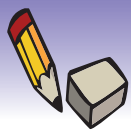


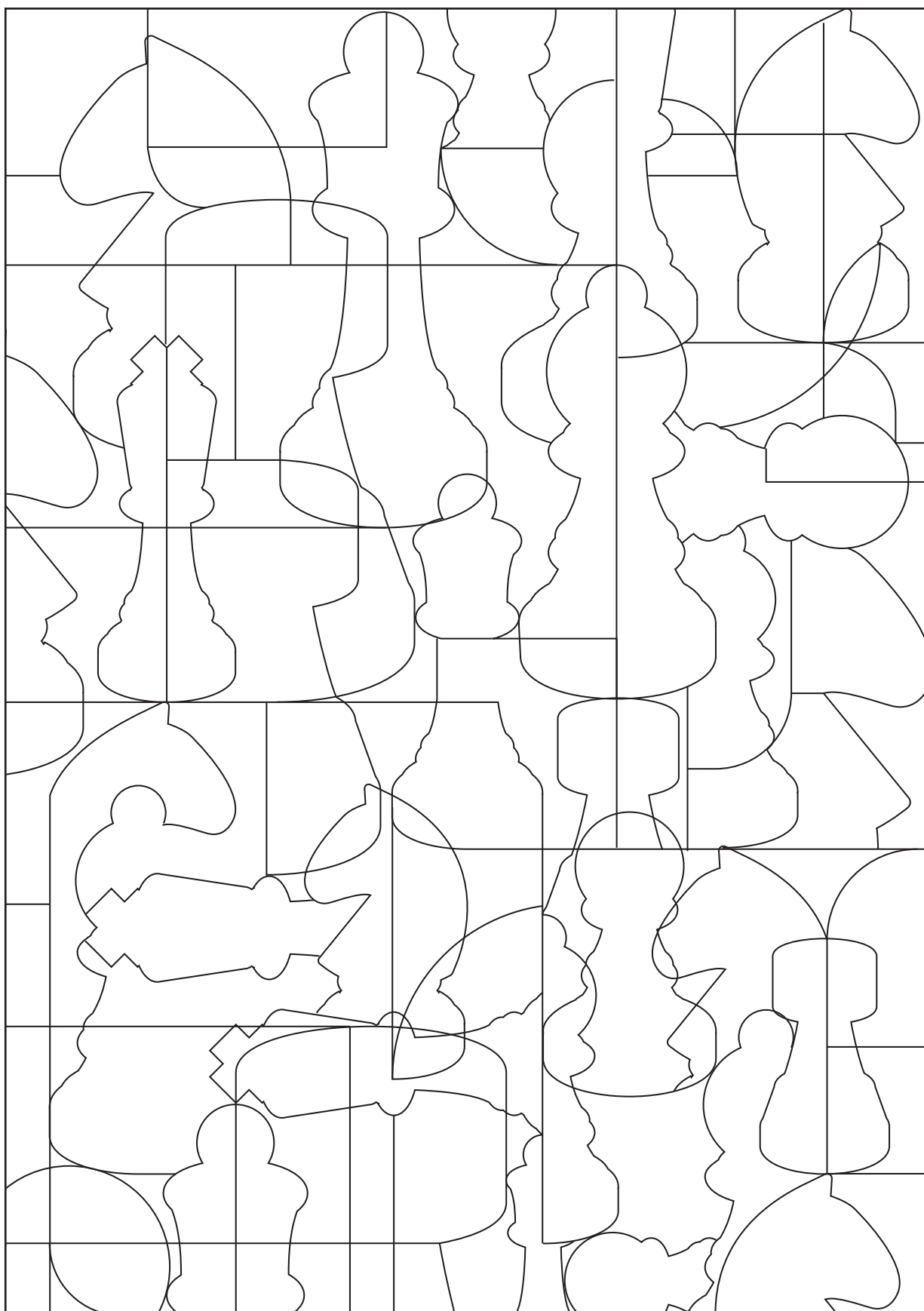
Mat del pasadís

- Esquemes de mat
- Evitar l'escac i mat





Troba les 6 peces d'escacs amagades. Només has de pintar les peces senceres. Utilitza un color diferent per a cadascuna.

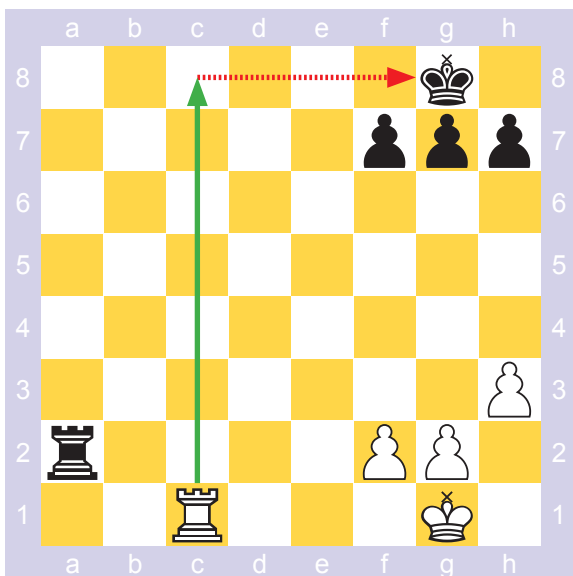




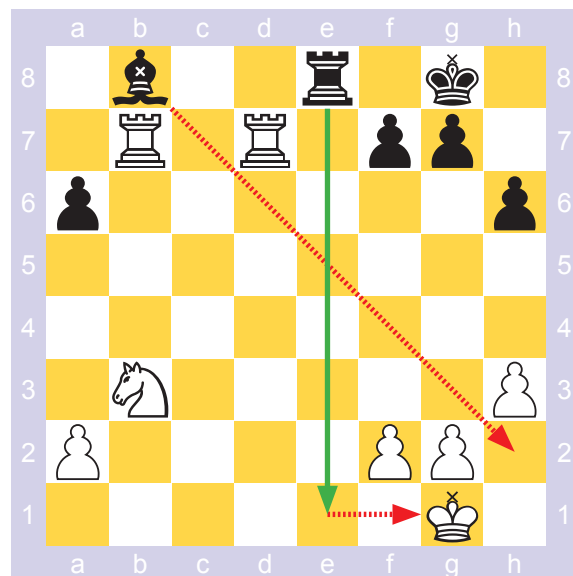
Esquemes de mat

El rei rep mat en la seva primera fila (fila 1 per a les blanques i fila 8 per a les negres).

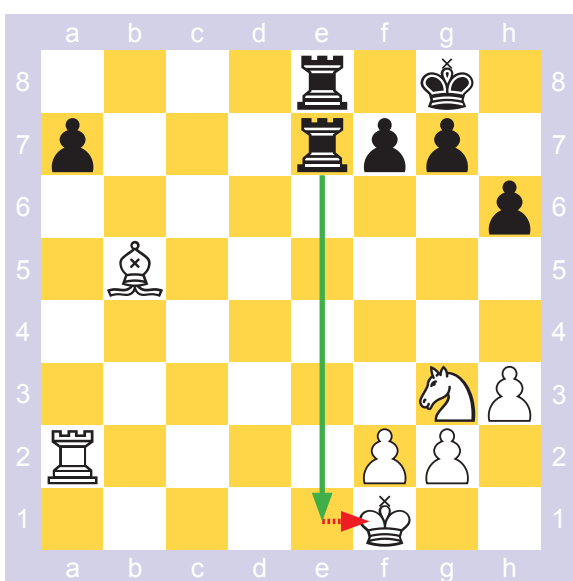
Aquest tipus de mat només es fa amb una torre o una dama.



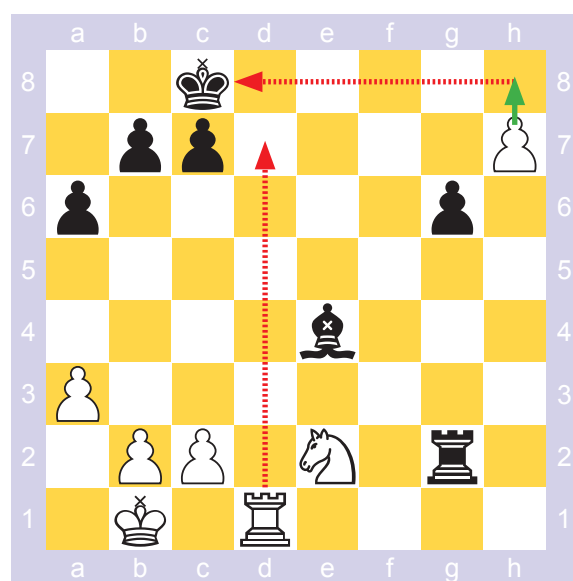
Els peons negres impedeixen que el seu rei es pugui escapar.



L'alfil negre evita que el rei blanc es pugui escapar a h2.



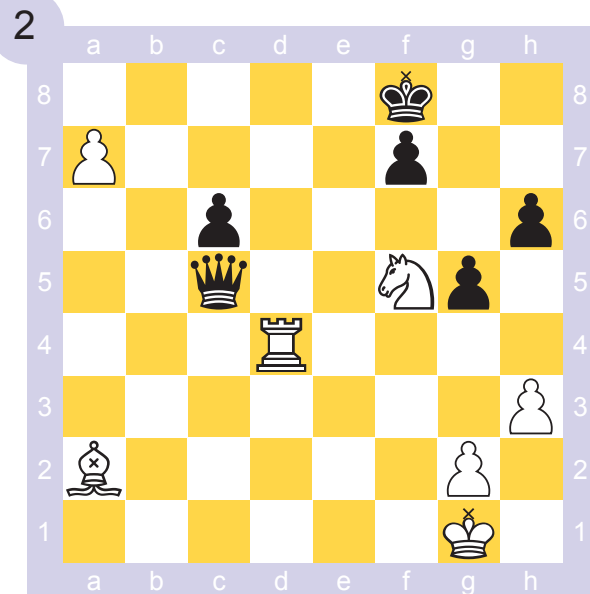
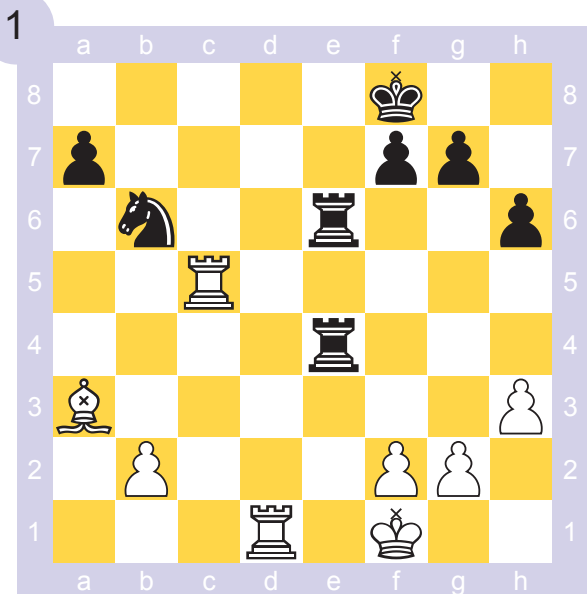
La torre a e8 està defensada per l'altra torre negra.



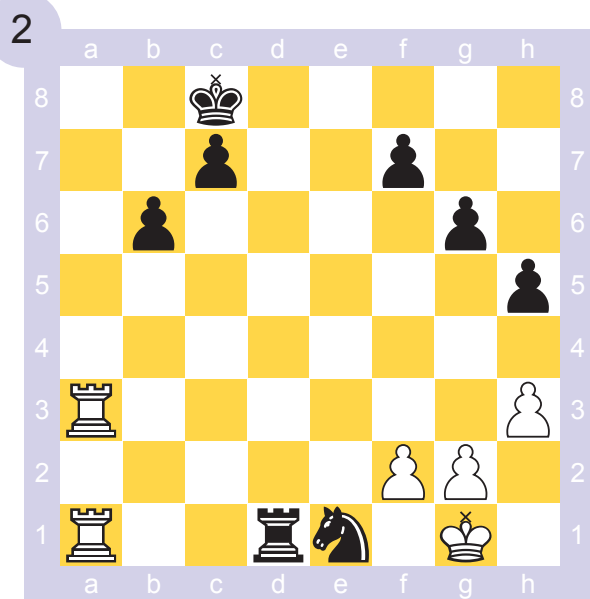
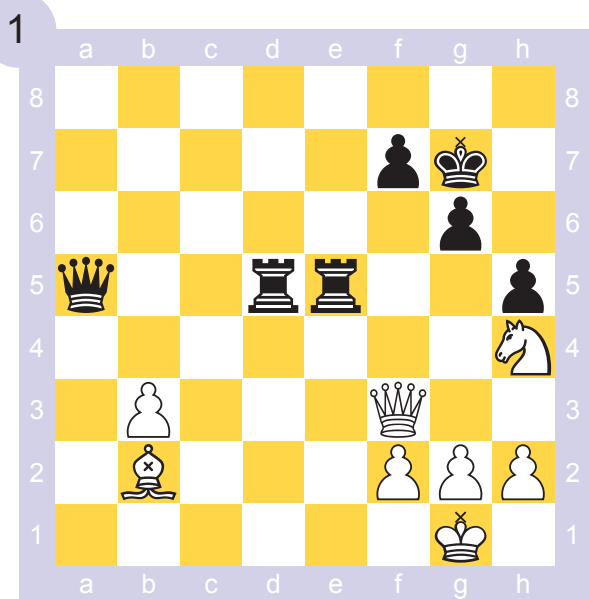
El peó, en coronar, es transforma en una dama o una torre.



Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les blanques per aconseguir escac i mat.



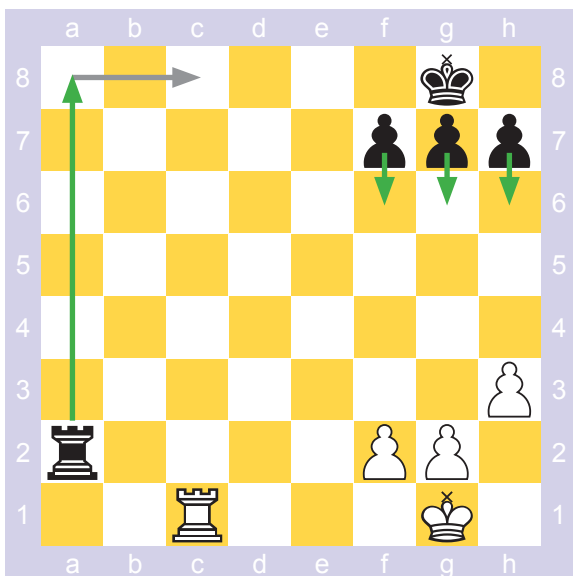
Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les negres per aconseguir escac i mat.



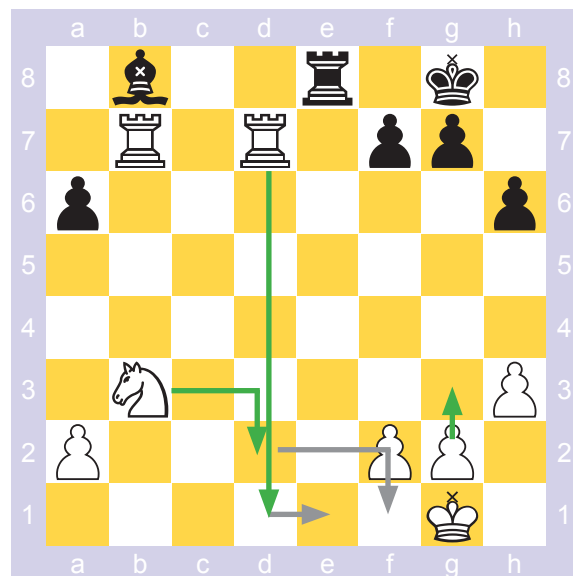


Evitar l'escac i mat

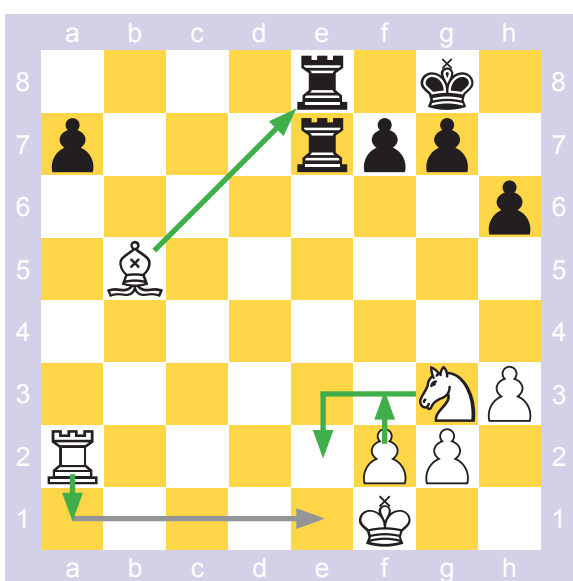
Normalment s'han de defensar les caselles de la fila del rei o s'ha de moure alguna peça per tal de disposar de caselles d'escapatòria.



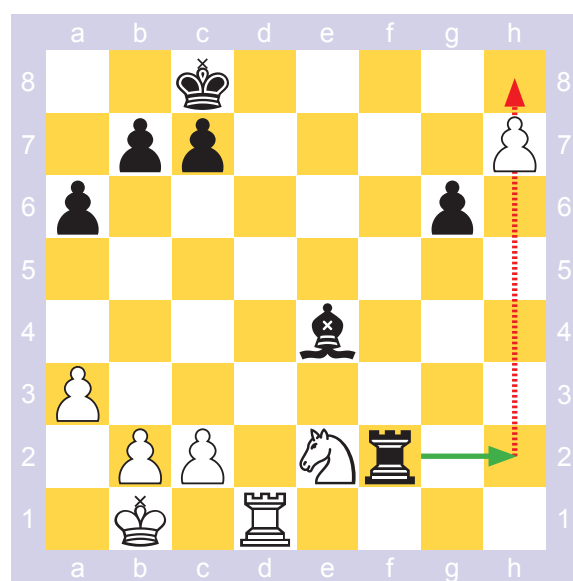
Les negres poden defensar amb la seva torre o avançar algun dels seus peons.



A més de les solucions anteriors, també es pot interposar el cavall a f1.



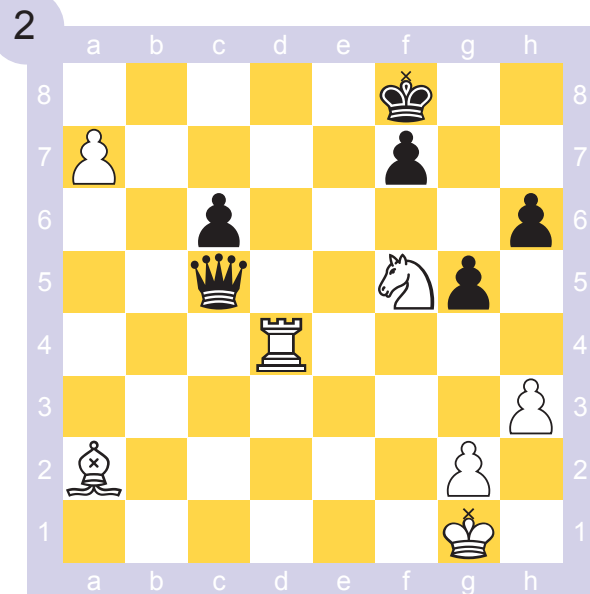
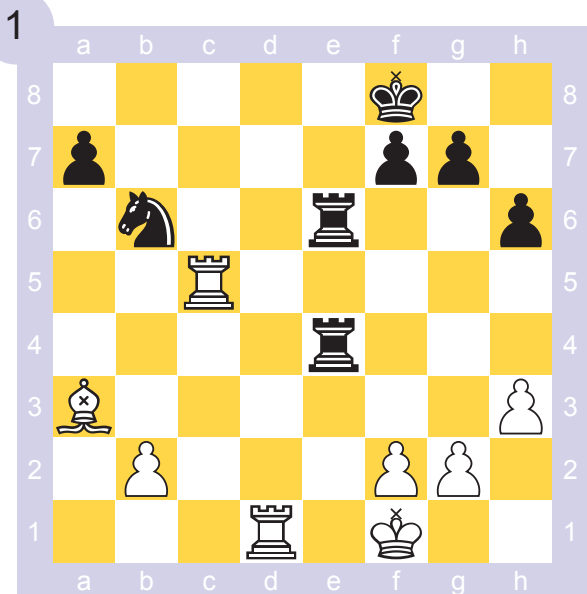
En aquest cas, també es pot capturar una torre negra amb l'alfil.



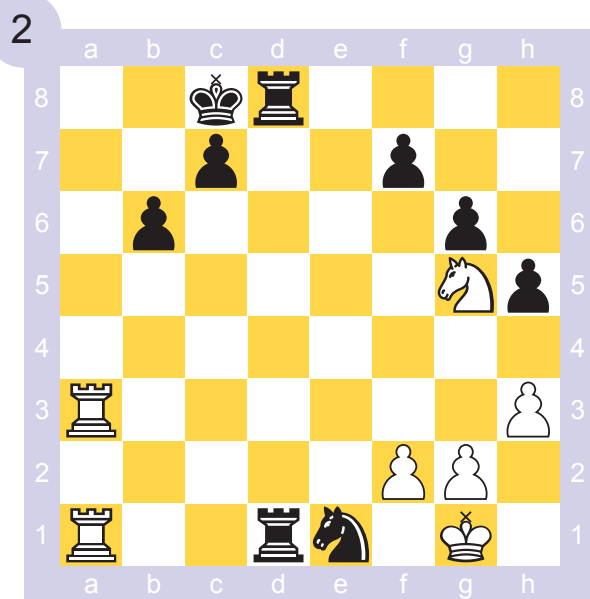
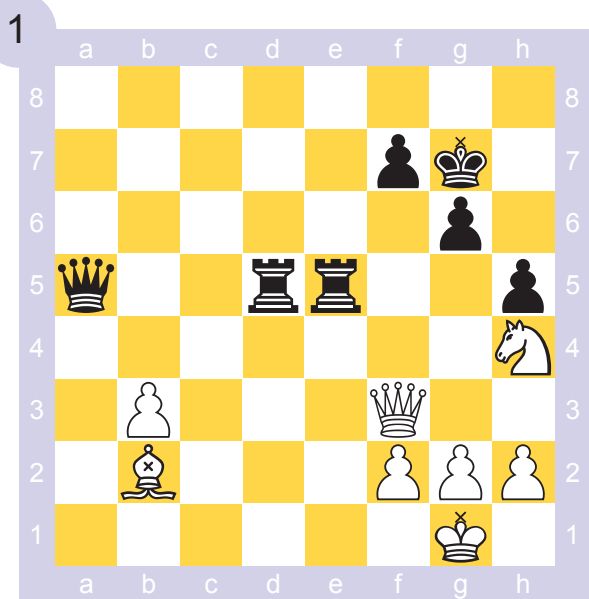
La millor defensa és anar a la casella h2 per tal de capturar el peó blanc a continuació.



Indica amb fletxes quines jugades poden fer les negres per evitar l'escac i mat.



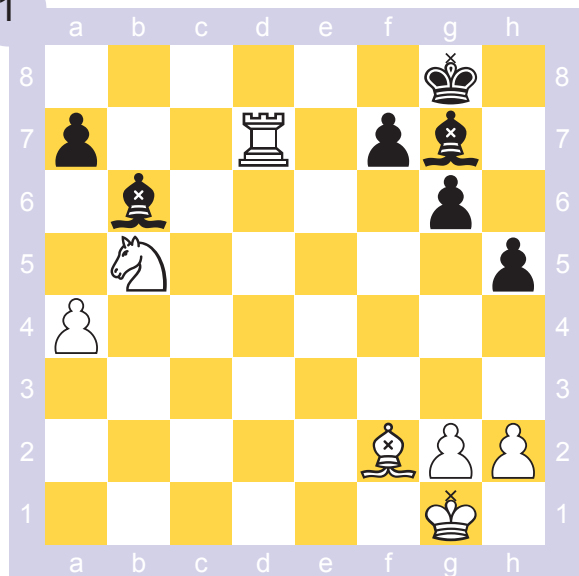
Indica amb fletxes quines jugades poden fer les blanques per evitar l'escac i mat.



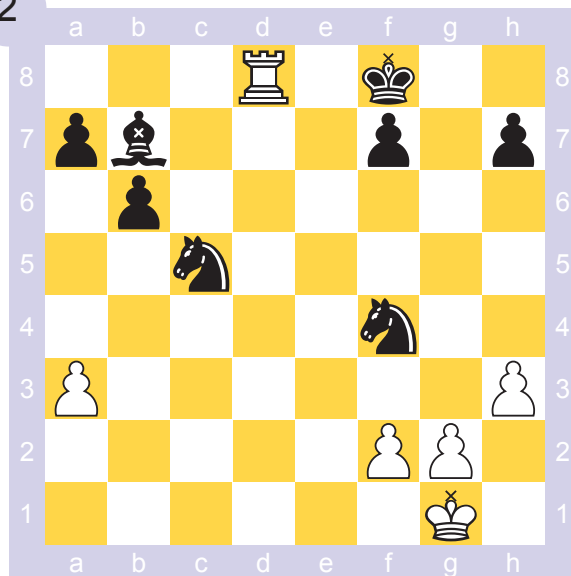


Marca les caselles on col·locaries la peça indicada al peu del tauler per tal d'aconseguir una posició d'escac i mat.

1

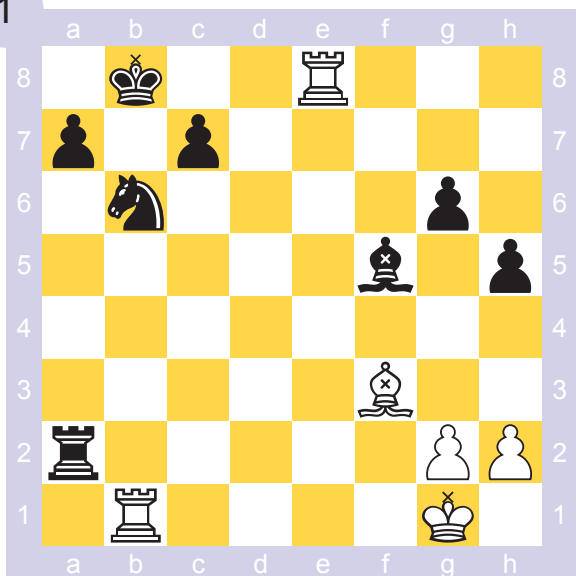


2

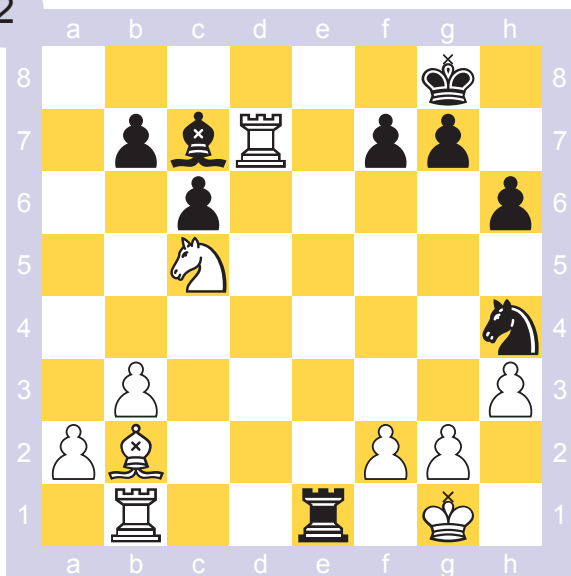


Encercla la peça sense la qual quedaria una posició d'escac i mat.

1

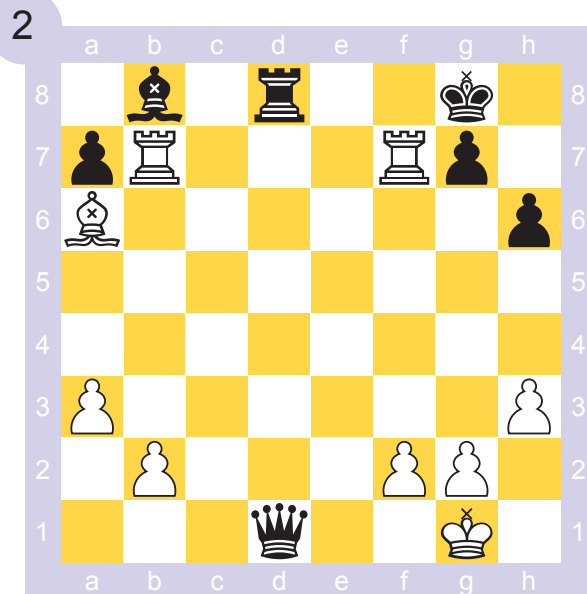
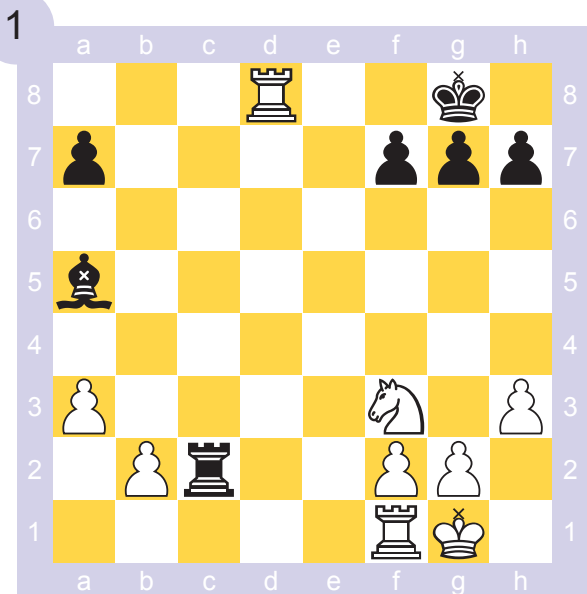


2

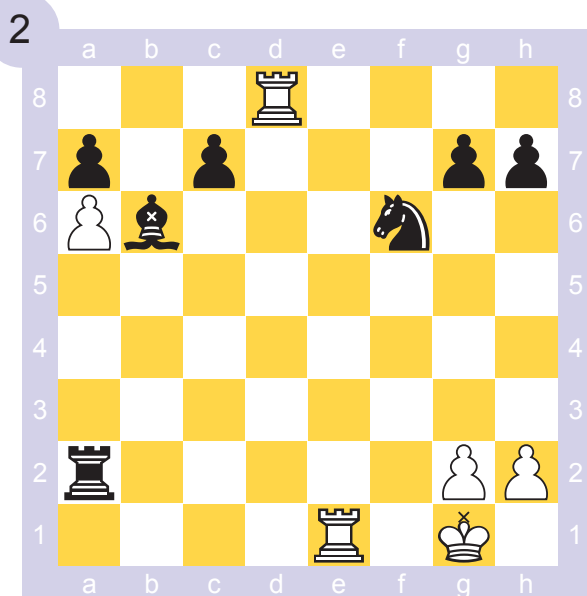
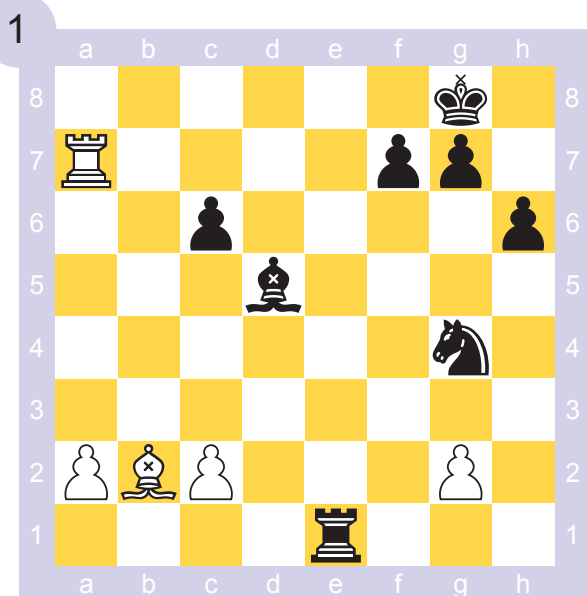




Marca les caselles on posaries la peça indicada al peu del tauler per convertir un escac al rei en escac i mat.



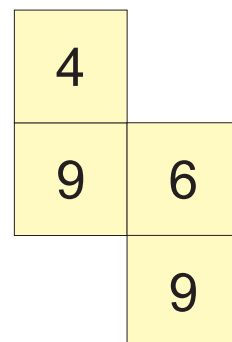
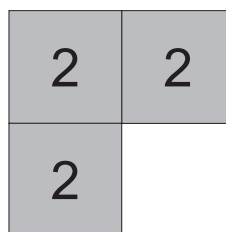
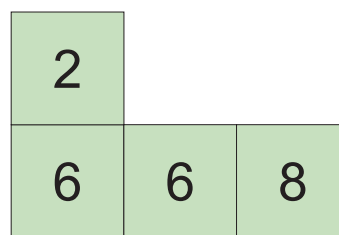
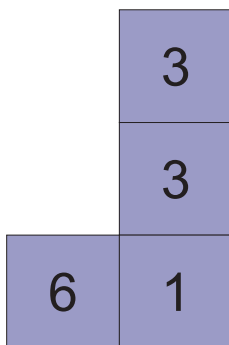
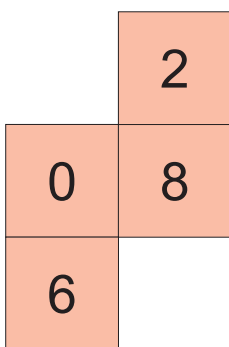
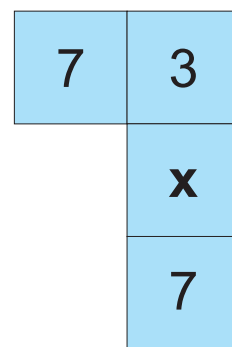
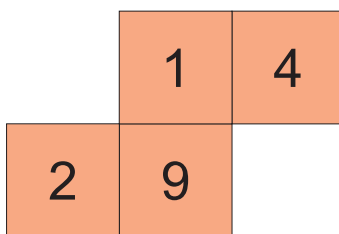
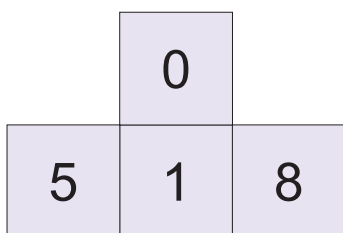
Marca les caselles on posaries el rei que falta perquè quedi una posició d'escac i mat.





Col·loca les peces pintades del trencaclosques de la part inferior per tal que la multiplicació sigui correcta. Pinta les caselles del trencaclosques amb el color corresponent.

		7		3					4
				x					
				7					



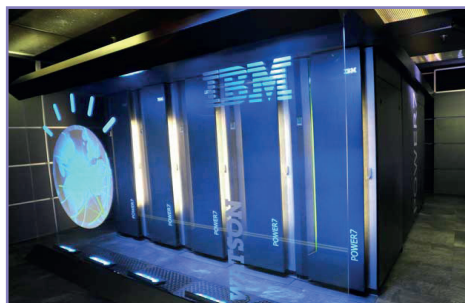


Classifica i ordena els següents paràgrafs per poder llegir correctament les dues notícies.

Anota els números dels textos en els quadrats.



Computadores d'escacs



Kasparov - Deep Blue



1

Era la primera vegada que una computadora derrotava un campió del món amb ritme de joc lent.

5

Les computadores anaven millorant el seu nivell d'escacs perquè s'anava incrementant la velocitat de càlcul dels nous processadors informàtics.

2

Actualment, hi ha centenars de motors d'escacs molt bons i gratuïts. Aquests motors s'utilitzen en programes d'ordinador per jugar als escacs.

6

El 1996, la computadora Deep Blue d'IBM va aconseguir que Kasparov perdés la seva primera partida contra una computadora.

3

El 1968, El MI David Levy va realitzar una aposta, que va guanyar. Va afirmar que cap computadora d'escacs seria capaç de derrotar-lo en deu anys, en condicions de torneig.

7

Això va originar un gran debat sobre si el jugador més fort d'escacs era una màquina (Deep Blue d'IBM).

4

Al maig de 1997, una versió millorada de Deep Blue va derrotar Kasparov en un enfrontament de 6 partides per 3'5-2'5.

8

A finals del segle XX el mercat de les computadores dedicades als escacs ja no va poder competir amb els ràpids processadors de les computadores personals.



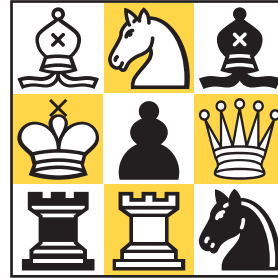
Completa els circuits numèrics del tauler amb les següents caselles.

2	2	3	4	5	6
6	7	8	10	11	30
+	+	+	x	x	x



Encercla les imatges que només es trobin en un dels dos taulers.

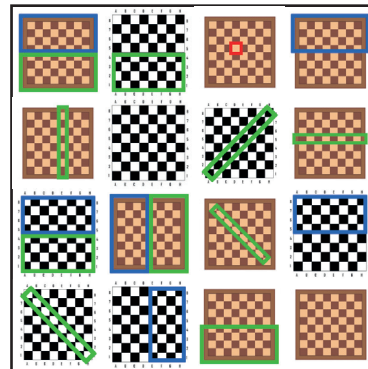
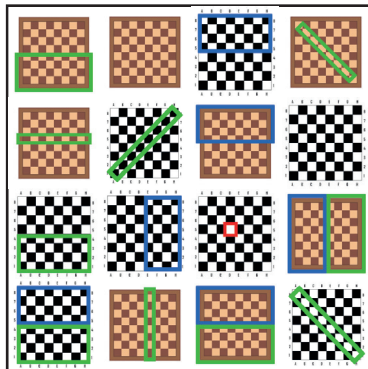
1



2



3



4

