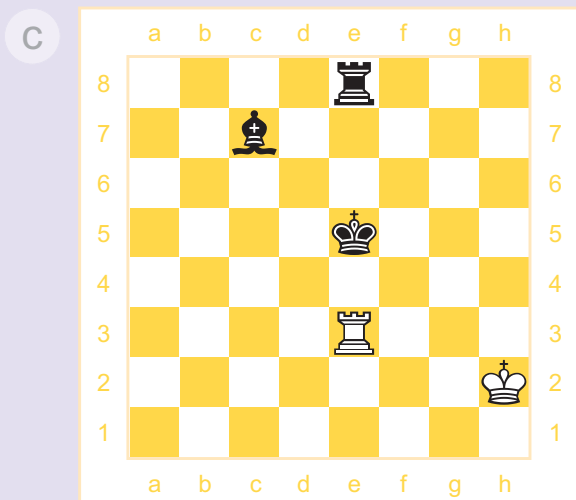
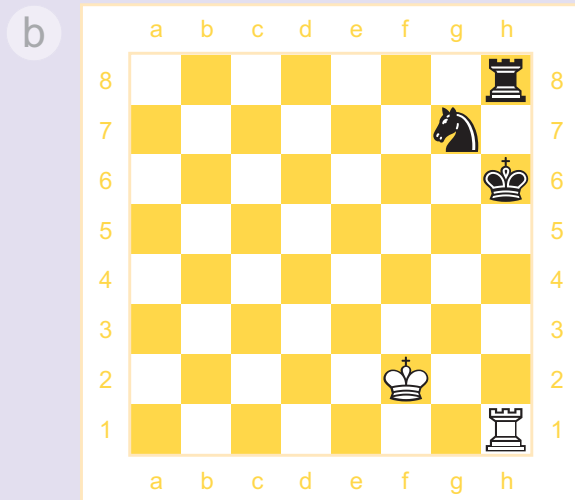
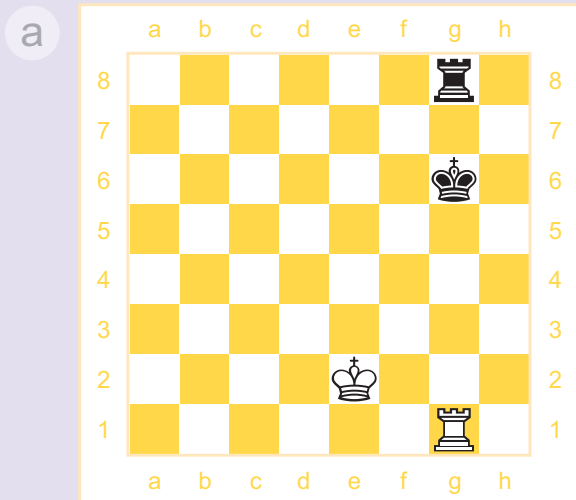


O rei negro móvese e ameaza a outra torre branca.

Se a torre branca captura a negra, o rei capturará a outra torre.

6

Indica cunha frecha a xogada que farán as negras para evitar perder puntos nos raios X das brancas.





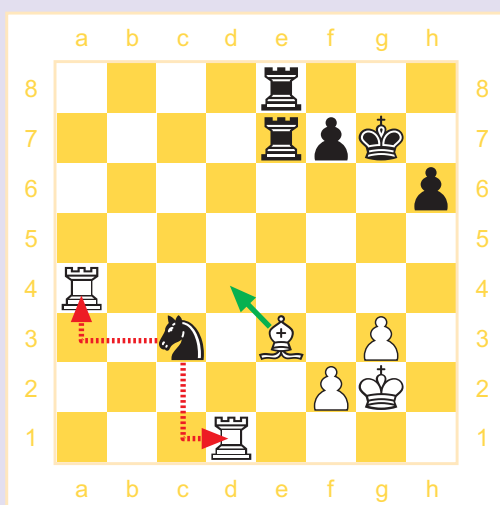
Evitar a dobre ameaza

Posibles recursos para evitar a dobre ameaza:

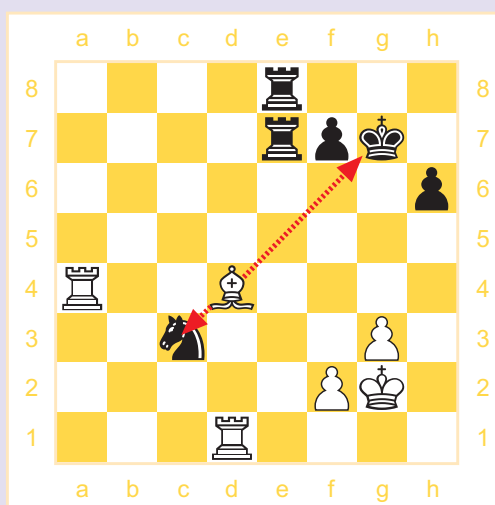
1. Capturar a peza que efectúa a ameaza.
2. Cravar a peza que realiza a ameaza (se non está a dar xaque).
3. Mover unha peza ameazada, co fin de defender a outra.
4. Crear unha ameaza maior ou equivalente á do adversario.

Exemplos

1

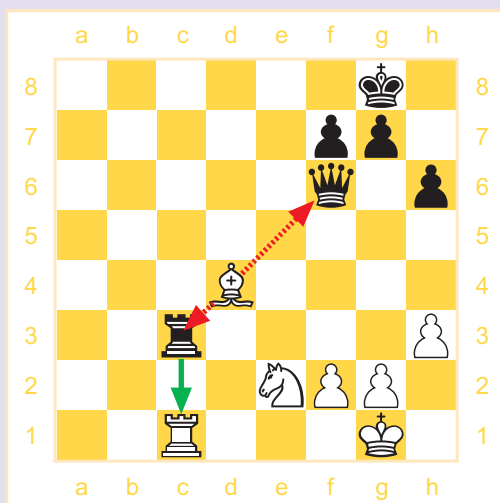


O cabalo efectúa unha dobre ameaza, pero o alfil branco tamén o fará.

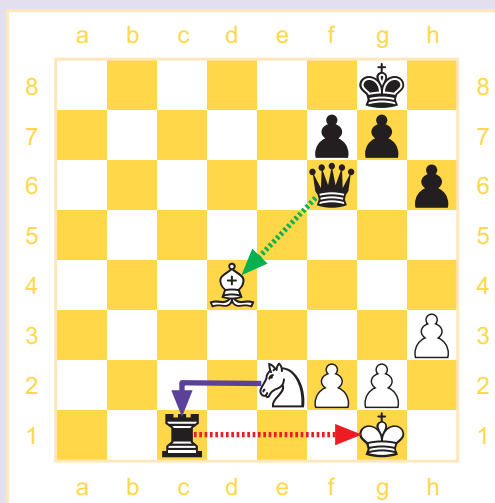


Despois de dar xaque ao rei, captúrase o cabalo negro.

2



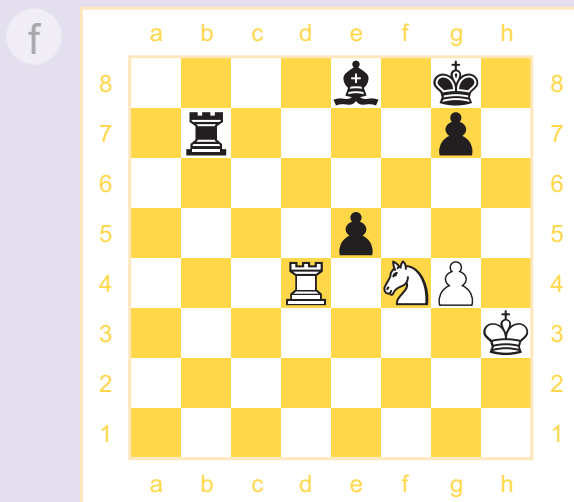
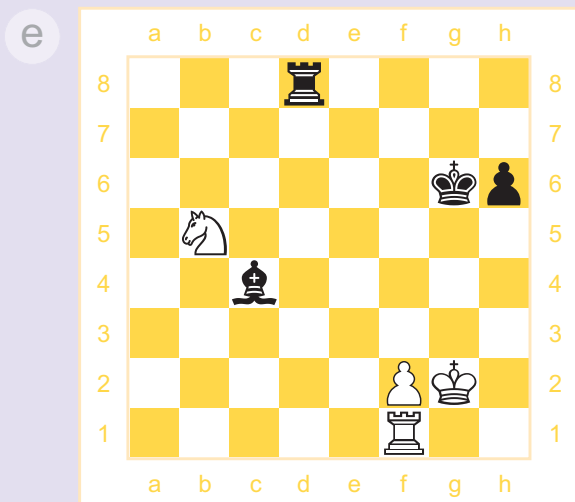
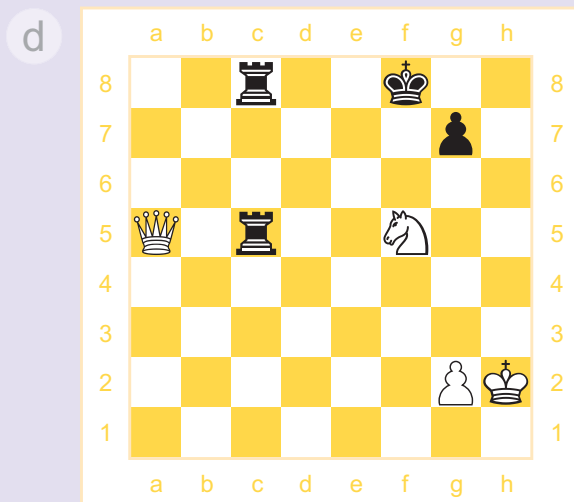
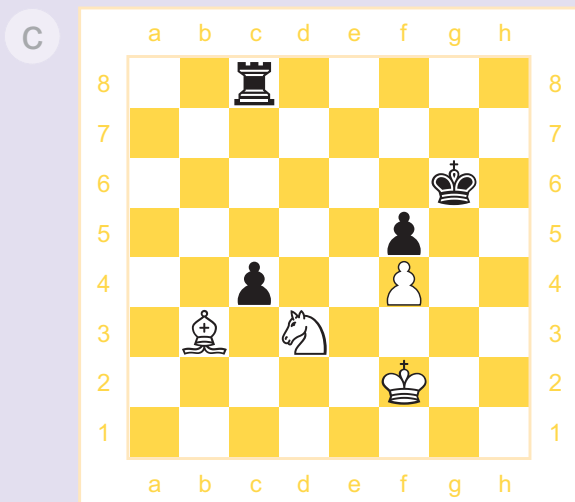
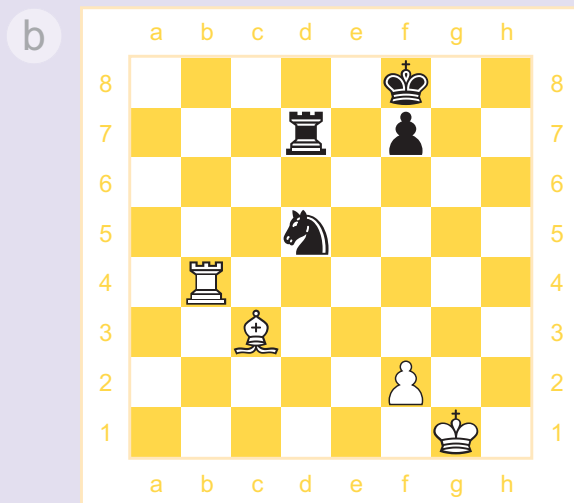
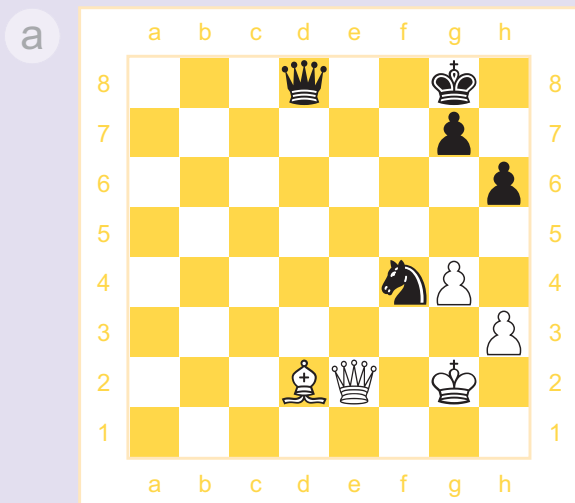
O alfil realiza unha dobre ameaza, pero a torre captura a outra torre e dá xaque.



O cabalo captura a torre negra e a dama captura o alfil branco.

7

Indica cunha frecha a xogada que far3n as brancas para evitar perder material na dobre ameaza das negras.





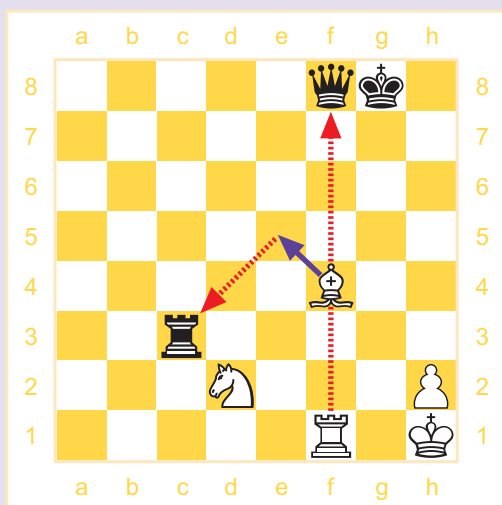
Evitar a descuberta

Posibles recursos para evitar a descuberta:

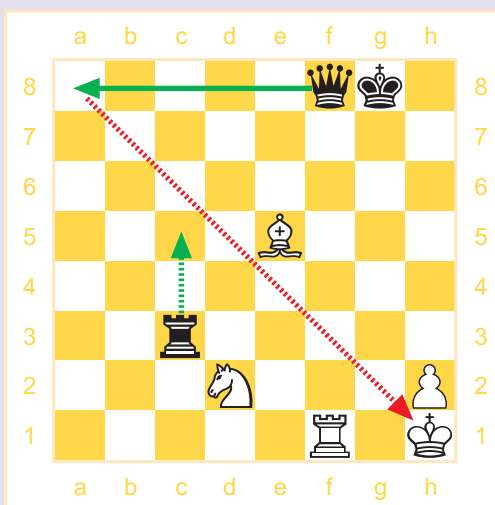
1. Capturar unha das pezas que efectúan a ameaza.
2. Interpoñer unha peza ameazada á outra ameazada.
3. Cravar unha peza das que realizan a ameaza.
4. Mover unha peza ameazada, co fin de defender a outra.
5. Crear unha ameaza maior ou equivalente á do adversario.

Exemplos

1

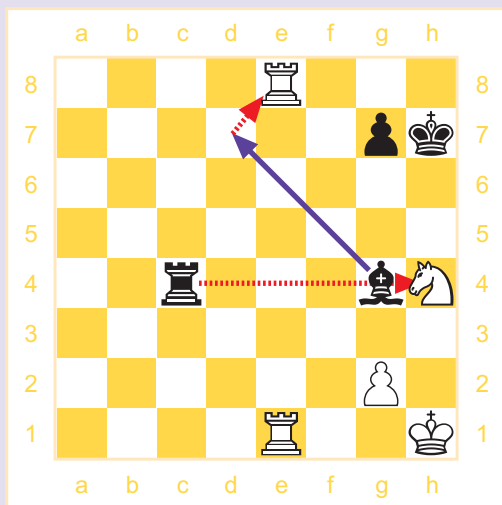


Ao facer a descuberta, quedan ameazadas a torre e a dama.

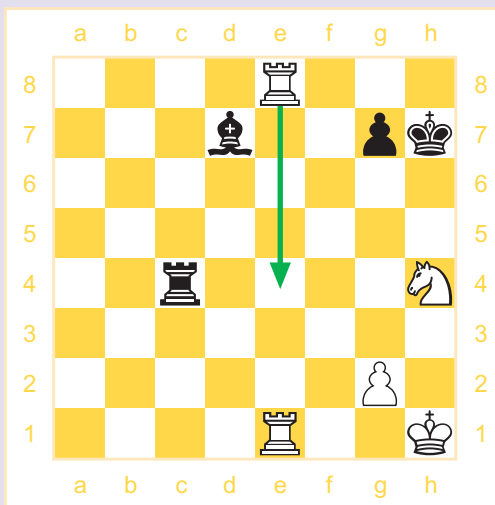


Despois de que a dama dea xaque, móvese a torre a unha casa non ameazada.

2



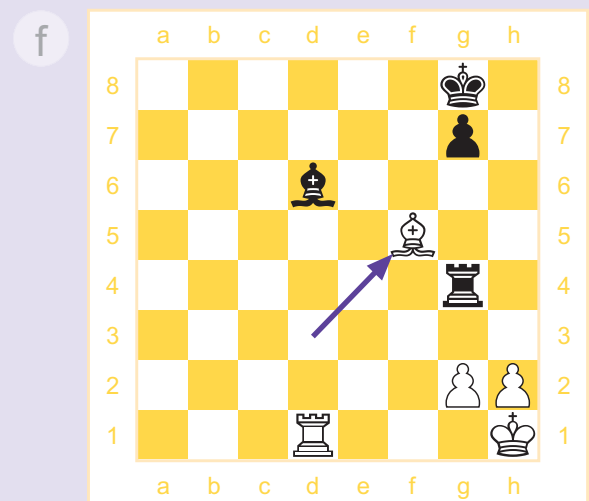
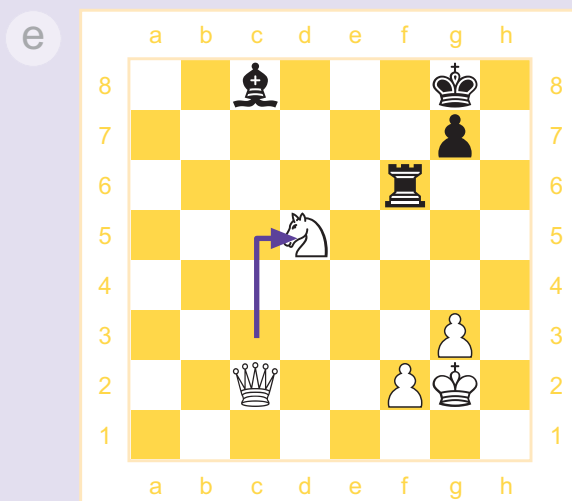
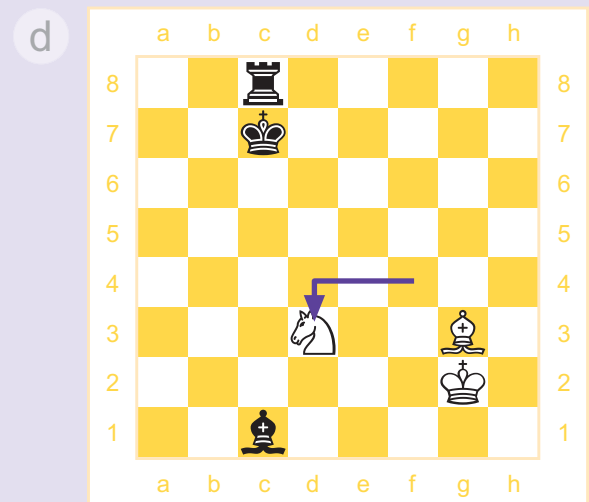
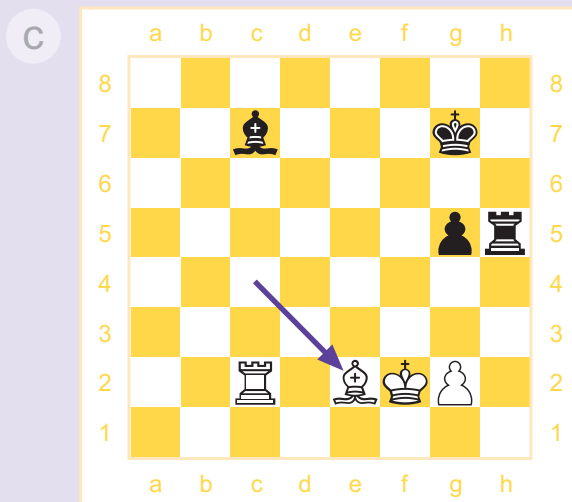
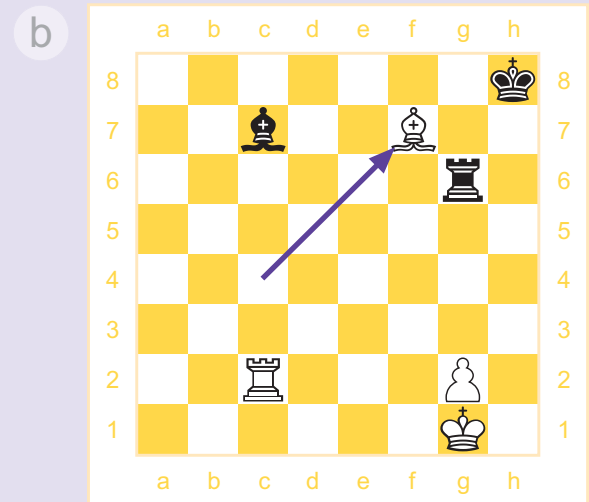
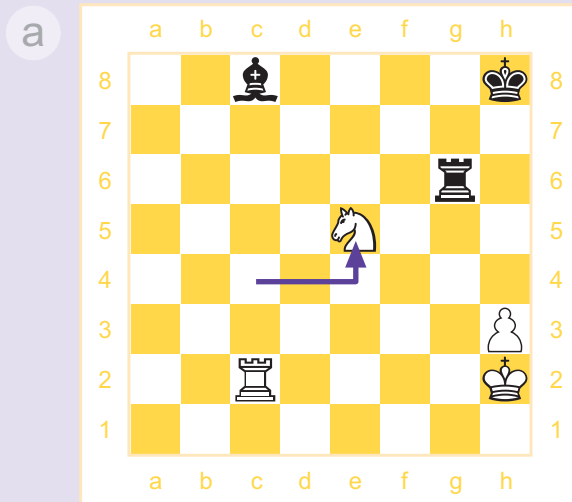
Ao facer a descuberta, as negras ameazan a torre e o cabalo.



A torre ameazada interponse entre a torre negra e o seu cabalo.

8

Indica cunha frecha a xogada que far3n as negras para evitar perder puntos na descuberta das brancas.



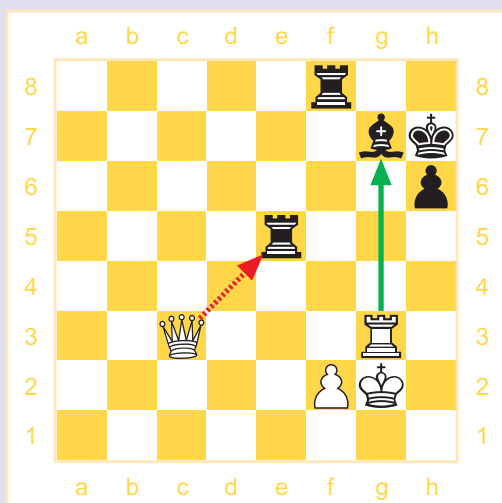


Destrución de defensas

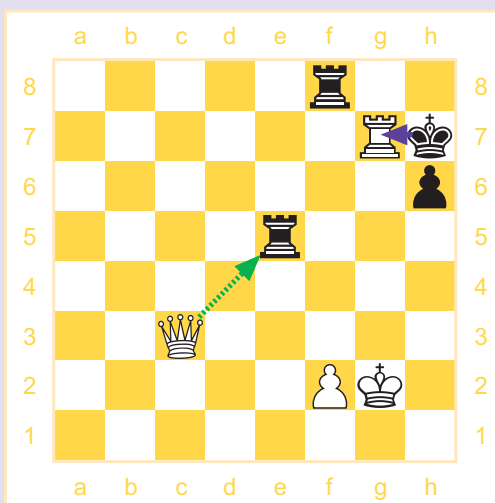
A destrución de defensas consiste na captura dunha peza que está a defender outra que, pola súa vez, tamén está ameazada por outra peza.

Exemplos

1

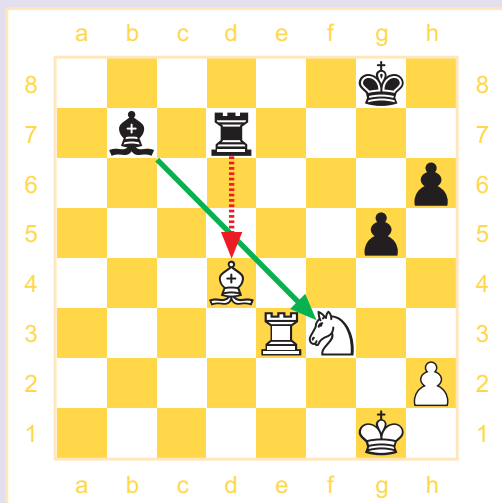


A dama ameaza a torre que está defendida polo seu alfil.

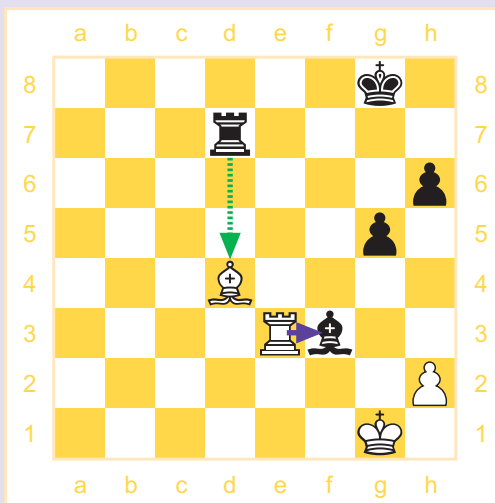


Se se sacrifica a torre branca, a dama capturarán a torre negra.

2



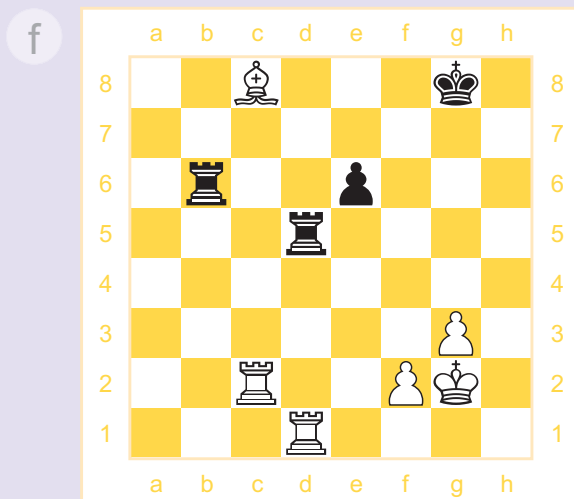
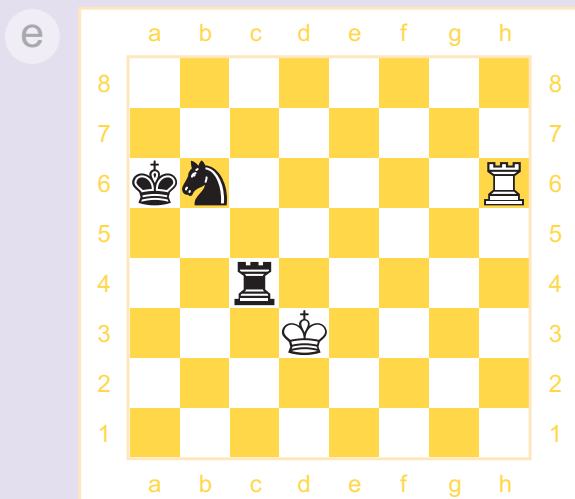
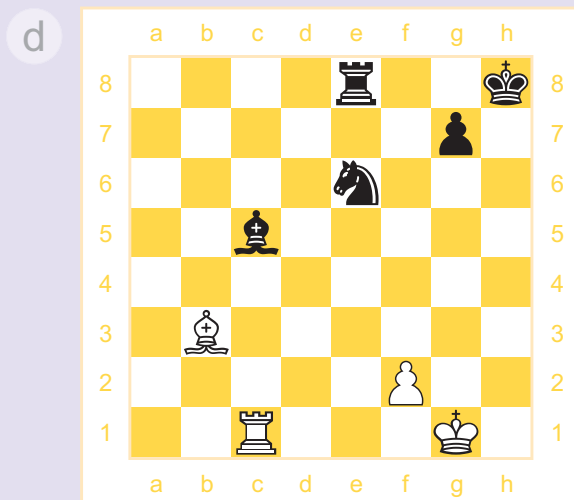
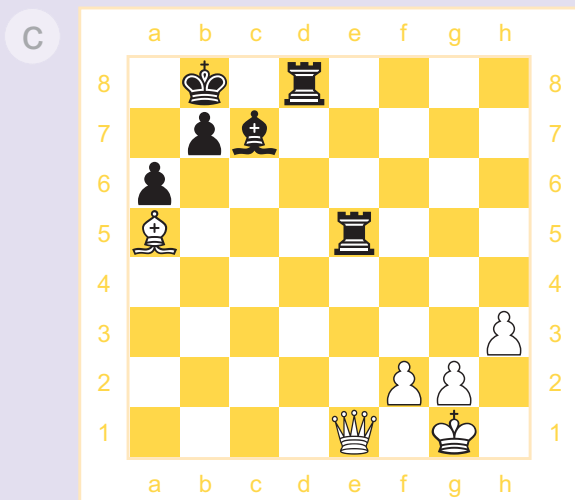
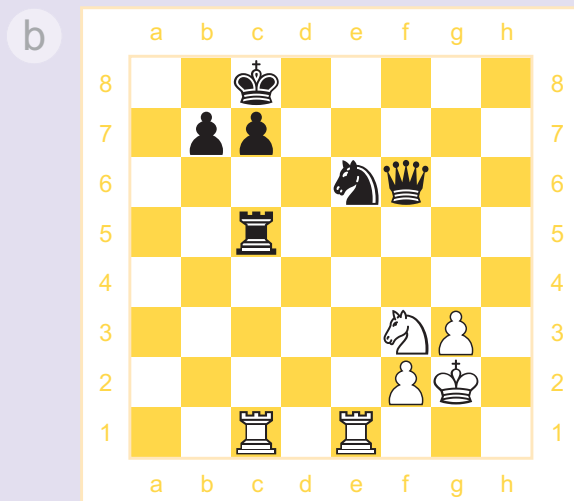
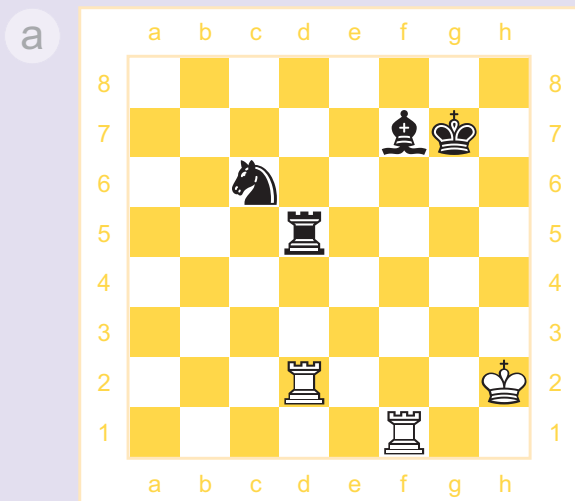
A torre negra ameaza o alfil, pero está defendido polo cabalo branco.



Despois de intercambiar o alfil polo cabalo, a torre negra captura o alfil branco.

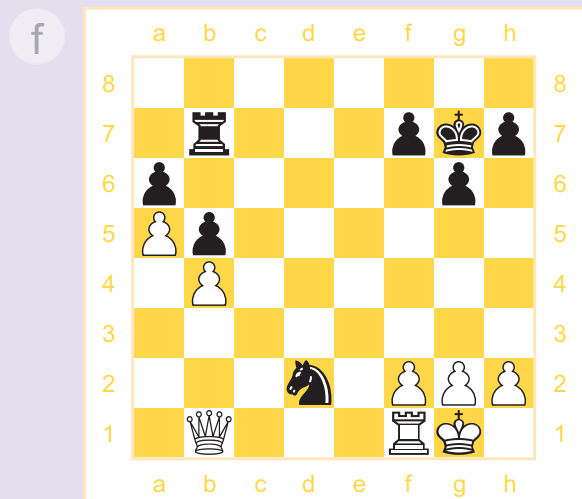
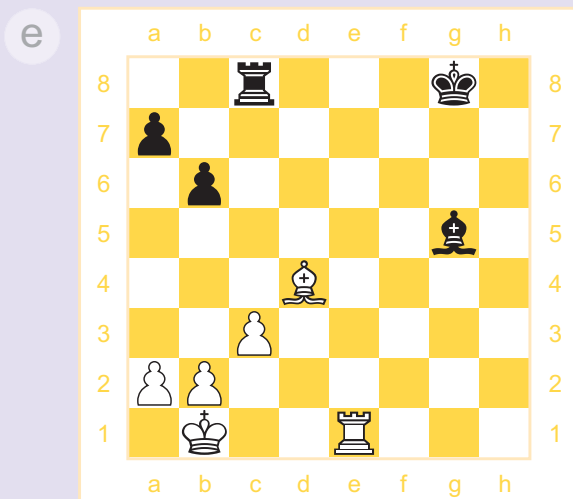
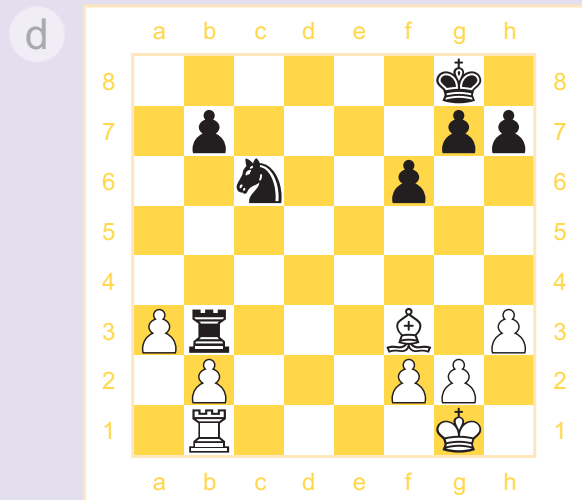
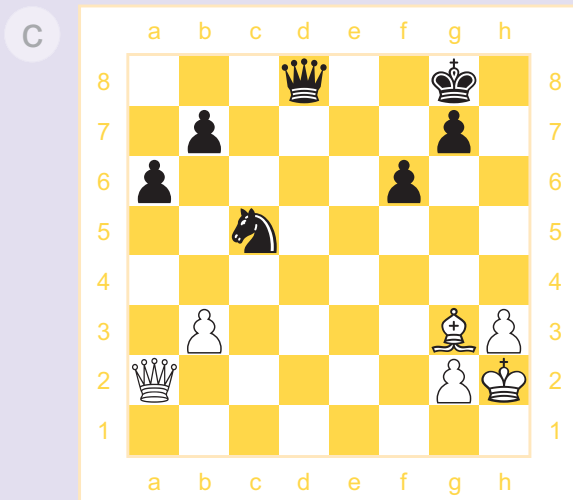
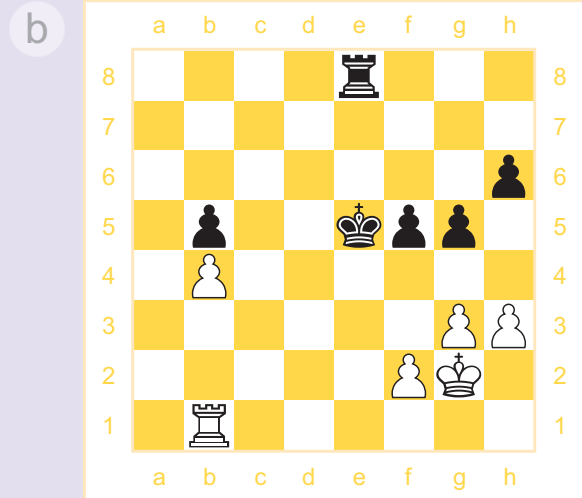
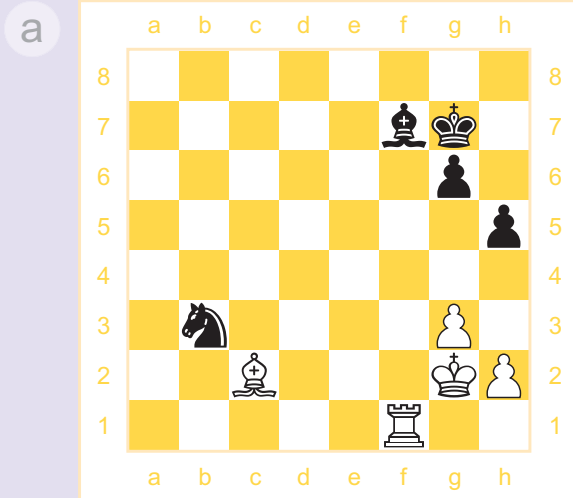
9

Indica cunha frecha a xogada que farán as brancas, co fin de destruír defensas.



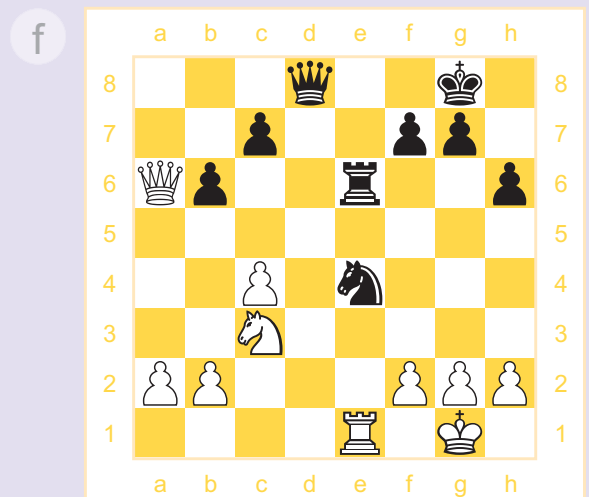
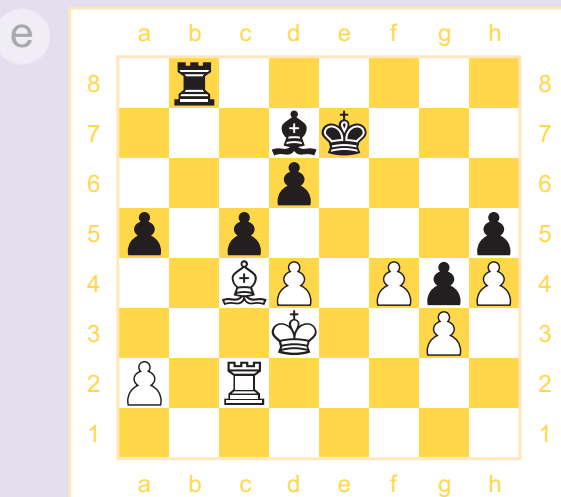
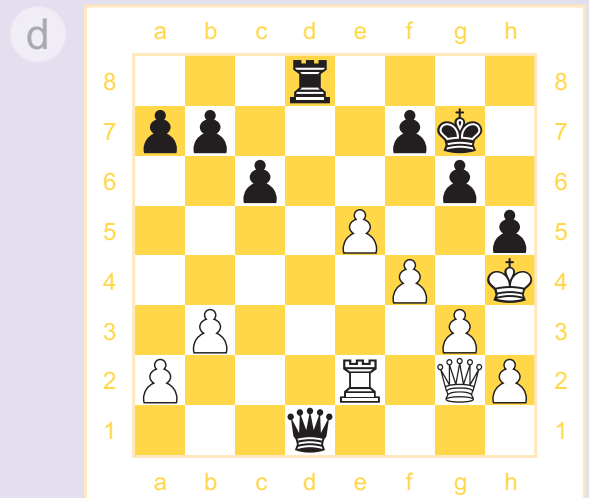
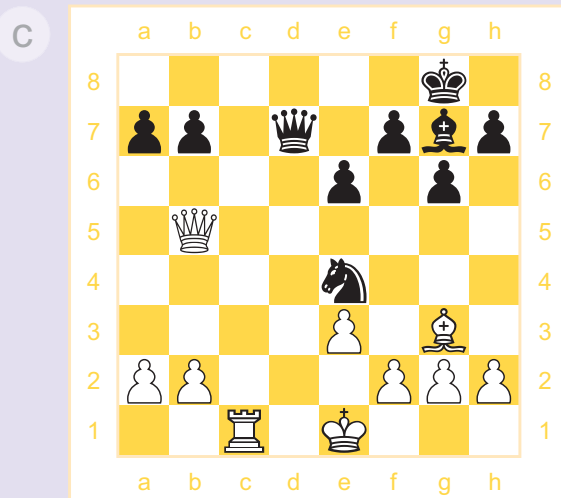
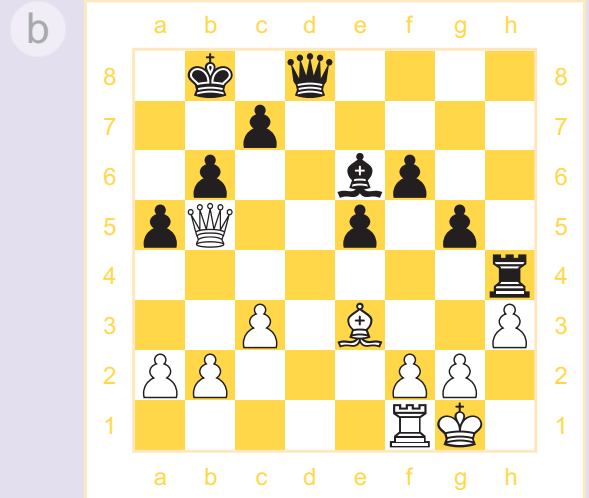
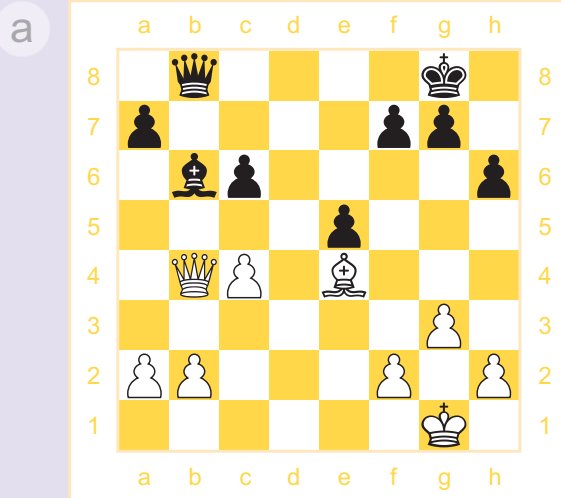
A

Anota que tipo de combinación efectúan las blancas.
 Señala con flechas las xogadas.



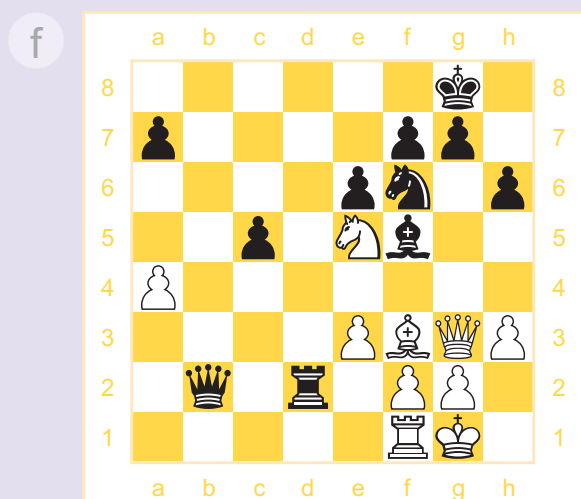
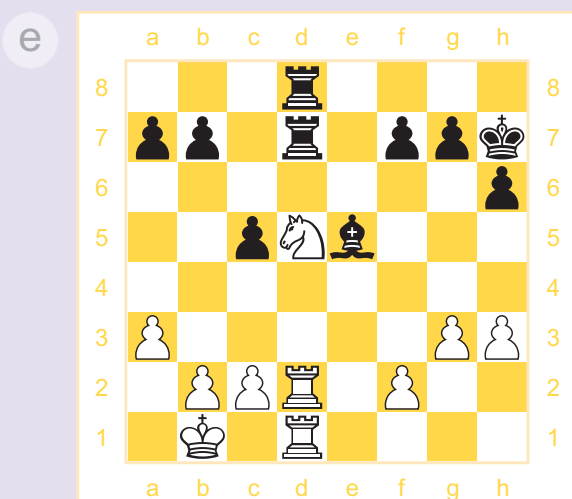
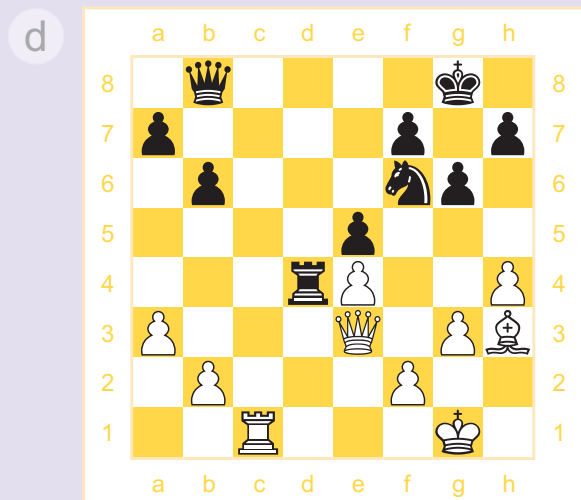
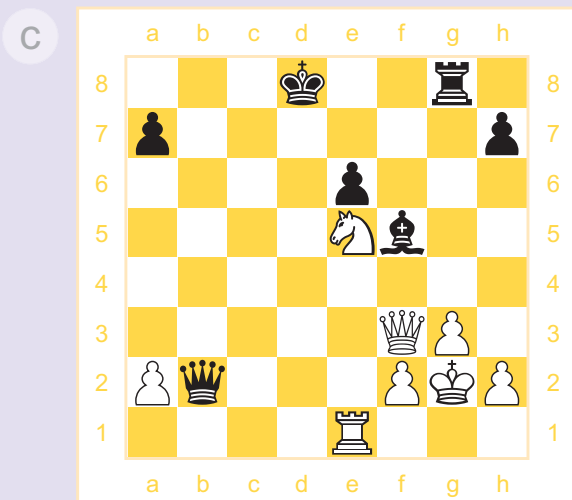
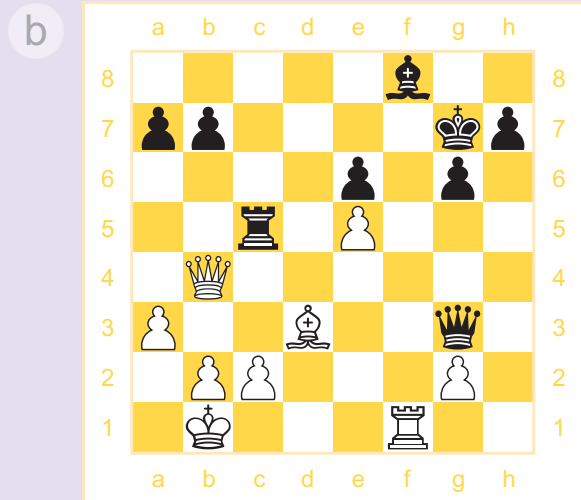
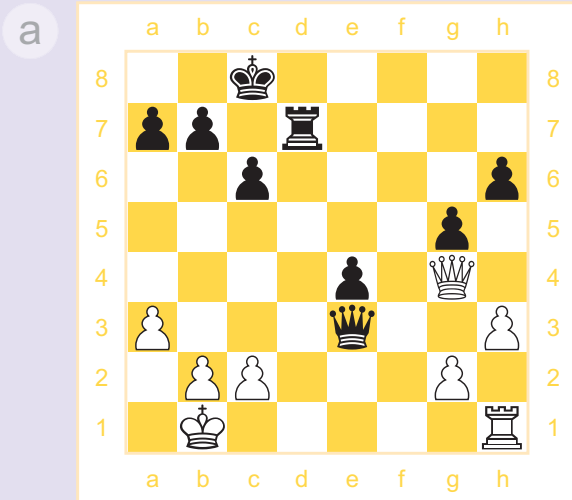
B

Anota que tipo de combinaci3n efectúan as negras.
Sinala con frechas as xogadas.



C

Anota que tipo de combinación efectúan as brancas.
 Señala con flechas as xogadas.

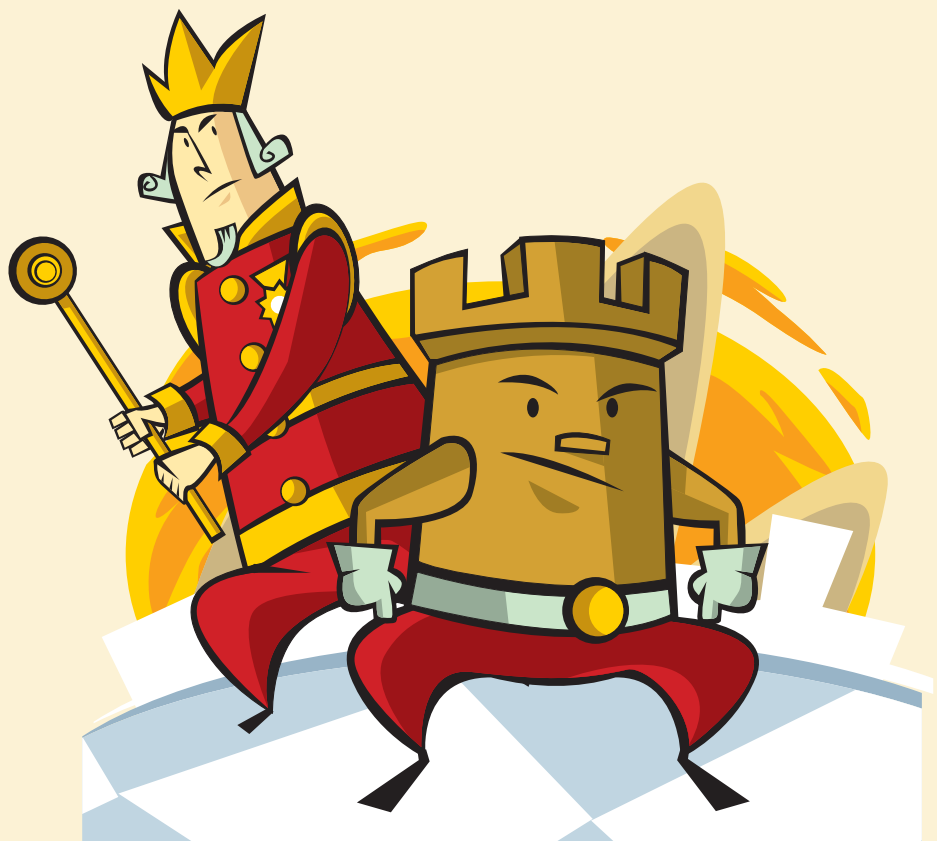


O enroque

O enroque

Tipos de enroque

Condições para o enroque





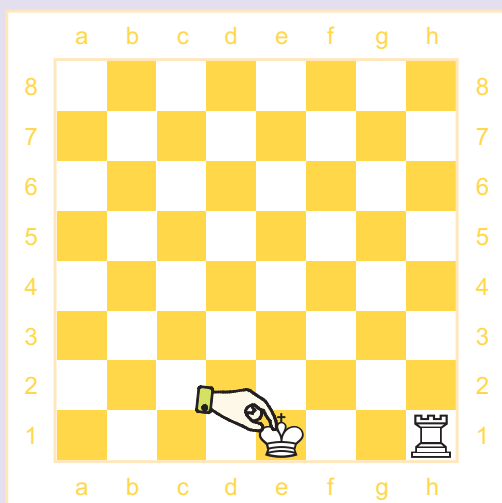
O enroque

O enroque é unha xogada que permite defender mellor ao rei e poñer en xogo unha torre.

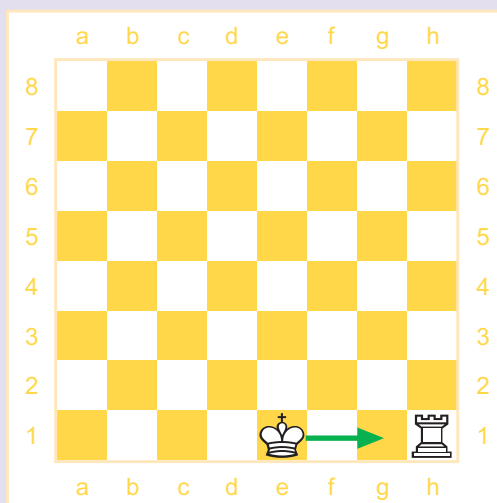
O enroque é a única xogada que permite mover dúas pezas na mesma xogada.

Exemplo

1

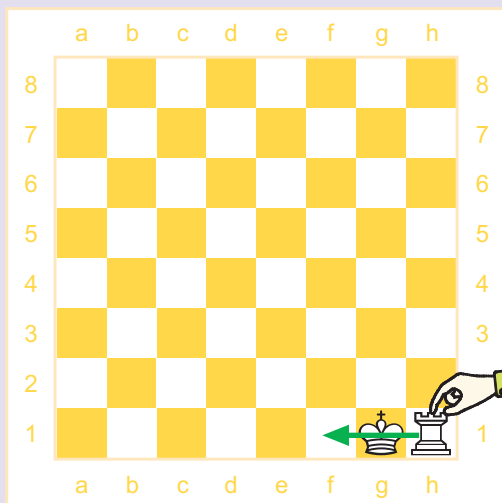


Primeiro, toma o rei. Non se moven nunca as dúas pezas á vez.

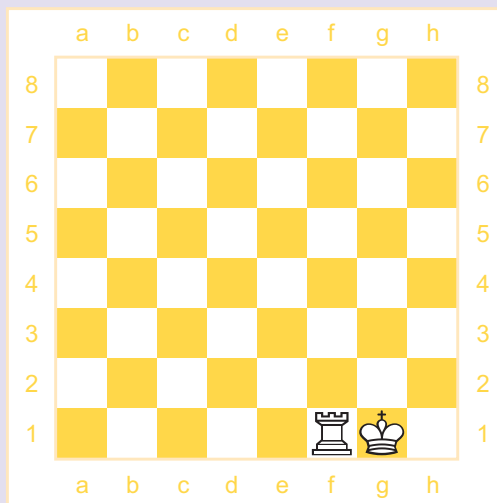


O rei desprázase dúas casas en dirección á súa torre.

2



Despois cóllese a torre...



... e colócase ao outro lado do rei.

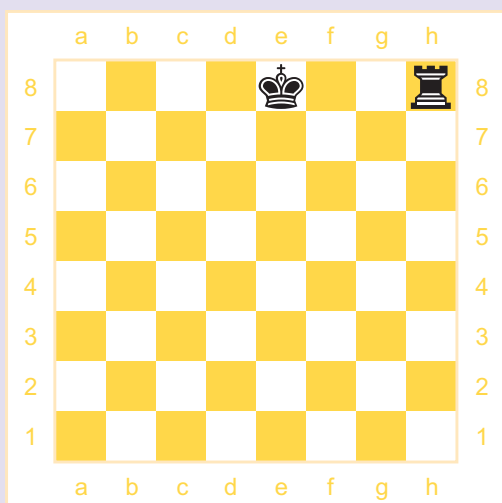


Tipos de enroque

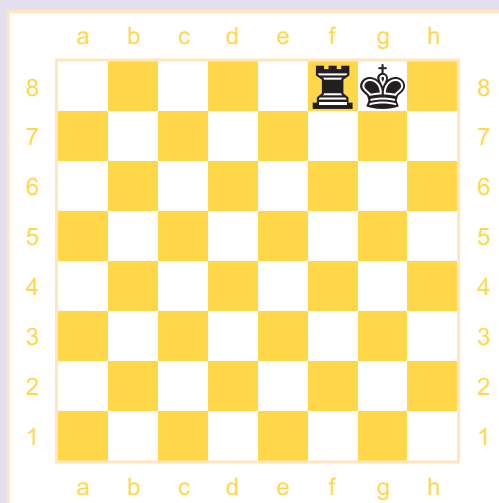
O enroque é unha xogada que cada xogador só pode realizar unha vez durante toda a partida.

Enroque curto

1



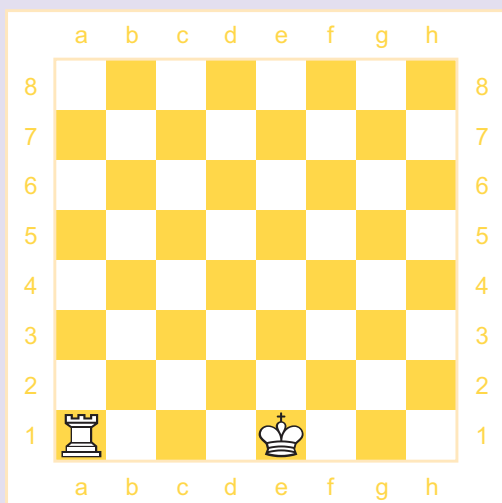
Inicialmente, hai dúas casas entre o rei e a torre.



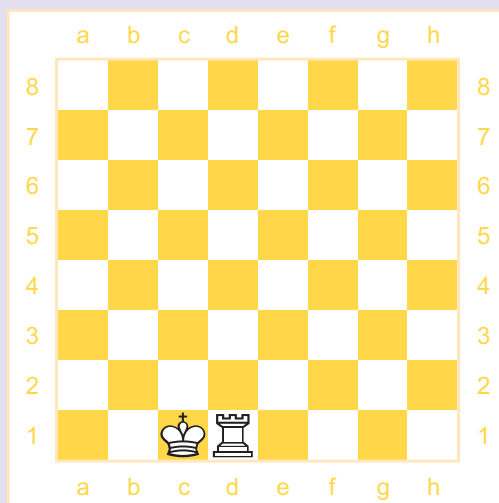
O enroque curto realízase coa torre do flanco do rei.

Enroque longo

2



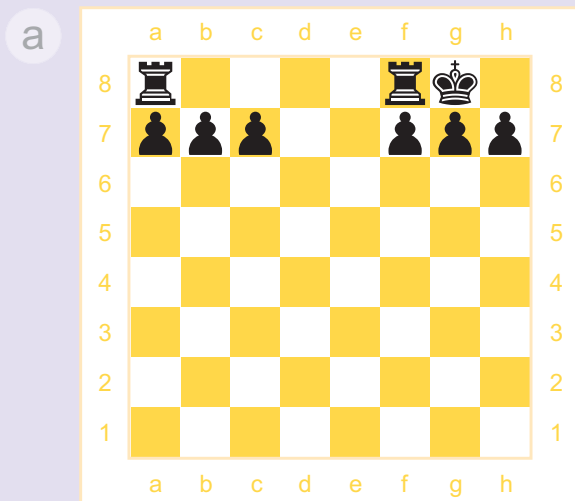
Inicialmente, hai tres casas entre o rei e a torre.



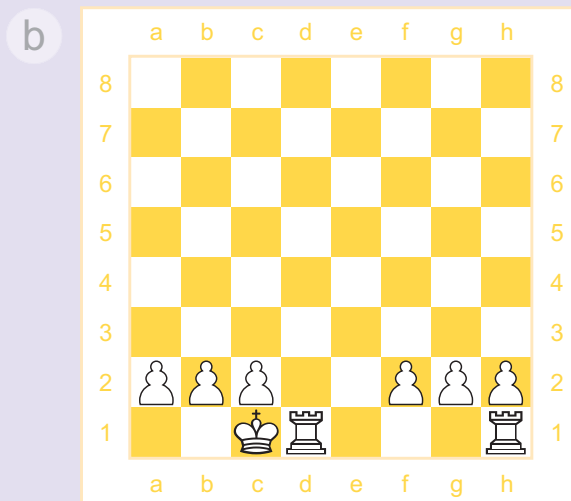
O enroque longo efectúase coa torre do flanco da dama.

1

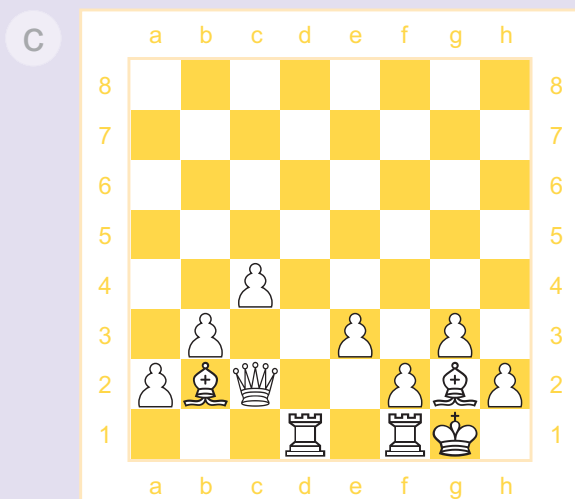
Marca o tipo de enroque efectuado. É posible que, despois do enroque, o rei ou a torre se movesen.



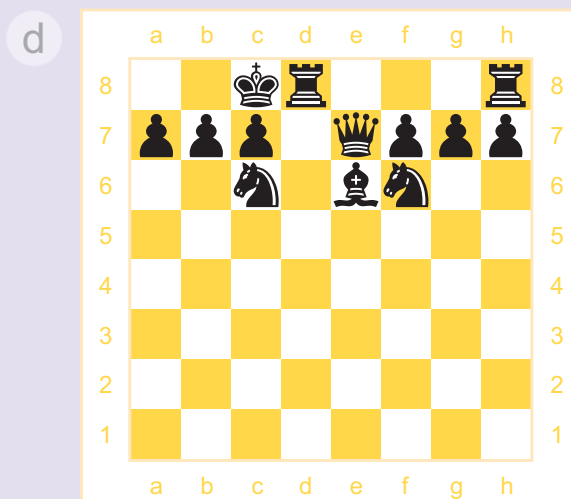
Curto Longo



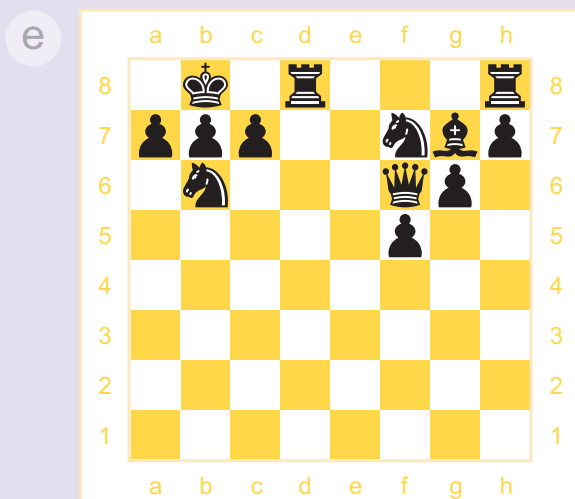
Curto Longo



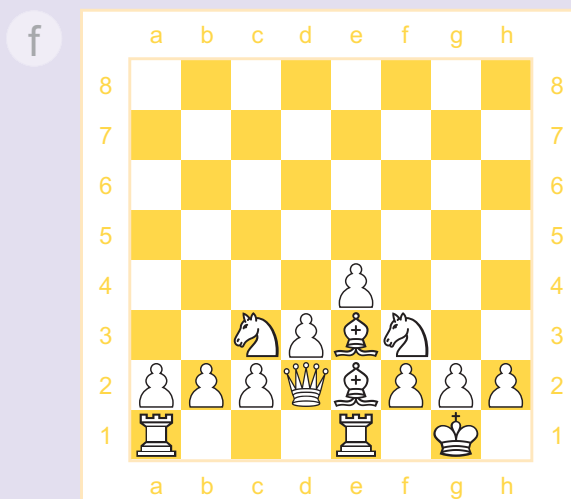
Curto Longo



Curto Longo



Curto Longo



Curto Longo



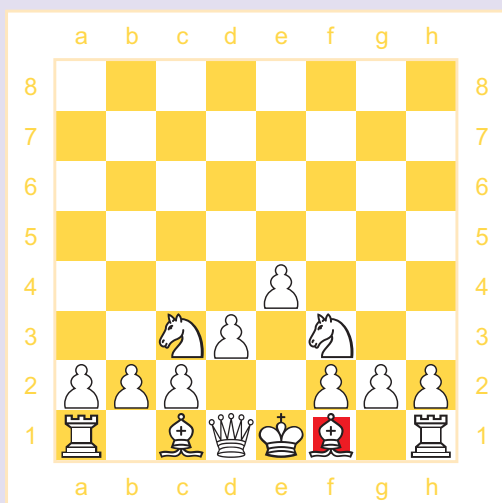
Condições para o enroque

Cando a torre está ameazada, pódese realizar o enroque.

Antes de enrocar deberás comprobar que se cumplan as catro condicións seguintes:

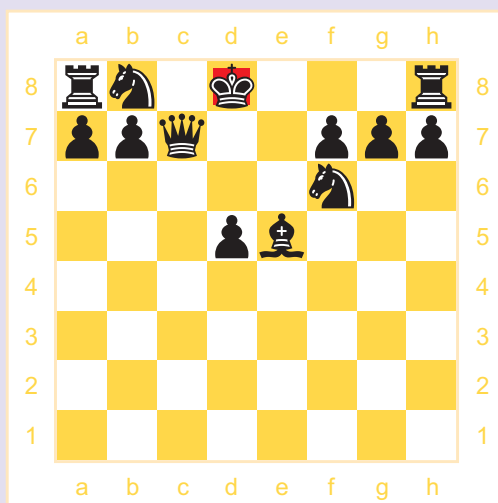
Exemplos

1



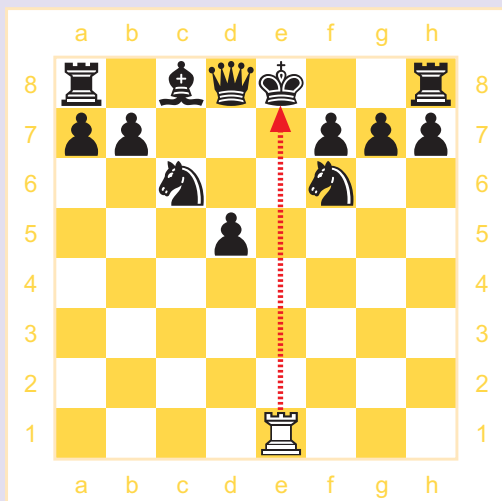
A. Entre o rei e a torre non pode haber ningunha peza.

2



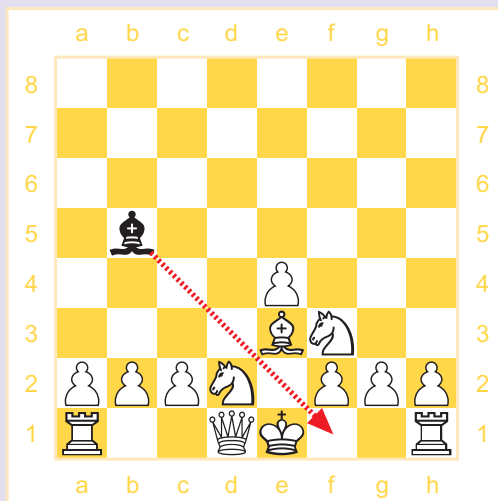
B. O rei e a torre non deberon moverse en ningunha xogada anterior.

3



C. O rei non pode estar en xaque.

4

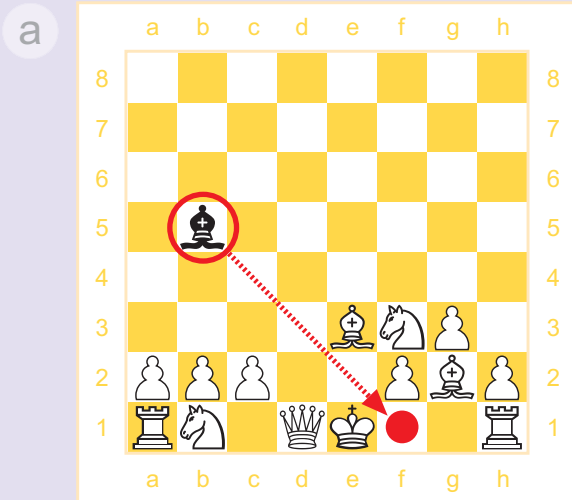


D. As casas polas que pasará o rei non poden estar ameazadas.

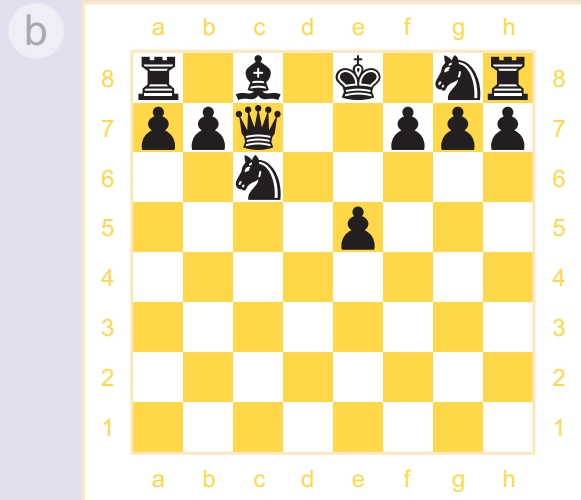
2

Pódese enrocar o rei? Marca a resposta correcta.

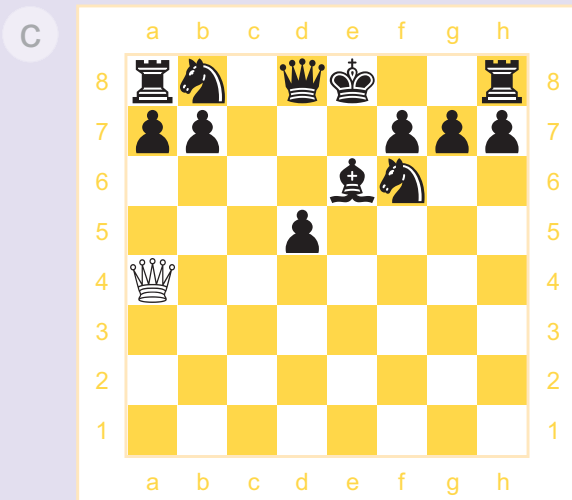
En caso negativo, marca tamén a condición que non se cumpre. Se é posible, sinala os impedimentos con frechas ou círculos.



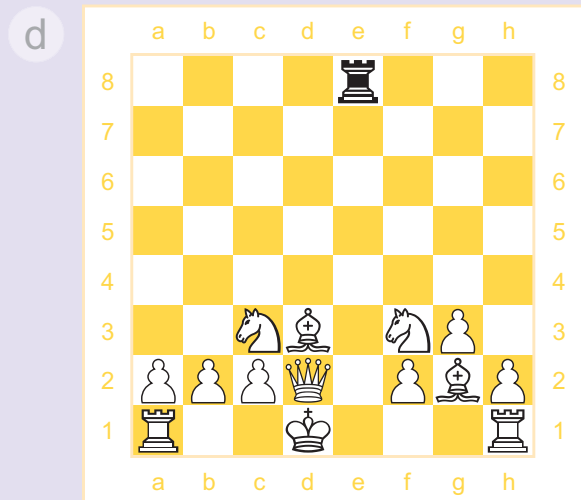
Si Non A B C D



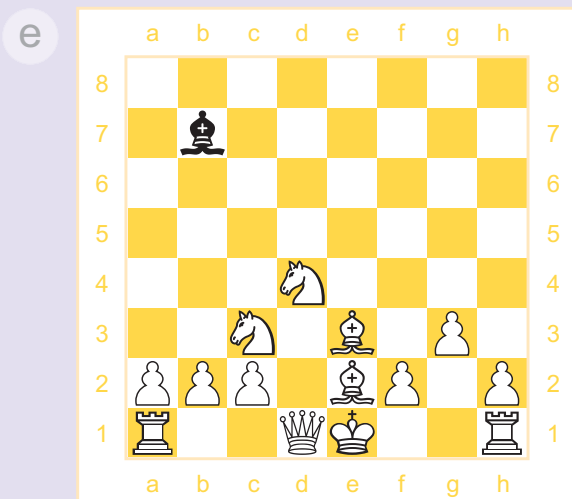
Si Non A B C D



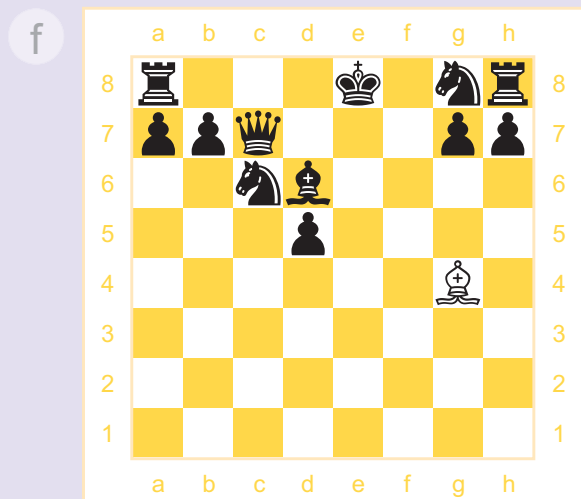
Si Non A B C D



Si Non A B C D



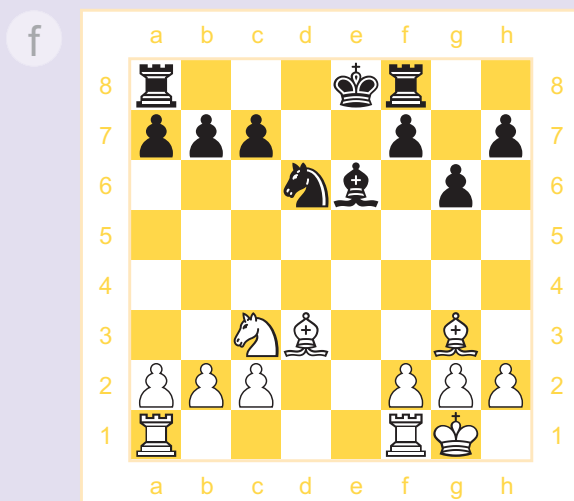
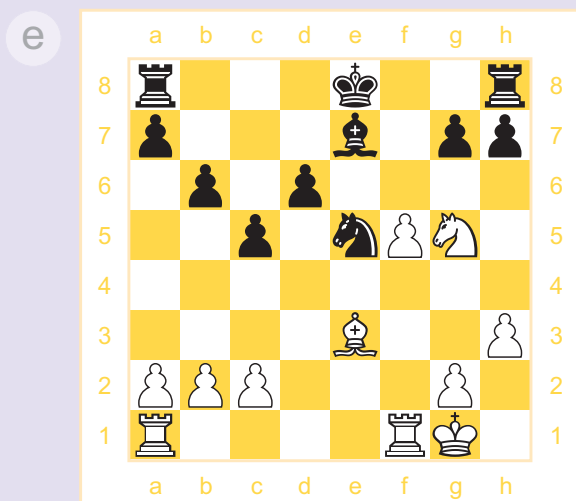
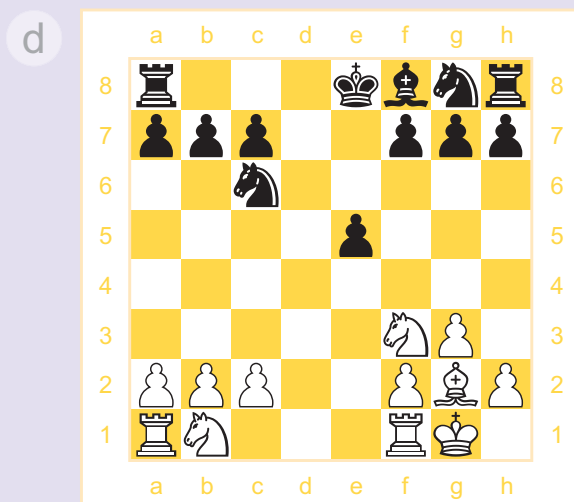
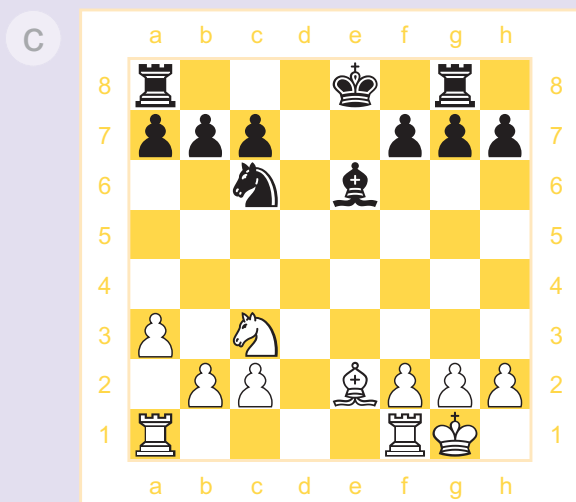
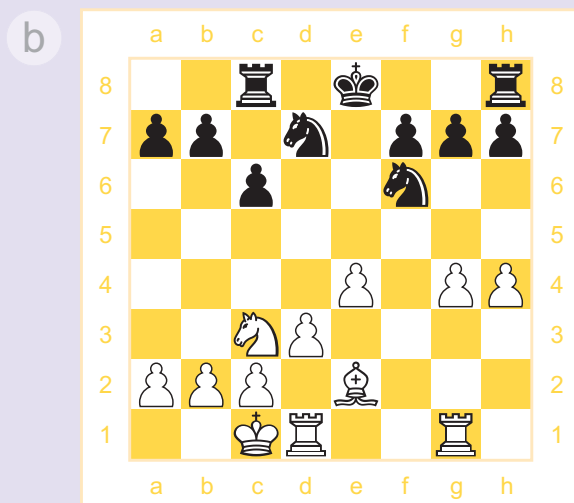
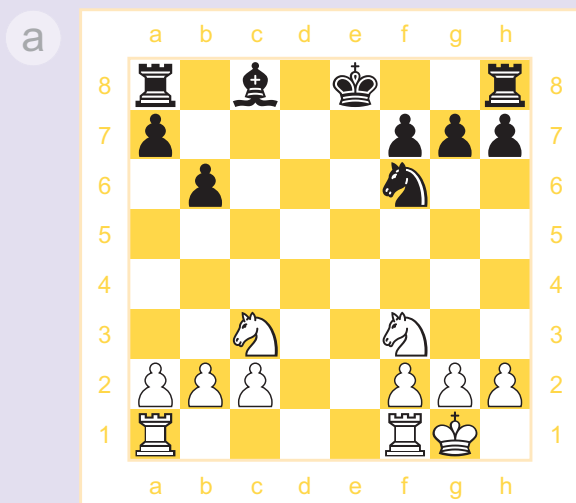
Si Non A B C D



Si Non A B C D

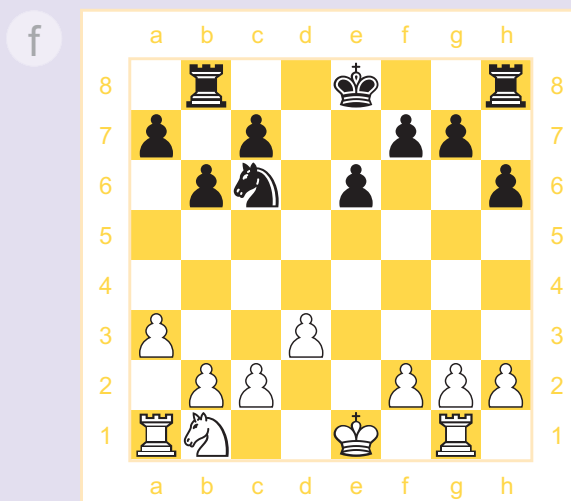
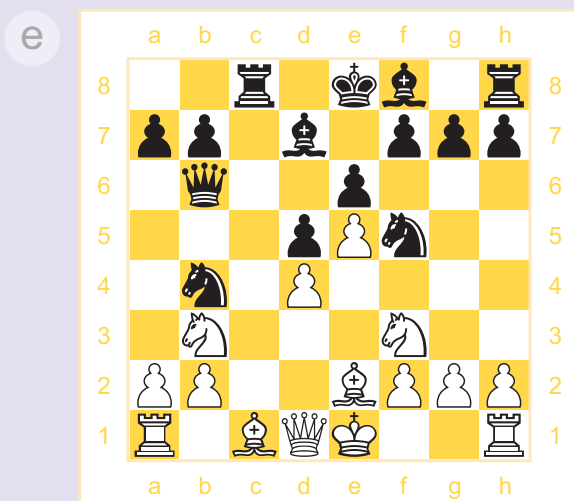
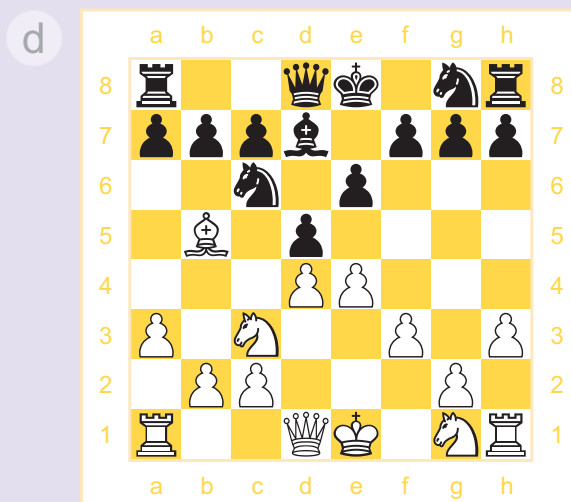
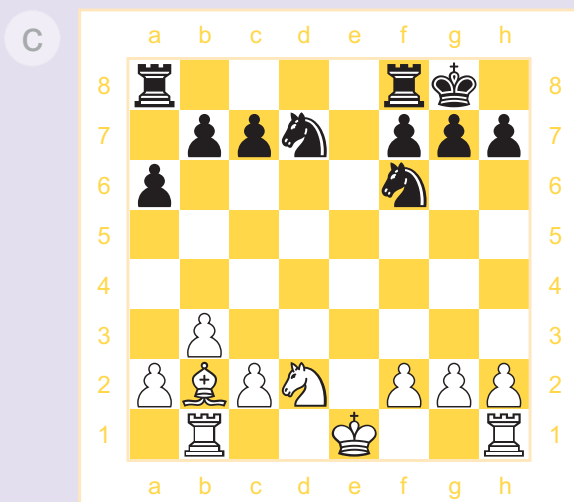
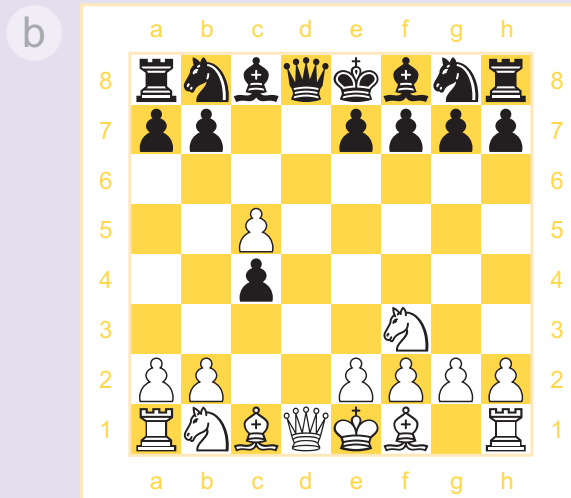
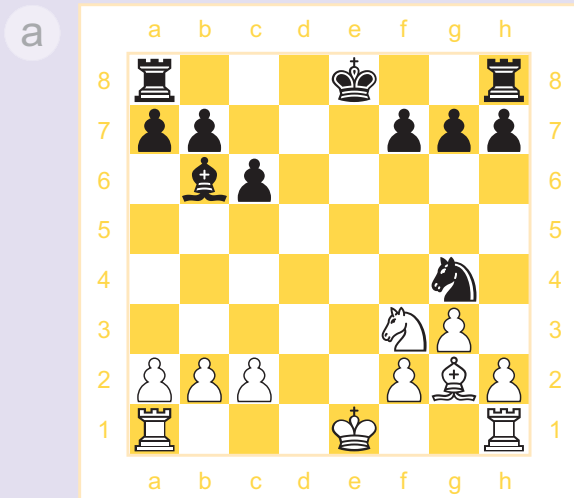
3

Indica cunha frecha a xogada que farán as brancas para que as negras non poidan, ou non sexa conveniente, enrocar na próxima xogada.



4

Indica cunha frecha a xogada que farán as negras para que as brancas xa non poidan enrocarse en toda a partida.



Resultado dunha partida

Resultado dunha partida

Tipos de táboas:

- Pacto de táboas
- Regra dos 50 movementos
- Material insuficiente
- Repetición de xogadas
- Xaque continuo
- Rei afogado

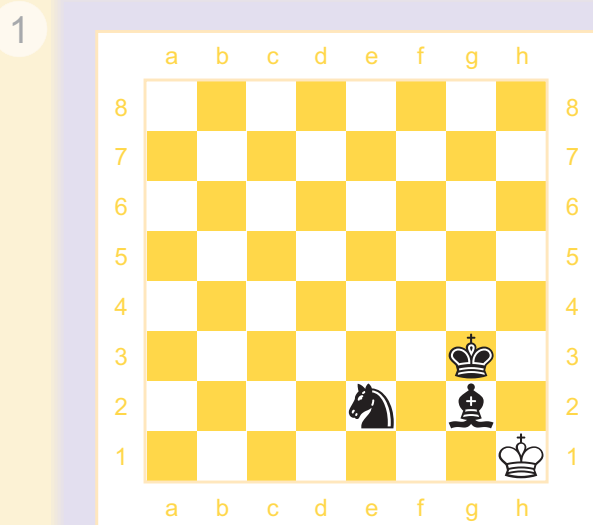




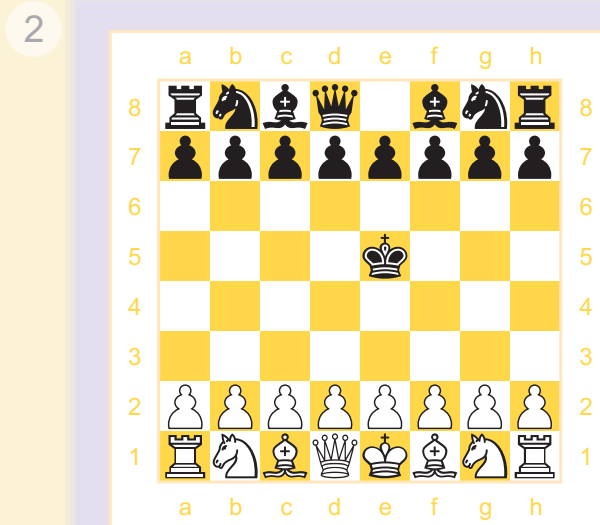
Resultado dunha partida

Unha partida pódese gañar, perder ou quedar en táboas.
Gaña o xogador que consegue darlle xaque mate ao adversario.

Exemplos

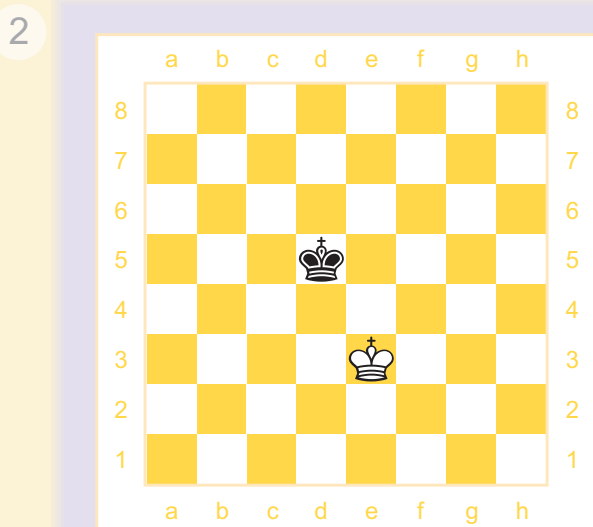


Gañan as negras (1 punto) e perden as brancas (0 puntos).

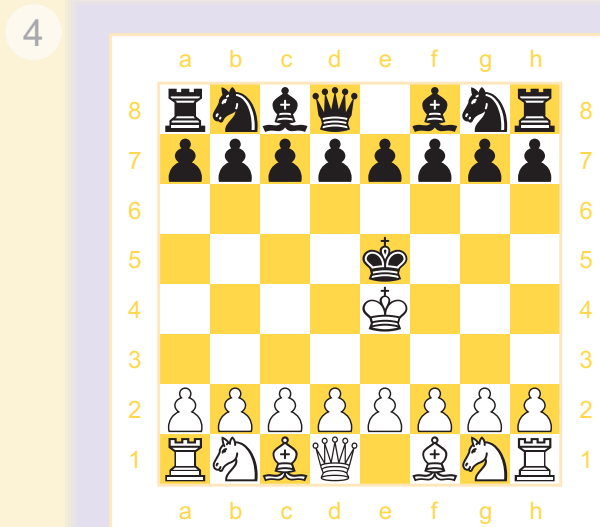


Ao rematar a partida, o gañador coloca o seu rei no centro do taboleiro.

Táboas: Cando non gaña ningún xogador, hai un empate.



Un rei non pode capturar o outro sen incorrer nunha xogada ilegal.

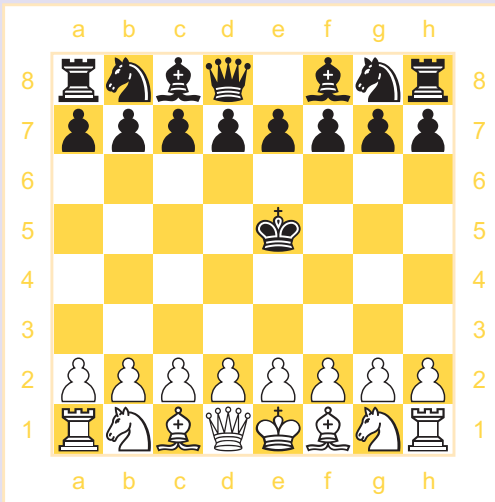


En caso de táboas, colócanse os dous reis no medio do taboleiro.

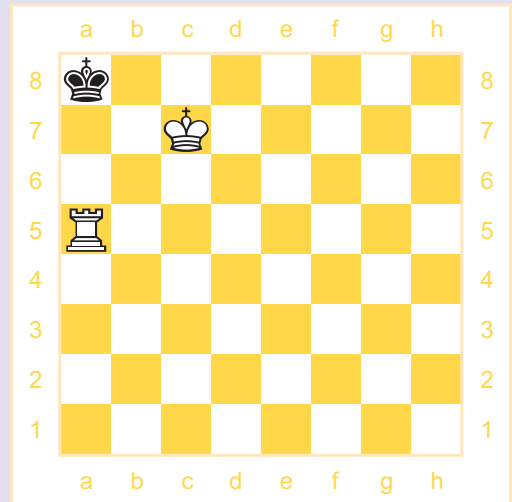
1

Anota o resultado de cada partida ao pé de cada taboleiro.

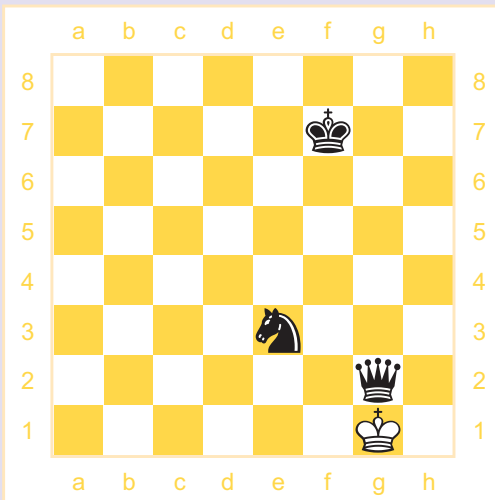
a



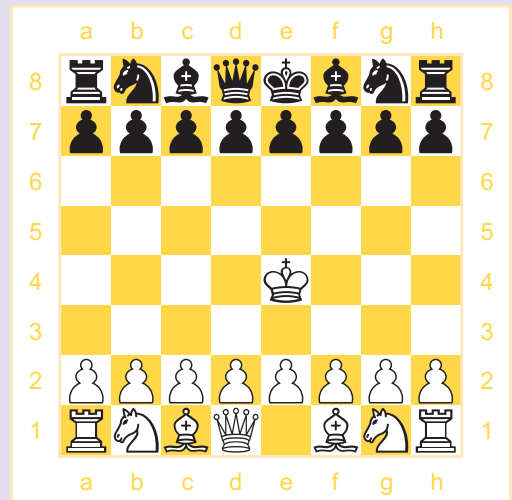
b



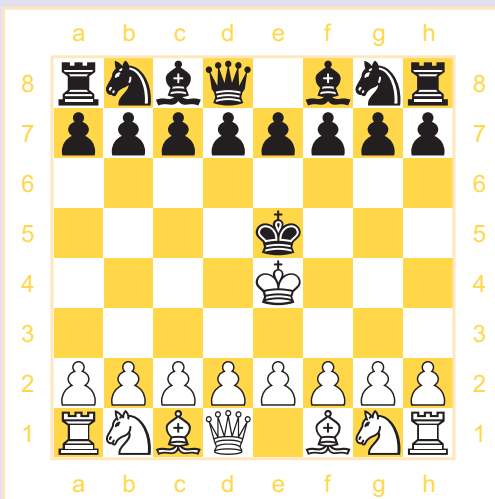
c



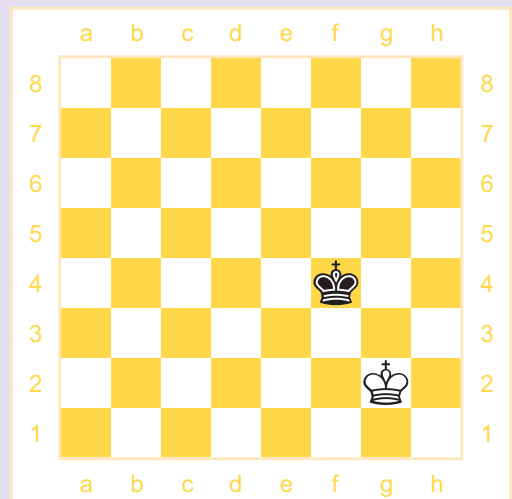
d



e



f





Tipos de táboas

Pacto de táboas

Os xogadores acordan táboas

Regra dos 50 movementos

Débese evitar perder tempo

Material insuficiente

Non é posible dar xaque mate

Repetición de xogadas

Ao repetirse tres veces unha posición

Xaque continuo

En cada xogada dáse xaque ao rei

Rei afogado

Débese evitar se hai vantaxe de material



1. Pacto de táboas

A miúdo, os xogadores pactan táboas en posicións que prevén que rematarán con este resultado ao cabo de moitas xogadas (se non se cometen graves erros).

Fases nunha proposta de táboas:

1. Móvese unha peza.
2. Inmediatamente, solicítanselle táboas ao adversario.
3. Ponse en funcionamento o reloxo do adversario.

A proposta de táboas mantense ata que o adversario a acepte ou a rexeite. Se este fai unha xogada, enténdese que a rexeitou.



2. Regra dos 50 movementos

A partida finaliza en táboas se cada xogador fai, polo menos, 50 movementos consecutivos sen capturar ningunha peza nin mover ningún peón.

Esta regra utilízase para evitar que se prolongue indefinidamente unha partida cando un dos xogadores persiste, sen éxito, en intentar gañar a partida. Pode ser que non a saiba gañar ou que non teña o suficiente material para dar xaque mate.



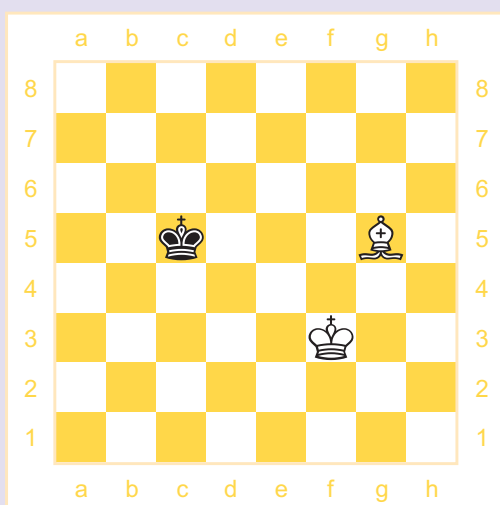
3. Material insuficiente

Este tipo de táboas dáse cando ningún xogador dispón das pezas suficientes para poder dar xaque mate ao rei adversario.

Só cun rei non se pode gañar nunca unha partida.

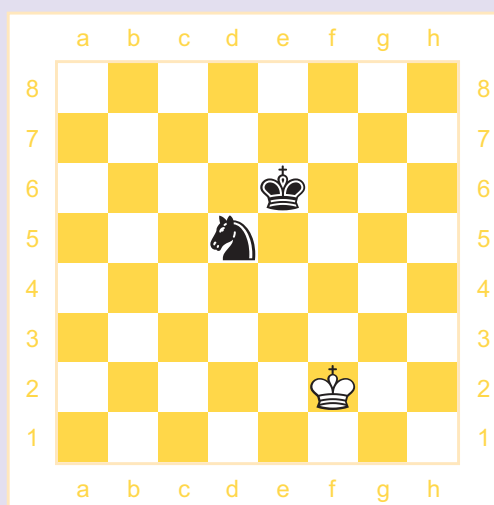
Exemplos

1



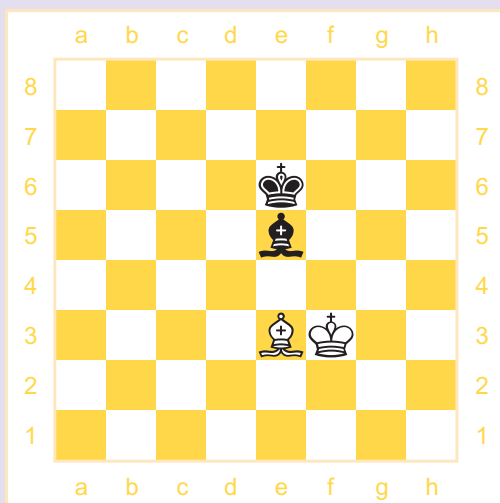
Só cun alfil non se lle pode dar xaque mate ao rei.

2



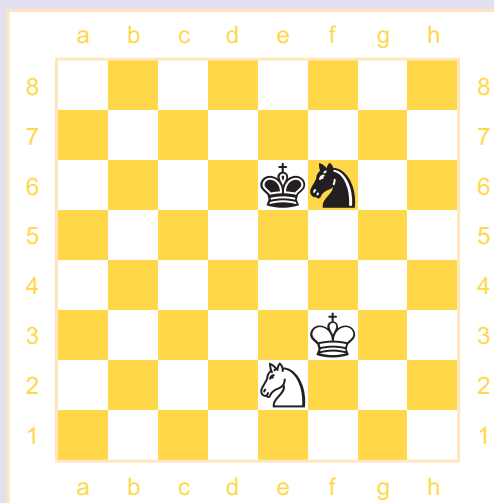
Unicamente cun cabalo, tampouco se pode dar xaque mate.

3



Con alfis da mesma cor, tampouco se pode dar xaque mate.

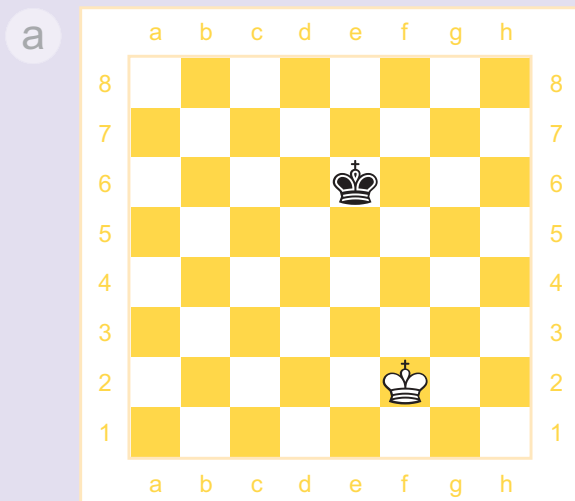
4



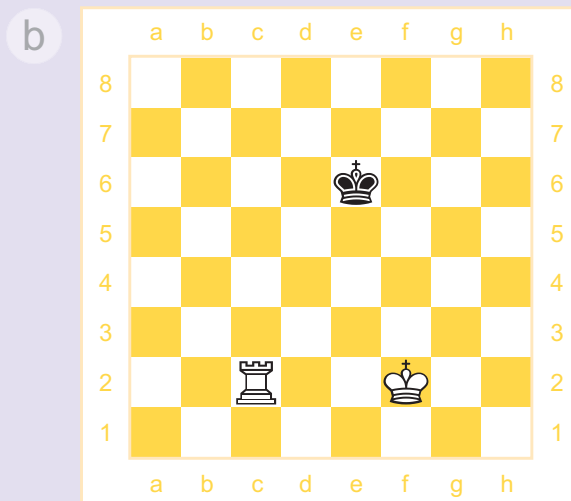
Se o adversario non colabora, tampouco se pode dar xaque mate.

2

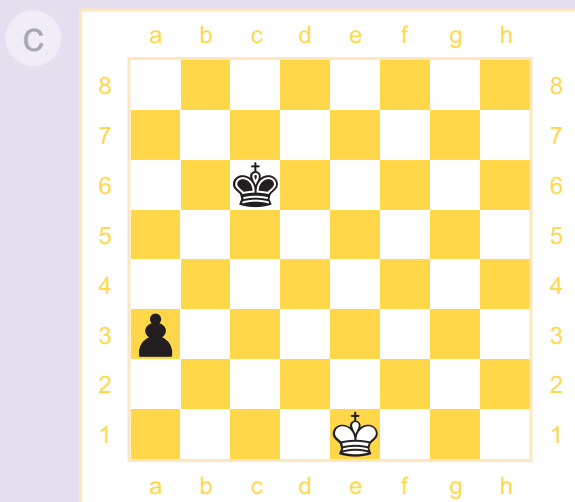
Di se é posible que un dos dous xogadores gaña a partida. Rodea cun círculo a resposta correcta.



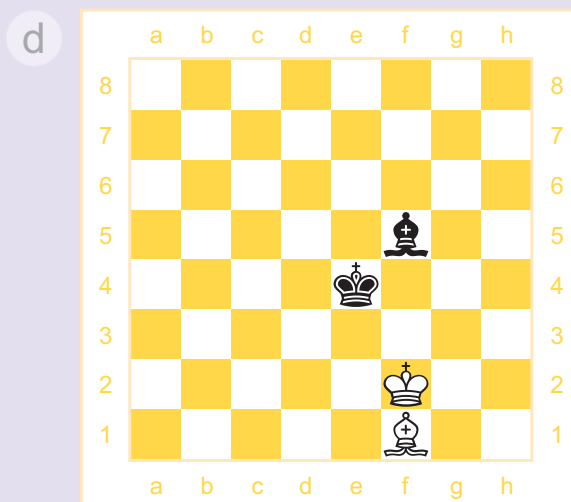
Si Non



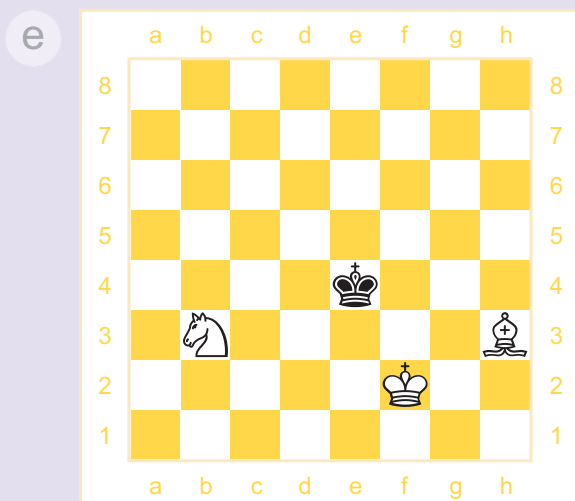
Si Non



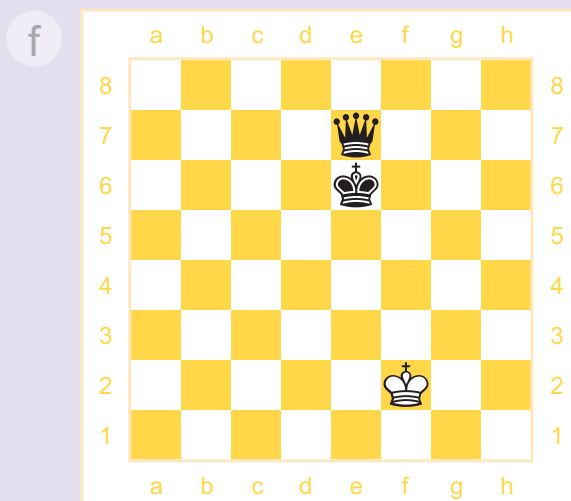
Si Non



Si Non



Si Non

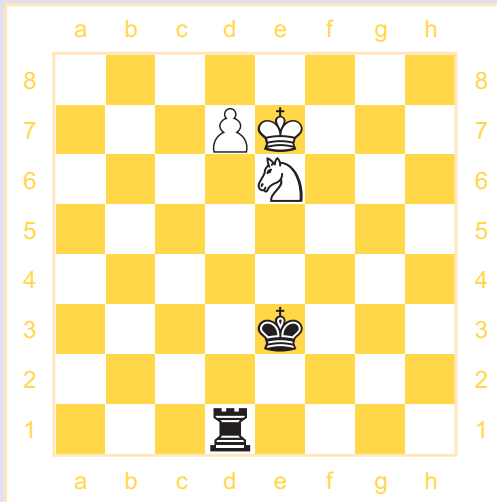


Si Non

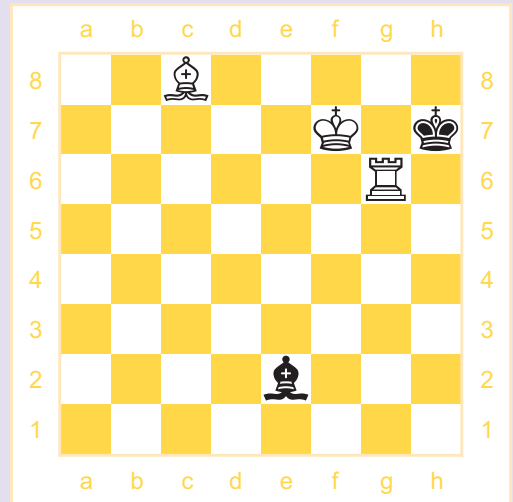
3

Indica con frechas as xogadas que poden realizar as negras para conseguir táboas e evitar que as brancas poidan gañar.

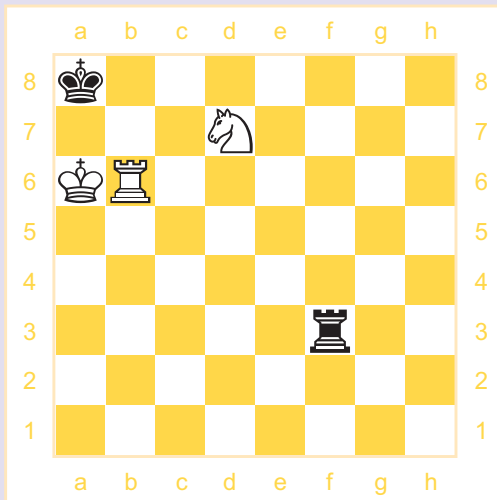
a



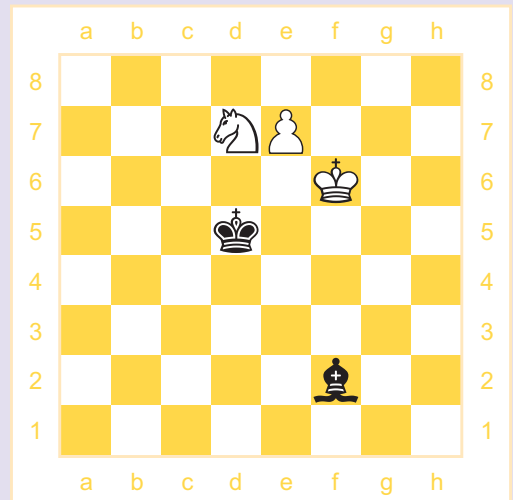
b



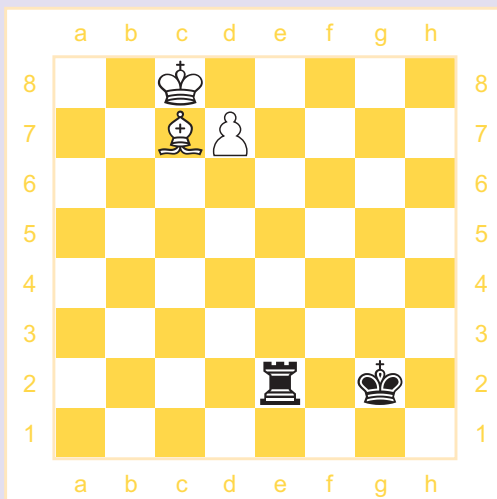
c



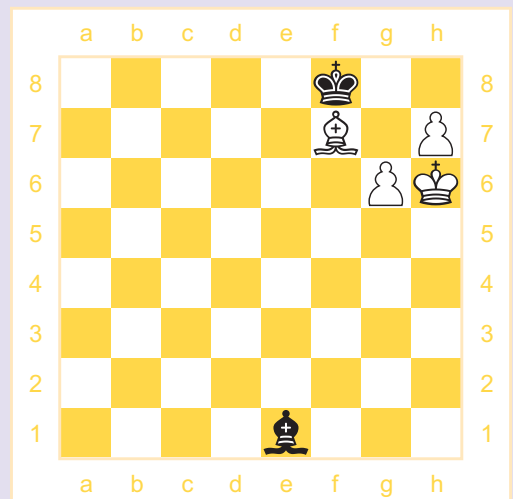
d



e



f



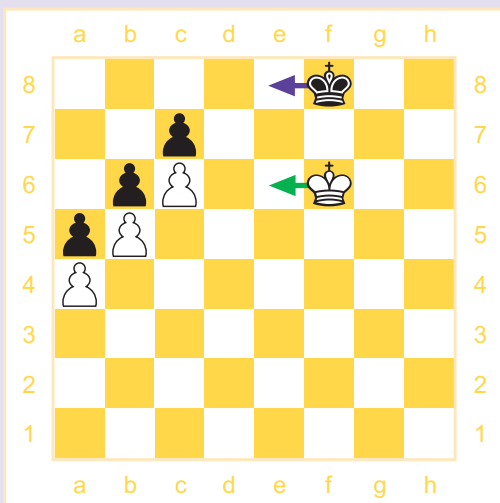


4. Repetición de xogadas

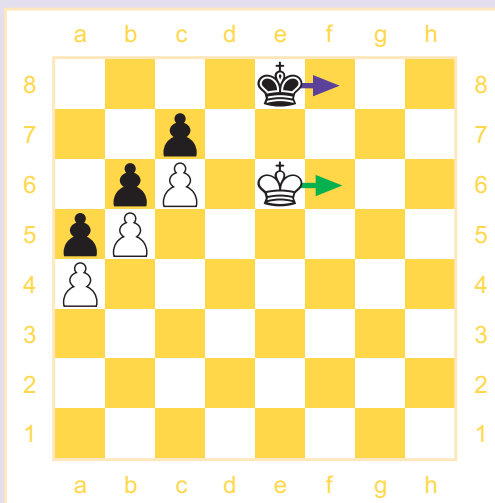
O xogador pode pedir táboas se se repite tres veces a mesma posición exacta das pezas, tocándolle a quenda a ese mesmo xogador.

Exemplos

1

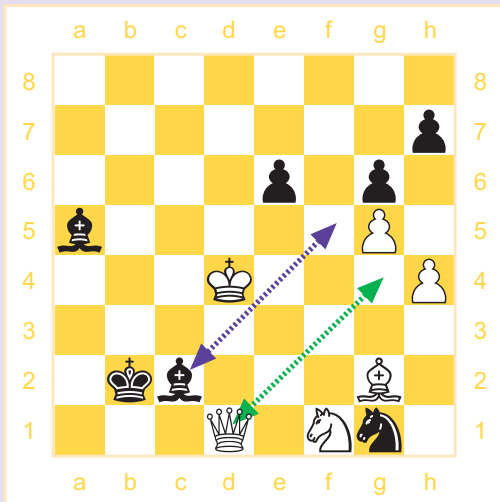


Os reis non poden pasar e non poden capturar ningún peón.

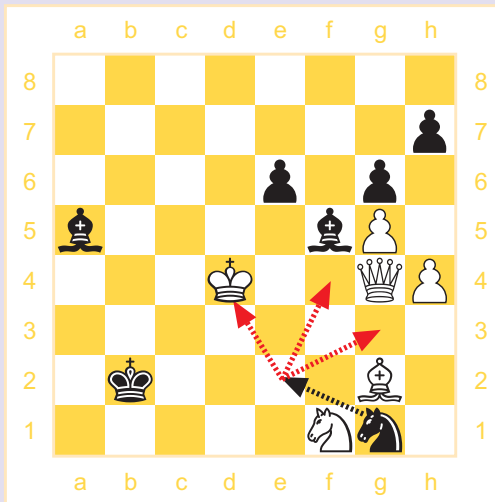


Se os reis non se moven polas casas indicadas, podería perderse a partida.

2



A dama só pode moverse ás casas d1 e g4.



A eventual ameaza dobre do cabalo impide que a dama escape á repetición de xogadas.



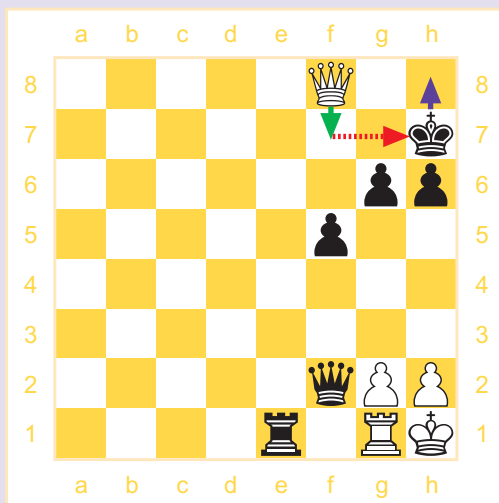
5. Xaque continuo

Un dos dous xogadores en ningún momento poderá evitar que o seu rei estea en xaque despois de xogar o adversario.

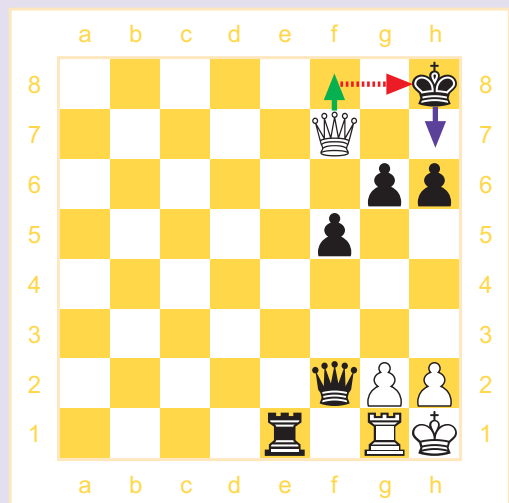
A miúdo, o xaque continuo leva consigo a repetición de xogadas.

Exemplos

1

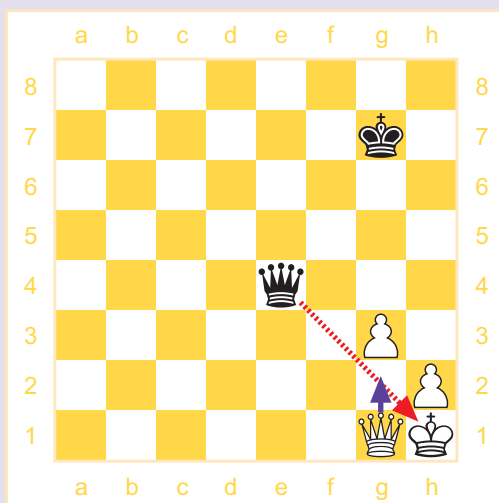


O rei negro non pode evitar o xaque continuo.

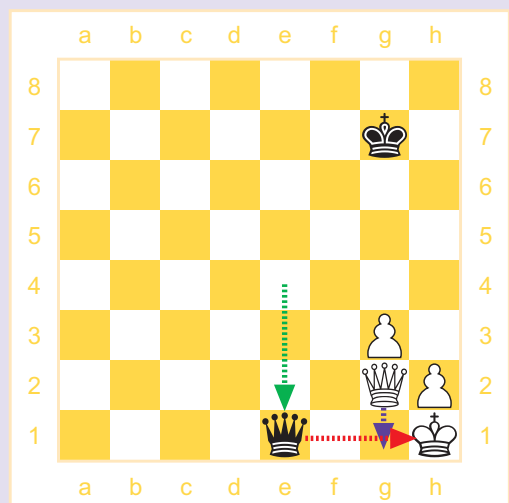


Se as brancas non dan xaque continuo perderán a partida.

2



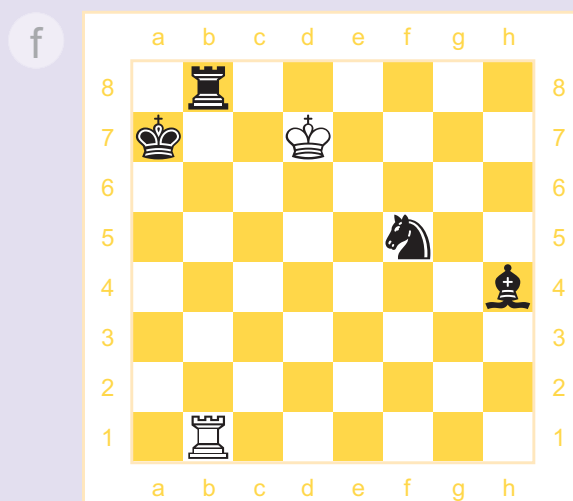
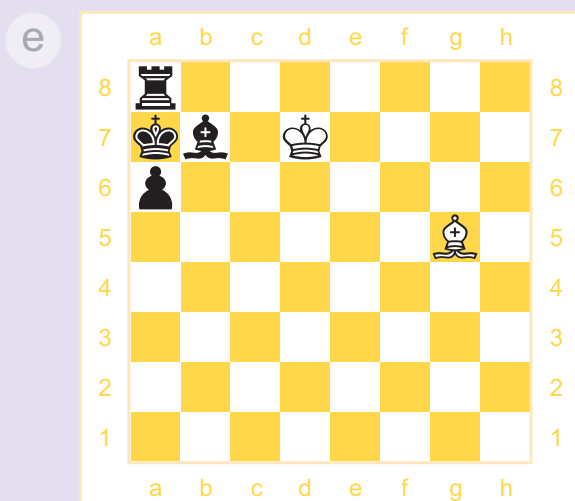
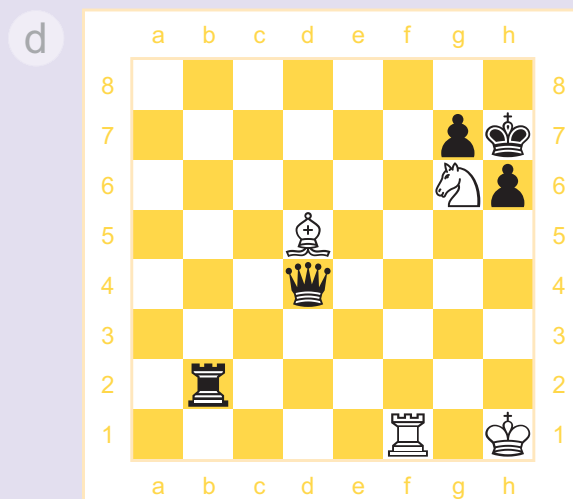
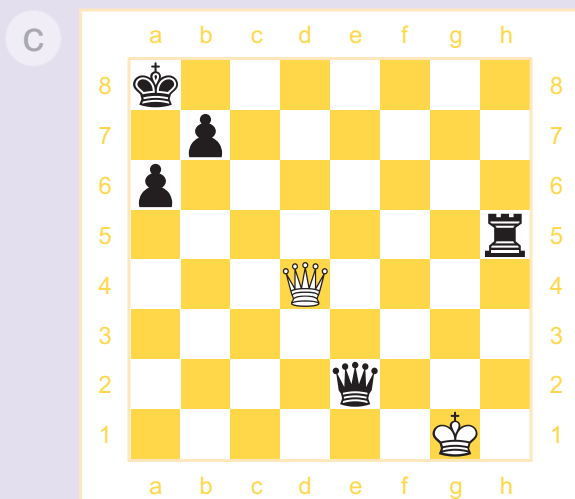
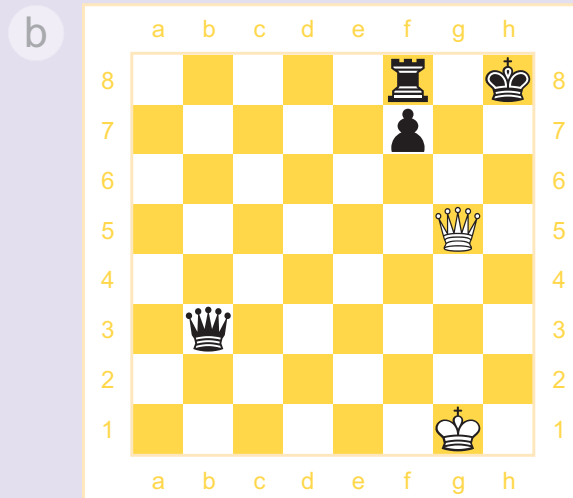
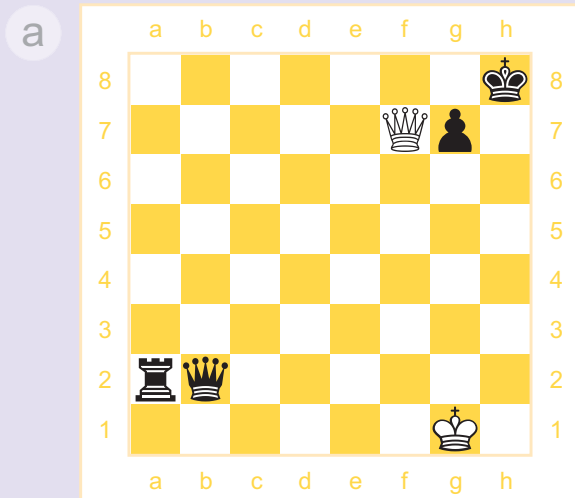
As brancas só poden interpoñer a súa dama.



A dama negra irá repetindo o xaque en e1 e e4.

4

Indica con flechas as xogadas necesarias para dar xaque continuo ao rei negro.





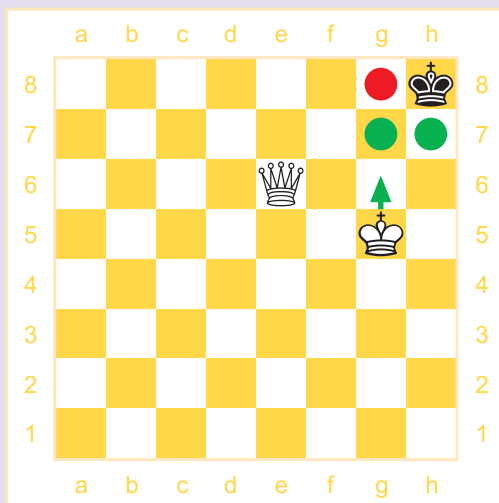
6. Rei afogado

Dáse cando o rei, sen estar en xaque, non se pode desprazar a ningunha casa porque todas están ameazadas por pezas adversarias e, ao mesmo tempo, tampouco se pode mover ningunha outra peza.

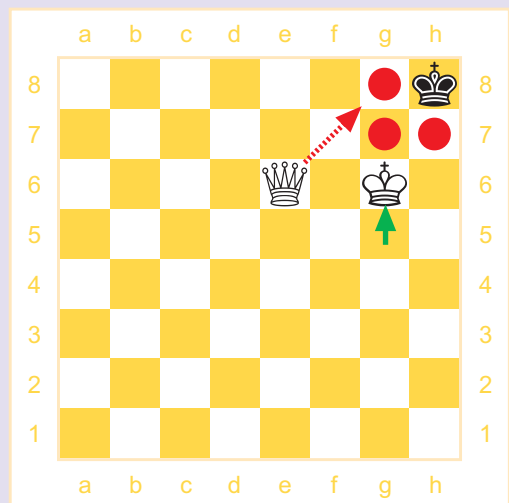
Cando un rei se atopa en posición de afogado, a partida finaliza en táboas.

Exemplos

1

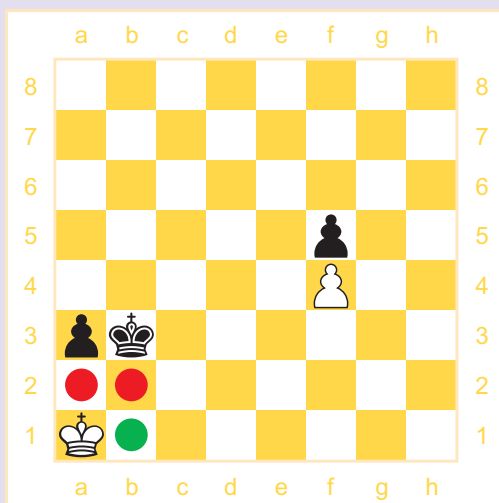


Antes de que o rei branco avance, o rei negro ten dúas casas ás que ir.

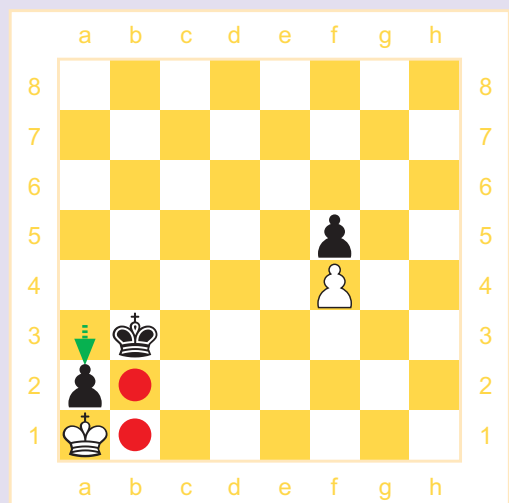


O rei negro está afogado porque, sen estar en xaque, non pode moverse.

2



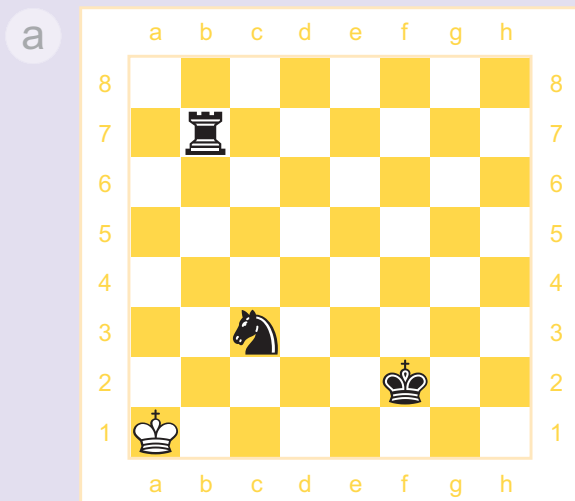
Ao avanzar o peón negro, o rei branco non ten casas ás que ir.



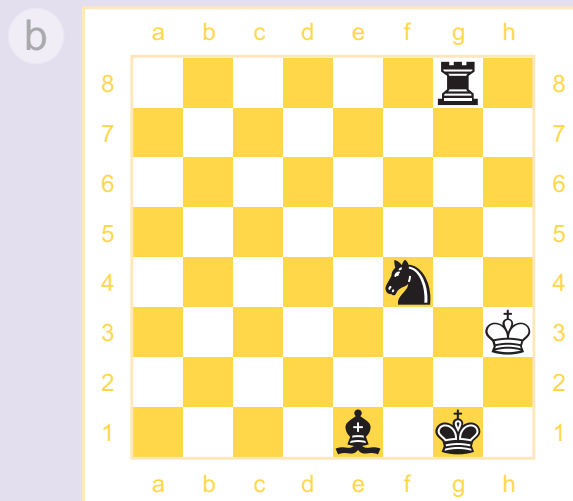
As brancas tampouco poden mover o peón porque está bloqueado.

5

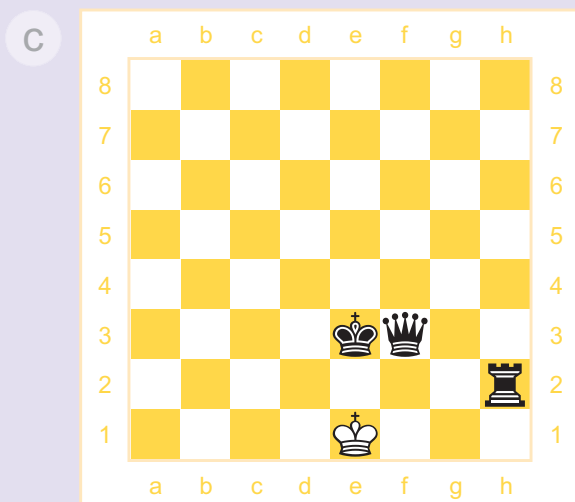
Di se as seguintes posicións son xaque mate ou afogada.
 Marca a resposta correcta. Xogan as brancas.



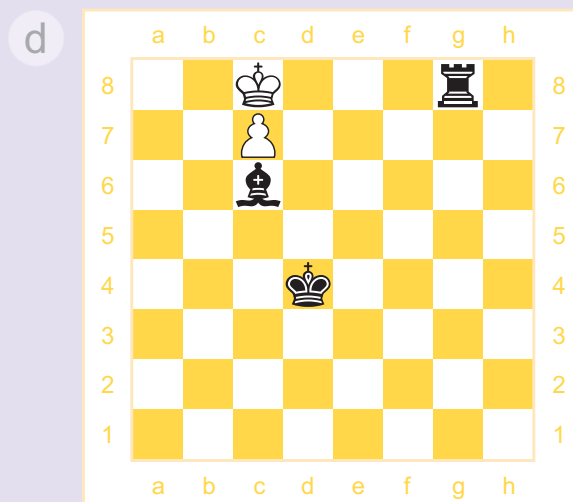
Xaque mate Afogado



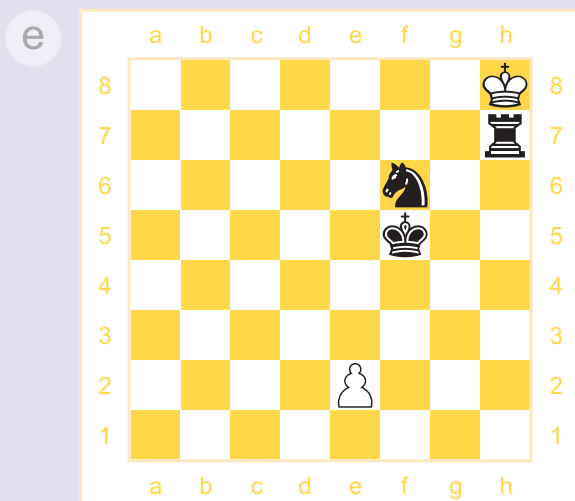
Xaque mate Afogado



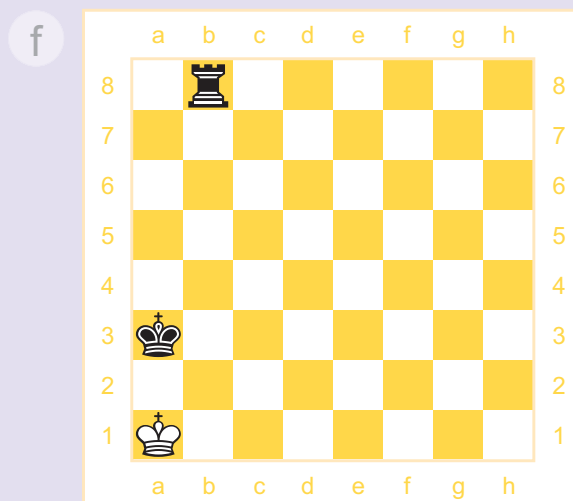
Xaque mate Afogado



Xaque mate Afogado



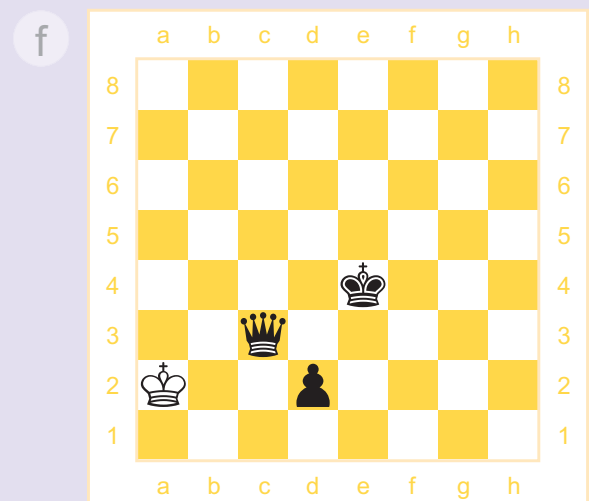
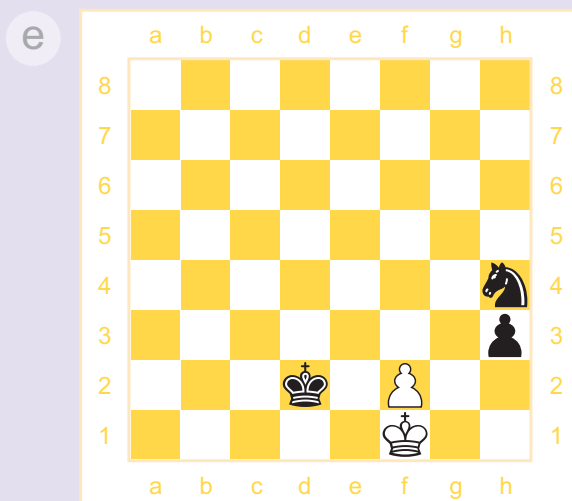
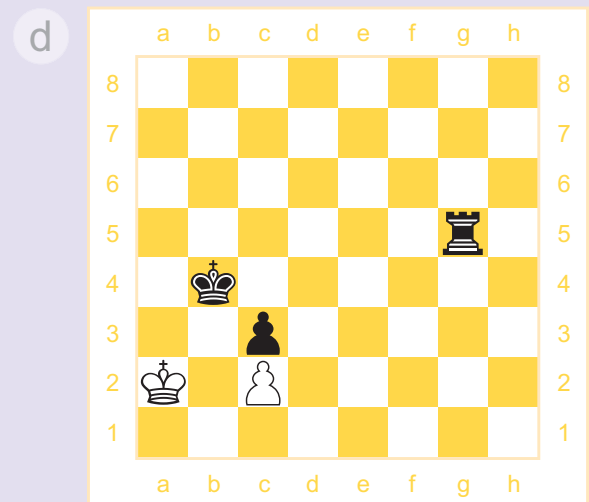
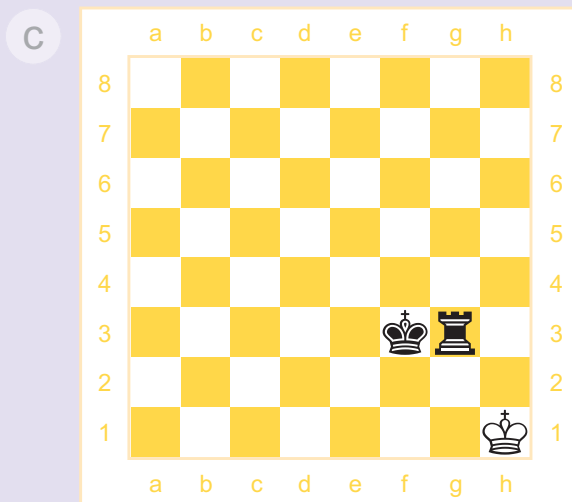
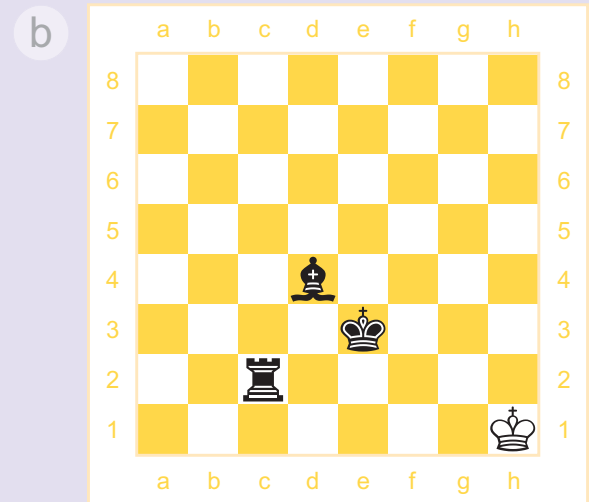
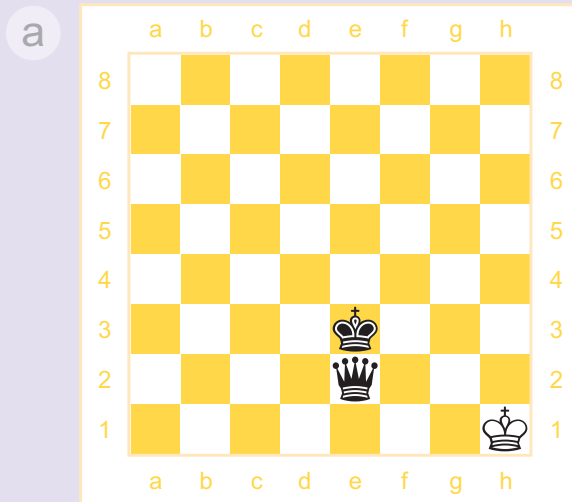
Xaque mate Afogado



Xaque mate Afogado

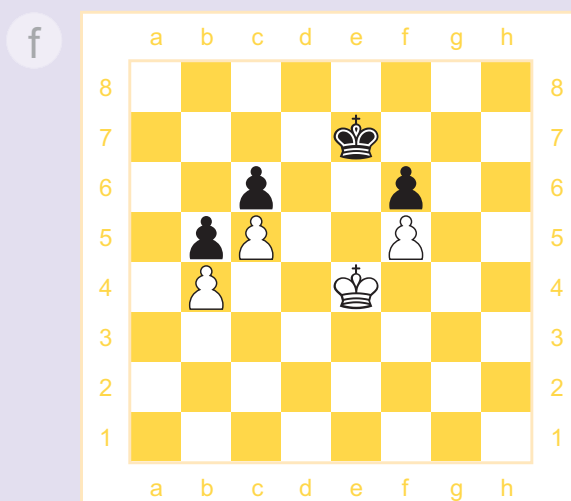
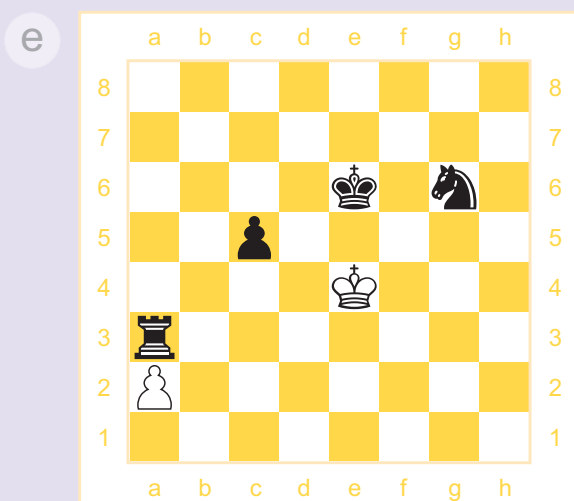
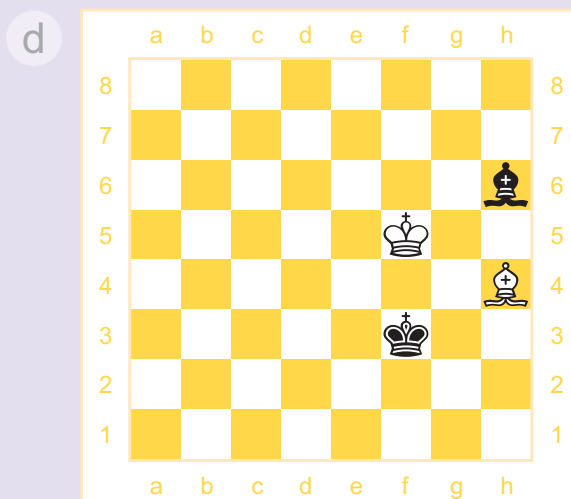
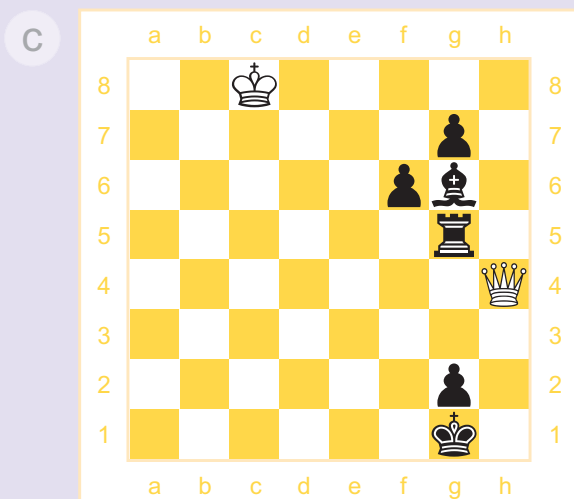
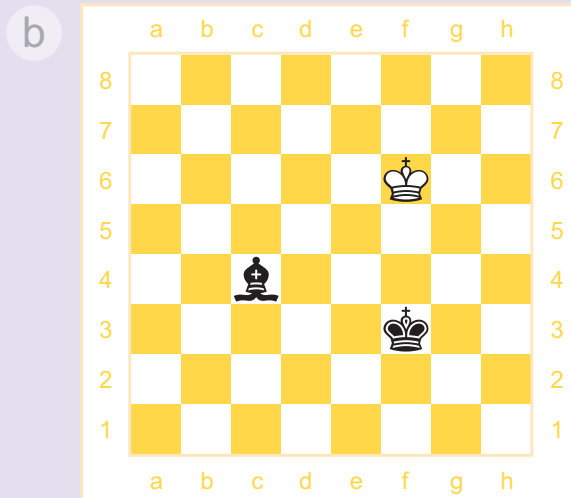
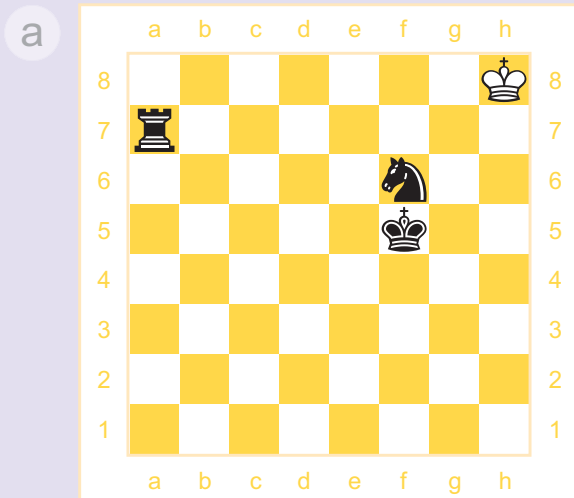
6

Indica cunha frecha que xogada incorrecta afogaría o rei branco.



A

Xustifica por que as seguintes posicións son táboas (indica o tipo). Xogan brancas.



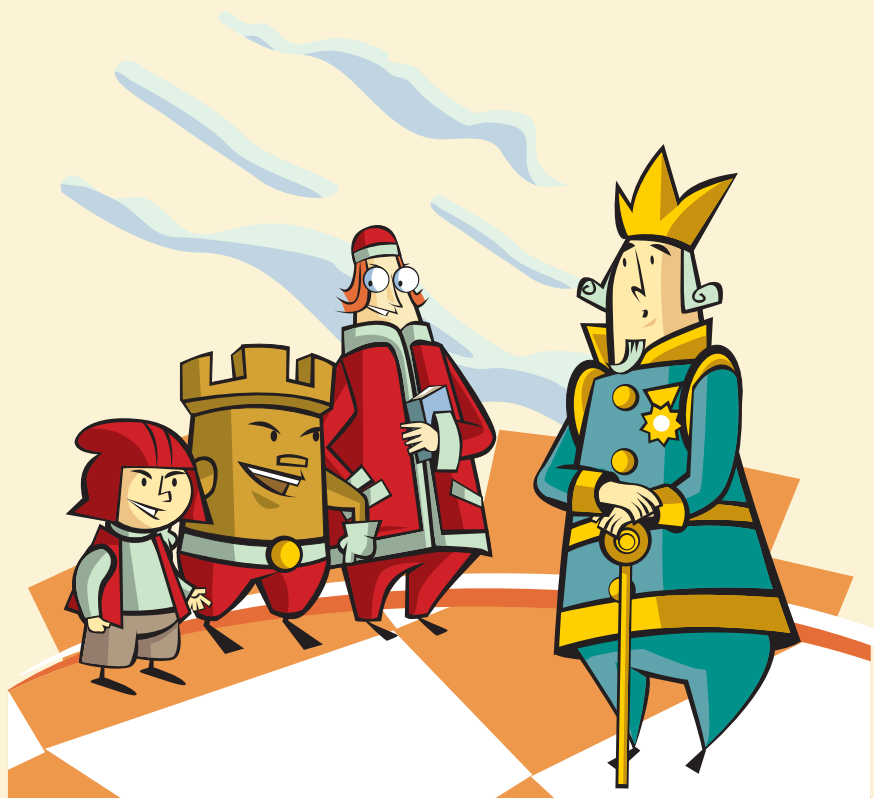
Unidade 10

Mates básicos

Mate con dúas torres

Mate cunha torre

Mate con dama



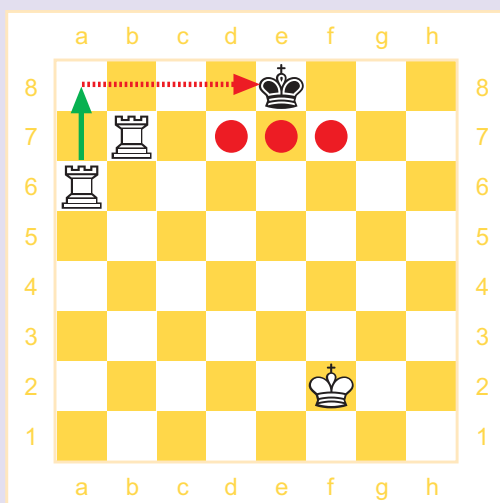


Mate con dúas torres

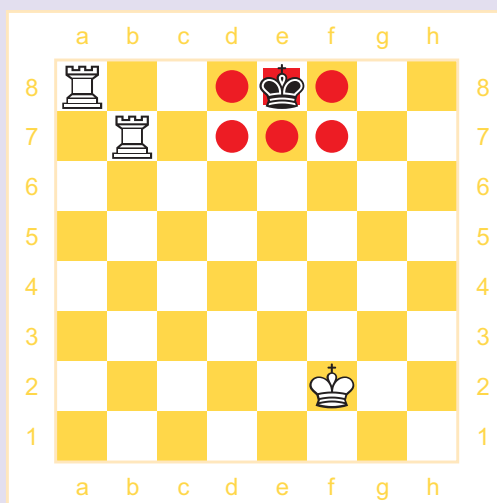
As torres non deben estar na mesma liña (fila ou columna).
Para o xaque mate non é necesario que o rei participe.

Posición final de xaque mate

1



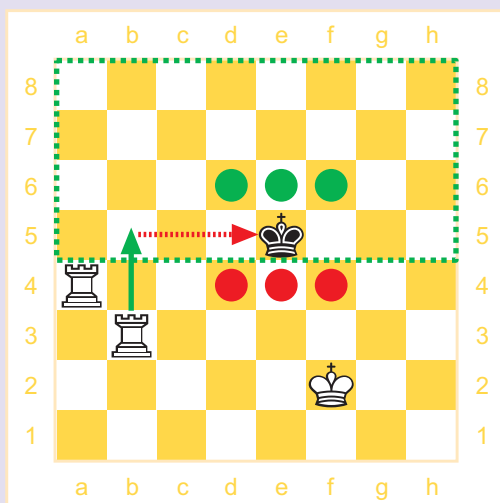
Unha torre na sétima fila evita que escape o rei.



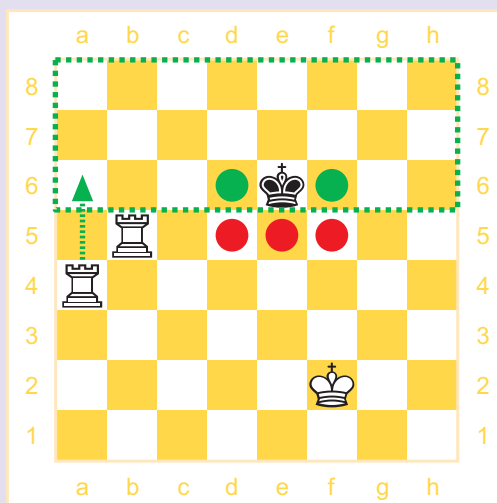
E a outra torre, ao avanzar á oitava fila, dá xaque mate.

Posición intermedia: as torres teñen que ocupar as liñas máis exteriores.

2



As torres avanzan xuntas, unha ao lado da outra.

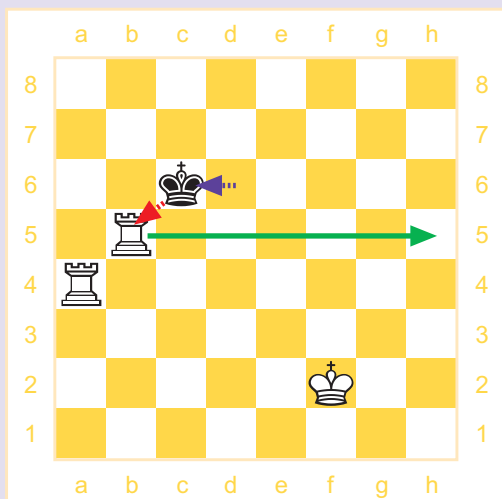


O rei non pode escapar e está obrigado a retroceder unha fila.

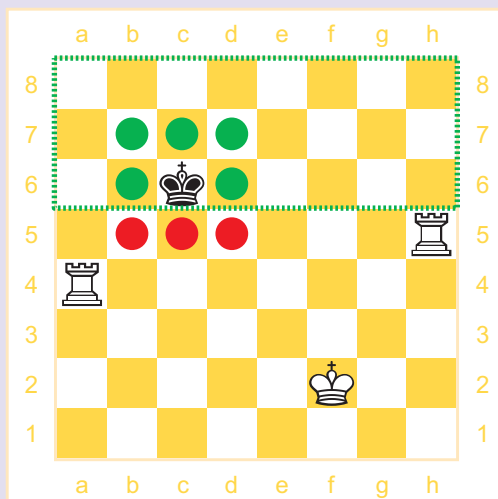
1. Se o rei ameaza unha torre

Procedemento: a torre ameazada desprázase á columna máis afastada do rei e que non estea ocupada pola outra torre.

1



O rei ameaza a torre. Esta torre fai unha xogada de espera.

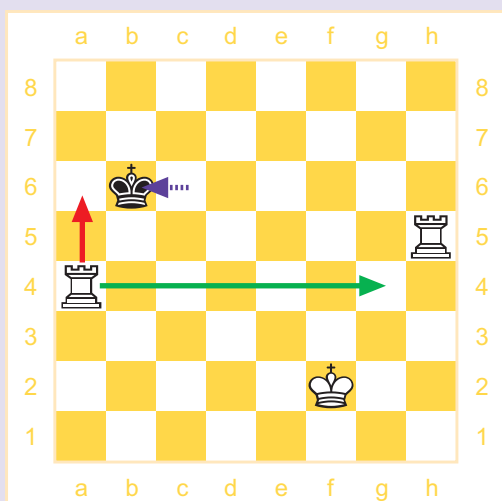


A torre colócase na columna exterior h.

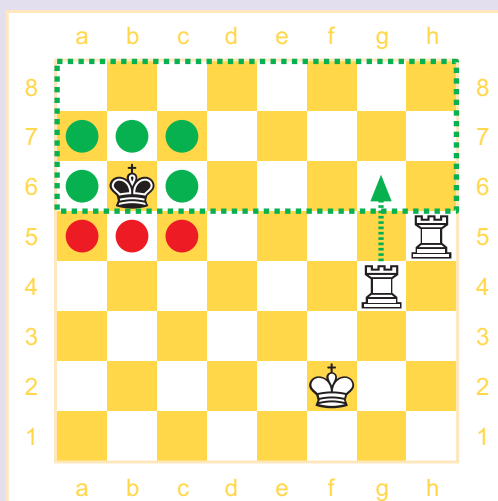
2. Se a torre demorada non pode avanzar

Procedemento: esta torre desprázase á columna máis afastada do rei e que non estea ocupada pola outra torre.

2



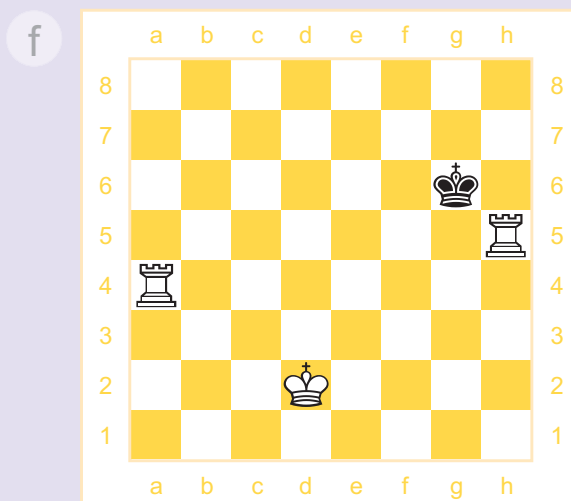
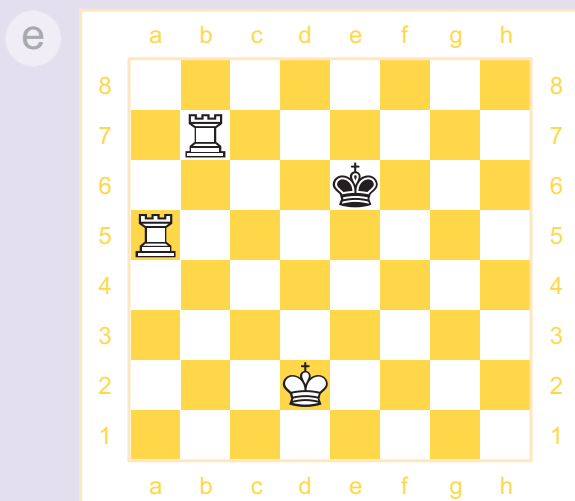
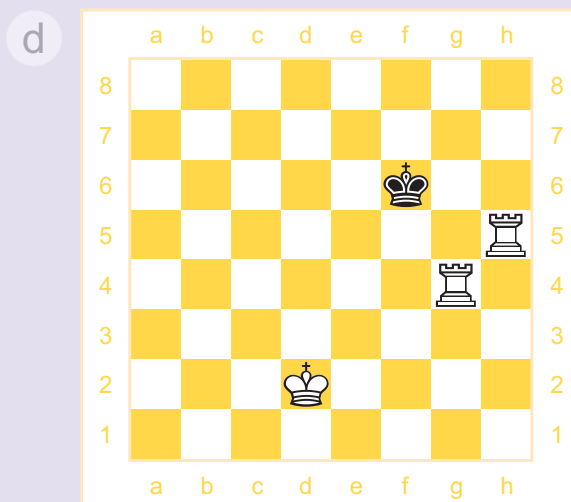
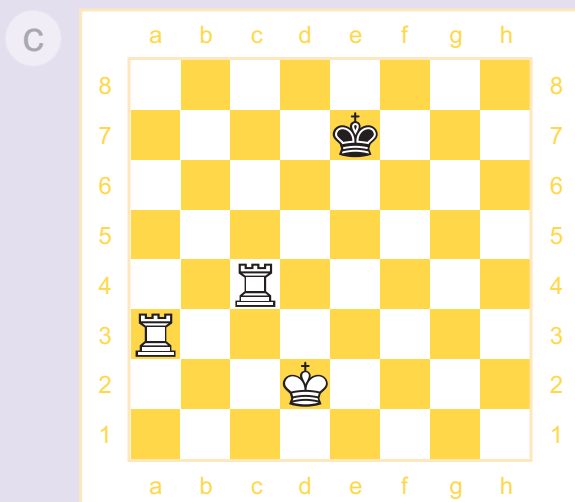
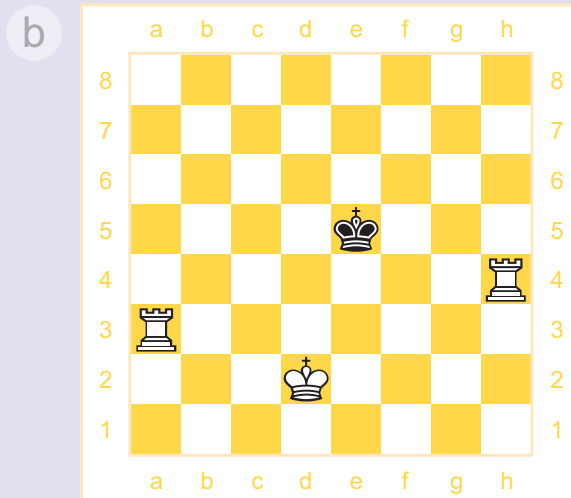
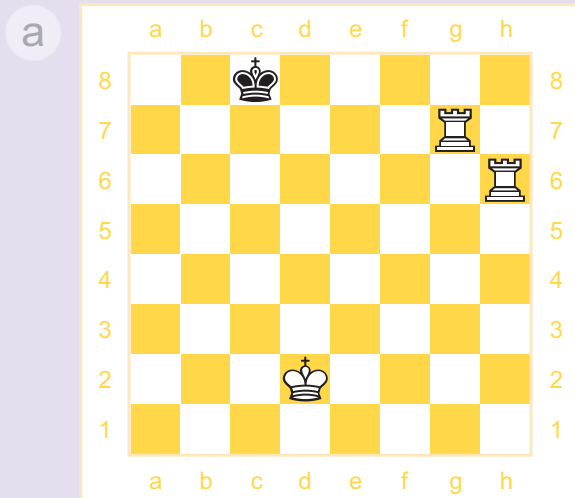
A torre demorada non pode avanzar porque o rei a capturaría.



Entón fai unha xogada de espera e colócase ao outro lado.

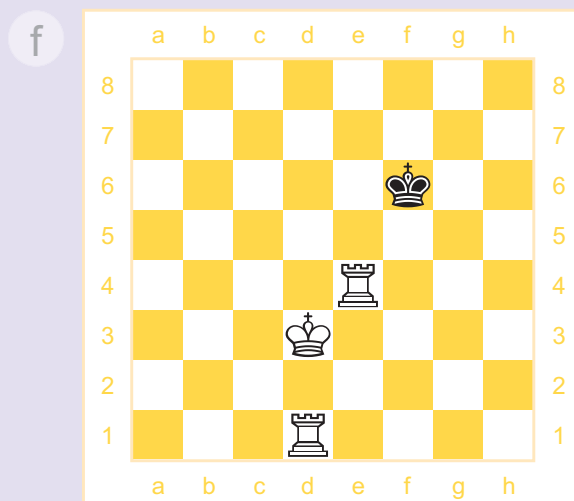
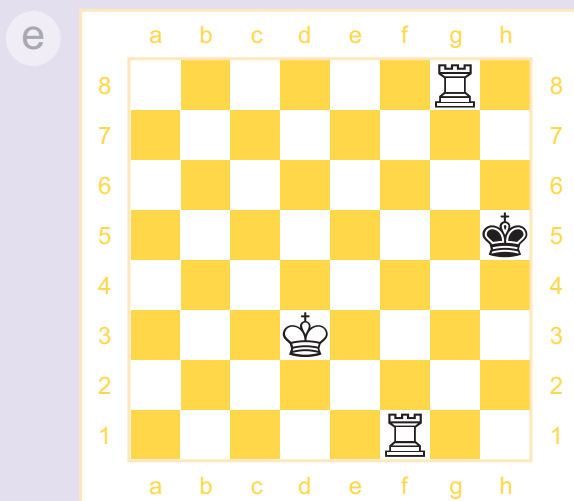
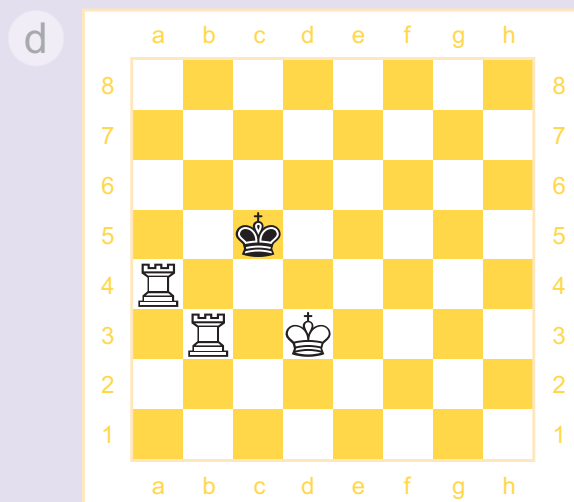
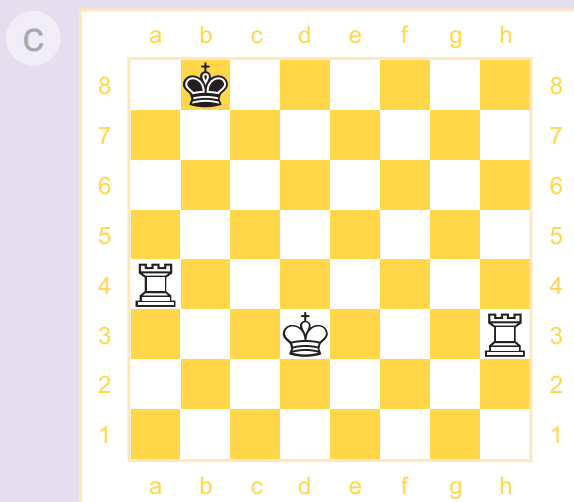
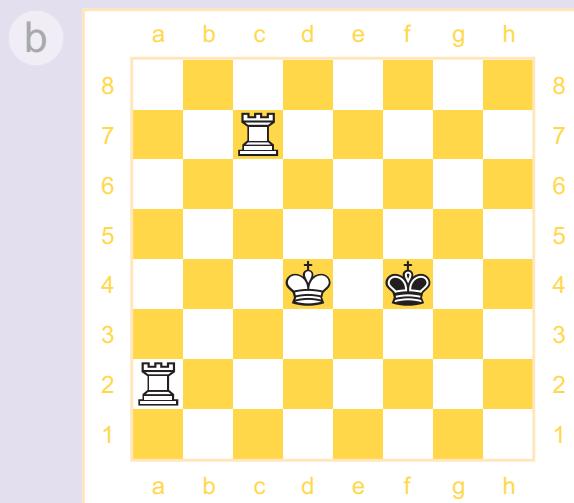
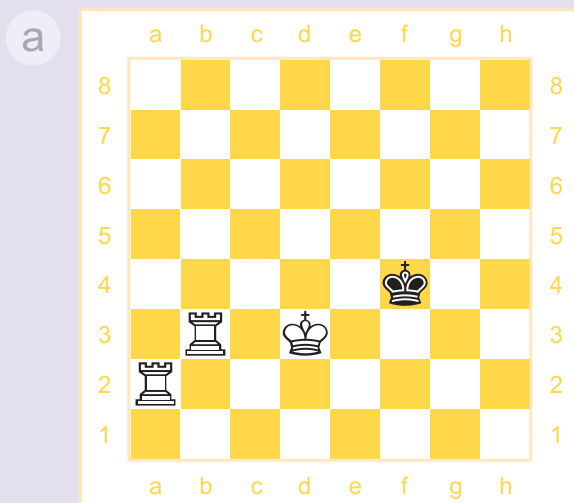
1

Indica cunha frecha a mellor xogada que efectuarán as brancas para poder dar xaque mate nas próximas xogadas.
 Debuxa un círculo nas casas onde non poida ir o rei negro.



2

Indica cunha frecha a mellor xogada que efectuarán as brancas para poder dar xaque mate nas próximas xogadas.
 Debuxa un círculo nas casas por onde non poida ir o rei negro.





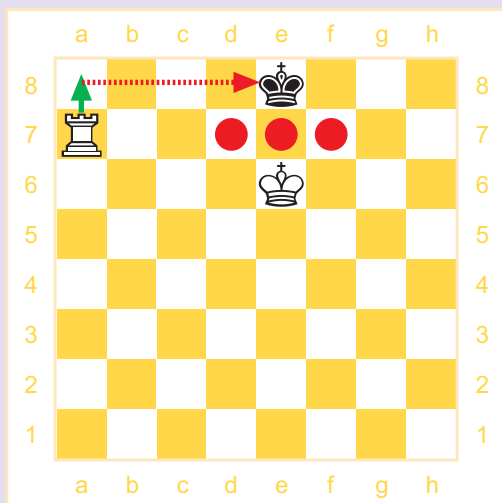
Mate cunha torre

A torre sempre estará en columnas exteriores e o rei cooperará con ela para dar xaque mate nunha fila ou columna exterior.

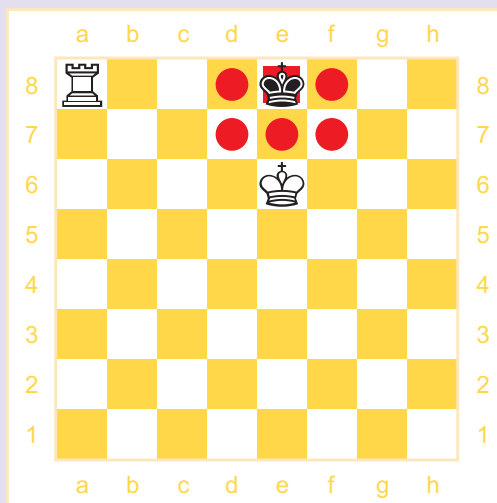
Buscarase a posición de reis opostos (que se atopen na mesma fila ou columna, pero separados por unha casa).

Posición final de xaque mate

1



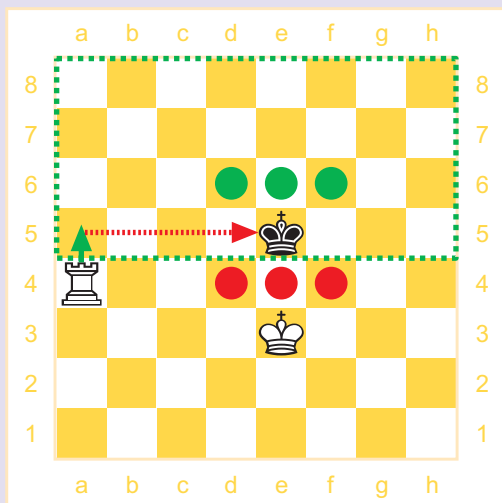
Obrígase a que o rei negro entre en oposición co rei branco.



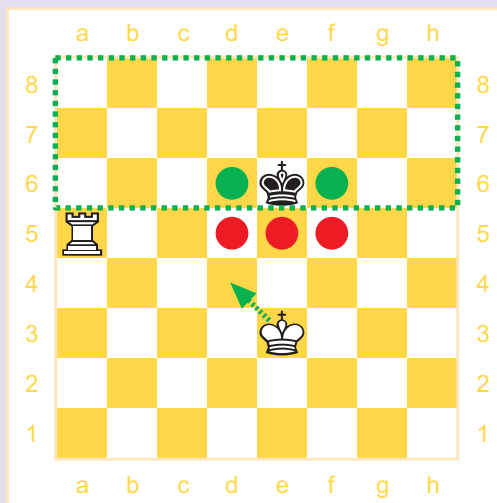
Seguidamente, a torre dá xaque mate.

Situación intermedia: a torre debe ocupar unha columna exterior e os reis teñen que estar en oposición cando xoguen as brancas.

2



Cando o rei negro se coloca en oposición, avánzase a torre.

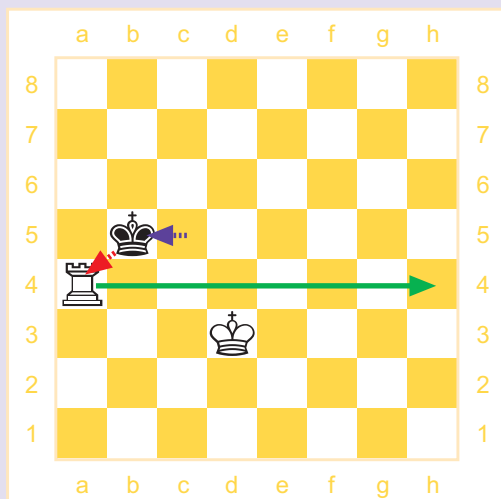


A torre dálle xaque ao rei ao avanzar unha fila e obrígao a retroceder.

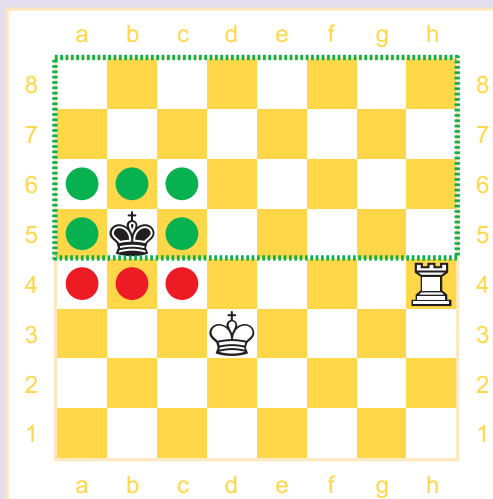
1. Se o rei ameaza a torre

Procedemento: a torre ameazada desprázase á outra columna exterior.

1



O rei ameaza a torre. Esta torre fai unha xogada de espera.

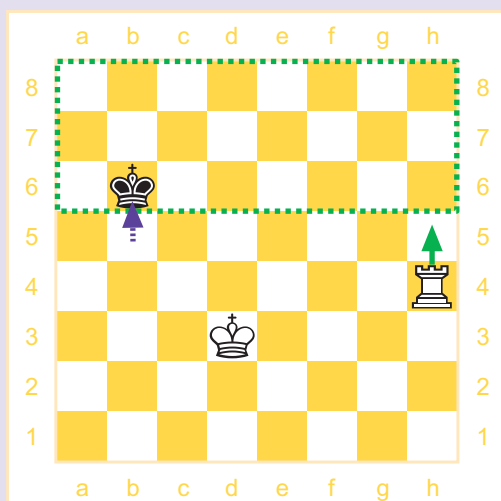


A torre desprázase á outra columna exterior.

2. Se o rei retrocede unha fila

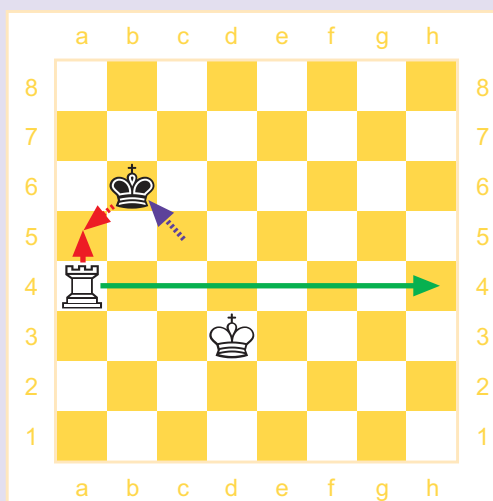
Procedemento: a torre tamén intentará avanzar unha fila.

2



A torre, aquí, pode avanzar unha fila e reduce as casas do rei negro.

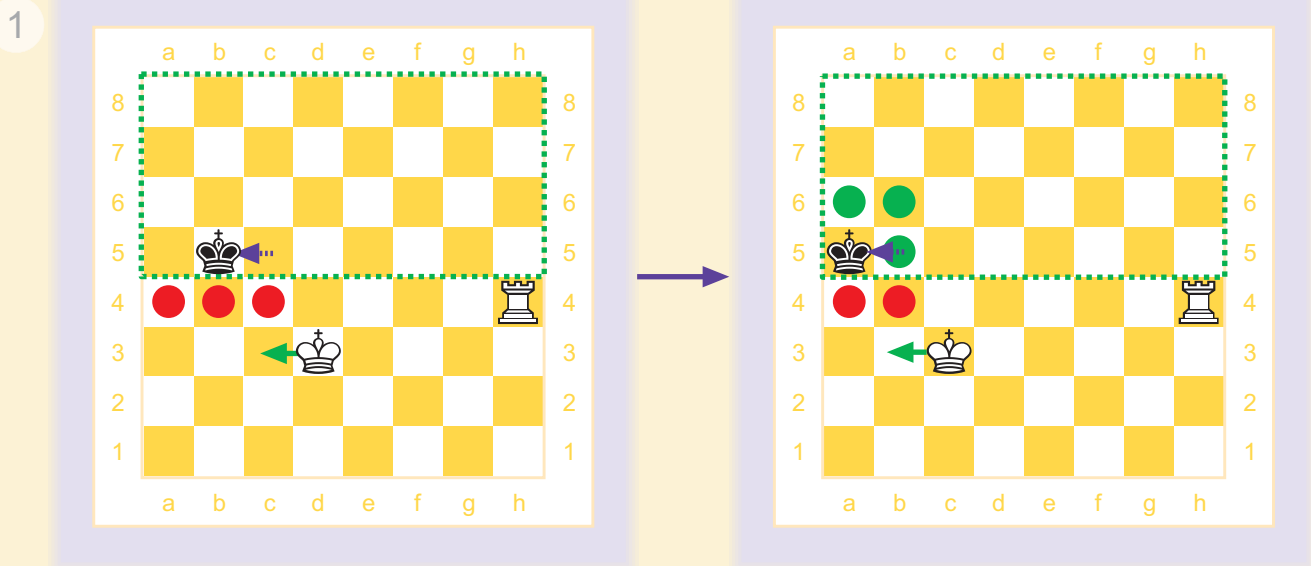
3



Se a torre non pode avanzar unha fila porque sería capturada, desprázase á outra columna exterior.

3. Se o rei negro se afasta do branco

Procedemento: o rei branco achegarase tanto como lle sexa posible ao rei negro. A posición ideal para o rei branco é estar a un salto de cabalo do outro rei.

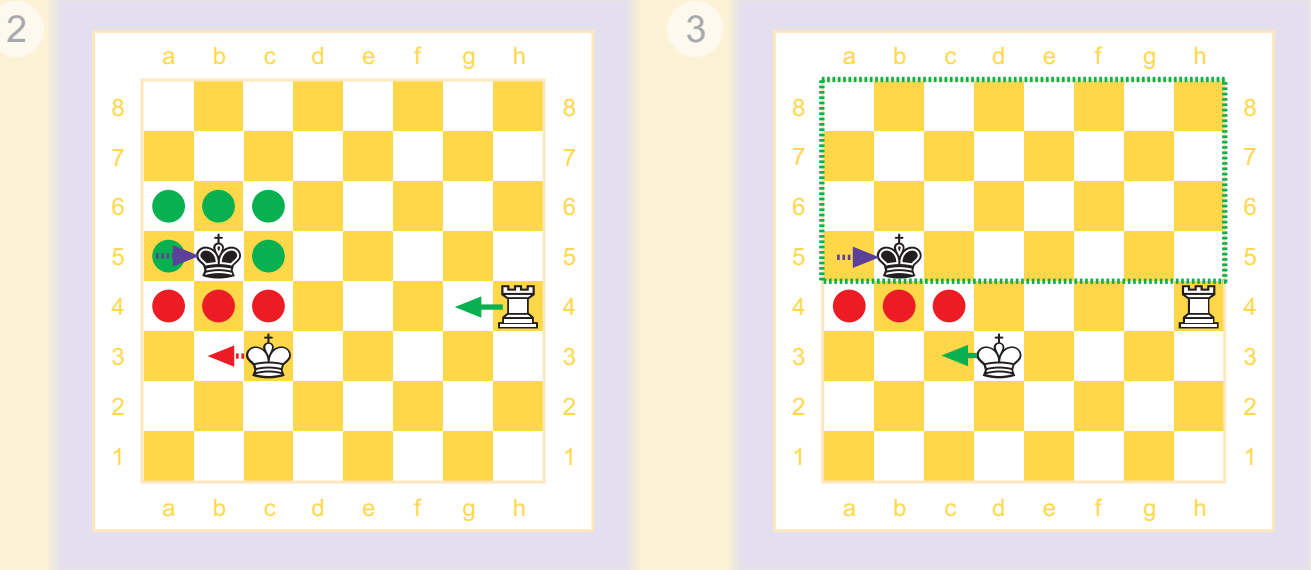


Se o rei negro se afasta unha casa, o rei branco achégaselle outra casa.

Despois, o rei negro terá que retroceder ou situarse en oposición.

4. Se o rei negro se achega

Procedemento: cando o rei branco se achega ao outro rei, non debe quedar en oposición. Se é preciso, farase unha xogada de espera coa torre.

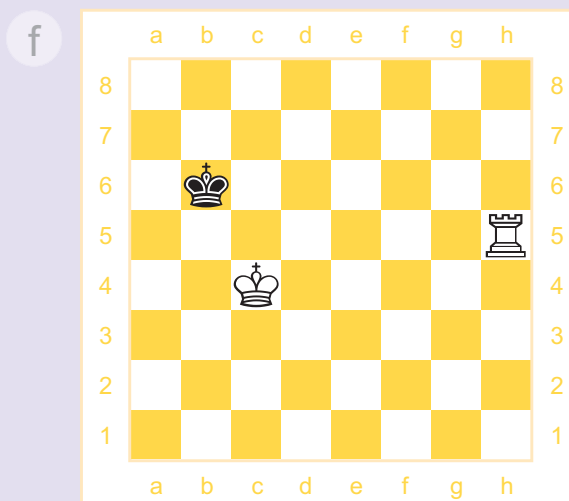
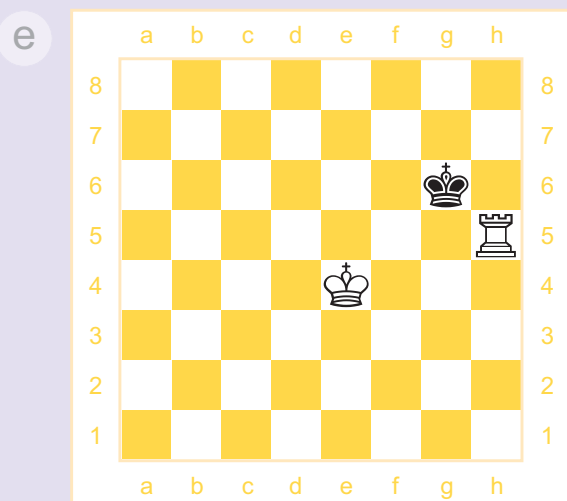
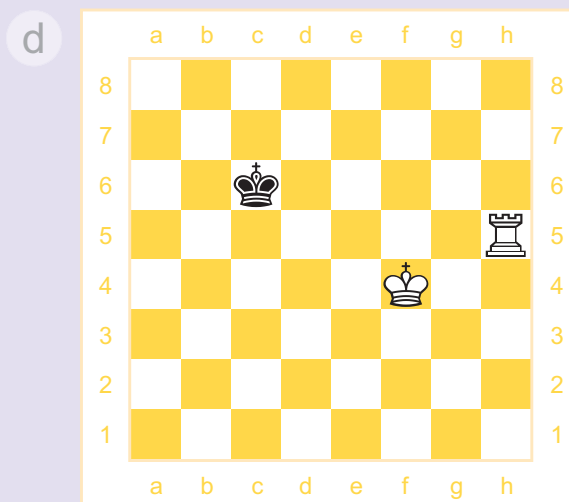
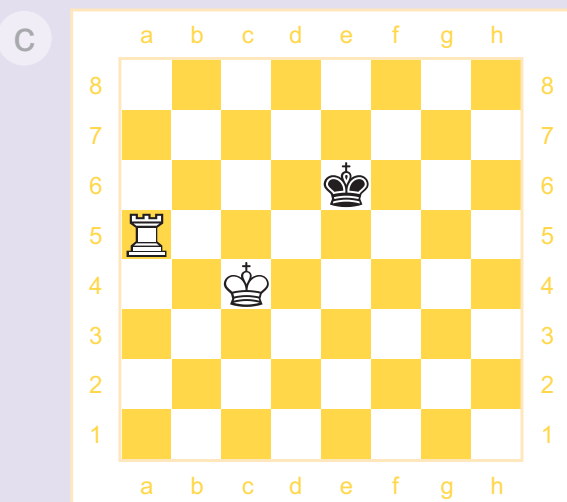
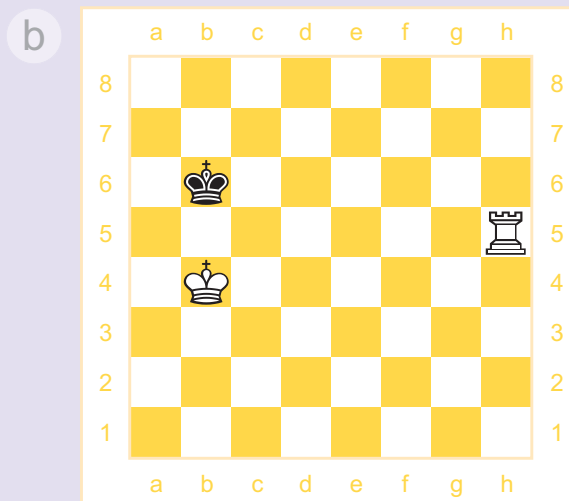
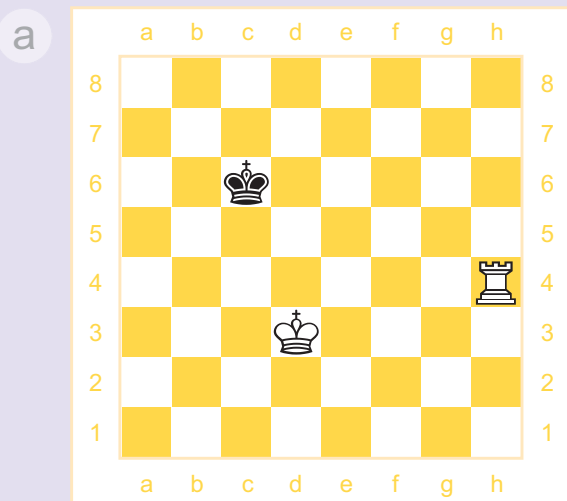


Despois da xogada de espera coa torre, o rei negro afastarase ou quedará en oposición.

Nesta outra posición, o rei branco pode achegarse porque non queda en oposición.

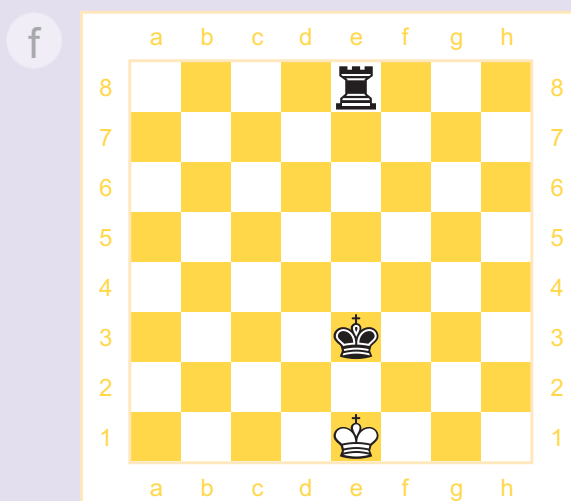
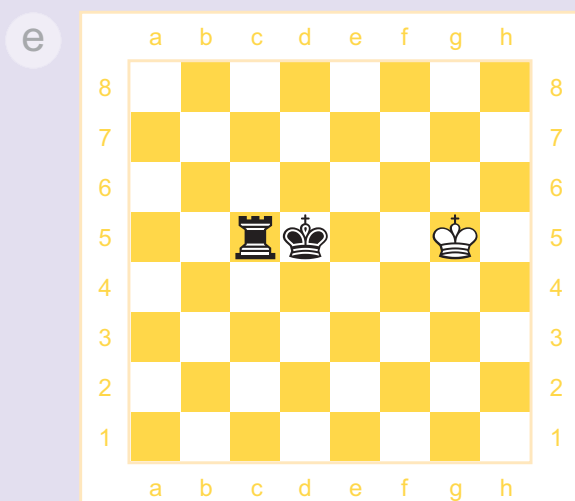
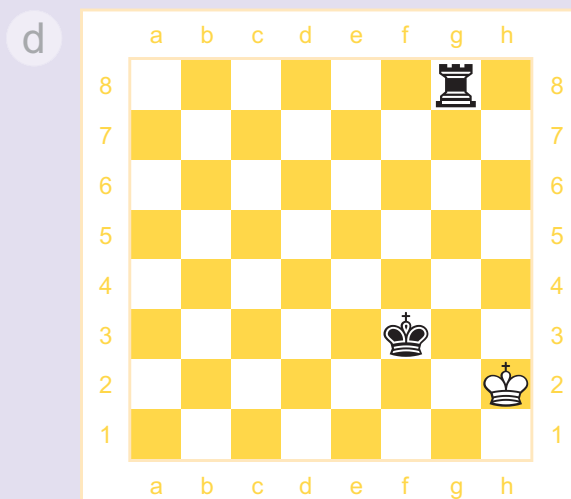
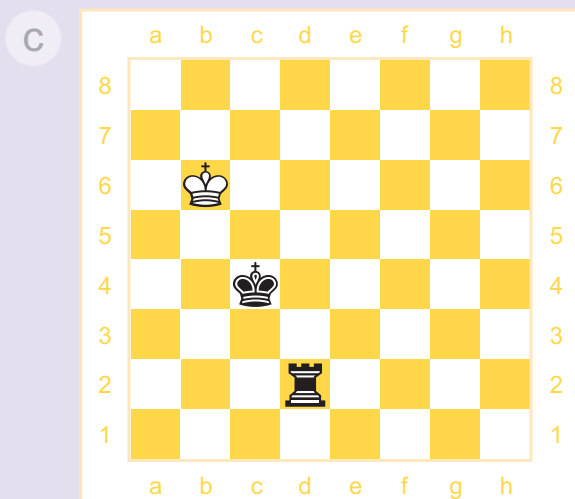
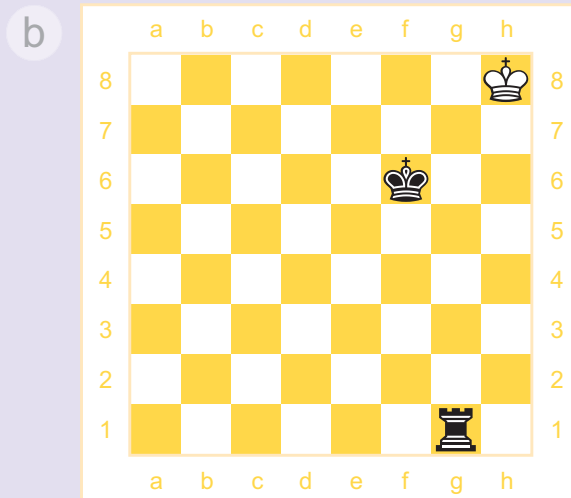
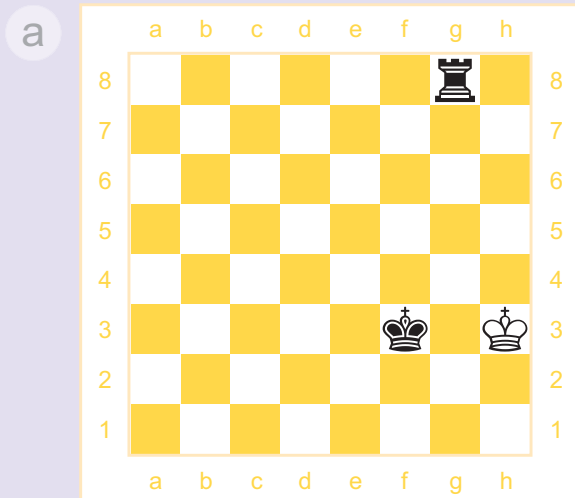
3

Indica cunha frecha a mellor xogada que efectuarán as brancas para poder dar xaque mate nas próximas xogadas.
 Debuxa un círculo nas casas onde non poida ir o rei negro.



4

Indica cunha frecha a mellor xogada que efectuarán as negras para poder dar xaque mate nas próximas xogadas.
 Debuxa un círculo nas casas onde non poida ir o rei branco.





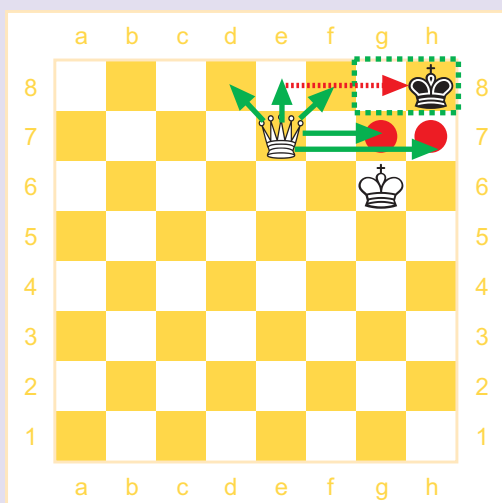
Mate con dama

O rei acompañará sempre a dama para poder defendela. Tratarase de reducir continuamente as casas por onde poida ir o rei adversario, ata conseguir xaque mate.

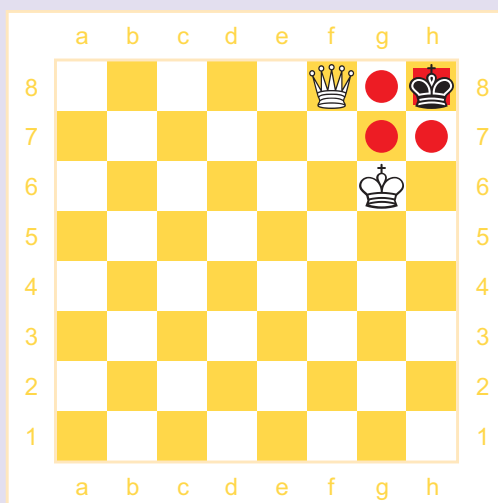
Para evitar afogar o rei procuraremos que teña, como mínimo, dúas casas por onde se mover.

Posición final de xaque mate

1



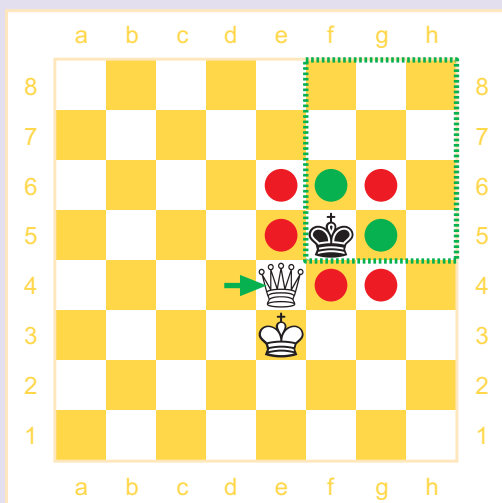
Calquera destas xogadas da dama dá xaque mate.



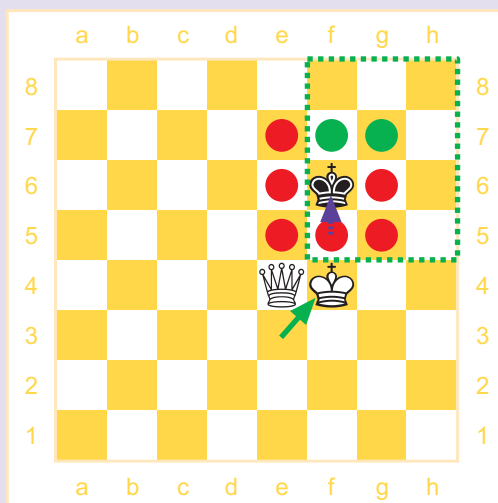
A dama dálle xaque ao rei e este non ten ningunha casa a onde ir.

Posición intermedia: a dama defendida polo seu rei irá avanzando filas e columnas, co fin de reducir as casas onde poida ir o rei.

2



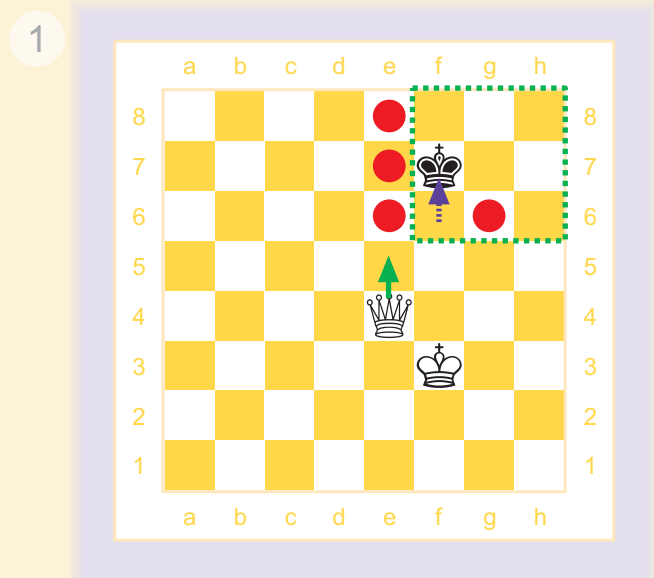
A dama avanza e dá xaque porque está defendida polo seu rei.



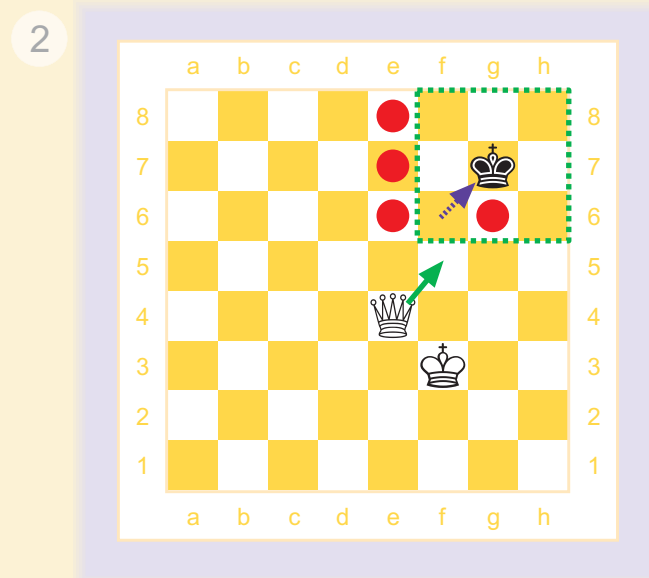
Se a dama non pode avanzar, será o rei quen se adiante unha casa.

1. Se o rei negro se afasta

Procedemento: a dama irá avanzando, pero se non está defendida polo seu rei terá que estar alerta para non ser capturada polo rei adversario.



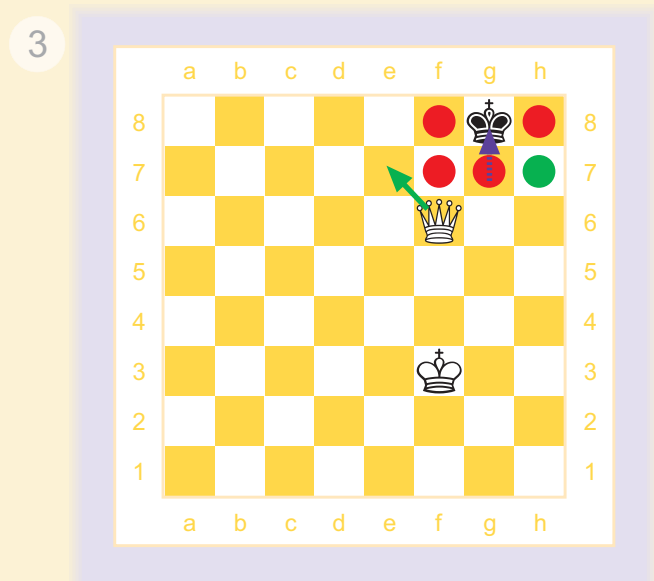
A dama pode avanzar só unha fila e ningunha columna.



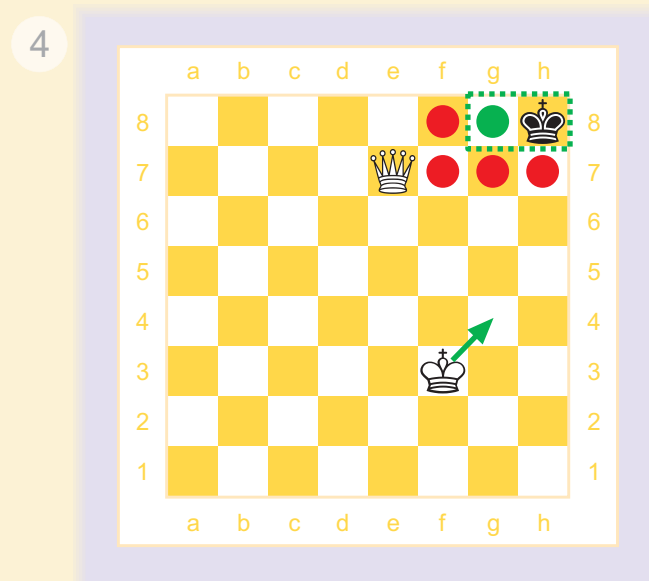
A dama avanza unha fila e unha columna sen que escape o rei.

2. Se o rei negro busca ser afogado

Procedemento: a dama seguirá avanzando, pero sempre deixará un par de casas sen ameazar. Así, mentres o rei branco remata de chegar, o rei negro pódese mover dunha casa a outra.



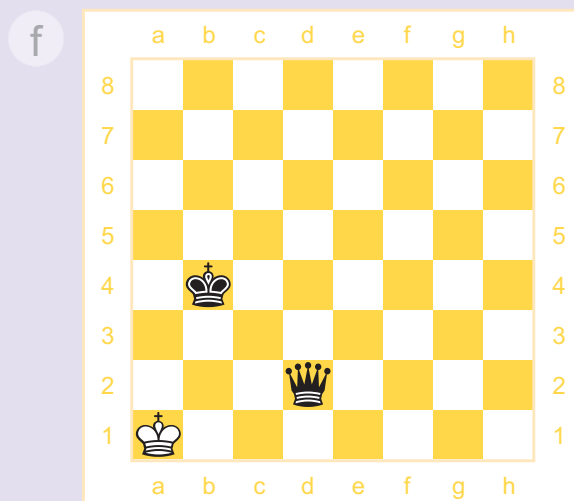
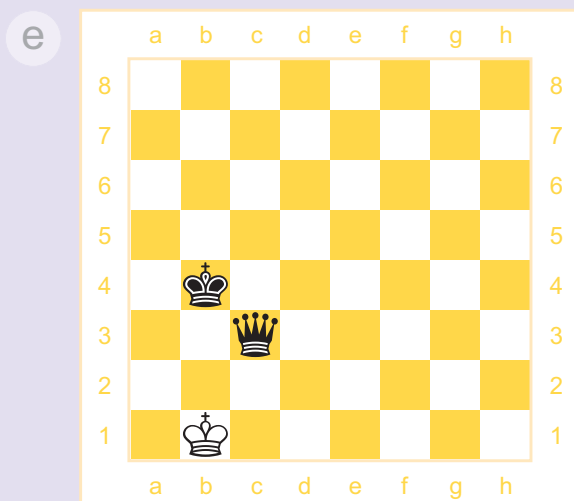
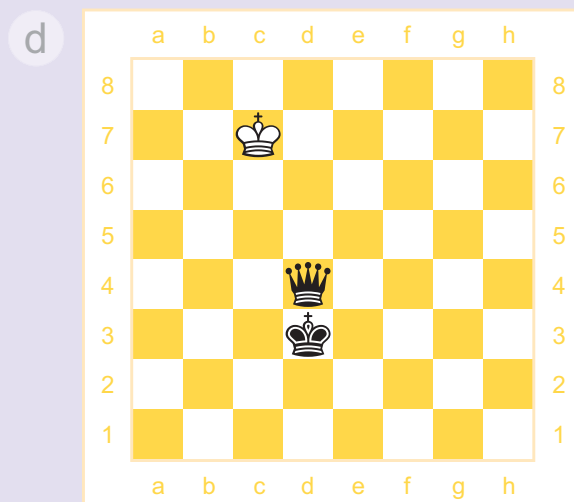
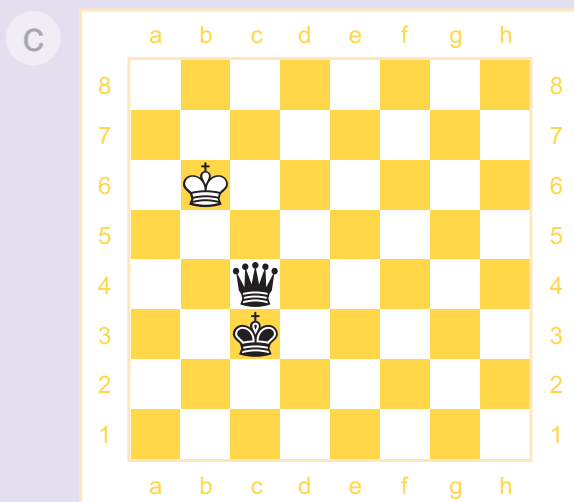
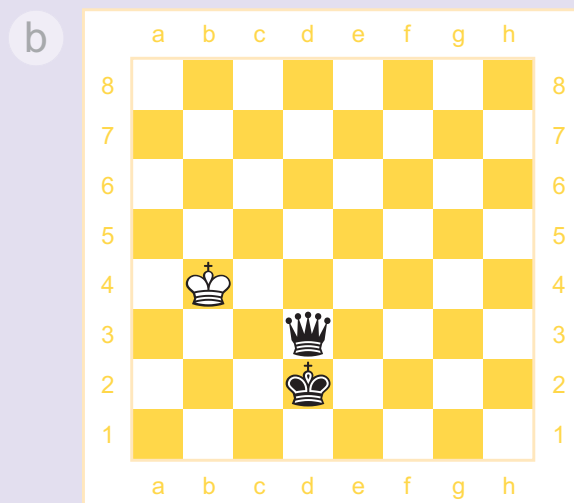
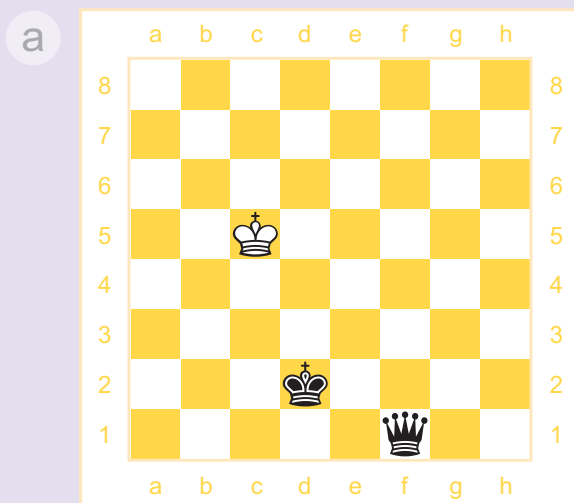
Cando o rei vai á oitava fila, a dama desprázase á sétima.



A dama espera a que chegue o rei branco para dar xaque mate.

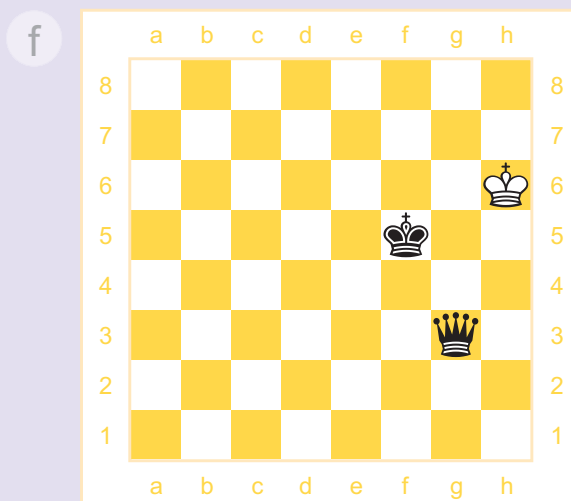
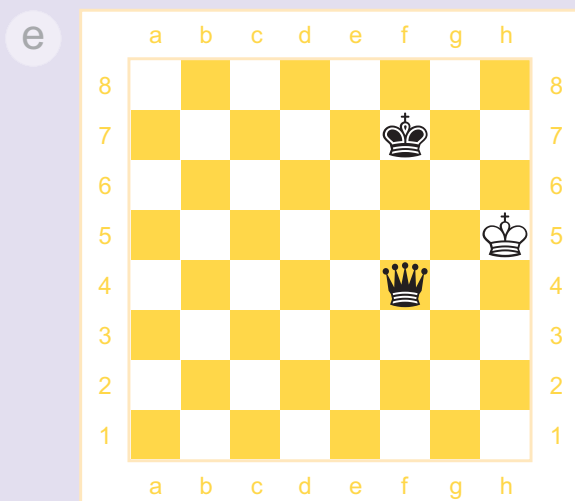
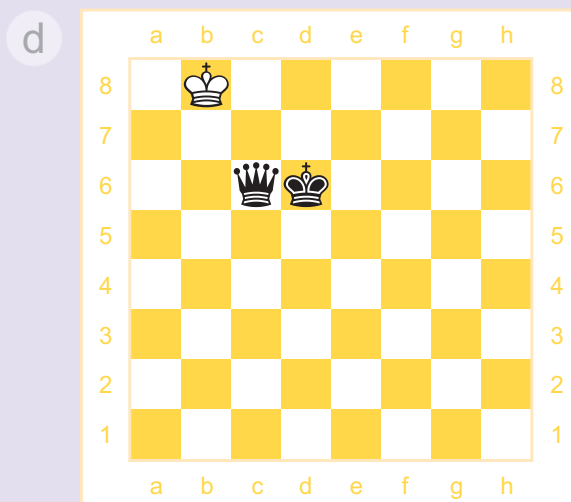
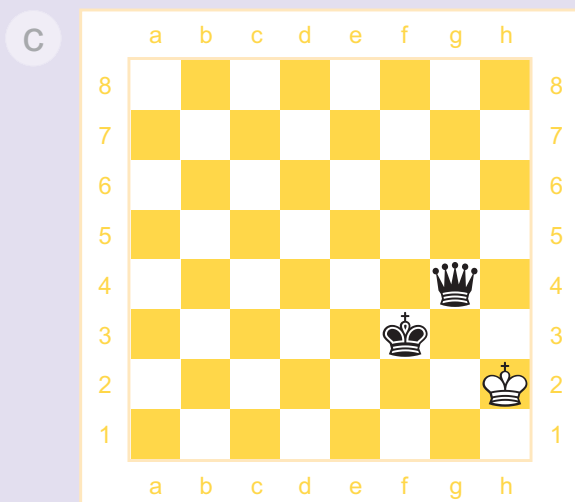
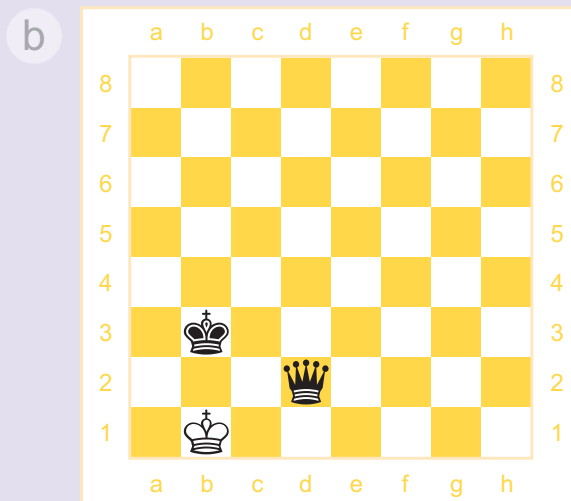
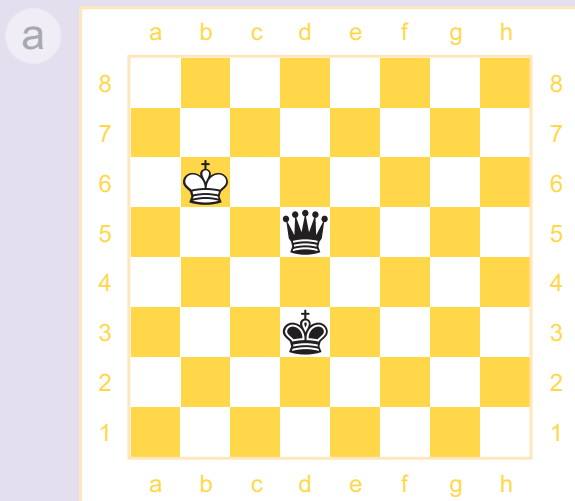
5

Indica cunha frecha a mellor xogada que efectuarán as negras para poder dar xaque mate nas próximas xogadas.
 Debuxa un círculo nas casas ás que non poida ir o rei branco.



6

Indica cunha frecha a mellor xogada que efectuarán as negras para poder dar xaque mate nas próximas xogadas.
 Debuxa un círculo nas casas ás que non poida ir o rei branco.





Xadrez para todos

Colección formada por seis libros de diferentes niveis: dous de iniciación, dous de nivel intermedio e dous de nivel avanzado.

En cada libro trabállanse as tres seccións de apertura, medio xogo e final de partida.

Poden ser utilizados no ensino de primaria e secundaria (en actividades extraescolares, como materia optativa da ESO), en clubs de xadrez e nos centros cívicos ou de ocio.

Iniciación 1

Esta colección está indicada para calquera persoa a partir dos 7 anos de idade.

Desenvolve os contidos básicos para xogar unha partida completa.

A dificultade das solucións son a unha xogada e o alumno indícaa cunha frecha porque aínda non se emprega a anotación de xogadas.



FEDERACIÓN GALEGA DE XADREZ
www.fegaxa.org



XUNTA DE GALICIA

PRESIDENCIA
Secretaría Xeral de Política Lingüística



BALÀGIUM
editores

