



*Agora revisado e atualizado!
Como jogar para ganhar, do início até a jogada final*

Xadrez PARA LEIGOS[®]

FOR
DUMMIES

Tradução da 2^a Edição

***Tornando tudo
mais fácil!***

James Eade

*Mestre em Xadrez pela U.S.
Chess Federation e Fédération
Internationale des Échecs*



Xadrez Para Leigos

Tradução da 2ª Edição

Folha
de Cola

Relação das peças de xadrez



peão



bispo



cavalo



torre

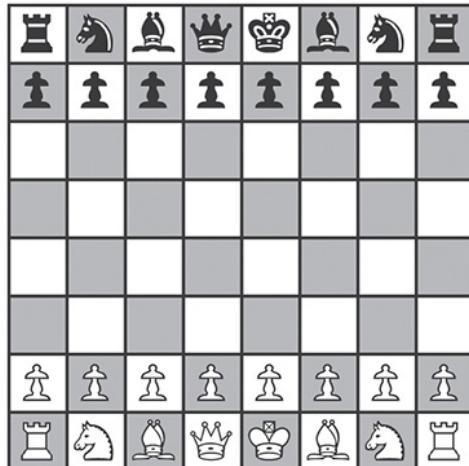


rainha



rei

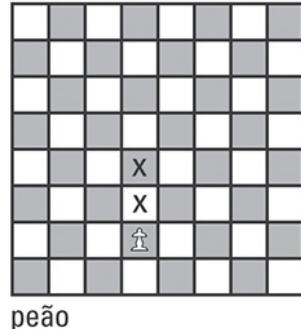
Disposição no tabuleiro de xadrez



Fileiras (números) e colunas (letras)

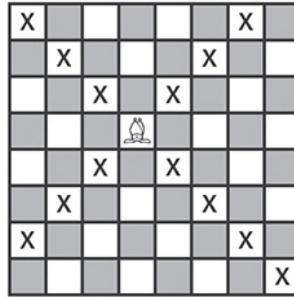
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Os movimentos que as peças podem fazer

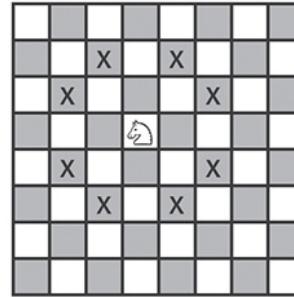


peão

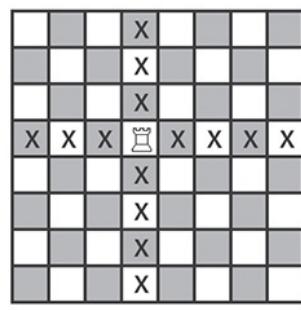
(pode se mover por 2 casas apenas no 1º movimento!)



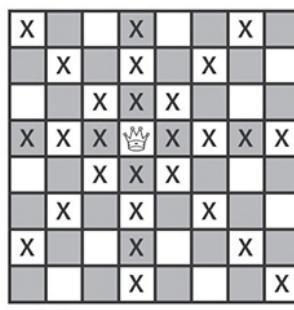
bispo



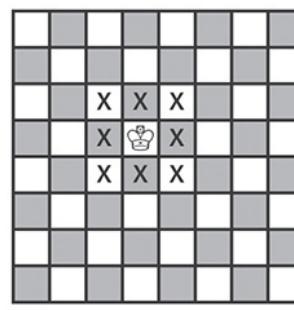
cavalo



torre



rainha



rei

Para leigos: A série de livros para iniciantes que mais vende no mundo.

Xadrez Para Leigos

Tradução da 2ª Edição



O Valor Relativo das Peças de Xadrez

Peça	Valor
peão	1
cavalo	3
bispo	3
torre	5
rainha	9

Nota: Não é possível designar um valor ao rei, pois perdê-lo significa perder o jogo!

Dez palavras da linguagem do xadrez que você precisa saber

Os termos a seguir são grandes termos no mundo do xadrez. Use-os para fazer com que você seja compreendido... ou simplesmente para impressionar seus amigos que jogam xadrez!

ativo: Descrição de um movimento que aumenta sua mobilidade.

xeque: Um ataque contra o rei. Você não pode ignorar o xeque, por isso, se você for a vítima, deve remover imediatamente o xeque. Não vale se mover durante o xeque.

xeque-mate: Quando um dos reis está em xeque e não consegue escapar. Se seu rei estiver em xeque-mate, você perdeu, mas se for você quem estiver dando o xeque-mate, você venceu.

desenvolvimento: O movimento das peças em suas casas iniciais.

iniciativa: Um termo para descrever a vantagem possuída pelo jogador que tem a habilidade de controlar a ação e o fluxo do jogo — forçando, dessa forma, o oponente a jogar na defensiva.

J'adoube (juh-doob): Francês para “eu ajusto”. Um jogador que estiver na sua vez de mover as peças usa esta expressão antes de tocar em uma peça de xadrez, geralmente para ajustá-la no centro de sua casa. Se você disser esta expressão antes de ajustar uma peça, seu movimento oficial pode envolver uma peça diferente.

mobilidade: A capacidade de mover suas peças para partes importantes do tabuleiro de forma rápida e fácil.

passivo: Descrição de um movimento que não contém ameaça, ou movimentação de uma peça com mobilidade limitada.

sacrifício: Abrir mão deliberadamente de um material para conquistar uma vantagem. A vantagem obtida pode ser um ataque, maior controle sobre o tabuleiro, e assim por diante.

empate: Quando um dos lados não tem mais movimentos legais restantes e o rei dessa pessoa não está em xeque. Isso significa que o jogo está empatado, e ninguém ganha.

Para leigos: A série de livros para iniciantes que mais vende no mundo.

Xadrez

PARA

LEIGOS[®]

Tradução da 2^a Edição

A compra deste conteúdo não prevê o atendimento e fornecimento de suporte técnico operacional, instalação ou configuração do sistema de leitor de ebooks. Em alguns casos, e dependendo da plataforma, o suporte poderá ser obtido com o fabricante do equipamento e/ou loja de comércio de ebooks.

Xadrez PARA LEIGOS®

Tradução da 2ª Edição

por James Eade



ALTA BOOKS

EDITORA

Rio de Janeiro, 2010

Xadrez para Leigos, Tradução da 2ª Edição Copyright © 2010 da Starlin Alta Con. Com. Ltda.

Produção Editorial:
Starlin Alta Con. Com. Ltda

Gerência de Produção:
Anderson Vieira

Supervisão de Produção:
Angel Cabeza

Tradução:
Eduardo Furtado

Revisão Gramatical:
Verônica Bareicha

Revisão Técnica:
Richardson Ortiz

**Colaborou na Revisão
Técnica do capítulo 1 ao 6:**
Elton Nunes

Diagramação:
Mauro da Silva

Fechamento:
Luis Rodrigues

Geração de e-Pub
Cumbuca Studio

2ª Reimpressão, 2013

Original English language edition Copyright © 2005 by Wiley Publishing, Inc. by James Eade. All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form. This translation published by arrangement with Wiley Publishing, Inc

Portuguese language edition Copyright © 2010 da Starlin Alta Con. Com. Ltda. All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form. This translation published by arrangement with Wiley Publishing, Inc

“Wiley, the Wiley Publishing Logo, for Dummies, the Dummies Man and related trad dress are trademarks or registered trademarks of John Wiley and Sons, Inc. and/or its affiliates in the United States and/or other countries. Used under license.

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9.610/98. Nenhuma parte deste livro, sem autorização prévia por escrito da editora, poderá ser reproduzida ou transmitida sejam quais forem os meios empregados: eletrônico, mecânico, fotográfico, gravação ou quaisquer outros.

Todo o esforço foi feito para fornecer a mais completa e adequada informação; contudo, a editora e o(s) autor(es) não assumem responsabilidade pelos resultados e usos da informação fornecida.

Erratas e atualizações: Sempre nos esforçamos para entregar ao leitor um livro livre de erros técnicos ou de conteúdo; porém, nem sempre isso é conseguido, seja por motivo de alteração de software, interpretação ou mesmo quando há alguns deslizes que constam na versão original de alguns livros que traduzimos. Sendo assim, criamos em nosso site, www.altabooks.com.br, a seção *Erratas*, onde relataremos, com a devida correção, qualquer erro encontrado em nossos livros.

Avisos e Renúncia de Direitos: Este livro é vendido como está, sem garantia de qualquer tipo, seja expressa ou implícita.

Marcas Registradas: Todos os termos mencionados e reconhecidos como Marca Registrada e/ou comercial são de responsabilidade de seus proprietários. A Editora informa não estar associada a nenhum produto e/ou fornecedor apresentado no livro. No decorrer da obra, imagens, nomes de produtos e fabricantes podem ter sido utilizados, e, desde, já a Editora informa que o uso é apenas ilustrativo e/ou educativo, não visando ao lucro, favorecimento ou desmerecimento do produto/fabricante.

Impresso no Brasil

O código de propriedade intelectual de 1º de julho de 1992 proíbe expressamente o uso coletivo sem autorização dos detentores do direito autoral da obra, bem como a cópia ilegal do original. Esta prática generalizada, nos estabelecimentos de ensino, provoca uma brutal baixa nas vendas dos livros a ponto de impossibilitar os autores de criarem novas obras.



Rua Viúva Cláudio, 291 - Bairro Industrial do Jacaré
CEP: 20970-031 - Rio de Janeiro - Tel: 21 3278-8069/8419 Fax: 21 3277-1253
www.altabooks.com.br - e-mail: altabooks@altabooks.com.br

Sobre o Autor

James Eade começou a levar o xadrez a sério em 1972, quando Bobby Fischer estava causando comoção no mundo do xadrez. Ele competiu nas equipes do colegial e da universidade e se tornou um mestre de xadrez pela United States Chess Federation (USCF) em 1981. Em 1984, ele também se tornou um mestre de xadrez por conferência da USCF. Organizações internacionais o premiaram com o título de mestre em 1990 (por correspondência) e em 1993 (por participação em torneio regular), mas sua carreira como jogador de xadrez gradualmente abriu espaço para que ele escrevesse, organizasse e ensinasse xadrez.

James escreveu três outros livros sobre xadrez: *Remember the MacCutcheon* (Chess Enterprises), *San Francisco*, 1995 (Hypermodern Press) e *The Chess Player's Bible* (Barron's). Ele escreveu inúmeros artigos para uma série de revistas e foi o editor do *Golden Gate Chess News* e do *Califórnia Chess Journal*.

Em 1991, James começou a se interessar em organizações políticas de xadrez e foi eleito vice-presidente da CalChess, a Associação de Xadrez do Norte da Califórnia, mais tarde neste mesmo ano. Em 1995, ele se tornou presidente da CalChess e foi também eleito presidente do Chess Journalists of America. Em 1996, ele foi eleito ao comitê de política da USCF, o comitê executivo responsável pela supervisão da corporação multimilionária. Ele foi nomeado presidente da área, representando os Estados Unidos, pela Fédération Internationale des Échecs (FIDE) de 2000 a 2002, e serve no comitê de curadoria do U.S. Charitable Chess Trust desde 2000.

James tem mestrado em desenvolvimento organizacional pela Universidade de São Francisco, e ainda se arrepia ao ser chamado de nerd do xadrez.

Dedicatória

A Sheri – por aturar com prazer os bobos do xadrez.

Agradecimentos do Autor

Gostaria de agradecer Sheri Anderson por todo o seu estímulo e apoio durante todo este projeto de escrita. Eu realmente agradeço as respostas que recebi sobre a primeira edição do *Xadrez para Leigos*, principalmente as informações que recebi de George Mirijanian, Frisco Del Rosario e Wayne Praeder.

Meus editores da primeira edição, Bill Helling e Bill Barton, merecem um agradecimento especial por fazer entrar na minha cabeça que nem todo mundo sobre a diferença entre Ruy Lopez e Nancy Lopez, e por me manterem preciso e conciso. Agradeço também ao editor técnico da primeira edição, John Peterson, que é um melhor amigo do que jogador de xadrez – e ele, por acaso, é um ótimo jogador de xadrez. Gostaria também de agradecer aos meus editores, Sherri Pfouts, Kristin DeMint e Jon Edwards, por sua ajuda com a minha segunda edição. M. L. Rantala foi mais do que útil com o glossário de termos, que eu não poderia ter desenvolvido sem sua assistência mais do que hábil.

Gostaria de agradecer ao meu pai, Arthur Eade, por me ensinar xadrez, e à minha mãe, Marilyn, pelo seu comovente pedido adiantado por este livro. Por fim, meu agradecimento especial vai para Lore McGovern, que sempre foi o vento que me impulsionou, desde o início até o fim.

Sumário

[Capa](#)

[Folha de Rosto](#)

[Créditos](#)

[Sobre o Autor](#)

[Dedicatória](#)

[Agradecimentos do Autor](#)

[Introdução](#)

[Sobre Este Livro](#)

[O que Há de Novo Nesta Edição](#)

[Convenções Usadas Neste Livro](#)

[Tolas Suposições](#)

[Como Este Livro é Organizado](#)

[Parte I: Estabelecendo os Princípios Fundamentais](#)

[Parte II: Obtendo KnоШ-HoW Sobre Xadrez](#)

[Parte III: Hora do Jogo: Dando um Passo no Xadrez](#)

[Parte IV: Começando a Ação Avançada](#)

[Parte V: A Parte dos Dez](#)

[Parte VI: Anexos](#)

[Ícones Usados Neste Livro](#)

[Para Onde ir Daqui](#)

[Parte 1 - Estabelecendo Princípios Fundamentais](#)

[Capítulo 1 – Dominando os Princípios Básicos do Xadrez](#)

[Espetacular! Os Princípios Básicos do Jogo](#)

[Os conceitos fundamentais](#)

[Coisas a reconhecer para tomar decisões sábias](#)

Três partes que compõem um todo

Maneiras diferentes de começar seu jogo

Um jogo sobre o qual escrever

Conversa sobre Tabuleiros de Xadrez: Levando para Casa um Tabuleiro e um Conjunto de Xadrez

Encontrando o tabuleiro e o conjunto certo

Ficando mais íntimo e familiarizado com seu tabuleiro

Reconhecendo as fileiras

Entendendo as colunas

Nomeando as casas individuais

Compreendendo as diagonais

Peça por Peça: Dispondo as Peças no Tabuleiro

Capítulo 2 – Conhecendo as Peças e seus Poderes

Imitando um Castelo: a Torre

Mostrando Curvas Esbeltas: o Bispo

Ostentando uma Coroa Pontiaguda: A Rainha

Usando uma Coroa Arredondada: O Rei

Galopando em uma Formação em L: O Cavalo

Correndo Por Todos os Lados como o Baixinho do Exército: O Peão

Capítulo 3 – Conhecendo os Elementos do Xadrez

Arrumando o Tabuleiro: Espaço

Não fique encurralado

Ganhe controle

Empregue estratégias de espaço

Obtendo o Máximo Daquilo que Você Tem

Valorize seus peões e peças

Adote estratégias materiais

Posicionando os Homens em um Bom Tempo: Desenvolvimento

Ganhe um tempo

Faça um gambito (talvez)

Protegendo o Mandachuva: Segurança do Rei

Trabalhando na Estrutura de Seus Peões

Promova os baixinhos: peões passados

Mobilidade é a chave: Peões isolados

Deixados para trás em casas abertas: Peões atrasados

Prestes a estar atrasado: Peões adjacentes

Em frente a um peão irmão: Peões dobrados

Capítulo 4 – Protegendo o Rei: Xeque, Empate e Xeque-mate

Dê o Xeque-mate: Atacando o Rei Inimigo

Preso em uma Enrascada: Empate

Sem Escapatória para o Rei: Xeque-Mate

Cortando casas com o rei e a rainha

Dando o xeque-mate com o rei e a torre

Passo 1: Avançando o rei para ajudar a cortar casas

Passo 2: Forçando o rei inimigo para a extremidade

Passo 3: Cortando mais casas

Passo 4: Avançando o rei e cortando ainda mais casas

Passo 5: Dando o xeque-mate!

Parte II – Obtendo Know- How sobre Xadrez

Capítulo 5 – Táticas e Combinações no Combate Corpo a Corpo

Conhecendo seu Plano de Jogo Tático

Atacando duas peças de uma só vez: o garfo

Indo atrás do guarda-costas: a imobilização

Forçando seu oponente a andar ou perder: a pregadura

Roubando o show: ataques descobertos e duplos

Lidando com o xeque descoberto e duplo

Combinando Movimentos para Acelerar seu Progresso

Sacrificando uma peça para abrir o caminho

Atraindo seu oponente com uma cilada

Desviando a peça do seu oponente de uma casa chave

Destruindo o guarda

Sobrecarregando uma peça para deixar outra peça vulnerável

Capítulo 6 – Sacrícios: Quando é Melhor Dar do que Receber

Sacrificando-se por Uma Vantagem no Desenvolvimento: O Gambito

Abrindo Mão de um Bispo

Gratificação Imediata: o Sacrifício Temporário

Capítulo 7 – Dominando os Padrões de Mate

Tome Cuidado com a Fiteira Traseira Desprotegida: Mate peta Fita de Trás

Combine o Pesado com o Leve: Mate com a Rainha e o Peão

Monte, Vossa Majestade: Mate com a Rainha e o Cavalo

Crie um Rolo Compressor com o Bispo e a Torre

Capítulo 8 – Construindo o Reconhecimento de Padrões

Analizando as Posições de Xadrez e Antecipando Jogadas

Entendendo as Formações de Peões

A defesa francesa e a cadeia de peões

Após a Defesa Francesa: Formações de peões típicas

Observando os Padrões de Fim de Jogo

Transferindo a torre

Construindo uma ponte

Capítulo 9 – Reconhecendo as Formações de Peões

Explorando os Poderes das Formações de Peões

Vendo como as formações de peões podem afetar o jogo

Usando seus peões para sua Vantagem

Envolvendo o Bispo: o Fianqueto

Observando as forças do fianqueto

Tomando cuidado com as fraquezas do fianqueto

Variando a Siciliana: o Dragão

Abrindo seu caminho no tabuleiro: as vantagens do dragão

Superando as desvantagens do dragão

Exercitando a Flexibilidade dos seus Peões: a Scheveningen

Obtendo vantagem com a Scheveningen

Observando o aspecto negativo da Scheveningen

Construindo o Muro de Pedra

Confiando nas forças do Muro de Pedra

Lidando com as fraquezas do muro de pedra

Criando um Megaforte no Centro. O Muro de Pedra Duplo

Conhecendo os benefícios do muro de pedra duplo

Lidando com a queda do muro de pedra duplo

Combinando Cores nas Casas do Centro: o Inglês Fechado

Observando os benefícios do inglês fechado

Entrando em acordo com as armadilhas do inglês fechado

Avançando com a Nimzo-Botvinnik

Descobrindo as vantagens

Acabando com as fraquezas

Capítulo 10 – Fazendo Movimentos Especiais

Capturando um Peão ao seu Lado: En Passant

A captura en passant

Os detalhes que você deve lembrar do en passant

Aumentando os Poderes de Seus Peões: Hora da Promoção

Protegendo seu Rei e Movendo a Torre: Roque

Quando Você não pode fazer o roque

Quando você pode fazer o roque

Parte III – Hora do Jogo: Dando um Passo no Xadrez

Capítulo 11 – Escolhendo sua Estratégia: Os Princípios das Jogadas

Mirando o Centro

Trocando Peças

Fazendo Mais com Menos: O Ataque da Minoria

Controlando Casas Chave para Manter Vantagem

Segurando os Peões: o Bloqueio

Capítulo 12 – Pressionando na Saída

Desenvolvendo suas Peças

Controlando o centro

Observando seu oponente

Seguindo os princípios básicos

Atacando as Peças dos seus Oponentes

Começando seus Movimentos de Abertura

Anotando os bons movimentos de abertura

Recorrendo aos movimentos de abertura não tão bons

Recuperando-se de um movimento de abertura fraco

Explorando os Movimentos de Abertura Comuns

Aberturas duplas com o peão do rei

Ruy Lopez (a partida Espanhola)

[A Escocesa](#)

[Defesa de Petroff](#)

[Defesa de Philidor](#)

[Ataques diferentes: Outras respostas](#)

[A Defesa Francesa](#)

[A Defesa Siciliana](#)

[A Defesa Caro-Kann](#)

[Defesa de Alekhine](#)

[As Damas primeiro: A abertura dupla com o peão da rainha](#)

[O Gambito da Rainha](#)

[A Eslava](#)

[Defesas Cowboy e Índia](#)

[A Índia do Rei](#)

[A Índia da Rainha](#)

Capítulo 13 – Fazendo Progresso Durante o Meio de Jogo

[Quando Chegar ao Meio de Jogo...](#)

[Formulando um Plano para o Meio de Jogo](#)

[Avalie a Posição](#)

[Beneficie-se da estrutura de peões](#)

[Procure caminhos para usar um ataque da minoria](#)

[Atacando Durante o Meio de Jogo](#)

[Tipos de ataque para observar e se defender](#)

[Princípios para manter em mente](#)

Capítulo 14 – Saindo com Estilo no Final de Jogo

[Colocando o Final de Jogo em Perspectiva](#)

[A Estratégia Geral de Final de Jogo Vencedora](#)

[Finalizações com o Peão e o Rei](#)

[Quando os reis se enfrentam: Oposição](#)

[Quando cada lado tem mais do que um peão](#)

[Um caminho para impedir dois](#)

[Avance um peão não oposto](#)

[Consiga um peão passado](#)

[Finalizações com a Torre: os Truques Mais Comuns](#)

[Bispos e Cavalos: Finalizações com as Peças Menores](#)

[Épocas Medievais, ao Estilo do Xadrez: Cavalo Versus Cavalo](#)

Sobrevivência dos mais fortes: Cavalo versus bispo

Uma batalha religiosa: Bispo Versus Bispo

Parte IV – Começando a Ação Avançada

Capítulo 15 – Jogos de Competição e Etiqueta Necessária

A Prática Leva à Perfeição: Entrando para um Clube Primeiramente

Fundamentos Básicos dos Torneios nos Estados Unidos

Observando seu tempo e fazendo pontos altos

Familiarizando-se com os tipos de torneio

Sistema suíço

Round robin

Competição por partida

Torneios de Xadrez em Todo o Mundo

Percorrendo uma Longa Distância: Xadrez por Correspondência

Cuidando de seus Modos: Etiqueta de Torneios

Sabendo quando jogar a toalha

Quando desistir

Como desistir

Oferecendo um empate

Tomando cuidado com o que você toca

Endireitando suas peças

Guardando alguns lanches para depois

Capítulo 16 – Chegando à Internet com o Xadrez por Computador

Computadores versus Humanos

O triunfo dos detonadores de números

Um mestre do xadrez é vencido pelo Deep Blue da IBM

Programas de Computador para Jogar Xadrez

Bancos de dados de xadrez

Instrução Eletrônica de Xadrez

Jogando Xadrez Online

Capítulo 17 – Tem Anotações? Lendo e Escrevendo sobre Xadrez

[Mantendo um Registro das Peças](#)

[Escrevendo os Movimentos de um Jogo](#)

[Descrevendo uma abertura típica](#)

[Indicando capturas](#)

[Anotando uma troca e um roque](#)

[Registrando a promoção de um peão](#)

[Acertando Ambiguidades \(Qual Cavalo, pelo Amor de Deus?\)](#)

[Comentando um Jogo Após o Final](#)

[Lendo os Diagramas do Jornal](#)

Parte V – A Parte dos Dez

Capítulo 18 – As Dez Partidas de Xadrez Mais Famosas

[Entendendo os Jogos](#)

[Adolf Anderssen versus Lionel Kieseritzky: A Partida Imortal](#)

[Adolf Anderssen versus J. Dufresne: A Partida Sempre-viva](#)

[Paul Morphy versus Duque Karl de Braunschweig e Conde Isouard](#)

[Wilhelm Steinitz versus Kurt Von Bardeleben](#)

[Georg Rotlewi versus Akiba Rubinstein](#)

[Stephan Levitsky versus Frank Marshall](#)

[Emanuel Lasker versus José Raúl Capablanca](#)

[Donald Byrne versus Robert J. Fischer](#)

[Deep Blue versus Garry Kasparov](#)

[Garry Kasparov versus O Mundo](#)

Capítulo 19 – Os Dez Melhores Jogadores de Todos os Tempos

[Kasparov, Garry \(1963-\), Rússia](#)

[Capablanca, José Raúl \(1888-1942\), Cuba](#)

[Fischer, Robert James \(1943-\), Estados Unidos](#)

[Karpov, Anatoly, \(1951-\), Rússia](#)

[Morphy, Paul \(1837-84\), Estados Unidos](#)

[Lasker, Emanuel \(1868-1941\), Alemanha](#)

[Steinitz, Wilhelm \(1836-1900\), Áustria](#)

[Alekhine, Alexander \(1892-1946\), Rússia](#)

[Botvinnik, Mikhail \(1911-95\), Rússia](#)

[Tal, Makhail \(1936-92\), Letônia](#)

[Menções Honrosas](#)

Os Jogadores Mais Fortes que Nunca Foram Campeões Mundiais

[Chigorin, Mikhail \(1850-1908\), Rússia](#)

[Tarrasch, Siegbert \(1862-1934\), Alemanha](#)

[Pillsbury, Harry Nelson \(1872-1906\), Estados Unidos](#)

[Rubinstein, Akiba \(1882-1961\), Polônia](#)

[Reshevsky, Samuel \(1911-92\), Estados Unidos](#)

[Keres, Paul \(1916-75\), Estônia](#)

[Korchnoi, Viktor \(1931-\), Rússia](#)

[Anand, Viswanathan \(1969-\), Índia](#)

Parte VI – Apêndices

Apêndice A – Um Glossário de Xadrez

Apêndice B – Outras Fontes sobre Xadrez

[Livros de Xadrez para Iniciantes](#)

[Xadrez para Iniciantes](#)

[Xadrez Básico](#)

[Xadrez de A a Z - Dicionário Ilustrado](#)

[Iniciação ao Xadrez](#)

[Comprehensive Chess Course \(em inglês\)](#)

[Official Rules of Chess, Quinta Edição \(em inglês\)](#)

[The Oxford Companion to Chess, Segunda Edição \(em inglês\)](#)

[The Even More Complete Chess Addict \(em inglês\)](#)

[Equipamentos de Xadrez](#)

[Serviços Brasileiros](#)

[The Chess Cafe \(em inglês\)](#)

[Your Move Chess & Games \(em inglês\)](#)

[Fontes de Informações na Internet](#)

[Lugares nos EUA, Brasil, Pessoas para Conhecer e Partidas de Interesse](#)

[Clubes e contatos brasileiros](#)

[Marshall Chess Club](#)

[Mechanics' Institute Chess Room](#)

[The John G. White Collection](#)

[World Chess Hall of Fame & Sidney Samotz Chess Museum](#)

Introdução

Alguns jogadores de xadrez odeiam ouvir alguém dizer que xadrez é um jogo. Eles acham que, ao fazer isso, as pessoas trivializam o que é, na verdade, uma atividade intelectual profunda. No entanto, por mais que eles tentem, os entusiastas do xadrez parecem ser incapazes de posicionar o xadrez de maneira convincente unicamente no contexto da arte, da ciência ou do esporte. Singularmente, o xadrez contém elementos dos três campos – e, ainda assim, o xadrez continua sendo um jogo.

Na verdade, eu prefiro pensar no xadrez como um jogo – o melhor jogo já inventado. O xadrez é um jogo amado igualmente por engenheiros e poetas dos versos livres. Ele impõe uma série de regras e tem limites finitos, mas assim que você começa a pensar que finalmente está desvendando os mistérios, ele o contraria. Como resultado, às vezes o jogo é frustrante, mas, muito mais frequentemente, o xadrez prova ser surpreendente e prazeroso. Quanto mais fundo você vai no xadrez, mais segredos você descobre – mas o que é interessante é que o jogo nunca foi esquematizado. Até mesmo os computadores monstros de hoje em dia estão longe de jogar a partida de xadrez perfeita, em teoria.

Para dominar o xadrez, você deve combinar uma espécie de disciplina normalmente associada às ciências mais difíceis e uma liberdade criativa semelhante à inspiração dos artistas. Poucas pessoas desenvolvem ambos os aspectos igualmente bem, e poucas atividades podem ajudá-lo a realizar isso. O xadrez, no entanto, é uma atividade deste tipo. O laborioso cientista é forçado a recorrer às suas energias criativas para jogar bem. O caprichoso artista deve, por sua vez, conformar-se a certos princípios específicos ou encarar a dura realidade de um jogo perdido. O xadrez não é somente uma excelente ferramenta educacional que ajuda a fortalecer o hemisfério esquerdo do cérebro, mas o jogo também é uma fonte inesgotável de prazer.

Depois que a maioria das pessoas descobre que eu jogo xadrez, elas geralmente dizem, “Você deve ser muito inteligente.” Em vez disso, elas deveriam dizer, “Você deve ter muito tempo livre.” Durante o desenrolar da história, o xadrez tem sido jogado por pessoas com um tempo de lazer acima da média, não necessariamente por pessoas com uma inteligência bem acima da média – por isso, se você não se considera um membro da categoria de pessoas que “gabaritaram o vestibular”, não tenha mais medo.

Na verdade, os professores de xadrez podem ensinar as regras do jogo a alunos da pré-escola. (Talvez eles não consigam fazer com que os pequeninos parem de mastigar os brinquedos, mas eles *podem* ensinar os mais jovens a jogar). De fato, qualquer pessoa pode aprender a jogar xadrez se ela tiver um pouco de tempo livre. E você nem mesmo precisa de muito tempo.

Sobre Este Livro

Este livro é feito para ajudá-lo a se tornar um enxadrista melhor de diversas maneiras: Primeiramente, ele contém muitas informações e conselhos sobre como jogar xadrez. Você encontrará nestas páginas informações sobre como falar sobre xadrez, o que, para muitos jogadores, é pelo menos tão importante quanto saber jogar. (Parte da diversão do xadrez é o elemento social envolvido em discutir as jogadas das outras pessoas – o que é chamado de *kibitz*). Por fim, o livro oferece inúmeras sugestões sobre como encontrar outros enxadristas que estejam mais ou menos no seu nível (e como atentar aos seus modos no xadrez quando você se senta para jogar!).

Se você é um iniciante, os grandes prazeres do xadrez esperam por você. Se você é um jogador intermediário, você encontrará neste livro uma riqueza de materiais para ajudá-lo a melhorar seu jogo e gostar ainda mais de xadrez.

O que Há de Novo Nesta Edição

Nesta edição, eu fiz algumas atualizações para acompanhar as mudanças e ajudá-lo a melhorar suas jogadas. Entre as atualizações estão as seguintes:

- ✓ Eu utilizei anotações de xadrez de maneira mais liberal do que na primeira edição, por isso, se você quiser ser capaz de ler jogos anotados, este livro oferece muitas oportunidades para desenvolver suas habilidades. Com exceção de alguns capítulos, no entanto, não é essencial que você esteja familiarizado com as anotações.
- ✓ Inclui novos materiais divididos em dois assuntos úteis: *combinações*, que são sequências de movimentos forçados que se baseiam em táticas para alcançar uma vantagem, e *formações de peões*, que são configurações de peões associadas a aberturas específicas de xadrez. Você encontrará este material nos Capítulos 5 e 9, respectivamente.
- ✓ Há não muito tempo, a única forma de obter informações sobre xadrez era em livros e revistas. Agora, inúmeros vídeos, CDs, DVDs e Websites sobre xadrez são dedicados a diversos aspectos do jogo. Esta edição inclui referências a sites úteis na sua caçada por conhecimento de xadrez.

Convenções Usadas Neste Livro

Por todo o livro, eu uso diagramas baseados em tabuleiros de xadrez reais para mostrar as posições que estou discutindo. Esta convenção, às vezes, deve eliminar a necessidade de você ter um tabuleiro e um conjunto de peças para poder usar o livro – mas mesmo assim, é melhor que você siga a leitura com um tabuleiro e com peças reais. Observe apenas que nos diagramas, as peças brancas sempre começam na parte inferior dos tabuleiros de xadrez, e as peças pretas começam no topo.

Eu também faço uso de barras laterais por todo o livro para apresentar jogadores famosos ou para incluir informações diversas que você não necessariamente precisa saber para jogar xadrez. Mesmo assim, inclui estas informações para aumentar o seu nível de aproveitamento puro do jogo.

Aqui estão algumas outras convenções que você deve manter em mente:

- ✓ Por todo o livro, eu me refiro aos movimentos com anotações de xadrez, que eu geralmente

apresento entre parênteses. Você pode pular esta parte se não quiser descobrir como decifrá-la, mas se quiser decifrá-las, você pode dar uma olhada no Capítulo 17 sempre que quiser encarar o desafio. (Mas entender as anotações não é tão difícil assim – acredite!)

- ✓ Eu uso o *italico* sempre que defino um termo de xadrez nesta edição. Você pode usar o glossário como uma referência rápida para estes termos, bem como um recurso para descobrir outros termos de xadrez.
- ✓ Uso a fonte mono para indicar qualquer Website que recomendo.

Tolas Suposições

Nesta edição, eu presumo que você não saiba jogar xadrez ou que você queira melhorar o que já sabe. Incluo informações suficientes para ajudar um iniciante a se introduzir no jogo, mas imagino que todo mundo conheça alguém que já sabe jogar xadrez. Presumo também que você poderá encontrar alguém para ajudá-lo se você for um iniciante e tiver quaisquer problemas com o material neste livro. (E se você não conhecer ninguém que possa fazer isso, ofereço muitos Websites e programas de computador que podem ajudá-lo a abrir seu caminho até o mundo do xadrez). Afinal de contas, todo mundo tem que começar de algum lugar.

Como Este Livro é Organizado

Organizei este livro em seis partes para que você possa localizar facilmente a informação exata que precisa.

Parte 1: Estabelecendo os Princípios Fundamentais

O Capítulo 1 o apresenta brevemente ao xadrez e o familiariza com o tabuleiro. Ele pressupõe que você tenha um tabuleiro e um conjunto de peças de xadrez. De qualquer modo, você pode dar sequência à leitura, porque este capítulo contém muitas figuras, mas a melhor escolha é trabalhar pelo capítulo com seu tabuleiro e peças próprios. Neste capítulo, você passará pela arrumação básica do tabuleiro de xadrez e dará uma olhada em algumas das terminologias básicas de xadrez usadas mais extensivamente nos capítulos posteriores.

O Capítulo 2 oferece um olhar aprofundado sobre cada peça no conjunto de xadrez, detalhando suas forças e fraquezas, além de como elas se movem. Eu também dou dicas sobre o valor das peças, em relação umas às outras – você precisa saber esta informação para tomar decisões sábias em seu jogo.

O Capítulo 3 apresenta os elementos básicos de um jogo de xadrez. Você descobrirá sobre o material, espaço, desenvolvimento e outros elementos do xadrez. Após ler este capítulo, você poderá fazer uma avaliação geral de quase qualquer posição de xadrez.

O Capítulo 4 aponta em direção ao seu destino desejado: o xeque-mate. Aqui, eu mostro o básico sobre xeque-mate, e também ofereço uma visão geral em um movimento menos decisivo, mas que ainda exerce pressão – o xeque – bem como um cenário que você vai querer evitar se estiver prestes a vencer – o empate, que é essencialmente um jogo em que ninguém vence (no xadrez, esta situação é conhecida como *empate*).

Parte II: Obtendo KnolW-HoW Sobre Xadrez

O Capítulo 5 lida com diferentes tipos de situações táticas e combinações destas táticas. A maioria das partidas é perdida por erros realizados nessas áreas, por isso, preste muita atenção nas informações deste capítulo.

O Capítulo 6 lida com outro conceito importante: os sacrifícios. Às vezes, levar um golpe é um movimento sábio para assegurar uma vantagem maior. O reconhecimento de padrões tem um papel importante no xadrez, porque certas configurações de peças e peões ocorrem com relativa frequência. Se você já sabe a maneira ideal de jogar quando essas configurações acontecem, você não precisa reinventar a roda em todos os jogos.

O Capítulo 7 concentra-se nos padrões de xeque-mate, enquanto o Capítulo 8 lida com o reconhecimento de padrões de maneira mais geral, e o Capítulo 9 examina as formações de peões que ocorrem comumente.

O Capítulo 10 cobre aquelas regras do jogo que são menos comumente entendidas pela maioria dos jogadores. Essas regras iniciam pelo menos metade das discussões que irrompem entre enxadristas iniciantes, por isso, dar uma boa olhada nelas pode economizar alguns aborrecimentos.

Parte III: Hora do Jogo: Dando um Passo no Xadrez

O Capítulo 11 introduz os princípios gerais das jogadas que formam os fundamentos básicos da estratégia de xadrez. Deste ponto, eu o levo pelas três fases de um jogo de xadrez: a abertura, o meio de jogo e o final. Cada fase tem suas próprias nuances, e você precisa entender cada uma delas para fazer um bom jogo. O Capítulo 12 é voltado à abertura, o Capítulo 13 lida com o meio de jogo, e o Capítulo 14 sobre o final.

Parte IV: Começando a Ação Avançada

No Capítulo 15, eu mostro o lado competitivo do xadrez, oferecendo os prós e os contras dos diversos tipos de competição dos quais você pode participar e como fazer isso. Aqui, eu também destaco alguns bons modos de etiqueta que você deve ter em mente ao se encontrar em um jogo de competição.

O Capítulo 16 passa pela superestrada de informações em relação a oportunidades de jogar xadrez por computador e online e oferece um relato sobre o que há nesse âmbito hoje em dia.

O Capítulo 17 eleva seu conhecimento de xadrez mais um nível, explicando o sistema misterioso das anotações de xadrez e mostrando como registrar suas partidas para a posteridade – ou para alguma outra pessoa a quem você queira mostrar o jogo. Você também poderá ler sobre diversas partidas que já foram jogadas anteriormente.

Parte V: A Parte dos Dez

Os Capítulos 18 e 19 compõem a Parte dos Dez, onde eu realizo uma contagem regressiva dos dez aspectos mais importantes do jogo de xadrez. Especificamente, no Capítulo 18, discuto as dez partidas de xadrez mais famosas de todos os tempos; no Capítulo 19, eu listo os dez melhores enxadristas de todos os tempos, o que é sempre um assunto controverso.

Parte VI: Anexos

Por fim, ofereço um glossário no final do livro (Anexo A), caso alguns dos estranhos termos de xadrez não consigam passar da sua memória de curto prazo e você precise usá-los novamente depois. O Anexo B lista algumas das melhores fontes sobre xadrez e como se conectar a elas.

Ícones Usados Neste Livro

Os ícones usados neste livro indicam tópicos importantes e o ajudam a selecionar o que você quer saber. Faça uma nota mental dos seguintes ícones que o guiarão em seu caminho à grandeza no xadrez.

Se você está interessado em assuntos de xadrez que o levam além do nível introdutório, este ícone indica o caminho.



Mais livros foram escritos sobre xadrez do que sobre todos os outros jogos juntos! Este ícone sinaliza alguns desses livros que você pode querer ler – ou até mesmo incluir em sua biblioteca sobre xadrez.



Este ícone não seria necessário se o xadrez não tivesse tantas regras gerais boas. Mantenha as regras gerais em mente ao jogar. Você se surpreenderá ao ver quantas delas consegue lembrar – e como elas podem ser úteis.



Este ícone indica dicas úteis – de tudo, desde jogar xadrez melhor a onde você pode encontrar mais coisas sobre xadrez.



Este ícone o alerta quanto a um perigo iminente que você pode conseguir evitar.

Para Onde ir Daqui

Se você não possui nenhum conhecimento sobre xadrez, eu sugiro fortemente que você comece pelo começo, com o Capítulo 1. Do contrário, apenas se lembre que não há problema algum em pular partes do livro para localizar os capítulos e seções que são mais interessantes ou úteis para você.

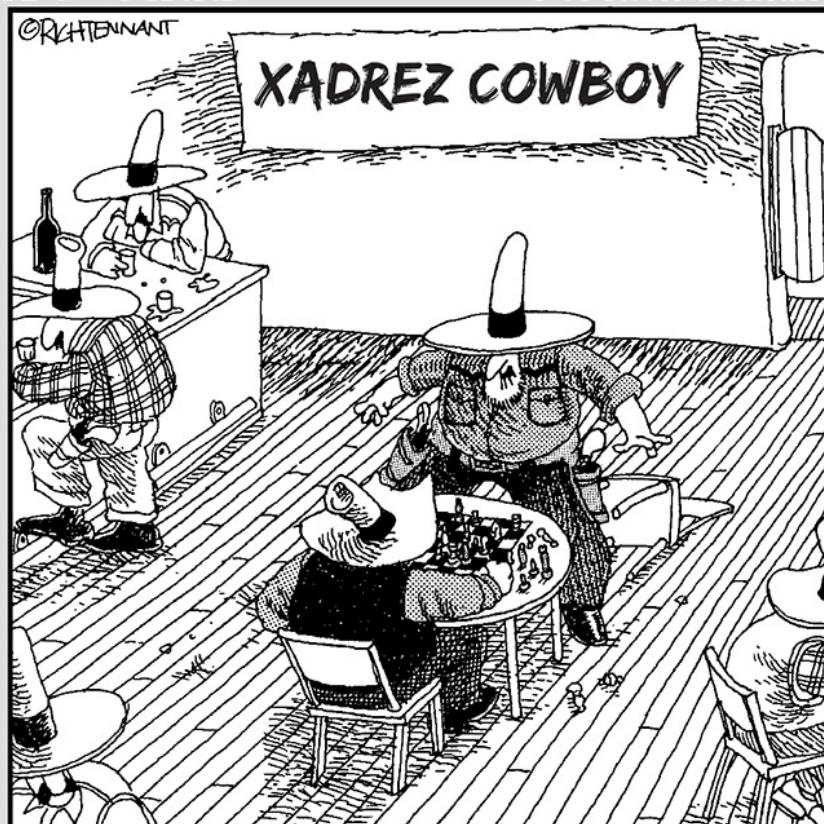
É só começar!

Parte I

Estabelecendo os Princípios Fundamentais

A 5^a Onda

Por Rich Tennant



*E eu digo que ninguém tem três bispos no
tabuleiro a não ser que ele seja um vigarista,
bandido do xadrez!*

Nesta parte...

Eu mostro como arrumar um tabuleiro de xadrez e discuto sobre as peças de xadrez e as maneiras como elas se movem. Também descrevo os elementos do xadrez; os conceitos de material, desenvolvimento, espaço, estrutura de peões e segurança do rei são considerados elementos fundamentais do jogo, por isso, eu cubro cada um deles aqui. Eu também prognostico o fim do jogo e defino os conceitos de xeque, empate e xeque-mate, e mostro como eles se parecem em jogo.

Capítulo 1

Dominando os Princípios Básicos do Xadrez

Neste Capítulo:

- Aprendendo os fundamentos do xadrez
 - Familiarizando-se com o tabuleiro
 - Organizando seu exército
-

Se você é novo no xadrez, não se desespere. Não há nenhum gene do xadrez que decide quem pode e quem não pode jogar. Todo mundo pode aprender a jogar um jogo de xadrez aceitável, e depois que você sobe a bordo, é só uma questão de tempo até que você encontre alguém contra quem possa jogar bem. Se você gosta de participar de uma atividade mental infinitamente fascinante e estimulante – uma atividade que ostenta uma história rica e pode oferecer a você inúmeras horas de entretenimento – você está com sorte. Você pode jogar xadrez; pode acreditar na minha palavra.

Neste capítulo, eu defino o jogo de xadrez e discuto os elementos básicos de como jogar e os materiais que você precisa.

Espetacular! Os Princípios Básicos do Jogo

O xadrez é um jogo de tabuleiro para duas pessoas – um dos jogadores usa as peças brancas, e o outro usa as pretas. Cada jogador tem 16 peças para manusear (consulte o Capítulo 2 para obter um resumo dos perfis das peças). Os jogadores jogam um de cada vez, movimentando uma peça por vez, com o objetivo final de dar xeque-mate no rei de seu oponente (você descobrirá mais sobre esse estimado objetivo no Capítulo 4).

Porque o xadrez tem tantas regras definidas e porque todas as peças exercem sua individualidade com diferentes movimentos e habilidades, o jogo tem muitas nuances interessantes que você deve manter em mente durante a partida. Eu cubro cada aspecto do jogo neste livro, por isso, se você for novato, você encontrará informações suficientes para se familiarizar com o xadrez e se você já sabe jogar, mas quer aprimorar sua destreza, você encontrará muitas informações para ajudá-lo a fazer isso. Esta seção oferece uma versão resumida de tudo o que o livro tem a oferecer.

Os conceitos fundamentais

Os componentes de um jogo de xadrez podem ser divididos em categorias que são tão

fundamentais que elas são chamadas de *elementos*. O elemento do tempo, ou do desenvolvimento, é um exemplo. O elemento da força, ou do material, é outro. Se um jogador emprega mais força mais rapidamente do que o outro, pode ser impossível para o último se defender contra uma subsequente invasão. O primeiro passo no desenvolvimento de um jogador é aprender como as peças se movem, por isso, eu cubro as bases no Capítulo 2. Então, geralmente se segue uma apreciação da importância dos elementos do jogo, por isso eu descrevo todos os elementos do xadrez no Capítulo 3.

Todos os elementos são parte do que leva um jogo ao resultado final desejado: o xeque-mate. No entanto, o xeque-mate nem sempre chega a acontecer – às vezes, um jogo termina em *empate*. Há também uma situação chamada *xeque*, que é um ataque sobre o rei. Se o rei não conseguir escapar do xeque, então o agressor assegurou seu xeque-mate, e o jogo termina. Uma coisa a observar, no entanto, é que colocar o seu oponente em xeque não necessariamente significa que você ganhará – o xeque pode, na verdade, acontecer diversas vezes em uma partida, e se seu oponente conseguir efetivamente escapar do xeque, então você pode estar simplesmente perdendo tempo. Eu discuto todas essas três finalizações no Capítulo 4.

Manter uma vantagem em um ou mais dos elementos do xadrez não garante sua vitória. Isso, no entanto, aumenta sua probabilidade de sucesso. Quando a oposição inevitável entre os exércitos oponentes ocorre, as possibilidades táticas resultantes geralmente favorecerão aquele jogador com as vantagens elementares. Essas oposições geralmente apresentam táticas e combinações comuns como aquelas que eu apresento no Capítulo 5. As táticas decidem o resultado da maioria das partidas jogadas em um nível razoavelmente competitivo, por isso, um bom entendimento das táticas e combinações básicas é bastante recompensador.

Uma das maneiras como uma vantagem pode ser transformada em vitória é por meio do sacrifício. Um jogo de xadrez é um processo constante de abrir mão de algo para conseguir outra coisa. Faz sentido abrir mão de um pouco de sua força, por exemplo, se isso permitir que você dê o xeque-mate no rei inimigo. O Capítulo 6 oferece exemplos de quando os sacrifícios se justificam, e o Capítulo 7 ilustra uma série de maneiras comuns de dar o xeque-mate. Esses tipos de xeque-mate aparecem tão frequentemente nas partidas de xadrez que os jogadores se referem a eles como *padrões de mate*.

Coisas a reconhecer para tomar decisões sábias

Um elemento fundamental para jogar xadrez bem é a capacidade de reconhecer padrões. Quando você identifica um padrão com o qual está familiarizado, os movimentos certos repentinamente se autossugerem. O Capítulo 8 lida com a construção do reconhecimento de padrões no xadrez.

Devido ao alinhamento inicial e às limitações de movimentação das peças, apenas o cavalo pode se mover no início do jogo, por isso, você deve mover alguns peões para poder liberar suas outras peças. O posicionamento dos peões geralmente determina o posicionamento ideal das peças. Certas posições de peões, ou *formações*, como geralmente são referidas pelos enxadristas, já ocorreram em tantas partidas que elas têm seus próprios nomes. O Capítulo 9 apresenta algumas das formações mais comuns e mostra como os peões o guiam para onde colocar sua peça.

Você também tem alguns movimentos especiais à sua disposição sobre os quais seu oponente



(se ele for um novato) pode não ter conhecimento. Para oferecer-lhe uma vantagem (e um recurso para ajudar a resolver quaisquer discussões que possam surgir após você realizar algum desses movimentos astuciosos!), eu apresento uma visão de conchedor sobre alguns movimentos especiais no Capítulo 10.

Geralmente, chega um momento no desenvolvimento de todos os jogadores quando ele não sabe que movimento fazer a seguir. Ou, às vezes, um jogador pode ver um movimento sendo feito por um jogador mais forte e não fazer ideia por que aquele movimento foi feito. Nesse ponto, os princípios das jogadas, ou estratégias, são necessários para progredir. O Capítulo 11 oferece uma introdução às estratégias do xadrez.

O caráter militarista do xadrez é inegável, mas ele também atrai os pacifistas confirmados. Embora muitas das estratégias de guerra se apliquem com igual eficácia ao xadrez (dividir e conquistar, por exemplo), muitas pessoas sentem prazer estético ao jogar ou assistir a um jogo bem jogado. Os padrões bem conhecidos podem aparecer com uma mudança inesperada e deliciar o observador. Em um nível avançado, você descobrirá harmonias que repousam abaixo da superfície dos movimentos, e um movimento que quebre essa harmonia parecerá tão desconcertante quanto uma nota desafinada na música. Então, empenhe-se, considere as informações que este livro oferece, e se permita familiarizar-se às peças, seus poderes e todos os aspectos animadores deste jogo estratégico e criativo. Além disso, diferentemente de uma guerra real, a pior circunstância que você sofrerá em sua carreira como enxadrista é um ego ferido.

Três partes que compõem um todo

Os enxadristas dividem o jogo de xadrez em três fases: a abertura, o meio de jogo e o final – para melhor entender as demandas de cada uma das partes, você realmente precisa entender uma partida como um todo, e não apenas de acordo com os termos de suas partes separadas. Do contrário, jogar a partida pode se parecer um pouco com comer comida chinesa com apenas um pauzinho.

Eis aqui um rápido resumo do que cada fase abrange (consulte os Capítulos 12 a 14 para obter uma análise aprofundada):

- ✓ **A abertura:** O principal objetivo dos movimentos de abertura é ativar de maneira eficaz as suas forças. O termo *desenvolvimento* refere-se a esse tipo de ativação, e eu o discuto com mais detalhes no Capítulo 3.
- ✓ **O meio de jogo:** Esta fase é onde os exércitos oponentes entram em conflito com mais frequência. Os termos *táticas* e *combinações* são frequentemente usados para descrever esses conflitos.
- ✓ **O final:** Nessa fase, as forças foram altamente reduzidas em número, mas o xeque-mate ainda não foi dado.

Maneiras diferentes de começar seu jogo

Se você é o tipo de jogador que quer ser testado em competições, confira o Capítulo 15. Os torneios de xadrez possuem diferentes tipos, e esse capítulo lhe oferece uma visão geral. Além de saber jogar, você também precisa saber como agir, por isso, eu também discuto a etiqueta do xadrez neste capítulo.

Hoje em dia, você não precisa estar fisicamente localizado próximo a um oponente para jogar, e o Capítulo 16 oferece informações sobre xadrez por computador e xadrez no cyber espaço. O xadrez pela Internet tem se desenvolvido, mas você precisa estar ciente de que nada é permanente. Embora a Web sempre mude, os endereços que eu forneço provaram ser bastante estáveis, então eles devem levá-lo aonde você quer ir.

Um jogo sobre o qual escrever

Para aumentar as apostas e ler sobre as partidas de xadrez de outras pessoas, bem como para decifrar os comentários durante essas partidas, nós usamos as *anotações*, além de registrar seus próprios jogos para a posteridade, você precisa ter uma base sólida nas anotações de xadrez. As anotações de xadrez são uma forma de taquigrafia que pode parecer intimidante à primeira vista, mas que é na verdade bastante direta. O Capítulo 17 o ajudará a desenvolver sua alfabetização no xadrez e permitirá que você leia e escreva com eficiência sobre o jogo.

Conversa sobre Tabuleiros de Xadrez: Levando para Casa um Tabuleiro e um Conjunto de Xadrez

Então, você decidiu que toda essa coisa de xadrez é sua praia. Bem, vamos começar pelo começo, você precisa de um tabuleiro e um *conjunto de xadrez* (a coleção de peças de xadrez). Se você não tem um tabuleiro e um conjunto de xadrez, você pode consultar o Anexo B para informações sobre como fazer pedidos por correspondência. Você achará extremamente útil ter um tabuleiro e um conjunto de xadrez em mãos ao ler os livros sobre xadrez. Algumas pessoas podem ler os livros sem precisar de um conjunto de xadrez – mas algumas pessoas também são capazes de memorizar as obras de John Milton. (E quem quer ser assim?)

Por todo o livro, eu incluo diversos diagramas para ajudá-lo a entender o jogo, mas eles não tomam o lugar de um tabuleiro e um conjunto verdadeiro; esses diagramas servem principalmente para verificar os erros. Eu insisto que você pegue o seu tabuleiro de xadrez e o conjunto de peças ao ler o livro e organize o tabuleiro da maneira como os diagramas mostram. Dessa maneira, você terá uma visão real dos movimentos que eu descrevo.

Encontrando o tabuleiro e o conjunto certo

Seu primeiro desafio ao encontrar um tabuleiro e um conjunto de xadrez é selecionar dentro dos muitos tipos diferentes. Há uma tremenda variedade em tamanhos, cores e qualidades.

O nome do design padrão, que é distinguido pela aparência das peças, é Staunton (consulte a Figura 1-1). Este design traz o nome do grande enxadrista inglês Howard Staunton, e foi registrado em 1849. Sua popularidade era tão grande que ele foi adotado como o design único permitido em torneios oficiais. Se você for jogar com estranhos e trouxer outro conjunto que não um com design Staunton, as pessoas podem presumir que você está tentando vencê-los psicologicamente usando um equipamento com os quais não estão familiarizadas. Você provavelmente não vai querer começar com o pé errado.



Foto cortesia da U.S. Chess Federation. Foto de US1425s. Conjunto padrão de um torneio de xadrez.

Figura 1-1: O conjunto de xadrez padrão: o Staunton.

Os conjuntos e tabuleiros em madeira com o design Staunton são mais populares em níveis mais altos de competições, mas o conjunto de um torneio típico pode ser feito com peças de plástico com as cores brancas e pretas tradicionais. O tabuleiro geralmente é feito com uma variedade de vinil flexível com casas brancas e verdes. “Por que não casas pretas?” você pode justificadamente perguntar. “Dores de cabeça,” eu responderia. Eu aprendi que olhar para um tabuleiro de alto contraste não é recomendado. A única exceção é para os conjuntos de viagem em miniatura. Não importa que cor o tabuleiro seja, porque os fabricantes assumem que você não ficará olhando para ele por muito tempo (principalmente se estiver dirigindo!). Se preço não for problema, as peças e tabuleiro em madeira são uma boa escolha. Tabuleiros em madeira oferecem o fundo mais relaxante possível, e o peso e sensação das peças em madeira geralmente são mais satisfatórios ao toque. Caso você esteja realmente se interessando por xadrez, os conjuntos colecionáveis possuem uma pequena indústria caseira própria, e esses conjuntos variam em design bem como em qualidade.

Ficando mais íntimo e familiarizado com seu tabuleiro

Após você escolher seu futuro amado tabuleiro e conjunto de xadrez, você precisa se familiarizar com ele. A primeira coisa que você deve notar no tabuleiro é se todas as casas são do mesmo tamanho e se alternam entre duas cores (uma cor clara – geralmente branco – e uma cor mais escura). As cores são importantes no xadrez (os bispos ficam limitados a apenas uma delas, os cavalos se alternam entre elas, e assim por diante), e é por isso que os enxadristas insistem que uma casa branca precisa estar no canto direito inferior no início do jogo. Comece girando o tabuleiro e assegurando-se de que ele esteja virado na direção correta quando na sua frente – a Figura 1-2 mostra a orientação correta (se você colocar este livro no colo e olhar para a figura, terá uma ideia melhor).

Lembre-se, uma casa branca deve estar no canto direito inferior quando você estiver de frente para o tabuleiro. O erro de iniciante mais comum é posicionar o tabuleiro de maneira incorreta no início do jogo. (Na verdade, Hollywood também faz esse erro comum. Sempre que você vir uma posição de xadrez em um filme, veja se o quadrado no canto inferior direito é branco. Muito provavelmente ele não será!).



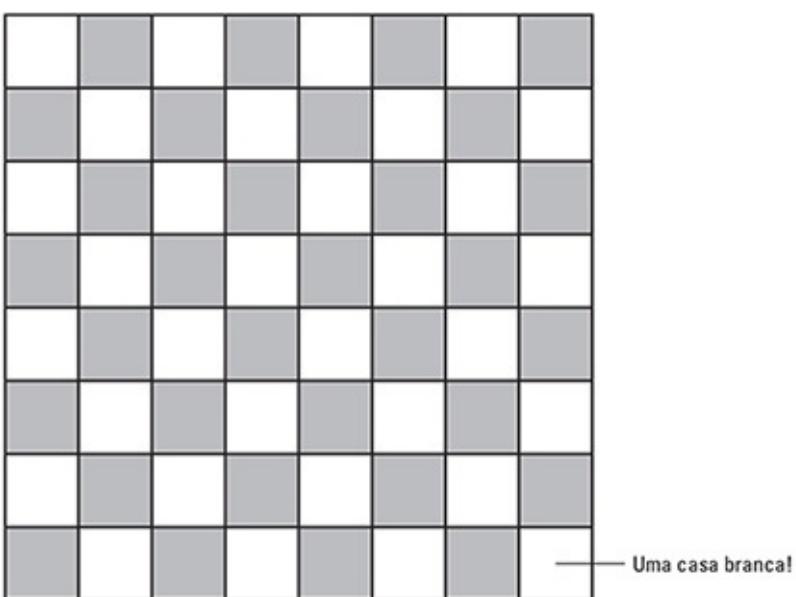


Figura 1-2: A orientação correta de um tabuleiro de xadrez.

Considere alguns fatos divertidos ao analisar seu tabuleiro de xadrez:

- ✓ Ele é composto por 64 casas igualmente divididas entre 32 casas de cor clara e 32 casas escuras.
- ✓ Ele é simétrico e quadrado – no sentido geométrico.
- ✓ Este quadrado contém oito *fileiras* e oito *colunas* (e muitas diagonais), que você normalmente chamaria de verticais e horizontais (e diagonais!), mas os enxadristas evitam essa linguagem convencional. (Usar termos claros e fáceis de serem entendido seria muito fácil, certo?)

Para facilitar os debates sobre as peças do tabuleiro, alguém, em algum lugar, algum dia, desenvolveu um sistema de nomeação para as fileiras e colunas, eu utilizo essas convenções em todo o livro para indicar as peças e casas exatas às quais estou me referindo. No Capítulo 17, eu me aprofundo ainda mais no assunto das *anotações*, que se expande com essas convenções de nomeação e mostra como escrever os movimentos de uma partida. Você não precisa necessariamente saber isso para gostar de jogar xadrez, mas ajuda ter em mãos a terminologia básica e, neste livro, você poderá ler as informações extras sobre anotações que eu ofereço conforme explico os movimentos.

Reconhecendo as fileiras

As *fileiras* são filas que vão de um lado ao outro do tabuleiro de xadrez e são referidas por meio de números. Cada tabuleiro de xadrez possui oito fileiras, que são numeradas da parte *inferior* do tabuleiro (onde as peças brancas são dispostas) até a parte superior; consulte a Figura 1-3.

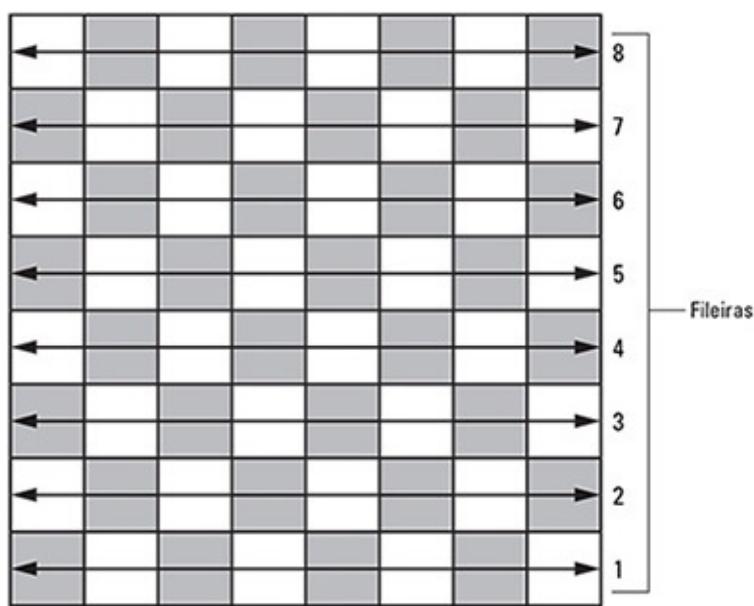


Figura 1-3: As fileiras de um tabuleiro de xadrez vão de um lado ao outro.

Entendendo as colunas

As *colunas* são seções que vão de cima a baixo do tabuleiro de xadrez, e cada tabuleiro possui oito delas. Porque os números indicam as fileiras, são usadas letras para indicar as colunas, que são denominadas da esquerda para a direita. A Figura 1-4 mostra as colunas.

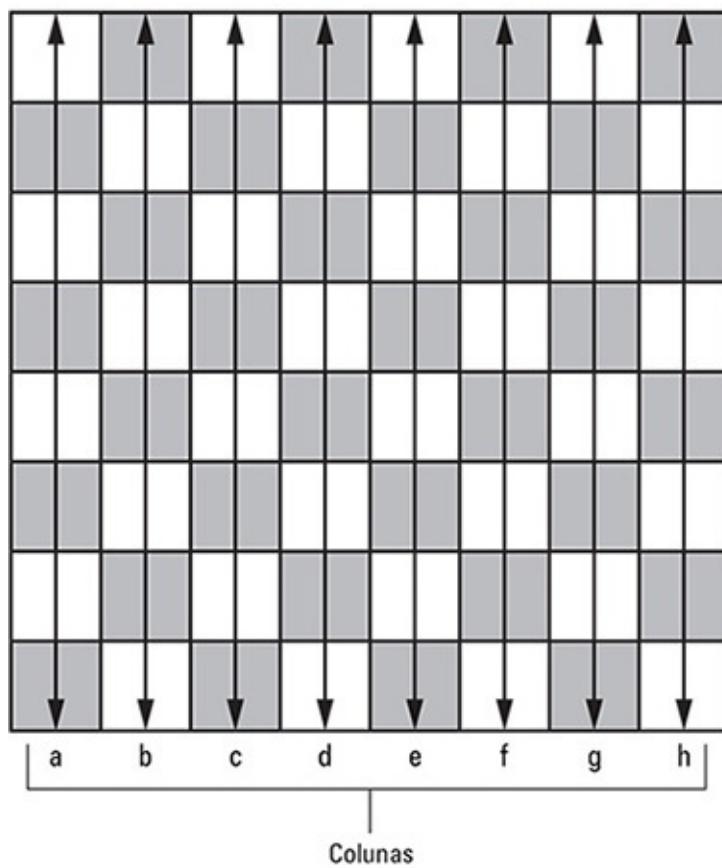


Figura 1-4: As colunas de um tabuleiro de xadrez vão de cima a baixo.

Nomeando as casas individuais

A convenção de nomeação para fileiras e colunas permite que você identifique de forma única

cada casa usando o que os enxadristas chamam de *método de prioridade da coluna*. Por exemplo, a casa inferior direita (que é branca, é claro) é chamada de h1. Este nome é a abreviação de coluna h, primeira fileira. A Figura 1-5 oferece os nomes de todas as casas.

Ao descobrir os nomes das casas individuais, pode ser útil pensar nos jogos de *Bingo* e de *Batalha Naval*, em que cada quadrado possui uma letra e um número (e pode ser mais fácil descobrir os nomes se você estiver sentado virado para o lado “branco” – ou seja, a parte inferior – do tabuleiro de xadrez). É claro que no *Batalha Naval* você só pode ver as suas peças e tem que adivinhar onde as do seu inimigo estão. No xadrez, no entanto, você sabe onde as peças do seu oponente estão – você só tem que adivinhar para onde ele as movimentará!



8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Figura 1-5: Os quadrados são marcados para mostrar a letra da coluna e o número da fileira.

Compreendendo as diagonais

Como você provavelmente já espera, as diagonais também têm nomes. Diferentemente das fileiras e colunas, as diagonais são definidas por suas casas de início e término. A casa de início é, por convenção, definida como aquela na fileira mais inferior. Por exemplo, a Figura 1-6 mostra a diagonal h1-a8. As diagonais são sempre compostas por casas com a mesma cor. Você pode ter diagonais com casas claras e diagonais com casas escuras – mas nunca diagonais com duas cores.

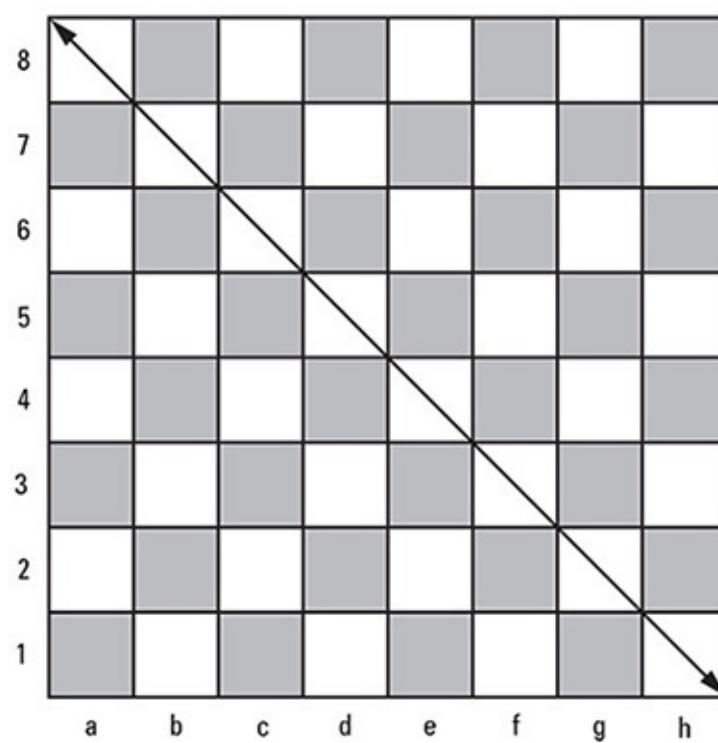


Figura 1-6: As diagonais em um tabuleiro de xadrez sempre contêm quadrados com a mesma cor.

Peça por Peça: Dispondo as Peças no Tabuleiro

Para retratar o tabuleiro de xadrez de uma maneira que todos em todo o mundo pudessem entender, os enxadristas desenvolveram um conjunto de símbolos para representar as peças. Cada peça pode ser representada por uma abreviação de uma letra ou por um ícone. (Consulte a Tabela 1-1 para obter uma lista de todas as peças e seus símbolos).

Tabela 1-1

Peças de Xadrez e Seus Símbolos

Peça

Símbolos

Rei



Rainha



Cavalo



Bispo



Torre



Peão



Aqui, eu uso os símbolos das peças para mostrar a você como arrumar o tabuleiro, e eu os uso

por todo o livro para demonstrar diversos movimentos e posições. Você pode achar útil organizar seu próprio tabuleiro, peça por peça. Comece pelos cangos. As torres vão nas casas dos cangos, como na Figura 1-7.

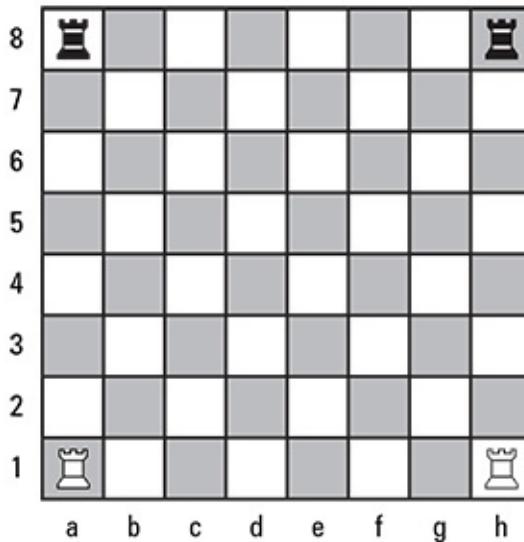


Figura 1-7: As torres ficam nas casas dos cangos.

Em seguida, vêm os cavalos. Coloque-os próximos às torres (consulte a Figura 1-8).

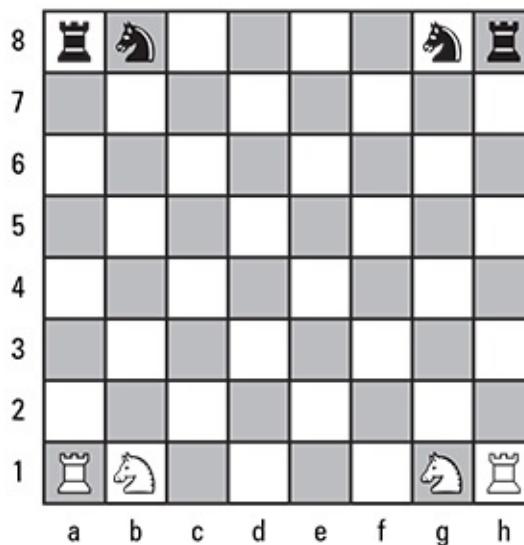


Figura 1-8: Os cavalos ficam ao lado das torres, na mesma fileira.

Depois, coloque os bispos no tabuleiro ao lados dos cavalos (consulte a Figura 1-9).

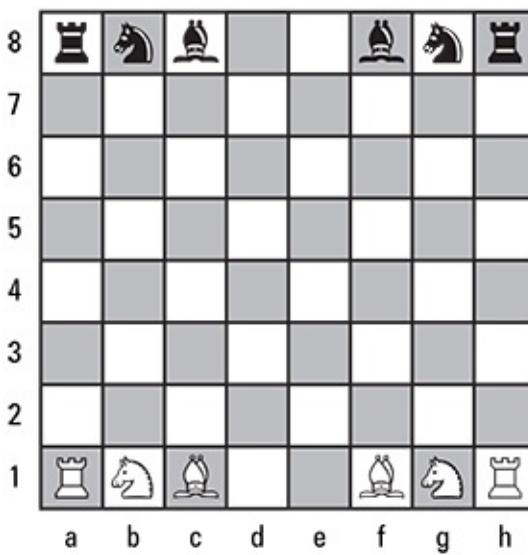


Figura 1-9: Os bispos ficam de guarda ao lado dos cavalos.

Depois dos bispos vêm as rainhas. Seu tabuleiro agora deve se parecer como aquele da Figura 1-10.

As rainhas sempre começam na casa da mesma cor que a sua – a rainha branca começa em uma casa clara, e a rainha preta começa em uma casa escura.

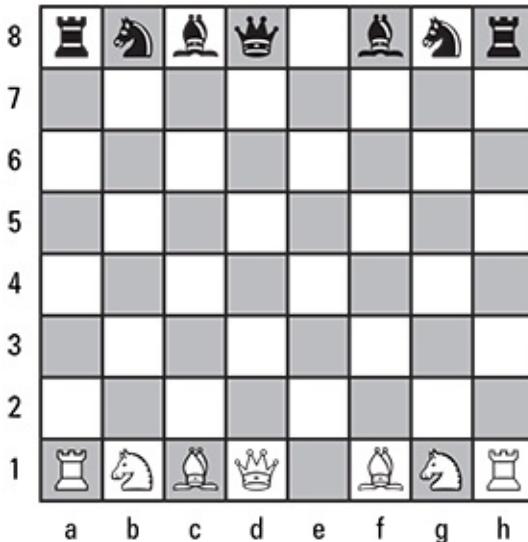


Figura 1-10: As rainhas repousam nas casas com cor igual à sua.

Em seguida, posicione os reis ao lado das rainhas, o que é mais que conveniente (consulte a Figura 1-11).



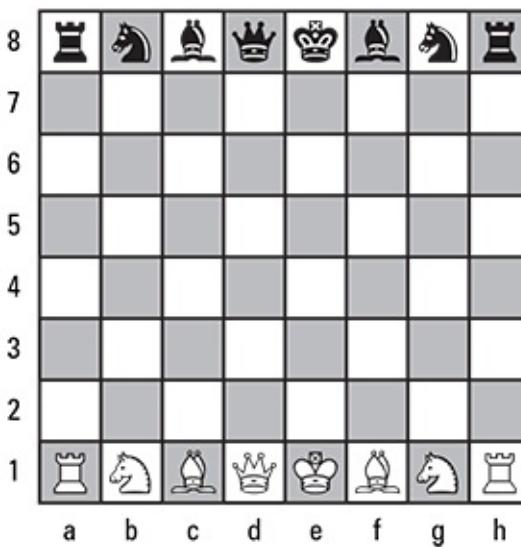


Figura 1-11: Os reis ocupam seus tronos, ao lado de suas rainhas.

Por fim, inclua os peões percorrendo toda a fileira à frente das outras peças, como mostrado na Figura 1-12.

Se você montar seu tabuleiro de xadrez usando as orientações dadas acima e ele se parecer com o tabuleiro completo na Figura 1-12, pode se parabenizar! Você está pronto para uma partida.

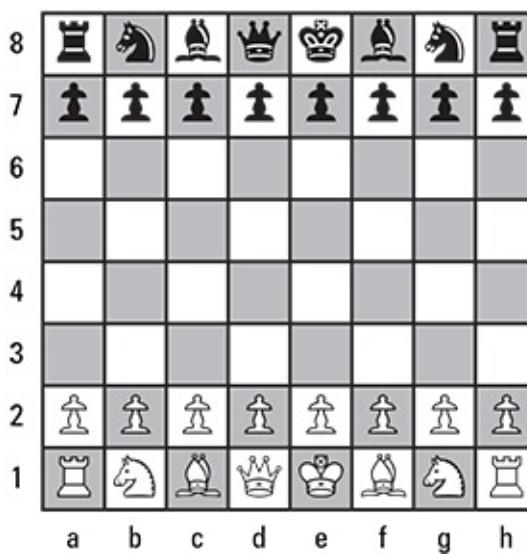


Figura 1-12: Os peões assumem seus postos na linha de frente.

As origens do xadrez

As verdadeiras origens do xadrez estão envolvidas nas névoas da pré-história, o que é bom, pois permite que as pessoas digam praticamente qualquer coisa que quiserem sobre como o jogo se iniciou sem medos de contradição. Das evidências que de fato existem, a melhor hipótese é a de que o xadrez, ou um jogo muito parecido com ele, foi originado no norte da Índia, em algum momento por volta do ano 600 d.C., e acabou por migrar para a Europa por meio da China e da Pérsia (o Irã de hoje). O antigo jogo indiano baseava-se nos soldados indianos e era, inquestionavelmente, um passatempo dos soberanos.

Sem dúvida, este jogo, chamado chaturanga, era muito parecido com o xadrez atual. Ele era jogado em um tabuleiro de oito por oito casas, e usava seis tipos diferentes de peças. O Exército Indiano era liderado pelo rajah (rei) e seu consultor principal, o mantri, às vezes referido como vizier. O exército era representado por soldados de infantaria, cavalos, carruagens e elefantes, e o jogo tinha peças correspondentes para todos esses líderes e guerreiros.

Até a época em que o jogo chegou à Europa, ele havia sido alterado consideravelmente e continuou a ser mudado até por volta do final do século XV. As alterações basicamente tornaram o jogo mais familiar aos europeus, que então estavam o jogando. O rajah se tornou o rei, o mantri a rainha, os soldados de infantaria os peões, a cavalaria os cavalos, as carruagens as torres, e os elefantes os bispos. Desde essa época, o jogo essencialmente se estabilizou. Hoje em dia, o xadrez é jogado em todo o mundo, seguindo as mesmas regras estabelecidas na Europa no século XV, sob o controle da Fédération Internationale des Échecs (FIDE), que, em francês, significa Federação Internacional de Xadrez.

Capítulo 2

Conhecendo as Peças e seus Poderes

Neste Capítulo:

- Uma torre se erguendo à sua frente (isso é, se você é uma formiga): A torre
 - Vendo o bispo fora da igreja
 - Beijando a mão da rainha
 - Fazendo reverência perante o rei
 - Montando no cavalo
 - Dando ao peão (que não é de fato uma peça!) um dia todo
-

A pós anos ensinando xadrez a crianças da escola elementar, acho que descobri a maneira mais fácil de apresentar as peças. Por isso, neste capítulo, uso o mesmo método. Começo com a torre, pois seu movimento simples para cima e para baixo, e de um lado para o outro, é fácil de entender. Em seguida, eu continuo com o bispo, pois ele também se move em linhas retas e audazmente alcança lugares que a torre não alcança. As crianças parecem entender essas ideias rapidamente. E o que é bom para as crianças certamente é bom para alunos mais velhos aprendendo o jogo, certo?

Após entender os movimentos da torre e do bispo, será fácil quando você chegar à rainha. A rainha simplesmente tem os poderes combinados da torre e do bispo. E o rei segue a rainha. Ele se move do mesmo modo que ela, salvo que ele anda apenas uma casa por vez. Eu deixo o cavalo e o peão para o fim, porque eles são os mais complicados de explicar.

Lembre-se de que o xadrez é uma ciência quando as peças são consideradas isoladas umas das outras, mas ele se aproxima de ser uma arte quando as peças são combinadas de diversas maneiras. Todas as peças gostam de ter companhia, mas elas são volúveis; às vezes, uma rainha e um cavalo ficam bem juntos, e às vezes não. Nenhuma regra fácil explica esse relacionamento. Os gênios do xadrez parecem saber como fazer as peças funcionarem juntas sem problemas, mas todas as outras pessoas têm que prosseguir por tentativa e erro. No Capítulo 3, eu considero os elementos do xadrez da mesma maneira – isolados uns dos outros e, novamente, em combinação.

Imitando um Castelo: a Torre

É claro que você pode acreditar que a torre é uma fortaleza ou um castelo, mas é muito pelo contrário! Na história do xadrez, a torre na verdade se desenvolveu das carruagens: esta peça é rápida e forte e, portanto, tem um valor considerável. A torre parece um pouco mais baixa do que as outras peças, o que explica parcialmente sua percepção como uma peça pesada



(consulte a barra lateral “Pesos pesados do xadrez”, posteriormente neste capítulo).

Este aspecto pesado, é claro, pode ser levado longe demais. A torre está longe de ser uma peça que trabalha muito, e o jogador que conseguir colocar suas torres com mais eficácia no jogo, geralmente acaba se tornando o vencedor. Infelizmente, esta peça inicia o jogo presa a um canto, e geralmente tem que esperar que as outras peças se estabeleçam em suas casas de preferência antes de receber qualquer atenção.

A Figura 2-1 mostra onde as torres são posicionadas no tabuleiro de xadrez.

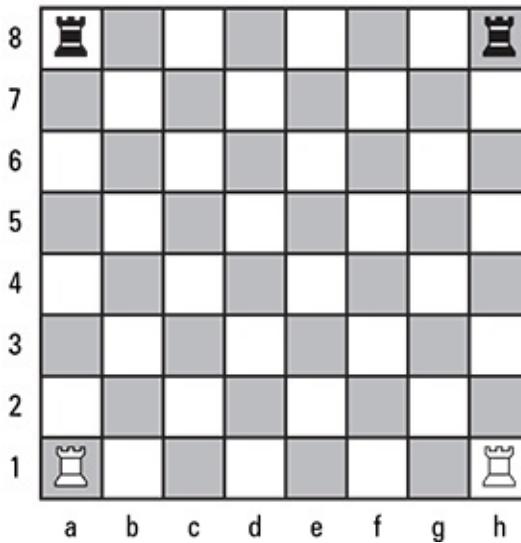


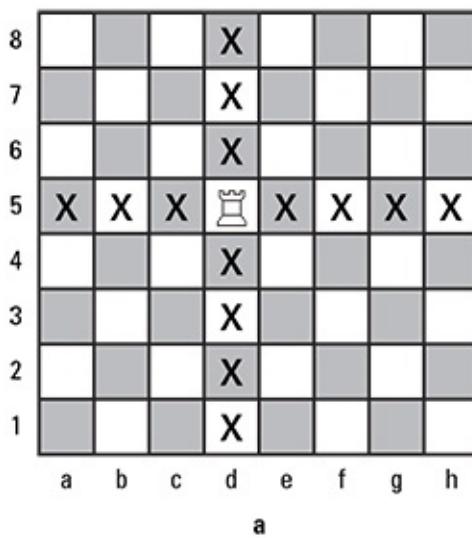
Figura 2-1: No início do jogo, as torres ficam nos cantos.

 A torre tem a liberdade de se movimentar por qualquer número de casas, mas apenas em linhas retas, de cima para baixo ou de um lado para o outro, conforme indicado pela torre em d5, na Figura 2-2a. Novamente, pense na carruagem. Depois que uma carruagem começa a ganhar velocidade, virar para os lados não é fácil. Você já viu *Ben Hur*? A torre se move da mesma forma que a carruagem no filme, mas sem os pregos.

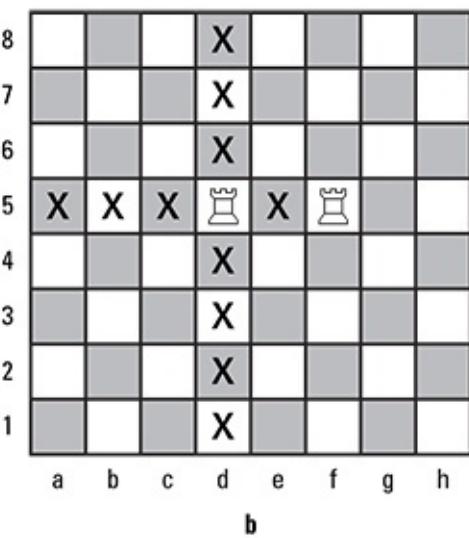
Na Figura 2-2b, você pode ver que a torre não pode se mover para uma casa ocupada por uma de suas próprias peças, nesse caso, outra torre em f5 – nem pode pular por cima da peça e se mover para qualquer uma das outras casas naquela fileira.

Pesos pesados do xadrez

A torre e a rainha às vezes são referidas como peças *pesadas* ou *principais*, pois a torre juntamente ao seu rei, ou a rainha juntamente ao seu rei, pode, por si só, dar o xeque-mate no rei inimigo (consulte o Capítulo 4 para obter uma discussão sobre o xeque-mate). As peças menores — o cavalo e o bispo — não podem, por si só, dar o xeque-mate no rei inimigo, tendo apenas o próprio rei para oferecer assistência.



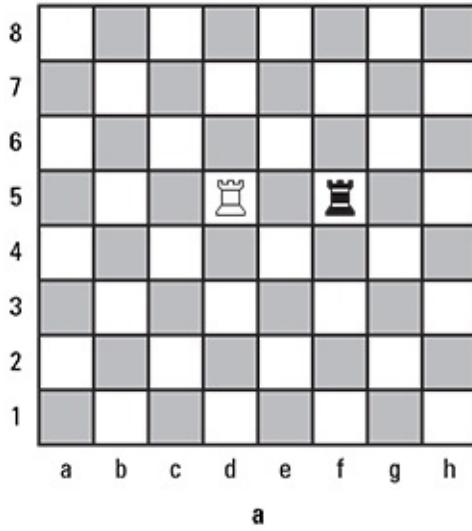
a



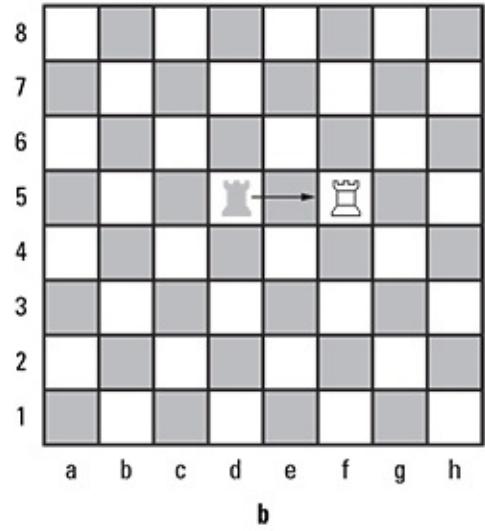
b

Figura 2-2: Uma torre pode se mover por qualquer número de casas a menos que um soldado esteja bloqueando seu caminho.

Na Figura 2-3a, uma torre branca e uma torre preta estão prontas para a batalha. A torre branca não pode se mover para além da torre preta na mesma fileira, mas ela pode *capturá-la* removendo a peça preta e ocupando seu lugar, como na Figura 2-3b. (Nas anotações de xadrez, este movimento é escrito como 1. Rxf5 – consulte o Capítulo 17 para obter detalhes sobre as anotações). Esse conceito é o mesmo para as outras peças do xadrez. Mas não pense que você é obrigado a fazer a captura quando a oportunidade se apresenta. Isso não é um jogo de damas!



a



b

Figura 2-3: A torre branca ataca e captura a torre preta.

O que um bispo e um elefante têm em comum?

O bispo evoluiu do elefante, o que pode ser difícil de entender em um primeiro momento. Os elefantes não têm cinturas delgadas, pelo menos não os que eu já vi. No entanto, se você pensar no antigo soldado indiano sentado em cima de um elefante e atirando lanças no inimigo, ou se você visualizar o arqueiro medieval na fortaleza de um castelo atirando flechas contra um infeliz

inimigo, será possível entender como este desenvolvimento ocorreu. O bispo não gosta de lutas face a face, e ele se sai melhor atacando a uma distância maior. Se você pensar, você preferiria estar atirando flechas em segurança, fora do caminho do perigo, ou nas trincheiras, sendo esmagado? Os arqueiros não eram bobos.

Por que, então, a peça é chamada de bispo e não de arqueiro? Estranhamente, simplesmente porque a aparência da peça talhada lembrava a mitra de um bispo (o chapéu pontiagudo que os bispos usam) aos europeus medievais. O que provavelmente começou como uma observação casual logo se tornou um costume.



Quando novos jogadores descobrem o poder da torre, eles, às vezes, decidem mover os peões que estão na frente das torres para a frente no início do jogo (esses peões são conhecidos como os *peões da torre*). Essa ação tem a vantagem de aumentar o espaço disponível à torre, mas geralmente é uma maneira ruim de começar o jogo. A torre tem que retroceder quando é atacada por um peão, cavalo ou bispo inimigos, pois ela é muito valiosa para ser perdida em troca de uma dessas peças. Então, perde-se tempo arrastando a torre para a frente e para trás enquanto as peças do inimigo ganham força. A melhor estratégia é mover um número mínimo de peões, fazer com que as peças menores (cavalos e bispos) saiam e, apenas então, seguir para as torres.

Mostrando Curvas Esbeltas: o Bispo

O bispo tem uma cintura esbelta para que ele possa ser deslizado entre as casas nas diagonais. (Na verdade, eu não sei bem por que o bispo foi desenhado dessa maneira, mas foi sempre dessa maneira que pensei na explicação). O bispo é denominado uma *peça menor*, pois não é possível dar xeque-mate apenas com um bispo e seu rei. Vá em frente, monte o tabuleiro e tente (talvez seja melhor conferir o Capítulo 4 primeiramente). Se você conseguir fazer isso, você se tornará mundialmente famoso, e eu o incluirei na próxima edição. A Figura 2-4 mostra os bispos e a posição onde eles começam no tabuleiro.



Um bispo pode se mover por qualquer número de casas, mas somente nas diagonais e até que outra peça esteja no caminho. Se essa peça for uma peça do oponente, o bispo pode capturá-la, é claro, removendo-a.

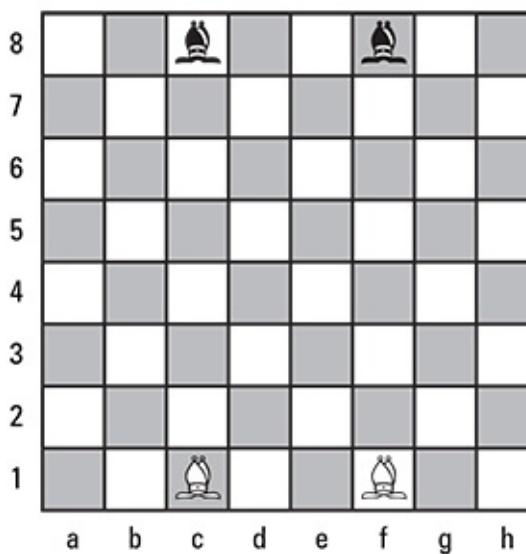


Figura 2-4: Os bispos tomam seus lugares.

A Figura 2-5a indica alguns movimentos possíveis do bispo. Diferentemente da torre, o poder de ataque do bispo depende de onde a peça está localizada no tabuleiro de xadrez e, por fim, de sua mobilidade ou *escopo*, que é simplesmente o número de casas para as quais ele pode se mover.

O bispo ataca mais casas no centro, por isso, ele é mais poderoso quando posicionado ali. Infelizmente, ele é também mais facilmente atacado nessa posição. Você pode ver na Figura 2-5a que o bispo ataca 13 casas. Quantas casas ele ataca na Figura 2-5b? (A resposta correta é nove – não conte a casa que ele ocupa).

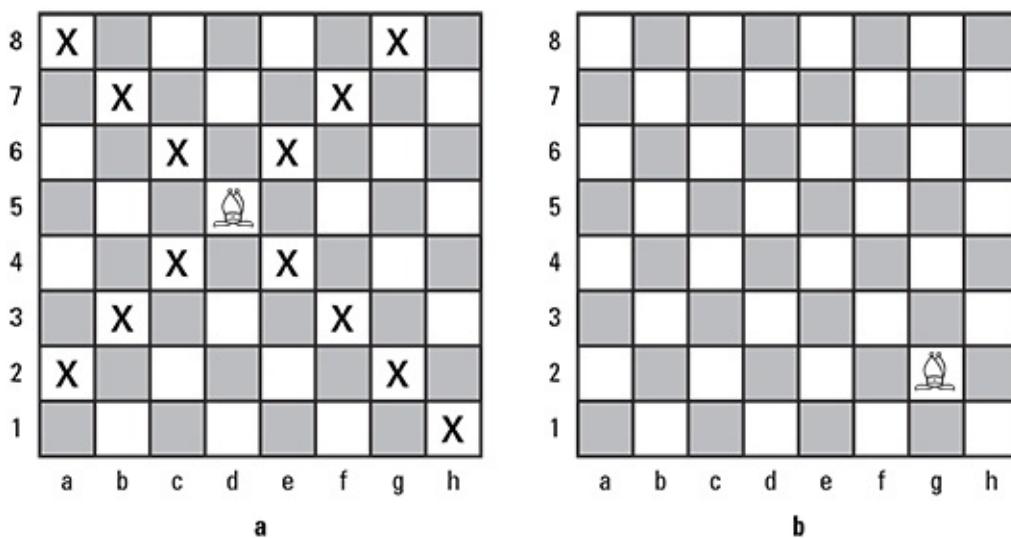


Figura 2-5: O bispo ataca 13 casas e (preencha a lacuna) casas, respectivamente.

Você pode ver, olhando o tabuleiro, que algumas diagonais são mais compridas do que outras. As diagonais que cruzam o centro do tabuleiro são mais compridas do que aquelas que dividem os cantos. Devido ao fato de que o bispo não gosta de combates face a face, os enxadristas geralmente posicionam o bispo fora do caminho, em uma diagonal comprida, como na Figura 2-5b.

O bispo também tem uma restrição natural singular em sua mobilidade: se ele começa o jogo em uma casa clara, ele permanecerá durante todo o tempo em casas claras, e se ele começa o

jogo em uma casa escura, ele deve sempre permanecer em casas escuras. O bispo é limitado a uma cor de nascença! Toda uma metade do tabuleiro é território proibido! Por essa razão, as pessoas do xadrez falam sobre ter “os dois bispos”. Juntamente, os bispos podem, teoricamente, cobrir todo o tabuleiro. Entretanto, eles nunca podem partir para auxiliar seu companheiro e nunca chegam a compensar um pela falta do outro.

Essa qualidade é tão incomum que existe uma categoria especial nas finalizações do xadrez, chamada *finalização do bispo de cor oposta*. Essa finalização surge quando cada lado permanece com um bispo, mas os bispos estão em casas com cores diferentes, e estão, portanto, fadados a percorrer suas metades exclusivas do tabuleiro mutuamente. A Figura 2-6 ilustra esse tipo de finalização. Esses bispos estão próximos um do outro – eles podem chegar perto o suficiente para poder soprarem-se beijos – mas nunca perto o bastante para *capturar* um ao outro.

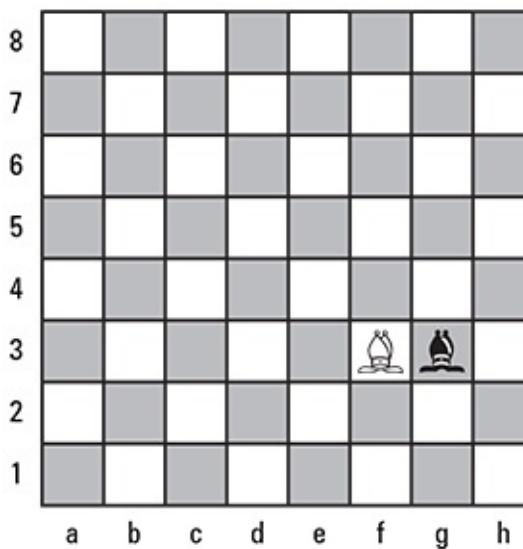


Figura 2-6: Finalização completamente insatisfatória do bispo de cor oposta.

O bispo, assim como a torre, pode ser bloqueado por seu próprio exército. Na verdade, o posicionamento menos desejável do bispo é atrás dos peões de sua própria cor: os peões são as peças menos móveis do xadrez, e podem tornar os bispos quase impotentes, como mostrado na Figura 2-7a. Um bispo bloqueado atrás de seus próprios peões geralmente é chamado de um “bispo mau”. Os peões inimigos também podem ser utilizados para restringir a mobilidade do bispo, como na Figura 2-7b.

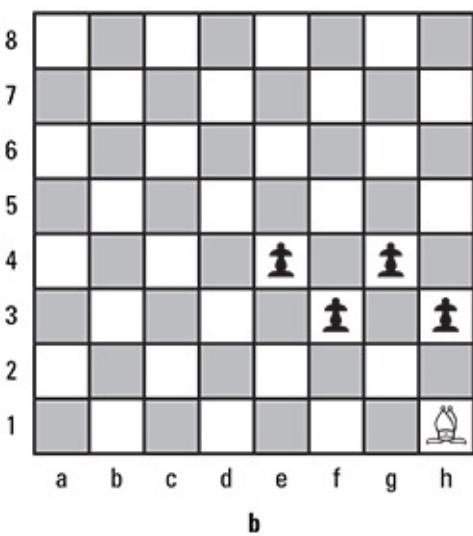
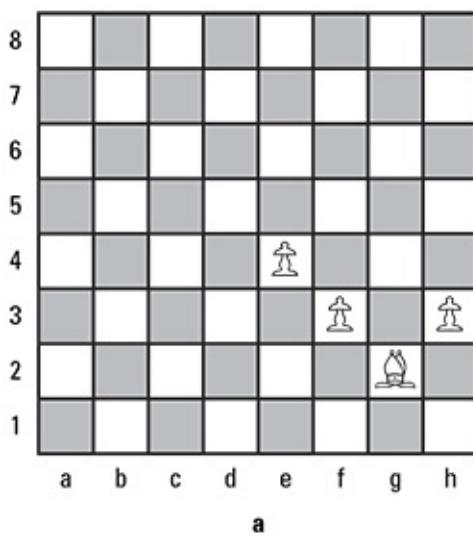


Figura 2-7: O bispo, bloqueado por seus próprios pões e pelos peões inimigos.

No entanto, restringir um bispo com os peões não é sempre algo eficaz, pois o bispo pode conseguir capturar um dos peões inimigos. Observe as Figuras 2-8a e 2-8b para ver como (1. Bxf3).

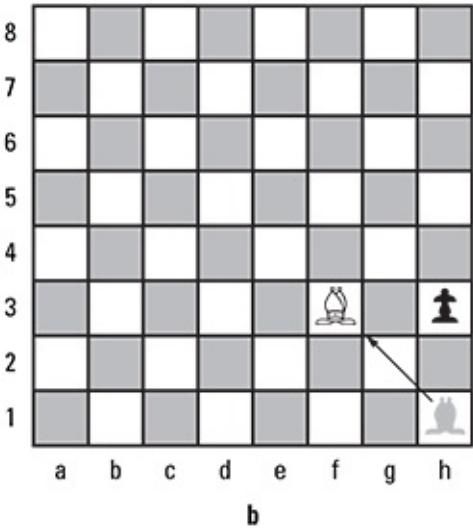
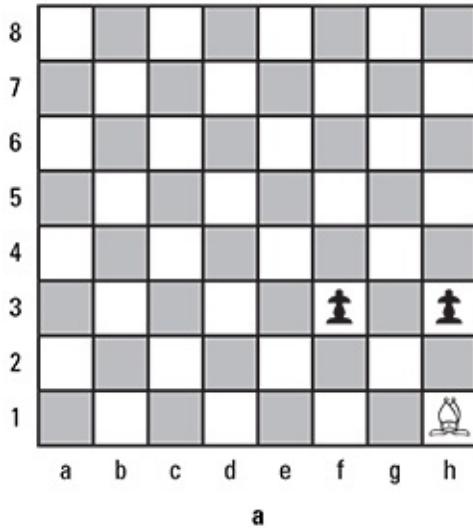


Figura 2-8: O bispo ataca um peão.

 Se você planeja utilizar seus peões para restringir a mobilidade de um bispo – o que é uma coisa boa a se fazer, contanto que você não esteja restringindo seus próprios bispos – é melhor ter certeza de que os peões estejam adequadamente protegidos!



Os movimentos do bispo são relativamente fáceis de serem dominados, mas sua habilidade de ataque a longa distância é geralmente surpreendente. Já houve muitas vezes em que eu me choquei ao ver os bispos do meu oponente surgirem de um dos cantos do tabuleiro indo até o outro. Só porque os bispos do seu oponente não estão próximos às suas peças não significa que eles não o estão atacando!

Ostentando uma Coroa Pontiaguda: A Rainha

A peça mais poderosa é a rainha. O poder de uma peça está diretamente relacionado à sua mobilidade, e a rainha é a peça mais móvel. Embora a rainha seja a peça mais poderosa, ela deve tomar muito cuidado ao combater as forças inimigas. Se as torres ou peças menores a atacarem, ela geralmente é forçada a retroceder ou ser perdida. Trate a dama com luva de pelica!

A Figura 2-9 indica onde as rainhas são posicionadas no início do jogo.

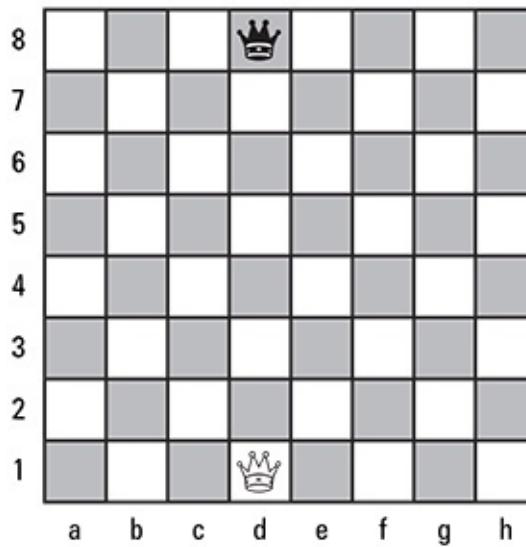


Figura 2-9: As rainhas tomam seus tronos.

 Os movimentos da rainha são simplesmente a combinação do movimento para cima e para baixo e de um lado para o outro da torre, e dos movimentos diagonais do bispo – basicamente, ela pode se mover por qualquer número de casas, em qualquer direção. Sua única restrição é que ela não pode pular por cima das peças. A rainha captura um oponente tomando o lugar do oponente no tabuleiro.

O nascimento da rainha

A rainha evoluiu do vizier indiano que era o primeiro ministro ou conselheiro do rei. Sendo originalmente uma peça fraca, os grandes poderes da rainha foram concedidos a ela por volta do final do século XV. Se essa concessão foi um ato de cavalheirismo ou simplesmente outra tentativa de acelerar o desenvolvimento do jogo, ainda não se sabe. O que é certo, no entanto, é que a Europa medieval estava acostumada a rainhas poderosas — e essa realidade também pode explicar a alteração de sexo.

Para ter uma ideia da força da rainha, é só colocar uma no meio de um tabuleiro de xadrez vazio – o que, aliás, é uma situação que nunca ocorrerá se você estiver jogando xadrez de

acordo com as regras! Quando posicionada no centro do tabuleiro, a rainha pode percorrer 27 casas e pode se mover em oito direções diferentes, o que você pode ver na Figura 2-10.

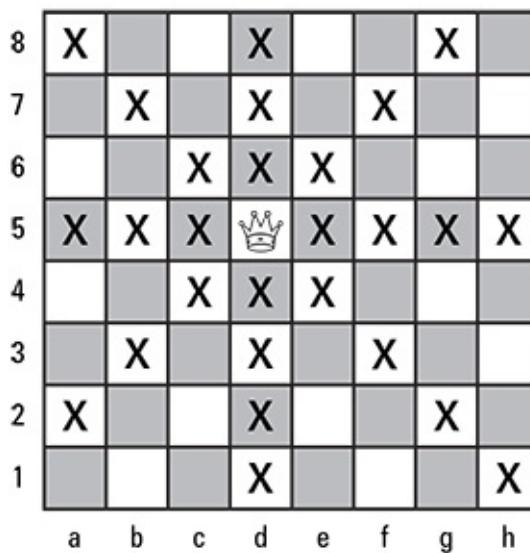


Figura 2-10: O reino da rainha praticamente domina o tabuleiro quando ela está posicionada no centro.

A rainha cobre menos casas quando posicionada na lateral do tabuleiro, por isso, seus poderes são ligeiramente reduzidos nesse caso. No entanto, é perigoso demais posicionar a valiosa rainha no centro do tabuleiro cedo demais na partida, onde quaisquer membros do exército oposto podem incomodá-la. Muito comumente, você verá os mestres posicionando a rainha em uma posição mais conservadora no início e esperando para centralizá-la posteriormente, quando as peças forem trocadas e o perigo em relação a essa foi reduzido.

A rainha não somente é a peça de xadrez mais poderosa e mais perigosa, mas também a mais valiosa! Movê-la para posições nas quais ela pode ser facilmente atacada é algo geralmente reprovado. Deixe que suas outras peças e peões lutem o início da batalha, e traga a rainha para o jogo depois que um pouco da poeira se assentar. Se seu oponente mover a rainha para o seu lado do tabuleiro de início, fique feliz! Esse provavelmente será um erro. Procure maneiras de mover suas peças de modo que elas ataquem a rainha exposta e forcem-na a retroceder.



Usando uma Coroa Arredondada: O Rei

O rei não é a peça de xadrez mais poderosa (a rainha é que é), mas ele é o mais importante (e nos conjuntos de xadrez convencionais, ele é o mais alto). Quando alguém ataca o seu rei, você deve defendê-lo. Se o rei é atacado e você não pode defendê-lo, então você terá um xeque-mate... e o jogo estará terminado (consulte o Capítulo 4 para obter informações sobre o xeque-mate). Mas você nunca captura realmente o rei; você simplesmente o força a se render. Milhares podem morrer no campo de batalha, mas a realeza respeita a realeza. (Ainda assim, não se esqueça que o rei pode capturar, assim como as outras peças, tomando a casa de um oponente!).

A Figura 2-11 mostra onde o rei fica no tabuleiro de xadrez no início do jogo.

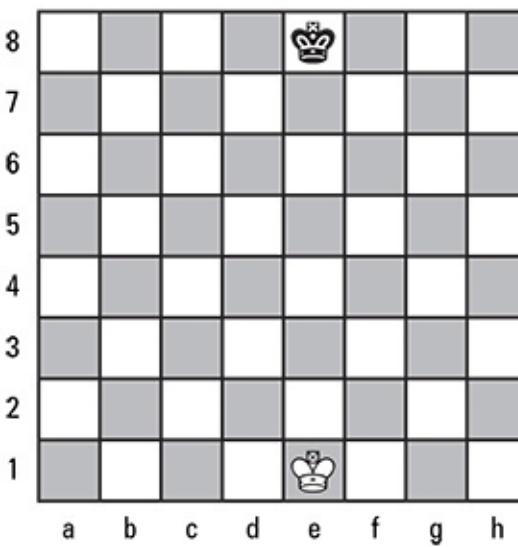


Figura 2-11: Os reis, sentados em seus tronos.

O rei pode se mover por uma casa em qualquer direção, exceto pela possibilidade única de enrocar (consulte o Capítulo 10 para este movimento especial). Os reis podem nunca chegar próximos demais um do outro, mas podem ficar à distância de um braço (pelo menos uma casa), porque um rei nunca pode dar xeque no outro. Você pode ver os possíveis movimentos do rei para si na Figura 2-12.

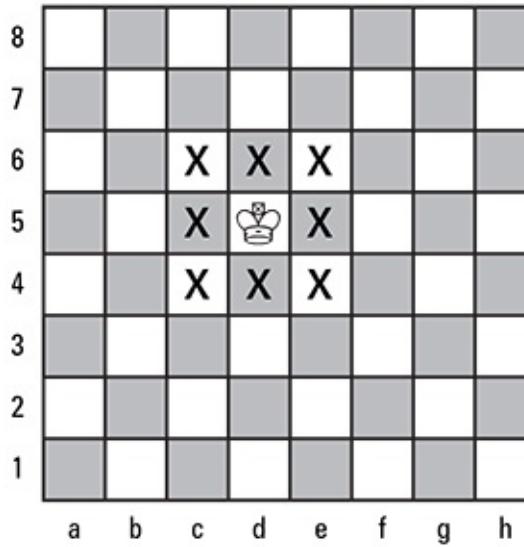


Figura 2-12: Os X marcam os possíveis movimentos do rei, a partir de sua localização.

DICA Você pode estar esperando que um rei lidere suas tropas na batalha, mas essa analogia não funciona muito, pois o rei geralmente se esconde em um canto atrás dos peões até que seja seguro sair. Geralmente, quando o rei se torna ativo, o *final de jogo* (quando a maioria das peças já foram capturadas) foi iniciado. Durante o final, o rei pode se tornar muito poderoso, e você deve considerar levá-lo ao centro, mas um rei no meio do tabuleiro durante o meio de jogo é uma receita para o desastre (confira os Capítulos 13 e 14 para obter detalhes sobre estratégias do final e meio de jogo).

Galopando em uma Formação em L:

O Cavalo

O cavalo é uma peça complicada, e geralmente é necessário um pouco de prática para ficar confortável com seus movimentos. Como sua forma sugere, o cavalo vem da cavalaria dos exércitos antigos. Devido ao fato de que ele não pode dar o xeque-mate contra um oponente apenas com o auxílio de seu próprio rei, o cavalo é uma peça menor, assim como o bispo - mas os poderes do cavalo são muito diferentes. Diferentemente do longo alcance do bispo, o cavalo adora combater em quartéis mais próximos e é geralmente a primeira peça a ser movida da fileira de trás e a primeira a entrar em contato com o exército oposto. O cavalo está de fato cavalgando feito louco e pronto para lutar!

A Figura 2-13 mostra o local de início dos cavalos.

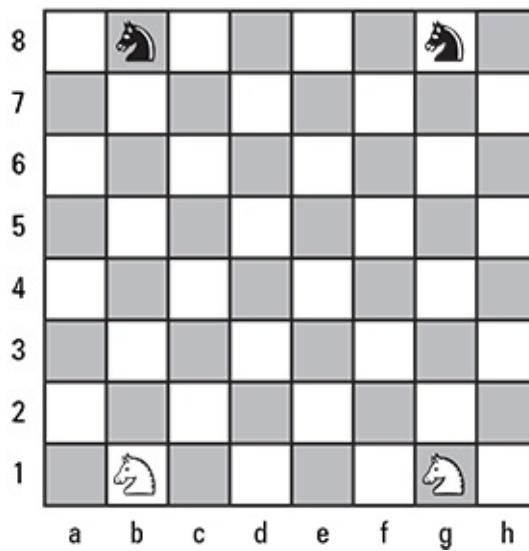


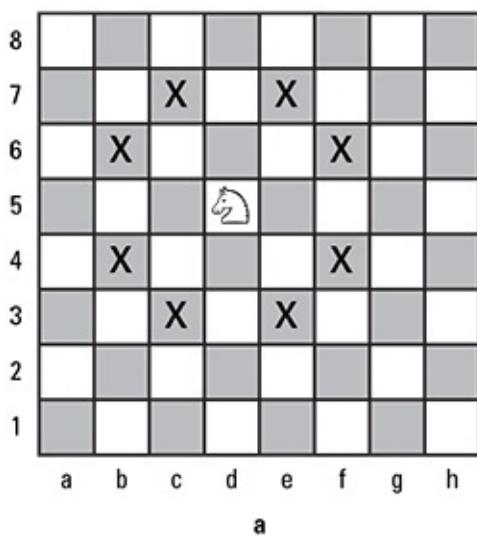
Figura 2-13: Os cavalos começam aqui.



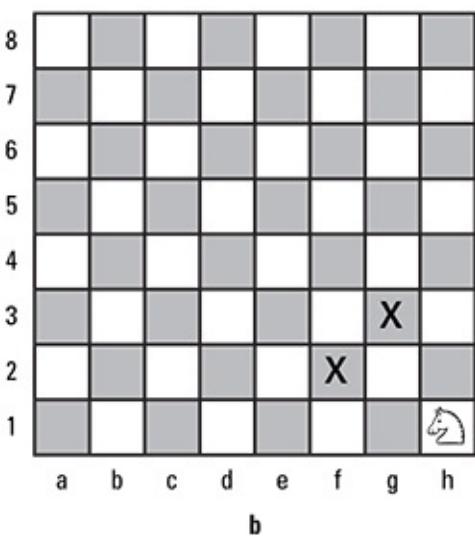
Algo que me ajuda é pensar no cavalo como um cavaleiro medieval montado em um cavalo, carregando uma lança. Não é possível atirar uma lança por uma distância muito grande, mas se os bandidos chegarem perto demais, eles estão propensos a serem apunhalados.

Estranhamente, se um inimigo conseguir passar pela lança e chegar ainda mais próximo ao cavalo, o cavalo fica indefeso. (O cavaleiro precisaria descer do cavalo, largar sua lança, e apanhar uma espada para lutar a uma distância muito próxima – mas isso consome muito tempo, além de ser contra as regras do xadrez!) Estranhamente, embora o cavalo seja uma peça forte de ataque, ele não pode controlar as casas mais próximas a ele.

A maneira mais fácil de entender o movimento do cavalo é pensar nele como uma forma em L em qualquer direção. Duas casas para cima e uma para o lado, ou uma casa para baixo e duas para o lado, ou qualquer combinação semelhante. Ele faz as capturas do mesmo modo como as outras peças do xadrez, substituindo a peça ou peão que ocupa a casa na qual ele parou – e *não* os jogadores pelos quais ele salta. A Figura 2-14a ilustra para onde o cavalo pode se mover do centro do tabuleiro. O cavalo controla oito casas quando posicionado no centro do tabuleiro, em oposição a duas, quando ele está em um dos cantos, como a Figura 2-14b ilustra.



a



b

Figura 2-14: Os possíveis movimentos do cavalo, a partir do centro e de um dos cantos.

Mantenha em mente que o cavalo deve sempre se mover para uma casa com cor diferente do que aquela que ele ocupa. Essa alternação entre cores não se aplica a nenhuma outra peça. Se o cavalo está em uma casa clara, ele deve se mover para uma casa escura, e vice-versa.

O cavalo é muito mais eficaz quando centralizado – ou posicionado de modo que ele ocupe, ou ataque, uma das quatro casas centrais. No entanto, diferentemente das outras peças para as quais essa regra geral também se aplica, o cavalo adora estar no centro da ação e é forçado a retroceder apenas quando atacado pelo peão mais inferior. Do contrário, o cavalo simplesmente ocupa seu espaço e o desafia a capturá-lo. O cavalo considera se apresentar para a batalha algo honroso e odeia ficar assistindo enquanto os outros são deixados para carregar tudo nos ombros.

O único poder verdadeiro do cavalo é a capacidade de pular sobre as peças, seja as do seu próprio lado ou as do inimigo. Na verdade, essa peça é a única que pode sair da fileira de trás no início do jogo sem o movimento preliminar de um peão, como ilustrado na Figura 2-15.

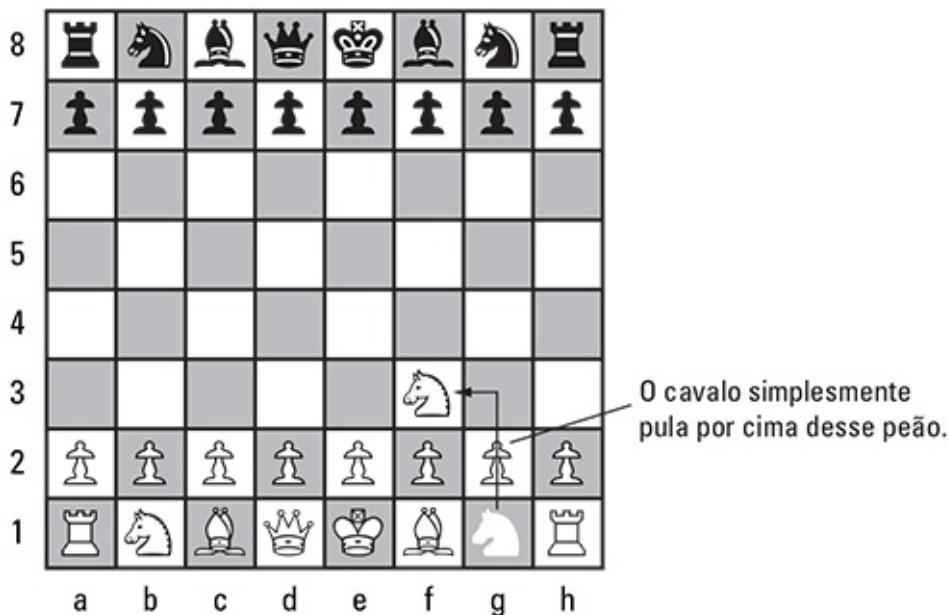


Figura 2-15: O cavalo passa por cima de um peão.

Correndo Por Todos os Lados como o Baixinho do Exército: O Peão

Embora os enxadristas, às vezes, se refiram a todas as peças do xadrez coletivamente como peças, eles não consideram realmente um peão como sendo uma peça. Se você perder um cavalo, você poderia dizer tanto “eu perdi um cavalo” quanto “eu perdi uma peça,” mas se você perder um peão, você não pode dizer, “eu perdi uma peça.” Em vez disso, você diz, “eu perdi um peão”. (Por quê? Porque essa é a maneira como as pessoas que jogam xadrez falam). Os peões são apenas peões, mas o xadrez tem muitos deles! A Figura 2-16 mostra como os peões são dispostos no início do jogo.

O passeio do cavalo



O passeio do cavalo é um exercício interessante no qual você posiciona o cavalo em qualquer lugar do tabuleiro de xadrez e, em seguida, move-o para cada casa por vez, sem nunca cair na mesma casa duas vezes. O grande mestre George Koitanowski ficou famoso por fazer o passeio do cavalo, e podia executá-lo sem olhar para o tabuleiro (dizendo o nome da casa para a qual o cavalo se moveria). Na verdade, ele uma vez fez isso na frente de mais de 300 espectadores encantados, na ocasião de seu 90º aniversário!

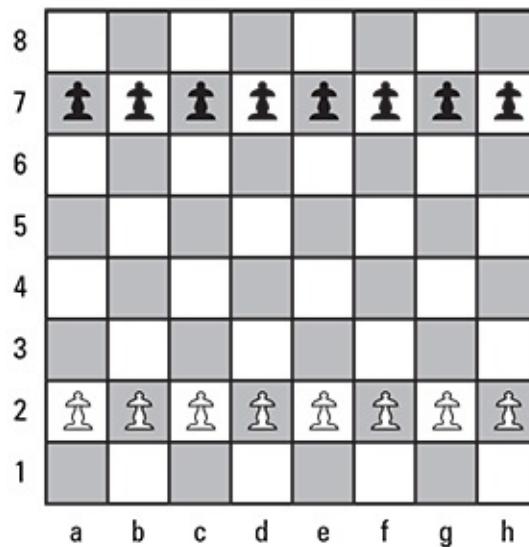


Figura 2-16: Os peões se alinham para a batalha.

Os peões são os soldados de infantaria do xadrez, e você sabe como os soldados de infantaria são tratados. Seus poderes são muito restritos. O peão só pode se mover uma casa à frente, exceto em seu primeiro movimento, quando ele tem a opção de andar uma ou duas casas para a frente. Um peão não pode andar para trás ou para os lados – *apenas para a frente*. A Figura 2-17 mostra as opções dos peões brancos na linha de início.

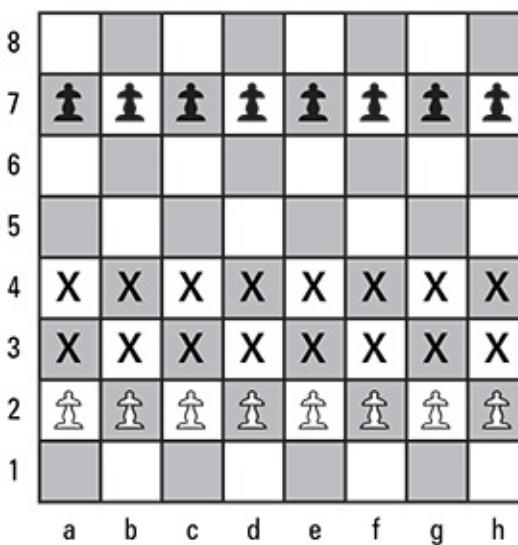


Figura 2-17: Na abertura, os peões brancos podem se mover para as casas marcadas por um X.

O peão, diferentemente das peças, faz a captura de uma maneira diferente pela qual ele se move. Ele captura diagonalmente, uma casa à frente para qualquer lado. Mas ele ainda toma o lugar de um oponente em uma casa quando faz a captura, assim como as outras peças de xadrez. A Figura 2-18 ilustra a habilidade de captura do peão.

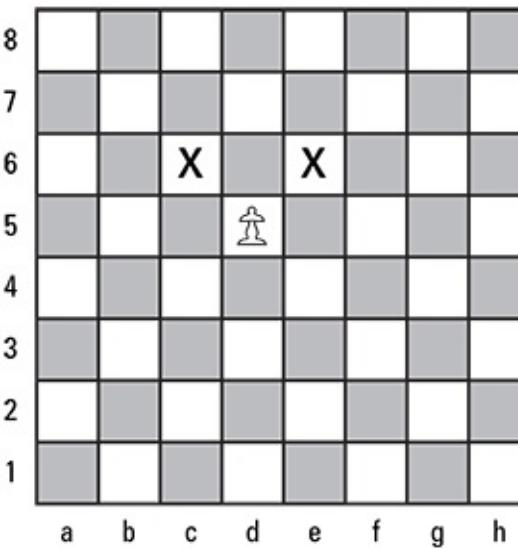


Figura 2-18: O peão branco pode capturar um oponente em qualquer uma das casas marcadas com um X.

Na Figura 2-19a, um peão inimigo ocupa uma das casas que o peão branco pode atacar. A Figura 2-19b mostra como o peão branco captura o peão preto (embora o peão preto pudesse ter capturado o peão branco se não fosse a vez do preto!).

Se nenhum membro do exército oponente ocupar uma casa que o peão ataca, então, o peão pode se mover para frente. Se uma peça ou outro peão estiver à frente dele, mas nada estiver nas casas que o peão pode capturar, o peão é impedido e não pode se mover; os enxadristas dizem que o peão está *bloqueado*. Na Figura 2-20, os peões em d5 e d6 estão bloqueados... um pelo outro.

Peões: A alma do xadrez

Embora o peão seja a peça mais baixa do xadrez, algumas pessoas já se referiram a ele como a “alma do xadrez.” É isso que o grande mestre François-André Danican Philidor (172695) quis dizer quando ele falou que “Os peões são a vida do jogo.” Essa honra se deve a uma série de fatores:

Um conjunto de xadrez tem mais peões do que qualquer outra coisa.

Os peões podem ditar se as outras peças possuem espaço de manobra.

Nenhuma peça quer ser trocada por um pobre peão, por isso, as outras peças têm que recuar ou se mover ao redor deles.

Os peões não podem se mover para trás, por isso, cada movimento é um compromisso e deve ser feito apenas após uma devida consideração.

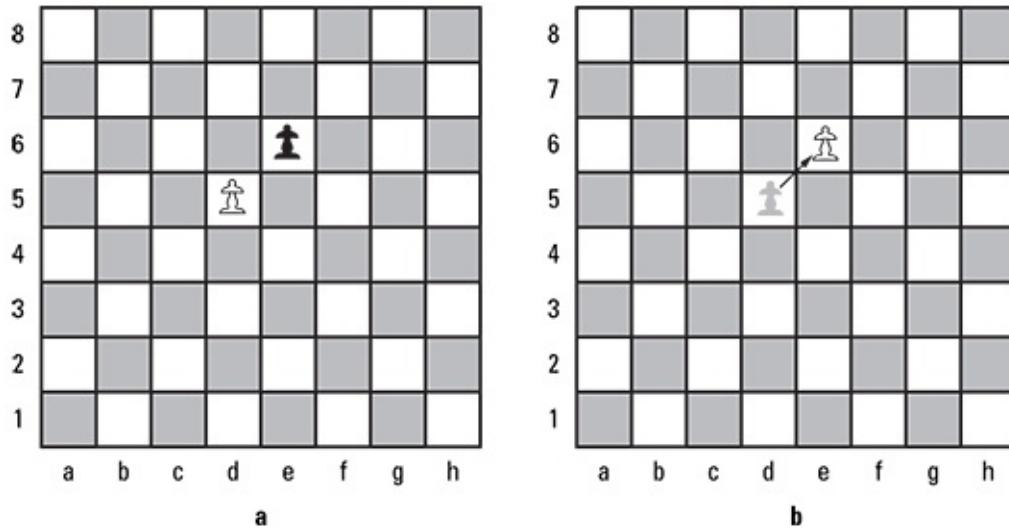


Figura 2-19: Briga de peões: O branco captura o preto.

Quando dois peões estão bloqueados conjuntamente, como na Figura 2-20, você deve tentar trazer outro peão para perto para poder ajudar. Essa estratégia é tão comum que ela é referida como *alavanca*. Você pode ver de onde esse termo se derivou, conforme o segundo peão tenta extrair o primeiro gratuitamente. A Figura 2-21 ilustra o uso da alavanca.

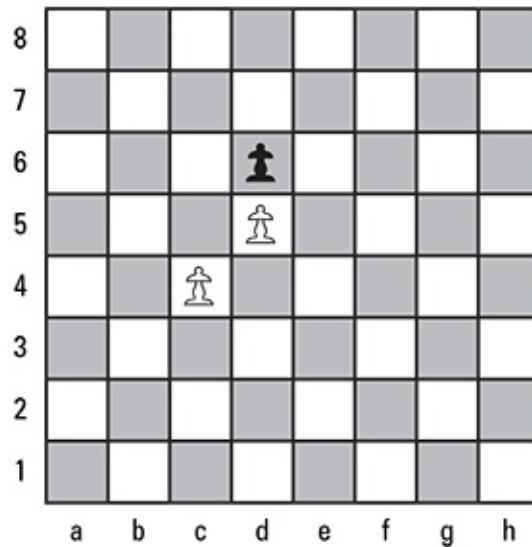


Figura 2-20: Um par de peões entrava seus chifres.

Algo que me ajuda é pensar no soldado de infantaria segurando uma lança e um escudo gigante. O escudo está na frente do soldado de infantaria de modo que o soldado só pode se mover para o lado direito ou esquerdo do escudo e não pode atacar para a frente. O soldado precisa de um companheiro de luta que o auxilie.

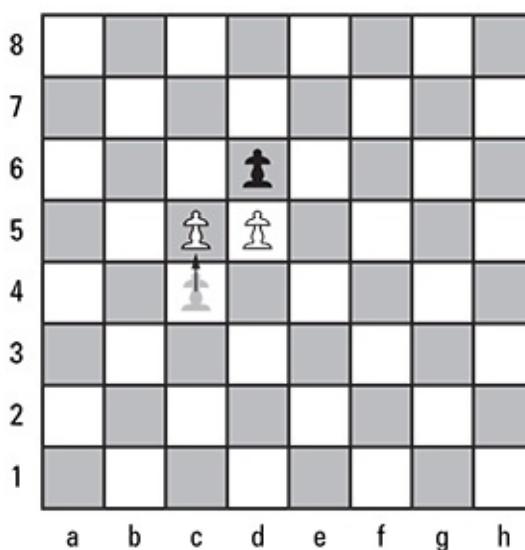


Figura 2-21: O amor e a bravura dos peões, conhecido como a alavanca.

Com o auxílio adicional do peão, agora dois dos peões podem capturar um ao outro. Se o peão preto capturar o peão branco, o peão branco remanescente estará livre para se movimentar. Geralmente, a alavanca pode ser usada para abrir uma posição que, do contrário, estaria bloqueada, e essa técnica é vista repetidamente nas partidas dos mestres.

Uma vez que os peões podem ser interrompidos tão facilmente em seu caminho, os enxadristas aprenderam que eles são mais poderosos quando ficam ao lado um do outro. Desta maneira, ambos os peões – ou *duplas de peões* – podem proteger a casa à frente do outro. Ajudando um ao outro, ambos os peões se tornam mais móveis, e sua influência na partida aumenta.

Você precisa conhecer algumas outras coisas sobre os peões, mas eu não as discuto neste capítulo. Eu debato a promoção dos peões e algo chamado en *passant* (ou “em passagem”) no Capítulo 10, que lida com movimentos especiais. A disposição do peão é coletivamente referida como a *estrutura do peão*, e eu examino este conceito em detalhes no Capítulo 3. Eu também devoto um capítulo inteiro às estruturas de peões que estão associadas a aberturas específicas – consulte o Capítulo 9 para obter informações sobre as *formações de peões*.



Capítulo 3

Conhecendo os Elementos do Xadrez

Neste Capítulo:

- Entendendo o espaço
 - Obtendo a vantagem material
 - Observando o relógio durante o desenvolvimento
 - Mantendo o rei protegido
 - Posicionando os peões
-

Os elementos do xadrez – espaço, material, desenvolvimento, segurança do rei e estrutura dos peões – são os blocos de construção básicos do jogo. Entendendo os elementos individuais, você aumenta drasticamente seu conhecimento de xadrez. É claro que entender os elementos isolados uns dos outros é muito mais fácil do que entendê-los em combinação. Infelizmente, os elementos estão sempre interagindo uns com os outros – como se eles fossem gases voláteis. Às vezes, um elemento é muito mais importante do que todos os outros combinados; outras vezes, existe um equilíbrio dinâmico entre todos eles. Quando você entende o relacionamento de cada elemento para com os outros – em qualquer posição determinada – você terá se aproximado do domínio do xadrez.

Nesse capítulo, eu o apresento a esses elementos interativos, primeiramente explicando-os individualmente e, então, mostrando como eles interagem.

Arrumando o Tabuleiro: Espaço

O espaço pode ser a fronteira final para algumas pessoas, mas ele é um elemento essencial no mundo do xadrez. O xadrez realmente é um jogo de conquista espacial. Todas as coisas sendo iguais, o jogador que controla mais espaço controla o jogo: manipular suas peças é mais fácil quando você tem espaço do que quando você não tem. Quando você não tem espaço, você nem sempre consegue fazer suas peças chegarem ao lugar certo, na hora certa. Imagine tentar ir de um lado do campo de batalha para o outro quando seus próprios soldados ficam no seu caminho.

A batalha por espaço é mais poderosa no centro do tabuleiro. Controlar as casas e4, e5, d4 e d5, bem como as casas adjacentes a elas, é como procurar um terreno alto em uma escaramuça.



Não fique encurrulado

Se você estiver perdendo a guerra por espaço, os enxadristas dizem que o seu jogo está *encurralado*. (Então, por exemplo, se o seu oponente faz manobras de modo que todas as suas peças remanescentes estejam presas a um canto, você definitivamente está encurralado). Um movimento que assegure uma vantagem espacial a você, restringindo o espaço do seu oponente é um *movimento que encurrala*. Por outro lado, um *movimento liberador* é um movimento que recupera espaço.

Ganhe controle

O espaço é um pouco mais do que o número de casas que você *controla*. O controle refere-se ao número de casas atacadas – não necessariamente ocupadas – por suas peças e peões. (As casas *atacadas* são aquelas casas para as quais suas peças e peões podem ir em seu próximo movimento). Se seu oponente atacar as mesmas casas, então essas casas são *disputadas* e não são claramente controladas – e ninguém pode reivindicá-las como seu espaço.

Mesmo se uma casa for disputada, você pode usar um tipo de aritmética do xadrez para determinar que lado mais provavelmente acabará controlando-a. Você pode contar seu número de peças que atacam a casa e, então, contar o número de peças do seu oponente que a defendem. O lado com o número maior é o lado que mais provavelmente obterá seu controle.

Empreque estratégias de espaço

Cada lado começa o jogo com a mesma quantidade de espaço. Nesse ponto, nenhum dos lados controla nenhuma casa na metade do tabuleiro do oponente (é claro!). Porque o lado branco tem o benefício do primeiro movimento, o branco quase sempre garante uma vantagem especial temporária, colocando um peão ou peça em uma casa que permita que o peão ou peça ataquem e, pelo menos temporariamente, controlem as casas na outra metade do tabuleiro. A Figura 3-1 ilustra o movimento de abertura mais comum (1. e4; consulte o Capítulo 17 se você precisar de ajuda para decifrar a anotação neste capítulo).

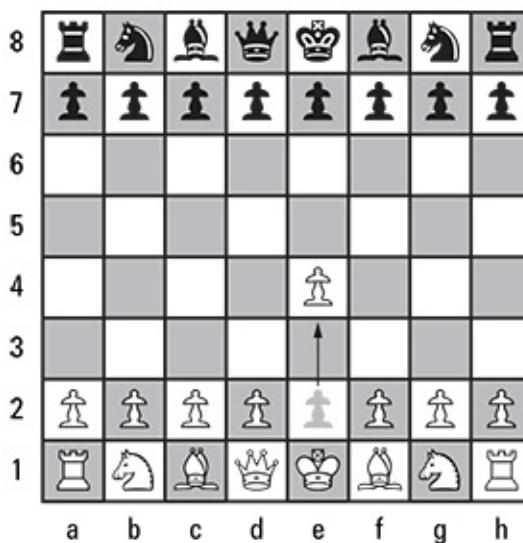


Figura 3-1: O movimento de abertura que consegue a maioria das jogadas.

Se você já sabe como os peões se movem, você pode ver imediatamente que o peão em e4

agora ataca duas casas no lado do tabuleiro do oponente. Essas casas, d5 e 15, são mostradas na Figura 3-2. (Para obter um lembrete de como os peões atacam versus como eles se movem, consulte o Capítulo 2.)

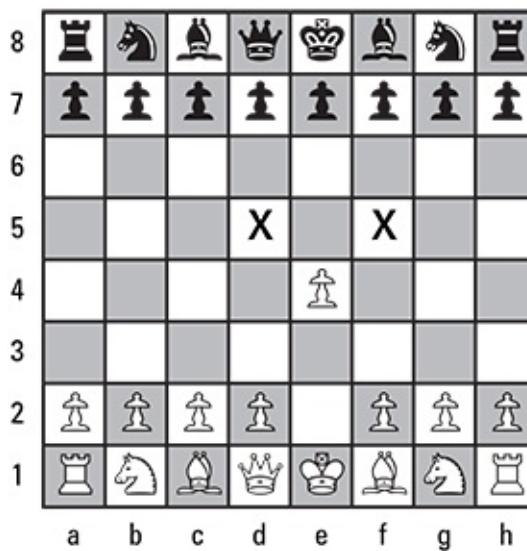


Figura 3-2: O peão ataca as duas casas marcadas por um X.

Geralmente, mas não sempre, as peças pretas abrem com um movimento que iguala o espaço do jogo. Essa ação-reação, às vezes, é referida como o *equilíbrio dinâmico* do xadrez, que é apenas uma maneira elegante de dizer que um lado geralmente pode restabelecer a igualdade inicial em sua vez de jogar. Por exemplo, as peças pretas podem responder no movimento seguinte com os mesmos resultados movendo o peão do rei para e5 (consulte a Figura 3-3).

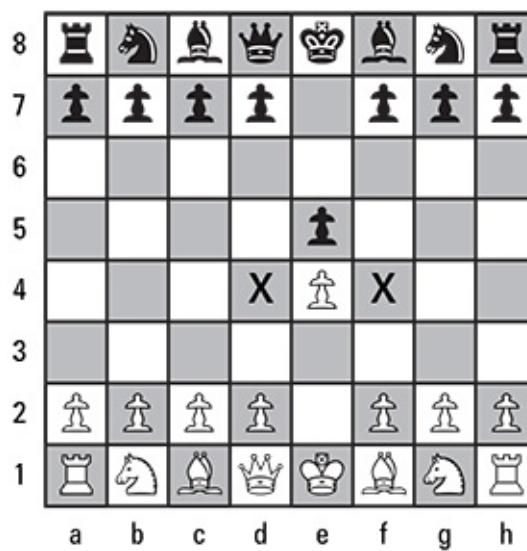


Figura 3-3: O preto responde do mesmo jeito, atacando as duas casas marcadas por um X.

Observe como o lado branco tem uma vantagem especial após o primeiro movimento, mas o lado preto restabelece imediatamente a igualdade espacial. Porque o lado branco se move primeiro, o truque é jogar de uma maneira que o lado preto não possa simplesmente copiar os movimentos do branco. Dessa maneira, o branco tenta forçar uma concessão do preto e assegurar uma vantagem duradoura. Se o lado preto pudesse sempre copiar os movimentos do branco, o jogo acabaria em empate. (Eu ofereço um exemplo de como refutar a estratégia do *sigo mestre*, em que o lado preto continua os movimentos do branco, na abertura conhecida

como Defesa Petroff no Capítulo 12).



O espaço é mais importante nas fases de abertura e de meio de jogo do xadrez do que no final do jogo. Essa ideia é verdadeira porque, por definição, o final de jogo tem o menor número de peças no tabuleiro. Ser encurralado por muitas peças no final de jogo raramente acontece, e você tem que ser um tanto atrapalhado para tropeçar nas suas próprias peças. A chave para controlar o espaço na abertura é controlar o *centro*. Na Figura 3-4, as casas centrais chave são indicadas.

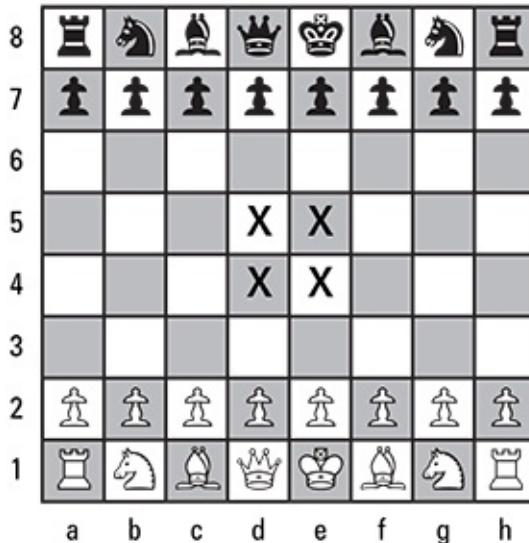


Figura 3-4: Os X marcam as casas do centro.



As Leis Espaciais

A seguir há uma lista das leis de espaço, mas não tente memorizá-la. Nenhum mestre do xadrez nunca faz isso. Apenas se familiarize com estes conceitos de uma maneira geral, e logo, eles se tornarão uma segunda natureza.

- ✓ Use seus peões do centro para ganhar espaço na fase inicial do jogo.
- ✓ Invada apenas se você puder oferecer apoio às suas peças.
- ✓ Controle o centro antes de atacar nas alas (laterais do tabuleiro).
- ✓ Não bloqueeie seus bispos atrás dos seus próprios peões.
- ✓ Se seu oponente estiver bloqueado, tente evitar movimentos que o liberem.
- ✓ Troque peças para ajudar a aliviar uma posição encurralada.
- ✓ Se o seu oponente está atacando em uma ala, revide no centro!
- ✓ Após você obter o controle de uma casa em território inimigo, tente ocupar a casa com um cavalo.
- ✓ Durante o final de jogo, considere trazer o rei para o centro do tabuleiro.

A estratégia de abertura mais comum no xadrez é tentar manusear suas peças menores (os

bispos e os cavalos) e os peões centrais para que eles controlem as quatro casas do centro e atacar o território inimigo. As peças menores têm seu poder aumentado quando mobilizadas em direção ao centro. Se você puder posicionar suas peças ali e impedir que seu oponente faça o mesmo, então você assegurará um controle maior no centro e uma vantagem espacial, e suas peças se tornarão mais fortes do que a do seu oponente. Na Figura 3-5, o lado branco moveu seus peões e cavalos para controlar o centro. O lado preto está ocupado em mover os peões nas colunas a e h e já está atrás na batalha por espaço.



Figura 3-5: O branco está vencendo a batalha pelo centro.

Lembre-se que o xadrez não é um jogo estático – é importante não apenas estabelecer uma superioridade espacial, mas também mantê-la! Fazer com que uma ou duas peças atravessem para o território inimigo não adianta muito se elas estiverem afastadas do resto da tropa. Você deve manter as linhas de suprimento abertas e invadir apenas quando você puder apoiar adequadamente as peças avançadas.

O controle central faz uso do antigo provérbio “divida e conquiste.” Se você dividir o exército do seu oponente em dois campos, você poderá levar uma quantidade decisiva de força para uma arena antes que seu reforço chegue.



Obtendo o Máximo Daquilo que Você Tem

Naturalmente, algumas peças de xadrez são mais poderosas do que outras. O elemento material tem a ver com essa força relativa das peças.

A superioridade material pode ser decisiva quando tudo o mais estiver em igualdade. Se você conseguir conquistar um peão, você geralmente conseguirá conquistar outro ou forçar concessões adicionais do seu oponente. Uma vantagem material de um único peão é geralmente decisiva em jogos entre mestres. Uma vantagem material equivalente a uma torre geralmente é o suficiente para vencer, até mesmo para jogadores inexperientes.

Valorize seus peões e peças

Os enxadristas tentam quantificar o poder das peças designando a elas um valor numérico. O peão é a unidade básica do xadrez, e a ele é designado um valor numérico de um. As outras peças são avaliadas de acordo com esses mesmos termos. Portanto, se um peão vale um ponto, um cavalo vale mais: três pontos. Em outras palavras, você perderá dois pontos em elemento de material se trocar um cavalo por um peão. Você precisaria capturar três peões inimigos (ou um cavalo) para compensar pela perda do seu cavalo. (Consulte a barra lateral “Bispos e cavalos não foram criados igualmente” para descobrir por que um bispo não é uma troca justa). A Tabela 3-1 mostra os valores relativos das peças. **Nota:** Designar um valor ao rei é algo vazio, pois sua perda significa a perda do jogo!

Tabela 3-1

Os Valores Relativos das Peças de Xadrez (Em Relação ao Peão)

Peça	Valor
Peão	1
Cavalo	3
Bispo	3
Torre	5
Rainha	9

As peças em si ganham ou perdem poder dependendo de seu posicionamento. Ter um peão bastante avançado em território inimigo pode ser muito mais importante do que ter um cavalo fraco, preso em um canto. Um bispo bloqueado atrás de seus próprios peões pode não valer uma fração de um cavalo que anda livremente. Esses valores são relativos e podem mudar diversas vezes durante o curso do jogo. Ainda assim, lembrar o valor relativo das peças quando você estiver considerando trocá-la por outra é uma orientação útil. Se você abrir mão de sua torre ou rainha por um peão, é melhor você ter um motivo muito bom!

Adote estratégias materiais

Uma boa regra é trocar peças quando você tem uma vantagem em material. Essa estratégia é referida como simplificação. Por exemplo, se você tiver um peão extra, mas tanto você quanto seu oponente tiverem um bispo, geralmente é mais fácil vencer se você trocar seu bispo pelo do seu oponente e jogar o resto da partida apenas com reis e peões.

Bispos e cavalos não foram criados igualmente

Embora o bispo e o cavalo sejam considerados como tendo um valor relativo igual, os mestres do xadrez aprenderam, com o tempo, a valorizar os bispos um pouco mais. Algumas pessoas designam ao bispo um valor de 3X pontos. Fazer com que os dois bispos controlem tanto casas claras quanto escuras é especialmente importante. Em conjunto, eles geralmente são



Assuntos de Material

Os pontos a seguir relativos a material devem servir como instruções e não como regras rígidas. Todas as vezes que os enxadristas tentam inventar regras rígidas, algum espertinho vem e as quebra! Ainda assim, é útil pelo menos pensar sobre os conceitos apresentados aqui.

- ✓ Quando estiver à frente em material, force trocas e vá em direção ao final do jogo. Simplifique!
- ✓ Abra as colunas e diagonais quando possível para que você possa usá-las para prender o inimigo e forçar concessões adicionais. (Consulte o Capítulo 1 para obter uma introdução às colunas e diagonais).
- ✓ Se seu oponente capturar uma peça, você deve quase sempre tentar restaurar o equilíbrio material capturando uma das peças do seu oponente.
- ✓ Se possível, adquira material sem se sacrificar em algum outro elemento.
- ✓ O material geralmente é mais importante do que os outros elementos, por isso, obtenha-o se você puder — a menos que você tenha um motivo muito bom para não fazê-lo.
- ✓ Se você estiver atrás em material, evite trocar peças adicionais, mas não se torne passivo. Você deve atacar!

A superioridade material adquire importância maior quanto mais próximo você chegar ao final de jogo. Uma vantagem de um único peão pode significar pouco na abertura — mas isso pode ser decisivo no final de jogo. Essa estratégia ilustra como você pode forçar concessões adicionais do seu oponente. Se você continuar ofertando a troca de peças e seus oponentes continuarem a recusá-la, eles serão forçados a retroceder. O resultado? Você também acabará com uma vantagem espacial!

Devido ao fato de que o lado com uma vantagem em material é aquele que deseja fazer trocas, logicamente, você deve evitá-las se estiver atrás.

A perda intencional de material em troca de uma vantagem em outro elemento é referida como *sacrifício*. Os sacrifícios são bem-vistos e adorados pelos enxadristas que sabem que se eles não obtiverem uma vantagem imediata, então, o tempo funcionará contra eles. Quanto mais próximo você chegar do final do jogo, mais importante o material extra se tornará, por isso, a manobra arriscada do sacrifício é considerada como sendo corajosa por alguns e irrefletida por outros. Você geralmente pode dizer muito sobre os jogadores de xadrez observando como eles se arriscam ou conservam seu material! O Capítulo 6 lida com os tipos mais comuns de sacrifício no xadrez.

Posicionando os Homens em um Bom Tempo: Desenvolvimento

O desenvolvimento é o elemento do tempo. No xadrez, os jogadores se movem um de cada vez. Você não pode passar ou abrir mão da sua vez, por isso, você deve fazer um movimento cada vez. Nem todos os movimentos são iguais, no entanto, e apenas aqueles movimentos que contribuem para o aumento de mobilidade de suas peças são considerados como sendo *movimentos de desenvolvimento*. Na prática, quase toda vez que uma peça se move de sua casa original, este movimento é de desenvolvimento.

Você quer usar o elemento do tempo para posicionar suas peças em casas efetivas da maneira mais eficiente possível. Mover uma peça, uma segunda ou terceira vez antes de mover as outras, geralmente é um desperdício de tempo. Mova a peça para uma casa boa e, em seguida, mova outra peça para outra casa boa. Se você continuar a fazer isso, você se desenvolverá de forma adequada.

Ganhe um tempo

Se seu oponente estiver jogando com movimentos de desenvolvimento e você só estiver marcando tempo, você logo perderá o jogo. Cada movimento é um recurso precioso, por isso, não desperdice nenhum! Os enxadristas chamam um movimento de *tempo*. Por exemplo, é comum ouvir, “Eu acabei de ganhar (ou perder) um tempo.” Isso significa que você ganhou (ou permitiu que seu oponente ganhasse) a chance de se mover o que parece ser duas vezes seguidas! As Figuras 3-6 e 3-7 mostram o branco perdendo tempo ao mover uma peça com muita frequência.

A Figure 3-6a reflete uma posição de abertura padrão conhecida como Defesa de Petroff, após o peão branco e o preto terem se movido para e4 e e5 o cavalo branco e o preto para f3 e f6 (1. e4 e5 2. Nf3 Nf6). A Figura 3-6b mostra o branco cometendo um erro ao mover o cavalo uma segunda vez para g5.

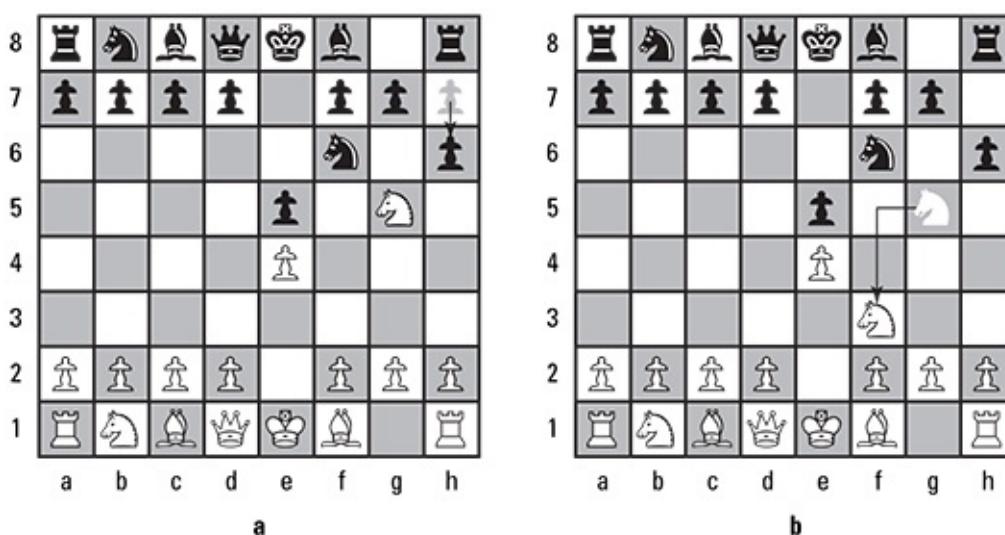


Figura 3-6: Uma abertura padrão, seguida por um mau movimento do lado branco.

O preto explora esse erro movendo o peão h para h6 (3. ...h6), como a Figura 3-7a mostra. Para evitar ser capturado pelo peão h6, o cavalo branco retrocede para f3, como na Figura 3-7b. Agora é a vez do preto jogar novamente. Ao comparar a Figura 3-6a com a Figura 3-7b, você pode ver que o preto não apenas conseguiu mover o peão de h7 para h6, como também ganhou mais uma vez – na linguagem do xadrez, o preto ganhou um tempo. O branco apenas

desperdiçou sua vez e perdeu tempo.

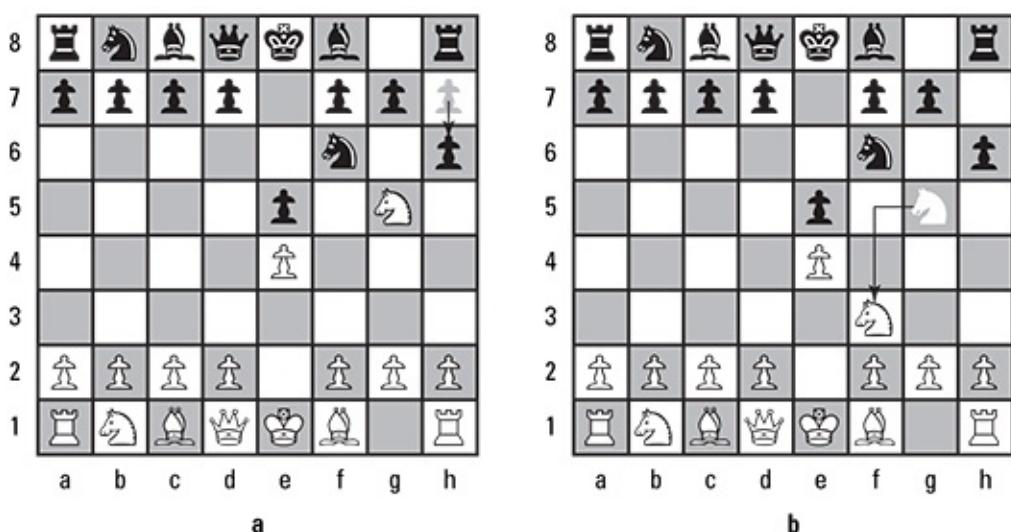


Figura 3-7: O preto ataca o cavalo com um peão, e o cavalo volta para f3.

Às vezes, o conceito de ganhar ou perder um tempo é muito sutil. Por exemplo, você pode avançar uma peça para uma casa razoável, mas, conforme o curso dos eventos se desenrola, você pode descobrir que sua peça devia estar, na verdade, em outra casa. Você pode ser forçado a reposicionar a peça para o lugar onde ela deveria estar. Tal movimento pode ser uma perda de tempo.

O branco começa o jogo e tem, por definição, uma pequena vantagem em tempo. O branco pode desperdiçar essa vantagem facilmente, ou fazer uso dela. A vantagem que vem com uma margem no elemento do tempo – ou desenvolvimento – geralmente é chamada de iniciativa. Assim, em virtude do primeiro movimento, é conferida ao branco uma ligeira iniciativa no início do jogo. Essa vantagem geralmente é comparada a ter um serviço no tênis e, nas mãos dos grandes mestres, a vantagem de ter o lado branco é bastante significativa.

O erro mais comum que os iniciantes fazem é perder um tempo dando o xeque (para saber mais sobre o xeque, consulte o Capítulo 4). Esses jogadores dão o xeque em todas as oportunidades, mas tal curso de ação nem sempre é sábio. Às vezes, a peça que dá o xeque é, posteriormente, forçada a se retirar, e um tempo é perdido. Se você planeja dar xeque no rei, assegure-se de ter um motivo concreto para fazer isso. Os enxadristas têm um ditado: “O macaco vê um xeque, o macaco dá um xeque.” Não seja um macaco! O xeque em si não é importante – o xeque-mate é que é!

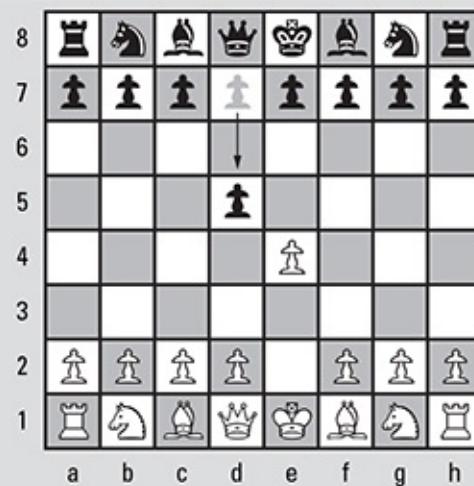
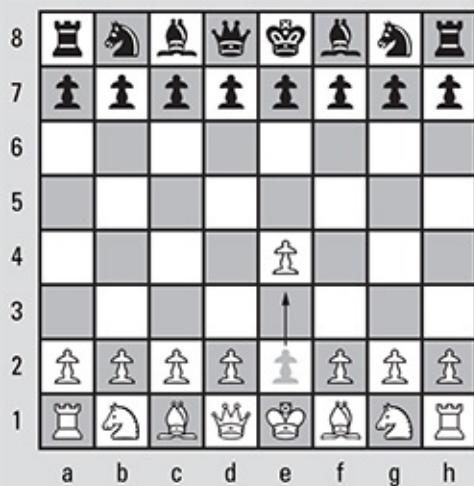
Faça um gambito (talvez)

Muito frequentemente você pode sacrificar uma pequena quantidade de material por uma vantagem em desenvolvimento. Muitas aberturas sacrificam um peão por esse motivo, e essas aberturas (e os sacrifícios em si) são chamadas de gambitos. Um *gambito* geralmente é mais eficiente para o lado branco do que para o preto, porque o lado branco já tem a iniciativa e pode aumentá-la, com o pequeno custo de um peão. Os gambitos tentados pelo preto geralmente oferecem menos chances para iniciativa, e frequentemente acabam como uma simples perda de material. (Para saber mais sobre o sacrifício no gambito, consulte o Capítulo 6.)

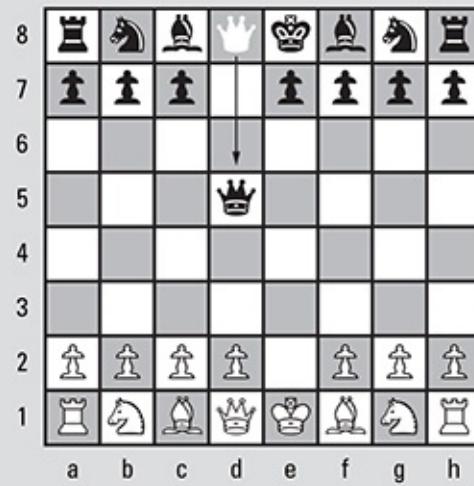
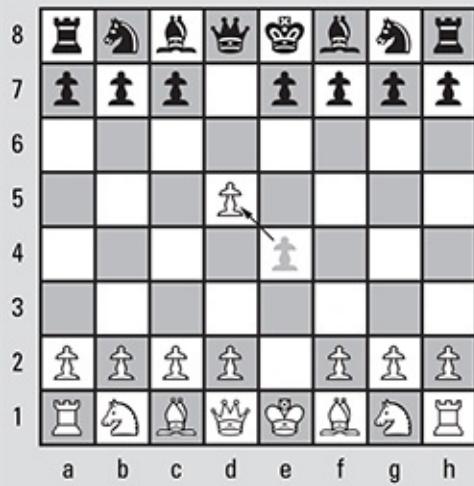


Defesa Escandinava: Desenvolvimento arriscado

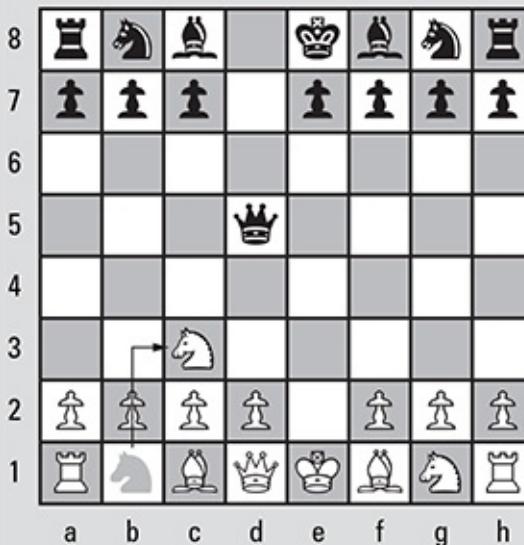
Uma abertura que você às vezes vê na jogada de um grande mestre é a defesa escandinava. A principal desvantagem para essa abertura é que a rainha preta avança muito cedo e pode ser atacada. Quando a rainha é forçada a recuar, o branco ganha um tempo. Aqui estão movimentos de abertura comuns para a defesa escandinava. O branco afasta o peão do rei em duas casas, e o preto dá uma resposta plausível ao primeiro movimento do branco, avançando o peão em frente à sua rainha, em duas casas (consulte as duas figuras a seguir). Esse movimento tem a vantagem de abrir fileiras para o bispo e a rainha e de concorrer pelo controle do branco pelo centro. A desvantagem desse movimento se tornará evidente daqui a pouco.



O branco captura o peão e fica temporariamente à frente em material. O preto agora recaptura o peão para poder restabelecer o equilíbrio de material (consulte as figuras a seguir).



O branco agora pode avançar seu cavalo e, simultaneamente, atacar a rainha preta (consulte a figura a seguir).



O cavalo avança com tempo, assumindo sua posição natural e também atacando a rainha preta. Devido ao fato de que o cavalo vale por três peões e de que a rainha vale por nove, o preto não pode ignorar essa ameaça e deve mover a rainha novamente. O branco ganhou um tempo!

A ideia geral é a de que leva tempo para capturar o peão. O tempo que um jogador gasta com a captura do peão será usado pelo jogador do gambito no desenvolvimento. A liderança em desenvolvimento valerá a pena o sacrifício material? Depende de com quem você está jogando!

Protegendo o Mandachuva: Segurança do Rei

Dentre todos os elementos, a segurança do rei pode ser a mais dramática. Se o rei estiver em risco, nada mais importa. Não importa quantas peças você tenha em seu bolso se o seu rei levar o xeque-mate, porque isso significa o fim do jogo. Eu explico o xeque-mate no Capítulo 4 – mas mesmo que você não saiba agora o que é o xeque-mate, você provavelmente já percebeu que precisa proteger o rei.

A história nos ensinou que ao fazer alguns movimentos claros de defesa para assegurar a posição do rei, você pode ater-se ao seu objetivo principal: atacar o oponente de maneira desimpedida. Não dá para pôr preço na paz de espírito.

Muitas partidas de xadrez começam com um ou dois movimentos de peão e o desenvolvimento de duas ou três das peças menores. O próximo passo geralmente é deixar o rei em *segurança* fazendo o roque, um movimento que permite que você deixe seu rei mais próximo de um dos cantos (consulte o Capítulo 10 para saber sobre este movimento especial), que geralmente está mais afastado da ação e atrás de outros peões e peças.

Esse roque e estratégia de segurança do rei iniciais ficam evidentes em inúmeras aberturas que seriam, do contrário, totalmente diferentes. A ideia principal é comprometer o inimigo apenas depois que o rei estiver seguro. Proteger o rei com todas as suas peças não é algo eficiente, por isso, os bons enxadristas deixam o posto de guarda para uma ou duas das peças e para os peões. O cavalo é um excelente defensor do rei, e monta uma grande resistência em face de

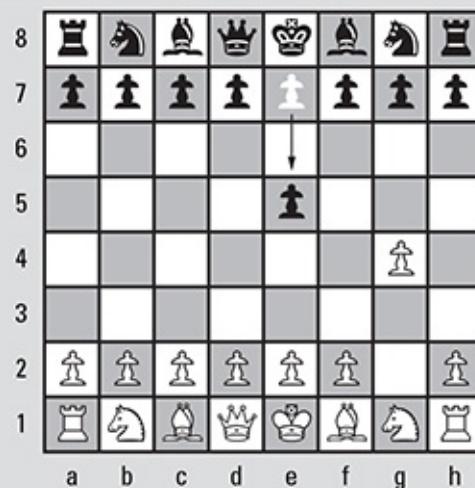
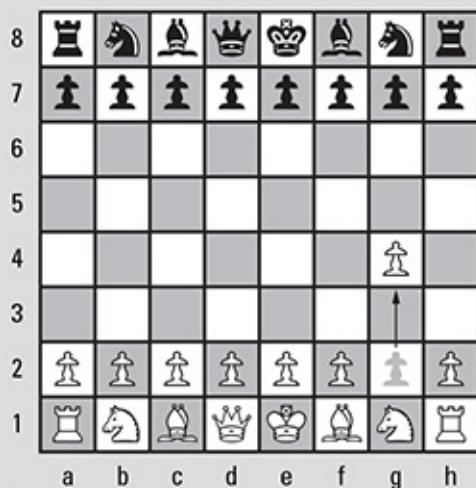


um ataque. Com a ajuda de alguns peões, o cavalo geralmente pode segurar o forte.

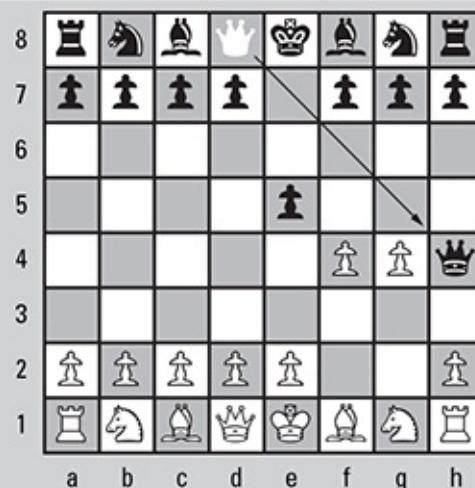
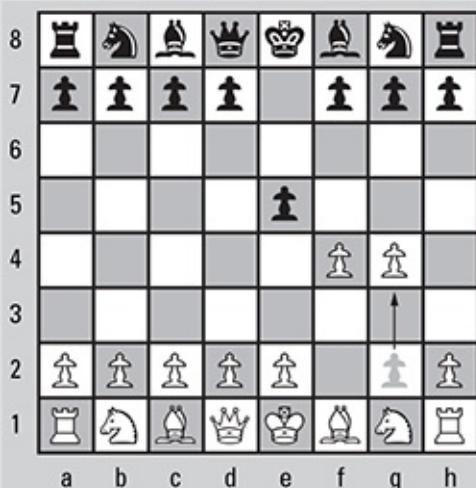


O xeque-mate mais rápido

Se você está se perguntando quanto importante no xadrez é o elemento da segurança do rei, estudar o xeque-mate mais rápido possível pode ajudar. Com o primeiro movimento, o branco avança o peão à frente de seu cavalo em duas casas. O preto aproveita a oportunidade para revidar no centro e para abrir fileiras para seu bispo e rainha (consulte as duas figuras a seguir). Lembre-se, a melhor estratégia para revidar um avanço pela ala é avançar no centro.



Agora, o branco realmente comete um grande erro ao avançar o peão do bispo ao lado do seu rei para atacar o peão preto, o que abre um espaço contra o rei branco. O preto tem uma peça que possa tomar vantagem disso? De fato, tem, e a desconsideração do branco pela segurança do rei é rapidamente punida. O xeque-mate é feito em duas jogadas! A rainha preta ataca o rei branco pela diagonal, e o branco não tem defesa. (Consulte as duas figuras a seguir). O rei não consegue sair do xeque, nenhum defensor pode abrir caminho, e nenhuma peça ou peão pode capturar a rainha preta. Esse é um exemplo extremo do preço que você paga por ignorar a segurança do seu rei, mas, acredite, você encontrará outros exemplos!



Tome cuidado quanto a abrir linhas de ataque para o seu oponente contra o seu rei ou ao



afastar os peões do rei a ser enroocado, que agora está em um canto do tabuleiro. O xeque não é um xeque-mate, mas ele força sua jogada, pois você não pode ignorá-lo.



Embora você possa encontrar jogos de mestres em que o rei é deixado no centro, essa estratégia é uma exceção. Até você ter muita experiência no xadrez, é melhor você seguir o método testado e comprovado de proteger o seu rei antes de lançar um ataque.

Trabalhando na Estrutura de Seus Peões

Um peão é considerado a alma do xadrez porque, muito frequentemente, a mobilidade das peças depende do posicionamento dos peões (você pode ler sobre algumas formações de peões específicas no Capítulo 9). Além disso, com a aproximação do final de jogo, os peões tendem a se tornar mais valiosos. O famoso enxadrista australiano Cecil Purdy (1906-79) uma vez escreveu, “As finalizações dos peões são para o xadrez o que os puttings são para o golfe.” Eu não poderia ter dito melhor.

Uma regra geral é a de que a mobilidade é a chave para o poder de qualquer peça de xadrez. Essa regra é verdadeira até mesmo para o peão mais inferior. A mobilidade do peão está claramente ligada à sua habilidade de avançar, pois ele não pode recuar. A melhor *estrutura* de peões, ou a relação dos peões uns com os outros, aparece no início do jogo (consulte a Figura 3-8). Todos os peões podem ser movidos e sua estrutura não foi rompida. Infelizmente, para poder sair com as peças, a estrutura dos peões deve ser alterada.

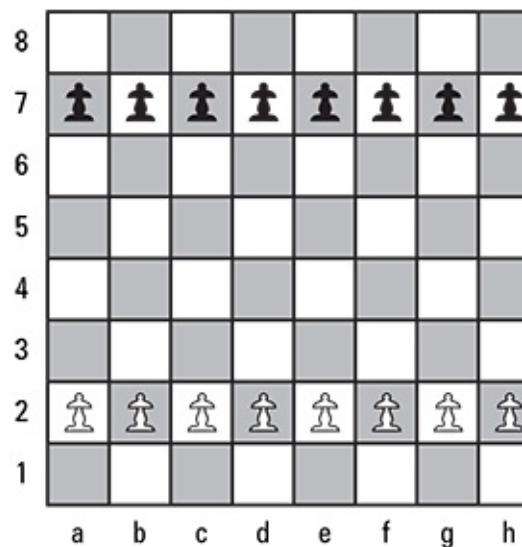


Figura 3-8: A estrutura de peões ideal (o início do jogo).

Os peões não podem atacar a casa diretamente à sua frente, por isso, sua mobilidade geralmente depende da ajuda de outro peão. Essa limitação é o motivo pelo qual os peões são

mais fortes juntos, ou em duos de peões, do que sozinhos. A Figura 3-9 ilustra um duo de peões. Em um duo de peões, os peões podem proteger as casas à frente uns dos outros e apoiar uns aos outros caso qualquer um deles avance. Esses peões são móveis.

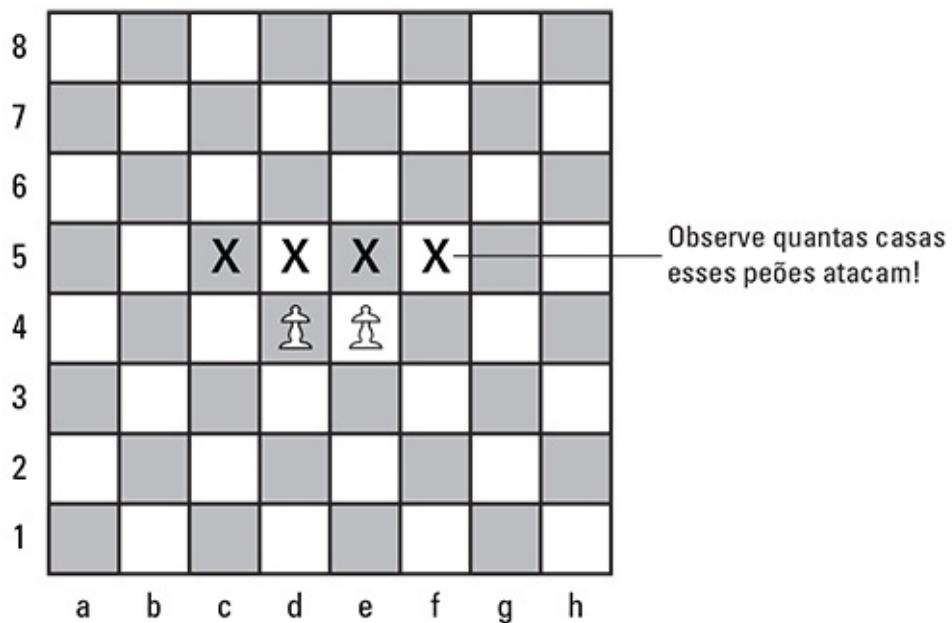


Figura 3-9: Os peões encontram força em seu número, como nesse duo de peões.

Na Figura 3-10, os peões brancos ainda são móveis, mas o seu potencial para avançar é restringido pelos peões pretos. Você geralmente vai querer controlar uma casa antes de ocupá-la, mas fazer isso é difícil neste caso, pois as casas em frente aos peões estão sendo disputadas – os peões brancos e os peões pretos atacam as mesmas casas, que são marcadas por X.

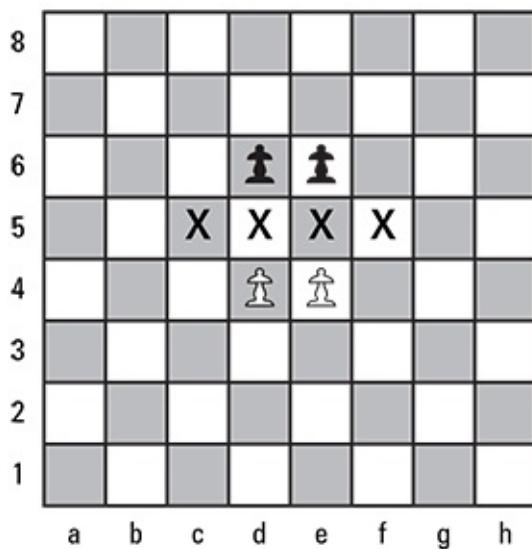


Figura 3-10: As casas atacadas são concorridas.

A Figura 3-11 mostra uma posição em que todos os peões estão bloqueados: Nenhum lado pode avançar, e os peões precisam de ajuda antes que possam progredir. Os peões bloqueados levam ao que os enxadristas chamam de posições fechadas, que são caracterizadas por uma manobra vagarosa, em vez de uma acirrada luta cara a cara. Agora você pode ver como a estrutura dos peões dita o curso de ação posterior, certo?

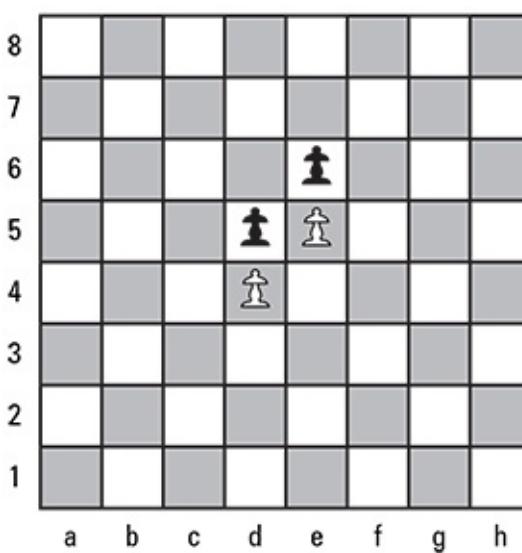


Figura 3-11: Os peões bloqueados precisam de auxílio para se libertarem.

Promova os baixinhos: peões passados

Os peões exercem um papel crítico no jogo de xadrez. Durante o final de jogo, eles adquirem significância adicional devido à possibilidade de promoção (consulte o Capítulo 10 para saber um resumo sobre a promoção de peões). Quando os peões chegam à oitava fileira, você pode promovê-los a qualquer peça que não seja o rei.

Se os peões estiverem bloqueados ou imóveis, as chances de promovê-los são remotas. No entanto, se o peão tem um caminho livre à sua frente – não obstruído por outros peões – as chances de promovê-lo são consideravelmente mais altas. Tal peão é chamado de *peão passado*.

Na Figura 3-12, o peão na extremidade esquerda do branco é um peão passado. Não há nenhum peão preto entre ele e a oitava fileira – e nenhum peão preto pode capturá-lo.

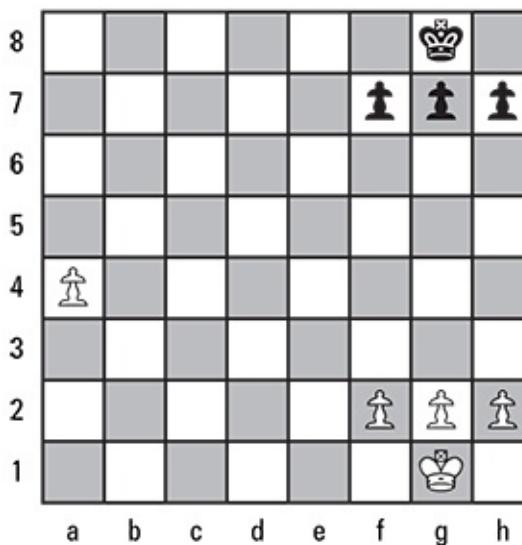


Figura 3-12: Nada pode impedir o peão na casa a4 de ser promovido.

Os peões passados devem ser empurrados! Em outras palavras, você deve avançá-los em direção à oitava fileira. Um peão passado se torna uma vantagem tangível sempre que ele está livre para avançar e sempre que estiver devidamente apoiado. Um peão passado pode



forçar as forças oponentes a assumirem uma postura defensiva para impedir seu avanço, ou ele pode desviar as peças inimigas da ação real.

O melhor tipo de peão passado é aquele que está protegido (consulte a Figura 3-13). Tal peão não tem somente um caminho não obstruído até a oitava fileira, como também tem o apoio de um de seus parceiros. Nesse caso, o rei preto não pode capturar os peões brancos. Se ele se movesse para capturar o peão **d**, o peão **e** se moveria para a oitava fileira e se promoveria.

Os peões passados e protegidos só podem ser impedidos por peças, que geralmente os impedem de fazer um trabalho mais produtivo. Se um dos seus peões estiver obstruindo uma peça inimiga, ele estará reduzindo a mobilidade dessa peça e, portanto, seu poder.

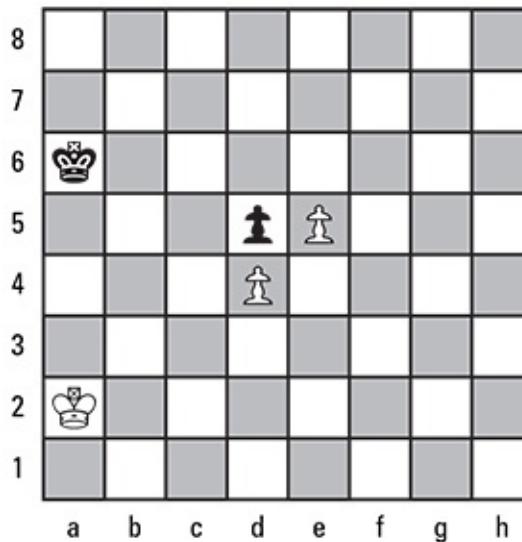


Figura 3-13: O peão passado protegido em e5 tem um caminho livre à sua frente.

Mobilidade é a chave: Peões isolados

Os peões são considerados *isolados* quando eles não têm nenhum peão do seu próprio time ao seu lado. Na Figura 3-14, o peão branco em d4 está isolado.

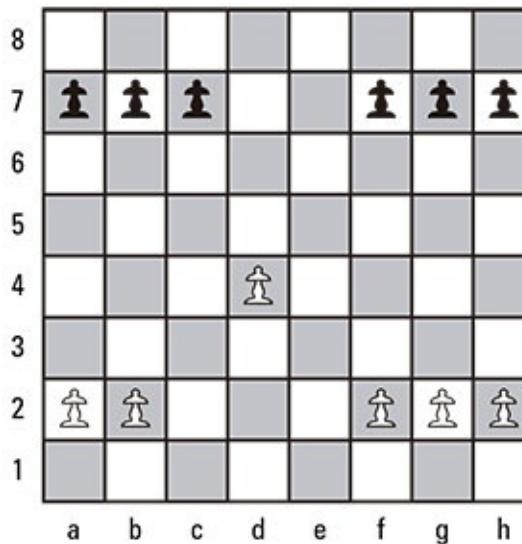


Figura 3-14: O branco tem um peão isolado cujo destino ainda não foi decidido.

Os peões isolados podem ou não ser peões passados. Se eles forem passados ou móveis, eles podem se tornar fortes. Se eles não forem passados ou estiverem imóveis, eles podem se tornar

fracos. Porque os peões isolados não têm peões de suporte e não podem controlar a casa diretamente à sua frente, eles podem facilmente se tornar bloqueados (impedidos).

Aaron Nimzowitsch, que escreveu bastante sobre o assunto dos peões, demonstrou que um peão móvel e isolado pode oferecer uma base sólida para o ataque e que, por outro lado, um peão imóvel (bloqueado) e isolado pode se tornar sujeito a ataques. As peças devem, então, defender o peão ameaçado, e as peças não gostam de ficar em guarda no lugar dos peões – essa tarefa ofende seu imponente sentido de existência.

Para imobilizar o peão isolado do seu oponente, você pode bloqueá-lo. O cavalo é um bloqueador ideal. Um cavalo parado em frente a um peão isolado não pode ser retirado pelos peões, e o cavalo sabe se defender em face de um ataque de qualquer outra peça. A rainha, em comparação, é uma má bloqueadora, pois ela deve recuar em face de um ataque por cavalos, bispos ou torres, e não consegue manter o bloqueio. Após um bloqueio ser interrompido, o peão isolado se torna móvel e ganha força.

Deixados para trás em casas abertas: Peões atrasados

O primo afastado do peão isolado é o peão atrasado. Um peão atrasado ainda tem um ou mais peões em colunas adjacentes, mas esses peões estão mais avançados. Pode ser difícil ou até mesmo impossível para o peão atrasado alcançar o(s) seu(s) colega(s) e, neste caso, tal peão está um tanto isolado. O peão atrasado (o peão na casa d2, na Figura 3-15) pode ficar sob pressão com a artilharia pesada do inimigo, pois a coluna está aberta para a rainha e as torres do oponente atacarem.

Você deve evitar, na maioria dos casos, ter um peão atrasado, pois você pode acabar usando as suas peças para proteger o peão relativamente insignificante. As peças, então, se tornam indiferentes e entediadas – e não servem para ninguém.

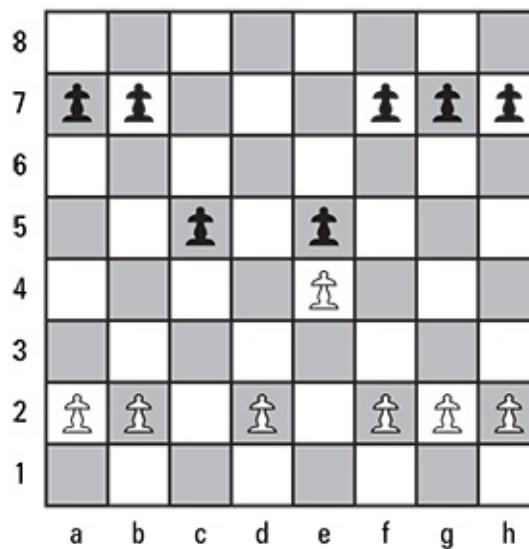


Figura 3-15: O peão atrasado em d2 está em risco.

Prestes a estar atrasado: Peões adjacentes

Os peões adjacentes são os primos de segundo grau que já não são *peões atrasados*. Os peões adjacentes estão em um duo de peões, que, por si só, é forte, mas eles não possuem peões de apoio ao seu redor. Essa falta de apoio significa que caso um desses dois peões avance, o peão

remanescente se tornará um peão atrasado. Se você avançar com um deles, tente avançar com o outro para restabelecer o duo de peões. Na Figura 3-16, os peões brancos avançados em c4 e d4 são peões adjacentes.

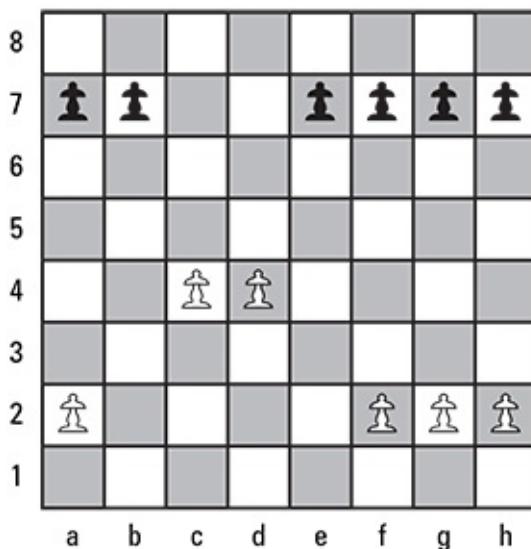


Figura 3-16: Os peões nas colunas c- e d- correm o risco de se tornarem peões atrasados.

Em frente a um peão irmão: Peões dobrados

Os peões dobrados são criados quando um peão captura algo e se move para a frente de outro peão da mesma cor. A Figura 3-17 oferece um exemplo de peões dobrados. Os peões pretos no canto superior esquerdo do tabuleiro agora estão agrupados. Quando o peão na casa d7 se moveu para capturar uma peça em c6, ele criou peões dobrados. Embora seus peões ocupem esse canto, eles, na verdade, têm a mobilidade de três peões.

Quando tal situação ocorre, os peões perdem a habilidade de proteger um ao outro e reduzem as chances de usar um ao outro como uma *alavanca* (o ato de impedir que um peão inimigo bloqueie um peão seu; consulte o Capítulo 2). Mais importante, a mobilidade dos peões – especialmente aquela do peão de arrasto – fica significativamente reduzida. Se três peões da mesma cor estiverem na mesma fileira, eles são chamados de *peões triplos*, e é muito difícil proteger a todos eles.

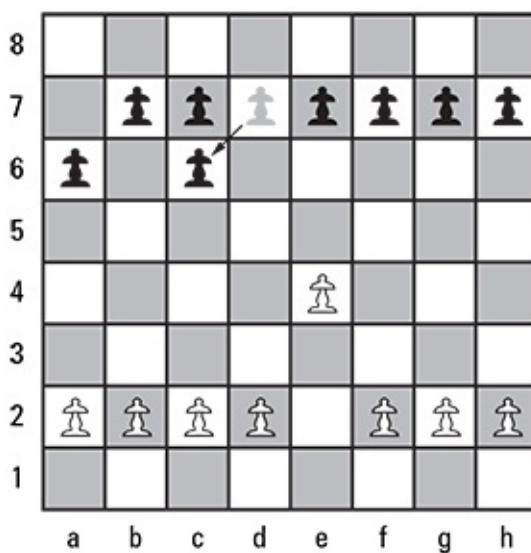


Figura 3-17: Os peões em c6 e c7 são peões dobrados.



Se você tiver a má sorte de se encontrar armado de peões que são duplos (ou triplos) e também isolados, você terá muita dificuldade de arrumá-los. O único remédio é usar um dos peões em uma captura. Devido ao fato de que os peões fazem a captura diagonalmente, eles se moveriam para uma casa adjacente. Prevenir é o melhor remédio, por isso, tente não permitir que seu oponente capture as suas peças quando você só poderá fazer a recaptura ao dobrar os seus peões.

Linhas na areia: Cadeias de peões

As cadeias de peões são peões que estão alinhados em uma diagonal, com cada peão apoiando um peão mais avançado até que eles alcancem a extremidade da corrente. Essas correntes de peões representam uma linha desenhada na areia e fazem com que seja difícil para o inimigo atravessá-la. A Figura 3-18 mostra duas cadeias de peões, uma para o branco e outra para o preto.

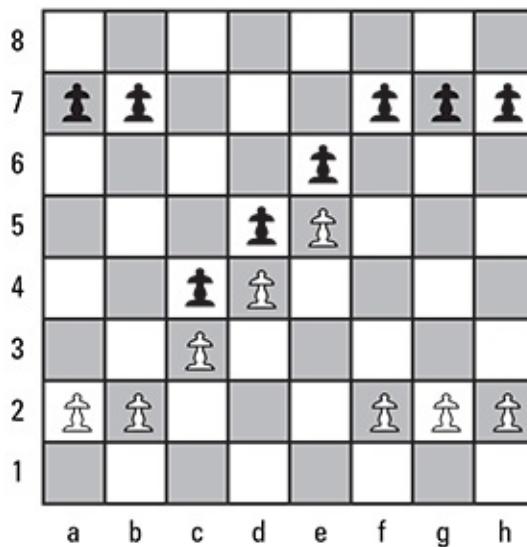


Figura 3-18: O branco e o preto estabeleceram uma cadeia de peões.



Dicas de peões para viagem

Você não precisa memorizar a seguinte dica para peões. Dê uma boa olhada geral nelas e siga em frente. Mas se você se lembrar de qualquer uma delas, você estará à frente no jogo!

- ✓ Tente manter a sua estrutura de peões intacta.
- ✓ Devido ao fato de que alguns peões devem ser avançados, tente mantê-los móveis ou em duos de peões, porque os peões imóveis são fáceis de serem atacados.
- ✓ Se alguns peões se tornarem bloqueados, use outros peões para libertá-los.
- ✓ Se você tiver um peão isolado, mantenha-o móvel para que ele permaneça com sua força; se seu oponente tiver um, bloqueie-o!
- ✓ Crie um peão passado e, quando possível, um peão passado protegido.

- ✓ Empurre os seus peões passados em direção à oitava fileira e promova-os, se puder.
- ✓ Ataque os peões atrasados com as peças de peso (a rainha e as torres) para forçar seu oponente a defendê-los.
- ✓ Tente fazer com que um peão adjacente avance e, em seguida, bloqueie o peão atrasado para imobilizá-lo.
- ✓ Evite dobrar os seus peões, mas, se não conseguir, tente trocar um dos peões dobrados para reparar sua estrutura de peões.
- ✓ Ataque as cadeias de peões pela base, onde elas são mais fracas.

Devido ao fato de que as outras peças têm dificuldade em atravessar a cadeia de peões e em entrar em contato umas com as outras, este arranjo pode resultar em uma partida longa, com algumas trocas – por isso, sua decisão sobre criar uma cadeia independente do fato de você gostar ou não de tais partidas. Uma cadeia de peões também divide o tabuleiro em dois campos: um onde as peças brancas têm mais liberdade para se movimentar, e outro onde as peças pretas podem andar mais livremente. Se você conseguir quebrar uma cadeia de peões, no entanto, você muito provavelmente terá a vantagem.

A ligação mais fraca da cadeia de peões é a *base*, que é o peão que inicia a cadeia. Do ponto de vista do branco, esse peão é aquele que está mais próximo a ou que está na segunda fileira. Se você destruir a base, então você terá enfraquecido a cadeia de peões. Após remover uma base, outra base é estabelecida, mas se torna mais fácil de atacar e destruir cada uma delas. Se você não conseguir atacar a base da cadeia, ataque a cabeça. Essa estratégia não é tão eficaz, mas pode criar pontos fracos na cadeia, os quais você poderá explorar posteriormente.

Capítulo 4

Protegendo o Rei: Xeque, Empate e Xeque-mate

Neste Capítulo:

- Conseguindo a atenção do rei: Xeque
 - Quando ninguém pode ganhar: Empate Ganhando o jogo: Xeque-mate
-

Caso você esteja se perguntando, o objetivo do jogo é dar o xeque-mate no rei do seu oponente. Não basta simplesmente atacar o rei você tem que atacá-lo de maneira que ele não possa escapar. Se você alcançar este resultado, meu amigo, você ganhou o jogo – é a hora de dar a volta da vitória (mas de maneira pessoal, é claro – não há necessidade de ser mal-educado)!

Devido ao fato de que nem todas as partidas são do tipo ganhar/ perder curto e grosso, você precisa estar atento quanto a algumas outras situações que influenciam o resultado final. Neste capítulo, eu faço a distinção das diferenças entre xeque-mate e empate. Lembre-se que você sempre deve querer dar o xeque-mate se for possível. Infelizmente, seu oponente estará tentando dar o xeque-mate ao mesmo tempo! Às vezes, você tem uma vantagem tão esmagadora que a resistência do seu oponente é vã. Este capítulo mostra como dar um “chega para lá” em seu inimigo, apesar dos esforços dele.

Dê o Xeque-mate: Atacando o Rei Inimigo

Dar o xeque simplesmente significa que você está atacando o rei inimigo. Na Figura 4-1, o branco tem um rei e uma rainha, enquanto o preto tem apenas um rei. O rei preto está em xeque, pois a rainha branca se moveu para a coluna g (1. Qg6+) e o está atacando agora. (Consulte o Capítulo 17 para um resumo sobre como decifrar as anotações de xadrez, que eu incluo por todo este capítulo).

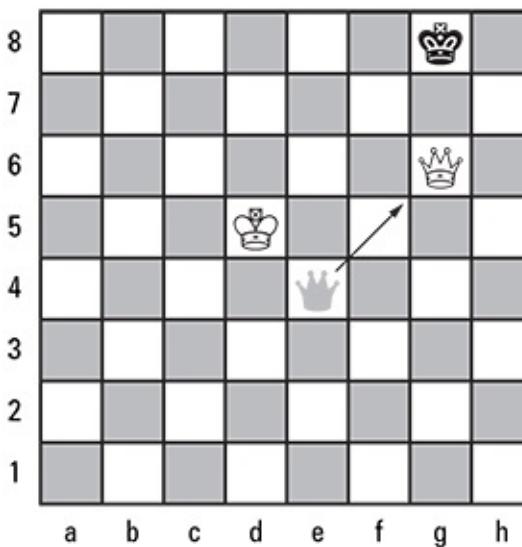


Figura 4-1: A rainha branca se move para uma posição para atacar o rei preto. Xeque!

Devido ao fato de que o xeque é um ataque ao rei, a vítima não pode ignorá-lo. Se seu oponente colocar seu rei em xeque, você tem três maneiras de responder:

- ✓ Capture a peça que atacou.
- ✓ Mova uma peça entre a peça que está dando xeque e o rei para bloquear o ataque.
- ✓ Mova seu rei para fora do xeque.

No exemplo mostrado na Figura 4-1, a única opção do rei preto é sair do xeque, pois o preto não tem mais nenhuma outra peça no tabuleiro.

Uma das coisas importantes para se lembrar ao jogar xadrez é adiar uma gratificação imediata. Às vezes, dar o xeque (especialmente no início) pode sair pela culatra. Se seu oponente escapar do xeque bloqueando o seu ataque, por exemplo, você pode ser forçado a recuar. Nós temos um ditado nos círculos de xadrez para nos lembrar de não dar xeque em vão: “O macaco vê um xeque; o macaco dá um xeque.” Assegure-se de que quando você der um xeque, ele contribua para a sua causa; dar o xeque e, então, ser forçado a recuar é simplesmente uma perda de tempo. Os jogadores experientes dão o xeque apenas se ele contribuir para a sua posição. Por exemplo, se o rei tiver que se mover no início do jogo para escapar de um xeque, ele perde a capacidade de fazer roque (consulte o Capítulo 10 para obter mais informações sobre o roque). Se você der um xeque que arruine a sua posição, você poderá dizer, com bastante precisão, que seu xeque foi sem fundos!

Você pode dizer “xeque” quando atacar o rei do seu oponente, mas fazer isso não é obrigatório, e os jogadores mais experientes geralmente não o fazem. Se você de fato disser “xeque,” diga em voz baixa, para não incomodar os outros jogadores. É considerado de mau gosto balançar o punho no ar e gritar, “Xeque... Issooo!” Em nenhuma circunstância é de bom tom fazer um moonwalk ou outro passo de dança. Os enxadristas tentam manter suas emoções sob controle durante todo o tempo.

Nem todos os xeques são criados igualmente

O pior tipo de xeque que resulta em xeque-mate é o *xeque descoberto*. Esse tipo de xeque ocorre



quando você afasta uma peça que está entre outra de suas peças e o rei inimigo e, então, uma segunda peça sua dá o xeque. Isto é, seu xeque de repente é “descoberto”, pois a peça interventora não está mais lá, e a segunda peça agora tem uma linha de visão — e de movimento — até o rei oposto. A peça que você mover para revelar o xeque pode, então, se mover para qualquer lugar e capturar qualquer coisa dentro de seu poder com imunidade, pois o outro lado deve responder ao xeque. Se a peça que você mover também der um xeque, a combinação é chamada de *xeque duplo*, e o rei inimigo é forçado a se mover, pois correr como louco é a única maneira de desviar de ambos os ataques.

Quando você consegue ficar dando xeque no rei inimigo todas às vezes, mas não consegue dar o xeque-mate, você tem um xeque perpétuo. O *xeque perpétuo* resulta em um *empate*, pois o xeque-mate é impossível (já que o rei consegue escapar de qualquer xeque individual), e o rei não pretende ficar evitando ataques futuros e contínuos, por isso, nenhum dos lados pode vencer. Esse tipo de xeque pode ser uma estratégia útil se você estiver perdendo. (Conseguir um empate não é uma coisa tão ruim se isso acontecer no lugar de uma perda!)

Se o seu oponente com certeza perderá, mas adia a derrota dando um xeque inútil, o movimento é conhecido como um *xeque de ofensa*. Os xeques de ofensa são considerados um exemplo de más maneiras no xadrez. Não dê xeque só por maldade!

Preso em uma Enrascada: Empate

O *empate* ocorre quando um dos lados não tem mais movimentos legais a fazer e o rei dessa pessoa não está em xeque. No xadrez, você não pode passar a sua vez — você sempre tem que dar um movimento. No entanto, se seu oponente o deixar em uma situação em que você não consegue fazer um movimento (lembre-se de que é ilegal mover o seu próprio rei para dar o xeque), o jogo é declarado como empate. (Apenas um lembrete rápido de que se um lado não tiver movimentos legais e *estiver* em xeque, você está em uma situação completamente diferente — o xeque-mate! Consulte a próxima seção).

O rei e a rainha versus um rei é a combinação mais fácil entre duas peças para chegar ao xeque-mate, mas em tal situação, você deve assegurar-se de não entrar em um empate.

Devido ao fato de que a rainha pode controlar muitas casas, entrar em empate com o rei oponente por acidente é, na verdade, muito fácil! Se, por exemplo, for a vez do preto andar na Figura 4-2, então o jogo acabará em empate. O rei preto não tem nenhum lugar para onde ir, pois todas as casas que ele pode ocupar estão sob ataque do rei ou da rainha do lado branco.



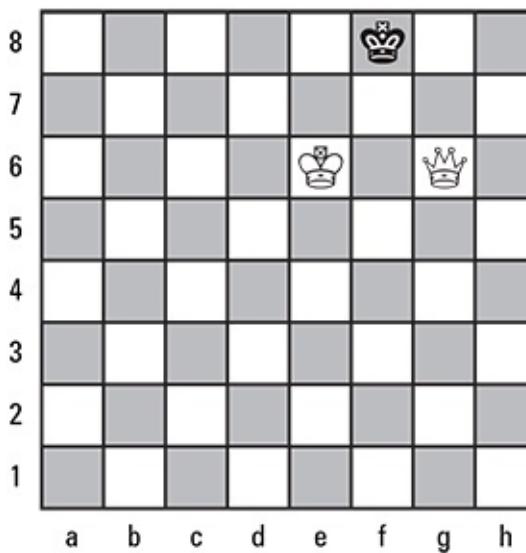


Figura 4-2: O rei e a rainha brancos causaram um empate.

Sem Escapatória para o Rei: Xeque-Mate

O xeque-mate ocorre quando um rei está em xeque e não consegue escapar, portanto, ele sinaliza o fim de jogo. O xeque-mate pode ocorrer a qualquer momento, com qualquer número de peças no tabuleiro, mas é bom se tornar proficiente em dar um xeque-mate com quanto menos peças for possível.

Olhe a Figura 4-3 para ver um exemplo de xeque-mate. O rei preto foi inicialmente colocado em xeque quando a rainha branca se moveu para f7 para atacá-lo (1. QfT). Mas o rei preto não tem mais movimentos legais:

- ✓ Ele não pode capturar a rainha, pois o rei branco está protegendo-a.
- ✓ Ele não tem nenhuma outra peça preta para bloquear o xeque.
- ✓ Ele não pode fugir do xeque até uma casa que também não esteja sendo atacada.

Portanto, o preto está em xeque-mate, e o branco grita vitória. Lembre-se do velho ditado, “É melhor dar o xeque-mate do que recebê-lo!”

O processo de xeque-mate é realizado *eliminando casas* (reduzindo sistematicamente o número de casas para as quais o rei tem acesso). Quando você elimina casas, você usa o seu próprio rei e qualquer peça ou peças que você tiver sobrando para forçar o rei do seu oponente até um canto do tabuleiro, onde é mais fácil dar o xeque-mate. Os reis não podem dar xeque um no outro, por isso, se as únicas peças restantes forem os dois reis, então o jogo acaba em empate (e se você tiver apenas um rei contra o rei e um peão ou peça do seu oponente, sinto muito em dizer que você já era).

Assim como o rei não pode dar o xeque-mate por si só, nenhuma peça sozinha pode dar o xeque-mate sem a ajuda do rei. Uma peça sozinha não pode nem forçar o rei inimigo até a extremidade do tabuleiro onde o rei recebe o xeque-mate mais rapidamente. Você deve avançar seu próprio rei em uma posição onde ele possa ajudar a encurralar o inimigo.



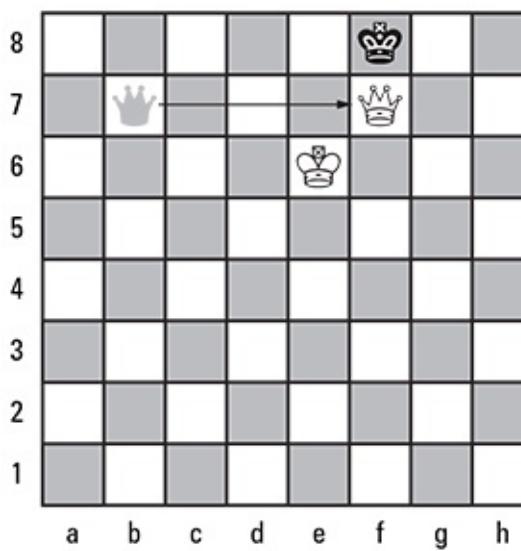


Figura 4-3: Ao se mover para colocar o rei em xeque, a rainha branca realiza o xeque-mate.

Cortando casas com o rei e a rainha

Porque a rainha é a peça mais poderosa, um xeque-mate com um rei e uma rainha contra apenas um rei é bastante fácil de ser administrado. A chave para dar o xeque-mate com a rainha é direcionar o rei inimigo para um dos cantos do tabuleiro e tomar cuidado com movimentos que possam levar a um empate (consulte a seção anterior neste capítulo).

A Figura 4-4arma o cenário para um xeque-mate iminente – confira as posições iniciais do rei preto e do rei e da rainha brancos.

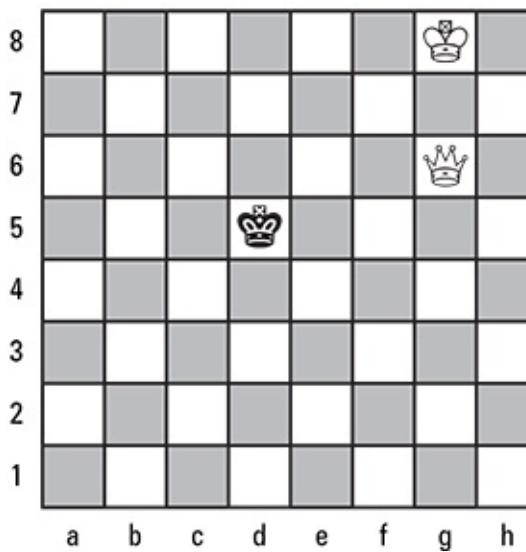
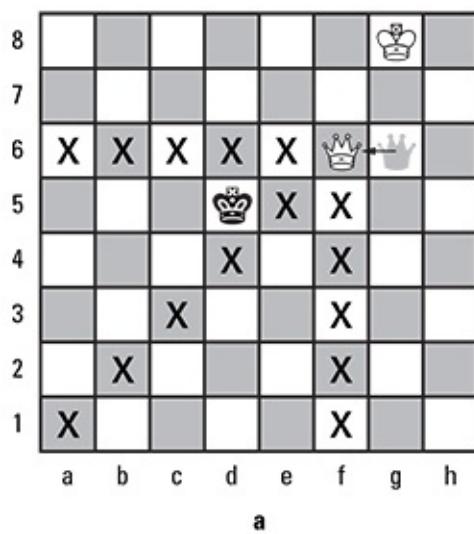
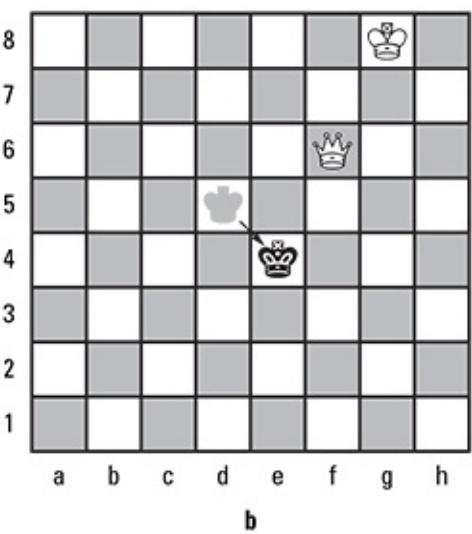


Figura 4-4: O final do jogo está próximo, e o branco está determinado a declarar o xeque-mate.

O branco elimina casas movendo a rainha para a esquerda em uma casa, para f6 (1. Qf6), como mostrado na Figura 4-5a. (As casas que agora foram eliminadas para o rei preto estão marcadas com X). O rei preto só tem três casas dentre as quais escolher – c4, c5 e e4 – por isso, ele recua para e4 (1. ...Ke4); consulte a Figura 4-5b.



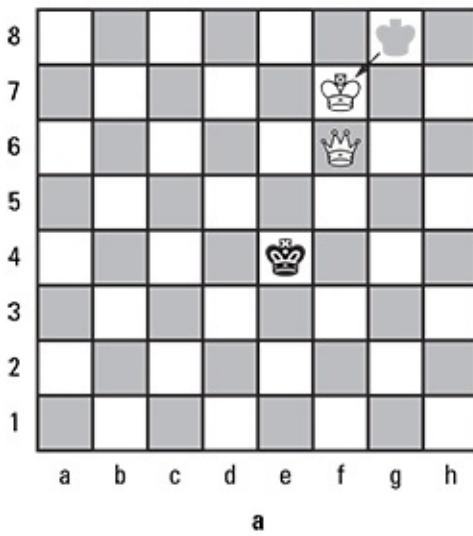
a



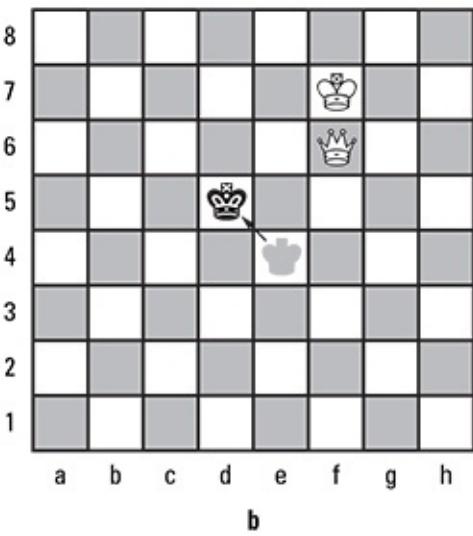
b

Figura 4-5: A rainha branca cerca o espaço do rei preto, e o rei preto se move.

Para apoiar sua rainha, o rei branco avança para f7 (2. Kf7); consulte a Figura 4-6a. Nem mesmo a ousada rainha pode dar um xeque-mate sem a ajuda do rei – ela gastaria o dia inteiro em uma caça sem fim de gato e rato. O rei preto tentará permanecer no centro do tabuleiro pelo máximo de tempo possível, pois ele sabe que os cantos do tabuleiro são zonas perigosas. O rei volta para d5 (2. ...Kd5), como mostra a Figura 4-6b.



a



b

Figura 4-6: O rei branco entra em ação, e o rei preto se recusa a recuar.

 Lembre-se, a melhor defesa contra o xeque-mate é ficar o mais longe possível das extremidades do tabuleiro.

Ao se mover ainda mais próxima do rei preto (3. Qe6+), a rainha branca pode cortar ainda mais casas, conforme mostrado na Figura 4-7. (Os X na Figura 4-7 mostram as casas que são cortadas). A rainha está dando xeque no rei preto nesta figura, mas o objetivo real é cortar mais casas.

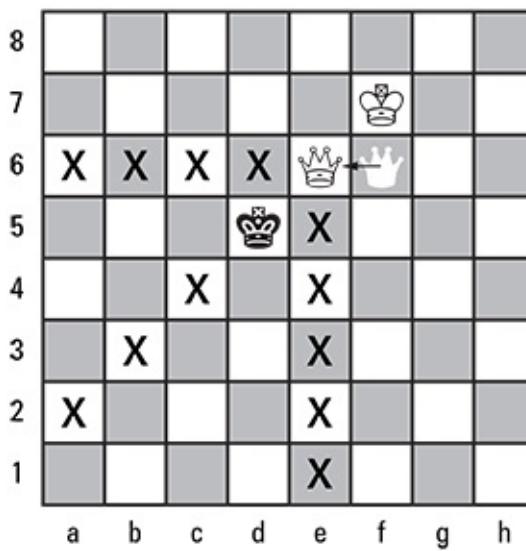


Figura 4-7: O rei preto tem apenas duas casas para onde ele pode se mover.

Ao comparar a disposição mostrada na Figura 4-7 com a disposição anterior na Figura 4-4, você pode ver como o branco está diminuindo o número de casas disponíveis para o rei preto. Na Figura 4-4, as laterais do quadrado maior em que o preto reside são a1 a a6, a6 a g6, g6 a g1, e g1 de volta a a1. Na Figura 4-7, o quadrado é menor, e as laterais são a1 a a6, a6 a e6, e6 a e1, e e1 a a1. Os enxadristas chamam essa sequência de *diminuição do quadrado*. Se você cortar muitas casas, no entanto, você corre o risco de acabar em empate – por isso, tome cuidado e assegure- se de que se o rei não estiver em xeque, ele tem pelo menos uma casa para a qual possa se mover.

Como o preto não tem nenhuma outra opção neste exemplo, a não ser se distanciar da rainha indo para uma das casas abertas, o branco pode continuar a cortar casas, perseguindo o rei preto até que ele seja forçado a ir para a lateral do tabuleiro. Ao trazer o rei para o lado de sua rainha para que ele tenha apoio, o branco assegura um xeque-mate inevitável, conforme mostrado na Figura 4-8a.

Observe que a maneira mais segura de evitar um empate é forçar o rei oponente até a lateral do tabuleiro. Use sua rainha para mantê-lo encerrado ali e, em seguida, avance seu rei. Mantenha a rainha em uma distância segura do rei oponente, deixando que seu rei ande para dar-lhe suporte e, em seguida, dê o xeque-mate conforme mostrado na Figura 4-8b.

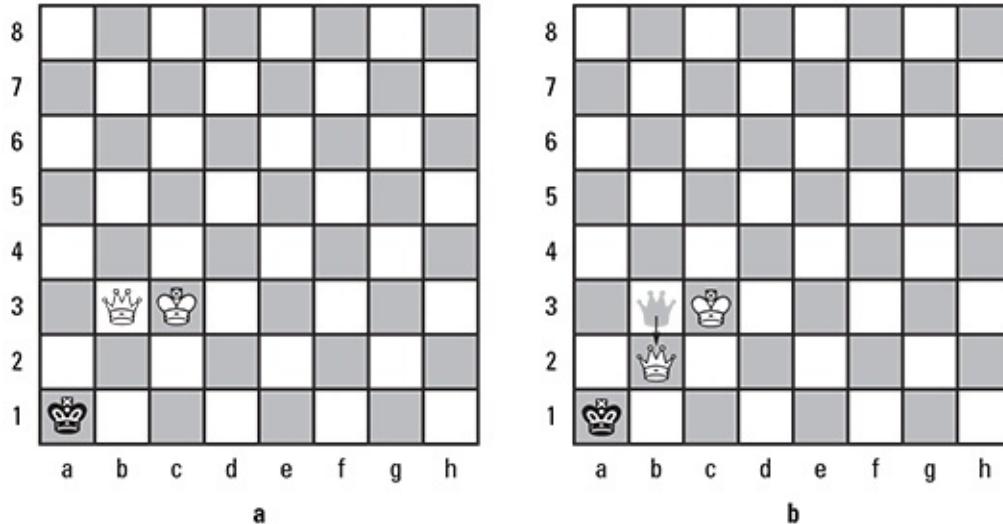


Figura 4-8: O rei preto se encontra encerrado em um canto e sucumbe ao xeque-mate.



Dando o xeque-mate com o rei e a torre

Alcançar o xeque-mate com o rei e a torre segue o mesmo princípio geral que aquele de usar o rei e a rainha; no entanto, este método leva mais tempo para ser alcançado, pois a torre não é tão poderosa quanto a rainha. Embora os passos sejam longos e tediosos, eles são essenciais para saber se você quer ser capaz de dar o xeque-mate em seu oponente; as figuras nesta seção demonstram como forçar o rei oponente até a lateral do tabuleiro usando sua torre e seu rei.



O rei e a torre devem ser usados conjuntamente para forçar o rei inimigo a se distanciar do centro e ir em direção a extremidade do tabuleiro. Você deve usar a lateral do tabuleiro da mesma maneira que um zagueiro usa a linha lateral no futebol para ajudar a se defender de um receptor.

Passo 1: Avançando o rei para ajudar a cortar casas

Com a torre cortando casas, o primeiro passo para este tipo de xeque-mate é avançar o rei para ajudar a cortar mais casas. Com o rei branco a protegendo, a torre branca na Figura 4-9a está cortando casas do rei preto. (Nesta posição, o rei branco está apoiando a torre para que o preto não possa capturá-la). O rei preto é forçado a recuar, nesse caso, para c5 (1. ...Kc5); consulte a Figura 4-9b.

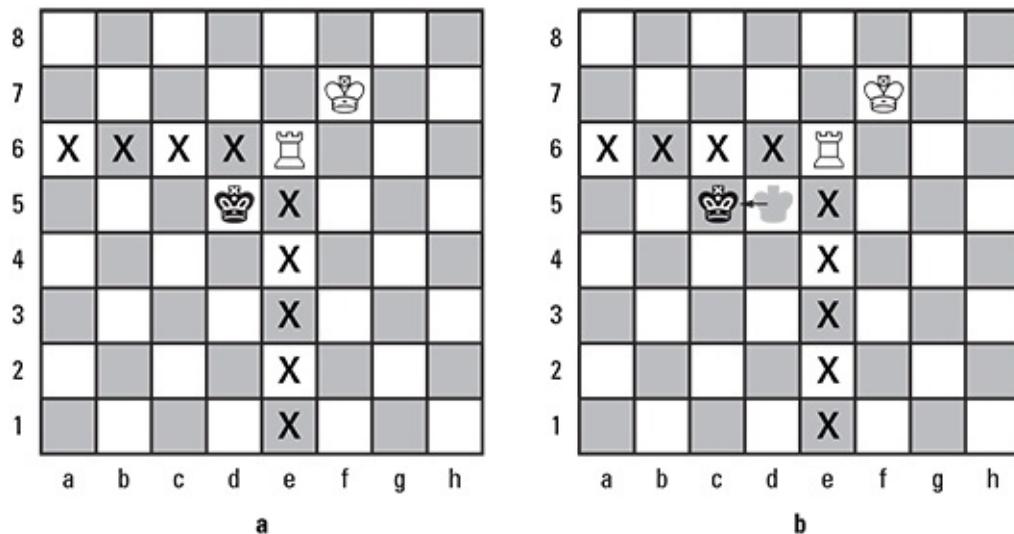


Figura 4-9: A torre branca limita as opções do preto, por isso, o preto responde de acordo.

O rei branco avança para f6 (2. Kf6) para preparar-se para ajudar a cortar mais casas, conforme mostrado na Figura 4-10a. O rei preto se move de volta para seu posto original no centro do tabuleiro (2. ...Kd5), tentando ficar o mais afastado possível da extremidade (consulte a Figura 4-10b).

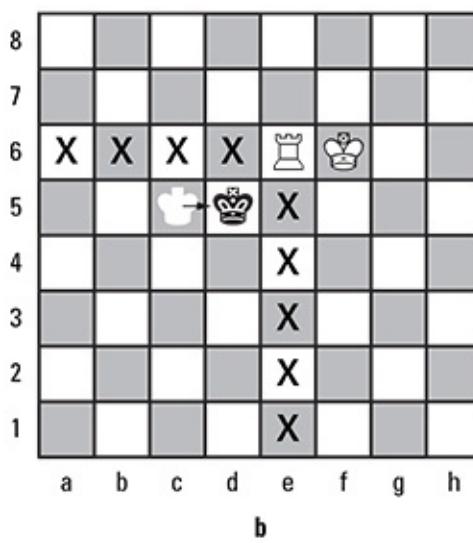
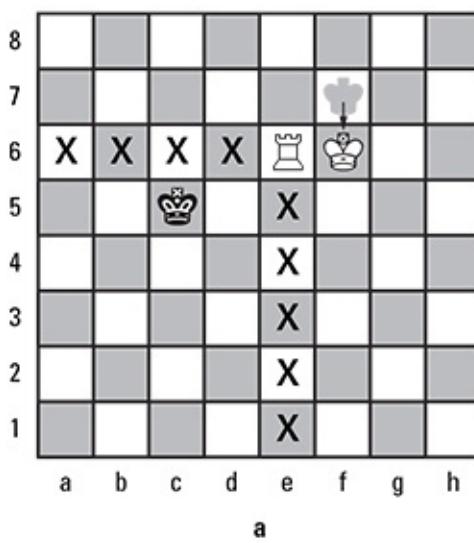


Figura 4-10: O rei branco se prepara para cortar casas, e o preto sai de perto da borda.

O rei branco avança novamente, dessa vez para f5 (3. Kf5; consulte a Figura 4-11a), e o rei preto é novamente forçado a recuar, novamente para c5 (3. ...Kc5); consulte a Figura 4-11b. (O preto poderia ter se movido para d4, é claro, mas o princípio de cortar casas permanece o mesmo).

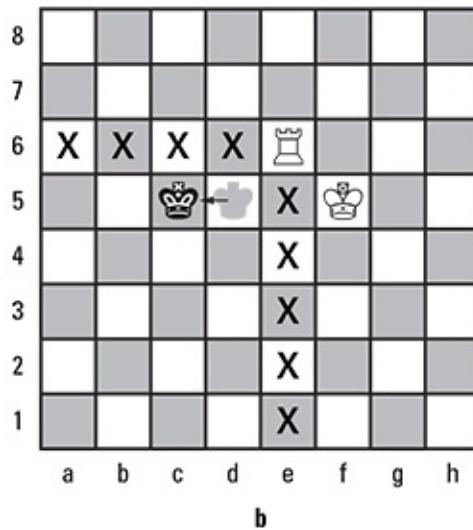
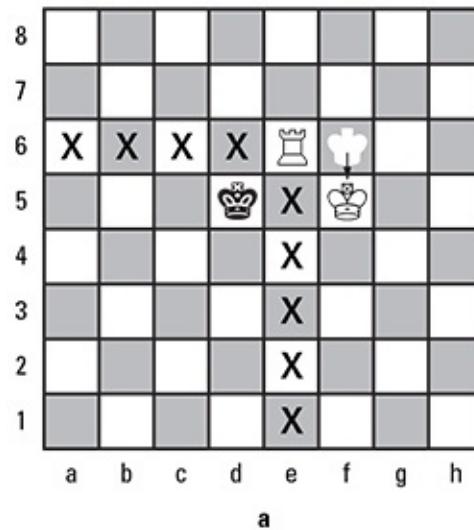


Figura 4-11: O branco se aproxima do preto, aumentando a pressão.

Na Figura 4-12a, observe como o rei branco se moveu para e4 (4. Ke4) e agora está cortando as casas d3, d4 e d5. Uma parte importante dessa estratégia é avançar o rei para o lado do rei inimigo, e não à sua frente. O motivo para esse curso de ação se torna claro no passo seguinte, que eu detalho na seção seguinte. O rei preto responde se movendo para c4 (4. ...Kc4), tentando se manter o mais afastado possível das extremidades do tabuleiro, conforme as peças brancas permitirem (consulte a Figura 4-12b). Agora, no entanto, o rei branco avançou bastante para se mover para a fase dois da operação.

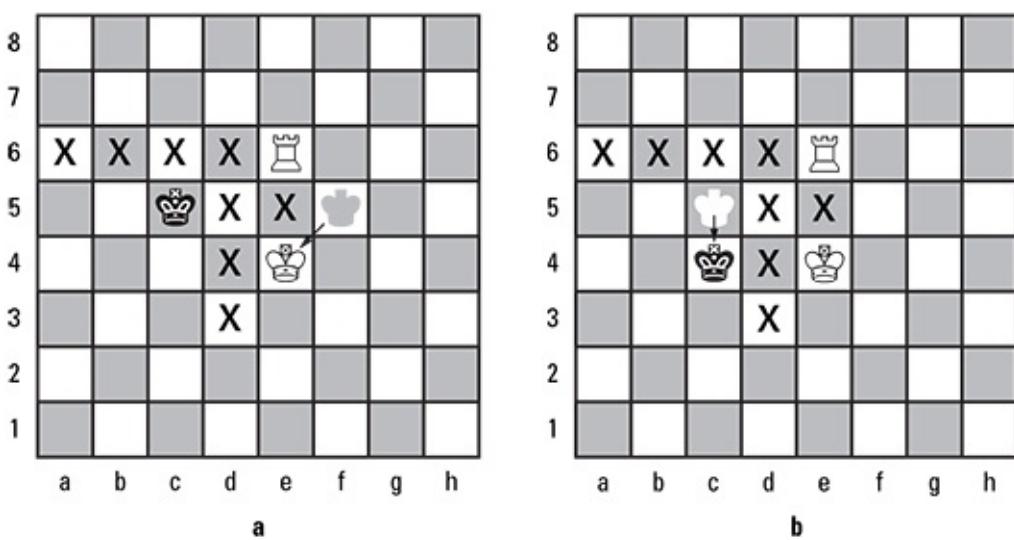


Figura 4-12: O rei branco avança para o ataque.

Passo 2: Forçando o rei inimigo para a extremidade

Nesta fase da operação de xeque-mate, a torre e o rei brancos combinam forças para aproximar o rei preto da lateral do tabuleiro. A torre dá o xeque no rei preto ao se mover para a coluna c (5. Rc6+), como mostra a Figura 4-13a, forçando o preto a se aproximar da extremidade. O rei preto se move para b5 (5. ...Kb5), que é uma casa mais próxima da extremidade, mas, em troca, ele ataca a torre indefesa – consulte a Figura 4-13b.

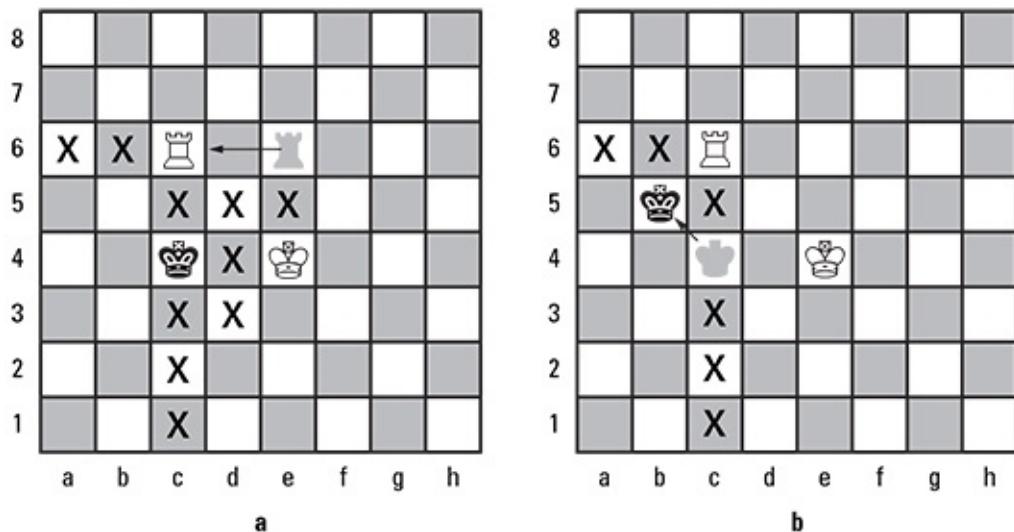


Figura 4-13: O branco dá o xeque no preto e o força a se aproximar da borda, mas o preto retalia.

O rei branco avança para d5 (6. Kd5) para defender a torre atacada e continua a ajudar a cortar casas, conforme mostrado na Figura 4-14a. Como resultado, o rei preto é forçado ainda mais a ceder espaço. Para manter um pouco de espaço da extremidade, o preto se move diretamente para b4 (6. ...Kb4); consulte a Figura 4-14b.

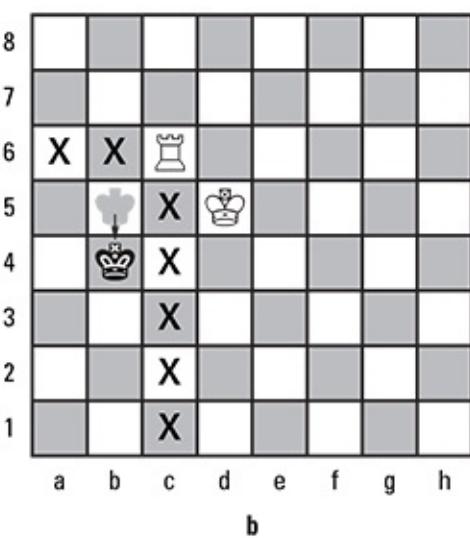
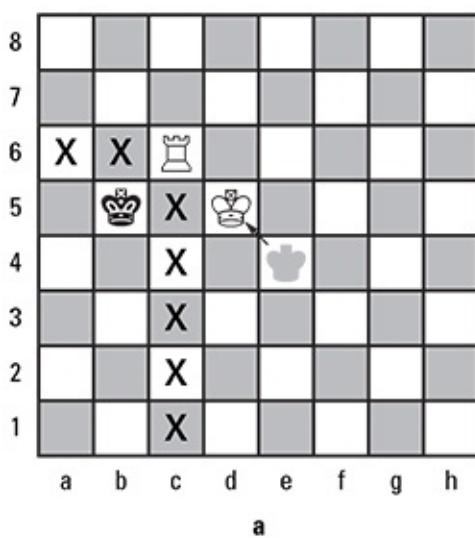


Figura 4-14: O rei branco chega para o resgate, e o preto tem que recuar.

Passo 3: Cortando mais casas

Agora que o branco executou o objetivo preliminar de forçar o rei preto a recuar, o branco tem que voltar à ideia de cortar casas para forçar o rei inimigo ainda mais. Na Figura 4-15a, o branco avança a torre para c5 (7. Rc5) para cortar mais casas. Na Figura 4-15b, o rei preto recua para b3 (7. ...Kb3), continuando a se afastar da extremidade do tabuleiro.

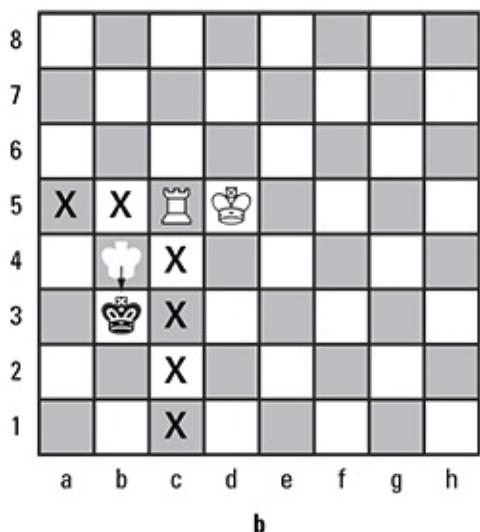
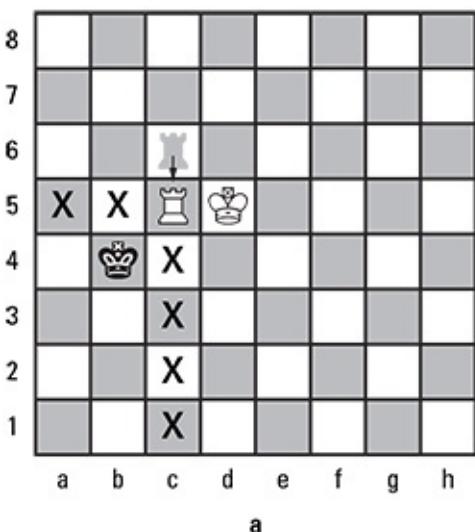


Figura 4-15: O branco continua a cortar casas, e o preto continua a se afastar da borda.

Em seguida, o branco usa a torre mais uma vez para cortar casas adicionais, movendo-a para c4 (8. Rc4), conforme mostrado na Figura 4-16a. O rei preto recua novamente para a coluna b (8. ...Kb2); consulte a Figura 4-16b. Já notou um padrão? Observe como a torre branca está cortando o acesso do rei preto a todas as casas, exceto para as três casas no canto inferior esquerdo.

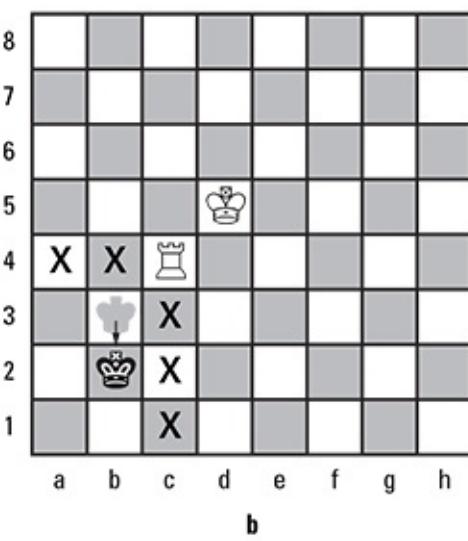
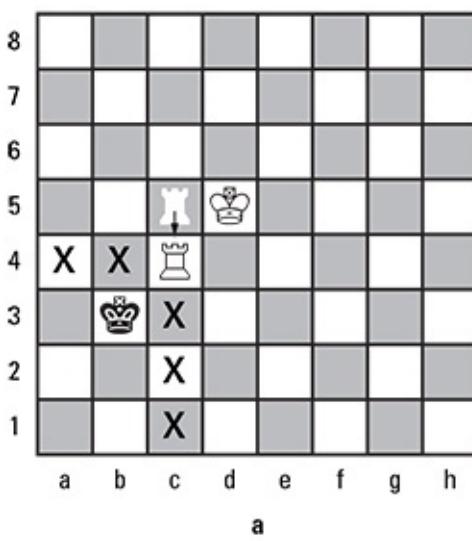


Figura 4-16: A caçada e a fuga continuam.

Passo 4: Avançando o rei e cortando ainda mais casas

Agora que casas adicionais foram cortadas, o branco volta à estratégia de avançar o rei, alternando-se entre as duas estratégias de avançar e cortar casas. Esse passo é simples: você corta casas quando puder e, quando não puder, avança o rei.

Na Figura 4-17a, o rei branco avança para d4 (9. Kd4) para que ele possa ficar ao lado da torre. Essa abordagem demonstra por que leva tanto tempo para de fato alcançar o xeque-mate. O processo em si é bastante simples; o agressor realiza o mesmo tipo de movimentos repetidamente, mas, devido ao fato de que o rei é necessário para forçar um xeque-mate (e o rei se move apenas uma casa por vez), e devido ao fato de que a torre é menos poderosa do que a rainha, é preciso um número grande de movimentos para executar o plano. Na Figura 4-17b, o preto move o rei para b3 (9. ...Kb3) para atacar a torre. No entanto, devido ao fato de que o rei branco está protegendo a torre, o ataque é em vão. Ainda assim, o preto não tem nada melhor a fazer – o branco o está guiando a uma morte lenta e dolorosa.

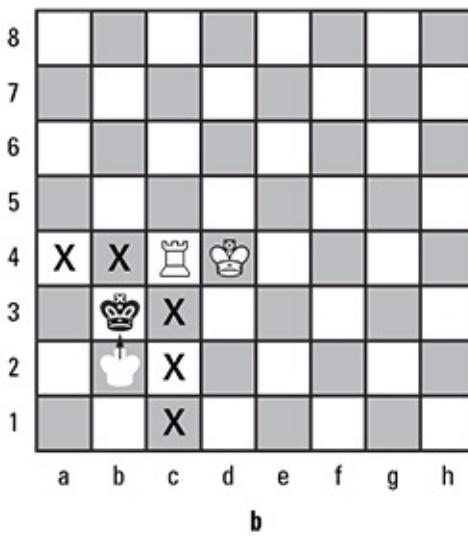
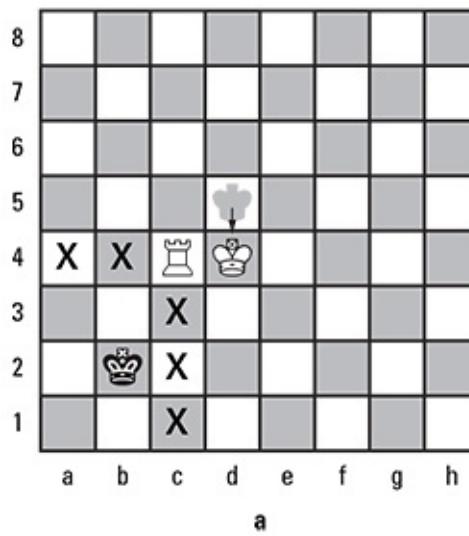


Figura 4-17: O rei branco se aproxima da futura cena do crime, e o preto luta.

Na Figura 4-18a, o rei branco continua a avançar para o canto inferior esquerdo, movendo-se para d3 (10. Kd3). Na Figura 4-18b, o rei preto é forçado a recuar, como normal. Ele se move

para a única casa restante afastada da extremidade, b2 (10. ...Kb2).

Na figura 4-19a, o branco volta à estratégia de usar a torre para cortar casas (11. Rc3), finalmente forçando o rei preto para a extremidade do tabuleiro (11. ...Kbl); consulte a Figura 4-19b.

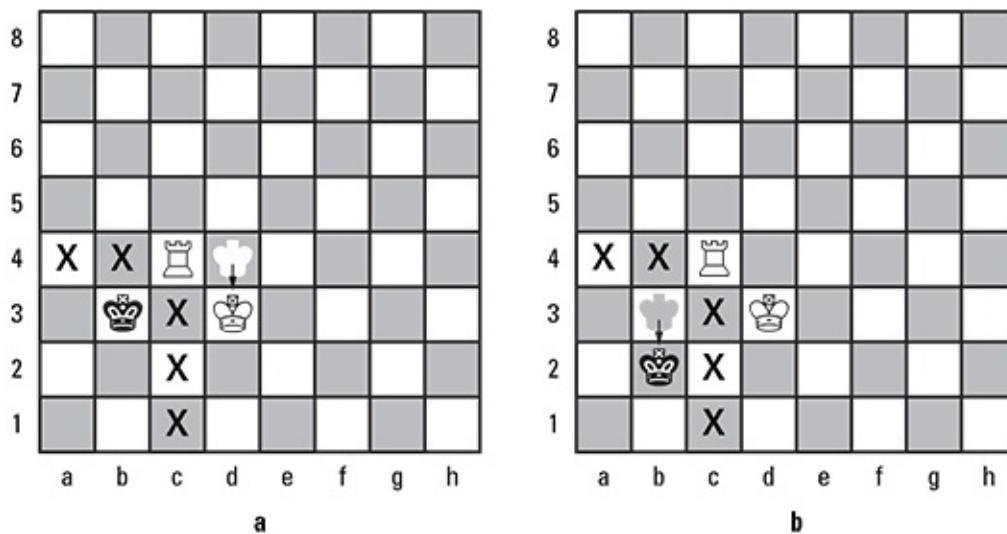


Figura 4-18: A saga continua: O rei branco avança, e o preto recua.

Ao avançar a torre para c2 (12. Rc2), o branco encurrala o rei preto na extremidade do tabuleiro (consulte a Figura 4-20a). O processo de cortar casas está completo, e o branco agora pode tomar os passos finais ao dar o xeque-mate. Tudo o que o preto pode fazer é ir de um lado para o outro no canto inferior esquerdo (12. ...Kal); consulte a Figura 4-20b.

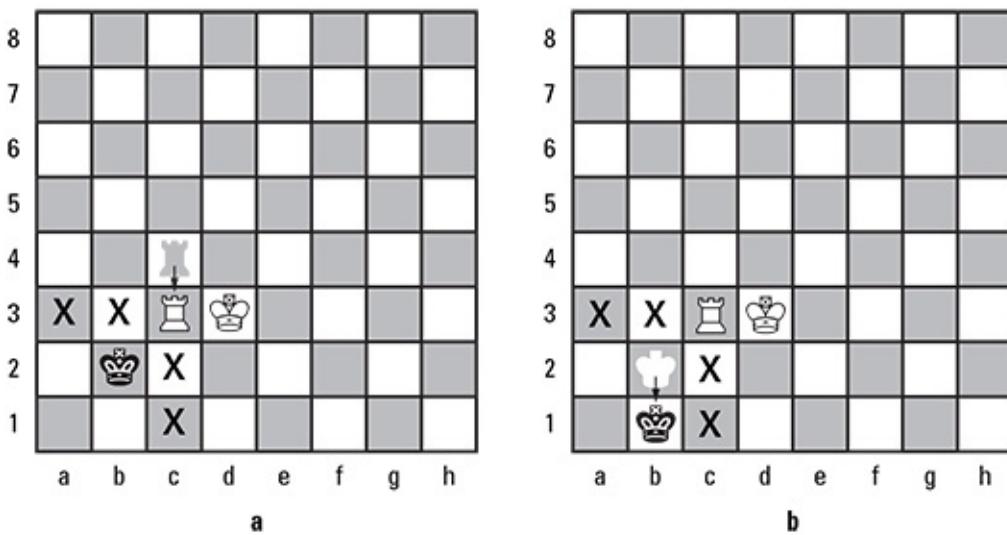


Figura 4-19: A torre aproveita sua vez para cortar casas, encostando o rei preto contra a parede.

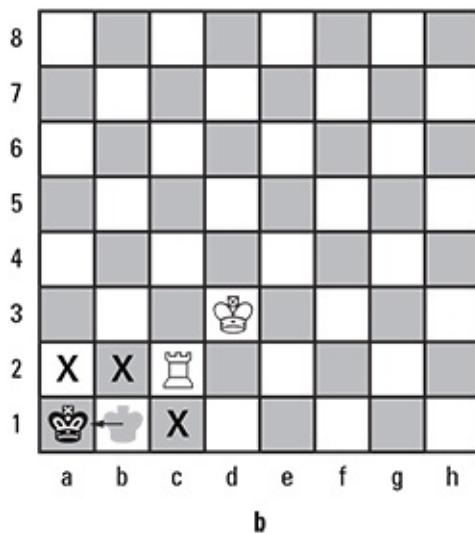
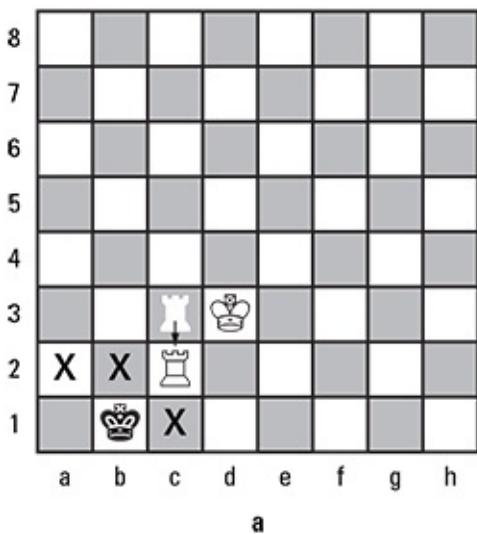


Figura 4-20: A torre branca diminui o espaço do rei preto.

Passo 5: Dando o xequé-mate!

Para dar o xeque-mate, o branco simplesmente precisa mover o rei para a posição adequada para privar a torre da tarefa de cortar casas na segunda fileira. Para alcançar esse objetivo, o rei branco marcha para c3 (13. Kc3), conforme mostrado na Figura 4-21a. O preto ainda não tem opção a não ser ir de um lado para o outro, por isso, ele corre para b1 (13. ...Kb1); consulte a Figura 4-21b.

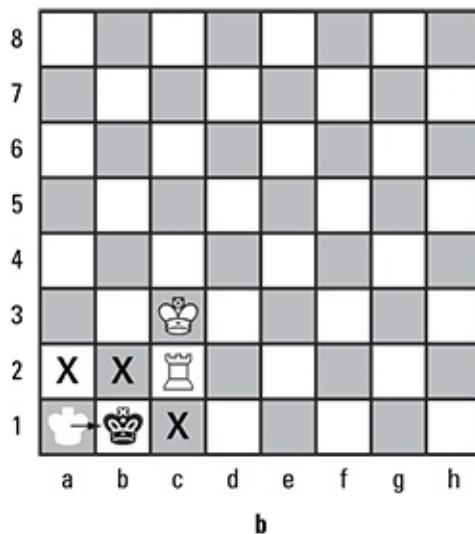
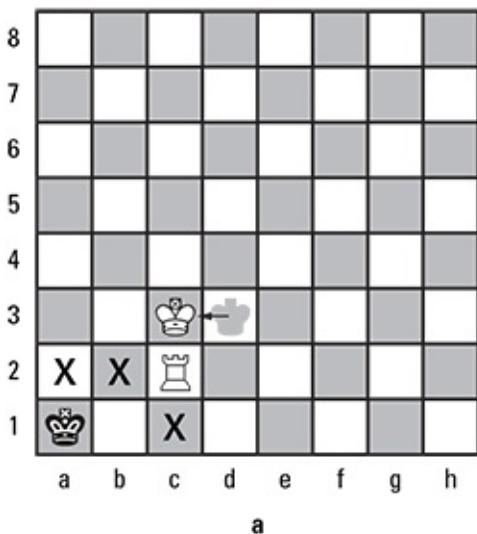


Figura 4-21: O rei branco se aproxima de seu destino final, e o preto resiste o quanto pode.

O branco continua a marcha do rei na Figura 4-22a (14. Kb3), mas o rei preto só pode se mover para o canto (14. ...Ka1) e aguarda seu destino (consulte a Figura 4-22b).

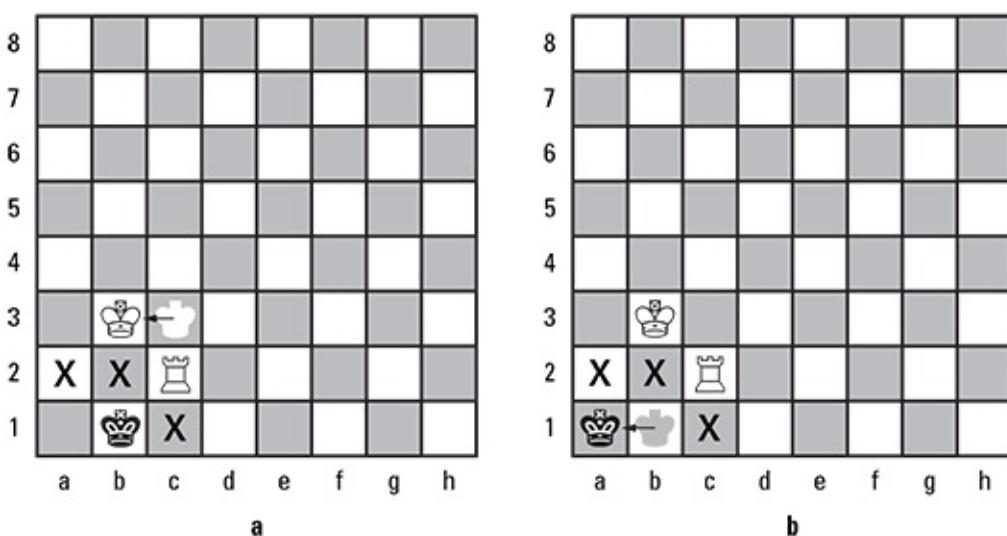


Figura 4-22: O rei branco chega à posição oportuna, e o preto faz seu único movimento possível.

Chegou a hora de dar o xeque-mate – finalmente! A torre se move para c1 (15. Rc1#), e o preto não pode se mover para lugar algum sem ser capturado (consulte a Figura 4-23).

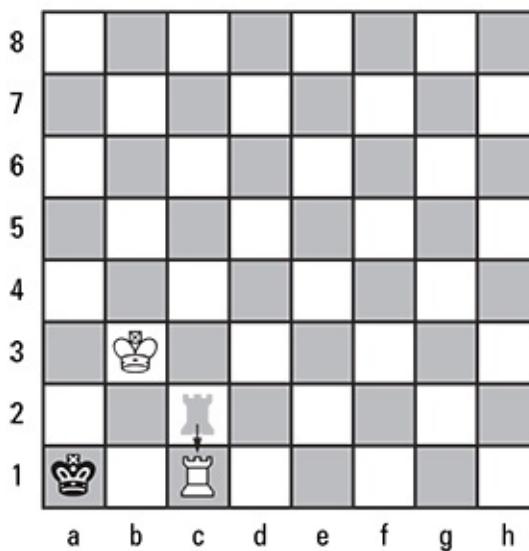


Figura 4-23: É a hora da volta de vitória: O branco sela o xeque-mate.

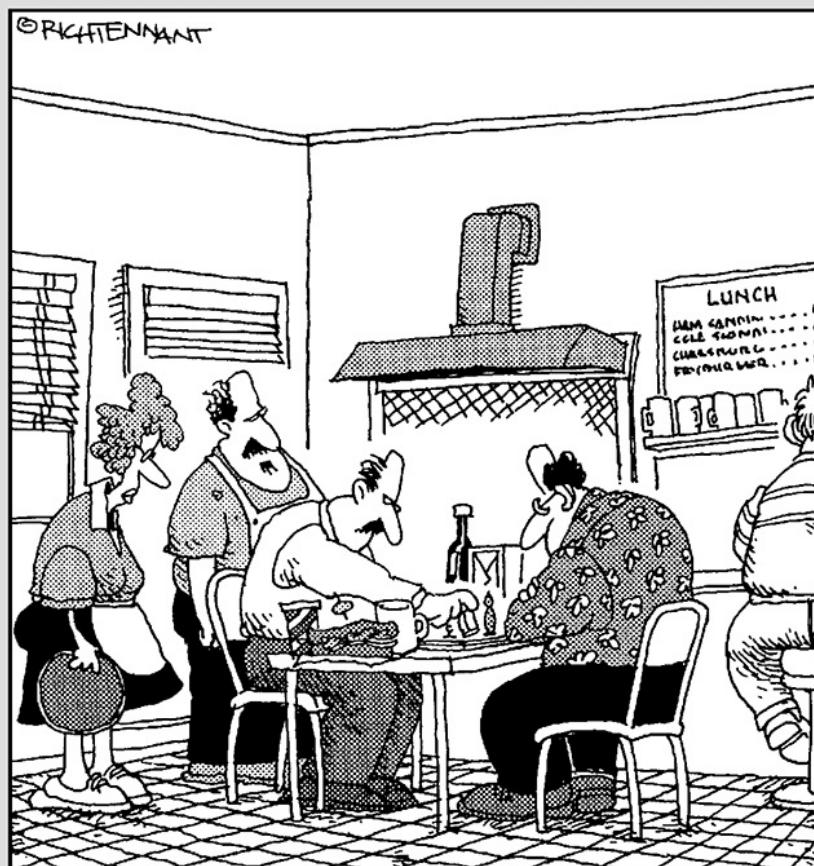
Lembre-se que a série de movimentos anterior é bem mais fácil de ser executada do que explicada. Mas você tem que praticar esse xeque-mate elementar de torre e rei até que você o compreenda completamente.

Parte II

Obtendo Know- How sobre Xadrez

A 5^a Onda

Por Rich Tennant



“É um final Diner clássico – rei,
torre, saleiro, mate.”

Nos próximos capítulos, eu demonstro como usar as táticas do xadrez e como criar combinações para aumentar as suas chances de vitória. Esse combate corpo a corpo é a parte de um jogo de xadrez de apelo mais estético para a maioria das pessoas. Eu discuto o que é preciso para fazer um sacrifício e por que fazer isso às vezes é necessário. Até mesmo se a ideia de deixar o seu oponente capturar sua peça é algo contraintuitivo. Eu também discuto a importância geral do reconhecimento de padrões e cubro padrões de combinações específicas, que levam ao xeque-mate, juntamente com as formações de peões.

Capítulo 5

Táticas e Combinações no Combate Corpo a Corpo

Neste Capítulo:

- Manobrando suas peças para realizar um objetivo de curto prazo
 - Surpreendendo seu oponente com uma combinação cuidadosamente planejada
-

Oue comece o combate mortal. Quando as peças se embatem, seja em casas próximas ou em um longo alcance, as táticas governam o dia. Na verdade, as táticas – às vezes até mesmo as mais elementares – são o fator decisivo para a maioria dos jogos de xadrez. Por isso, familiarizar- se com os exemplos mais básicos e procurá-los na partida é algo crítico. Você pode fazer 40 grandes movimentos e, ainda assim, perder um jogo ao deixar de reconhecer os truques do seu oponente no 41º movimento!

As combinações, que são baseadas em táticas, também são grandes técnicas. Tudo o que leva a uma combinação pode parecer simplesmente o desenvolvimento de um enredo, pois as combinações são as cenas de perseguição de carros do xadrez. Uma combinação pode parecer um ataque inesperado, mas, apesar desse elemento surpresa quase inevitável, uma combinação geralmente é o resultado de um cuidadoso planejamento.

Neste capítulo, eu o ajudo a evitar o erro desastroso de fazer muitos grandes movimentos e perder o jogo ao não perceber a única grande tática do seu oponente. Eu também ofereço uma visão geral sobre as combinações, discutindo os conselhos táticos mais comuns que servem como blocos de fundação – depois de se familiarizar com essas estratégias de combinações, você poderá reconhecê-las em jogo e responder de acordo. Saber os nomes das estratégias de combinação não é tão importante quanto entender como e por que elas funcionam, por isso, eu respondo tais perguntas a você aqui.

Conhecendo seu Plano de Jogo Tático

Uma tática é um movimento ou uma série de movimentos feitos para trazer benefícios em curto prazo, e isso geralmente leva a uma vantagem em um ou mais dos elementos do xadrez. (Consulte o Capítulo 3 para uma discussão dos elementos do xadrez). Assim, estudar os tipos básicos de táticas pode levar a uma melhora imediata em seus resultados. É claro que você não encontrará um atalho para dominar o xadrez, mas, ao se tornar um forte tático, você pode embolsar muitos pontos no caminho.

Não faça um movimento esperando que seu oponente não verá sua ameaça. Em vez disso,



atenha-se aos princípios básicos do jogo.

Muito importante é desenvolver rapidamente *todas a peças*. O jogador que terminar o seu desenvolvimento primeiro ganhará a iniciativa e dará importante passo para a vitória.

Atacando duas peças de uma só vez: o garfo

Uma das táticas de xadrez mais básicas, o *garfo*, é um ataque simultâneo em duas ou mais peças feito por uma única peça (para ser breve, eu chamo o peão de *peça*, aqui). São os cavalos ou peões que geralmente fazem esses garfos baixos e sujos, embora qualquer peça possa entrar na ação (o cavalo, no entanto, é a peça de garfo ideal). Durante um garfo de sucesso, seu oponente não poderá proteger as peças ameaçadas de uma vez e, como resultado, deve arriscar a perda de uma delas.

Uma variação da *partida Viena* (uma sequência de abertura de movimentos que se tornaram popular após um torneio em Viena) oferece um bom exemplo de garfos com o cavalo e o peão. Algumas pessoas chamam essa variação de variação *Frankenstein-Drácula* ou *Monstro*, pois as táticas são muito assustadoras. Quase todos os movimentos nessa abertura contêm uma ameaça, que é a essência de um jogo de xadrez.

Os enxadristas chamam uma abertura que tem muitas possibilidades táticas de *afiadas*. Essa variação da partida de Viena, apresentando muitos garfos, é uma das mais ousadas em todo o xadrez. A partida de Viena começa com ambos os lados avançando os peões em frente as duas casas de seus reis, como na Figura 5-1a (nas anotações de xadrez, o movimento é escrito como 1. e4 e5; consulte o Capítulo 17 para tudo o que você precisa saber sobre como ler as anotações que eu ofereço neste capítulo). Na próxima jogada, ambos os lados apresentam seus cavalos, como na Figura 5-1b (2. Nc3 Nf6).

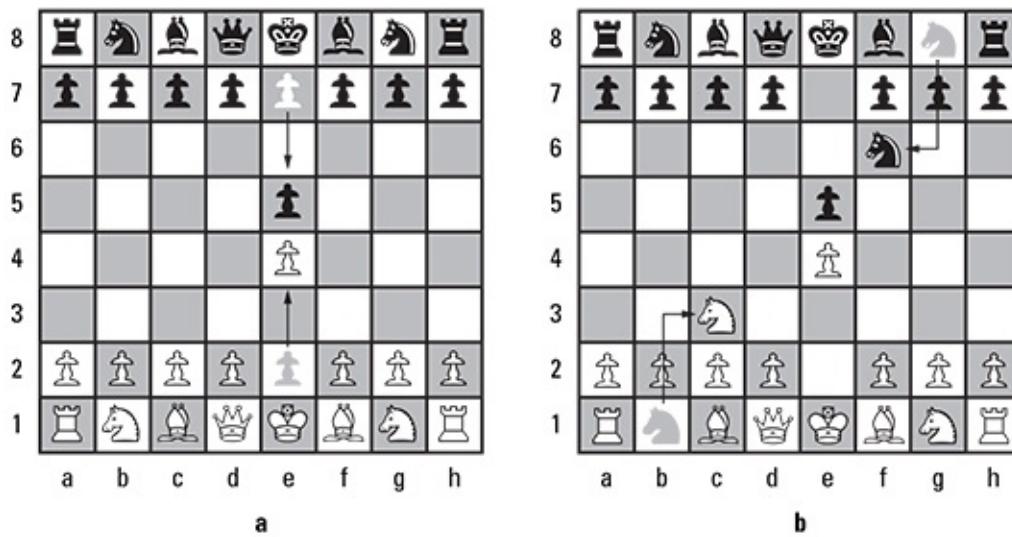


Figura 5-1: O início do jogo Viena.

Em seguida, o branco *desenvolve* (apresenta) o bispo (3. Bc4), como a Figura 5-2a mostra, e o cavalo preto captura o peão em e4 (3. ...Nxe4), como mostra a Figura 5-2b, com a intenção de empregar um garfo de peão em um futuro próximo.



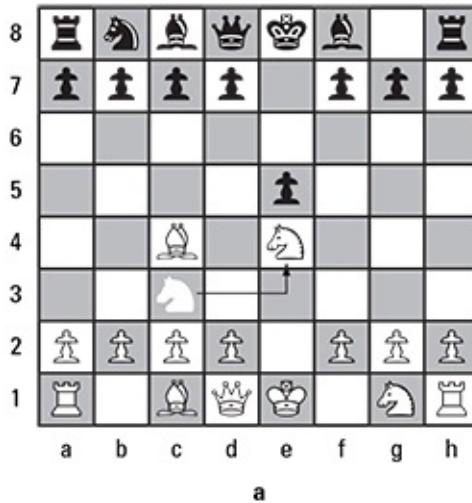
a



b

Figura 5-2: O branco apresenta um bispo, e o cavalo preto ameaça dois peões.

Se o cavalo branco em c3 capturar o cavalo preto em e4 (4. Nxe4), como a Figura 5-3a mostra, então, um peão preto poderá dar o garfo no bispo e no cavalo se movendo para d5 (4. ...d5), como você vê na Figura 5-3b. Dessa maneira, o preto readquire a peça perdida e tem um *jogo livre* (o que significa que o desenvolvimento do restante das peças será relativamente fácil). O branco pode, é claro, tomar a peça atacante em d5 com seu bispo (5. Bxd5), mas a rainha preta então pegaria o bispo branco (5. ...Qxd5). Observe como o branco pode salvar ou o bispo ou o cavalo, mas não ambos, da captura.



a



b

Figura 5-3: O peão d do preto ameaça o bispo e o cavalo pretos.

Geralmente, o branco evita o garfo do peão fazendo um contra-ataque antes que o garfo do peão possa ser desenvolvido. Em vez de capturar o cavalo preto, o branco apresenta sua rainha em h5, com a ameaça imediata de xeque-mate (4. Qh5); consulte a Figura 5-4a.

Se o preto não responder bem, então o branco pode capturar o peão preto em f7 com a rainha (5. Qxf7#) e anunciar o grito de vitória: “Xeque-mate!” (Eu explico o xeque e o xeque-mate no Capítulo 4). No entanto, devido ao fato de que é a vez do preto de se mover, o preto recua o cavalo para d6 (4. ...Nd6). O cavalo agora se protege contra a ameaça de xeque-mate e, simultaneamente, *ataca* (o que significa que ele ameaça) o bispo do branco (Figura 5-4b).



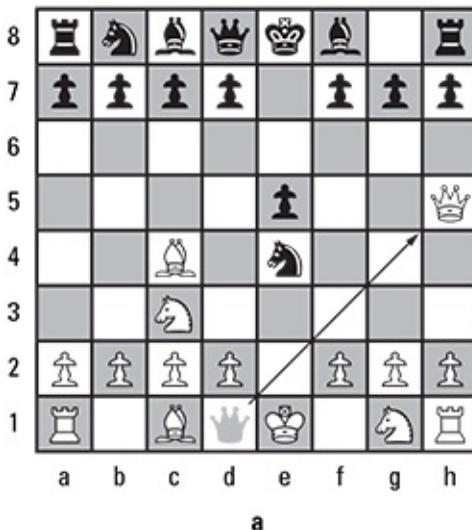
a



b

Figura 5-4: A rainha branca ameaça um xequemate, e o cavalo preto se defende contra isso.

Em uma das principais variações dessa abertura, o branco escolhe recuar o bispo longe do cavalo que ataca movendo-o para b3 (5. Bb3), como a Figura 5-5a mostra. O preto agora opta por avançar o outro cavalo para c6 para defender o peão do rei em e5 (5. ...Nc6); consulte a Figura 5-5b.



a



b

Figura 5-5: O bispo branco escapa da ameaça, e o cavalo preto defende o peão do rei.

O branco agora toma vantagem do fato de que um dos cavalos do preto está comprometido em se defender contra o xequemate ameaçado, e o branco ataca o defensor movendo o cavalo em c3 para b5 (6. Nb5), como a Figura 5-6a mostra. *Remover o defensor* é uma estratégia tática que você vê repetidamente no xadrez.

O preto não pode capturar o cavalo insolente devido à ameaça de xequemate. O preto também não pode ignorar a ameaça de seu cavalo ser tomado pelo cavalo branco. Essa perda colocaria o rei preto em *xeque* (o que significa que o rei preto seria atacado) e permitiria que o branco desse o xequemate na próxima jogada. Em vez disso, o preto move o peão em g7 para frente, uma casa, (6. ...g6) para poder se defender do xequemate e para atacar a rainha branca ao mesmo tempo (consulte a Figura 5-6b).



a

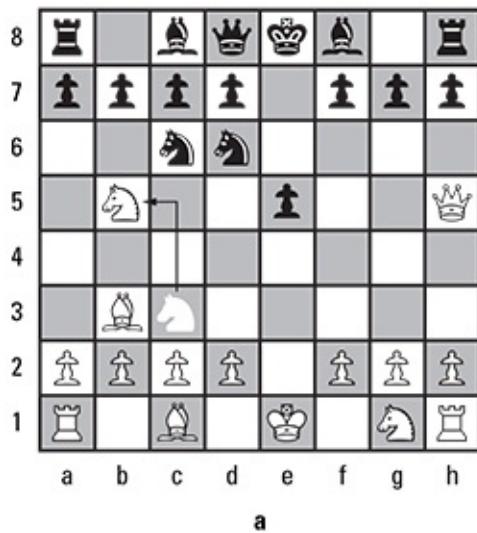


b

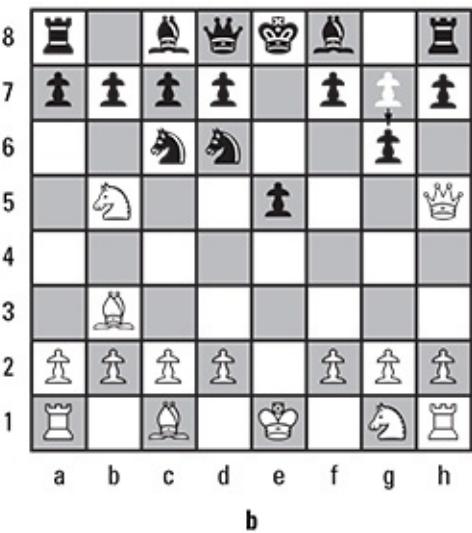
Figura 5-6: O preto responde à nova ameaça de xequemate.

DICA Um movimento que defende e ataca simultaneamente quase sempre é um bom movimento! Agora, a rainha branca deve recuar, mas ela vai para uma casa que mantém a ameaça ao preto viva, f3 (7. Qf3); consulte a Figura 5-7a. Defesa e ataque ao mesmo tempo! O preto tem o mesmo problema que antes – o rei e o peão f estão sentindo a pressão – e avança o peão f duas casas (7. ...f5), como a Figura 5-7b mostra. Esse movimento novamente bloqueia o xequemate ameaçado, pois a rainha não está mais atacando a casa f7.

O preto novamente ameaça simplesmente tomar o cavalo branco avançando em b5, que foi deixado sozinho (sem proteção) – ou *en prise*, nos termos do xadrez. Por isso, o branco encontra ainda outra maneira de renovar a ameaça de xequemate movendo novamente a rainha, dessa vez para d5 (8. Qd5); consulte a Figura 5-8a. O preto não tem mais movimentos de defesa com o peão e agora é forçado a sair com sua rainha para defender-se contra o xequemate (8. ...Qe7), como a Figura 5-8b mostra.



a



b

Figura 5-7: A rainha branca ameaça novamente o rei preto, mas um peão preto se apresenta para lutar.

Finalmente – é hora do *garfo do cavalo!* O cavalo branco capture o peão preto em c7 (9. Nxc7+), colocando, dessa forma, o rei em xeque e simultaneamente atacando a torre no canto (consulte a Figura 5-9). O preto deve mover o rei para fora do xeque e permitir que o branco

capture a torre.

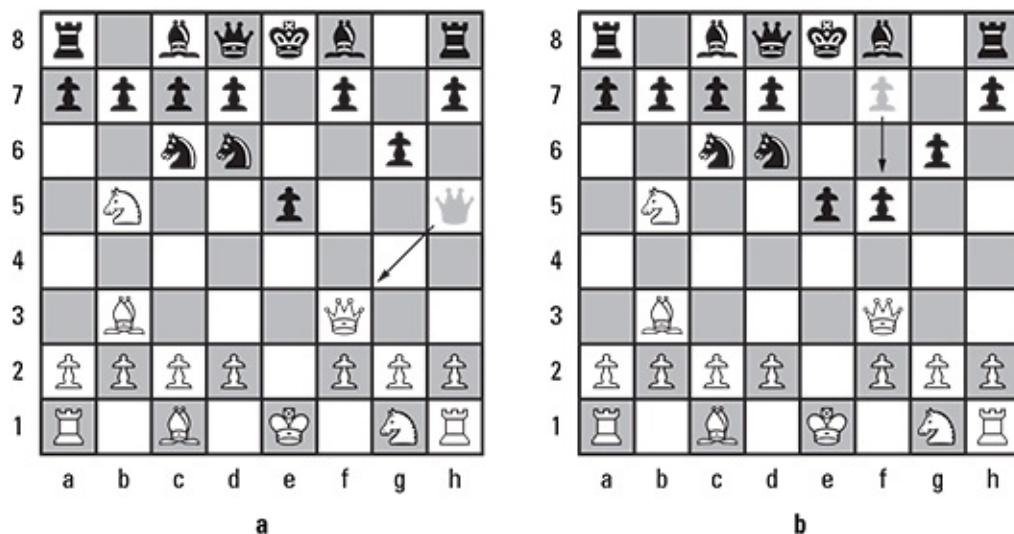


Figura 5-8: O preto protege a casa f7 com a rainha.

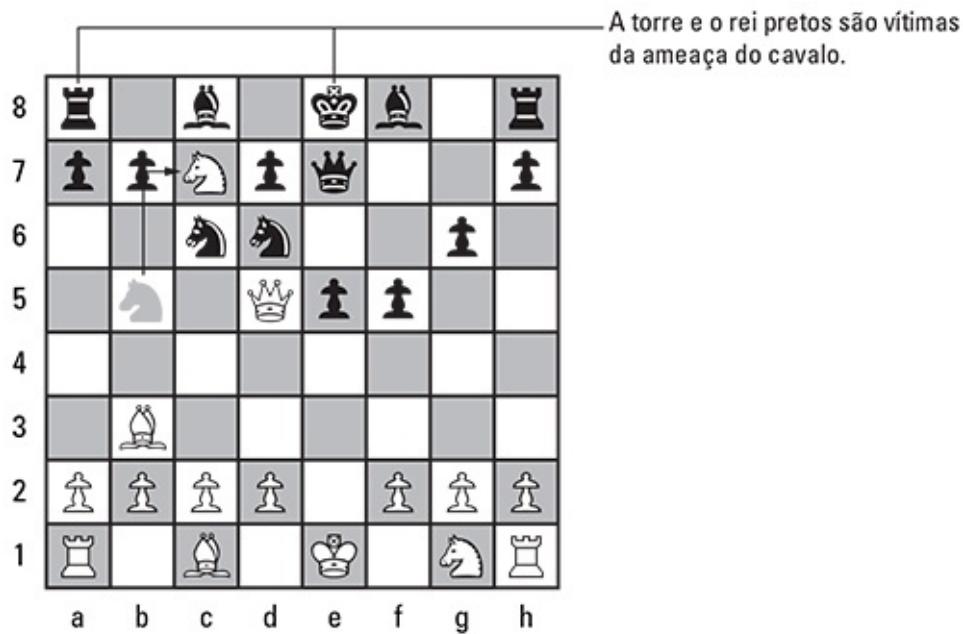


Figura 5-9: O cavalo ameaça o rei e a torre.

Indo atrás do guarda-costas: a imobilização

A imobilização é a tática de xadrez mais frequentemente utilizada. Se houvesse patentes antes de surgir o xadrez, alguém teria ficado milionário muitas vezes ao patentear a manobra.

Para alcançar a *imobilização*, a peça que imobiliza ataca uma ou duas peças inimigas alinhadas em uma fileira, coluna ou diagonal (consulte o Capítulo 1 para obter informações sobre fileiras, colunas e diagonais). A peça imobilizada é aquela entre o atacante e a peça restante. Geralmente, a peça imobilizada tem menor valor do que a outra – de forma que, se ela se movesse, a peça mais importante estaria sujeita à captura.

Apenas rainhas, torres e bispos podem imobilizar uma peça inimiga, pois elas são as peças que podem atacar múltiplas casas em uma fileira, coluna ou diagonal. Dentre as três, o bispo é a peça mais comumente usada para estabelecer uma imobilização, pois é mais provável encontrar peças de mais valor do que ele para atacar.





As peças immobilizadas podem se mover (embora você possa querer que elas não o façam!), exceto quanto estiverem immobilizadas próximas ao rei. Expor o rei à captura é ilegal, por isso, as peças immobilizadas em casos que envolvam o rei estão *realmente* presas.

Na Figura 5-10a, o cavalo preto em c6 é atacado pelo bispo branco em b5, mas não é immobilizado. Na Figura 5-10b, no entanto, quando o preto move seu peão d7 para d6, o bispo branco immobiliza o cavalo próximo ao rei, por isso o cavalo não pode se mover.

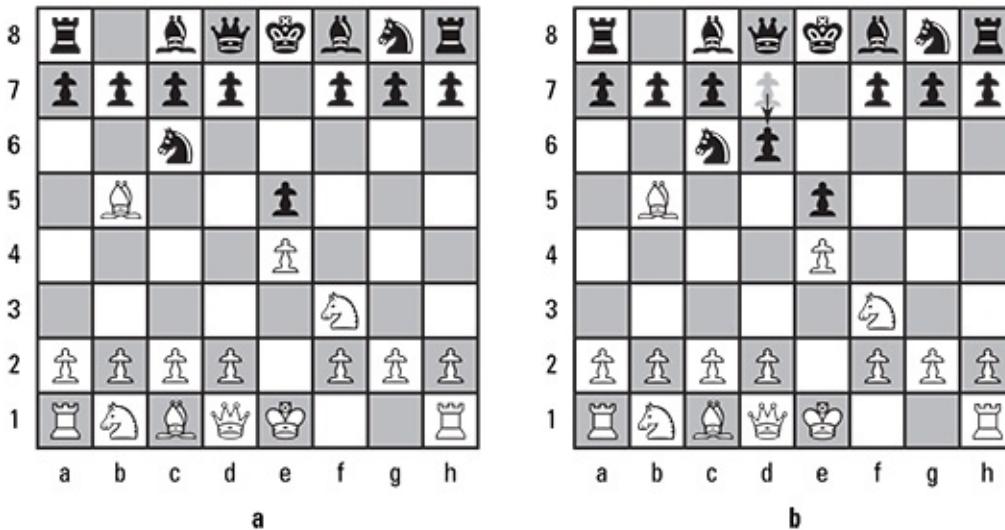


Figura 5-10: O cavalo preto se torna immobilizado quando o peão d se move.

É possível quebrar uma immobilização de quatro maneiras:

- ✓ **Capturar a peça immobilizadora.** Você não estará muito immobilizado se puder tomar a peça immobilizadora, dessa forma, capturar a peça immobilizadora não é comumente uma opção.
- ✓ **Atacar a peça immobilizadora e forçá-la a capturar ou recuar.** Esse ataque é chamado *colocar uma pergunta* à peça immobilizadora.
- ✓ **Coloque uma peça de menor valor ou um peão no caminho entre a peça immobilizada e a peça de maior valor.** Esse movimento é chamado *interposição*.
- ✓ **Remova a peça de maior valor do caminho de immobilização.** Essa estratégia é apropriadamente denominada *fuga*.

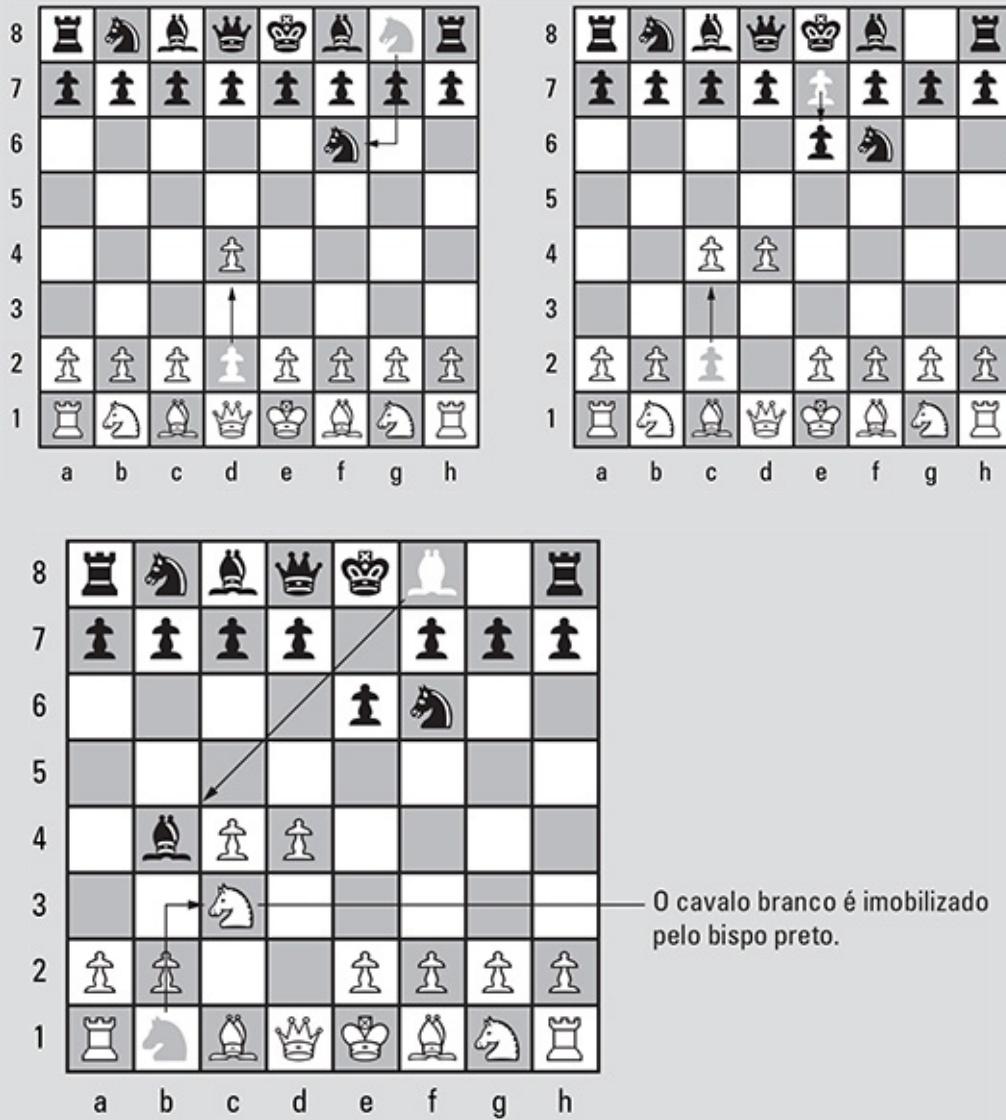
Um tipo de immobilização muito poderosa pode ocorrer sempre que a rainha e o rei estão alinhados em uma fileira, coluna ou diagonal. Quando esse posicionamento ocorre, um bispo ou uma torre podem conseguir immobilizar a rainha em relação ao rei. Tome cuidado sempre que o seu rei e sua rainha estiverem alinhados juntos, e esteja alerta à oportunidade de immobilizar quando o rei e a rainha do seu oponente estiverem alinhados.



A Nimzo-Indiana

Uma das aberturas do xadrez popularizada por Aaron Nimzowitsch ainda leva uma parte de seu nome. E, apenas para confundi-lo, seu nome é escrito em uma porção de maneiras; você também pode vê-lo escrito como Aron Nimzowitsch ou Aaron Nimzovich). A Nimzo-Indiana pertence a uma classe de aberturas que são chamadas de *Defesas Indianas* (consulte o Capítulo 12). Essas aberturas geralmente são caracterizadas pelo desenvolvimento de um bispo na ala, chamado *fianqueto*.

Na Nimzo-Indiana, o jogador geralmente dá fianqueto no bispo da rainha. O jogador usa o bispo do rei para estabelecer uma imobilização antecipada. Aqui estão os movimentos de abertura da Nimzo-Indiana: 1. d4 Nf6, 2. c4 16, 3. IMc3 Bb4 (veja as figuras a seguir).



O preto estabelece uma imobilização no terceiro movimento. O cavalo em c3 é imobilizado ao rei branco e não pode se mover. Os mestres do xadrez já tentaram todos os tipos de estratégias nesta posição, mas essa se provou ser uma das defesas mais eficazes em todo o xadrez. O preto está pronto para enrocar e pode, então, contra-atacar seguramente a disposição do branco. (Se você não entende o conceito de roque, consulte o Capítulo 10 para obter uma explicação desse movimento especial). A imobilização demonstra ser mais do que apenas um mero aborrecimento para o branco. Às vezes, a imobilização é mais afiada do que uma espada!

Forçando seu oponente a andar ou perder: a pregadura

A prima da imobilização é a pregadura, pois ela também explora o posicionamento de duas peças inimigas em uma fileira, coluna ou diagonal. A *pregadura* é um ataque a uma peça que deve se mover ou ser perdida. Nesse caso, a peça mais valiosa é atacada primeiro. Após a peça ameaçada se mover, ela expõe uma segunda peça à captura. O bispo é o pregador ideal, e o rei e a rainha são seus alvos frequentes.

Você pode encontrar uma oportunidade de pregadura na Figura 5-11?

É a vez do branco. (Com uma rainha preta contra um bispo branco, o preto tem uma vantagem material incrível, mas o branco pode até ganhar fazendo uso da pregadura).

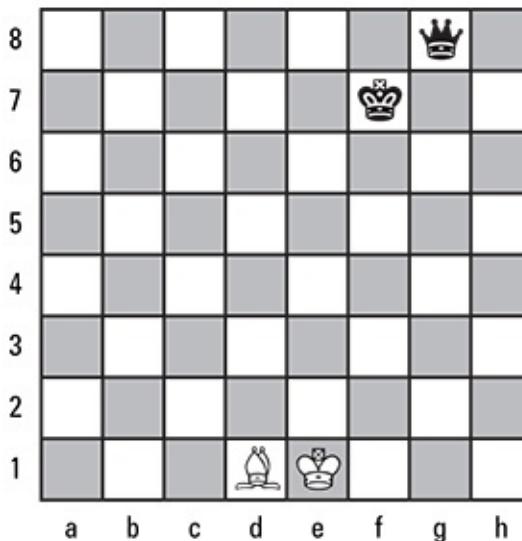


Figura 5-11: O rei e a rainha pretos estão na mesma diagonal.

A figura a seguir mostra a pregadura em ação. Na Figura 5-12a, o branco move o bispo para b3 (1. Bb3+) para colocar o rei preto em xeque. A Figura 5-12b mostra que o rei preto foi forçado a sair do xeque (1. ...Kg7). E, agora, o bispo branco pode simplesmente capturar a rainha preta!

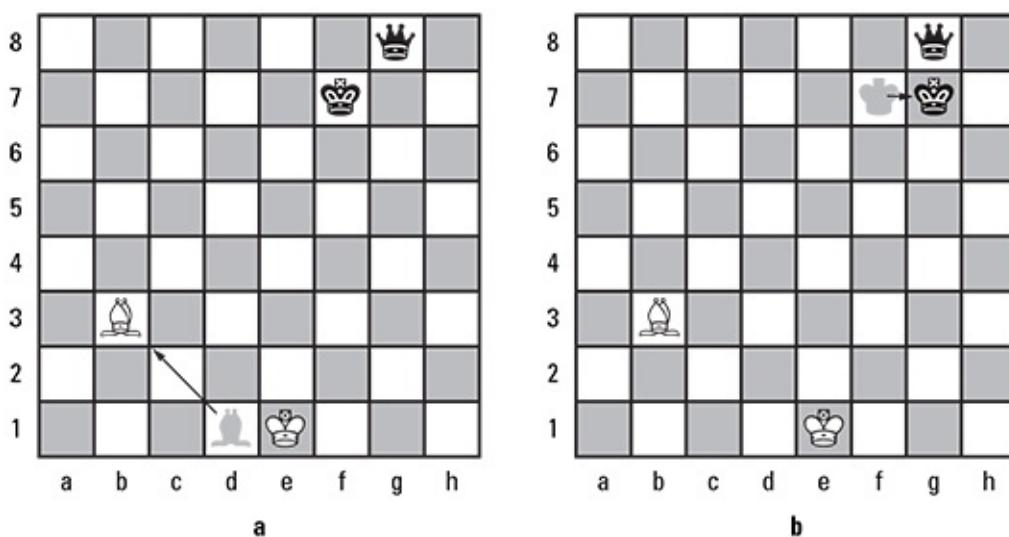


Figura 5-12: O bispo branco prega o rei e a rainha pretos, e o rei tem que se mover.

A pregadura também pode ocorrer de outra maneira, quando a peça que ataca está entre as duas peças que defendem. Esse tipo de pregadura é ilustrada na Figura 5-13. Nesse caso, o bispo ataca as duas peças inimigas em ambas as extremidades da diagonal. Pense em um shish

kebab – se o preto decidir mover seu rei, então, o bispo branco toma a rainha. Se o preto decidir tomar o bispo branco com sua rainha, o preto perde sua rainha para o rei branco. Em qualquer caso, o preto deixou sua chance de ganhar escapar e agora deve aceitar um empate – ninguém pode ganhar!

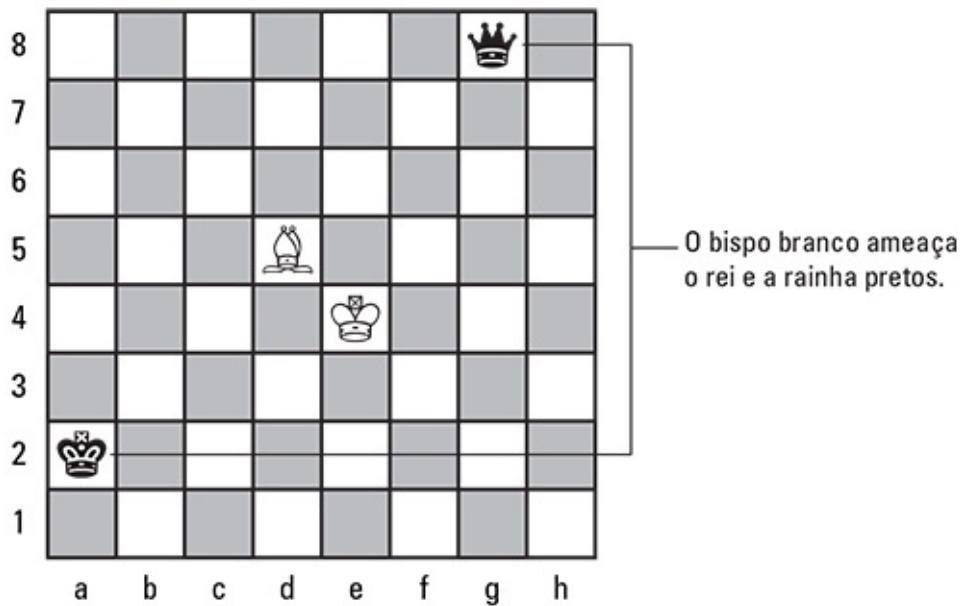


Figura 5-13: O bispo branco prega o rei e a rainha pretos.

 Na prática, a pregadura não ocorre tão frequentemente quanto o garfo ou a imobilização, mas o movimento é tão poderoso que, quando ele ocorre, ele geralmente decide o jogo. Por isso, esteja alerta quanto a possibilidade de uma pregadura a qualquer momento, especialmente quando o rei e a rainha estiverem expostos em uma fileira, coluna ou diagonal.

Roubando o show: ataques descobertos e duplos

Um *ataque descoberto* é o movimento de uma peça ou peão que resulta em um ataque por uma peça que você não moveu. Quando você move uma peça e expõe um ataque por uma segunda peça imóvel, a peça que se moveu está livre para criar algum ataque próprio.

Se a peça que se moveu também atacar uma peça de valor, a situação é denominada um *ataque duplo*. A vítima de um ataque duplo geralmente pode se defender contra uma ameaça ou a outra, mas não de ambas.

Um ataque descoberto famoso ocorreu na partida Legall-St Brie Paris, em 1750. O termo *mate de Legall* se refere ao tipo de padrão de mate visto nessa partida, que eu represento nas seguintes figuras.

Na Figura 5-14, o bispo preto em g4 está imobilizando o cavalo branco em f3 em relação a rainha – o cavalo não pode se mover sem sujeitar a rainha à captura. No entanto, se o movimento do cavalo resultar em um xeque-mate forçado, quem liga para a rainha?



Figura 5-14: O cavalo em f3 é pregado à sua rainha pelo bispo preto em g4.

A Figura 5-15a mostra que o cavalo branco captura o peão preto em e5 (1. Nxe5). Agora, o bispo em c4 e o cavalo em e5 ambos estão atacando o peão preto em f7. A coisa mais esperta a se fazer para o preto é capturar o cavalo.

No entanto, o movimento do cavalo também expôs um ataque ao bispo preto pela rainha branca. Se o preto capturar o cavalo (1. ...dxe5), então, o branco captura o bispo (2. Qxg4) e leva o peão e capturado. Na partida real, o oponente de Legall não pôde resistir a capturar a rainha branca com o bispo (1. ...Bxd1), como mostrado na Figura 5-15b, e levou o xeque-mate rapidamente.

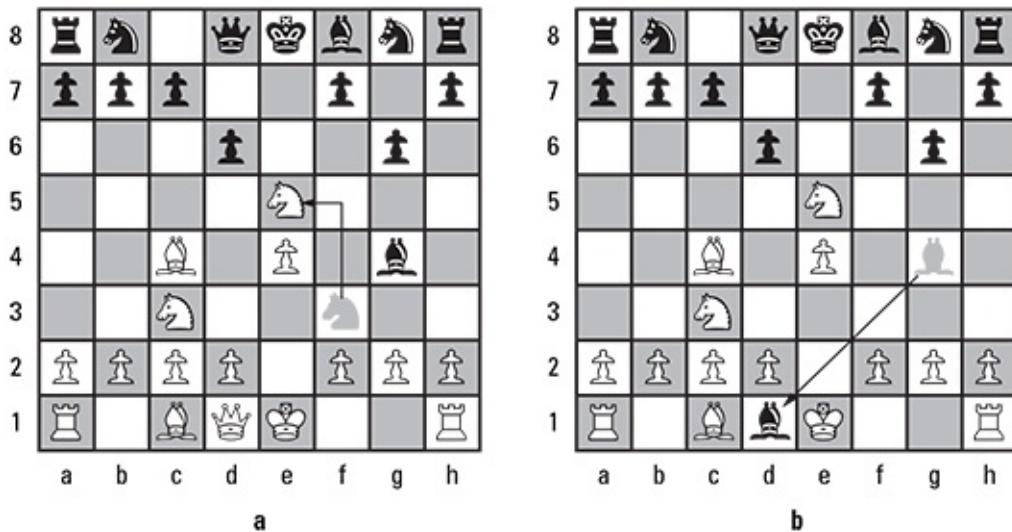


Figura 5-15: Um ataque duplo em f7.

Legall venceu o jogo capturando o peão preto em f7 com seu bispo branco (2. Bxf7+); consulte a Figura 5-16a. O rei preto agora está em xeque, e sua única escapatória é se mover para e7 (2. ...Ke7), o que ele faz na Figura 5-16b.

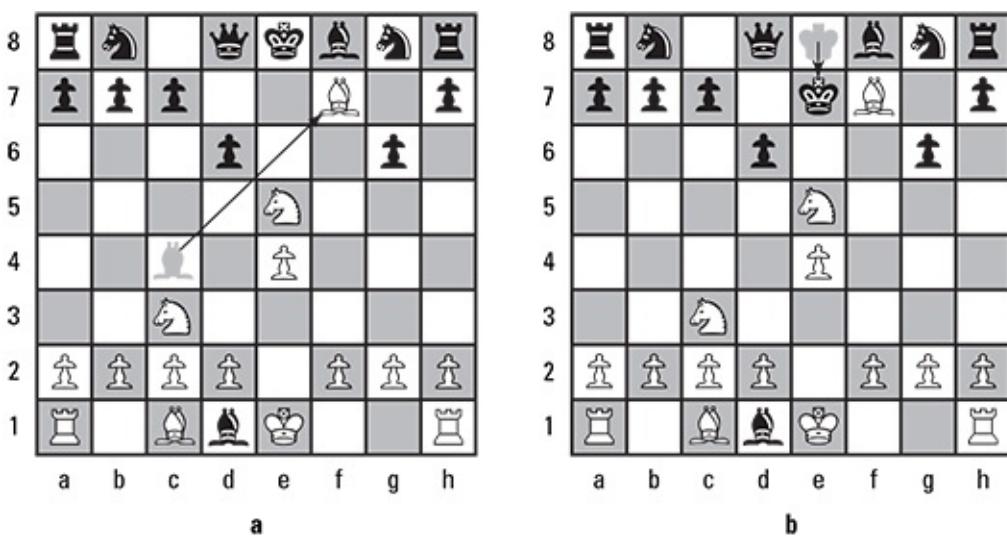


Figura 5-16: O rei preto é forçado a se mover.

Na Figura 5-17, o cavalo branco em c3 se move para d5 (3. Nd5#), dando xeque no rei e eliminando sua casa de fuga em f6. O resultado é o xeque-mate!

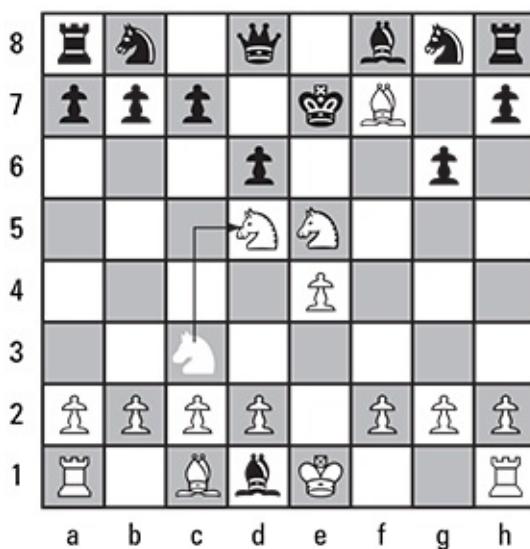


Figura 5-17: Ao se mover para d5, o cavalo branco assegura o xeque-mate.

DICA
Quando você se vir surpreendido por um ataque duplo – e você ficará surpreendido – o melhor curso de ação é reduzir suas perdas. Na partida Legall-St Brie Paris, o preto se viu em xeque-mate, mas ele poderia ter limitado sua perda a um único peão. Sempre escolha o menor entre dois males.

Lidando com o xeque descoberto e duplo

O termo *xeque descoberto* refere-se ao movimento de uma peça ou peão que produz um xeque por uma peça diferente, não movimentada. Um *xeque duplo* ocorre quando a peça que se move também dá o xeque no rei.

A partida Reti-Tartakower, em Viena, em 1910, é talvez o exemplo mais famoso de um xeque duplo. Eu devo destacar que aquele não foi um jogo de torneio comum, mas um jogo bastante

rápido, ou o que os enxadristas chamam de uma *partida blitz*. Ainda assim, a finalização é incrível. Em um ponto do jogo, o tabuleiro se parecia com o da Figura 5-18.



Figura 5-18: O tabuleiro em um momento da partida Réti-Tartakower Vienna, em 1910.

Desse ponto de partida, o branco dá o xeque-mate em três movimentos. O primeiro movimento é o sacrifício de uma rainha (1. Qd8+), como mostrado na Figura 5-19a, que deve ter sido um choque ruim para Saviely Tartakower. Devido ao fato de que o xeque não pode ser evitado, o preto deve capturar a rainha (1. ...Kxd8), como a Figura 5-19b mostra.

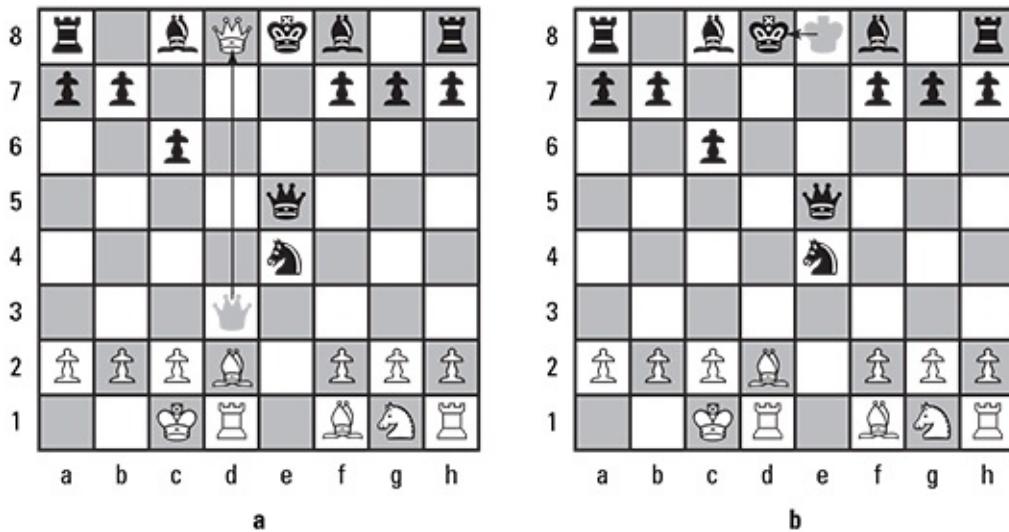


Figura 5-19: O branco sacrifica sua rainha.

O bispo então se move de d2 para g5 (2. Bg5++) e dá o xeque no rei preto (consulte a Figura 5-20). Esse movimento também descobre um xeque da torre em d1, criando um xeque duplo que sela o destino do preto. O branco dará o xeque-mate em d8 não importa o que o preto faça. Se o rei preto se mover para c7 (2. ...KcT), então, o bispo se moverá para d8 (3. Bd8#). Se, por outro lado, o rei preto se mover para e8 (2. ...Ke8), então, a torre se moverá para d8 (3. Rd8#). Em qualquer caso, o resultado é o xeque-mate. Este tipo de xeque-mate agora é conhecido como *mate de Reti*.

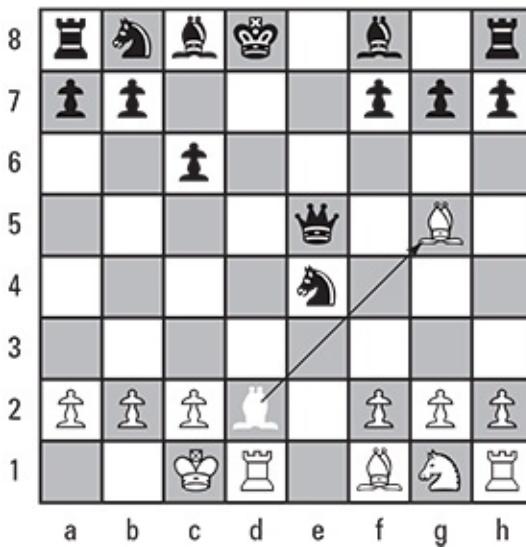


Figura 5-20: O mate de Réti.



Um dos aspectos importantes da tática do xeque duplo é que o rei deve se mover – você não tem nenhuma outra maneira de escapar do cheque duplo. Se o rei não tiver mais nenhum outro lugar para ir, xeque-mate! Os xeques descobertos e duplos são táticas muito poderosas. Assim como na maioria das táticas, é melhor dar do que receber. Esteja alerta para as suas chances de usá-las, e fique especialmente alerta quanto as chances de sua oportunidade.

Combinando Movimentos para Acelerar seu Progresso

Se você combinar ameaças táticas quando iniciar uma sequência de movimentos com um objetivo específico em mente, você está fazendo uma *combinação*. Ao combinar ameaças, você força seu oponente a escolher entre movimentos ruins. As combinações geralmente envolvem um sacrifício (consulte o Capítulo 6), mas a ideia é tirar algum benefício tangível após a sequência forçada estar completa. Esse benefício pode ser qualquer coisa, desde uma pequena melhora em posição até o xeque-mate. Embora qualquer fase de um jogo de xadrez possa ter uma combinação, a técnica é mais frequentemente encontrada no meio de jogo (consulte o Capítulo 13).

As combinações consistem em táticas, incluindo os padrões de mate (consulte o Capítulo 7 para saber mais sobre os padrões de mate), por isso, você não poderá identificar uma combinação a menos que você possa ver as táticas sobrejacentes que a fazem funcionar (e a única maneira que você as notará em uma partida é se familiarizando muito com elas, por isso, leia a seção precedente e o Capítulo 7 repetidas vezes, até que você as domine). Algumas estratégias de combinação são documentadas na literatura sobre xadrez; essas estratégias podem ocorrer nos seus próprios jogo, mas elas podem passar despercebidas a menos que você esteja treinado para procurar por elas (e, se não estiver, você pode ficar coçando a cabeça quando perder).

As combinações acontecem para você quando você presume que algo é verdade e, na realidade, não é. Uma torre pode parecer estar defendendo um peão, mas ela não está se também tem que proteger uma rainha. Uma peça pode parecer estar segura, mas ela não está



se seu oponente puder desviá-la para uma casa mais perigosa. As coisas não são sempre da maneira que parecem ser no xadrez, e as combinações revelam verdades mais profundas. Todos os movimentos em um tipo de combinação não serão os mesmos todas as vezes. Seu oponente fará uma escolha – chamada de *variação* - sobre como reagir aos seus movimentos de combinação. (Tudo bem, contanto que o contra-ataque do seu oponente não funcione!) Se sua combinação resultar no desfecho que você desejava, ela é considerada *sólida*, mas se uma das respostas do seu oponente estragar a sua combinação, então a combinação é considerada *não sólida*.



As combinações são, de fato, a única maneira para um jogador mais fraco derrotar um mais forte. Esse triunfo pode ocorrer quando o jogador mais forte pensa que o jogo está ganho e espera uma certa sequência de movimentos, apenas para ser surpreendido quando uma combinação iniciar uma sequência diferente do que aquela que ele esperava. Por isso, se você for o mais fraco, use as estratégias combinatórias desta seção para puxar o tapete do seu inimigo.

Sacrificando uma peça para abrir o caminho

Você, sem dúvida, enfrentará momentos quando quiser dar um determinado movimento, mas não puder, pois uma de suas próprias peças está no caminho; esse cenário acontece frequentemente quando você quer empregar uma combinação. A solução pode ser sacrificar essa peça, o que é chamado de fazer um sacrifício de *desobstrução* (pois você está desobstruindo um caminho para outra peça; consulte o Capítulo 6 para saber mais sobre os sacrifícios) – você faz isso para poder organizar qualquer uma das táticas básicas ou dos padrões de mate. Alguns jogadores nem mesmo consideram fazer tais sacrifícios, pois abrir mão de seu próprio material é contraintuitivo. Mas você precisa se lembrar da importância da surpresa no jogo de xadrez. Se você está disposto a considerar e estar atento a sacrifícios de desobstrução quando o seu oponente não está, você tem uma boa chance de pegá-lo desprevenido e ganhar uma vantagem significativa (ou até mesmo a vitória).

Um exemplo de uma combinação de sacrifício de desobstrução é o *mate de Damiano* (consulte o Capítulo 7 para saber mais sobre o mate de Damiano, incluindo uma rainha e um peão). Nesse caso, o branco sacrificou ambas as torres para tirá-las do caminho para que a rainha pudesse dar o xeque-mate. A Figura 5-21 mostra a posição inicial para uma combinação de sacrifício de desobstrução que ocorreu na partida Karpov-Chom, em 1977. A chave para essa combinação é identificar o padrão de mate (consulte o Capítulo 7) da torre e da rainha. Se a rainha branca pudesse se mover para a casa g7, ela colocaria o rei preto em xeque-mate – mas como ela pode chegar lá?

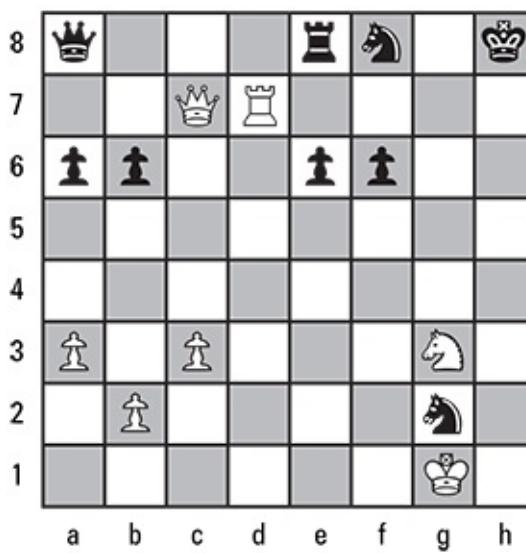


Figura 5-21: A posição inicial para o sacrifício de desobstrução na partida Karpov-Chom, de 1977.

Karpov (branco) queria mover sua rainha, em c7, para h2; para poder colocar o rei preto em xeque e, por fim, colocar o preto em xeque-mate (levando sua rainha até g7). No entanto, seu cavalo em g3 estava no caminho da rainha. Sua solução foi mover o cavalo para f5 (1. Nf5), como ilustrado na Figura 5-22, para poder liberar o caminho para a rainha, muito embora o peão do preto pudesse depois capturar o cavalo.

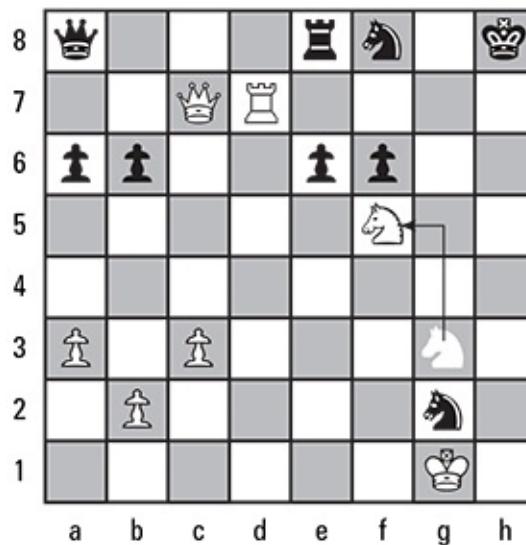


Figura 5-22: O branco desobstrui o caminho para a rainha sacrificando o cavalo.

O peão preto em e6 pode capturar o cavalo (1. ...exf5), conforme indicado na Figura 5-23a. Quando a rainha branca se move para a diagonal para h2 (2. Qh2+), no entanto, ela ataca o rei preto na coluna h, como mostrado na Figura 5-23b.

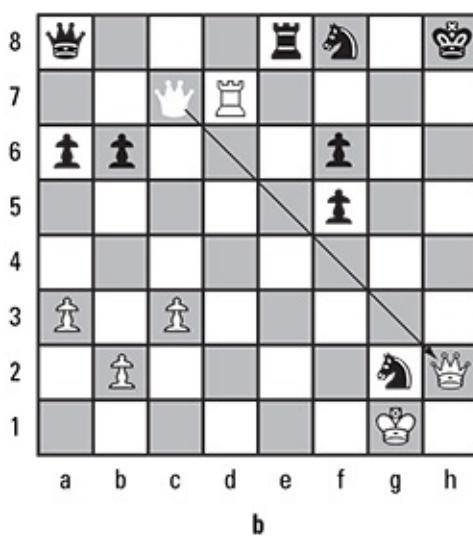
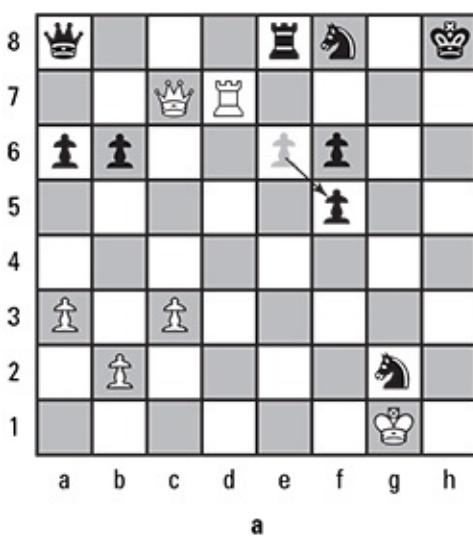


Figura 5-23: Um peão preto capture o cavalo, e a rainha branca dá o xeque.

O rei pode escapar do xeque se movendo para g8 ($2. \dots \text{Kg8}$), como a Figura 5-24a mostra, mas a rainha ainda não acabou. A Figura 5-24b mostra seu próximo ataque, um movimento simples até g3 ($3. \text{Qg3+}$) para reforçar o xeque.

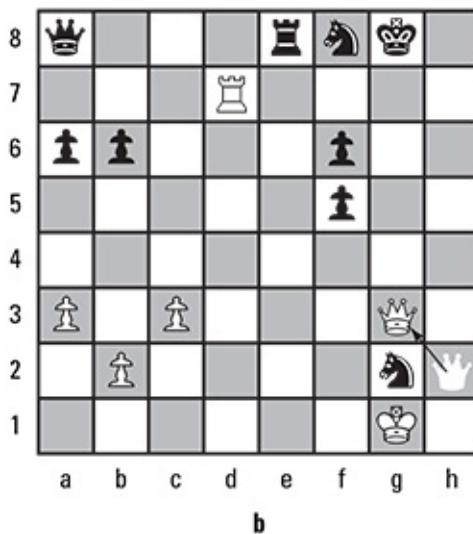
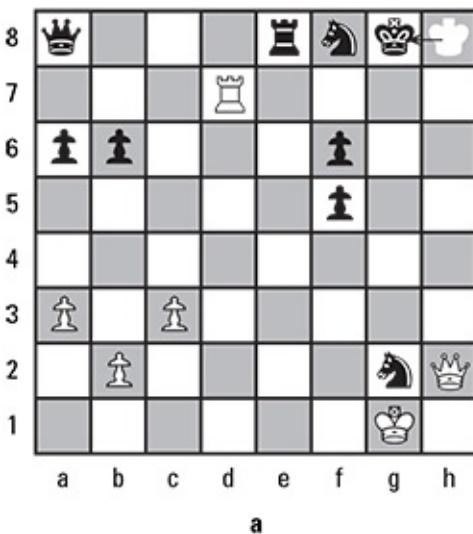
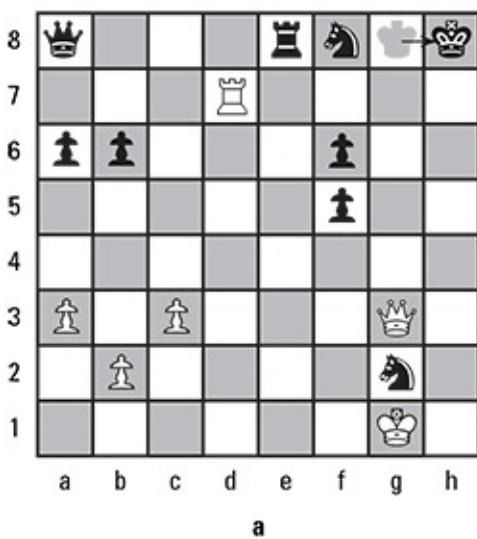


Figura 5-24: O rei preto tenta escapar do xeque, mas a rainha branca está em uma caçada acirrada.

O preto pode, novamente, escapar do xeque voltando para h8 ($3. \dots \text{Kh8}$), como é mostrado na Figura 5-25a, mas não é possível evitar o xeque-mate. A rainha simplesmente se moverá para g7 ($4. \text{Qg7\#}$) e anunciará o xeque-mate com um grito de vitória (consulte a Figura 5-25b).



a



b

Figura 5-25: O rei preto não tem nenhum lugar onde se esconder, e a rainha branca consegue sua buscada vitória.

Voltando à possível captura pelo preto do cavalo branco com um peão, como é a situação na Figura 5-22, o preto não necessariamente tinha que capturar o cavalo. Em vez disso, ele poderia ter forçado uma variação diferente da combinação do branco com um movimento diferente. Todas as variações possíveis, no entanto, teriam terminado com o preto sofrendo o xeque-mate. O preto poderia ocasionar uma nova ameaça realizando um sacrifício de desobstrução com a torre, movendo-a para h7, e o cavalo preto em f8 seria forçado a capturar a torre porque o preto não pode ignorar o xeque (2. Rh7+ NxhT). A rainha então se moveria para g7 e daria o xeque-mate (3. Qg7#). Devido ao fato de que nenhum movimento do preto pode impedir ambas as ameaças dos dois sacrifícios de desobstrução e, portanto, todas as variações levam à vitória do branco, a combinação de sacrifício de desobstrução de Karpov é considerada sólida.

Atraindo seu oponente com uma cilada

Uma *cilada* é usada para atrair a peça do seu oponente para uma casa ou *linha* (o que significa uma coluna, fileira ou diagonal) com consequências fatais. A peça da cilada se sacrifica pelo bem maior; a peça atraída pode ganhar uma vitória ao capturar a peça de isca, mas estará condenada no final. As oportunidades de cilada podem acontecer a qualquer momento, mas como na maioria das combinações, elas ocorrem mais frequentemente no meio de jogo. O objetivo geralmente é ganhar material, mas se a combinação resultar em xeque-mate, ainda melhor!

A posição na Figura 5-26 é disposta para o branco usar uma cilada para ganhar material (consulte o Capítulo 3 para saber mais sobre material). Embora o material esteja igual, o rei e a rainha pretos estão na mesma fileira, o que geralmente significa problema. Sempre que o rei e a rainha estiverem alinhados na mesma fileira, coluna ou diagonal, procure uma tática, como uma imobilização ou uma pregadura, para explorar a posição. Se uma tática direta não estiver disponível, uma combinação, em que você geralmente sacrifica uma peça para abrir espaço para uma tática, pode estar.

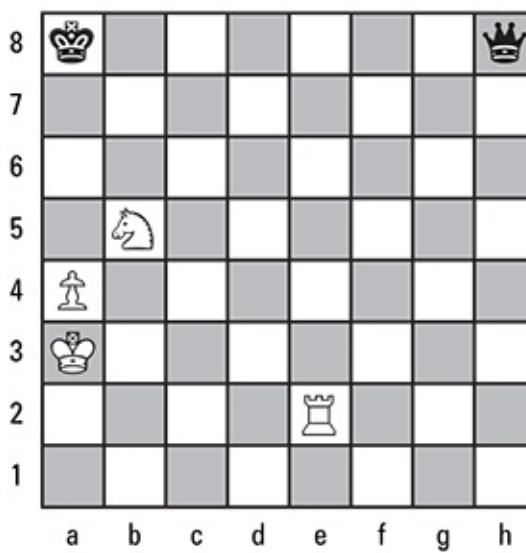


Figura 5-26: Ter o rei e a rainha na mesma fileira, assim como acontece aqui com o preto, significa problema.

O branco explora o posicionamento do rei e da rainha pretos movendo a torre para e8 para usá-la como isca (1. Re8+), em um esforço de atrair a rainha de sua posição ao seu destino desafortunado, conforme mostrado na Figura 5-27a. O preto não tem uma opção real a não ser aceitar a isca e capturar a torre com a rainha (1. ...Qxe8), conforme demonstrado na Figura 5-27b – se o rei sair do xeque, a torre branca simplesmente capturará a rainha.

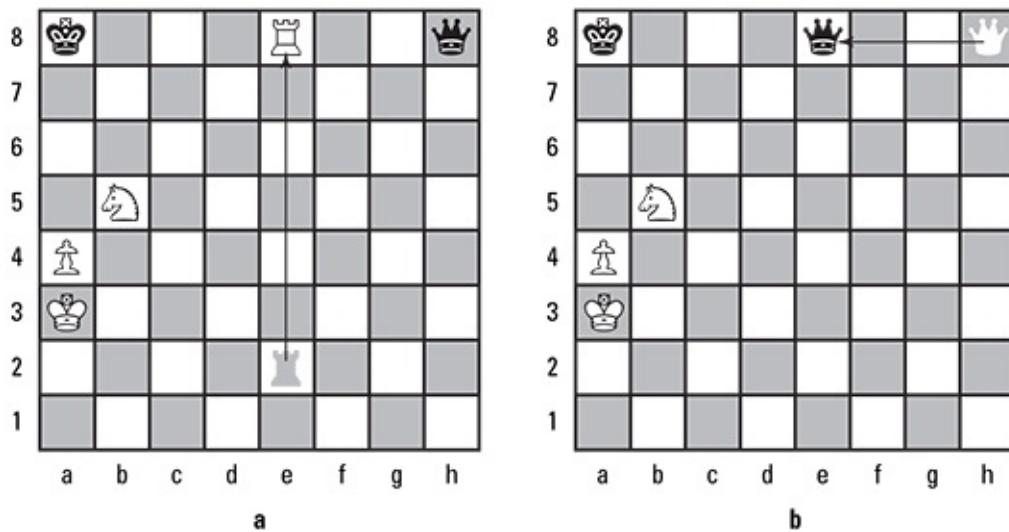


Figura 5-27: A torre branca força a rainha preta a capturá-la.

O preto agora está prestes a levar um garfo (veja a discussão tática sobre o garfo anteriormente neste capítulo), em que o cavalo branco se move para uma posição onde ele ameaça ambos, o rei e a rainha pretos, c7 (2. Nc7+); consulte a Figura 5-28. O cavalo capturará a rainha preta na próxima jogada do branco, pois o preto tem que responder ao xeque movendo o rei.

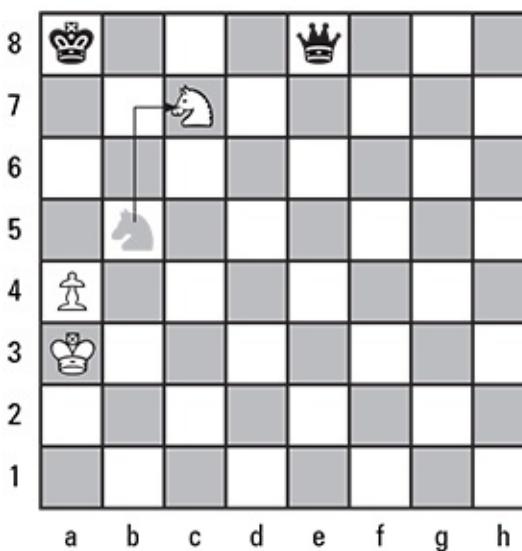


Figura 5-28: O cavalo branco se move para ameaçar o rei e a rainha pretos.

Desviando a peça do seu oponente de uma casa chave

A combinação que envolve um desvio é semelhante à cilada. Em vez de atrair a peça do seu oponente para um lugar onde ele encontra seu fim, no entanto, um *sacrifício de desvio* faz com que a peça de um oponente abandone uma casa, fileira, coluna ou diagonal chave. Você então estará livre para usar essa casa, fileira, coluna ou diagonal chave em sua vantagem.

À primeira vista, a posição na Figura 5-29a parece ser um certo *empate* (em que nenhum dos lados pode vencer). O material está igual, e não há possibilidade de mate na fileira traseira (consulte o Capítulo 3 para obter uma lista com os valores das peças e o Capítulo 7 para saber mais sobre o mate da fileira traseira). No entanto, a torre preta está defendendo a rainha preta, e se o branco puder atrair a torre para que ela saia da coluna d, então o preto perderá sua rainha.

A torre branca pode desviar a torre preta de sua posição de defesa da rainha movendo-se para e8 e colocando o rei preto em xeque (1. Re8+); consulte a Figura 5-29b.

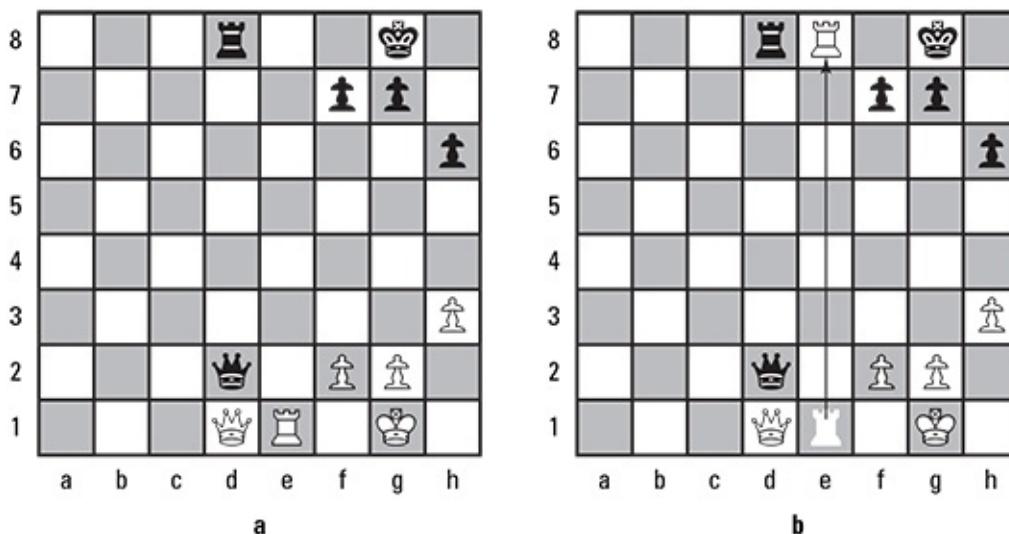


Figura 5-29: A torre branca sacrifica-se para desviar a torre preta de uma chave quadrado.

Se a torre preta capturar a branca (1. ...Rxe8), como é mostrado na Figura 5-30a, então a rainha preta será deixada desprotegida. O branco poderá então capturá-la com sua própria

rainha (2. Qxd2), como mostrado na Figura 5-30b, deixando o branco com um ganho material claro.

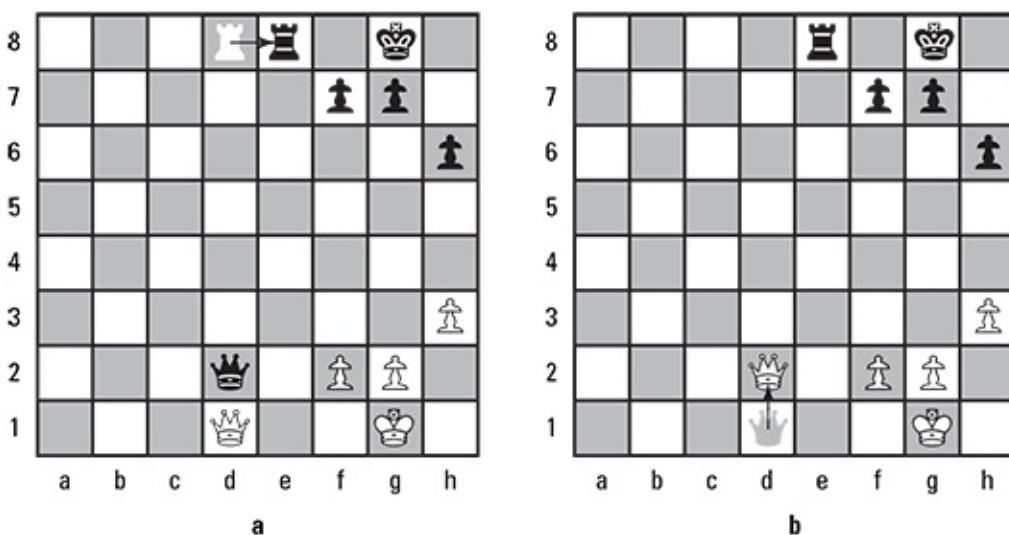


Figura 5-30: O preto capture a torre branca, e o preto fatura a rainha branca.

O preto pode optar por não capturar a torre oferecida, mas essa variação também não é boa. Se o rei preto simplesmente sair do xeque (1. ...Kh7), como na Figura 5-31a, então a torre branca capturará a torre preta (2. Rxe8), como na Figura 5-31b. A torre e a rainha brancas protegerão uma a outra, mesmo embora a rainha preta esteja entre elas – a rainha preta não poderá capturar nenhuma das peças sem ser capturada em volta. Devido ao fato de que ambas as variações são ruins para o preto, a combinação de desvio é sólida para o branco.

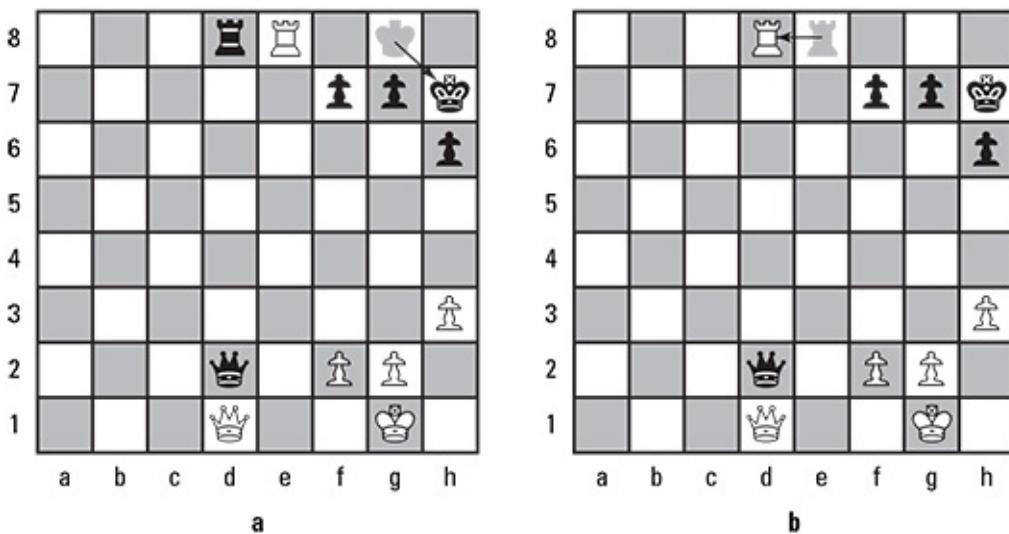


Figura 5-31: Se o preto não capturar a torre branca, sua rainha ainda assim sofrerá.

Destruindo o guarda

Às vezes, uma única peça está defendendo todas contra um desastre e, eliminar essa peça pode levar a um apocalipse no xadrez. Se você for o oponente, pode valer muito a pena fazer um sacrifício material significativo para eliminar o defensor chave, ou como os enxadristas dizem, destruir o guarda.

Na Figura 5-32, a torre preta em d8 está protegendo-se contra um mate da fileira traseira (consulte o Capítulo 7 para saber mais sobre o mate da fileira traseira). A torre é tudo o que

há entre o preto e o desastre. A rainha branca em g5 está atacando a torre preta, que o cavalo preto em c6 está defendendo. No entanto, devido ao fato de que o cavalo se move em formato de “L”, ele não poderá proteger a fileira traseira se a rainha tomar o lugar da torre.

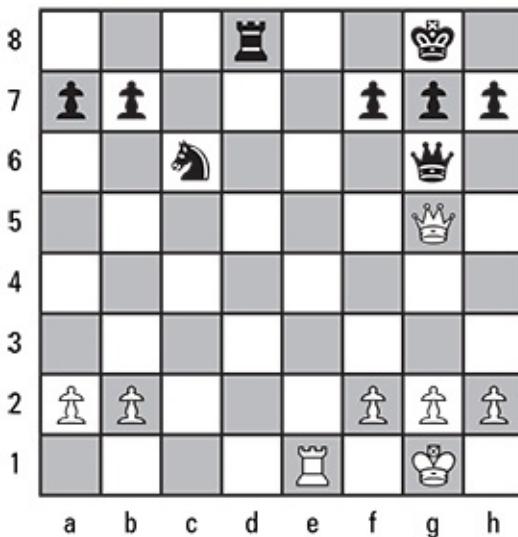


Figura 5-32: A torre preta, que protege uma fileira preta contra o ataque sente a fúria da rainha branca.

Na Figura 5-33a, a rainha branca se sacrifica ao se mover para d8 (1. QxdS) para poder destruir o guarda (a torre). O cavalo preto então toma o lugar da torre ao capturar a rainha (1. ...Nxd8), conforme mostrado na Figura 5-33b, mas é incapaz de executar a função de guarda da torre.

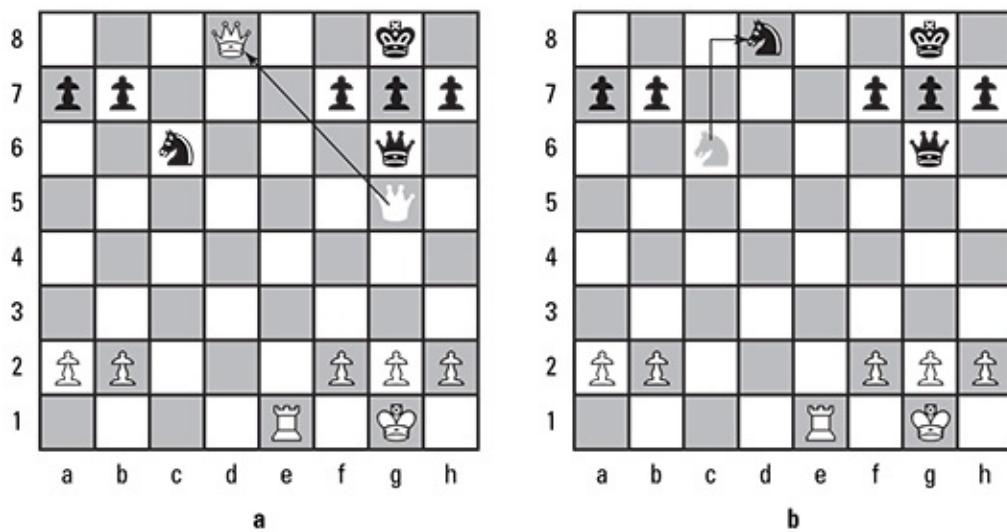


Figura 5-33: O cavalo não consegue defender a fileira preta.

Mesmo o branco tendo perdido uma rainha por uma torre, as chances de executar um xeque-mate com a fileira traseira ao mover a torre branca para e8 (2. Re8+), como mostrado na Figura 5-34, torna o sacrifício válido em termos de material.

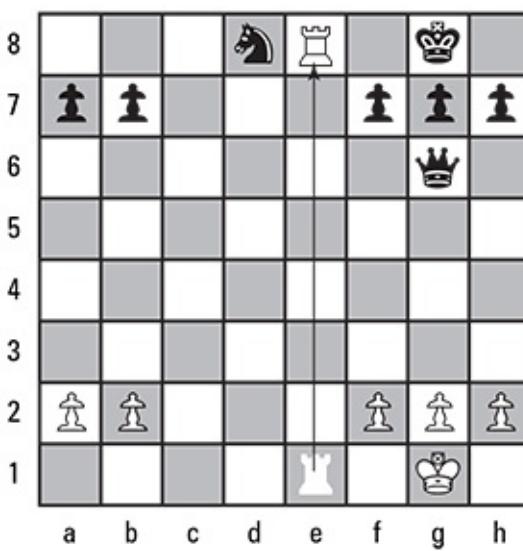


Figura 5-34: Xequ-mate! A torre branca dá o mate na fileira preta.

Quando o seu oponente tiver uma peça realizando uma função crítica – como a torre preta estava – procure uma maneira de eliminá-la. Não tenha medo de considerar todas as possibilidades, até mesmo a perda da sua rainha.



Sobrecregando uma peça para deixar outra peça vulnerável

Às vezes, uma peça ou peão tem muito em mãos para fazer tudo o que lhe é pedido e deve escolher qual responsabilidade realizar. Nesse caso, diz-se que a peça está *sobrecregada*.

Quando a peça do seu oponente estiver sobrecregada, ela estará pedindo por confusão – e para que você coloque uma combinação em ação para explorar essa peça. Se uma peça tiver duas tarefas críticas para realizar (defender duas peças diferentes, talvez), você pode fazer com que ela escolha uma das tarefas às custas da outra.

Na Figura 5-35, a torre preta em d7 está sobrecregada: Ela é encarregada de defender a rainha preta em d6 (que está sob o ataque da rainha branca em a3) e o peão preto em f7 (que este sendo atacado pelo bispo e pela torre brancos).

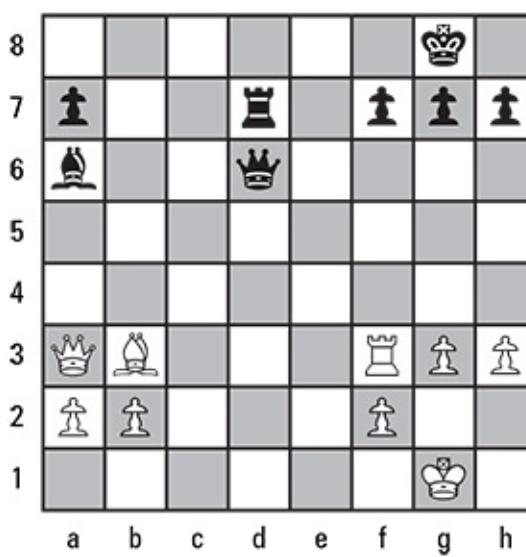


Figura 5-35: A torre preta em d7 está sobreposto ao peão branco em f7.

Se o branco capturar a rainha preta com a sua própria rainha (1. Qxd6), como mostrado na Figura 5-36a, então a torre é forçada a abandonar a sua defesa do peão em f7. A torre deve capturar a rainha branca (1. ...Rxd6), como na Figura 5-36b, para restaurar o equilíbrio material.

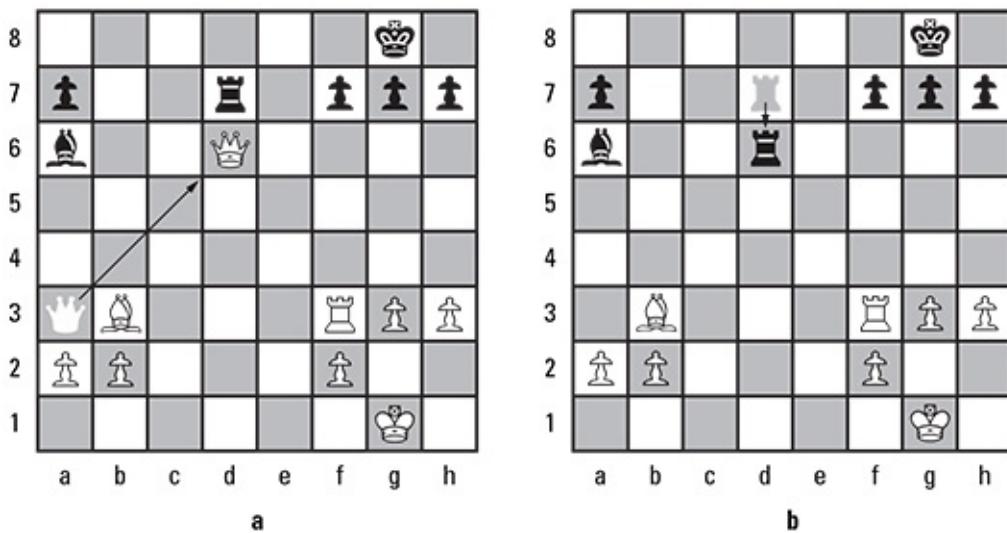


Figura 5-36: A rainha branca atirou a atenção da torre preta do peão f7.

Com a torre preta agora em d6, não há mais ninguém para proteger o peão f7, e o branco está livre para capturá-lo. Tanto a torre branca em f3 como o bispo em b3 podem fazer o trabalho sujo (2. Rxf7 ou 2. Bxf7+), como a Figura 5-37 mostra; qualquer que seja o caso, o peão não existe mais.

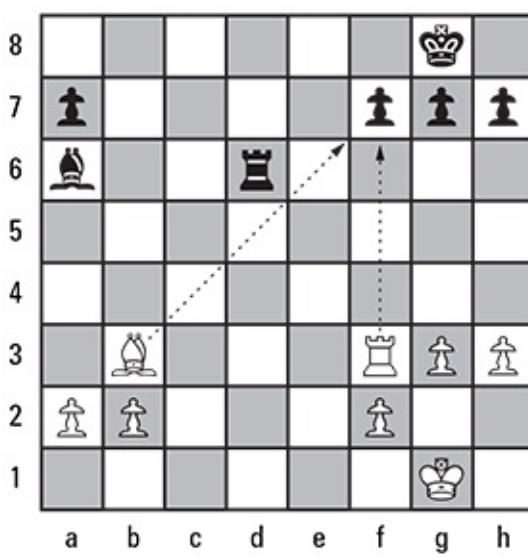


Figura 5-37: O branco pode capturar o peão preto com o bispo ou a torre.

Capítulo 6

Sacrifícios: Quando é Melhor Dar do que Receber

Neste Capítulo:

- Abrindo mão de uma peça na jogada: O gambito
 - Traindo o rei inimigo: O sacrifício clássico do bispo
 - Conseguindo de volta uma peça logo depois de um sacrifício
 - Pensando adiante: Sacrificando-se por uma reparação atrasada
-

Se você fosse um rei ou uma rainha solteiros trabalhando em dois empregos apenas para poder mandar seus pequenos peões para a faculdade, você sem dúvida iria considerar que estaria fazendo um sacrifício significativo. No tabuleiro de xadrez, no entanto, um *sacrifício* (real ou não) é simplesmente uma perda intencional de uma peça valiosa. (Uma perda *não intencional* de algo de valor é chamada, tecnicamente, de *erro*.)

Às vezes, no entanto, você pode achar que está fazendo um sacrifício, quando na verdade não está. Por exemplo, se você ganhar a rainha do seu oponente com o custo do seu cavalo, pode parecer como um velho sacrifício. No entanto, essa suposição não está correta. Você pode achar que está sacrificando o cavalo, mas na verdade você está simplesmente trocando-o por uma peça de valor mais alto.

Uma das coisas singulares do xadrez é que todos os movimentos envolvem uma vantagem e uma desvantagem. Você deve abrir mão de algo, seja material ou espaço, para conseguir algo, como a frente em desenvolvimento (consulte o Capítulo 3 para saber mais sobre esses elementos do xadrez). Por isso, em termos mais amplos, todo movimento em um jogo de xadrez envolve um pouco de sacrifício.

Embora falar de sacrifício em qualquer um dos elementos do xadrez seja tecnicamente correto, o sacrifício mais comum é, de longe, o material. Os sacrifícios específicos — e planejados — de certas peças, no momento certo, podem ajudar os jogadores a ganhar uma vantagem. Os cavalos podem se empalar em lanças para que outras peças possam se infiltrar por trás de linhas inimigas, os peões podem se atirar sob os cascos da cavalaria para diminuir o avanço do inimigo, ou a rainha pode levar uma flechada que havia sido mirada para o rei — tudo para que as outras peças no tabuleiro possam, alguma hora, estar melhores (isto é, vencendo). A maior emoção é sacrificar a rainha, porque ela é a peça mais poderosa de todas. Os enxadristas tendem a gostar de um pouco de dramaticidade, e se eles puderem abrir mão de uma rainha e ainda ganhar de você, bem, esteja preparado para muita provocação.

Por isso é importante desenvolver os cavalos antes dos bispos. Por serem peças de menor

mobilidade, dominam apenas as casas vizinhas e demoram mais para chegar ao campo adversário.



Nenhum verdadeiro aficionado por xadrez pode negar que os sacrifícios estão entre os eventos mais dramáticos em um jogo de xadrez. Os sacrifícios introduzem um desequilíbrio entre posições e, geralmente, agem como o elemento surpresa proverbial, assim como as combinações (consulte o Capítulo 5 para saber mais sobre combinações, que geralmente envolvem sacrifícios). Se seu oponente fizer um sacrifício que você não considerou, esse movimento pode ser bastante enervante. A melhor coisa a fazer nessa situação é esperar alguns momentos para se recompor e, então, tentar entender com calma o que está acontecendo e qual é a melhor forma para proceder. A regra geral é que a única maneira de refutar um sacrifício é aceitá-lo! Se você não sabe o que fazer, escolha o material.

Neste capítulo, eu discuto o sacrifício intencional de um peão ou peça, seja temporário ou permanente, que um jogador realiza na esperança de capitalizar em alguma outra vantagem – e, por fim, vencer o jogo.

Sacrificando-se por Uma Vantagem no Desenvolvimento: O Gambito

Ao tentar fazer o xadrez parecer difícil e misterioso, os enxadristas há muito tempo chamam um tipo comum de sacrifício por um termo completamente diferente. Nós nos referimos aos sacrifícios que ocorrem na fase de abertura do jogo como *gambitos*. Os gambitos quase sempre envolvem o sacrifício de material por uma vantagem em posição. Em outras palavras, você troca uma peça (ou mais frequentemente simplesmente um peão) por um ganho em *desenvolvimento* (o elemento do tempo; consulte o Capítulo 3 para obter detalhes). O raciocínio é simples: se você conseguir fazer com que mais peças fiquem em formação de ataque mais rapidamente do que o seu oponente, você poderá concebivelmente recuperar o material sacrificado – e um pouco mais – enquanto o seu oponente está lutando para o acompanhar.



Os gambitos são bastante populares, mas você deve sempre ter em mente que eles podem ser muito perigosos. Se você não assegurar alguma vantagem compensadora, você ficará preso com um déficit material de longo prazo.

Um dos gambitos mais antigos no xadrez é o *Gambito do Rei*, em que o peão f branco é o objeto do sacrifício. Um jogador entra nesse tipo de movimento usando a comum abertura dupla de peões do rei (1. e4 e5), em que ambos os lados branco e preto avançam o peão do rei em duas casas (consulte a Figura 6-1).



Figura 6-1: O Gambito do Rei começa com um movimento duplo de peões do rei.

O próximo movimento do branco é avançar o peão do bispo do rei em duas casas (2. f4), na qual o peão branco ameaça e é, por sua vez, ameaçado pelo peão e preto (como mostrado na Figura 6-2a). O preto pode aceitar o gambito e ganhar material capturando o peão f oferecido (2. ...exf4); consulte a Figura 6-2b. O branco não pode *recapturar* imediatamente o peão, o que significa que ele não pode se igualar capturando o peão preto que acabou de capturar o seu peão.

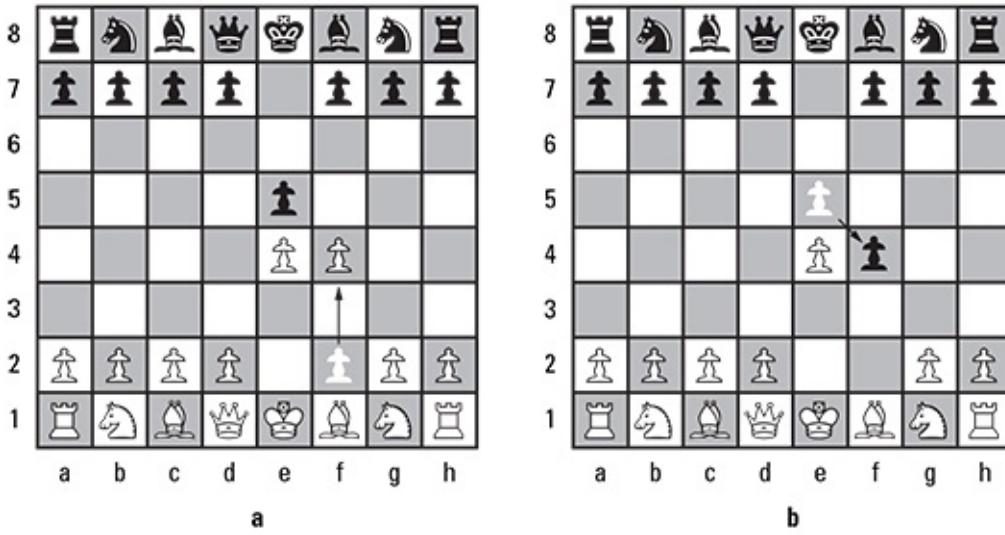


Figura 6-2: O bispo do rei branco coloca sua vida na linha... e, em seguida, a perde.

O branco estava disposto a fazer um gambito em um peão na esperança de assegurar uma vantagem em espaço, controlando o centro (se o peão e preto capturar o peão f branco, ele não mais disputará a casa d4). O elemento do material (o branco terá um peão a menos) é mais importante do que o elemento do espaço (o branco terá mais controle do centro)? No xadrez, esse tipo de pergunta não tem uma resposta definitiva – é por isso que você joga as partidas e vê como a situação se desenrola.

O gambito é uma aposta?

Uma certa quantidade de risco está envolvida em jogar um gambito, mas o termo não é ligado a uma aposta. Ele veio da palavra em italiano *gambetta*, que era um termo de luta aplicado quando você derrubava o seu oponente pelos calcanhares. O gambito foi primeiramente usado na linguagem do xadrez por Ruy Lopez, um padre espanhol e um renomado enxadrista, em 1561.



Como ocorre com a maioria dos gambitos, muitos enxadristas têm opiniões diferentes sobre a efetividade do Gambito do Rei. Alguns jogadores gostam dele e outros não. O Gambito do Rei raramente é executado nos níveis mais altos do xadrez, daí você pode deduzir que os melhores jogadores não acham que essa seja a melhor opção de abertura. No entanto, esse gambito ainda é arriscado em níveis mais baixos, nos quais um único erro do lado preto pode dar a vantagem ao branco.

Abrindo Mão de um Bispo

Um dos sacrifícios mais precoces já registrados aparece no famoso manual de xadrez de Gioacchino Greco, de 1619. Este movimento, chamado de sacrifício básico do bispo, tem sido usado proeminentemente desde então, e eu aconselho o estudante de xadrez aplicado a se tornar intimamente consciente quanto a este tipo de sacrifício. Praticamente todos os jogadores experientes conhecem esse sacrifício, porque ele ocorre com relativa frequência na prática. Com isso, quero dizer que a estratégia do sacrifício ocorre em diversas variações de abertura padrão.

Um sacrifício do bispo é especialmente poderoso se um jogador usar o movimento para expor o rei inimigo ao ataque. Às vezes, esse sacrifício pode levar diretamente ao xeque-mate, como no exemplo a seguir, mas geralmente o movimento só recupera o material – com juros.

No *sacrifício clássico do bispo* de Greco, um jogador sacrifica um bispo para expor o rei inimigo a um ataque brutal da rainha em d1 e do cavalo em f3. O bispo branco em d3 tem acesso ao rei preto por meio do peão preto em h7, e a rainha branca em d1, juntamente com seu cavalo em f3, está preparada para entrar na briga rapidamente. A Figura 6-3 mostra a disposição básica para o sacrifício básico do bispo.

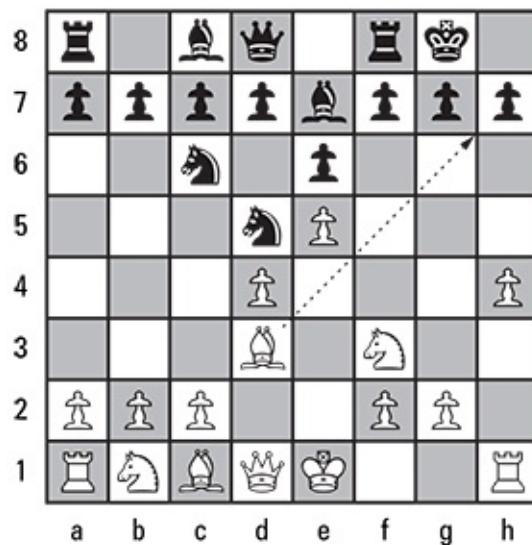


Figura 6-3: A disposição básica para o sacrifício clássico do bispo.

Para iniciar o sacrifício, o bispo branco captura o peão em h7 (1. Bxh7+), colocando o rei inimigo em xeque (consulte a Figura 6-4a). É claro que o rei preto pode escapar do xeque movendo-se para a direita em uma casa, para h8, mas se ele não capturar o bispo, então ele terá perdido um peão por nada (veja a captura do rei na Figura 6-4b).

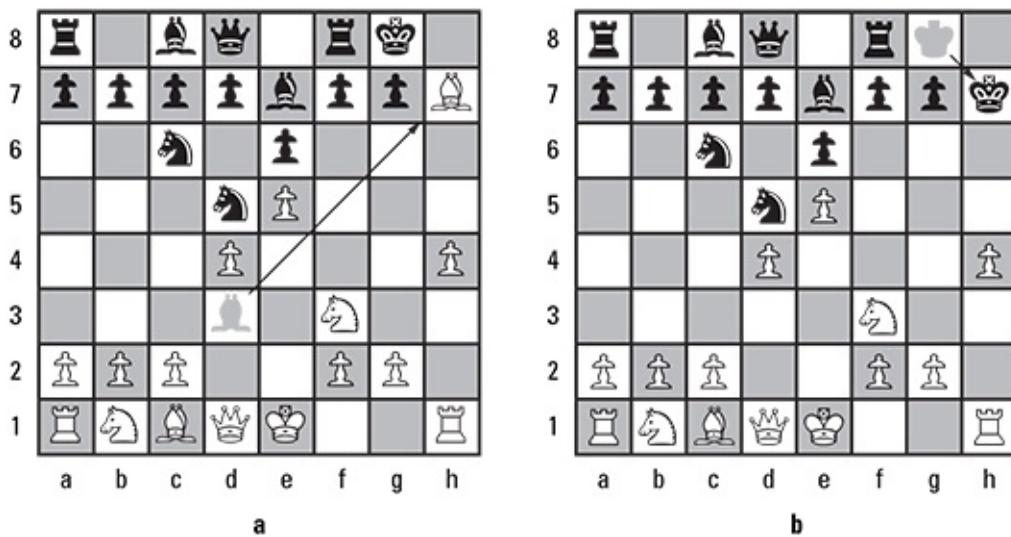


Figura 6-4: O bispo branco se torna um mártir para que o rei preto possa sair.

O branco agora está atrás em material, tendo trocado um bispo por um peão, ou três pontos por um. (Consulte o Capítulo 3 para saber o valor relativo das peças). No entanto, essa perda em material não significará nada se o branco puder dar o xeque-mate.

A seguir, o cavalo em f3 aparece na arena (2. Ng5+), colocando o rei preto em xeque (consulte a Figura 6-5a). O bispo preto em e7 pode capturar o cavalo bandido em g5, mas se ele fizer isso, seu destino estará selado. O branco poderia capturar o bispo com o peão em h4, e a torre branca em h1 daria xeque no rei preto. A rainha branca então se uniria ao ataque no movimento seguinte andando para a coluna h, e as cortinas seriam puxadas para o rei preto. Voltando para a situação em mãos, o preto evita seu destino movendo seu peão preto para g8 (2. ...Kg8), como mostrado na Figura 6-5b.

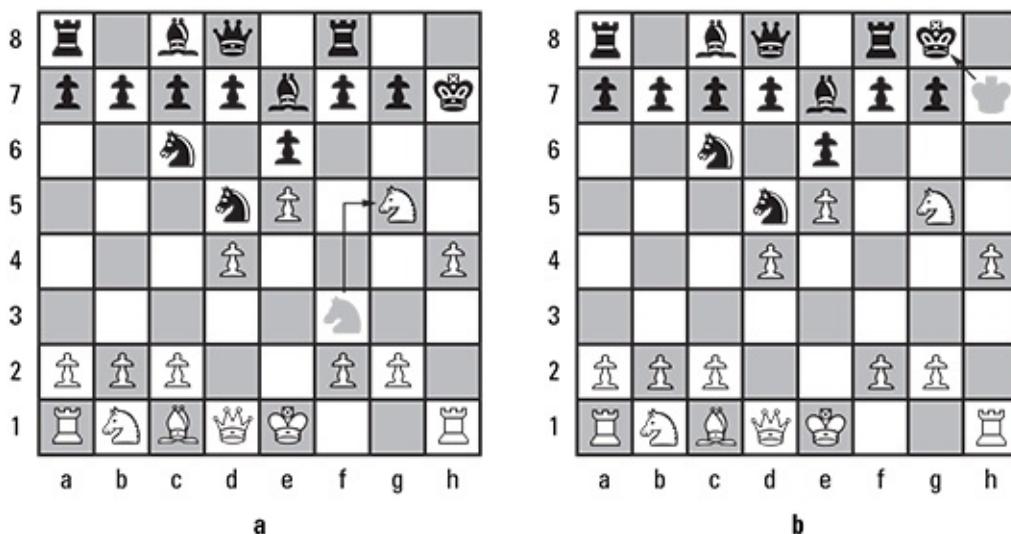


Figura 6-5: O cavalo branco dá o xeque no rei preto, por isso, o rei sai do caminho.

Embora o preto tenha escorregado nesse cenário, terminando em xeque-mate, ele ainda é

frustrado mais uma vez pelo avanço implacável da rainha branca para h5 (3. Qh5), como mostrado na Figura 6-6. O xeque-mate é inevitável, independentemente do que o preto faça, pois o branco moverá a rainha para h7. Por exemplo, se o preto mover o peão f para frente para f6 (3. ...f6) então o próximo movimento da rainha branca até h7 (4. Qh7#) será o xeque-mate.

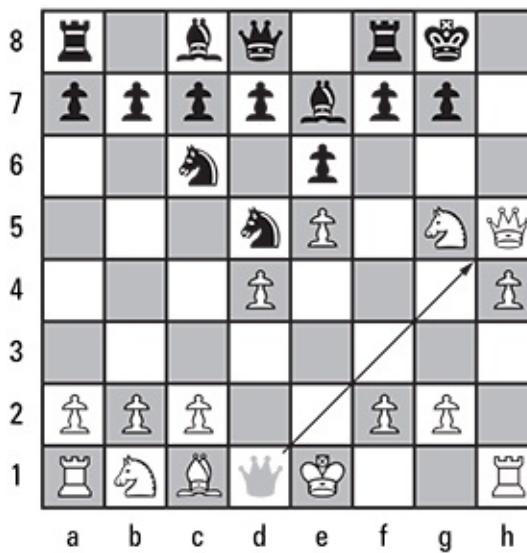


Figura 6-6: O rei preto sente o cheiro da morte conforme a rainha branca o caça.

Gratificação Imediata: o Sacrifício Temporário

Os enxadristas chamam os sacrifícios que levam diretamente ao ganho de mais material de pseudossacrifício ou, mais comumente, de *sacrifícios temporários*. Esse tipo de sacrifício envolve uma perda inicial de material, mas é seguido por sua imediata, ou quase imediata, recuperação.

O exemplo a seguir demonstra um sacrifício temporário na prática. A posição é bastante similar àquela da Figura 6-3 na seção “Abrindo Mão de um Bispo”, mas, nesse caso, o branco simplesmente ganha material e não causa o xeque-mate (consulte a Figura 6-7 para saber a disposição, que tem algumas diferenças sutis da disposição na seção do sacrifício básico do bispo).



Figura 6-7: O palco está formado para um sacrifício temporário.

Assim como no sacrifício clássico do bispo, o branco sacrifica seu bispo da casa clara ao capturar o peão em h7 (1. Bxh7+), colocando o rei preto em xeque (consulte a Figura 6-8a). O rei preto, então, deve capturar o bispo (1. ...Kxh7) ou então sofrer a perda inútil de um peão (consulte a Figura 6-8b).

O branco, então, leva a rainha a h5 (2. Qh5+); ao fazer isso, a rainha dá o xeque no rei preto e simultaneamente ataca o cavalo desprotegido em d5 (consulte a Figura 6-9a). O rei preto é forçado a recuar para g8 (2. ...Kg8) na fileira de trás (consulte a Figura 6-9b).

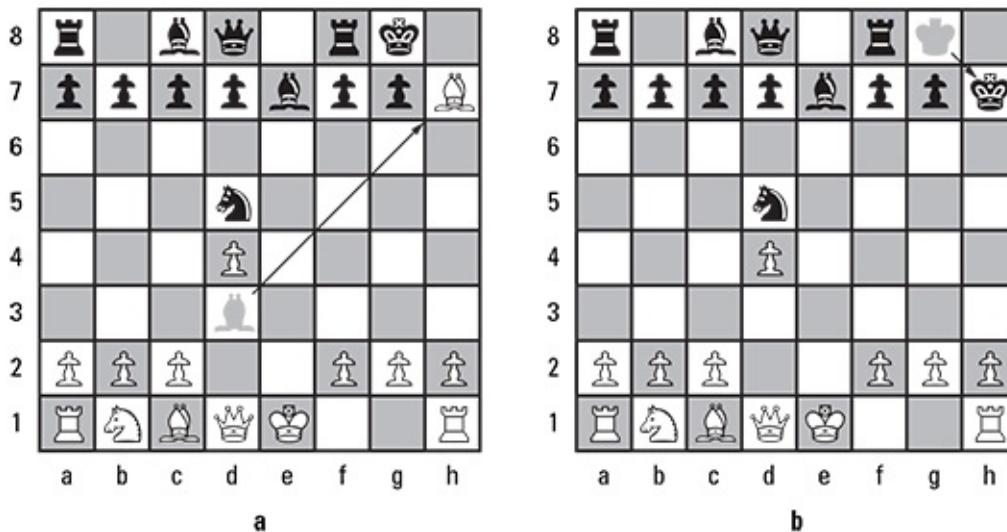


Figura 6-8: O bispo branco salsa seu próprio destino.

A volta do rei preto permite que a rainha branca capture o cavalo em d5 (3. Qxd5), como mostrado na Figura 6-10. O branco então ganha um cavalo e um peão em troca por ter sacrificado temporariamente o bispo.

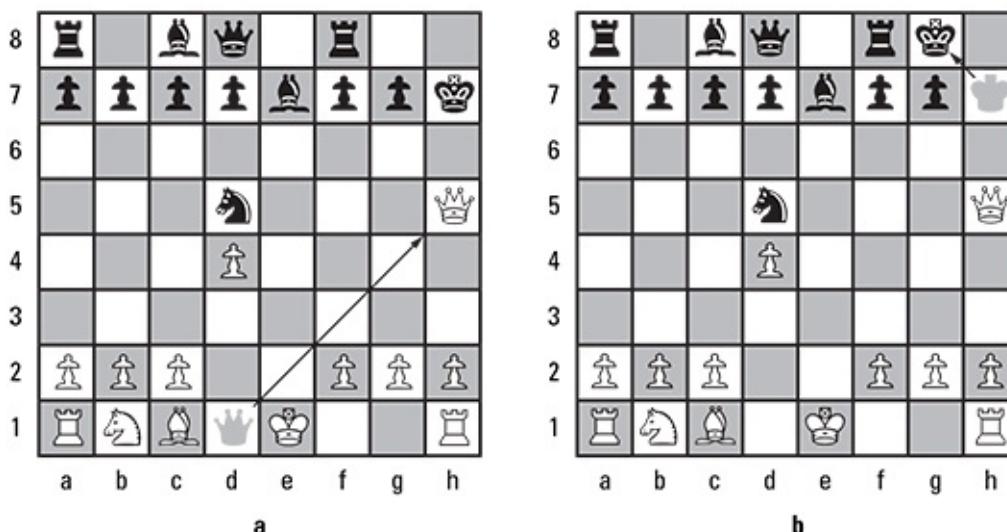


Figura 6-9: A rainha branca ameaça duas peças pretas, por isso, o rei preto se esconde.

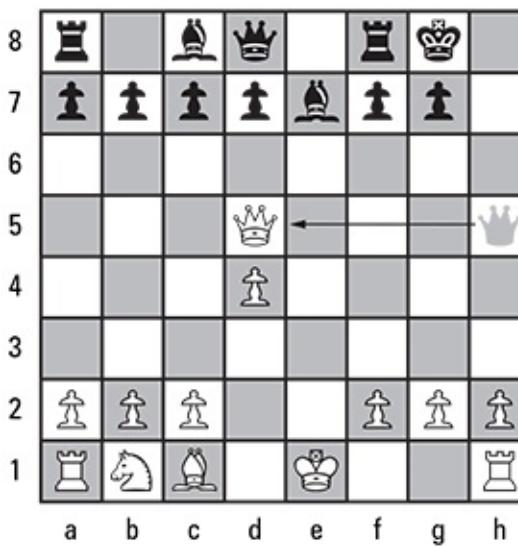


Figura 6-10: A rainha branca captura o cavalo preto.

Um Movimento Estratégico para Quem É Paciente

Um *sacrifício permanente* é um em que o material não é imediatamente recuperado. Geralmente, o objetivo em fazer esse tipo de sacrifício é um objetivo estratégico. Um lado abre mão do material para assegurar uma vantagem duradoura em outra área, como espaço ou desenvolvimento (consulte o Capítulo 3). Esses tipos de sacrifício não podem ser calculados, mas são um produto de intuição e imaginação – e é o que eleva o jogo de xadrez a um patamar artístico.

No exemplo clássico de um sacrifício permanente, o branco troca um peão para interromper o desenvolvimento do preto. Nesse caso, o branco não está simplesmente trocando um peão por uma liderança rápida no desenvolvimento, como ele pode fazer em um gambito, mas sim por uma vantagem duradoura baseada na dificuldade do preto em coordenar as peças. O exemplo a seguir dá uma ideia de como tal sacrifício pode funcionar. Confira a posição inicial (que vem de uma variação da Defesa Caro-Kahn) na Figura 6-11.

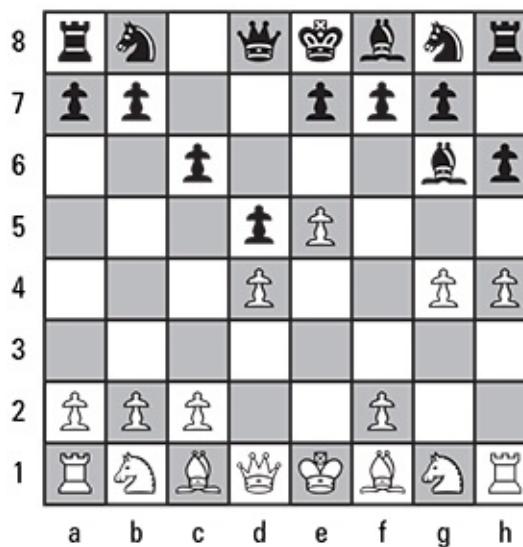


Figura 6-11: O tabuleiro logo antes do branco fazer um sacrifício permanente.

Para iniciar o sacrifício, o branco avança seu peão em e5 para e6 (1. e6) e o expõe à captura

(consulte a Figura 6-12a). O peão preto em f7 então captura o peão branco (1. ...fxe6); consulte a Figura 6-12b.

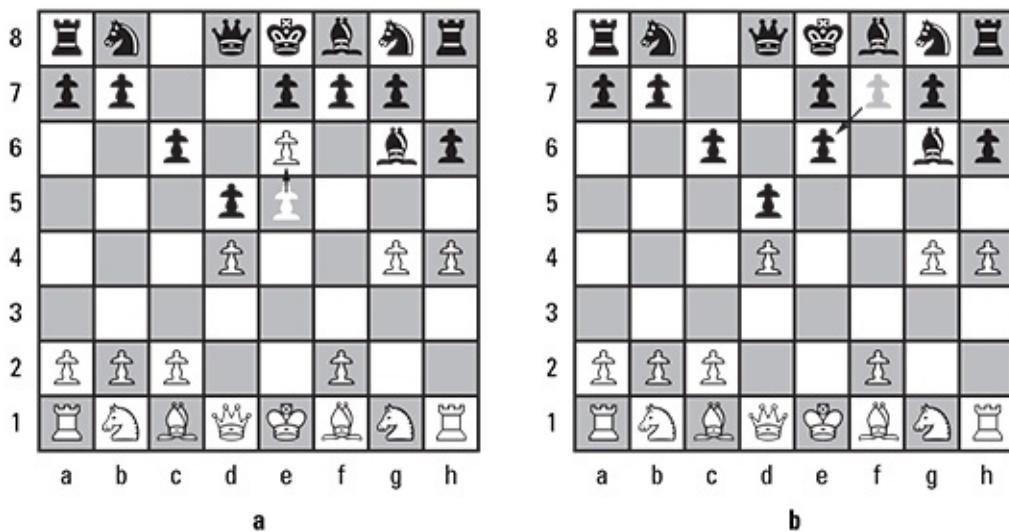


Figura 6-12: Um peão branco leva uma pelo time.

Em resposta ao seu sacrifício, o branco não tenta recuperar o peão. O branco simplesmente continua a avançar suas peças movendo o cavalo ao lado do rei para f3 (2. Nf3); consulte a Figura 6-13. Mas o valor do peão branco passou despercebido? De jeito nenhum. A posição do preto agora está desorganizada graças ao sacrifício do branco, e será difícil para ele agora conseguir colocar suas peças em casas boas. Além disso, o preto tem peões e duplos – o peão em e7 não pode se mover até que o peão em e6 se move (consulte o Capítulo 3 para saber mais sobre peões dobrados).

Então, nenhuma das peças do preto pode se mover para, ou passar pela casa, e7 até que ambos os peões e tenham se movido. O branco pode ter que fazer muitos movimentos adicionais para tirar vantagem da confusão no lado preto. Não está certo quando, nem mesmo se, o peão perdido será recuperado, e é por isso que o sacrifício é chamado de permanente.



Figura 6-13: O branco ignora a captura do peão e se concentra no desenvolvimento.

O rei do sacrifício, Mikhail Tal

Um grande mestre de Riga, Letônia, Mikhail Tal (1936-92) se tornou um campeão mundial de xadrez em 1960. Tal ficou bastante popular por sua brilhante jogada de sacrifício. Descrever os detalhes de sua genialidade precisaria de muito mais espaço de página do que este livro permite, por isso, eu recomendo que você confira o livro *The Magic of Mikhail Tal* por Joe Gallagher, publicado por Everyman Chess, para ver do que eu estou falando.

Tal era tão entusiasmado com o xadrez que ele supostamente teria fugido do hospital após ter removido um dos rins só para jogar no clube local de xadrez. Ele também era famoso por seu olhar intimidante. Combinado à sua capacidade de criar sacrifícios do nada, em posições que ninguém mais nem mesmo consideraria, esse olhar conferia a Tal uma aura quase mística. Um grande mestre chegou até a usar óculos de sol durante uma partida para evitar o “olhar demoníaco” de Tal.

Capítulo 7

Dominando os Padrões de Mate

Neste Capítulo:

- Tirando vantagem de um rei preso na fileira traseira
 - Dando o xeque-mate com a rainha e o peão
 - Chegando a vitória: A rainha e um cavalo
 - Cobrindo todo o território: Um bispo e uma torre
-

Até onde eu sei, o Dr. Ruth nunca estudou seriamente os padrões de mate no xadrez, mas eu acho que todos os que estão interessados no jogo devem se comprometer seriamente a tal estudo. Caso você esteja se perguntando, não estou falando do chá; no xadrez, *mate* significa combinar os poderes das peças para chegar ao *xeque-mate*, a posição que indica a vitória (*mate* também pode ser uma abreviação para xeque-mate). Uma das melhores maneiras de se familiarizar com os poderes de cada peça no tabuleiro é tentar dar o xeque-mate em um rei solitário com cada uma das peças por vez. Você logo descobrirá que até mesmo com a ajuda do rei, nenhum dos cavalos nem dos bispos pode chegar ao xeque-mate sem o auxílio de outra peça, mas a torre e a rainha podem (contanto que o rei as ajude, é claro).

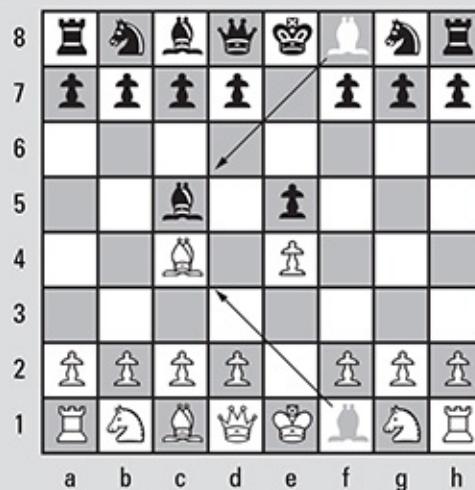
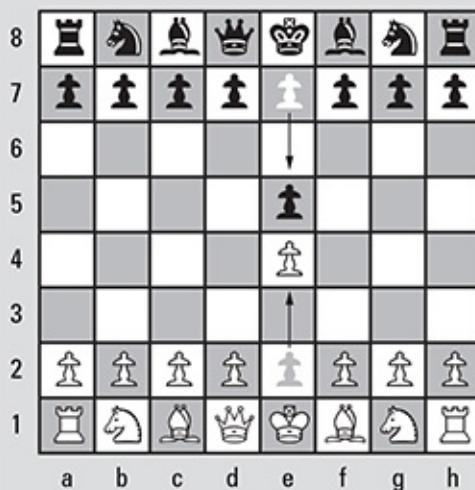
Alguns mates ocorrem frequentemente ou são de outra forma bastante conhecidos na literatura, e esses mates são geralmente referidos como *padrões de mate*. A maioria dos jogadores mais fortes conhece uma série desses padrões de mate de cor. Memorizar tais padrões torna muito mais fácil o cálculo dos movimentos, por isso, eu recomendo muito que todos os jogadores de xadrez se familiarizem com ao menos alguns dos padrões descritos neste capítulo. Esses padrões ocorrem repetidamente no xadrez, e não há nada como o sentimento de ver um deles aparecer em um de suas próprias partidas. Ou, por outro lado, se você conhece um padrão, você pode descobrir que movimentos fazer para poder chegar a ele. Você ou ficará em êxtase para imaginar uma maneira de dar o xeque-mate em seu inimigo, ou desanimado quando descobrir que foi você quem foi pego.

Para obter mais informações sobre o mate ou os padrões de mate, eu recomendo o livro *The Art of Attack*, de Vladimir Vukovic. Maior parte do que eu sei sobre o assunto eu aprendi com esse livro.

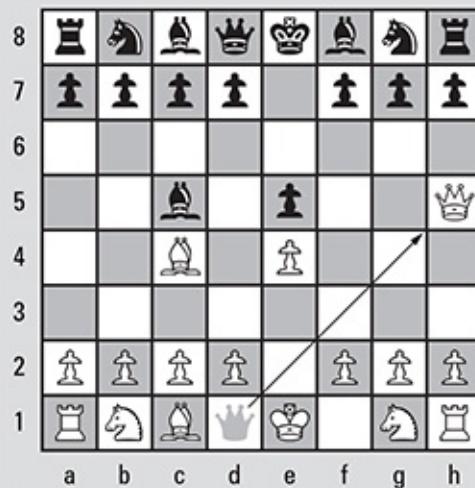


Tome Cuidado com o Mate Pastor

Os iniciantes frequentemente são atraídos pelo poder da rainha e a movem cedo demais e com muita frequência. Essa tendência infelizmente é reforçada em suas mentes quando eles conhecem o *mate pastor* (mate é a abreviação de xeque-mate). O mate pastor é um dos mates mais curtos possível, mas é possível se defender facilmente dele. Primeiro, ambos os jogadores avançam os peões em frente aos seus reis (1. e4 e5). Em seguida, ambos avançam o bispo para uma casa centralizada (2. Bc4 Bc5). Veja as duas figuras a seguir para obter a ilustração.



Em terceiro lugar, o branco traz a sua rainha para atacar diversos peões (3. Qh5), e o cavalo preto (3. ...Nc6) defende o peão no centro do tabuleiro — que é o peão errado a defender! Observe o cenário de suspense nas duas figuras a seguir:



O branco dá o xeque-mate (4. Qxf7#)! O rei preto está encerrado, sem lugar para se mover e ninguém para ajudá-lo. Veja a figura a seguir:



O rei preto não pode simplesmente capturar a rainha branca que o ataca, pois esse bispo a está apoiando.

O mate pastor não é uma estratégia perigosa. Apresento aqui apenas uma ideia que impede o branco de executar o seu plano. Ao mover o cavalo antes do bispo, o preto não apenas acaba com o movimento da rainha, mas também ameaça o peão branco avançado (consulte a figura a seguir). O branco ficaria frustrado com o segundo movimento!



A rainha branca seria capturada (pelo cavalo preto) se estivesse aqui.

Tome Cuidado com a Fiteira Traseira Desprotegida: Mate peta Fita de Trás

O primeiro padrão de mate – e, de longe, o mais comum – é o *mate pela fileira de trás*, que envolve uma fileira traseira desprotegida e um rei preso nessa fileira. Após o rei enrocar (consulte o Capítulo 9), ele geralmente fica sob a proteção de três peões posicionados diretamente em frente a ele. Às vezes, no entanto, esses protetores se tornam vira-casacas – os peões protegem seu rei, mas também o encerralam (consulte a Figura 7-1). A diferença nas posições dos dois lados na Figura 7-1 é que a torre branca protege a fileira traseira branca – mas a torre preta não está protegendo sua própria fileira traseira.

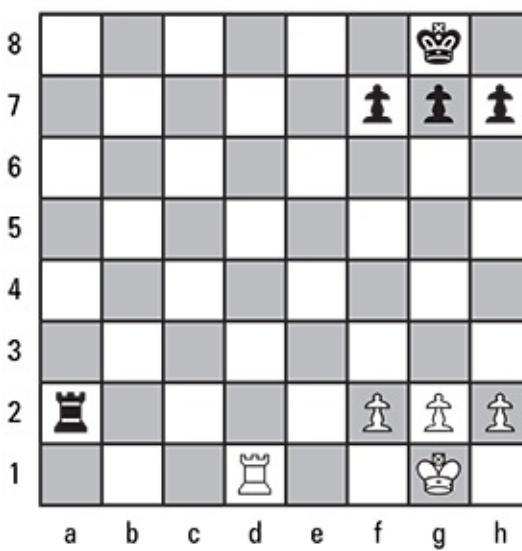


Figura 7-1: O rei preto está preso na fileira de trás sem ninguém para protegê-lo.

O branco tira vantagem da fileira traseira desprotegida ao mover sua torre para d8 e dar o xeque-mate no rei preto (1. Rd8#); consulte a Figura 7-2.

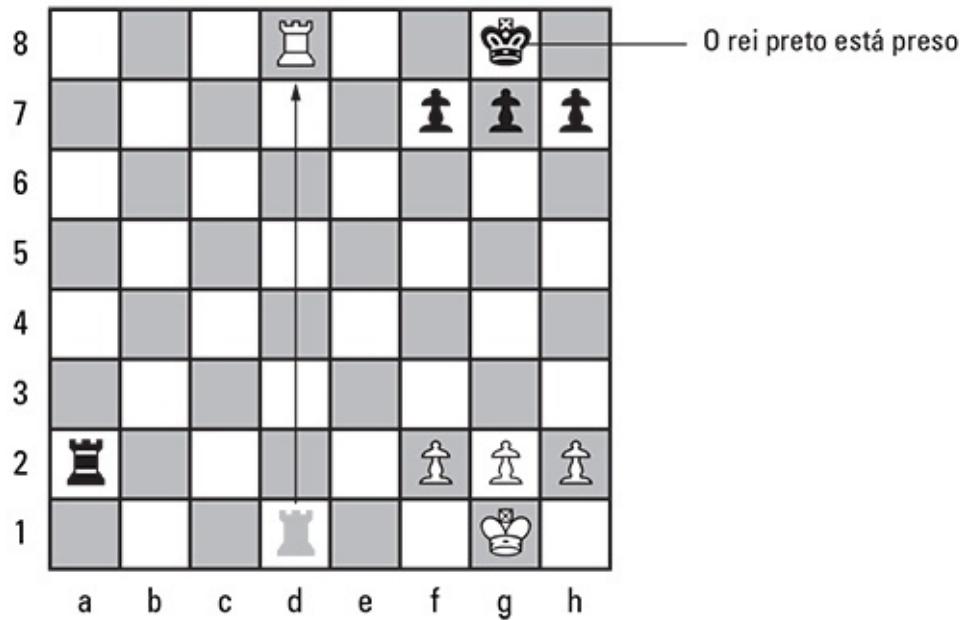


Figura 7-2: A torre branca dá o xeque-mate no preto com facilidade.

Se a vez de jogar tivesse sido do preto, ele poderia ter evitado o xeque-mate ao mover qualquer um dos peões para frente, dando ao seu rei algum espaço de movimento.

Combine o Pesado com o Leve: Mate com a Rainha e o Peão

A rainha não pode dar o xeque-mate sem ajuda, mas ela pode fazer isso com a ajuda de até mesmo um simples peão. Muitas partidas de xadrez já foram decididas por uma variação desse tema. Primeiramente, eu mostro a forma mais simples, que eu apresento a você na Figura 7-3, e então eu explico uma versão mais complicada – mas comum.

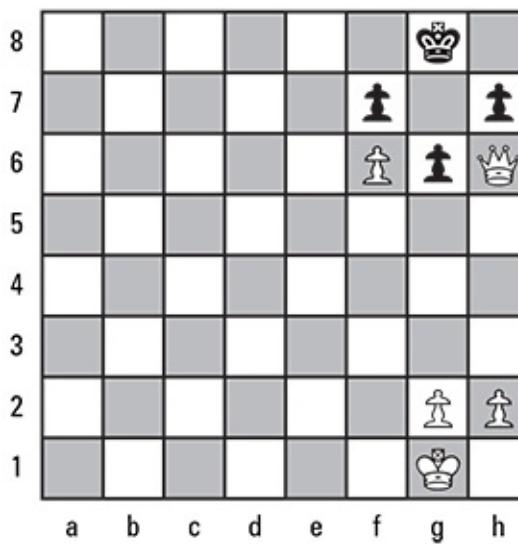


Figura 7-3: O rei preto não tem nenhum lugar para onde fugir.

É claro que o branco está com uma rainha à frente neste cenário e deve ganhar de qualquer forma, mas o que quero dizer é que você deve concentrar forças no amontoado ao redor do rei preto. A posição na Figura 7-3 ilustra um padrão de mate típico com a rainha e um peão. O rei preto não pode escapar e não pode evitar a ameaça do branco em dar o xeque-mate. Devido ao fato de que é a vez do branco, a rainha se move para g7 e coloca o preto em xeque (1. Qg7#); consulte a Figura 7-4. O preto não tem casas vazias para as quais se mover, e porque o peão branco em f6 está protegendo a rainha, o rei preto não pode capturar a rainha – xeque-mate!

O padrão nas Figuras 7-3 e 7-4 também ocorre quando o peão branco avançado está em h6 e a rainha em f6. A rainha também pode dar o xeque-mate em g7.

Agora a versão mais complicada: Em 1512, um farmacêutico português chamado Damiano publicou um estudo sobre o Padrão de mate da rainha com o peão. O estudo é concluído com um mate clássico entre a rainha e o peão e é conhecido como *mate de Damiano*.

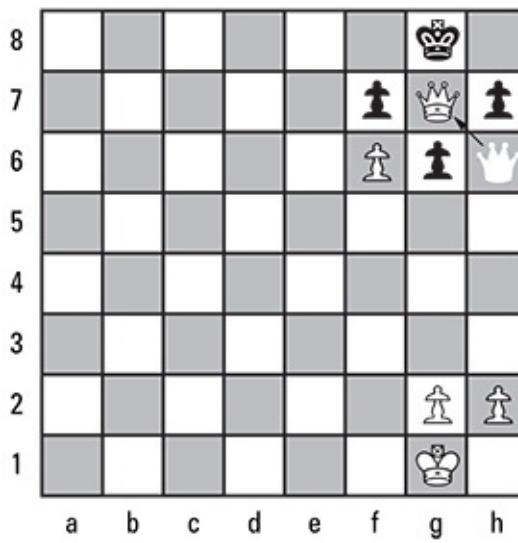


Figura 7-4: A rainha branca assegura o xeque-mate.

O padrão de mate é essencialmente o mesmo que no primeiro exemplo – o rei está encurralado atrás de uma combinação de peões brancos e pretos (consulte a Figura 7-5).

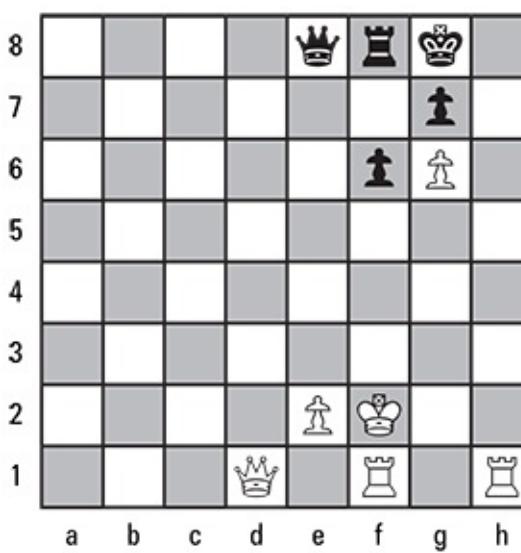


Figura 7-5: O mate de Damiano começa com um rei preso atrás de alguns peões.

Após o branco reconhecer o padrão de mate, e encontrar o um tanto chocante *sacrifício da torre* (em que a torre sacrifica a sua vida pelo bem maior; consulte o Capítulo 5) é fácil. Na Figura 7-6a, o branco sacrifica a torre em h1 ao movê-la para h8 (1. Rh8+), colocando o rei inimigo em xeque. Devido ao fato de que o rei preto não tem nenhum outro movimento legal, ele é forçado a capturar a torre (1. ...Kxh8) para escapar do xeque; consulte a Figura 7-6b.

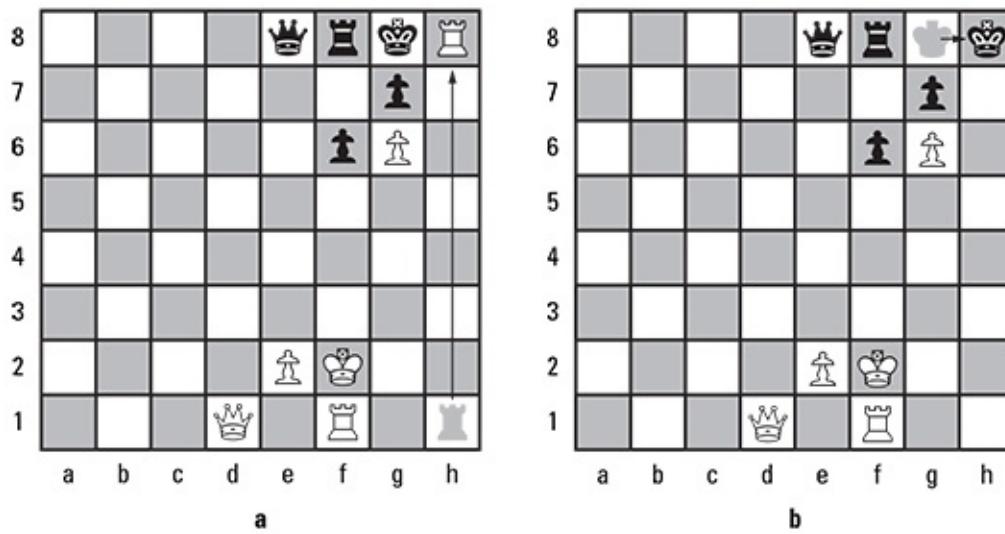
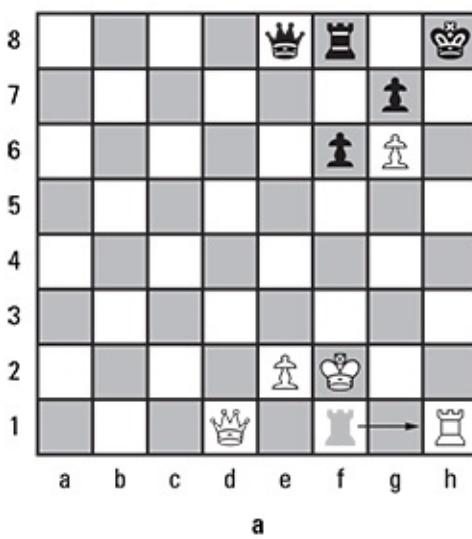


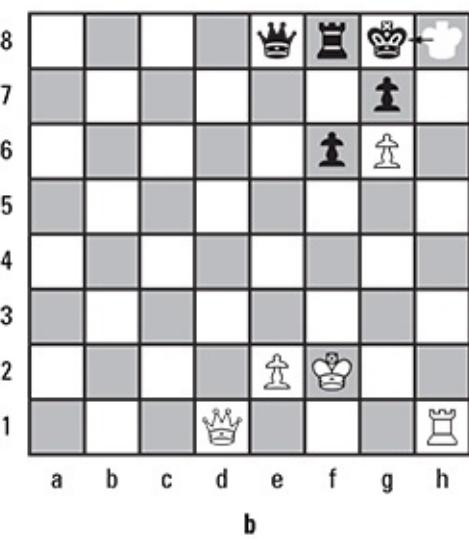
Figura 7-6: O branco sacrifica uma torre.

A ideia por trás deste sacrifício da torre específico é que a torre não pode dar o xeque-mate de h7, mas a rainha pode. (O peão em g6 protegeria uma rainha em h7. O truque é descobrir como posicioná-la ali). Essa ideia leva o branco a considerar como é melhor colocar a rainha em posição sem dar ao preto tempo para preparar um contra-ataque. O conceito de tirar as torres do caminho para permitir que a rainha dê o xeque-mate agora é um padrão do xadrez. Os enxadristas agora chamam tais movimentos de *sacrifícios de desobstrução* (consulte o Capítulo 5 para saber mais sobre a combinação envolvendo o *sacrifício de desobstrução*).

Na Figura 7-7a, o branco dá o xeque no rei movendo a torre em f1 para h1 (2. Rh1+). O preto só tem um movimento para escapar do xeque e volta para g8 (2. ...Kg8), onde estava antes da captura da torre (consulte a Figura 7-7b).



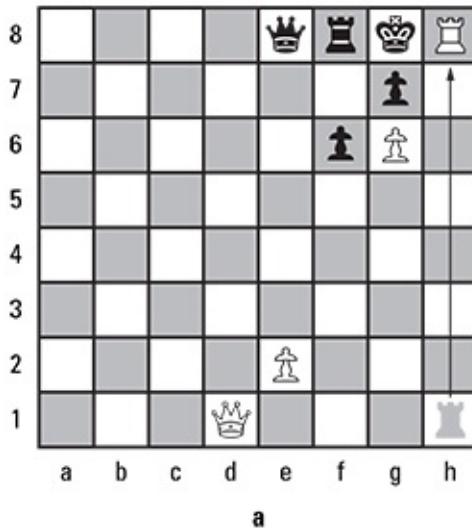
a



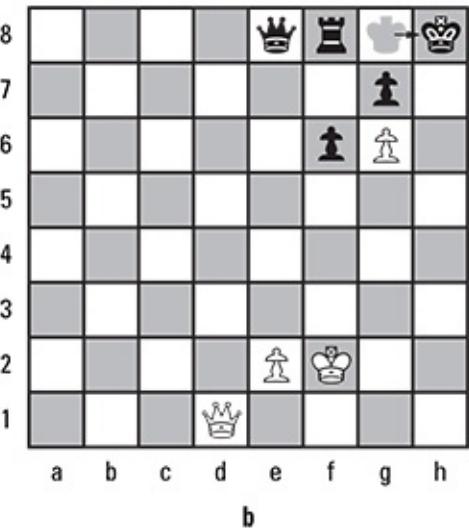
b

Figura 7-7: O branco novamente dá o xeque no rei preto com uma torre.

Agora o branco realiza outro sacrifício da torre movendo a torre para h8 (3. Rh8+), como na Figura 7-6, para desobstruir o caminho para a rainha na primeira fileira; consulte a Figura 7-8a. O preto tem que capturar a torre (3. ...Kxh8), assim como antes; consulte a Figura 7-8b.



a



b

Figura 7-8: O branco realiza um sacrifício da torre número dois.

Agora a rainha branca pode se mover para a coluna h (4. Qhl+) e colocar o rei preto em xeque, como a Figura 7-9a mostra. Em resposta, o preto tem que voltar para onde ele estava, g8 (4. ...Kg8); consulte a Figura 7-9b.

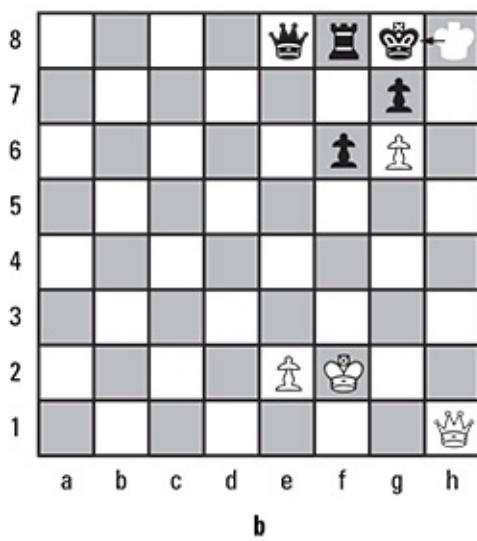
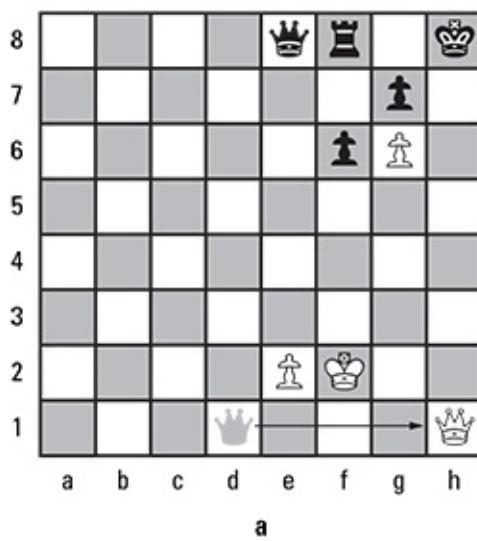


Figura 7-9: A rainha branca aproveita a sua vez de dar o xeque.

Depois de toda essa volta, aonde o branco chegou? Para começar, o branco perdeu duas torres! No entanto, nesse caso, o material não importa.

O próximo movimento do branco é avançar a rainha para h7 (5. Qh7#), que está sob a proteção do peão em g6, e declarar o xeque-mate – consulte a Figura 7-10.

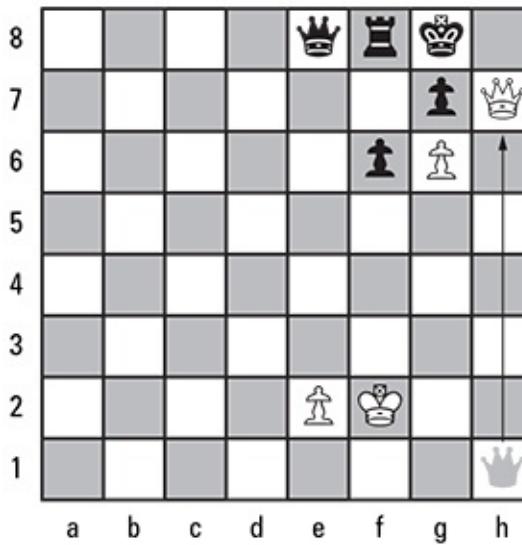


Figura 7-10: O branco dá o xeque-mate.

Os mates com a rainha e o peão não ocorrem com frequência nos níveis mais altos de competições de xadrez porque ambos os lados os conhecem muito bem. Em competições de nível mais baixo, no entanto, esses padrões de mate entre a rainha e o peão podem não ser conhecidos entre todos. Portanto, o mate de Damiano pode ser uma arma importante para se ter em seu arsenal ao iniciar suas aventuras pelo xadrez!



Monte, Vossa Majestade: Mate com a Rainha e o Cavalo

A rainha e o cavalo são especialmente poderosos quando se trata de combinações de mate.

Essa habilidade tem algo a ver com o fato de que o cavalo tem forças que a rainha não tem, as duas peças juntas se complementam perfeitamente – assim, elas unem forças em diversas maneiras para produzir os padrões de mate.

A Figura 7-11a mostra ao iniciante um padrão de mate comum entre a rainha e o cavalo. O cavalo e a rainha estão ambos atacando h7, e a ameaça é o xeque-mate no próximo movimento da rainha branca para h7 (1. Qh7#). Observe que mover qualquer peão não ajudaria o preto, pois o movimento da rainha para h7 ainda significaria o xeque-mate. A única chance de o preto escapar do xeque-mate é mover a torre sufocante para c8 (1. ...Rc8), como mostrado na Figura 7-11b.

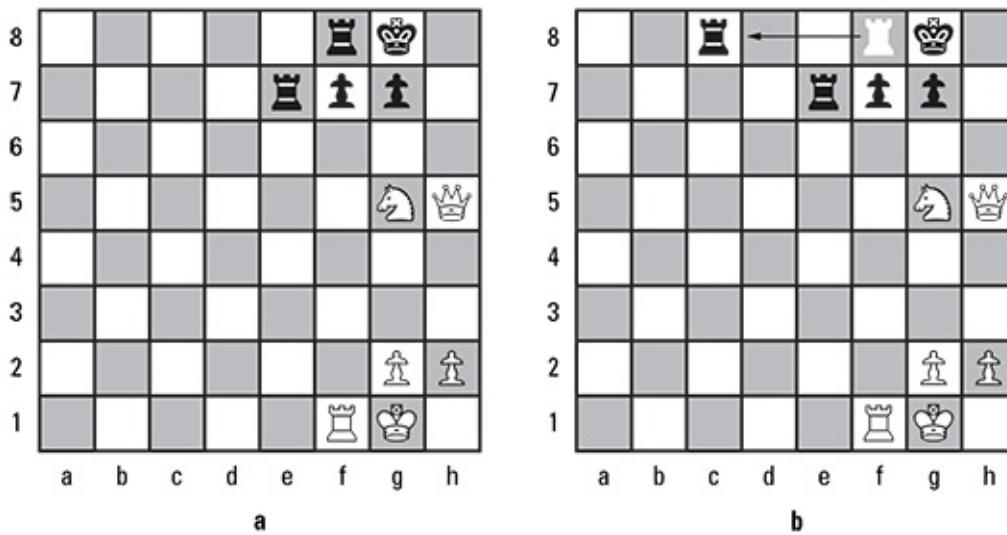


Figura 7-11: A rainha e o cavalo brancos estão prontos para dar o xeque-mate.

O recuo da torre apenas prolonga a agonia, no entanto, como o branco ainda dá o xeque ao mover a rainha para h7 (2. Qh7t), como mostrado na Figura 7-12a. O rei preto é forçado a se mover para f8 (2. ...Kf8) para escapar do xeque; consulte a Figura 7-12b. Observe que a função do cavalo é primeiramente apoiar a invasão da rainha na posição do rei preto ao defender a casa h7.

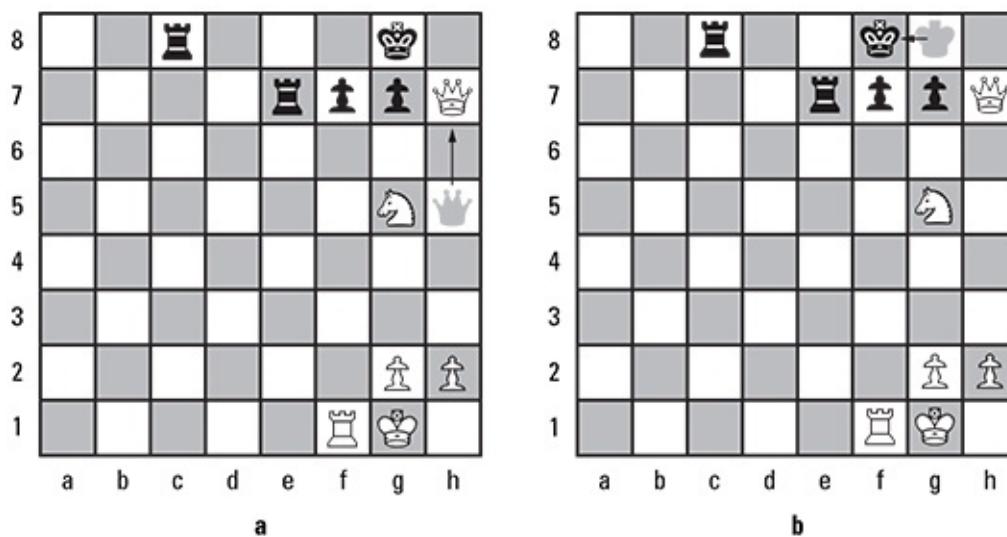


Figura 7-12: A rainha branca coloca o rei preto em xeque, e tudo o que o rei pode fazer é tentar fugir.

O rei preto está preso na oitava fileira, por isso, a rainha branca agora dá o xeque-mate ao se mover para h8 (3. Qh8#); consulte a Figura 7-13.

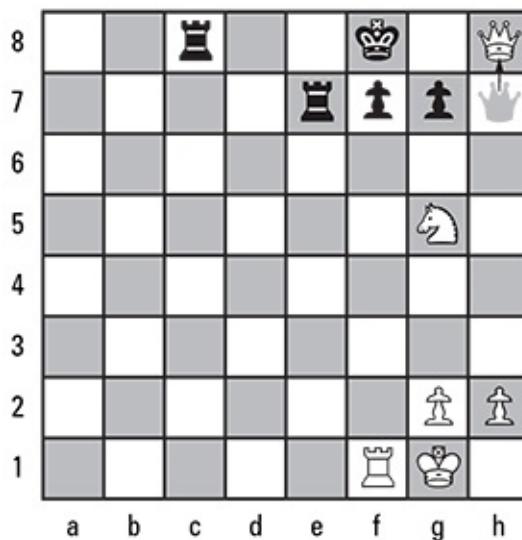


Figura 7-13: A rainha branca dá o xeque-mate.

A rainha e o cavalo podem se combinar para dar o xeque-mate também de outras maneiras. Uma combinação específica é conhecida como *mate sufocado*, em que uma pobre peça do próprio rei ajuda a encurrallá-lo. O mate sufocado é um tanto mais raro na prática do que os outros mates com a rainha e o cavalo, mas ainda vale a pena conhecê-lo. Se você tiver uma chance de dar o xeque-mate dessa maneira, considere-se extremamente esperto.

Na Figura 7-14a, a rainha branca em c4 está colocando o rei preto em g8 em xeque, por isso, o rei tem que se mover. Se o rei preto se mover uma casa à esquerda, próximo à torre, a rainha branca poderia dar o xeque-mate de uma só vez, movendo a rainha para f7, diretamente à frente do rei preto. Observe como, nesse caso, o cavalo (em g5) novamente estaria apoiando a rainha. Por isso, o preto tenta escapar da ameaça movendo o rei para o canto, na casa h8 (1. ...Kh8), como a Figura 7-14b mostra:

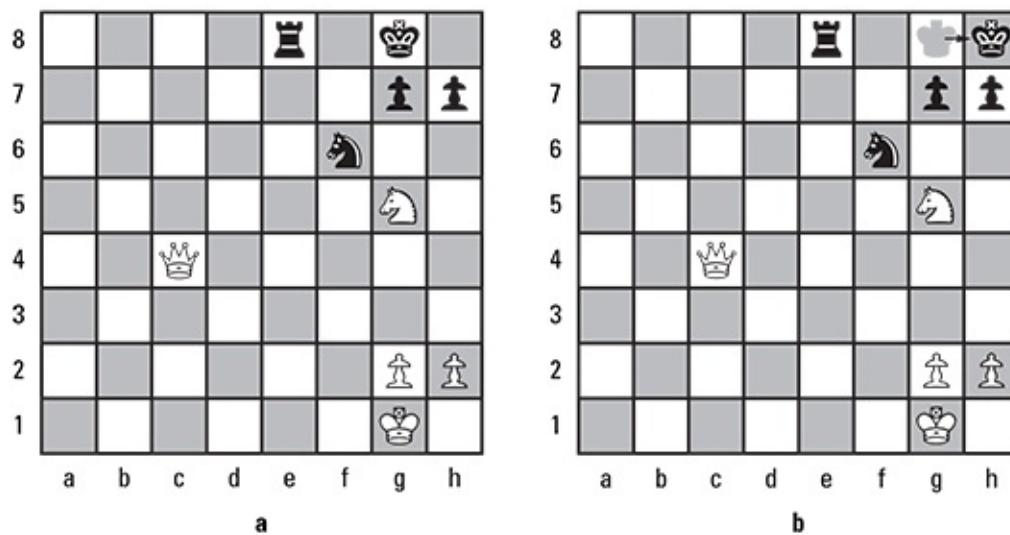
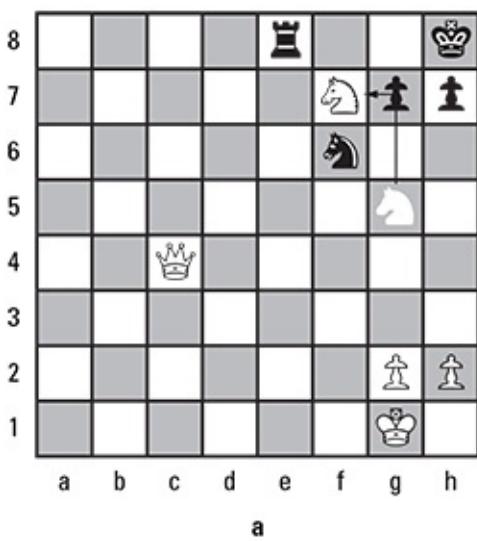
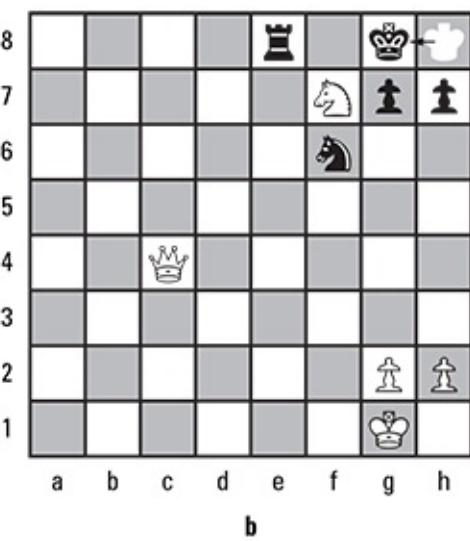


Figura 7-14: A rainha branca coloca o preto em xeque, por isso, o rei preto se esconde no canto.

O cavalo branco pula para f7 (2. Nf7+), como mostrado na Figura 7-15a, colocando o rei preto em xeque e forçando-o a voltar para onde estava (2. ...Kg8); consulte a Figura 7-15b.



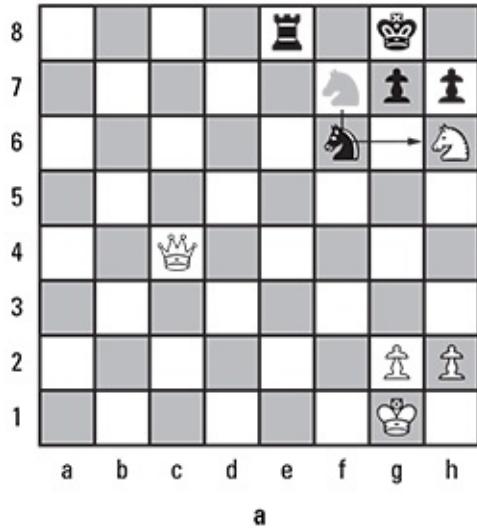
a



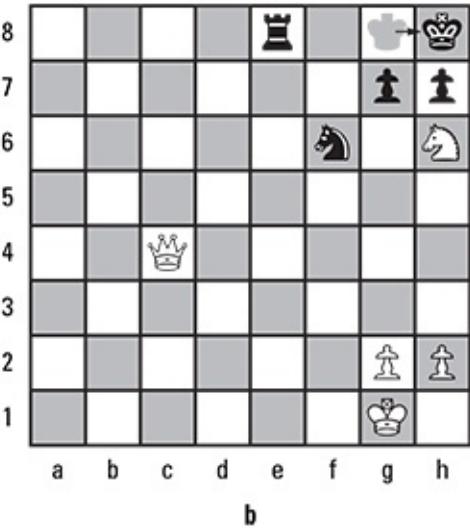
b

Figura 7-15: O cavalo branco dá o xeque, e o rei preto está de volta à estaca zero.

O cavalo então se move para h6 (3. Nh6++), dando o xeque duplo. (O *xeque duplo* ocorre se o rei é atacado por duas peças de uma só vez, nesse caso, a rainha e o cavalo brancos – consulte a Figura 7-16a). Esse tipo de xeque é bastante poderoso, porque ele força o rei a se mover. O preto não tem como bloquear ambos os xeques ou capturar ambas as peças que o colocam em xeque. O rei se vê forçado a correr para o canto (3. ...Kh8), como mostrado na Figura 7-16b.



a



b

Figura 7-16: O cavalo branco dá o xeque duplo com a rainha.

Agora, o próximo movimento do branco pode parecer um tanto estranho se você não conhece o padrão do mate sufocado – a rainha branca se sacrifica movendo-se para g8 (4. Qg8+), como mostrado na Figura 7-17a.

Ao fazer isso, no entanto, a rainha permite que o cavalo acabe por dar o xeque-mate. O cavalo branco protege a rainha em g8, por isso, o rei preto não pode capturá-la. A peça que o preto usará para capturar a rainha – o cavalo ou a torre – não importa, pois o xeque-mate ocorrerá de qualquer jeito. Nesse exemplo, o preto captura a rainha com a torre (4. ...Rg8#); consulte a Figura 7-17b.

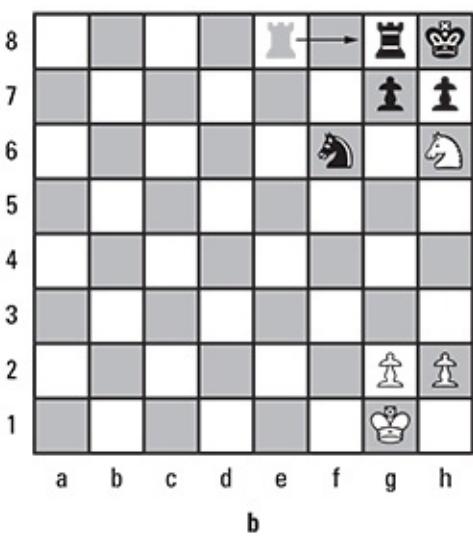
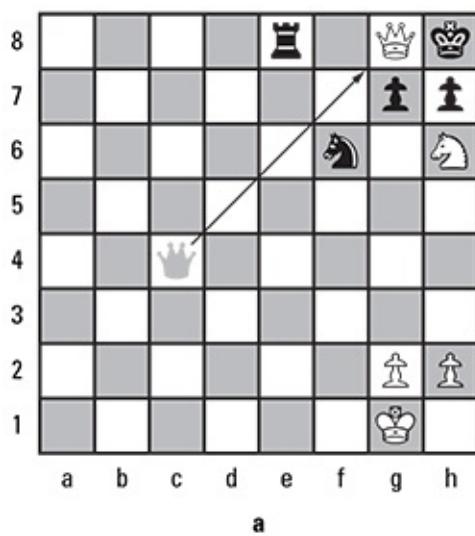


Figura 7-17: A rainha branca se sacrifica para que o cavalo possa roubar o show.

O cavalo branco então avança para f7 (5. Nf7#), declarando o xeque-mate, como mostrado na Figura 7-18.

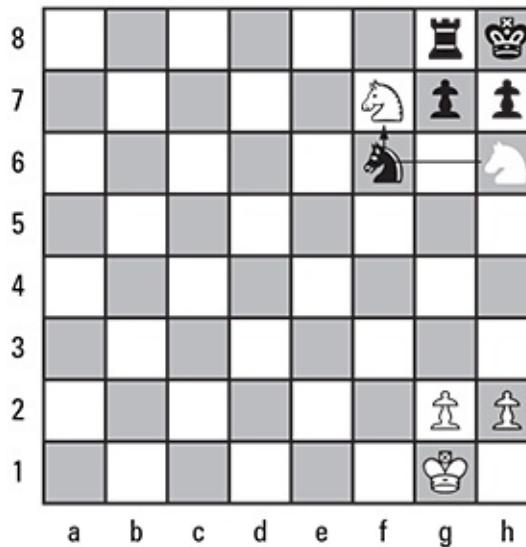


Figura 7-18: Em homenagem a antiga rainha, o cavalo branco corajosamente dá o xeque-mate.

Crie um Rolo Compressor com o Bispo e a Torre

Além da rainha e do cavalo, as outras duas peças poderosas – a torre e o bispo – são uma ótima combinação para dar o mate. As duas peças se complementam, pois a torre controla as colunas e fileiras, enquanto o bispo controla as diagonais.

O *mate de Morphy*, nomeado em homenagem a Paul Morphy, é um exemplo de como o bispo e a torre trabalham bem juntos em um padrão de mate. Morphy foi um dos maiores jogadores de ataque de todos os tempos. Ele jogou algumas das mais belas partidas da história do xadrez e ele introduziu seu conhecimento em mais de um padrão de mate. (Saiba mais sobre ele na barra lateral “Paul Morphy: O orgulho e a dor do xadrez.”)

A posição inicial para este padrão de mate é mostrada na Figura 7-19. Não se preocupe quanto ao número de peças neste exemplo; apenas se concentre no padrão de mate entre o bispo e a torre.

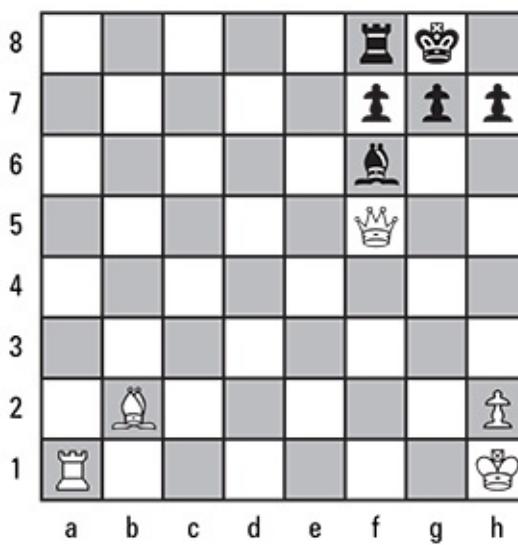


Figura 7-19: O mate de Morphy.

A partir da posição inicial, o branco faz um movimento surpreendente para inevitavelmente dar o xeque-mate. Ao capturar o bispo preto em f6 com a rainha (1. Qxf6), como mostrado na Figura 7-20a, o branco força o peão preto em g7 a capturar a rainha (1. ...gxf6); consulte a Figura 7-20b. Do contrário, a rainha branca poderia capturar esse peão, que está protegendo o rei preto, no movimento seguinte. (Observe como o bispo em b2 está dando apoio em uma grande diagonal).

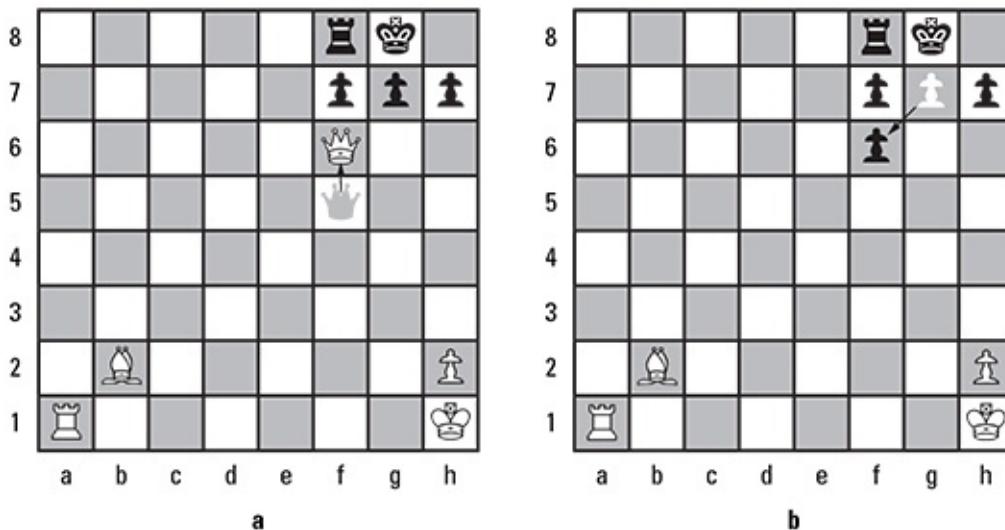


Figura 7-20: A rainha branca se sacrifica para afastar o peão preto do rei.

Esse movimento do preto cria uma linha para o rei preto na agora liberada coluna g. A torre em a1 vai para g1 (2. Rg1+) para colocar o rei em xeque (consulte a Figura 7-21a), forçando o rei preto para um canto (2. ...Kh8); consulte a Figura 7-21b.

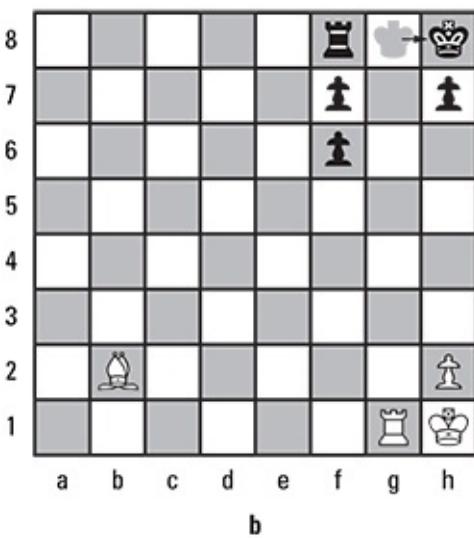
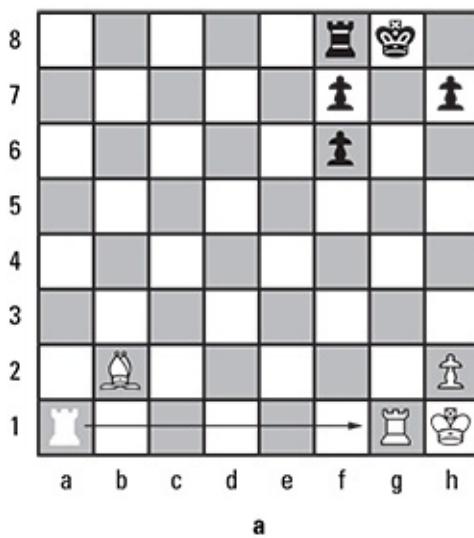


Figura 7-21: A torre branca dá o xeque no rei preto, que é forçado a fugir.

Com a torre protegendo a coluna g, o branco então dá o xeque-mate capturando o peão preto em f6 com o bispo (3. Bxf6#), não deixando chance de fuga para o rei preto – consulte a Figura 7-22.

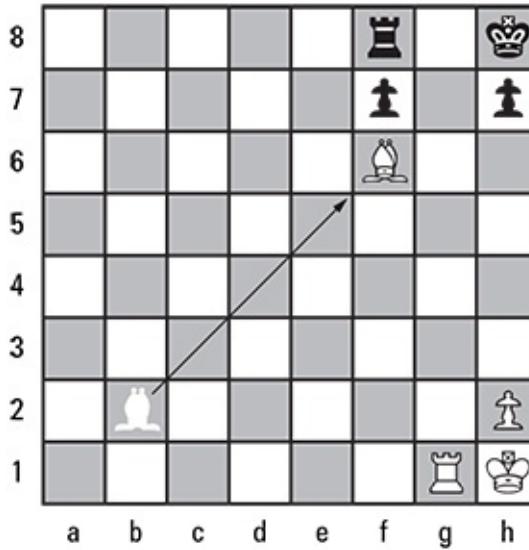


Figura 7-22: A torre e o bispo se unem para dar o xeque-mate.

Paul Morphy: o orgulho e a dor do xadrez

Nascido em New Orleans, Paul Morphy (1837-84) teve uma carreira verdadeiramente meteórica no xadrez. Quando jovem, ele estourou no cenário internacional e derrotou todos os seus oponentes de maneira brilhante. Suas partidas eram modelos de desenvolvimentos e ataques rápidos.

Morphy também era talentoso em outros campos. Ele conseguiu seu diploma em Direito antes dos 21 anos de idade, mas era muito jovem para advogar — ele acreditava que estava simplesmente passando tempo ao jogar xadrez até que tivesse idade o suficiente para praticar o Direito. Quanto aos seus talentos, sua memória era tão boa que ele era capaz de saber grande parte do Código Civil de Louisiana de cor.

Infelizmente, no entanto, a decaída de Morphy do topo foi tão abrupta quanto a sua subida. No auge de sua força e fama, ele abandonou o jogo e se afastou cada vez mais. Dizem que ele sofria de mania de perseguição e morreu uma morte solitária. Mitos foram inventados em relação ao mestre do xadrez para explicar seu comportamento, incluindo um amor não correspondido e amargura por ser esnobado por um campeão mais velho. Infelizmente, a verdade é um caso mais prosaico, se não triste, de doença mental.

Capítulo 8

Construindo o Reconhecimento de Padrões

Neste Capítulo:

- Sabendo por que e como antecipar jogadas
 - Analisando o regimento do seu peão
 - Preparando-se com antecedência para o final de jogo
-

Um dos grandes mitos que cercam o jogo de xadrez é que você tem que ser uma máquina de calcular humana para jogar o jogo. Uma certa quantidade de cálculo está envolvida em qualquer jogo de xadrez, é claro, mas os enxadristas dependem principalmente do *padrão de reconhecimento* (a capacidade de identificar configurações de peças e peões semelhantes) e da intuição para escolher seus movimentos. Eles quase nunca contam esse fato, pois na maioria das vezes o processo é subconsciente. Se você perguntar por que eles fizeram algum movimento em vez de qualquer outro, eles geralmente respondem, “Eu simplesmente sabia qual era o movimento certo” – ou algo igualmente não esclarecedor.

Se você não está familiarizado com o xadrez, todas as posições do tabuleiro de xadrez provavelmente parecerão igualmente caóticas a você. Se, no entanto, você já viu centenas de jogos, a significância de muitas posições relativas entre as peças de xadrez é compreensível ao seu olhar. Alguns aficionados do xadrez já compararam essa construção, de uma série de padrões reconhecíveis, a um tipo de vocabulário do xadrez. As palavras de qualquer idioma não nativo parecem estranhas a você em um primeiro momento, mas, após você construir o seu vocabulário, você entenderá muitas palavras, termos e conceitos do idioma sem qualquer pensamento consciente que seja. Essa ideia geral é praticamente igual para o xadrez.

Neste capítulo, eu explico como o xadrez se relaciona inteiramente ao reconhecimento dos padrões. Ao se familiarizar com táticas como a imobilização ou o garfo (consulte o Capítulo 5), você estará aprendendo a reconhecer um padrão. Ao estudar os padrões de mate (Capítulo 7), você construirá um tipo de conhecimento que pode ajudá-lo durante uma partida. Você de repente será capaz de prever movimentos possíveis muito mais cedo no jogo, e jogará ainda melhor. Mais importante, se puder se lembrar das entradas e saídas de alguns padrões de estruturas de peão, suas jogadas na abertura e início do meio de jogo se tornarão muito mais coerentes e notáveis. Por fim, ao desenvolver sua técnica no final de jogo, você colocará a última peça no quebra-cabeça de jogar uma partida de xadrez coerente.

Jogadores de Pavlov

Os pesquisadores realizaram experimentos para demonstrar a noção de xadrez como uma linguagem, usando uma amostra de pessoas de forças do xadrez amplamente diferentes. Os cientistas envolvidos nesses experimentos expuseram os jogadores a diversas disposições de xadrez diferentes, consistindo de posições aleatórias e posições características do jogo. Cada exposição durou por apenas alguns segundos por vez. Os pesquisadores então pediram aos sujeitos para reconstruir as diversas posições como os jogadores se lembravam delas. Os jogadores mais fortes se saíam muito melhor ao reconstruir as posições características do jogo do que os jogadores mais fracos, mas essa vantagem por parte dos jogadores melhores quase desapareceu quando eles tentaram reconstruir as posições aleatórias. A conclusão? Se você tirar a base de conhecimento de um jogador em relação ao xadrez removendo qualquer semelhança com as posições de um jogo real, você também acabará com a aparente superioridade do jogador quanto à sua memória.

Analizando as Posições de Xadrez e Antecipando Jogadas

Os jogadores mais fortes podem avaliar rapidamente muitos tipos de posições, pois eles já viram posições semelhantes anteriormente. É claro que a maioria das posições no xadrez têm suas próprias peculiaridades ou envolvem outras variáveis que necessitam de cálculos específicos para realmente entendê-las, mas os enxadristas começam por uma base de conhecimento comum sobre o jogo e trabalham as variações desse ponto. Você pode, portanto, se concentrar em relativamente poucos movimentos para estudá-los seriamente, o que reduz bastante a quantidade de cálculo real.

Processar e analisar as posições do xadrez parece ser uma daquelas coisas que envolve os hemisférios direito e esquerdo do cérebro. As pessoas que são boas com relacionamentos espaciais parecem conseguir absorver os padrões do xadrez um pouco mais fácil do que aqueles que não são bons nessa área. Os jogadores com boa orientação espacial constroem seus vocabulários de xadrez mais rapidamente e se tornam fluentes na linguagem do xadrez mais cedo do que seus parceiros sem orientação espacial. As verdadeiras habilidades de reconhecimento de padrões, no entanto, vêm principalmente da experiência com o jogo. Após você ver diversas posições diferentes no tabuleiro, você passa a saber que tipos de movimentos você deve considerar, quase sem um pensamento consciente, não vai precisar observar todas as alternativas.

Quase todos os mestres do xadrez já ouviram essa pergunta: “Quantos movimentos você pode ver pela frente?” Um desses mestres respondeu, “Apenas um. O melhor.” Essa afirmação contém pelo menos uma parte da verdade. Eu sempre respondo; “Depende.” Se você quer saber se eu calculo todas as possibilidades em qualquer posição, no entanto, a resposta é um não definitivo. Se você quer saber quantos movimentos eu consigo ver à frente em uma sequência específica, a resposta é que, em alguns casos, eu posso enxergar bastante longe e, em outros, só consigo ver poucos movimentos à frente. Se a posição é de *natureza forçosa*, o que significa que os movimentos do meu oponente são altamente previsíveis, e eu reconheço o padrão e, então posso calcular uma dezena de movimentos à frente, às vezes mais. Quanto



Referência de Xadrez

Alexander Kotov (1913-81), um antigo campeão soviético, escreveu um livro muito famoso chamado *Think Like a Grandmaster*, (Bem, o livro é conhecido da maioria dos enxadristas, pelo menos). Na tradução inglesa, Kotov apresenta os jogadores aos conceitos da árvore de análise e aos movimentos dos candidatos.

Você não pode subir na árvore de análise, mas pode compreender suas raízes. Você pode responder a cada movimento que o seu oponente fizer com uma dentre diversas respostas, e seu oponente poderá, por sua vez, replicar a cada resposta com qualquer um dentre diversos movimentos. As alternativas de movimentos disponíveis a você e seu oponente se ramificam e rapidamente mascaram a floresta para todas as árvores.

Kotov ensinou que, para reduzir o volume da árvore e para possibilitar ainda mais que os jogadores enxerguem mais à frente em relação aos movimentos (bem como antecipar os movimentos de um oponente), você primeiramente precisa se decidir sobre quais movimentos são os movimentos do seu candidato. Os *movimentos do candidato* são aqueles movimentos que você pretende examinar de perto com base em sua intuição. Primeiramente, você olha ao seu redor e usa sua intuição para descobrir quais movimentos são os importantes e, apenas então, você começa a calcular variações concretas. Você deve, de acordo com Kotov, examinar cada candidato antes de fazer sua seleção final.

Os movimentos do candidato são escolhidos através de uma combinação de intuição e julgamento. As escolhas que você faz ao determinar esses movimentos melhoram com a experiência. O cálculo de variações concretas é trabalhoso, mas ele também melhora com a prática. Quanto mais você praticar esses aspectos do seu jogo (bem como todos os outros), um melhor enxadrista você será.

Entendendo as Formações de Peões

Os padrões mais fáceis de serem reconhecidos, além dos padrões de mate (volte para o Capítulo 7), são as formações de peões, que geralmente são referidas como estrutura de peões. Quando falo de *formações de peões*, estou falando do posicionamento dos peões brancos em relação aos peões pretos, e vice-versa. A maioria dos mestres podem se deparar com um jogo em progresso e fazerem uma previsão instruída sobre como o jogo começou simplesmente olhando na estrutura de peões atual. Eles podem fazer isso, pois os peões são relativamente imóveis, e é difícil alterar radicalmente seu posicionamento de uma fase do jogo para a próxima.

Por virtude de sua natureza relativamente fixa, os peões indicam a você onde colocar suas peças, onde atacar e onde se proteger contra o ataque. Devido ao fato de que os peões não podem ser tão facilmente posicionados quanto as peças, grande parte da estratégia do meio de jogo, onde a maioria da batalha ocorre, gira em torno das formações de peões, e as muitas finalizações ligeiramente diferentes que surgem dessas formações estão unidas por traços

comuns – por isso, entender as formações de peões é muito importante para o jogo.

Eu aprendi sobre as estruturas de peões com um livro do grande campeão americano Ruben Fine (1914-94) chamado *The Ideas Behind the Chess Openings*. Um livro mais moderno que lida com esse tópico é *Pawn Structure Chess*, por Andy Soltis, e está disponível em qualquer um dos estabelecimentos que aceitam pedidos de entrega listados no Anexo B.

Estudar as formações de peões comuns a alguns sistemas de abertura oferece a você o conhecimento de uma estratégia geral que o guiará na seleção de movimentos específicos em cada vez. Devido ao fato de que aprender todas as aberturas no xadrez é impossível, a maioria dos jogadores se concentram em uma ou duas aberturas para serem usadas ao jogar com o lado branco e, depois, mais algumas quando você estiver jogando com o preto. Se você se familiarizar com as formações, você geralmente poderá escolher bons movimentos – se é que não poderá escolher sempre os melhores movimentos. (Eu cubro os elementos básicos sobre formações de peões aqui, mas detalho mais as formações mais avançadas no Capítulo 9.)

A defesa francesa e a cadeia de peões

A formação de peões que eu entendo melhor surge de uma abertura chamada *Defesa Francesa*. A Defesa Francesa, ou simplesmente a *Francesa*, ganhou seu nome moderno em 1834, quando uma equipe de Paris usou a abertura para derrotar uma equipe de Londres em uma partida de correspondência. A Figura 8-1a mostra a posição inicial para a Defesa Francesa. O branco (os ingleses) abrem o jogo ao sair com o peão do rei em e2 em duas casas até e4 (1. e4). O preto (os franceses) responde a mover o peão do rei em e7 em uma casa até e6 (1. ...e6). A ideia atrás da Defesa Francesa é revidar contra o peão central do branco para disputar o controle do branco pelo centro. O primeiro movimento oferece apoio para o Segundo movimento intencionado. Após o branco avançar o outro peão central em d2 em duas casas até d4 (2. d4), o preto segue devidamente, movendo o peão d7 para d5 (2. ...d5); consulte a Figura 8-1b. O preto agora estabeleceu uma *cadeia de peões*, que é a maneira pela qual os enxadristas se referem aos peões que estão ligados, nas casas f7, e6 e d5.

Agora, muitas alternativas estão disponíveis ao branco, mas uma variação específica oferece a melhor oportunidade para discutir as formações de peões. Ao avançar o peão em e4 para e5 (3. e5), o branco fica lado a lado com o preto e cria uma cadeia de peões nas casas d4 e e5, como mostrado na Figura 8-2a.

As cadeias de peões ocorrem em muitas partidas, e a capacidade de gerenciar corretamente tais cadeias é um dos fundamentos para jogar xadrez bem. Aaron Nimzowitsch, um grande *expert* na Defesa Francesa, ensinou os enxadristas a atacarem uma cadeia de peões pela base. Se a base for destruída, toda a cadeia estará enfraquecida.



Figura 8-1: Na abertura da Defesa Francesa, o branco ocupa duas casas centrais contra uma do preto.

Armados com a sabedoria de Nimzowitsch, você poderá supor facilmente a resposta mais comum do preto, um avanço do peão em c7 (3. ...c5) para atacar o peão branco em d4, a base da cadeia – consulte a Figura 8-2b.

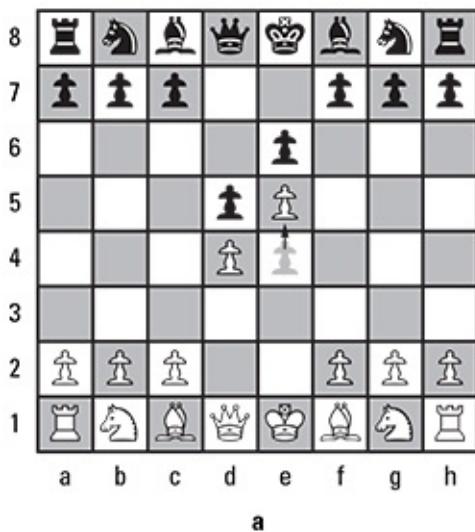


Figura 8-2: O branco cria uma cadeia de peões, e um peão preto se move para atacar a base.

DICA Atacar uma cadeia de peões avançada de maneira agressiva, cedo e com frequência, é vital. Se você não atacar a cadeia desta maneira, então seu oponente ganhará uma vantagem em espaço – o peão e5 é avançado e usa essa vantagem para montar um ataque. Então, você ficará muito *apertado*, o que significa que suas peças não têm espaço de manobra suficiente para revidar ao ataque, a menos que você primeiramente parta para quebrar a cadeia.

O próximo movimento do branco é fácil de ser entendido se você pensar em termos da força das cadeias de peão (consulte a Figura 8-3a). Quando o peão branco em c2 se mover para c3 (4. c3), o branco estabelecerá uma cadeia de peões ainda mais longa, a base da qual está ainda mais aprofundada no território branco e, portanto, é muito difícil atacá-la. A estratégia do preto é agora mover o cavalo em b8 para c6 (4. ...Nc6), com a intenção de continuar a atacar o peão central em d4 e tentar quebrar a cadeia, como mostrado na Figura 8-3b.



a



b

Figura 8-3: O branco aumenta a cadeia de peões, e um cavalo preto tenta quebrá-la.

O branco sabe exatamente o que o preto está tentando realizar e traz reforços, na forma do seu próprio cavalo (5. Nf3), para proteger o peão central ameaçado em d4 (consulte a Figura 8-4a). O próximo movimento do preto pode parecer estranho a menos que você entenda a estratégia envolvida. Mais uma vez, o objetivo é atacar um ponto vulnerável na cadeia, o mesmo ponto que o peão preto e o cavalo preto estão atacando e que o peão branco e o cavalo branco estão defendendo. A estratégia na Defesa Francesa gira em torno do ataque e da defesa desse único ponto. Para continuar o ataque, a rainha preta em d8 se move para b6 (5. ...QbG), uma posição que dá ainda mais apoio ao ataque desse ponto (consulte a Figura 8-4b). A rainha ataca esse ponto estratégico jogando seu peso atrás do peão preto.



a



b

Figura 8-4: O cavalo branco responde ao ataque do preto, por isso, a rainha preta surge furiosa.

Neste ponto, o branco tem muitas opções, mas todas elas giram em torno do ataque e da defesa da cadeia de peões. Se o branco proteger a cadeia, então, esse sucesso levará à vantagem do branco em espaço, pois a cadeia estará muito avançada (consulte o Capítulo 3 para obter uma discussão sobre espaço). Como resultado dessa vantagem em espaço, as peças do branco terão mais opções do que as do preto, e — a menos que o preto seja muito hábil — o branco poderá fazer ameaças contra as quais o preto não poderá se defender.

O preto, por outro lado, continuará tentando acabar com a cadeia de peões. Se a cadeia de

peões for enfraquecida — por exemplo, se a base for facilmente atacada — então as peças brancas serão forçadas a defendê-la. Essas peças de defesa poderão então se tornar passivas (fazendo pouco mais do que apenas sua tarefa de proteção). As peças passivas geralmente se tornam menos poderosas do que as ativas, e se o preto tiver sucesso ao fazer as peças brancas assumirem posições passivas, logo será a vez do preto se tornar agressivo e lançar um ataque. Essa batalha incessante sobre pontos chave é o que enche uma partida de xadrez de tensão. Quem chegar ao objetivo de curto prazo de assegurar (ou destruir) a cadeia de peões será então capaz de voltar suas atenções a um objetivo de longo prazo, como ganhar material.

Após a Defesa Francesa: Formações de peões típicas

A partir da abertura precoce, uma grande variedade de opções estão abertas para ambos os jogadores em relação às jogadas com peões. Os jogadores poderão escolher trocar peões, atacar peões com peças ou com outros peões, ou proteger peões com peças ou outros peões. Independentemente dessas opções, no entanto, as formações de peões resultantes sempre somam um tamanho gerenciável. Após se familiarizar com essas formações, a melhor coisa a fazer é dar uma olhada em algumas partidas de mestres que as incluem. Você poderá passar a gostar de alguns movimentos que os mestres realizam que poderiam antes, tê-lo confundido. Logo você pegará o jeito de como jogar com essas formações não importa as escolhas que seu oponente faça, e nenhum movimento que seu oponente fizer o assustará!

A primeira das formações de peões típicas que deriva da abertura da Defesa Francesa e que eu quero que você considere nesta seção é a mais básica. Nesta seção, eu uso as figuras para mostrar a você apenas os peões que são melhores para chamar atenção para as formações em si (consulte a Figura 8-5). É claro que as peças ainda são uma parte importante da estratégia, mas eu as tirei das figuras apenas para ajudá-lo a ver as formações claramente.

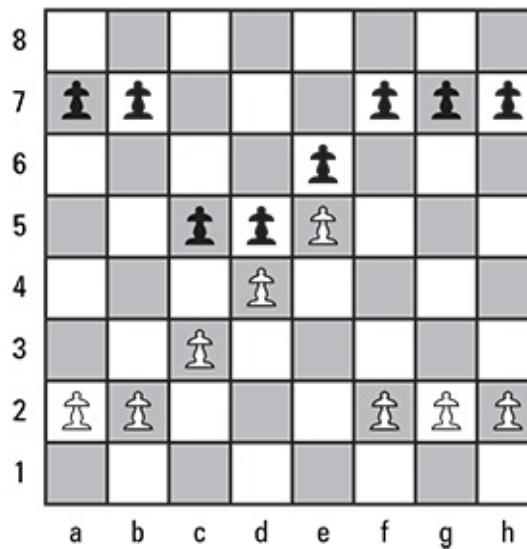


Figura 8-5: A estrutura de peões típica que segue a abertura da Defesa Francesa.

Na posição básica na Figura 8-5, a jogada gira em torno do ataque e da defesa do peão em d4. Às vezes, o branco abandona o ponto ao capturar o peão preto em c5 com o peão d4 (1. $dxc5$) para iniciar um ataque rápido. O preto então captura o peão branco em c5 com uma peça (que, para fim de ilustrar a formação de peão, ainda não pode ser vista). A formação de peões resultante é mostrada na Figura 8-6. O preto poderia então começar um ataque no peão

avançado em e5, que está repentinamente afastado de seu protetor, forçando o branco a encontrar uma nova maneira de defendê-lo.



Figura 8-6: A cadeia dos peões brancos é quebrada.

O branco precisará usar uma peça para defender o peão e avançado (e, lembre-se, as peças não gostam da tarefa de guarda — elas prefeririam estar atacando alguma coisa) ou apresente outro peão, f4, para servir de defensor, se o branco optar por este último curso, a formação resultante poderá parecer-se com aquela mostrada na Figura 8-7a. O preto poderá então atacar o início da cadeia de peões movendo o peão f para f6, criando uma estrutura que se parece com a mostrada na Figura 8-7.

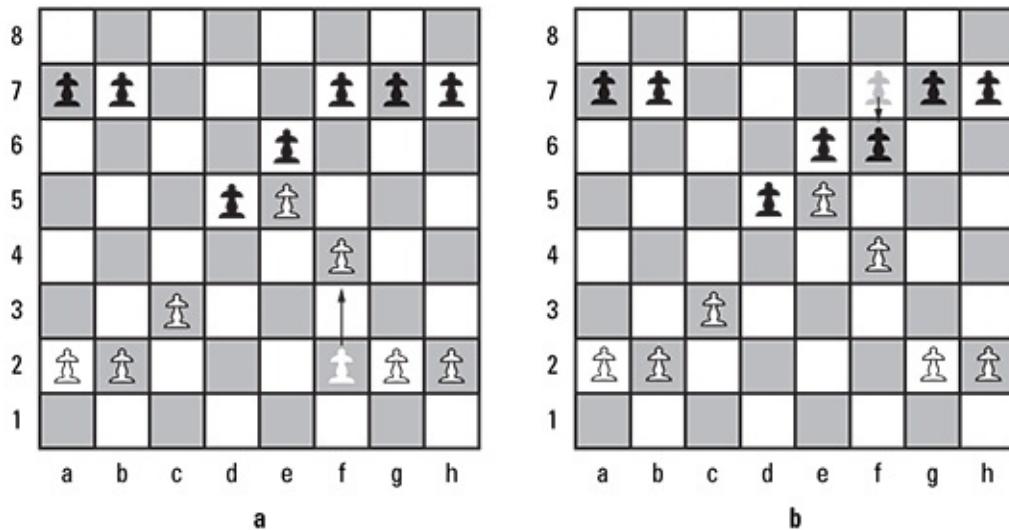
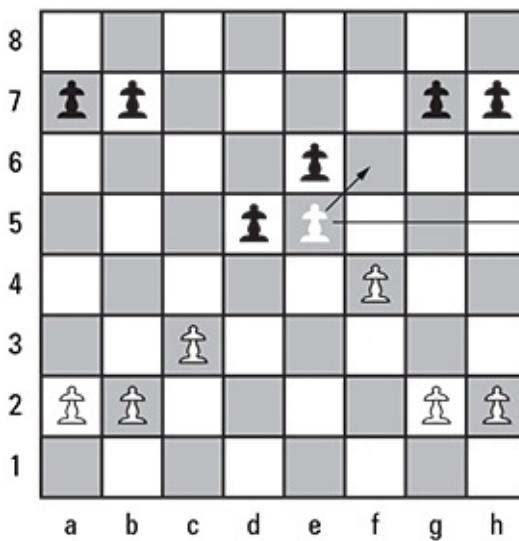


Figura 8-7: O branco estabelece uma nova cadeia.

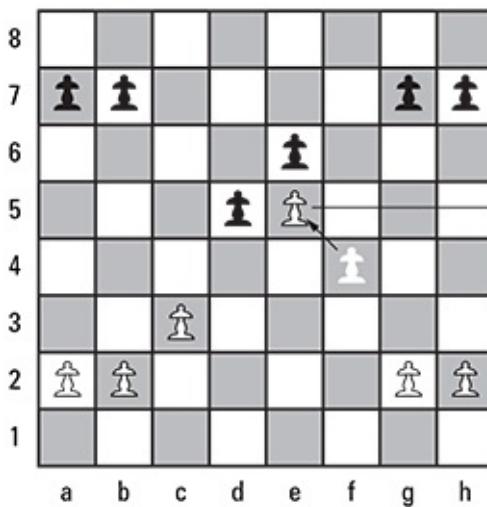
Os peões poderão ou não capturar uns aos outros, mas dois tipos diferentes de formação podem resultar disso. Se o peão branco capturar o peão preto (exf6), e uma peça preta capturar o peão branco em f6 na vez do preto, então a estrutura se parecerá com aquela na Figura 8-8 (mas, lembre-se, as peças nesta série de tabuleiros ainda não podem ser vistas).



O peão branco se moveu para capturar o peão preto e foi capturado por uma peça preta.

Figura 8-8: O peão branco capturou o peão preto e então foi capturado por uma peça preta.

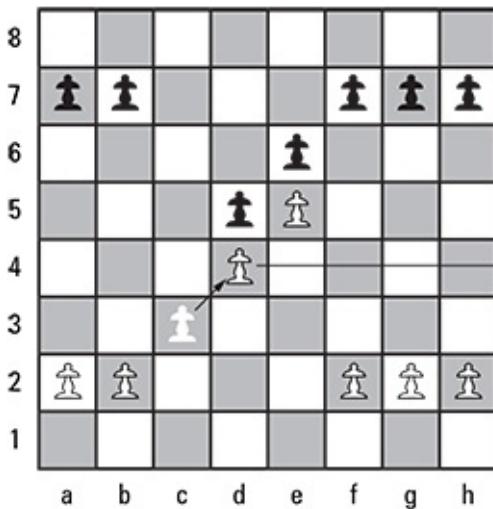
Se, por outro lado, o branco não optar por capturar o peão preto e em vez disso fizer outro movimento (que eu não mostro aqui a fim de manter o foco apenas na formação de peões), outra situação é possível. O peão preto poderá capturar o peão branco ($fxe5$), e o branco poderá capturar de novo (ou, como dizem os enxadristas, *recapturar*). A estrutura iria se parecer com aquela na Figura 8-9.



Esse peão branco capturou o peão preto que acabou de capturar o peão branco avançado.

Figura 8-9: O peão branco em e5 recapturou o peão preto.

É claro que o branco pode empregar uma estratégia completamente diferente, voltando para a Figura 8-5. O branco não tem que abandonar a cadeia com a captura do peão preto em c5. Se o branco jogar dessa maneira, o preto poderá *trocar* peões (o preto captura um peão com um peão, $cxd5$, e o branco também captura um peão com um peão, $cxd5$). A base da cadeia então seria em d4. A formação poderia então se parecer com aquela mostrada na Figura 840.



Após o peão preto capturar um peão branco, este peão branco o captura.

Figura 8-10: Após o peão preto capturar um peão branco, o peão c3 captura o peão preto.

Observando os Padrões de Fim de Jogo

Certos tipos de finalizações serão vencidas, perdidas ou empatadas, dependendo de como elas devem se desenrolar objetivamente e de sua habilidade para reconhecer certos padrões de final de jogo conforme eles se apresentem. Você pode tentar descobrir quais padrões de final de jogo funcionam — e quais não funcionam — no tabuleiro conforme joga... ou pode aprender sobre esses padrões de antemão na privacidade do seu lar. (Eu recomendo esta última opção). Após incluir um número dessas jogadas em seu repertório, esteja preparado para notar um grande salto em sua força de jogo.



Os padrões de final de jogo são áreas importantes, mas geralmente negligenciadas, do xadrez — uma área que todos os jogadores precisam entender. Jogadores inexperientes, no entanto, podem simplesmente pensar que eles podem se preocupar com o final de jogo quando — e se — chegarem lá. Tal pensamento não procede por diversas razões, principalmente devido à grande dificuldade envolvida em inventar (ou mais precisamente, reinventar) a linha de jogada correta ao chegar nessa parte do jogo — o que provavelmente você precisará fazer se tiver deixado de estudar suas opções de final de jogo. E, é claro, a maioria dos jogadores acha extremamente útil a habilidade de determinar se certo padrão de final de jogo provavelmente terminará em vitória, empate ou perda *antes* de iniciá-lo. Muitas das decisões que você faz no meio de jogo provavelmente dependerão do seu conhecimento desses padrões. (Por exemplo, eu deveria trocar rainhas e partir para a finalização, ou manter as rainhas no tabuleiro e partir para um ataque?)

A boa notícia, no entanto, é que você não tem que estudar todos os diversos padrões de final de jogo que estão disponíveis — principalmente se tudo o que você quer é apreciar uma partida e xadrez. Se, no entanto, seu objetivo é se tornar um mestre do xadrez, você precisa dominar o final de jogo.

Nota: Os padrões de final de jogo não devem ser confundidos com os padrões de mate — os padrões de mate podem ocorrer no meio de jogo ou no final de jogo.

Uma introdução surpreendente aos padrões de final de jogo é o livro *Chess Endings: Essential Knowledge* de Yuri Averbakh, publicado pela Everyman Chess.

O padrão de final de jogo conhecido como *posição de Lucena* foi primeiramente registrado

no mais antigo livro que ainda existe sobre xadrez, escrito em 1497 por Luis Lucena. Este padrão, com seus dois métodos de jogada, é apenas um dentre muitos padrões como padrões de final de jogo que você pode usar para fortalecer seu jogo. Construir seu vocabulário de xadrez com este e padrões de fim de jogo, no entanto, requer muito estudo. E como se aplica ao estudo em qualquer outro campo, para dominar a disciplina precisa de muito trabalho.

A Figura 8-11 mostra o alinhamento inicial para a posição de Lucena.

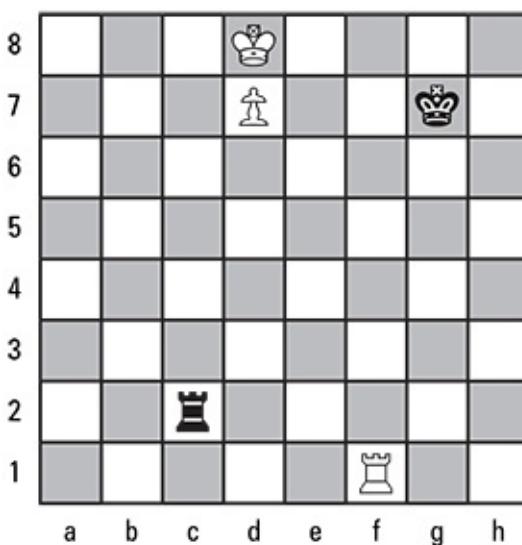


Figura 8-11: Posição de Lucena.

Neste padrão de final de jogo, o branco está tentando transformar seu *peão em rainha* em d7 (o que significa avançar o peão até a última fileira e convertê-lo em uma nova rainha; consulte o Capítulo 10 para saber sobre esse movimento especial, conhecido como *promoção do peão*), e o preto tenta impedir que isso ocorra. Se o preto conseguir impedir que o peão se torne uma rainha, então a partida terminará em empate, pois essa é a única vantagem decisiva que ambos os lados têm. Se o branco puder forçar a torre preta em c2 a se sacrificar para impedir que o peão se transforme em rainha, o branco pode então usar o rei e a torre para forçar o xeque-mate, usando um padrão de mate descrito no Capítulo 7.

Lucena demonstrou dois métodos para induzir uma vitória para o branco nesta posição. O primeiro método é, provavelmente, o mais fácil, mas você realmente precisa conhecer ambos os métodos, pois um arranjo específico das peças às vezes o força a usar um deles em vez do outro. Assim, eu explico ambos os métodos nas duas seções a seguir.

Transferindo a torre

A primeira ideia é o branco transferir a torre em f1 para a oitava fileira, especificamente para c8 em dois passos para apoiar o avanço do peão d7 para d8. O primeiro passo na transferência é mostrado na Figura 8-12a, onde a torre branca vai para a esquerda em a1 (1. Ra1). O preto responde trazendo o rei em g7 para mais perto do peão, para f7 (1. ...Kf7); consulte a Figura 8-12b.

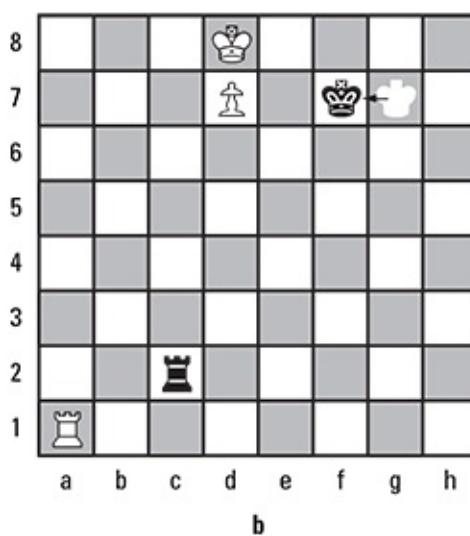
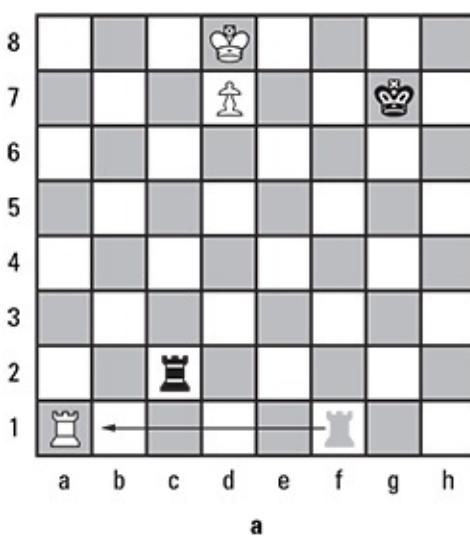


Figura 8-12: A torre branca vai até a oitava fileira, e o rei preto se aproxima do peão.

O branco agora transfere a torre em a1 para a oitava fileira (2. Ra8); consulte a Figura 8-13a. O preto marca tempo com a torre, pois ele não tem nada melhor a fazer, movendo-o para c1 (2. ...Rc1); consulte a Figura 8-13b. Observe que se o preto usar seu rei para atacar o peão movendo-o para e6, então o rei preto realmente servirá como um escudo para o rei branco. O rei branco poderia então se mover para a frente do rei preto, até e8, permitindo que o peão se transforme em rainha no próximo movimento (observe que o rei preto impediria que a torre preta desse xeque no rei branco).

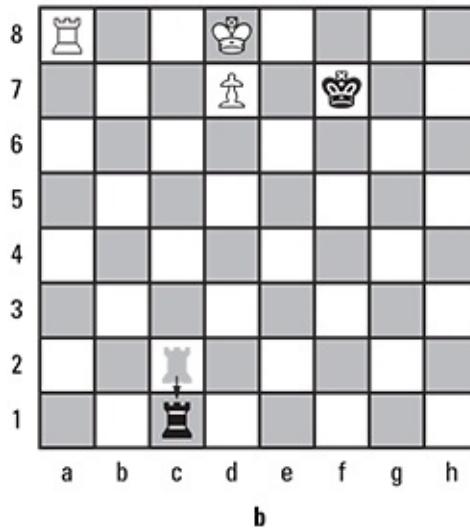
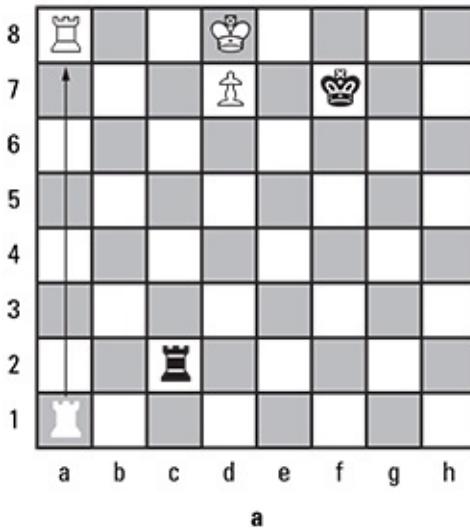


Figura 8-13: O branco assegura uma posição na oitava fileira, e o preto marca o tempo.

O branco ataca a torre preta movendo a torre em a8 para c8 (3. Re8), como mostrado na Figura 8-14a, forçando a torre preta a sair da coluna c. A torre preta, portanto, não tem mais nada melhor a fazer do que atacar o peão branco, por isso, ela anda para d1 (3. ...Rd1); consulte a Figura 8-14b. Essa estratégia cria uma rota de fuga para o rei branco, pois o branco agora está no controle da coluna c.

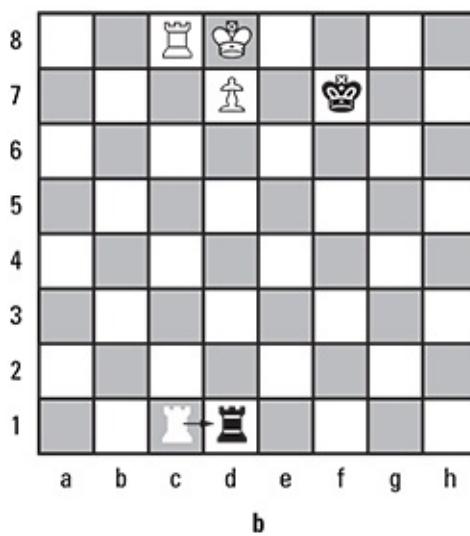
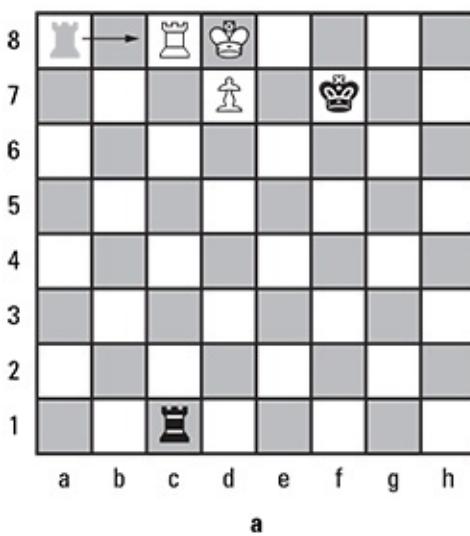


Figura 8-14: A torre branca força a torre preta a se mover.

O rei branco se move para c7 (4. Kc7), que a torre preta não ataca mais e, por sua vez, abre o caminho para o avanço do peão d7 para a última fileira, como mostrado na Figura 8-15a. O preto agora tem que dar o xeque no rei para impedir que o peão se transforme em rainha, por isso, a torre d1 se move para c1 (4. ...Rc1+); consulte a Figura 8-15b. Se, em vez disso, o rei preto tivesse se aproximado do peão novamente (4. ...Ke6), o branco poderia vencer, dando o xeque no rei com a torre, apoiada pelos peões. Isso forçaria o rei a fugir para qualquer lugar, permitiria que o peão virasse rainha, e forçaria o preto a abrir mão da torre em favor do peão, deixando o branco com uma torre e um rei contra apenas uma torre. O mate com o rei e a torre versus o rei é demonstrado no Capítulo 4.

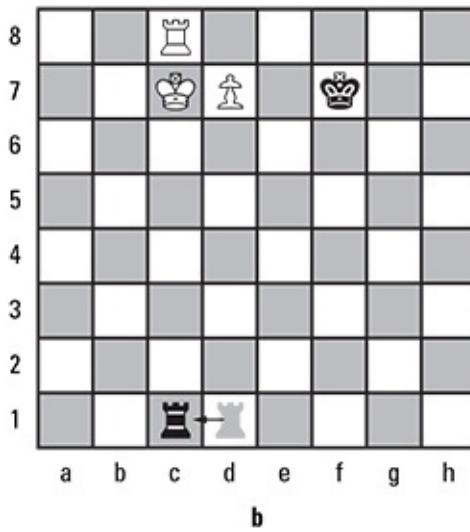
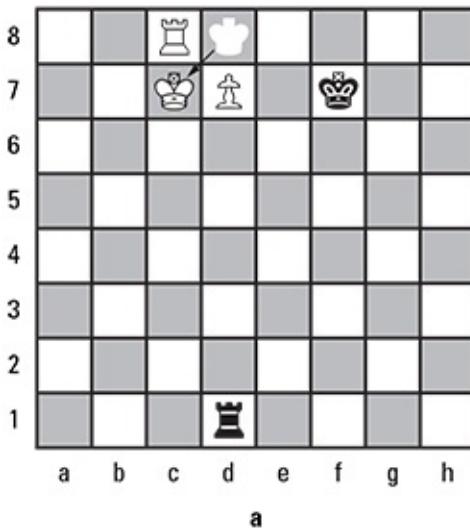


Figura 8-15: O rei branco sai do caminho do peão, e o preto dá o xeque no rei branco.

O rei branco se aproxima da torre preta ao andar até b6 e sair do xeque (5. Kb6), como mostrado na Figura 8-16. O preto pode continuar a dar xeque no rei com a torre — mas apenas até o rei avançar a uma distância suficiente para atacar a torre. Nesse ponto, o preto deve abrir mão da torre em favor do peão e acabará por receber o xeque-mate.

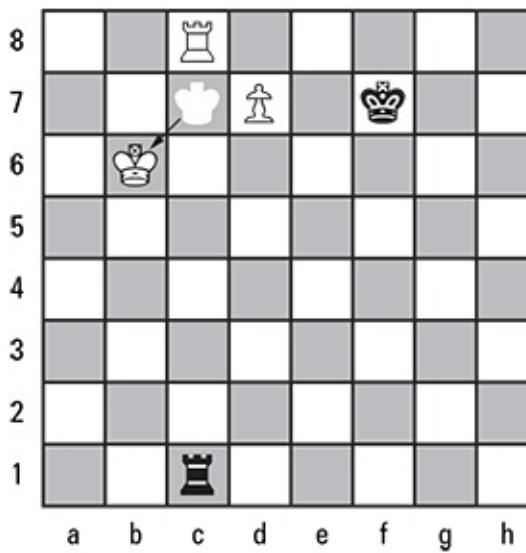


Figura 8-16: O rei branco marcha em direção à torre preta, mas a derrota do preto é inevitável.

Construindo uma ponte

O segundo método de vitória usando a posição de Lucena geralmente é referido como *construção de uma ponte*. Neste método, o branco usa a torre para proteger o rei de xequês feitos pela torre preta.

O padrão inicial para a construção de uma ponte é a posição Lucena (consulte a Figura 8-11). Daqui, o primeiro passo é o branco mover a torre para a quarta fileira (1. Rf4), como mostrado na Figura 8-17a. (O motivo para este movimento se tornará claro até o fim deste exemplo). Devido ao fato de que a torre preta não tem nada melhor para fazer, ela só poderá marcar tempo em uma, de diversas maneiras (neste caso, 1. ...Rc1), dentre as quais nenhuma delas afeta o resultado final (consulte a Figura 8-17b).

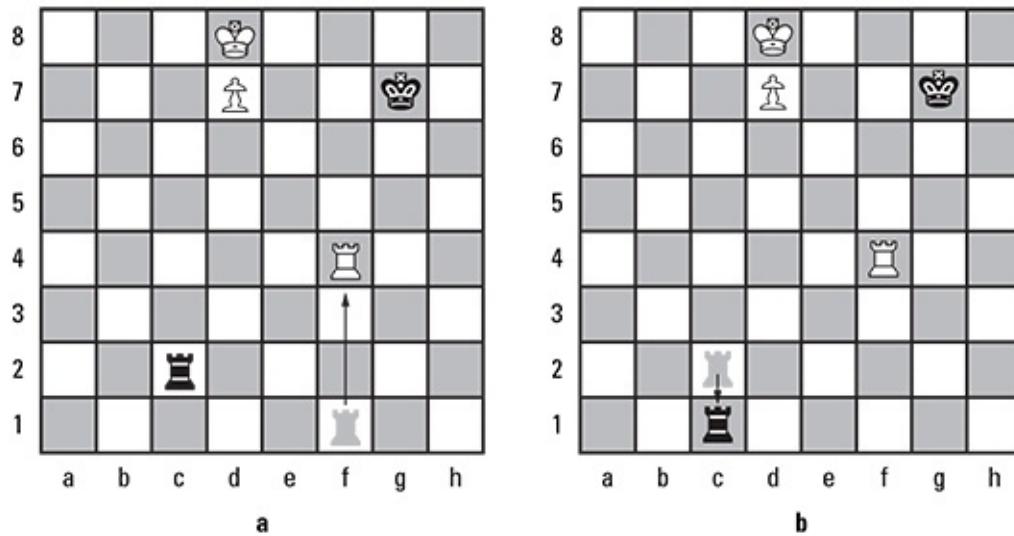
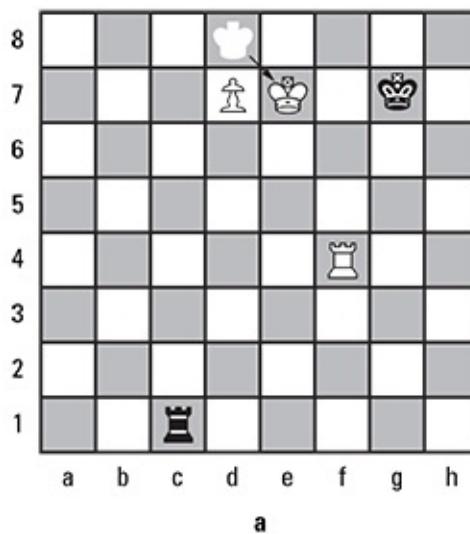
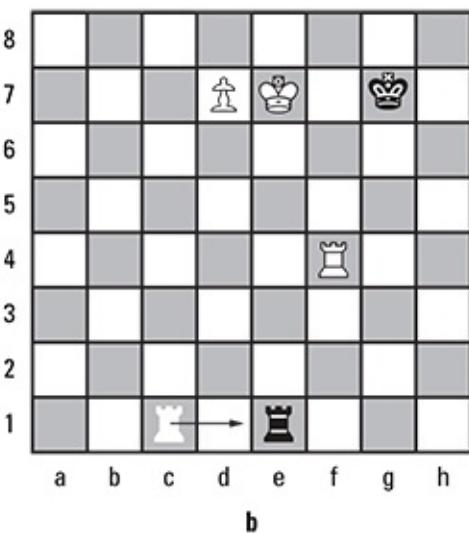


Figura 8-17: A torre branca avança para a quarta fileira, e o preto marca tempo.

O rei branco agora sai da proteção do peão (2. Ke7), como a Figura 8-18a mostra. A melhor defesa disponível ao preto é ameaçar constantemente o rei branco, então o preto em seguida dá o xequê no rei branco movendo a torre para a coluna e (Re1+); consulte a Figura 8-18b.



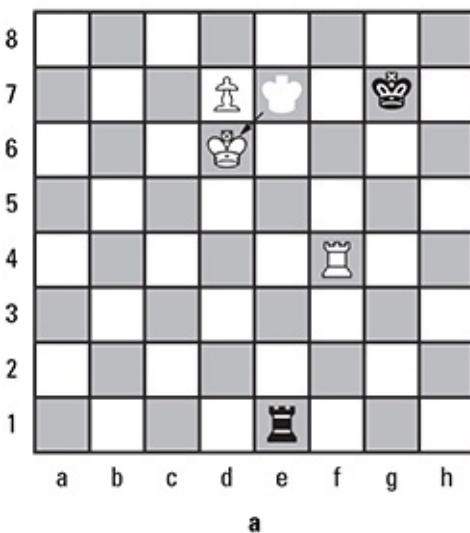
a



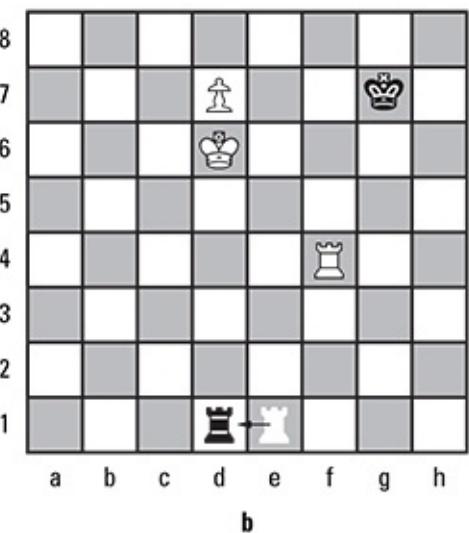
b

Figura 8-18: O rei branco abaixa a cabeça, e o preto o coloca em xeque.

O rei se move para a mesma coluna que o peão (3. Kd6), como mostrado na Figura 8-19a. O preto dá o xeque no rei novamente (3. ...Rd1+); consulte a Figura 8-19b.



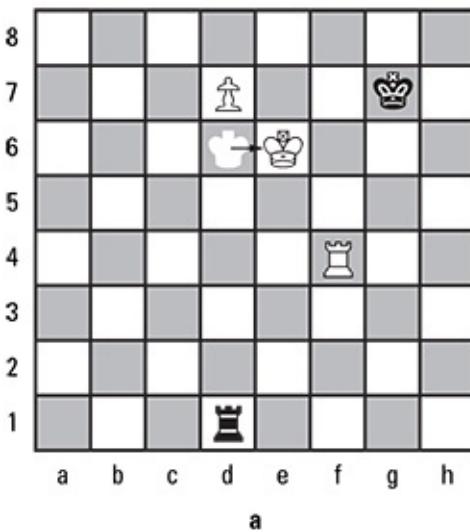
a



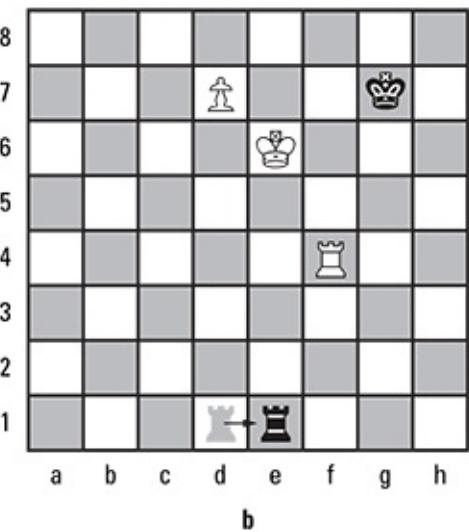
b

Figura 8-19: O rei branco e a torre preta continuam a brincar de gato e rato.

O branco afasta o rei (4. Ke6) e ainda protege o peão (consulte a Figura 8-20a). O preto dá o xeque no rei novamente (4. ...Re1+), como a Figura 8-20b mostra.



a



b

Figura 8-20: O rei branco protege seu peão, mas o preto não o deixa escapar.

O branco avança o rei em direção à torre preta (5. Kd5), novamente saindo do xeque (consulte a Figura 8-21a). O preto dá o xeque uma última vez (5. ...Rd1+); consulte a Figura 8-21b.

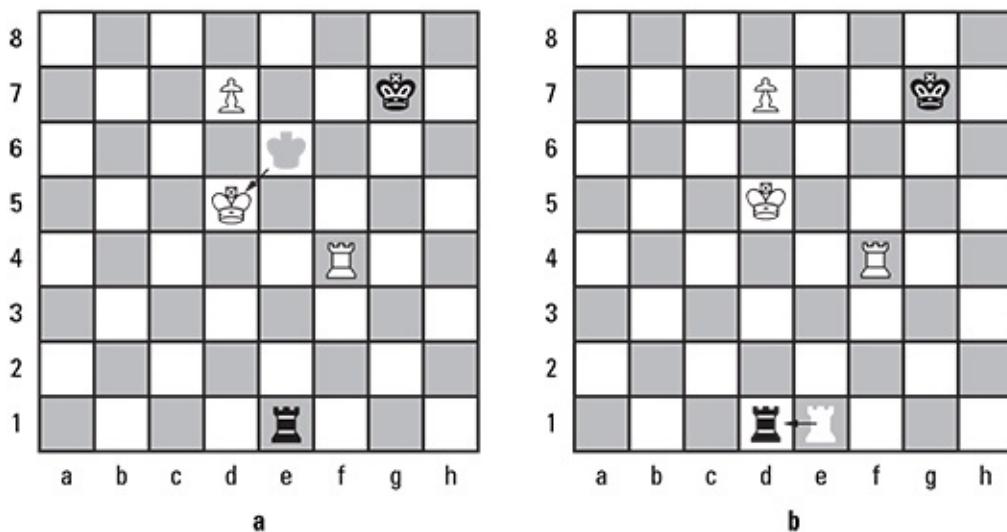


Figura 8-21: Você adivinhou: O rei branco se move, e a torre preta o segue.

O branco então constrói a ponte, que é uma expressão cunhada por Aaron Nimzowitsch, ao cobrir o rei com a torre (6. Rd4); consulte a Figura 8-22. A razão pela qual o branco moveu a torre para a quarta fileira na Figura 8-17 finalmente está claro: a torre pode agora proteger o rei de outros ataques.

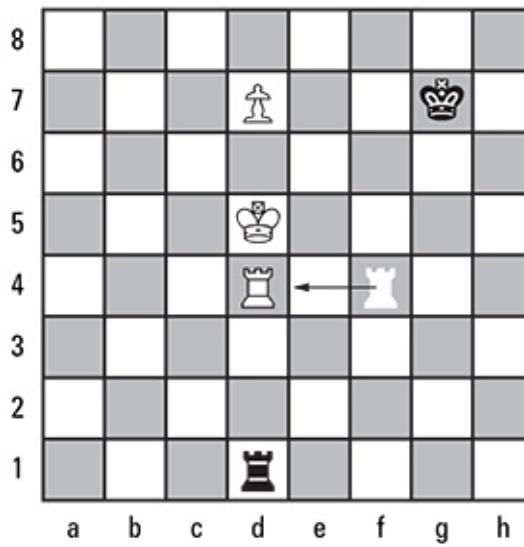


Figura 8-22: A torre branca completa a ponte, deixando o peão livre para a rainha.

Capítulo 9

Reconhecendo as Formações de Peões

Neste Capítulo:

- Entendendo por que as formações de peões são importantes
 - Organizando as mais comuns
 - Identificando os pontos fortes e fracos de certas formações
-

Ouando você começa a jogar xadrez, pode parecer que os peões só estão no caminho das peças de verdade. Você pode move-los apenas porque você tem que fazer isso para chegar às partes mais importantes envolvidas. Você também pode estar pensando que aqueles irritantes peões se movem no tabuleiro de maneira um tanto dura — afinal de contas, eles só podem andar para a frente e apenas uma casa por vez. Eles podem ficar no caminho e serem lentos, mas ainda influenciam muito o jogo. (Saiba mais sobre a sua influência e estrutura no Capítulo 3.)

Por isso cuidado, não fala movimento desnecessário de peões na abertura da partida.

Neste capítulo, você explorará diversas formações de peões testadas e aprovadas que poderá usar em sua vantagem. Após compreender para onde as peças devem ir para complementar essas diferentes formações de peões, você estará no caminho para jogar uma boa partida de xadrez. Algumas formações de peões são específicas de uma abertura ou defesa, mas, em teoria, elas podem ocorrer tanto para o branco quanto para o preto.

Explorando os Poderes das Formações de Peões

Uma *formação de peão*, que é um grupo de peões trabalhando juntos, pode fazer uma grande diferença na maneira como um jogo se desenvolve. Os jogadores experientes geralmente conseguem olhar para um jogo em progresso e identificar corretamente os movimentos de abertura do jogo. Eles conseguem fazer isso, pois algumas aberturas produzem regularmente os mesmos tipos de formações de peões. Em grande parte, essas formações determinam qual deveria ser o posicionamento ideal de uma peça em uma partida, oferecendo, como resultado, uma direção para a jogada subsequente.

Você não sabia que os peões tinham tal força? A boa notícia é que você não tem que descobrir onde os peões devem ser colocados sozinho. Algumas formações específicas foram comprovadas pelo tempo. A má notícia é que você nem sempre pode escolher a formação que quer. O seu oponente também tem um pouco de influência nesse assunto, pois a maneira como ele joga afeta as opções que você terá. Por essa razão, você deveria, pelo menos, estar um pouco familiarizado com os diversos tipos de formações de peões.

Vendo como as formações de peões podem afetar o jogo

Devido ao fato de que os peões são mais imóveis do que o resto das peças de xadrez — eles não podem voltar para trás, e normalmente ficam no mesmo lugar por um tempo — se recuperar de um engano na movimentação de um peão é difícil. Por isso, move-los é importante. Quando você sabe onde os peões devem ir para criar as formações, você tem uma boa ideia sobre onde as outras peças devem ir para complementá-los. Você também tem uma noção sobre quais peças vai querer manter e das quais quer se livrar.

A Figura 9-1 mostra uma posição típica na variação avançada da Defesa Francesa (consulte o Capítulo 8 para saber o básico sobre essa abertura) após o peão de abertura se mover (1. e5 e6 2. d4 d5; pule para o Capítulo 17 se precisar de ajudar para decifrar as anotações neste Capítulo). A cadeia de peões pretos nas casas claras restringe bastante a mobilidade do bispo preto na casa clara, o que torna essa peça menos valiosa.

Esses peões bloqueiam o bispo da casa clara preto.

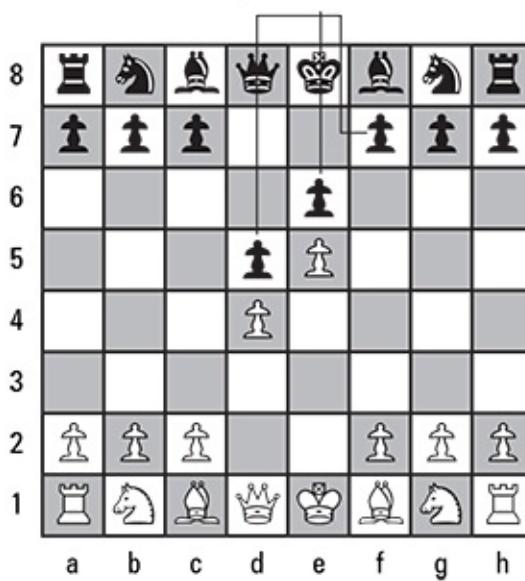


Figura 9-1: O bispo está cercado.

 Você já pode notar por que a formação de peões é importante. A força de uma peça está baseada em sua mobilidade, e o bispo branco da casa clara é muito mais móvel do que o preto, que está cercado pelos seus próprios peões. O preto deveria tentar *trocar* os dois bispos, eliminando ambos, para acrescentar um pouco de mobilidade, mas o branco deve tentar evitar tal troca. Por que abrir mão de uma peça forte por uma mais fraca?

 Os iniciantes às vezes dão o xeque em seus oponentes o quanto antes possível, mas fazer isso geralmente é um erro. Por exemplo, o branco pode dar um xeque ao mover seu bispo da casa clara para b5 (3. Bb5+), como demonstrado na Figura 9-2a, mas essa jogada é fraca. A Figura 9-2b mostra o porquê. Se o bispo preto se mover (3. ...Bd7), o branco tem que recuar, o que será uma perda de tempo, ou permitir que os bispos sejam trocados. Com os peões centrais do branco em casas escuras, o branco deveria tentar manter o bispo da casa clara no tabuleiro.

A mobilidade do bispo branco da casa clara não está sendo obstruída pelos peões, e ele poderá proteger casas que os peões não podem. A mobilidade do bispo preto da casa clara está severamente limitada e protege as mesmas casas que os peões pretos nas casas claras. O bispo branco é relativamente forte, e o preto é relativamente fraco. Você deve tentar manter as suas peças fortes e procurar trocar as fracas.

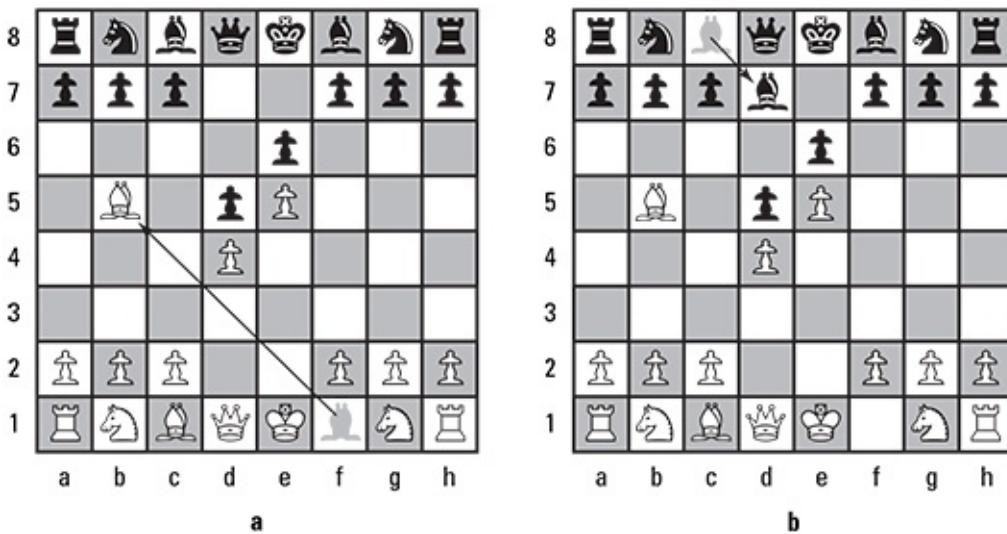


Figura 9-2: Dar o xeque muito cedo em um oponente em uma partida é algo tolo.

Usando seus peões para sua Vantagem

Reconhecer as formações de peões conta muito para identificar o melhor curso de ação a se tomar em qualquer partida. Entender os pontos fortes e fracos de formações específicas o direciona quanto a onde colocar suas peças. Isso também o ajuda a identificar o plano adequado para acentuar os pontos fortes da sua posição e minimizar os pontos fracos. Os peões podem não ser tão poderosos quanto as outras peças no tabuleiro, mas eles são grandes variáveis em qualquer equação do xadrez.

Uma das vantagens de dar o primeiro movimento é que estabelecer uma formação de peões, como a Nimzo-Botvinnik ou o Inglês Fechado (consulte essa seção posteriormente neste Capítulo) é mais fácil. Parte da luta em um jogo de xadrez é quanto a quais formações de peões surgirão. Algumas pessoas gostam de formações de peões fechadas, como o Muro de Pedra, mas outros preferem formações abertas, em que as peças têm domínio livre. O jogo pode se transformar em uma verdadeira batalha de nervos se um jogador estiver tentando manter a formação fechada e o outro estiver tentando abri-la.

A chave para entender qualquer tipo de formação de peões é avaliar seus pontos fortes e fracos. Algumas formações fazem com que certas peças se tornem mais valiosas que outras, como você poderá ver se observar a Figura 9-2b. Existem muitos tipos diferentes de formações de peões, e elas podem mudar durante o curso de uma partida. Uma formação fechada pode de repente se abrir, por exemplo, se ocorrerem trocas de peões suficientes.

Não importa qual seja a formação de peões, você poderá aprender alguma coisa com ela. A formação poderá dizer a você quais peças manter e das quais se livrar. Ela pode ditar se você deve atacar por um lado do tabuleiro ou pelo outro. Apenas se lembre que as formações de peões oferecem muita informação, e vale a pena ouvir atentamente o que elas têm a dizer.

Envolvendo o Bispo: o Fianqueto

O *fianqueto* é um termo italiano que significa “no lado.” Nos termos do xadrez, a palavra se aplica a uma formação específica entre um peão e um bispo e é um traço comum de muitas aberturas. A formação de peões do fianqueto seria fraca sem a presença do bispo, pois os peões controlam casas de apenas uma cor, e não de ambas. Na Figura 9-3a, as casas claras ao lado dos peões pretos a6 e b7, que cercam a rainha, estão desprotegidas e fracas; assim como as casas claras ao redor dos peões brancos que cercam o rei, como é o caso de h3. O bispo, então, se apresenta para proteger as casas que os peões não protegem, criando um fianqueto preto ao redor da rainha e um fianqueto branco ao redor do rei, como mostrado na Figura 9-3b. **Nota:** Para identificar claramente a formação, eu retirei as peças que não são essenciais à essa formação das figuras.

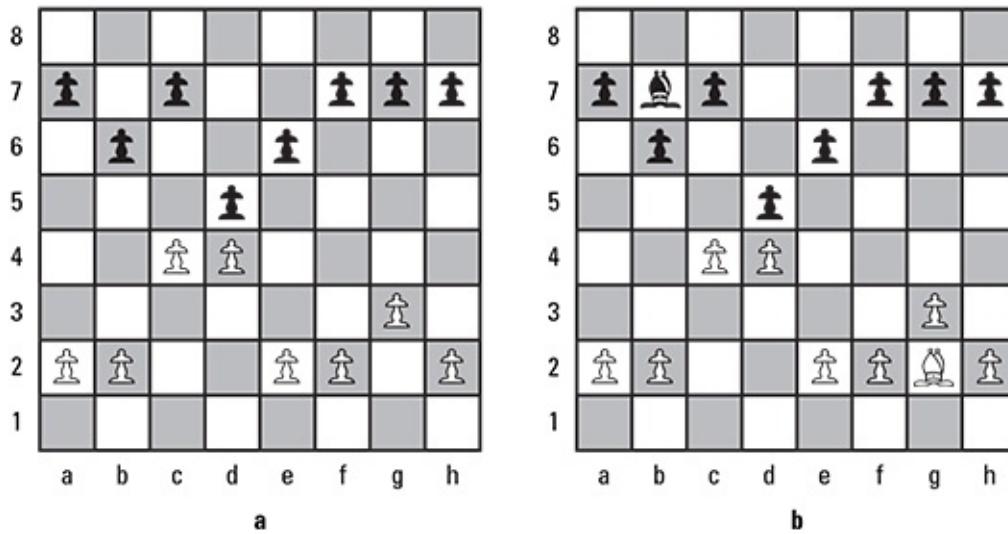


Figura 9-3: Os peões se preparam para os fianquetos, e os bispos completam os fianquetos.

Observando as forças do fianqueto

Na história do xadrez, o fianqueto demorou um pouco para pegar. A teoria clássica considerava importante centralizar as peças e, obviamente, o bispo do fianqueto é desenvolvido na lateral. O fianqueto se tornou popular no século XX, quando os jogadores aprenderam que a ocupação e o controle do centro não eram necessariamente uma coisa só. Outra máxima era minimizar os movimentos dos peões ao redor do rei, por isso, enrocar atrás de uma formação de fianqueto não parecia seguro. (Consulte o Capítulo 10 para saber um pouco sobre o roque).

No entanto, acontece que o fianqueto é um pouco difícil de romper, pois todas as casas são cobertas pelos peões ou pelo bispo. Não é fácil atacar quando o alinhamento do seu oponente não tem pontos fracos.

Outro ponto forte da formação em fianqueto é que o bispo está posicionado na diagonal mais longa possível. Esse posicionamento possivelmente maximiza sua mobilidade. Por fim, essa diagonal passa pelo centro do tabuleiro, por isso, o bispo está realmente centralizado, por assim dizer, mas em uma distância segura.

Tomando cuidado com as fraquezas do fianqueto

Se você conseguir eliminar o bispo do fianqueto, as casas ao redor serão enfraquecidas (consulte a Figura 9-3a). Você pode conseguir manobrar suas peças para essas casas enfraquecidas, nesse caso seu oponente terá dificuldade em tirá-las dali. A Figura 9-4 ilustra uma maneira pela qual você pode chegar a essa posição. Na Figura 9-4a, a rainha branca dá apoio à invasão iminente do bispo branco em h6. Após o bispo se mover para h6 (1. Bh6), ele pode capturar o bispo preto em g7 (2. Bxg7). Embora o preto possa restaurar o equilíbrio material recapturando o bispo com o rei (2. ...Kxg7), as casas escuras ao lado do rei preto terão perdido seu principal defensor.

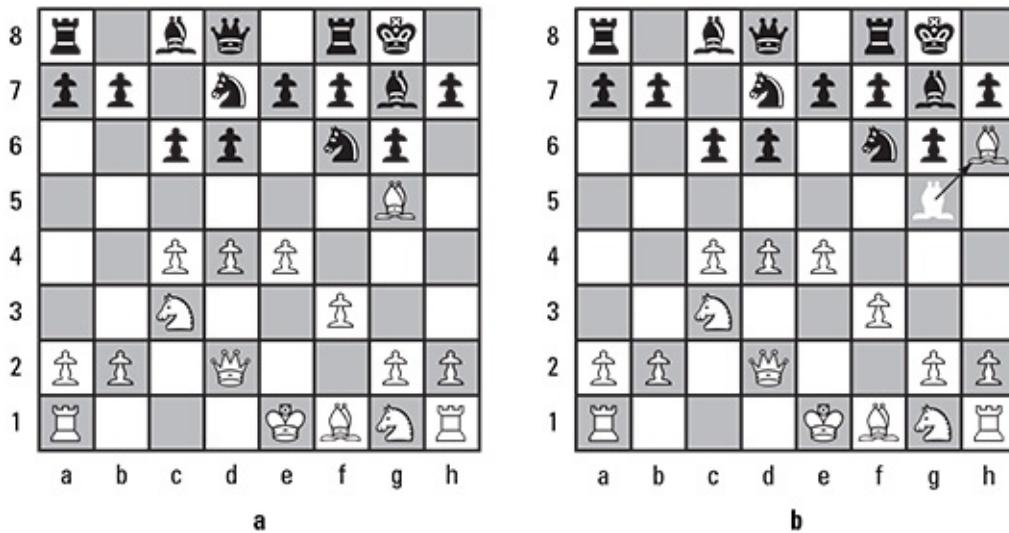


Figura 9-4: Uma maneira de contornar o fianqueto.

Variando a Siciliana: o Dragão

O Dragão, que é o nome da variação da Defesa Siciliana (consulte o Capítulo 12 para saber mais sobre essa abertura), apresenta um fianqueto ao lado do rei (consulte a seção anterior). Seu nome é uma homenagem a uma constelação de estrelas e a formação surge após os seguintes movimentos de abertura: 1. e4 c5, 2. Nf3 d6, 3. d4 cxd4, 4. Nxd4 Nf6 e 5.Nc3g6.

Ao olhar apenas para a formação de peão do Dragão (consulte a Figura 9-5), você poderá adivinhar de maneira instruída o lugar de algumas peças pretas. O peão d branco foi eliminado, por isso, ele não pode ser usado na briga para controlar as casas d4 e e5. O preto usará os peões e peças para controlar essas casas. O preto também quer usar a diagonal longa (a1-h8) para atacar ainda mais a posse branca. Assim, o bispo preto da casa escura estaria mais bem posicionado nesta diagonal.

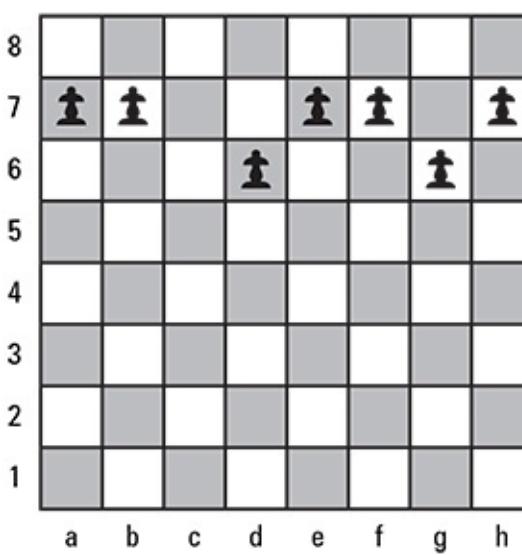


Figura 9-5: A formação do peão Dragão.

O preto geralmente enroca atrás da formação de Dragão, e os cavalos se movem para suas casas ideais, c6 e f6, como ilustrado na Figura 9-6. O Dragão já foi muito popular, mas uma variedade de sistemas de ataque para o branco foi desenvolvida com os anos, e muitas de suas presas já foram arrancadas. Ele ainda é executável, mas seus dias de glória estão acabados.

Abrindo seu caminho no tabuleiro: as vantagens do dragão

O bispo preto da casa escura é um dos pontos fortes da formação de Dragão. O peão branco d já foi eliminado (consulte a Figura 9-6), por isso, o bispo geralmente tem um caminho livre desde o lado do rei preto até o lado da rainha branca. Devido ao fato de que o peão c preto não está mais presente, é natural que o preto move pelo menos uma torre para a coluna c. A pressão combinada do bispo na diagonal longa e da torre na coluna c pode forçar o branco para uma postura defensiva. O Dragão está em sua melhor forma quando o preto está atacando agressivamente e o branco foi reduzido a uma defesa passiva.

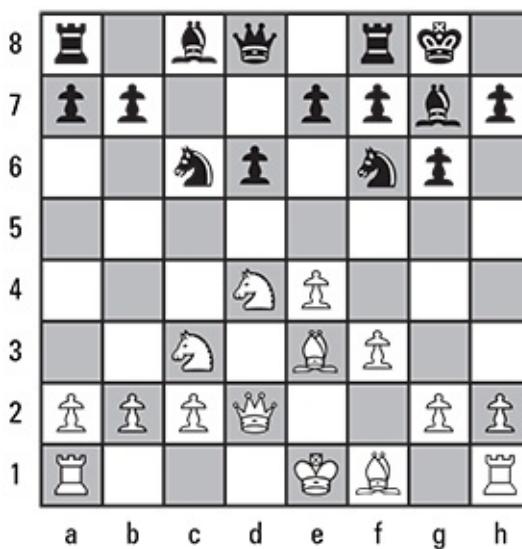


Figura 9-6: A formação Dragão permite que os cavalos protejam as casas centrais.

Superando as desvantagens do dragão

Uma desvantagem dessa formação é que você nem sempre pode executá-la. Se o branco não permitir que o peão d seja capturado pelo peão c preto, então o preto não terá a formação Dragão. Ele pode ter algo perto disso, mas essas diferenças aparentemente triviais são, na verdade, muito importantes, pois elas podem significar que você tem que colocar as suas peças em casas completamente diferentes.

Se o preto conseguir fazer a formação Dragão, o branco tentará capturar o bispo preto da casa escura. A eliminação deste bispo enfraquece bastante a formação Dragão. O branco também tem uma vantagem em espaço (consulte o Capítulo 3 para saber mais sobre esse elemento), o que pode ser usado para desenvolver um ataque no centro ou ao lado do rei.

O Dragão frequentemente é considerado como uma vantagem dupla, pois ambos os lados estão tentando ser o mais agressivo possível. O preto ataca principalmente no lado da rainha, e o branco ataca no centro e no lado do rei.

Exercitando a Flexibilidade dos seus Peões: a Scheveningen

A Scheveningen, que recebe seu nome em homenagem a uma cidade holandesa, é uma variação diferente da Defesa Siciliana (consulte o Capítulo 12). Esta abertura apresenta uma formação de peões muito flexível, o que significa que você tem diversas maneiras de posicionar suas peças e que são igualmente eficazes, além de diversas maneiras de responder a várias manobras do branco. Muitos dos melhores enxadristas do mundo empregam a Scheveningen, pois ela provou ser consistente ao suportar os vários ataques que o branco desenvolveu ao longo dos anos. Ela surge dos seguintes movimentos: 1. e4 c5, 2. Nf3 e6, 3. d4 cxd4, 4. Nxd4 Nf6 e 5. Nc3 d6.

Com a Scheveningen, o preto geralmente acaba com um peão central extra e uma jogada ativa no lado da rainha. O branco detém uma vantagem espacial e oportunidades para atacar no centro e no lado do rei. A Figura 9-7a mostra a formação de peões da Scheveningen, enquanto a Figura 9-7b mostra uma configuração de peças típica.

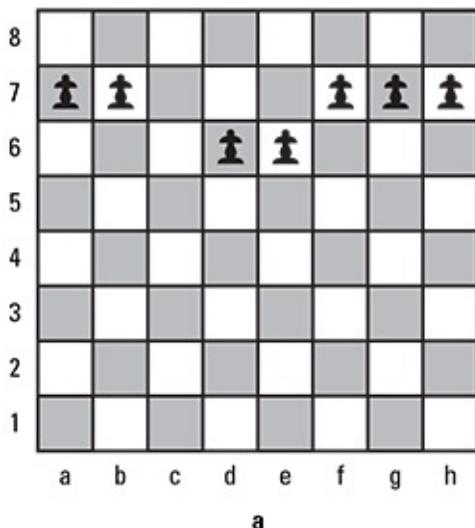


Figura 9-7: A formação Scheveningen, nua e com amigos.

Observe que na Figura 9-7b, o bispo em e7 é desenvolvido de uma maneira mais clássica na Scheveningen do que no Dragão, em que ele é desenvolvido na lateral. Daqui, ele pode ajudar a proteger o peão preto d. Enquanto isso, o branco detém uma vantagem em espaço, pois seu peão central (e4) está na quarta fileira, enquanto os peões centrais pretos estão na terceira.

Obtendo vantagem com a Scheveningen

Semelhante ao Dragão, a Scheveningen é uma defesa contra uma abertura com o peão do rei. Alcançar a formação de peões da Scheveningen pode não ser possível a menos que o branco coopere. Obviamente, 1. e4 não é um movimento obrigatório.

A Scheveningen procura estabelecer um refúgio seguro para o rei preto. As peças menores ao lado do rei são bem posicionadas de maneira defensiva, permanecendo próximas ao rei, mas também ficando disponíveis para agir no centro. Os peões pretos d e são posicionados para impedir que as peças brancas penetrem no território preto. Com um roque fortemente defendido ao lado do rei, o preto está livre para iniciar a ação ao lado da rainha.

O preto geralmente avança os peões remanescentes ao lado da rainha, em partes para as peças brancas e parcialmente para conseguir mais espaço. O preto pode escolher desenvolver o bispo da casa clara na casa d7 ou b7, enquanto as principais peças do preto gravitarão em direção da coluna c parcialmente livre.

Observando o aspecto negativo da Scheveningen

Além do fato de que o branco pode não permitir que você realize a formação, a única real desvantagem da Scheveningen é que ela dá ao branco uma vantagem espacial. O branco tenta capitalizar sobre essa vantagem atacando no centro e ao lado do rei.

Um movimento comum contra esta formação é o branco avançar seu peão f2 para f4. O preto então tem que proteger os peões mais avançados, o que ameaçaria interromper as defesas ao lado do rei.



Construindo o Muro de Pedra

A ideia por trás do Muro de Pedra é manter o centro bloqueado e lançar um ataque na lateral. Sua formação de peões um tanto rígida pode deixar pouco espaço de operação para as peças. Qualquer um dos lados pode tentar erguer o Muro de Pedra, como fez o branco na Figura 9-8a. Observe que os peões em d4 e f4 estão bem protegidos e são usados para impedir qualquer tentativa de ataque central pelo preto. A Figura 9-8b ilustra como o branco tem poucas opções sobre onde colocar as peças, por isso, transferir as peças ao lado da rainha para o lado do rei será difícil. A casa e5 é o único ponto de invasão central do branco.

O Muro de Pedra é mais popular entre jogadores inexperientes, pois eles podem ter muita certeza de que estão movendo suas peças para as casas adequadas. Jogadores mais experientes preferem ter mais flexibilidade do que essa formação permite.

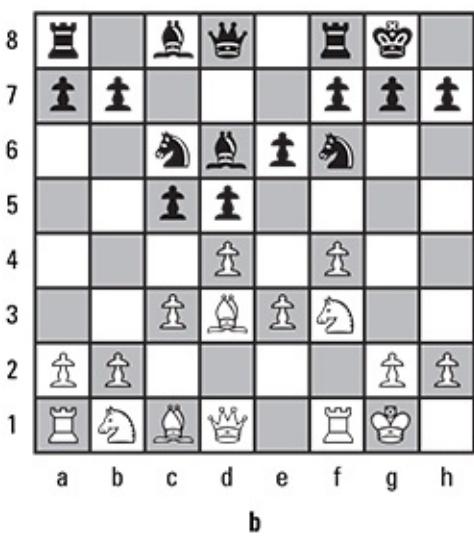
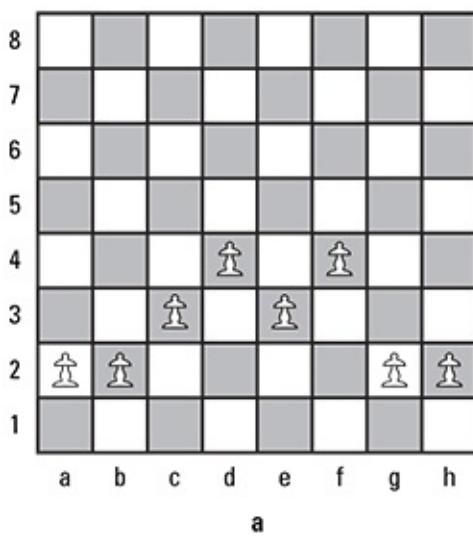


Figura 9-8: Uma formação do Muro de Pedra do branco.

Confiando nas forças do Muro de Pedra

A formação do muro de pedra geralmente resulta em um centro fechado, o que torna a movimentação das peças de um lado do tabuleiro para o outro um tanto difícil. Se você puder lançar um ataque em um lado do tabuleiro, então o defensor poderá ter dificuldade para trazer reforços. Devido ao fato de que o peão f já foi avançado no Muro de Pedra (consulte a Figura 9-8a), o branco deve atacar pelo lado do rei. Você geralmente deve tentar atacar onde tiver uma vantagem em espaço.

Lidando com as fraquezas do muro de pedra

A principal desvantagem da formação do muro de pedra, além de sua rigidez, é o ponto fraco da casa e4 (da perspectiva do branco) — com todos os peões centrais brancos nas casas escuras, as casas claras ficam enfraquecidas. Observe que nenhum peão branco poderá proteger e4. Portanto, essa casa pode se tornar um refúgio para as peças pretas. Permitir que seu oponente tenha um espaço tão bom em seu próprio território geralmente não é uma boa ideia. Essa desvantagem é um motivo pelo qual os enxadristas fortes raramente usam o muro de pedra.

Criando um Megaforte no Centro. O Muro de Pedra Duplo

Uma formação de peões de muro de pedra duplo limita as opções de ambos os jogadores. Esse alinhamento é um dos poucos em que o preto pode escapar ao imitar os movimentos do branco. A posição é tão fechada que a vantagem do primeiro movimento praticamente não significa nada (para saber mais sobre a vantagem do primeiro movimento, consulte o Capítulo 3).

A Figura 9-9a mostra a formação de peões do Muro de Pedra Duplo. Você pode observar que os peões centrais, d4 e d5, estão bloqueados. É improvável que qualquer outro avanço de um peão central ocorra e, atualmente, não há possibilidade de trocas de peões centrais — por isso,

essa formação de peões será difícil de ser alterada. A casa escura e5 é o único ponto central possível para a invasão das peças brancas, e e4 é o único ponto central de invasão para as peças pretas. Quando uma formação de peões estiver fixada dessa maneira, você terá muito poucas decisões a tomar sobre onde posicionar as peças. A Figura 9-9b ilustra como o posicionamento das peças brancas e pretas pode ser semelhantes.

Tudo o que eu digo na seção anterior sobre o muro de pedra vale em dobro aqui. Você raramente verá essa formação nas partidas dos mestres, mas você a verá em níveis mais baixos.

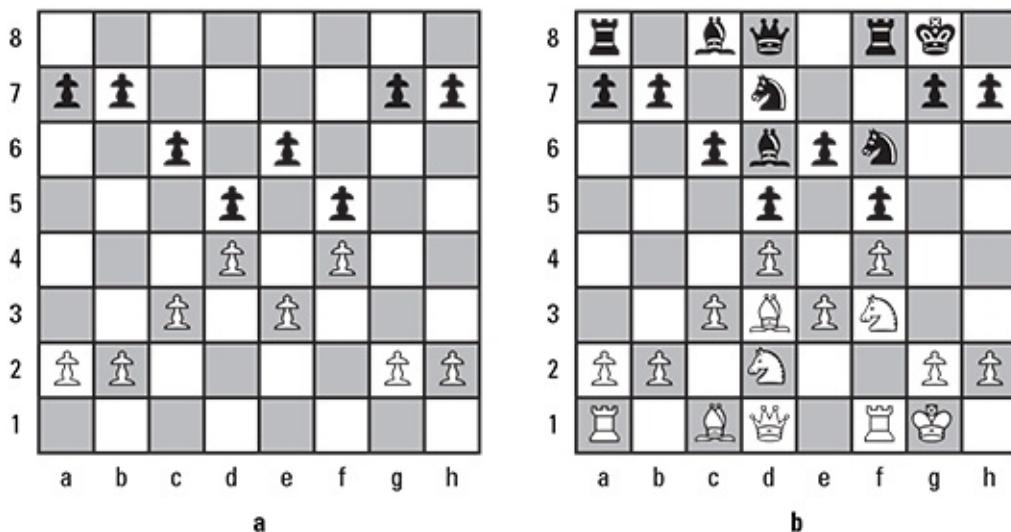


Figura 9-9: A formação de peões Muro de Pedra Duplo; o preto pode imitar o branco.

Conhecendo os benefícios do muro de pedra duplo

A melhor característica do Muro de Pedra Duplo é que ele simplifica muito um jogo complicado. Você bloqueia o centro e então tenta atacar no lado do rei. Suas opções são tão drasticamente reduzidas que aprender a jogar com essas posições é bastante fácil. Essa ideia é confortante a alguns iniciantes, pois reduz o número de opções que eles têm de tomar. No entanto, a maioria dos jogadores acha que ter opções é mais um bônus do que um fardo. O Muro de Pedra Duplo simplesmente não é muito interessante.

Lidando com a queda do muro de pedra duplo

A principal fraqueza do Muro de Pedra Duplo é a inflexibilidade da formação de peões, pois você não tem chances de avançar ou trocar peões no centro. Ao tornar o centro praticamente uma terra de ninguém, a jogada fica limitada às alas, o que deixa pouco espaço de manobra e poucas opções para ambos os lados.

Combinando Cores nas Casas do Centro: o Inglês Fechado

Na formação Inglês Fechado, o branco tenta controlar as casas claras no centro com uma combinação de peças e peões. A menos que o preto tente desafiar o controle do branco sobre as casas claras, o centro poderá permanecer fechado por algum tempo. O branco geralmente se

expande no lado da rainha, e o preto no lado do rei. Uma formação de peões comum para o Inglês Fechado é ilustrada na Figura 9-10a. Observe que o branco estaria disposto a trocar o peão c pelo peão d preto. Do contrário, o branco usaria o peão c para atacar a casa clara no centro do preto. Para ver um posicionamento comum de peças após os movimentos de abertura 1. c4 e5, 2. Nc3 Nc6, 3. g3 g6, 4. Bg2 Bg7 e 5. d3 d6, consulte a Figura 9-10b.

Observe como os peões c e d, o cavalo e o bispo brancos todos atacam as casas claras do centro (d5 e e4). O preto também usa os peões e as peças para controlar as casas escuras centrais. Ambos os jogadores controlam metade do centro e concedem a outra metade.

Os jogadores que não se sentem confortáveis com os movimentos de abertura de um peão para e4 ou d4 geralmente movem um peão para c4, o que é chamado de Abertura Inglesa. Embora o movimento para c4 não seja tão popular quanto aqueles para e4 e d4, ele ainda é considerado uma tendência. Em outras palavras, você o encontrará em todos os níveis de jogo.

Observando os benefícios do inglês fechado

O branco tem uma vantagem natural no lado da rainha devido ao peão c avançado. Observe também o caminho não obstruído do bispo branco do fianqueto (em g2) indo desde o lado do rei para o lado da rainha preta. O branco enrocará no lado do rei e avançará peões no lado da rainha para conseguir ainda mais espaço.

A formação do fianqueto nas Figuras 9-10a e 9-10b, criada pelos peões f, g e h, o informa onde deve ir o bispo branco da casa clara (g2).

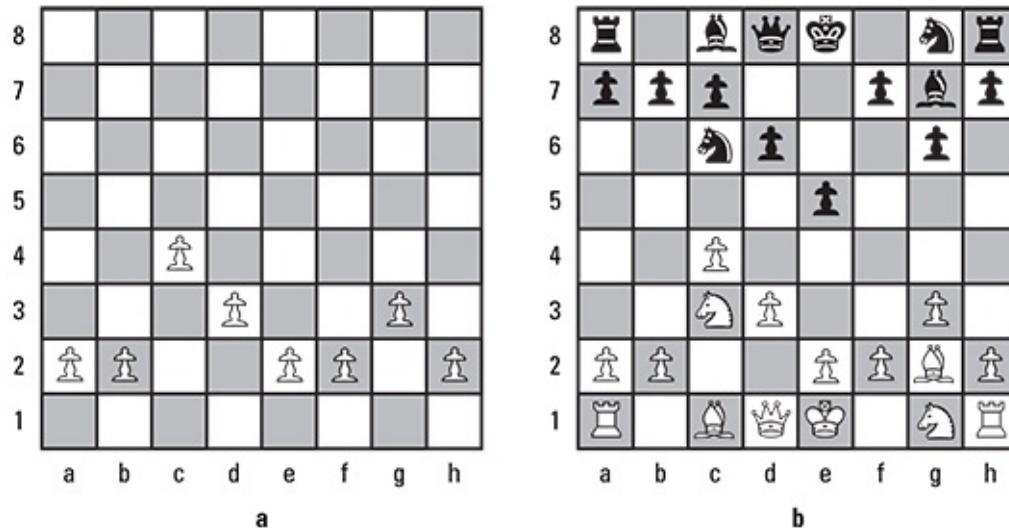


Figura 9-10: Uma popular formação de peões fechada inglesa.

Entrando em acordo com as armadilhas do inglês fechado

Na Figura 9-10b, o peão preto em e5 assegura uma vantagem espacial no lado do rei.

Enquanto o branco estiver segurando espaço no lado da rainha, o preto estará fazendo o mesmo no lado do rei. Essa situação pode ser um pouco perigosa, pois os reis geralmente são enroçados no lado do rei. Se você não se sente confortável em permitir que seu oponente tenha mais espaço no lado do tabuleiro no qual seu rei está, o Inglês Fechado pode não ser a melhor opção.



Avançando com a Nimzo-Botvinnik

A formação Nimzo-Botvinnik é caracterizada pelos peões em c4 e e4 bem como por um fianqueto no lado do rei, conforme mostrado na Figura 9-11a. O branco coloca pressão nas casas claras centrais, criando um centro forte e fechado, e se prepara para atacar por uma das alas. Um posicionamento de peças comum associado a esta formação — após os movimentos de abertura 1. c4 c5, 2. Nc3 Nc6, 3. g3 g6, 4. Bg2 Bg7 e 5. e4 — é ilustrado na Figura 9-11b. Esta formação surge mais frequentemente a partir da Abertura Inglesa (consulte a seção anterior). É uma configuração bastante sólida que também possui uma boa quantidade de flexibilidade.

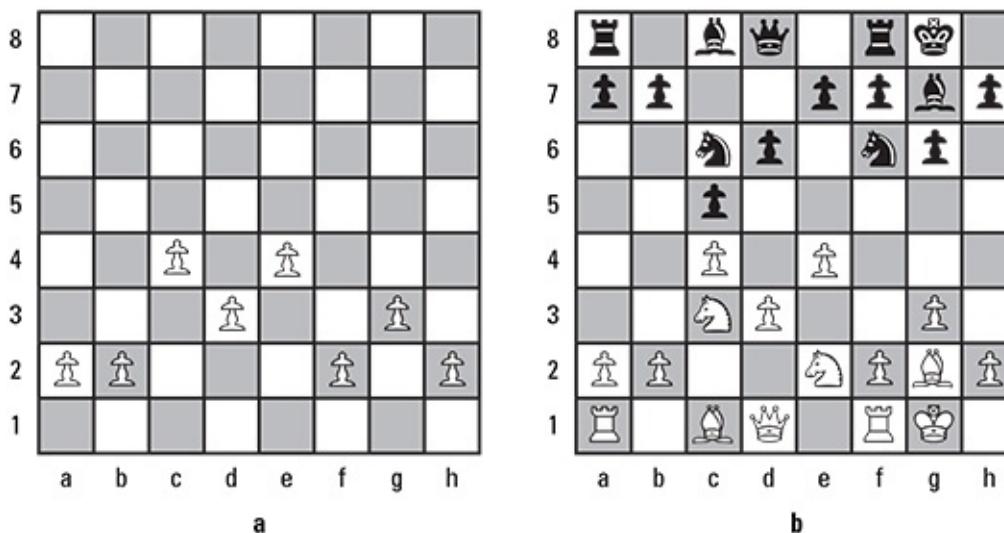


Figura 9-11: Na Nimzo-Botvinnik, dois peões protegem o centro, e um fianqueto marca uma ala.

DICA Na Figura 9-11b, o cavalo é desenvolvido para e2 para que ele não interfira com o bispo do fianqueto ou com o possível avanço do peão f branco e, por isso, ele é capaz de tomar o lugar do outro cavalo branco, caso essa peça se move ou seja capturada.

Descobrindo as vantagens

Uma grande vantagem da formação Nimzo-Botvinnik é que o branco tem um lugar seguro nas casas brancas no centro e pode se expandir para qualquer uma das alas. O branco pode optar por avançar no lado da rainha ou do rei, por isso, essa formação de peões oferece um pouco mais de flexibilidade do que o Inglês Fechado (consulte a seção anterior para conhecer esse alinhamento).

Acabando com as fraquezas

O principal ponto fraco dessa formação é a falta de controle sobre a casa d4. Se o preto tentar estabelecer um forte controle sobre as casas escuras do centro como aquele que o branco tem das casas claras, o branco pode ter que disputá-lo. Além disso, com tantos peões brancos em casas claras, ativar o bispo branco da casa clara pode ser difícil.

Capítulo 10

Fazendo Movimentos Especiais

Neste Capítulo:

- Capturando um peão que passa
 - Promovendo um peão para um nível mais alto
 - Roque para mover a sua torre mais rapidamente
-

Se você jogar muito xadrez, você acabará encontrando alguém que joga de acordo com uma série de regras diferentes do que as regras oficiais. Tais jogadores podem ter aprendido xadrez com alguém que conhecia a maioria das regras e inventava algumas outras. Infelizmente, a menos que você leve um livro de regras com você, convencer essas pessoas que você conhece as regras corretas pode ser difícil.

Neste Capítulo, eu lido com os movimentos que geralmente são confundidos de uma maneira ou de outra. Conhecer esses movimentos especiais pode não lhe ajudar a evitar a ocasional discussão, mas você pode pelo menos argumentar com um ar de autoridade — e para alguns entusiastas do xadrez, isso é quase tão bom quanto ganhar. E conhecer todas as opções disponíveis a você no jogo sempre recompensa... cedo ou tarde.

Capturando um Peão ao seu Lado: *En Passant*



Francês para “em passagem,” o termo *en passant* significa um método especial de captura disponível apenas a um peão em sua quinta fileira. Tal peão pode capturar outro peão se esse último tentar passar pelo primeiro em uma casa adjacente. O peão capturador se move diagonalmente uma casa para frente e captura o peão como se ele tivesse se movido apenas uma casa para frente. Múltiplas capturas *en passant* podem ocorrer em uma partida, mas você tem que fazer cada captura imediatamente. Apenas no final de um primeiro movimento de um peão, e apenas se ele se mover para frente duas casas, você poderá capturá-lo *en passant* — é agora ou nunca.

A captura *en passant*

O exemplo a seguir ilustra uma captura *en passant*. Na Figura 10-1, o peão branco em d2 está em sua casa de início e está pronto para se mover. **Nota:** Para tornar a captura *en passant* clara, eu deixei os outros peões e peças de fora do tabuleiro — em uma jogada real, é claro, essas peças estariam presentes.

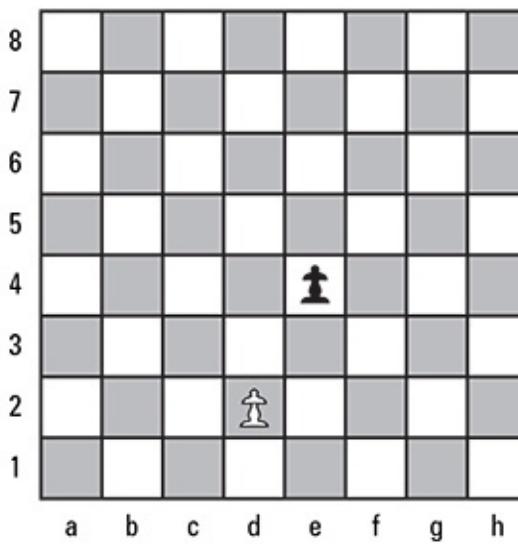


Figura 10-1: Os peões estão quase prontos para uma captura en passant.

O branco move o peão para a frente em duas casas (1. d4); consulte a Figura 10-2a. Durante um movimento — e um movimento apenas — o preto pode capturar legalmente o peão branco (1. ...exd), como se o peão tivesse se movido para frente em apenas uma casa; ao fazer a captura en passant, o peão preto toma a posição que o peão branco teria ocupado ao se mover uma única casa (consulte a Figura 10-2b).

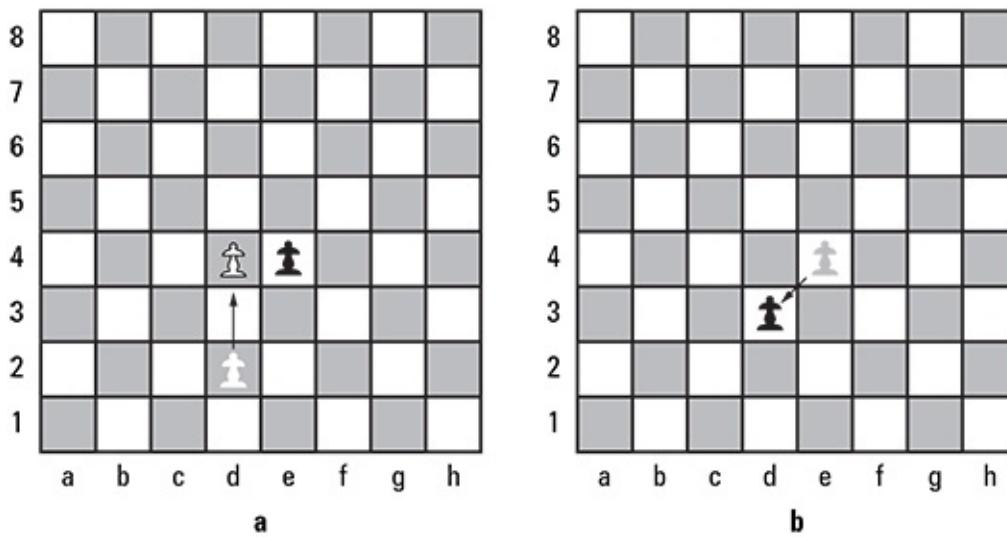


Figura 10-2: O corajoso peão branco se move para a frente em duas casas, e o preto o captura en passant.

É claro que se o seu oponente não conhece a captura en passant, essa jogada será um choque. Ainda pior, se você explicar que você simplesmente fez uma captura en passant, você poderá ser acusado de jogar pelas regras francesas. Explique calmamente que o xadrez é um jogo internacional e que a regra en passant foi adotada no século XV. Você também pode dizer que a regra foi aceita universalmente no final do século XIX. Se estiver jogando uma partida casual apenas por diversão, no entanto, a coisa mais esportiva a se fazer é permitir que seu oponente refaça seu movimento. Mas se a partida pertencer a um torneio, você deve insistir em seus direitos. O fato que você conhece essa regra e seu oponente não conhece não é sua culpa!

Os detalhes que você deve lembrar do en passant

- O en passant tem alguns detalhes que você deve observar. Eles incluem os seguintes:
- ✓ O peão capturado deve se mover em duas casas para que o en passant seja válido.
 - ✓ Se você não fizer a captura imediatamente, você perderá o direito de realizá-la.
 - ✓ Não é obrigatório que você faça a captura en passant; na verdade, às vezes, essa captura não é o melhor movimento no tabuleiro. Por exemplo, se um movimento diferente colocaria o seu oponente em xeque-mate, então você deve, definitivamente, esquecer a captura en passant.

Aumentando os Poderes de Seus Peões: Hora da Promoção

Depois que um peão chegar ao fim do tabuleiro, você poderá *promover* esse peão para qualquer peça que você escolher, exceto o rei (cada uma das cores só pode ter um rei). Em essência, após sua promoção, o peão é trocado por aquela outra peça (você tira o peão do tabuleiro e coloca a outra peça em seu lugar) — o que não é mal para um simples peão. Quase sempre, os jogadores transformam o peão em uma rainha, pois a rainha é a peça mais poderosa do tabuleiro (volte para o Capítulo 2 para saber mais sobre as peças e seus poderes). Apenas em posições peculiares e problemáticas os jogadores promovem um peão a outra coisa que não uma rainha (quando uma rainha produziria um empate, por exemplo) — esta condição é conhecida como *subpromoção*.

Em teoria, você pode ter nove rainhas de uma vez — os oito peões promovidos e a rainha original. Um harém e tanto para o rei! (Este cenário, no entanto, é um tanto improvável).

No exemplo a seguir, o branco está um peão a frente do preto, mas não pode dar o xeque-mate no rei preto apenas com o peão e com o rei. (Por quê? O Capítulo 4 tem tudo o que você precisa saber sobre xeque-mate). O branco move o peão para a oitava fileira para poder promovê-lo (consulte a Figura 10-3a). Neste caso, promover o peão em uma rainha faz sentido, especialmente por que a rainha recém promovida dá o xeque-mate imediatamente (consulte a Figura 10-3b). No entanto, promover o peão em uma torre também resultará em xeque-mate neste exemplo específico, por isso, qualquer uma das opções é poderosa. Subpromover o peão para um cavalo ou bispo seria tolice, pois essas peças não podem dar o xeque-mate no rei sozinhas.

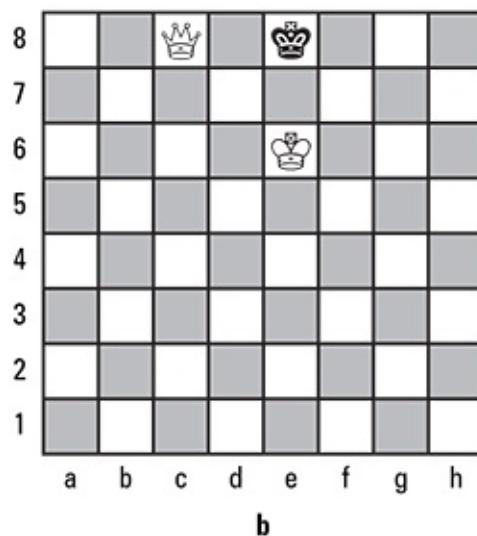
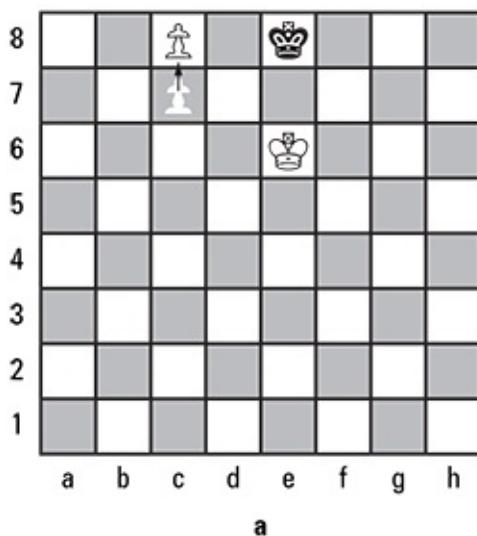


Figura 10-3: O branco promove seu peão para uma rainha e imediatamente dá o xeque-mate.

Os jogadores geralmente denominam a casa na qual um jogador pode promover um peão de *casa da coroação*, pois muito provavelmente, o peão se tornará uma rainha após chegar a essa casa. É importante controlar a casa da coroação para que, caso o peão do seu oponente alcance essa casa, você possa capturar a nova rainha imediatamente.

Protegendo seu Rei e Movendo a Torre: Roque

O *roque* é um movimento que protege o rei e ativa uma torre ao mesmo tempo. É também o único momento no xadrez em que você pode mover duas peças ao mesmo tempo. Você pode enrocar no *lado do rei* (direita) ou no *lado da rainha* (esquerda), mas a regra é a mesma: o rei se move em duas casas para a direita ou para a esquerda, e a torre se movimenta ao redor do rei e ocupa a casa adjacente ao rei, acabando no lado oposto ao rei. Observe a posição inicial do rei e das torres na Figura 10-4 (note que eu não inclui as outras peças no tabuleiro para tornar mais fácil a visualização do roque).

O círculo dos três reis

O famoso professor de xadrez George Koltanowski gostava de contar a seguinte história: ele estava ensinando as regras do jogo a um novo aluno, e o aluno estava ansioso para jogar uma partida logo. George facilmente armou uma *rede de mate* (uma situação em que o xeque-mate acaba sendo inevitável), na qual o rei do estudante não poderia escapar do xeque-mate. Enquanto George estava armando o xeque-mate, o aluno estava ocupado em avançar um peão até a casa de coroação. George viu que o peão podia virar rainha, mas ele não se importou, pois ele ia dar o xeque-mate no próximo movimento.

George ficou surpreso quando o aluno levou o peão a uma casa de coroação e o promoveu – para um rei! Parece que George tinha dito ao aluno que um peão podia ser promovido a qualquer outra peça e esqueceu-se de mencionar a restrição que envolvia os reis. O aluno o fez ater-se à sua própria regra! Esse caso pode ser o único envolvendo mais do que dois reis em um tabuleiro de xadrez. Com uma piscadela, George sempre terminava a história dizendo que ele fez uma jogada que deu xeque-mate em ambos os reis simultaneamente!



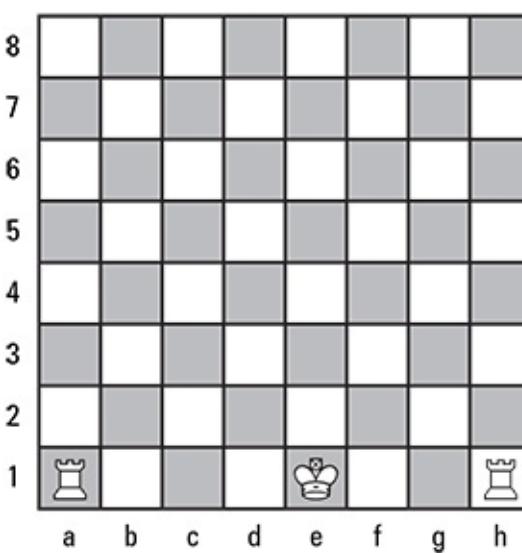


Figura 10-4: O alinhamento inicial do rei branco e das torres.

O branco pode enrocar pelo lado do rei (consulte a Figura 10-5a) ou pelo lado da rainha (consulte a Figura 10-5b).

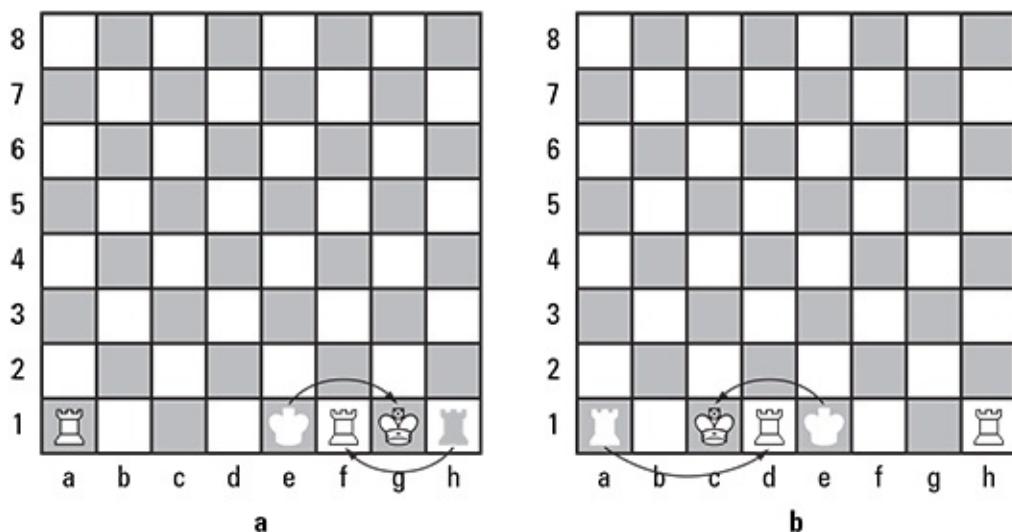


Figura 10-5: O branco tem duas opções: enrocar do lado do rei ou da rainha.

Em ambos os casos, o rei se move duas casas para o lado e a torre vai para o outro lado do rei. O método correto para o roque envolve tocar o rei primeiro. Tecnicamente, se você tocar a torre primeiro, você deve mover essa peça e *apenas* ela. Evite discussões e sempre faça o roque movendo o rei primeiro! (Para saber mais sobre a etiqueta do xadrez, pule para o Capítulo 15.)

Agora que você sabe como é o roque, você precisa estar ciente de que este movimento nem sempre é legal. Muitas reclamações já foram feitas em relação à sua técnica!

Quando Você não pode fazer o roque

Você não pode fazer o roque em qualquer uma das seguintes situações:

- ✓ Se outra peça estiver entre o rei e a torre.
- ✓ Se o rei já se moveu.
- ✓ Se a torre já se moveu (no entanto, você pode fazer o roque usando a outra torre).



- ✓ Quando estiver em xeque.
- ✓ Se o rei tiver que passar por uma casa controlada pelo oponente. Você não pode fazer o roque através do xeque.

Até os campeões podem esquecer

Até mesmo os melhores jogadores, às vezes se confundem. Viktor Korchnoi (1931—) foi um grande concorrente pelo título do campeonato mundial por quase duas décadas, desde os anos 1970. Mas durante uma partida, ele moveu seu rei e, depois, moveu o rei de volta para a sua casa original, e ainda mais tarde fez o roque! Nem ele nem seu oponente notaram o movimento ilegal!

Quando você pode fazer o roque

Você pode fazer o roque mesmo se qualquer um dos seguintes casos se apliquem:

- ✓ A torre estiver sob ataque.
- ✓ A torre (mas *não* o rei) tiver que passar por uma casa controlada pelo oponente.

Parte III

Hora do Jogo:

Dando um Passo no

Xadrez

A 5^a Onda

Por Rich Tennant



Nesta parte, eu o ajudo a começar o jogo. Desde escolher uma estratégia que funcione a mergulhar de cabeça na abertura do jogo, tudo o que você precisa saber para começar está nestes Capítulos. Eu também discuto o meio de jogo, em que o combate é mais poderoso, e o final de jogo, para que você possa ter certeza de que terminará vitorioso.

Capítulo 11

Escolhendo sua Estratégia: Os Princípios das Jogadas

Neste Capítulo:

- Centralizando seu jogo
 - Trocando suas peças com as do seu oponente
 - Atacando mesmo quando em menor número
 - Controlando as casas mais desejadas
 - Impedindo que os peões do seu oponente avancem
-

Algum tempo após eu ter começado a jogar xadrez em torneios, um amigo meu ocasionalmente vinha até mim durante suas próprias partidas de torneio e lamentava, “Eu estava na posição que queria, mas simplesmente não consigo fazer nada!” Todo mundo que já jogou xadrez já se sentiu assim alguma vez durante um jogo.

A questão é o que fazer se você não conseguir imobilizar e ganhar, usar um garfo ou identificar um padrão de mate? A resposta se torna mais clara ao desenvolver seu conhecimento das jogadas de posição. Mesmo que nenhuma tática específica (consulte o Capítulo 5) esteja disponível a você no momento, você sempre poderá desenvolver uma estratégia.

Na verdade, as táticas não se materializam simplesmente do nada, principalmente se você estiver envolvido em níveis de jogo mais altos. As táticas surgem de um plano bem-desenvolvido — uma *estratégia*. E, na verdade, os esforços de planejamento em longo prazo é o que configuram essas mudanças táticas de modo que um lado tenha mais oportunidades de sucesso do que o outro. Diz-se que o grande mestre do ataque, Rudolf Spielmann (1883-1942), alegava que ele podia fazer sacrifícios tão bem quanto Alexander Alekhine (que era o campeão mundial da época) — mas ele simplesmente não chegava às mesmas posições!

Livros inteiros foram escritos sobre o planejamento no xadrez. (Um dos melhores guias, aliás, foi escrito pelo antigo campeão mundial, Max Euwe, e é chamado *Judgment and Planning in Chess* — a editora Random House o publicou). Este capítulo, portanto, pode servir apenas como uma introdução ao tópico. Mas eu espero que o capítulo, mesmo sendo breve, imprima uma coisa nos centros responsáveis pelo jogo de xadrez do seu cérebro: empregar mesmo que um pouco de estratégia é melhor do que não ter estratégia nenhuma na manga — ou, como nós entusiastas do xadrez geralmente dizemos, até mesmo um plano ruim é melhor do que não ter plano nenhum. Ao continuar seu progresso, você descobrirá que o xadrez tem sutilezas ainda mais profundas do que você poderia imaginar. Este processo infindável de descoberta

está no centro do apelo do jogo.

Mirando o Centro

Nem todas as casas no tabuleiro de xadrez foram criadas igualmente. As quatro casas centrais, d4, e4, d5 e e5, são as mais importantes no xadrez (consulte a Figura 11-1). As casas próximas a elas são as próximas mais importantes, e assim por diante. Logicamente, portanto, o jogador que controlar o centro do tabuleiro controlará o jogo.

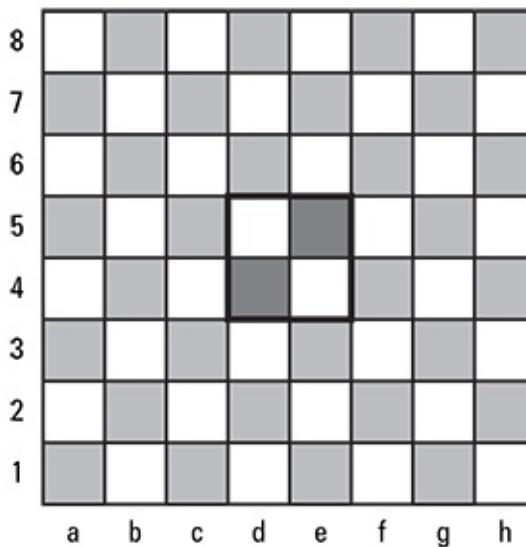


Figura 11-1: As casas centrais do tabuleiro.

As peças geralmente aumentam seu poder ao entrarem em contato com o centro. As torres, as rainhas e os bispos podem controlar as casas à distância, mas os peões e os cavalos devem chegar mais perto da ação para poderem ser eficazes. Trazer as peças para perto do centro é chamado *centralização*.

A luta pelo centro é o tema primário detrás da abertura da maioria das partidas. Eu poderia usar praticamente qualquer sequência de abertura para demonstrar este conceito, mas, neste caso, eu chamo sua atenção para uma abertura conhecida como o *Gambito da Rainha* (consulte o Capítulo 6 para obter mais informações sobre gambitos). No Gambito da Rainha, ambos os lados começam avançando os peões que estão em frente às suas rainha (1. d4 d5; consulte o Capítulo 17 para obter ajuda para decifrar as anotações neste capítulo), como mostrado nas Figuras 11-2a e 11-2b.



Figura 11-2: A abertura dupla com peões da rainha.

O branco avança o peão em frente ao bispo da rainha (2. c4) para atacar o peão central preto, um movimento conhecido como o Gambito da Rainha (consulte a Figura 11-3a). O preto pode aceitar o Gambito da Rainha capturar o peão, mas fazer isso significa abandonar o centro, pois o branco então poderia jogar o e2 para e4.

Se o preto capturar o peão, a abertura é denominada o *Gambito da Rainha aceito*. Isso resulta em posições perfeitamente executáveis, mas o *Gambito da Rainha recusado*, quando o preto não captura o peão, é a escolha mais comum, porque ela permite que o preto detenha certo controle do centro. No Gambito da Rainha recusado, o preto usa outro peão para apoiar o peão da rainha e manter a parte do preto no centro (2. ...e6); consulte a Figura 11-3b.



Figura 11-3: O Gambito da Rainha... recusado.

O branco escolhe desenvolver um cavalo em direção ao centro (3. Nc3), como mostrado na Figura 11-4a. Observe como o cavalo agora também está atacando o peão central preto. O preto, em troca, também avança um cavalo em direção ao centro para defender o peão atacado (3. ...Nf6); consulte a Figura 11-4b.



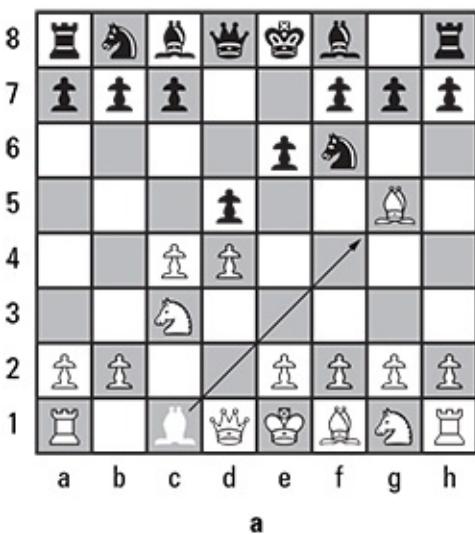
a



b

Figura 11-4: Ambos, o branco e o preto, colocam os cavalos em ação.

O branco avança outra peça, desta vez movendo o bispo da rainha para atacar o cavalo preto (4. Bg5), como a Figura 11-5a mostra. O bispo agora immobiliza o cavalo preto em sua posição atual (consulte o Capítulo 5 para saber mais sobre immobilização); do contrário, a rainha preta estaria exposta a um ataque do bispo avançado. Devido ao fato de que o movimento do branco ataca o defensor do peão central (o cavalo preto), ele influencia indiretamente o centro. Na Figura 11-5b, o preto quebra a immobilização ao desenvolver o bispo do rei (4. ...Be7), que agora defende a rainha. Esse movimento permite que o cavalo se concentre novamente unicamente em defender o peão da rainha, embora uma ligeira diferença na posição já seja evidente: o bispo branco ainda está atacando, e o bispo preto agora está defendendo. Essas posições significam que o bispo branco está posicionado de maneira mais agressiva e ainda podem influenciar o centro capturando o cavalo — mas o bispo preto não tem tal opção.



a



b

Figura 11-5: O bispo branco se move para atacar, por isso, o bispo preto aparece na defesa.

Na próxima série de figuras, os dois lados se movem tendo em vista o controle do centro. O branco avança um peão (5. e3), abrindo caminho para centralizar o bispo do rei — consulte a Figura 11-6a. O preto desenvolve o cavalo restante para apoiar aquele que está sob ataque (5. ...Nd7), como mostrado na Figura 11-6b. Se o branco agora optar por capturar o cavalo preto

com o bispo da rainha, o outro cavalo preto poderá, por sua vez, capturar o bispo e ainda defender o peão da rainha — assim, o branco não chegaria a resultado nenhum trocando peças.

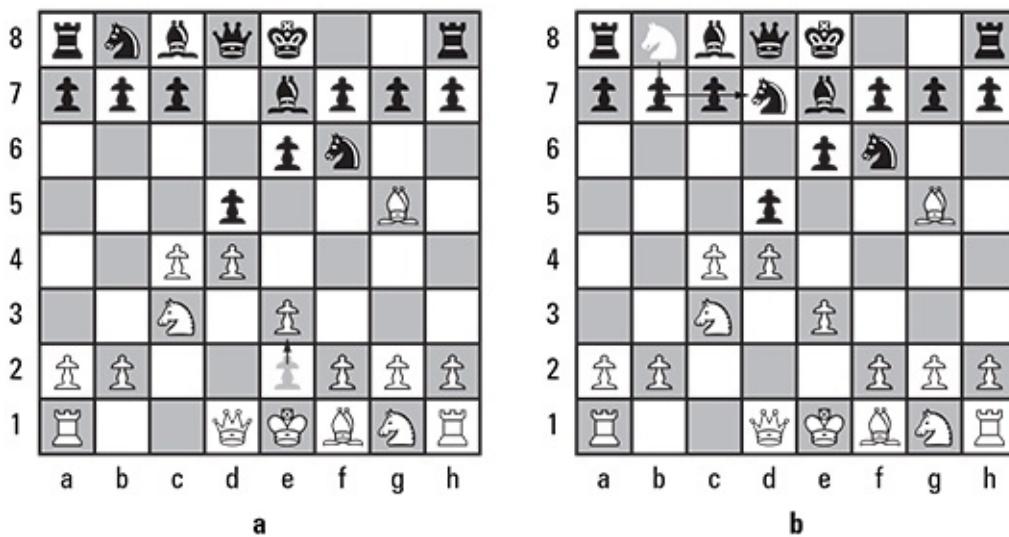


Figura 11-6: O peão branco abre caminho para o bispo, mas o cavalo preto defende seu irmão.

O branco avança o cavalo restante em direção ao centro (6. Nf3); consulte a Figura 11-7a. O preto responde fazendo o roque (6. ...0-0), como mostrado na Figura 11-7b. O roque protege o rei preto e abre caminho para a torre se mover em direção ao centro. (Para obter detalhes sobre o roque, volte para o Capítulo 10, em que eu explico alguns movimentos especiais do xadrez).

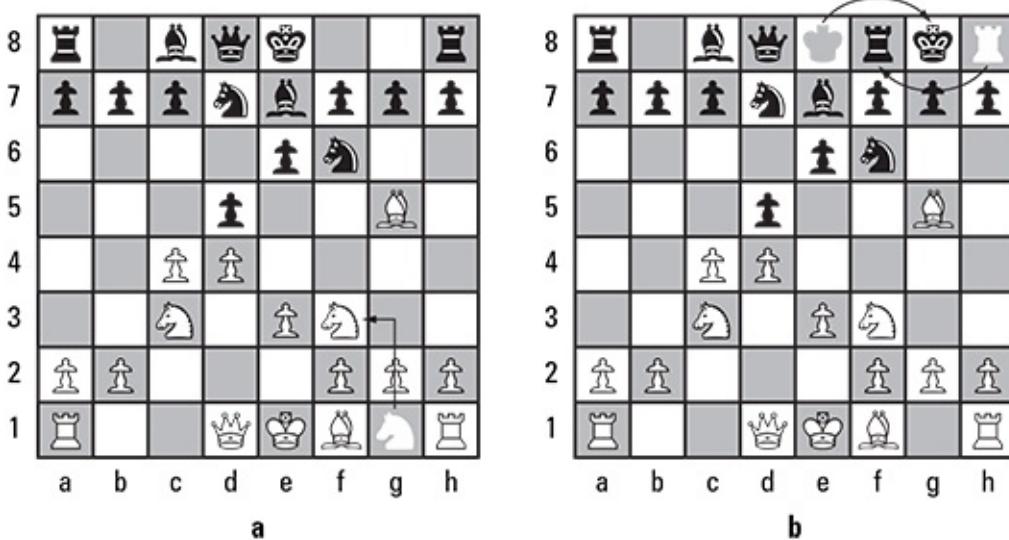
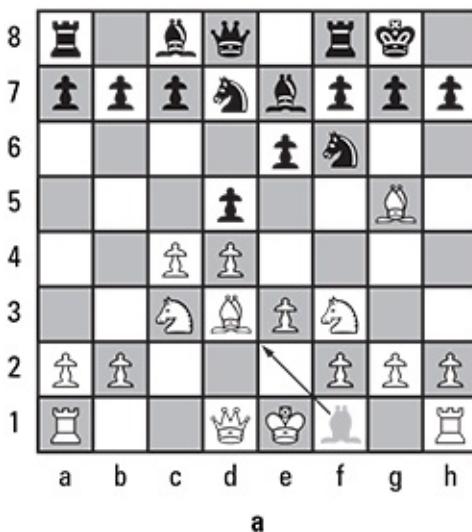


Figura 11-7: O branco avança o último cavalo solitário, e o rei e a torre pretos fazem o roque.

O branco desenvolve o bispo do rei (7. Bd3) e se prepara para enrocar o rei com a torre do rei — consulte a Figura 11-8a. O preto avança o peão em frente ao bispo da rainha para apoiar o peão central mais uma vez (7. ...c6); consulte a Figura 11-8b.



a



b

Figura 11-8: O branco se prepara para o roque, enquanto o preto fortalece o apoio para seu peão central.

O posicionamento das peças no tabuleiro agora reflete uma posição clássica no Gambito da Rainha recusado. O preto garantiu um controle do centro e avançou diversas peças com o objetivo de manter esse controle do centro. O branco avançou as peças de maneira mais agressiva atacando o centro preto. Essa *iniciativa* (o branco atacando e o preto se defendendo contra o ataque branco) vem do fato do branco ter o primeiro movimento e de tornar todos os seus movimentos agressivos.

O branco tem um controle maior do centro do que o preto, devido ao melhor posicionamento das peças brancas. (Nos termos do xadrez, essas peças estão *mais centralizadas do que* as do preto). Essa centralização já deixou sua marca na posição. Observe como o bispo branco da casa clara tem muito mais liberdade do que o bispo preto da casa clara. Essa liberdade adicional de movimento é uma *vantagem em posição*. Uma vantagem em posição não é a mesma coisa do que uma vantagem material ou uma vantagem na estrutura de peões. (Consulte o Capítulo 3 para obter uma discussão dos elementos do xadrez). Esse tipo de vantagem oferece ao jogador uma vantagem mais sutil do que as outras vantagens e pode desaparecer rapidamente como resultado de uma jogada inexata. O branco não pode forçar o ganho de material ou arruinar a estrutura de peões do preto, e agora deve pensar em termos de formar um plano estratégico que possa manter e até mesmo aumentar a vantagem em posição.

O branco normalmente segue dando o roque e, em seguida, centralizando a rainha e as torres. O preto também quer centralizar essas peças, mas ele terá mais dificuldade ao fazer isso devido à posição apertada de suas peças. O branco então tentaria criar uma fraqueza, como um peão atrasado (consulte o Capítulo 3), na posição do preto e explorar essa fraqueza.

A Troca

Um costume estranho no xadrez se refere a uma certa troca de peças como A Troca. (Observe que os antigos jogadores sempre capitalizam o artigo ao se referirem a essa manobra). A Troca ocorre sempre que um lado troca um cavalo ou um bispo por uma torre. Caso você esteja se

perguntando, essa troca é considerada estranha, pois os enxadristas geralmente falam sobre trocar peças de valor igual (consulte o Capítulo 3 para obter uma tabela com os valores das peças). Você ouve as pessoas falarem coisas como, “Eu ficarei bem se conseguir forçar a troca de rainhas.” A torre, no entanto, vale muito mais do que o bispo ou o cavalo e representa 5 pontos de ganho ou perda material para um ou outro lado, dependendo de quem captura a torre do outro jogador.

Ainda assim, essa troca aparentemente desigual ocorre com tanta frequência no xadrez que os jogadores rotineiramente chamam essa jogada de A Troca, mesmo que o termo não pareça fazer sentido. Você pode ouvir os jogadores dizerem, “Eu perdi (ou ganhei) A Troca.” Todos os enxadristas experientes sabem o que isso significa. Se você abrir mão intencionalmente de uma torre por um bispo, ou um cavalo, por qualquer que seja a razão, você poderá dizer, “Eu sacrifiquei A Troca,” ou como os enxadristas mais experientes dizem mais comumente, “Eu fiz A Troca.”

Trocando Peças

Se um jogador capturar uma peça e o outro jogador então capturar a peça que atacou primeiro, diz-se que as peças foram *trocadas*. Saber exatamente quando trocar e quando não trocar as peças geralmente é difícil, até mesmo para os veteranos acostumados. O *entendimento posicional* (o conhecimento estratégico no xadrez em oposição ao conhecimento tático) oferece a habilidade de determinar se uma troca é vantajosa a você. Apenas se lembre de não trocar peças simplesmente porque você pode. Troque apenas se você tiver um bom motivo.

Ao desenvolver sua noção posicional, você entende melhor que você não deve trocar bispos por cavalos — a menos que você tenha um bom motivo para fazer isso (como ganhar material, tempo ou uma casa chave). Dois bispos juntos podem cobrir todo o tabuleiro, mas um sozinho só pode cobrir metade do tabuleiro. Os bispos também podem se tornar mais poderosos com a chegada do final de jogo, pois eles podem cobrir mais de um tabuleiro relativamente livre do que o cavalo pode.

Ainda assim, em muitos jogos de mestres, um dos jogadores, de fato, troca um bispo por um cavalo. Por que essa aparente contradição? Embora trocar um bispo por um cavalo por nenhum motivo seja um erro, muitas razões válidas podem de fato existir para fazer a troca:

- ✓ Isso causa o ganho material ou quebra a estrutura de peões ao mesmo tempo (consulte o Capítulo 3).
- ✓ O cavalo está ocupando uma casa chave e é necessário remover a peça.
- ✓ A troca resulta em uma liderança em desenvolvimento a seu favor (o que significa um ganho em tempo).

Geralmente, o lado encravado busca trocas, e o lado mais livre procura evitá-las. As trocas aliviam o fardo da defesa, pois tais trocas deixam menos peças atacantes no tabuleiro e diminuem a probabilidade de as peças defensoras tropeçarem umas nas outras.

Fazendo Mais com Menos: O Ataque da Minoria

Uma estratégia específica que os jogadores geralmente usam no Gambito da Rainha recusado é tão comum e eficaz para merecer um nome só para si mesma — o ataque da minoria. (Consulte a seção “Mirando o Centro” para saber mais sobre o Gambito da Rainha recusado). O *ataque da minoria* ganha seu nome do avanço de um peão em um lado do tabuleiro. Dois peões avançam para atacar três peões. A ideia é trocar dois por dois e deixar o peão remanescente do oponente sem suporte e fraco. Então, as peças são usadas para atacar o peão e forçar o outro lado a usar suas peças em sua defesa. Dessa maneira, um lado é constantemente agressivo, e o outro é passivo. Em teoria, o atacante deve acabar sendo capaz de dominar o defensor.

O ataque da minoria pode resultar de uma posição como mostrada na Figura 11-9.

O avanço dos peões brancos criou um dilema para o preto. Se o preto capturar os peões brancos, o peão remanescente no lado da rainha ficará isolado e fraco. Se o preto deixar que o peão branco capture um de seus peões, o preto ficará com um peão atrasado (após 1. bxc6 bxc6) que o branco poderá então atacar (consulte a Figura 11-10). Consulte o Capítulo 3 para saber mais sobre peões atrasados.

O ataque da minoria é um exemplo de uma estratégia em ação. O branco não tenta atacar imediatamente o rei preto bem defendido, mas, em vez disso, tem em vista o objetivo intermediário de provocar uma fraqueza em um peão.

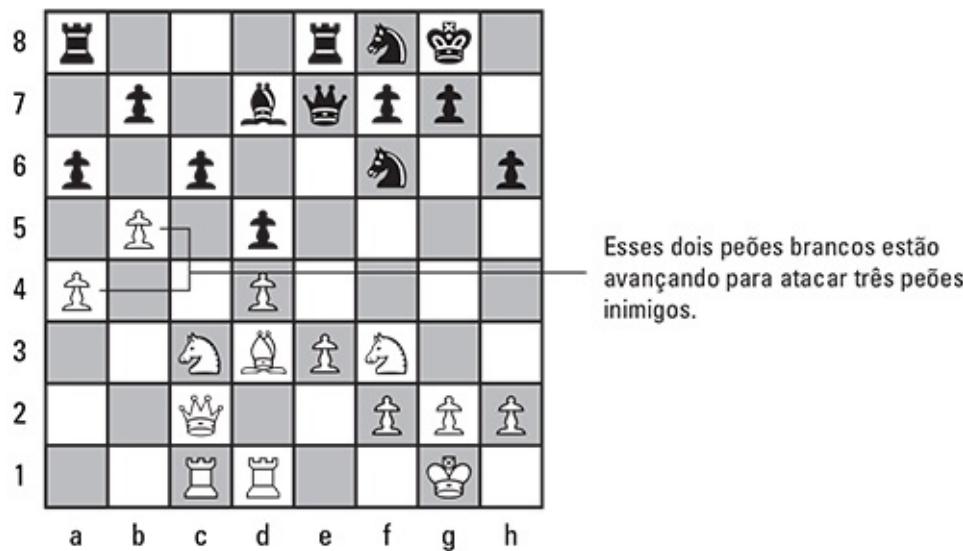
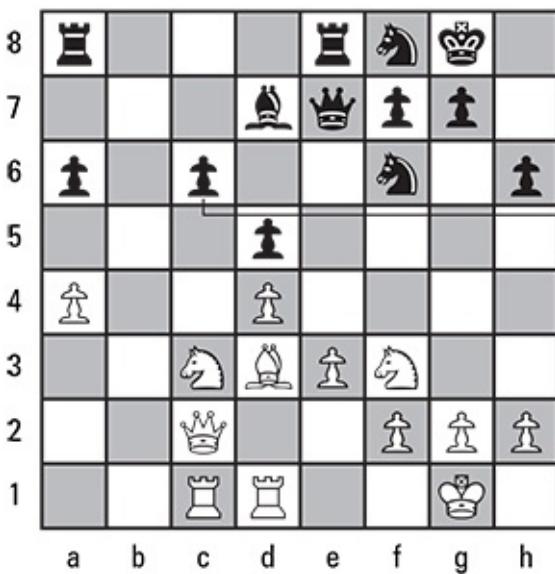


Figura 11-9: O ataque da minoria.



O preto é deixado com um peão atrasado.

Figura 11-10: O preto é deixado com um peão atrasado.

 Você pode pensar que criar uma fraqueza em um peão é um objetivo um tanto ineficaz, mas devido ao fato de que o preto não quer perder o peão (o que criaria uma deficiência em material, um elemento que eu explico no Capítulo 3), o preto pode se tornar passivo em sua defesa. Nessa hora, as oportunidades táticas podem surgir para o agressor, como por mágica. A implementação bem-sucedida de uma estratégia quase sempre resulta de uma tática favorável.

Essa ideia é uma lição de vida assim como uma lição de xadrez: adie a gratificação imediata. O iniciante pode tentar um ataque brutal contra as peças do seu oponente para tentar um xeque-mate prematuro. Um mestre, no entanto, adia essa gratificação imediata (pois a experiência mostra que um curso tão imediato raramente funciona) e, em vez disso, emprega o tempo e esforço necessários para organizar o xeque-mate para mais tarde.

Cavalo bom versus bispo mau



Uma estratégia bem-executada pode resultar apenas em uma vantagem muito sutil. Uma maneira de explorar uma vantagem posicional, por exemplo, pode ser entrar em uma finalização com a melhor (mais agressiva) peça menor ou com a posição do rei superior (mais agressiva). O exemplo clássico de uma finalização de peça superior é aquela do “cavalo bom” versus o “bispo mau.” (Eu gosto dessa finalização porque ela é contraintuitiva).

Os bispos e os cavalos geralmente são considerados iguais em valor na maior parte do jogo, mas os bispos geralmente são um tanto mais poderosos do que os cavalos no final de jogo. Essa vantagem se dá devido ao fato de que os bispos podem percorrer sem esforço o tabuleiro de um lado ao outro, enquanto os cavalos devem saltar furiosamente aqui e ali para cumprir a mesma coisa.

Os mestres do xadrez geralmente podem sentir se uma ou outra peça está mais bem adequada para um final de jogo específico. Embora os mestres possam preferir o bispo, tendo igualado todas as coisas (o que, é claro, nunca acontece), pode haver casos em que os mesmos jogadores escolheriam o cavalo, se pudessem escolher. Se, por exemplo, o bispo não puder se mover livremente devido a obstruções de peões nas casas de mesma cor, essa peça pode ter menos

mobilidade do que o cavalo. O cavalo, capaz de saltar de casas brancas para pretas e de volta com facilidade, insulta o pobre bispo que permanece preso.

O cavalo “bom” em tal caso quase sempre pode superar o bispo “mau” e forçar o ganho material. Geralmente, o jogador com o bispo mau acaba sem movimentos bons e é forçado a jogar um ruim (como o xadrez não permite que um jogador passe sua vez, e exige um movimento todas as vezes). Se forçado a fazer um movimento quando todas as jogadas são ruins, o jogador enfrenta o que os enxadristas denominam, pelo termo em alemão, de *Zugzwang*. (Aqui vamos nós, exibindo nosso vocabulário novamente). Os enxadristas experientes tiram um prazer especial de deixar seus oponentes em *Zugzwang*. A situação é uma das poucas vezes em que você pode ficar feliz por não ser a sua vez de jogar!

Controlando Casas Chave para Manter Vantagem

Às vezes, a luta por posição no xadrez gira em torno do que os enxadristas chamam de uma *casa chave* (geralmente um posto para invasões futuras). O atacante deseja controlar essa casa, e o defensor disputa esse controle.

O controle e a decorrente ocupação da casa, pelo lado atacante, geralmente leva a um posicionamento superior das peças atacantes. O defensor cai em passividade ao meramente se proteger contra as ameaças do oponente. Por fim, o defensor pode não ser capaz de refutar as manobras do atacante com sucesso.

Os enxadristas geralmente se referem a uma casa chave como um *posto estratégico*. Os cavalos adoram ocupar esse posto. Muitos jogos foram vencidos criando um posto no território inimigo e depois colocando um cavalo nessa casa!

Um ponto importante a se lembrar é que você deve quase sempre usar peças em vez de peões para ocupar as casas chave. Geralmente, o peão não é móvel o suficiente para explorar sua posição vantajosa.

A estrutura de peões mostrada no exemplo a seguir pode surgir da Defesa Siciliana (consulte o Capítulo 12) e é caracterizada por uma briga pela casa-chave, que é marcada por um X na Figura 11-11. O preto tem um peão atrasado e quer avançar e trocar o peão por um peão branco. O branco quer colocar uma peça nessa casa e bloquear o possível avanço do peão preto.



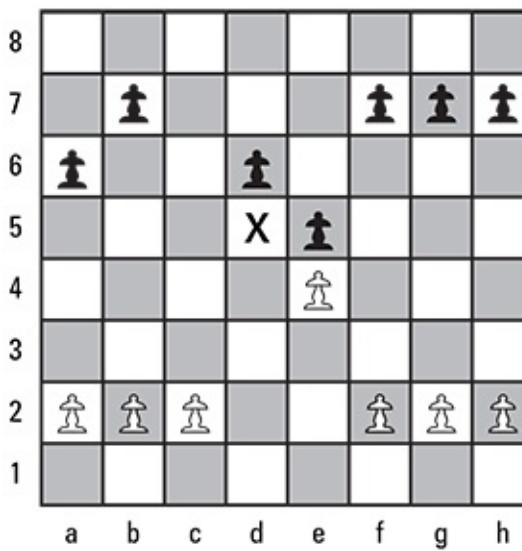


Figura 11-11: O X marca a casa-chave.

Agora eu incluo um cavalo em d5 para o branco (consulte a Figura 11-12) para mostrar como uma peça pode ser usada para ocupar e assegurar uma casa-chave. Observe como o cavalo soma ao controle do branco da casa-chave. Se o preto não puder disputar o ponto com uma peça de valor igual ao cavalo, o branco moverá o cavalo para a casa-chave, e essa pedra se tornará uma pedra no sapato do preto durante o resto do jogo.

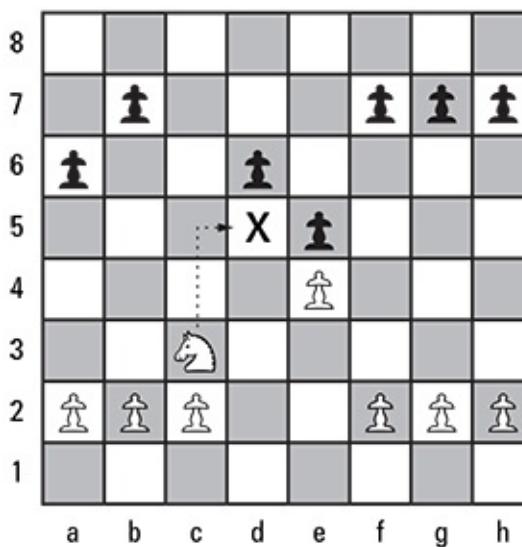


Figura 11-12: Controlando uma casa-chave com uma peça.

Na Figure 11l-13a, o preto agora tem um bispo na jogada, mas o bispo está na casa de cor errada. O bispo preto, portanto, nunca poderá disputar a casa-chave e não poderá apoiar o avanço do peão atrasado preto. O peão ficará no caminho do bispo por um futuro previsível. Se o preto tivesse um bispo na casa clara, no entanto, o preto poderia mover esse bispo para lutar pela casa-chave (consulte a Figura 11-13b).

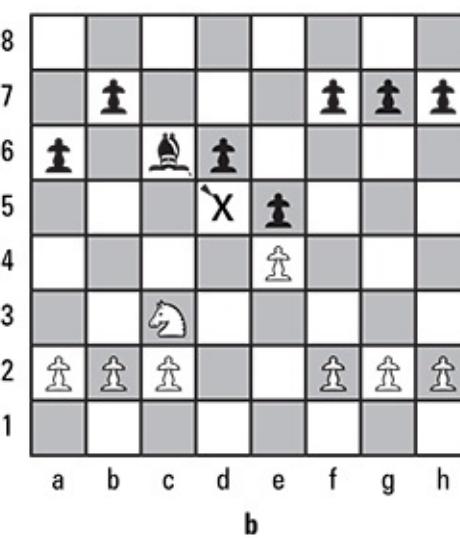
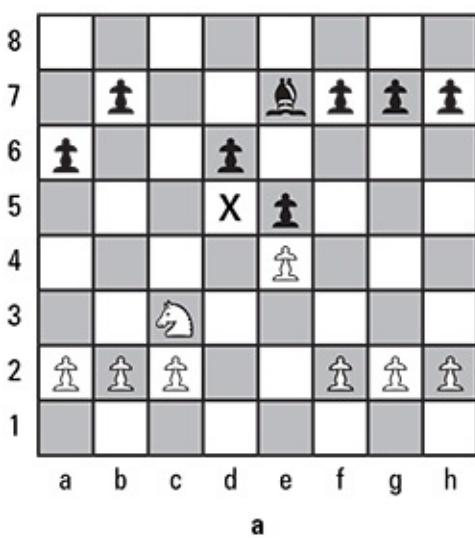


Figura 11-13: Um bispo inútil e um bispo super-herói.

Agora, se o branco ocupar a casa-chave com um cavalo, o preto pode simplesmente capturar o cavalo com um bispo. O branco então capture o bispo (exd5), e o valor da casa-chave cai, devido à mobilidade restrita do peão e (consulte a Figura 11-14).

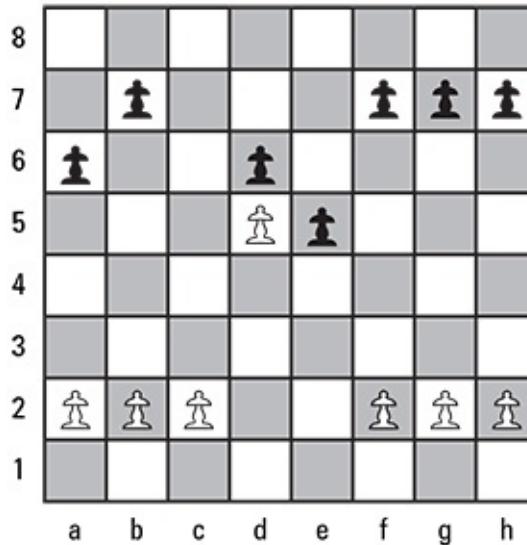


Figura 11-14: O peão branco ocupa a casa-chave, e o valor da casa-cai.

Se você adicionar a rainha de ambos os lados à equação, no entanto, você poderá ver que essa configuração também pode mudar as coisas (consulte a Figura 11-15). Contanto que o branco possa manter uma peça na casa-chave, o peão preto atrasado será um ponto fraco. Agora o branco pode mover o cavalo para a casa-chave, e caso o preto capture o cavalo com seu bispo, o branco pode recapturar essa casa com a rainha em vez do peão (1. Nd5 Bxd5, 2. Qxd5). Ao manter o controle da casa-chave, o branco preserva assim uma pequena vantagem em posição.

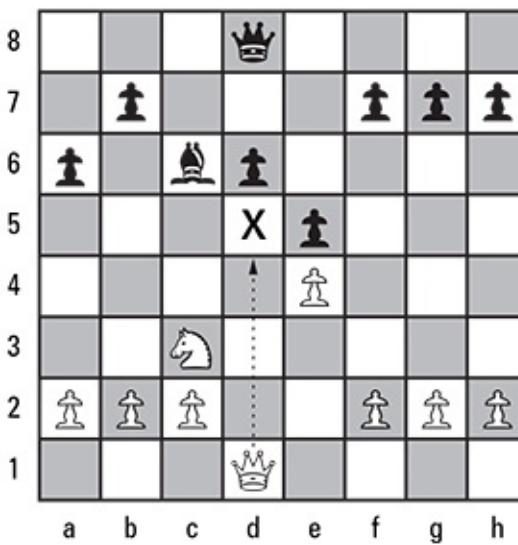


Figura 11-15: As peças, e não os peões, devem estar nas casas-chave.

Segurando os Peões: o Bloqueio

Se você sabe pelo menos um pouco de xadrez, você sabe que os peões são soldadinhos valiosos. Uma estratégia que você pode empregar é restringir os avanços dos peões, o que você pode fazer bloqueando-os com peças. (Esse movimento é chamado de *bloqueio*.) Ao contrário do que você pode pensar primeiramente, essas peças não estão desperdiçando tempo ao manter um simples peão em xeque, pois tais peças bloqueadoras geralmente se encontram bem posicionadas para futuros ataques e estão longe de contra-ataques inimigos.

A Figura 11-16 mostra um peão passado em d5. Como descrito no Capítulo 3, um peão isolado (que pode ou não estar passado) pode ser fraco, pois esse peão não tem o apoio de seus colegas. Portanto, a maneira correta de combater estrategicamente um peão isolado é bloqueá-lo.

De acordo com a sabedoria convencional, desde Nimzowitsch (18861935), controlar simplesmente a casa em frente ao peão não é suficiente; em vez disso, você deve ocupar essa casa. Essa é a diferença entre *restringir* meramente o avanço de um peão (controlando a casa com peças) e *bloqueando* o peão (o impedindo fisicamente de movê-lo). O cavalo é o bloqueador ideal, pois essa peça retém seus poderes mesmo ao fazer a tarefa de guarda e não pode ser despistado facilmente. O movimento correto (1. Nd4), no qual o branco move o cavalo para ocupar a casa em frente ao peão preto, agora é fácil de ser entendido (consulte a Figura 11-17).

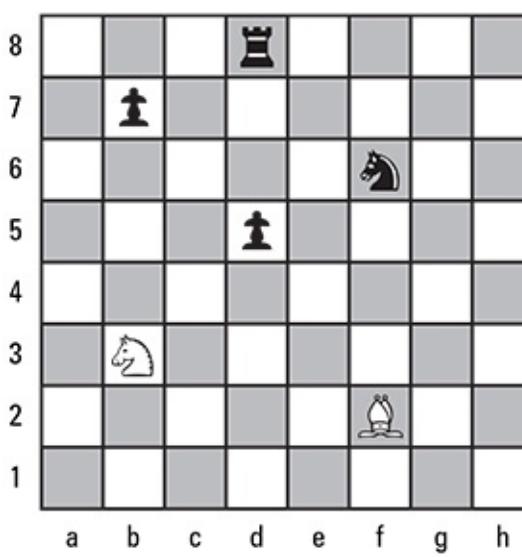


Figura 11-16: Um peão passado.

Observe como a mobilidade do cavalo em d4 é inigualável. A mobilidade do peão, por outro lado, foi detida. Se você puder restringir a mobilidade de seu oponente sem reduzir a sua própria, suas chances de acabar superando seu oponente aumentam.

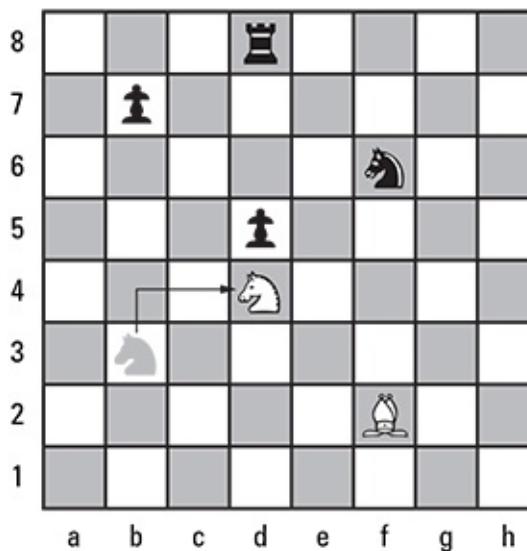


Figura 11-17: O peão preto em d5 não pode avançar – ele está preso e isso não significa que está simplesmente sob o olhar da polícia!

Capítulo 12

Pressionando na Saída

Neste Capítulo:

- Colocando suas peças em todos os melhores lugares
 - Colocando pressão em seu oponente
 - Começando com o pé direito
 - Roubando movimentos famosos
-

No xadrez, mais rápido não é necessariamente melhor. Se você estiver tentando dar o xeque-mate no seu oponente o mais rápido possível, você quase com certeza fará movimentos inferiores na fase de abertura do jogo. Se você almejar o anel de ouro muito cedo na partida, você acabará perdendo seu cavaleiro... quer dizer, cavalo. Em vez disso, se você usar os movimentos de abertura para empregar rapidamente suas peças em casas boas, seu objetivo final de xeque-mate acaba chegando ao seu alcance.

Nos níveis mais altos de xadrez, conhecer centenas de variações de abertura é extremamente importante. Livros inteiros estão disponíveis descrevendo até mesmo algumas das aberturas de xadrez mais obscuras. No entanto, fique tranquilo, pois para a ampla maioria dos enxadristas, tal conhecimento intenso não é tão necessário para competir — e para competir bem.

Em vez de simplesmente memorizar os movimentos de abertura ou as sugestões dos mestres (que são referidas como *teoria de abertura*), você precisa entender alguns princípios gerais da jogada de abertura, que eu descrevo e nomeio para você neste capítulo. Após entender esses princípios, você pode jogar razoavelmente bem nessa fase do jogo.

Se você começar com uma abertura, mas depois se encontrar em outro, você terá sido *transposto* para a segunda abertura. Muitos sistemas de abertura oferecem tais possibilidades, e se transpor de uma abertura para outra é uma nuance sutil que você geralmente encontra nos níveis mais altos de jogo. Bons enxadristas podem tentar enganá-lo para que você jogue uma variação inferior de uma abertura ao se transpor para ele a partir de uma outra. A transposição não é tão importante, no entanto, para aqueles que jogam por recreação.

Certamente, com o tempo, você ainda vai cometer erros ou se ver preso em posições inferiores, que os enxadristas chamam de *armadilhas*, mas cometer erros é como você ganha experiência no jogo. Ninguém chega ao status de mestre no xadrez sem receber alguns golpes sangrentos. Você fará muito mais progresso ao aprender *por que* você se saiu mal em uma abertura específica do que passando horas estudando de antemão, esperando evitar esse destino. De cara, uma dica é colocar a Dama atrás de sua própria linha de peões.



Desenvolvendo suas Peças



A primeira lição que você deve aprender para melhorar seu jogo é estabelecer suas prioridades. Você não apenas *não* deve tentar dar o xeque-mate em seu oponente na abertura, como também não deve nem tentar ganhar material (consulte o Capítulo 3 para saber mais sobre material). Guarde ambos os objetivos para mais tarde no jogo. O objetivo primário da abertura é o desenvolvimento rápido das suas peças para seus postos ideais. Você não deve colocar uma peça em uma casa boa, no entanto, se essa peça puder facilmente ser afastada pelas peças do seu oponente, por isso, colocar as suas peças não apenas em casas boas, mas também em casas *seguras* é crítico ao seu jogo de abertura. (Para obter detalhes ao controlar casas chave, consulte o Capítulo 11.)

A mobilização rápida das peças é chamada de *desenvolvimento*. O desenvolvimento não é considerado completo até que os cavalos, bispos, rainhas e torres tenham saído de suas casas originais. Normalmente, tirar os cavalos, bispos e a rainha da fileira de trás também é importante. As torres podem ser eficazes ao lutar a partir de sua fileira de início, mas as outras peças geralmente aumentam em poder somente quando se movem em direção ao centro.

Controlando o centro

Como descrevo no Capítulo 3, o controle do centro e a centralização das suas peças são objetivos críticos no jogo de xadrez. As peças geralmente aumentam em poder conforme se centralizam. Na fase de abertura, você deve maximizar o poder das peças em uma quantidade mínima de tempo. Mover uma peça três vezes para posicioná-la na melhor casa não ajuda muito se, enquanto isso, suas outras peças estiverem em suas casas originais. Por isso, a chave é se concentrar não apenas em uma peça, mas em todas elas.

Observando seu oponente

Tão importante quanto se desenvolver rapidamente é impedir o desenvolvimento do seu oponente. Alguns movimentos que do contrário possam parecer estranhos podem ser explicados somente desta maneira. Se você desperdiçar dois movimentos para forçar seu oponente a desperdiçar, bem, esses movimentos acabarão não sendo desperdiçados!

Não fique tão envolvido em seus planos de modo que você se esqueça dos movimentos do seu oponente. Assim como você, seu oponente está tentando interferir com o seu desenvolvimento enquanto avança suas próprias peças — às suas custas.

Seguindo os princípios básicos

Ao se familiarizar com o jogo, você começará a entender alguns princípios básicos de uma jogada de abertura não apenas com suas próprias experiências, mas também com as experiências dos outros jogadores.

Muitos desses princípios são apenas diretrizes — não pense que você está ligado obrigatoriamente a eles. Se, por exemplo, seu oponente escorregar e oferecer a você a oportunidade de dar o xeque-mate faça isso! Não se preocupe se tal movimento fizer sua rainha avançar muito cedo!

- ✓ Posicione as peças onde elas possam desenvolver seu maior poder, e faça isso da maneira mais eficiente possível.
- ✓ Se outras peças permanecerem não desenvolvidas, não move uma peça já avançada a menos que você tenha um forte motivo para fazê-lo.
- ✓ Evite colocar as peças em casas em que elas possam ser afastadas por movimentos que também contribuem para o desenvolvimento de peças e peões inimigos.
- ✓ Mantenha os movimentos dos peões nas jogadas de abertura em um mínimo; elas só servem como um auxílio para o desenvolvimento de suas peças e como meio de brigar pelo centro.

Atacando as Peças dos seus Oponentes

Depois que você descobrir o que significa desenvolver suas peças, a pergunta que naturalmente se segue é “O que tem de mais em estar na liderança do desenvolvimento?” Como você pode traduzir a liderança em desenvolvimento em uma vantagem mais permanente, como uma vantagem material ou uma estrutura de peões superior?

A resposta simples é — ataque! Se você tiver a liderança no desenvolvimento e deixar de atacar, você certamente verá sua vantagem escapar pelos seus dedos.

Se você tiver a liderança no desenvolvimento, abra a partida. Você vai querer colunas e diagonais abertas levando aos pontos vulneráveis do seu oponente. Você vai querer usar essas linhas abertas para mover suas peças para locais cada vez mais agressivos. Idealmente, você vai querer combinar seu desenvolvimento com ameaças fortes ao seu oponente, como um ataque em uma peça desprotegida. Se você conseguir desenvolver uma peça e simultaneamente ameaçar uma peça inimiga (ou peças!), seu oponente poderá perder tempo adicional apressando-se para se defender contra o seu ataque. Suas peças se tornarão cada vez mais ameaçadoras, e as do defensor, cada vez mais passivas. Então chega a hora de tentar ganhar material ou dar um xeque-mate.

O jogador que estiver à frente em desenvolvimento procurará abrir linhas de ataque; o jogador que estiver atrás em desenvolvimento procurará manter essas linhas fechadas. Se você puder combinar um desenvolvimento superior com linhas de ataque abertas, você rapidamente descobrirá que seja qual for a tática que você empregue parece que qualquer uma delas funcionará a seu favor. Por outro lado, se essas linhas permanecerem fechadas, você logo descobrirá que sua vantagem de desenvolvimento não será um bem tão bom e que seu trabalho estará obstruído na tarefa de vencer o jogo.

Começando seus Movimentos de Abertura

Nesta seção, você examinará algumas alternativas para primeiros movimentos; veja se você consegue entender por que esses movimentos são bons ou não tão bons das perspectivas irmãs do desenvolvimento e do controle do centro.

Anotando os bons movimentos de abertura

Considere o primeiro movimento mais comum em todo o xadrez. Ao avançar o peão em

frente ao rei branco em duas casas (1. e4; consulte o Capítulo 17 para obter informações sobre as anotações de xadrez), o branco ocupa uma casa central e ataca outra. A casa atacada é indicada por um X na Figura 12-1. (O peão poderá, é claro, atacar a outra casa à sua direita, mas eu estou falando de casas centrais aqui).

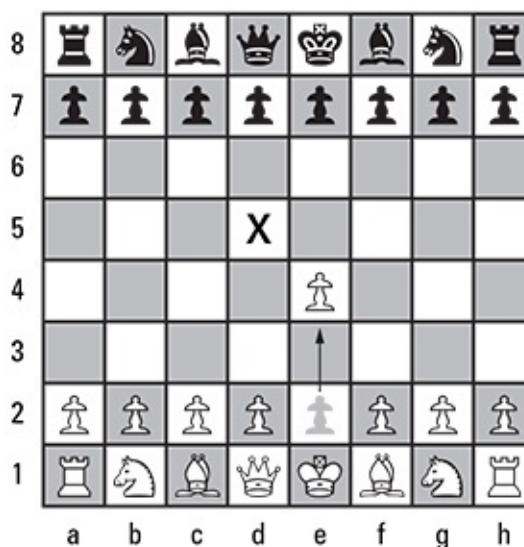


Figura 12-1: Avançando o peão em frente ao rei.

Da perspectiva do controle do centro, este movimento é obviamente um movimento útil. O movimento também é útil, no entanto, ao auxiliar o desenvolvimento de suas peças? Sim — absolutamente. Observe como o avanço do peão abre uma linha para o desenvolvimento do bispo. (A linha de desenvolvimento do bispo é indicada por Xs na Figura 12-2a). O bispo, no entanto, não é a única peça que agora desfruta de uma linha aberta. E a rainha? A rainha também tem uma linha aberta para o seu desenvolvimento (consulte a Figura 12-2b). Por isso, o movimento de abertura do branco prova ser útil não apenas para controlar o centro, mas também para desenvolver as peças. Não é de se espantar que esse movimento de abertura em específico seja tão popular.

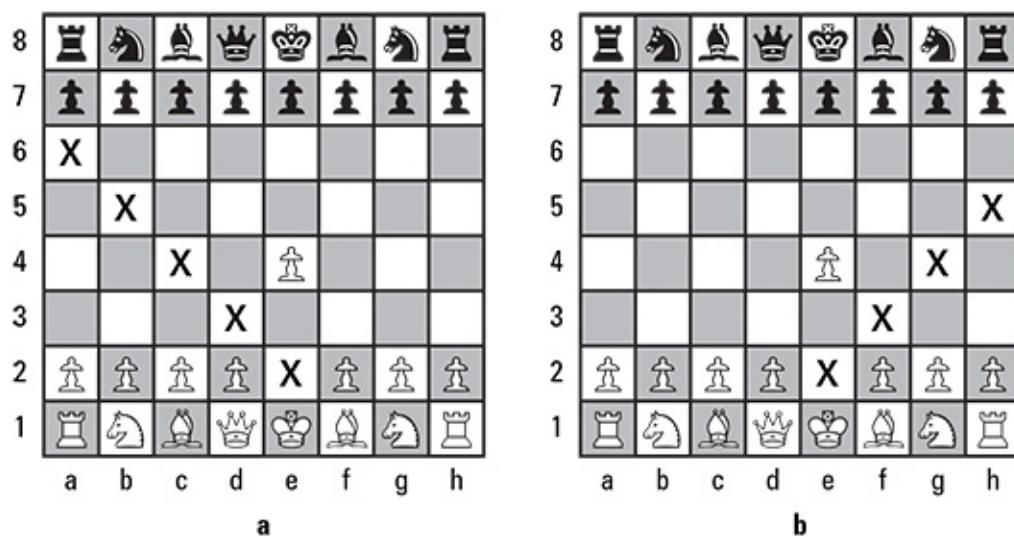


Figura 12-2: O movimento do peão do rei abre duas linhas de desenvolvimento.

O próximo exemplo observa o segundo movimento de abertura mais popular no xadrez: mover o peão da rainha para a frente em duas casas (1. d4); consulte a Figura 12-3. Ao mover

este peão, o branco realiza mais ou menos a mesma coisa que no exemplo antecedente. Observe como o peão ocupa uma casa central e ataca outra, que é marcada por um X. Em termos do controle do centro, os movimentos nesses dois exemplos são bastante intercambiáveis.

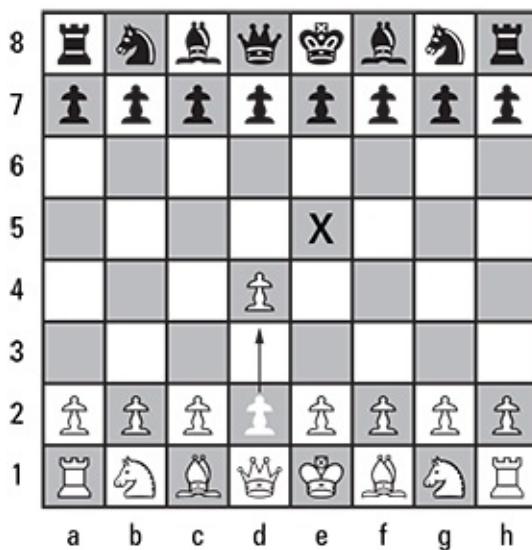


Figura 12-3: O peão da rainha dá um passo à frente.

Em termos de desenvolvimento, esses movimentos também são bastante similares. Com o movimento do peão da rainha, um caminho diagonal se abre para o bispo, como no primeiro exemplo (consulte a Figura 12-4a). Mas, dessa vez, a rainha não tem uma diagonal aberta — apenas algumas casas na coluna (consulte a Figura 12-4b). O avanço inicial do peão da rainha. Portanto, não realize tanto em termos de desenvolvimento quanto o avanço inicial do peão do rei.

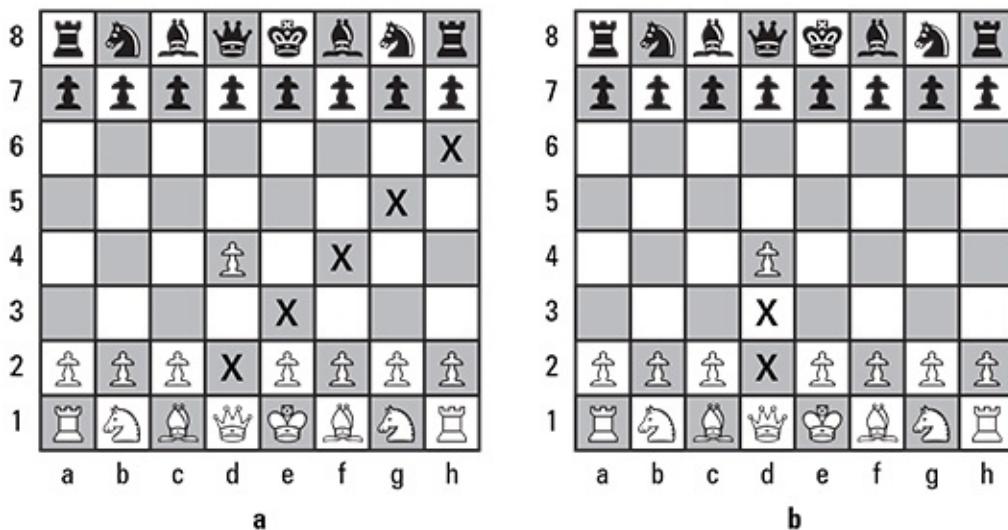


Figura 12-4: Um caminho se abre para o bispo, mas não para a rainha.

Recorrendo aos movimentos de abertura não tão bons

Se você continuar experimentando as possibilidades de abertura do branco, você verá que nenhum outro movimento realiza tanto quanto as duas primeiras opções na seção antecedente.

O movimento mostrado no exemplo a seguir — avançar o peão em frente ao bispo da rainha em duas casas (1. c4) — é bastante popular em todos os níveis de partidas de torneios. O peão ataca uma casa central (marcada por um X) sem ocupá-la (consulte a Figura 12-5a). Embora este movimento abra uma diagonal para a rainha (consulte a Figura 12-5b), ele não ajuda os bispos de maneira alguma; os enxadristas experientes, portanto, não consideram o movimento uma abertura tão forte quanto as duas opções na seção anterior. E o exemplo a seguir é ainda mais fraco.

Na disposição mostrada na Figura 12-6, o peão em frente ao bispo do rei também ataca uma casa central (marcada por um X), mas nenhuma outra peça é auxiliada por esse avanço. Na verdade, a segurança do rei é questionada, pois uma diagonal agora é aberta, e o preto pode usá-la como um caminho para atacar o rei.

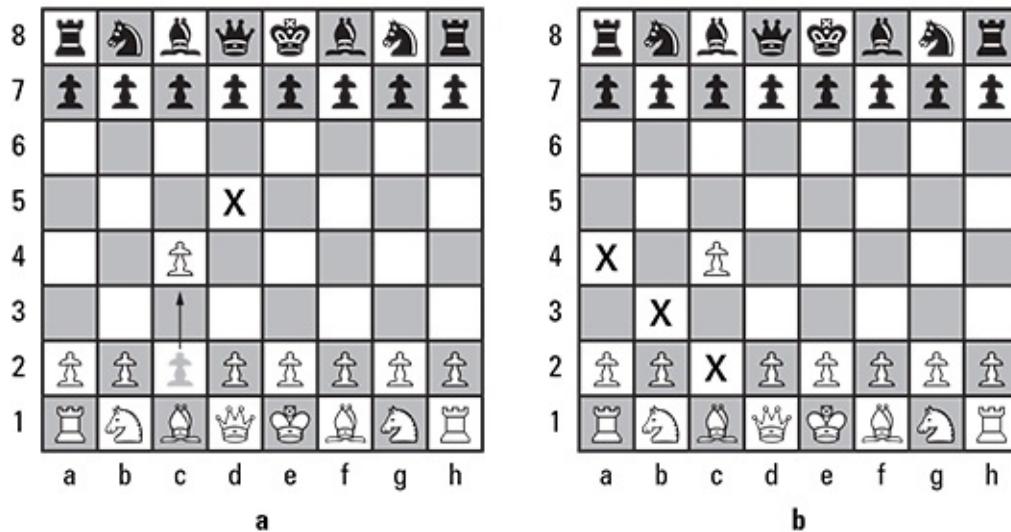


Figura 12-5: Avançando o peão em frente ao bispo da rainha.



Figura 12-6: O peão em frente ao bispo do rei se apresenta.

Recuperando-se de um movimento de abertura fraco

Os movimentos dos peões que estão mais afastados do centro do tabuleiro geralmente são

muito fracos. No entanto, uma exceção é o *fianqueto* (consulte o Capítulo 8), que ocorre sempre que você desenvolve o bispo em qualquer uma das alas. Este movimento pode parecer estranho, pois, à primeira vista, o avanço de uma única casa pelo peão do cavalo faz pouco, em termos do controle do centro (consulte a Figura 12-7a). Mas este movimento é quase invariavelmente seguido pelo desenvolvimento do bispo para a casa previamente ocupada pelo peão (1. g3 e 2. Bg2, por exemplo). Os Xs na Figura 12-7b mostram que o bispo agora está atacando as casas-chave centrais de uma distância segura. Este movimento pode abrir um ataque relativamente eficaz, mas geralmente não é tão difícil reagir a ele quanto os dois movimentos examinados na seção anterior “Anotando os movimentos de abertura bons.”

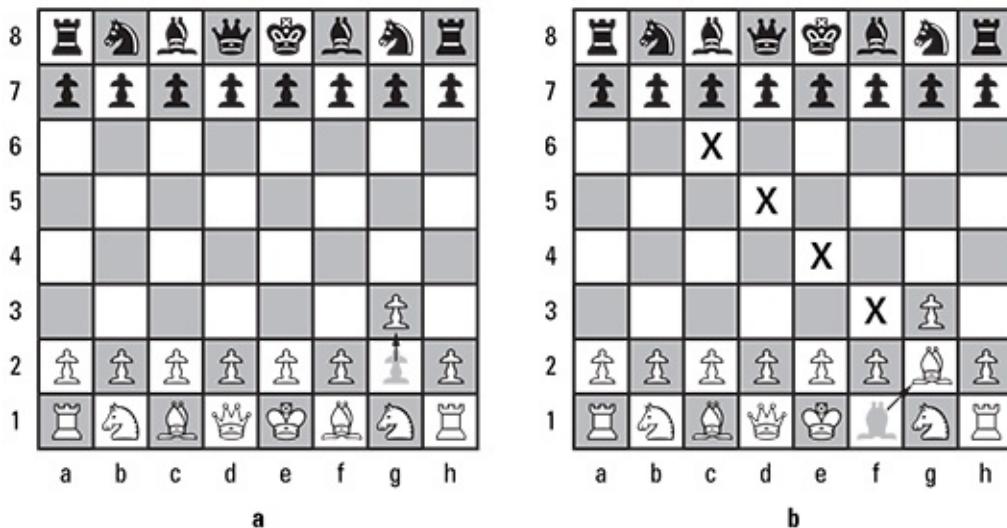


Figura 12-7: O peão em frente ao cavalo avança e o bispo se desenvolve.

Explorando os Movimentos de Abertura Comuns

Listar todas as aberturas do xadrez já usadas é impossível, mas eu posso pelo menos chamar sua atenção para alguns dos mais comuns. Se você espera impressionar alguém com seu conhecimento abundante do jogo, você deve ser capaz de identificar as seguintes aberturas de nome. E se você for a um clube de xadrez, você achará este vocabulário muito útil quando quiser falar com os outros. Por exemplo, você pode dizer ao seu colega adorador do xadrez, “Eu vi que você fez a Siciliana em sua última partida. Você pode me mostrar como foi?” Não é preciso dizer que conseguir falar com os outros sobre xadrez é importante.

Se você simplesmente seguir os princípios básicos de abertura descritos neste capítulo, você provavelmente jogará uma partida decente. Mas se você não souber a diferença entre a Defesa Francesa e a partida Espanhola, as pessoas podem questionar sua sabedoria em xadrez.

É impossível, para mim, dar instruções suficientes para jogar as seguintes aberturas até mesmo minimamente bem com esta quantidade de espaço. O objetivo deste capítulo, então, é oferecer os princípios básicos da jogada de abertura. Eu não recomendo memorizar séries de variações, pois isso causaria mais mal do que bem. Se você se lembrar dos princípios básicos, você se sairá bem. Se você tentar se lembrar de muitas sequências específicas deste livro, o aprendizado poderá ser sofrido.

A parte difícil sobre muitos dos nomes das aberturas é que eles nem sempre são universalmente reconhecidos. A Internet não existia há 50 anos, e os costumes locais



prevaleceram em relação à nomeação das convenções. Algumas se tornaram universalmente conhecidas com base em uma ou duas publicações amplamente lidas, e algumas ainda são conhecidas por diversos nomes, dependendo de que parte do mundo você está ou é. Por exemplo, nos Estados Unidos, os enxadristas chamam a seguinte sequência de abertura de *Ruy Lopez*, em homenagem ao jogador que a popularizou. Mas em outras partes do mundo, a mesma abertura é conhecida mais comumente como *partida Espanhola*, em homenagem ao país onde se popularizou.

Aberturas duplas com o peão do rei

Todas as aberturas duplas com o peão do rei começam, naturalmente, com o avanço de ambos os peões dos reis em duas casas (1. e4 e5), como mostra a Figura 12-8. Diversas aberturas populares começam desta maneira.

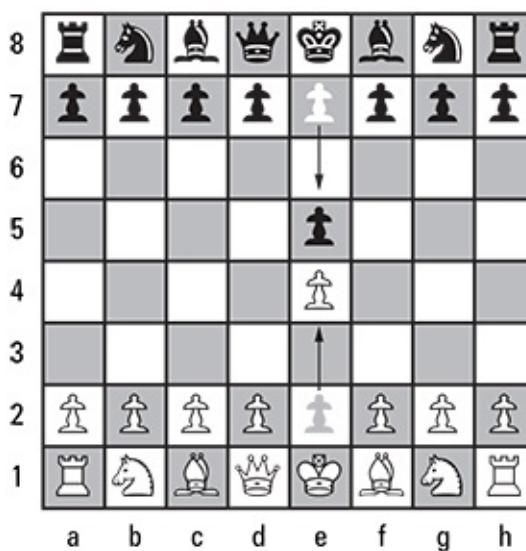


Figura 12-8: Movimentos duplos com o peão do rei.

Ruy Lopez (a partida Espanhola)

A Ruy Lopez começa com o avanço mútuo dos peões dos reis (consulte a Figura 12-8). O próximo movimento do branco de seu cavalo para f3 (2. Nf3) ataca o peão preto e. A resposta do preto, movendo um cavalo para c6 (2. ...Nc6), o defende.(consulte a Figura 12-9a). O próximo movimento do branco do bispo do rei para b5 (3. Bb5) define a partida como uma Ruy Lopez (consulte a Figura 12-9b).

Com a abertura Ruy Lopez, esta casa é disputada.

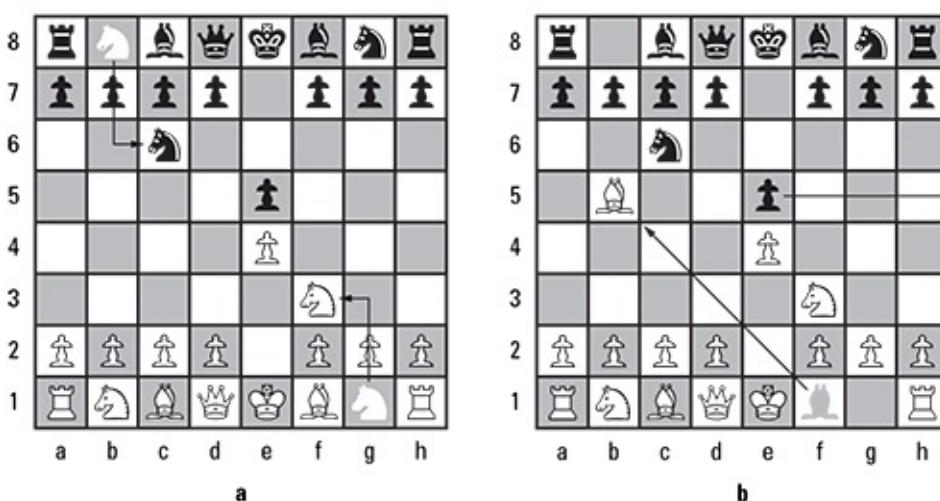


Figura 12-9: O segundo movimento da abertura de Ruy Lopez seguida pelo momento de definição.

Eu sempre gostei da lógica desta abertura. Após os peões se moverem, o cavalo branco aparece para atacar o peão preto. O cavalo preto vem para defendê-lo. O bispo branco aparece para atacar o cavalo que defende o peão. As jogadas posteriores são caracterizadas pela briga pelo controle do peão (ou mais precisamente, a *casa* que o peão ocupa). O branco quer capturá-lo com cuidado. O preto quer mantê-lo, e o branco vai lutar por ele.

A Escocesa

Se, após a mesma sequência de abertura mostrada na Figura 12-8, o branco avançar o peão da rainha em duas casas (3. d4) em vez de mover o bispo, a abertura é chamada de *Escocesa* (consulte a Figura 12-10). O nome data de uma partida por correspondência iniciada em 1824 entre os clubes de xadrez de Londres e Edimburgo. Curiosamente, a equipe de Londres usou a abertura primeiro, mas os escoceses gostaram tanto que passaram a usá-la também. Os escoceses ganharam a partida, e para os vitoriosos foram conferidos os louros — e o nome da abertura.



Figura 12-10: Na Escocesa, o peão da rainha avança duas casas.

A ideia por trás da Escocesa é semelhante àquela da Ruy Lopez: pressionar o peão central preto avançado. Mover o peão d para d4 é mais direto, mas geralmente leva a mais trocas prematuras de peças e peões, o que acaba reduzindo as chances de ataque do branco. A maioria dos jogadores hoje em dia preferem a Ruy Lopez.

Defesa de Petroff

Se, como mostrado na Figura 12-11, o preto mover o cavalo do rei em sua segunda vez (2. ...Nf6) — em vez do cavalo da rainha, como na Figura 12-9a — a abertura se tornará a *Defesa de Petroff*, cujo nome é uma homenagem a um grande jogador russo do século XIX. A ideia desta defesa é diferente das duas aberturas antecedentes. Em vez de defender o peão atacado, o preto dá um contra-ataque contra o peão central avançado do branco.



Figura 12-11: A Defesa de Petroff: O cavalo do rei avança na segunda vez.

O problema de Petroff

A Defesa de Petroff tem uma armadilha bastante conhecida. Ela se estrutura de maneira muito lógica, por isso, é muito fácil cair nela. Para a posição inicial, consulte a Figura 12-11. O próximo movimento lógico do branco é capturar o peão preto exposto (3. Nxe5); consulte a Figura 12-12a. Logicamente, é de se esperar que o preto tenha a mesma ideia — ou seja, capturar o peão branco exposto (3. ...Nxe4); consulte a Figura 12-12b.

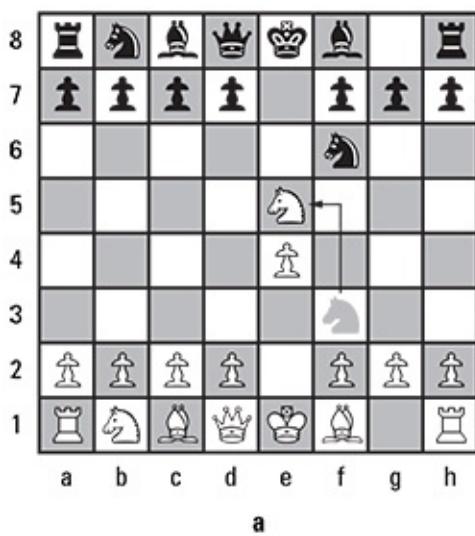


Figura 12-12: O preto e o branco capturam os peões expostos um do outro.

O problema é que a coluna do rei preto foi aberta. Esta abertura permite que o branco faça uma ameaça que o preto simplesmente não pode copiar. Na Figura 12-13a, o branco ataca o cavalo preto com a rainha (4. Qe2). O preto pode escolher afastar o cavalo (4. ...Nf6), como mostrado na Figura 12-13b.



Figura 12-13: A rainha branca vai atrás do cavalo preto, e o cavalo foge.

Se o preto de fato afastar o cavalo, o branco ganha a rainha preta com um xeque descoberto (5. Nc6), como mostrado na Figura 12-14: O movimento do cavalo branco permite que a rainha branca dê o xeque no rei preto — e a rainha preta é vítima do cavalo branco, pois o preto não pode escapar do xeque e proteger sua rainha em um único movimento! (Consulte o Capítulo 4 para obter detalhes sobre o xeque). Além disso, o preto não pode manter a igualdade copiando o movimento da rainha branca que foi feito na Figura 12-13a.



Figura 12-14: O xeque descoberto se apresenta ao preto.

Por que o preto não pode simplesmente copiar o que o branco faz? Se você deixar o tabuleiro como estava na Figura 12-13a, você verá que se o preto simplesmente copiar o movimento da rainha branca (4. ...QeT), como mostrado na Figura 12-15a, então o branco capturará o cavalo preto (5. Qxe4), protegendo simultaneamente o cavalo branco; consulte a Figura 12-15b. Não importa quanto o preto tente escapar desse ponto em diante, o branco terá uma vantagem material.

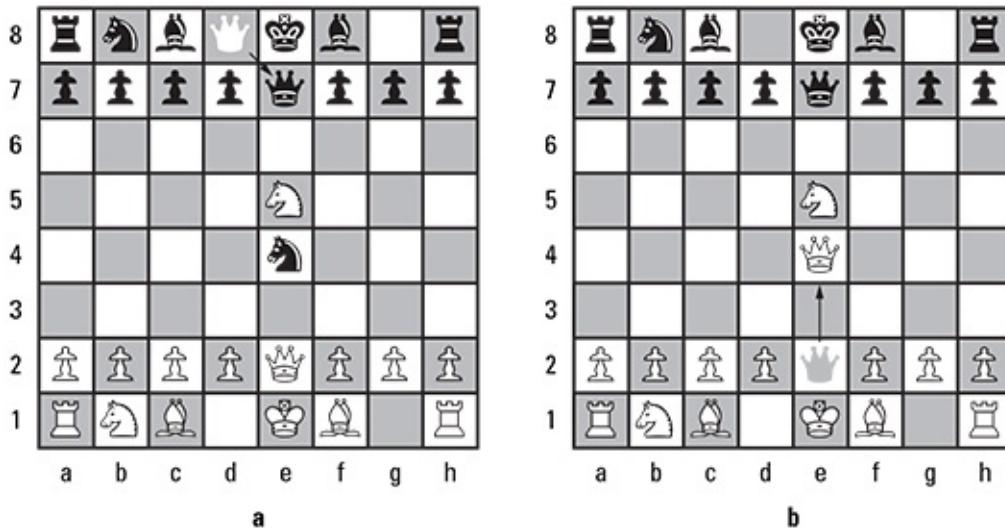


Figura 12-15: Se a rainha preta se mover, seu cavalo comerá poeira.

A Solução de Petroff

Começando da posição na Figura 12-12a, o preto pode desenvolver a ideia básica de outra maneira, atacando o cavalo branco com o peão da rainha (3. ...d6); consulte a Figura 12-16.



Figura 12-16: O peão da rainha preta coloca pressão no cavalo branco.

O preto pode forçar o cavalo branco a recuar (4. Nf3), como a Figura 12-17a mostra, e pode então capturar o peão branco (4. ...Nxe4); consulte a Figura 12-17b.

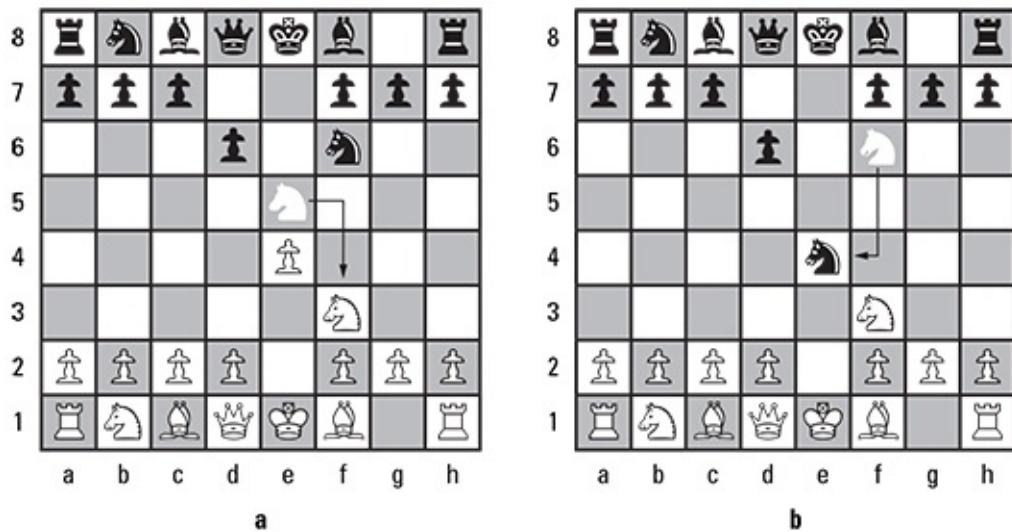


Figura 12-17: O cavalo preto esmaga o peão branco.

Se o branco tentar a mesma imobilização que antes (5. Qe2), mostrada na Figura 12-18a, o preto simplesmente responderá apresentando a rainha (5. ...Qe7), quebrando, assim, a imobilização; consulte a Figura 12-18b. (Volte para o Capítulo 5 para saber mais sobre a tática de imobilização). A partida então estará igualada. Apenas se lembre de atacar o cavalo antes de capturar o peão, e você se sairá bem com esta defesa.

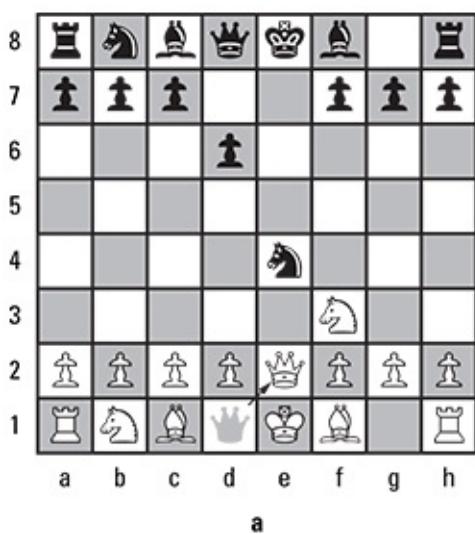
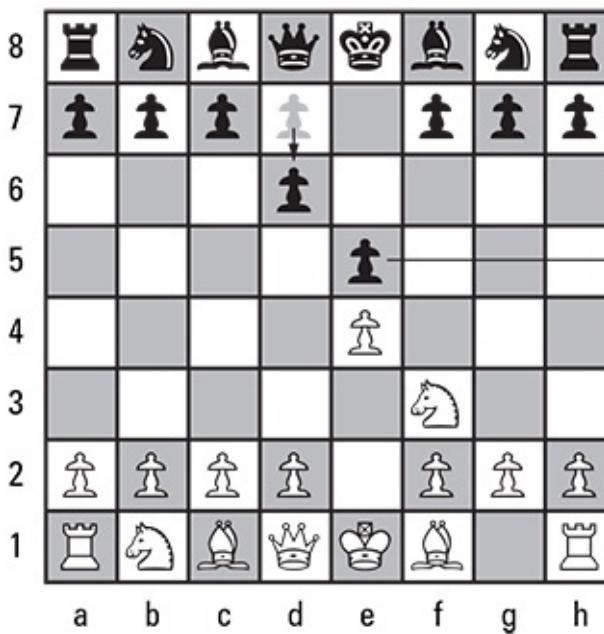


Figura 12-18: A rainha preta ruge em resposta à imobilização do preto.

Defesa de Philidor

Se o preto defender o peão do rei atacado com o peão da rainha no segundo movimento (2. ... d6) em vez de usar o cavalo da rainha, como mostrado na Figura 12-19, então a variação de abertura é chamada de *Defesa de Philidor* (para saber mais sobre Francois-Andre Danican Philidor, consulte o Capítulo 19). Nesta abertura, optar por defender o peão atacado com um peão é uma estratégia de defesa sólida — embora passiva. Observe uma das desvantagens primárias: o preto bloqueou o bispo preto da casa escura atrás da cadeia de peões. Hoje em dia, a maioria dos jogadores preferem uma defesa ativa a uma passiva; portanto, a Defesa de Philidor é raramente empregada nos níveis mais altos.



Com a Defesa Philidor, preto protege este peão com um outro peão.

Figura 12-19: Romance do peão: O peão da rainha defende o peão do rei.

Ataques diferentes: Outras respostas

Agora observe algumas outras respostas ao primeiro movimento do peão branco em duas casas (1. e4). Essas tratam-se de respostas e não do movimento do peão do rei preto em duas casas (1. ...e5).

A Defesa Francesa

Eu descrevo a Defesa Francesa (1. e4 e6) em mais detalhes no Capítulo 8, mas a ideia básica é brigar pelas casas centrais de cor clara. A defesa é bastante sólida, mas tem uma desvantagem semelhante à Defesa de Philidor; neste exemplo, no entanto, o bispo preto da casa clara é aquele que fica encurralado atrás da cadeia de peões (consulte a Figura 12-20).

A Defesa Siciliana

A Defesa Siciliana (1. ...c5) é bastante popular em todos os níveis. Nela, um peão central branco acaba sendo trocado por um peão preto da *ala* (lateral), como mostrado na Figura 12-21, o que leva a um desequilíbrio (o preto teria dois peões centrais contra um do branco — mas o branco teria vantagens compensadoras em espaço e tempo (consulte o Capítulo 3 para obter detalhes sobre esses elementos). O desequilíbrio produz tensão, pois é mais difícil de julgar se a vantagem do preto é melhor do que as outras, ou vice-versa.

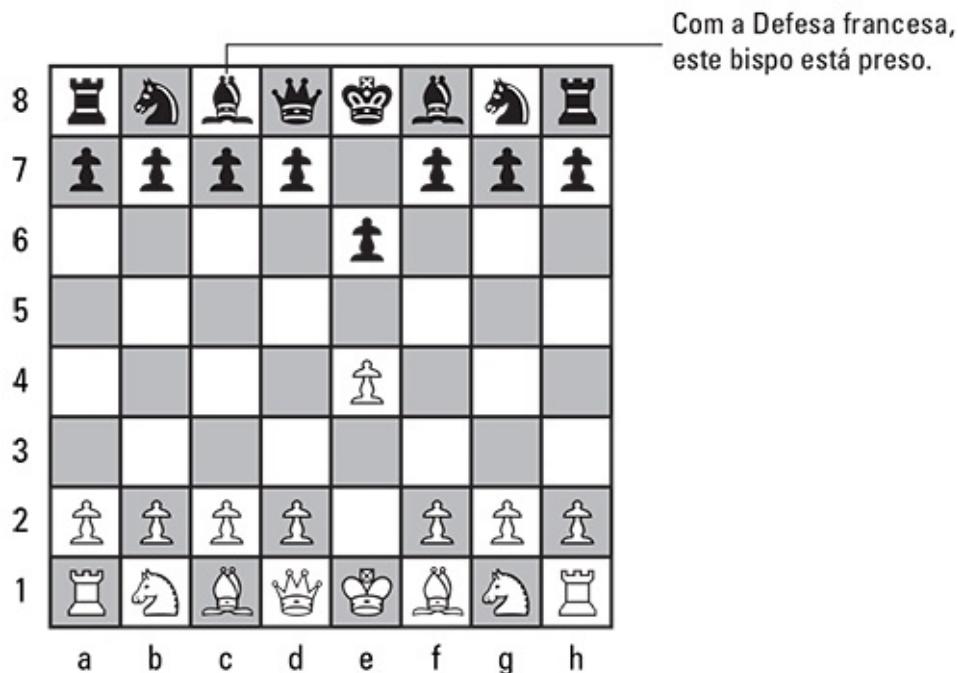


Figura 12-20: O bispo preto da casa clara não tem para onde ir.

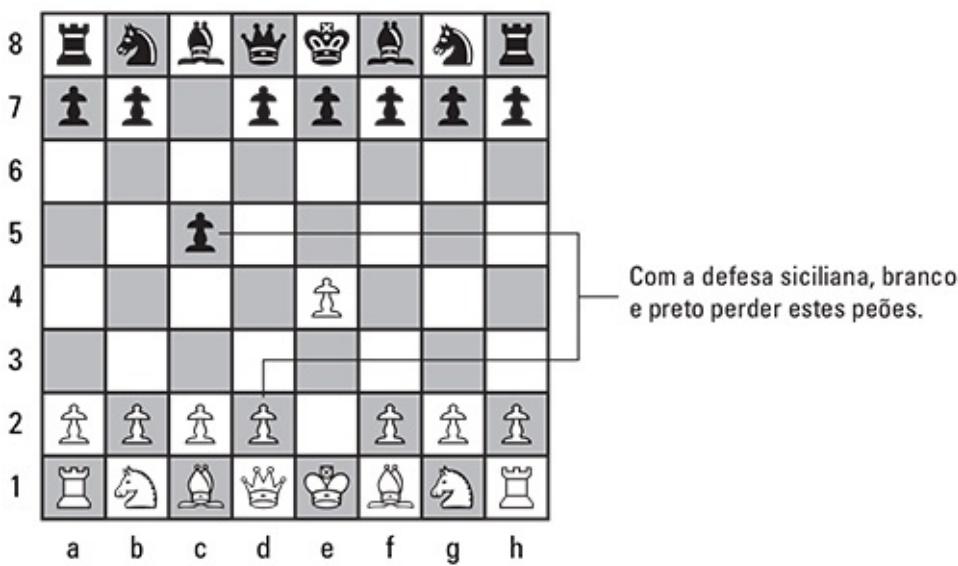


Figura 12-21: Um desequilíbrio imediato.

A Defesa Caro-Kann

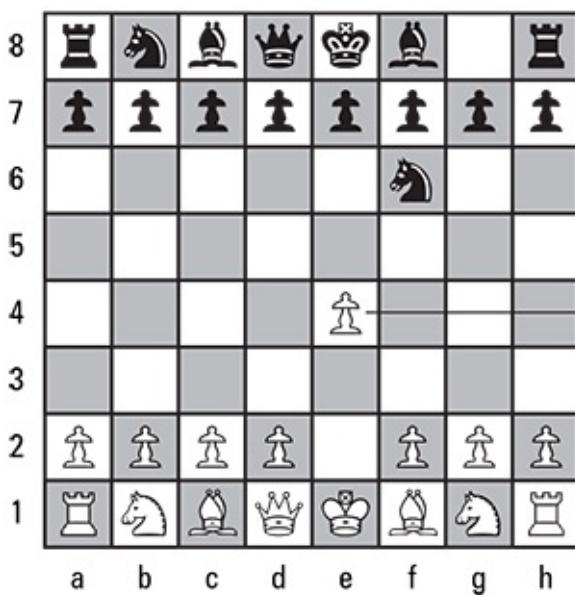
A Defesa Caro-Kann (1. e4 c6) também é bastante popular, mas é considerada menos empolgante do que a Siciliana, pois nela, um peão central branco geralmente é trocado por um peão central preto logo no início do jogo. (A Figura 12-22 mostra o desenvolvimento da Caro-Kann). O preto pretende mover um peão para d5 (2. ...d5) para desafiar o peão branco em e4. Essa troca leva a um jogo duramente balanceado — sólido, mas com uma relativa falta de tensão.



Figura 12-22: O branco e o preto disputam pela casa d5.

Defesa de Alekhine

A Defesa de Alekhine's (1. ...Nf6) recebe seu nome em homenagem ao antigo campeão mundial de xadrez, Alexander Alekhine (consulte o Capítulo 19). A defesa é arriscada e provocativa, por isso eu não a recomendo para iniciantes. Ela é arriscada, pois dá ao branco a oportunidade de estabelecer uma grande vantagem em espaço, e ela é provocativa, pois desafia o branco a avançar o peão e para outra casa (2. e5); consulte a Figura 12-23. Daí, o peão atacará o cavalo preto e o forçará a se mover mais uma vez. O preto imagina que o peão central branco acabará por se estender demais e estará sujeito a um posterior ataque. Se a estratégia do preto tiver sucesso, então a formação do peão central branco (seja qual for a formação que o branco escolher estabelecer) não irá funcionar. Se a estratégia não tiver sucesso, o preto acabará encurrulado e passivo.



Com a Defesa de Alekhine, o preto desafia esse peão a se estender em demasia.

Figura 12-23: Uma provocação imediata.

As Damas primeiro: A abertura dupla com o peão da rainha

O outro primeiro movimento mais comum para o branco é avançar o peão da rainha em duas casas (1. d4). Se o preto responder da mesma maneira (1. ...d5), como mostrado na Figura 12-24, então você terá uma *jogada dupla com o peão da rainha*. Por ora, apenas se concentre em identificar as aberturas por nome. Não se preocupe quanto as estratégias avançadas por detrás delas.



Figura 12-24: Movimentos duplos com os peões da rainha.

O Gambito da Rainha

A abertura mais comum que começa com movimentos duplos do peão da rainha é o Gambito da Rainha (1. d4 d5 2. c4); consulte a Figura 12-25. O *Gambito da Rainha*, que é a oferta do peão c para captura, pode ser aceito ou recusado, eu discuto ambas as alternativas no Capítulo 11, na seção sobre mirar o centro.

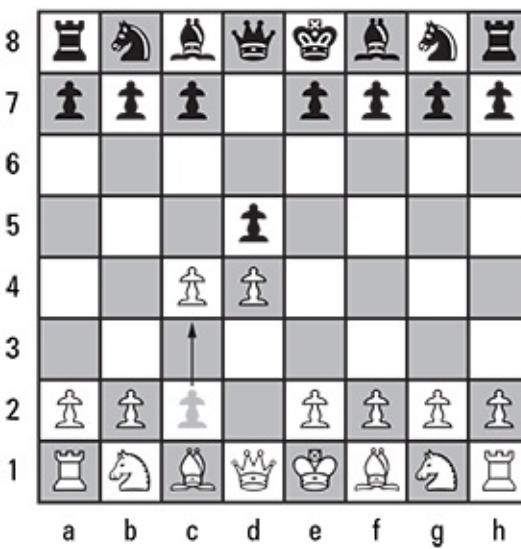


Figura 12-25: O Gambito da Rainha.

Com a abertura do Gambito da Rainha na Figura 12-25, o peão central preto deve decidir se aceita ou recusa o gambito. A Figura 12-26a mostra a versão aceita ($2. \dots dxc4$), e a Figura 12-26b ilustra a versão recusada ($2. \dots e6$) (ou seja, o preto recusa a tomar o peão branco na coluna c e, em vez disso, defende o peão d com o peão e).

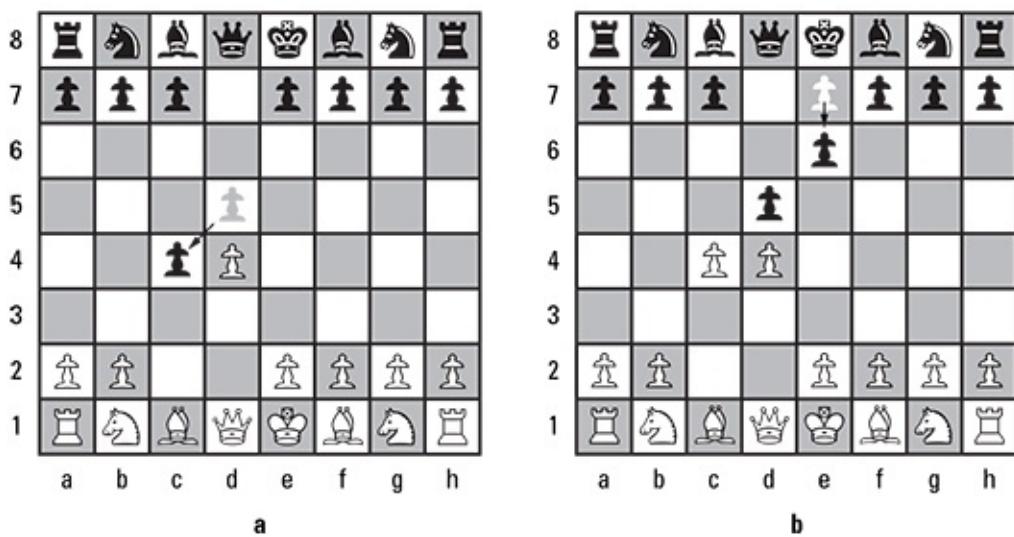


Figura 12-26: O Gambito da Rainha, aceito e rejeitado.

A Eslava

A *Eslava* (1. $d4$ $d5$ 2. $c4$ $c6$) foi popularizada pelo grande mestre russo, Mikhail Ivanovich Chigorin, no final do século XIX. A abertura ainda é uma grande arma hoje em dia, até mesmo nos níveis mais altos de competição. Nela, o preto defende o peão d com o peão c, sem bloquear seu bispo da casa clara (consulte a Figura 12-27).

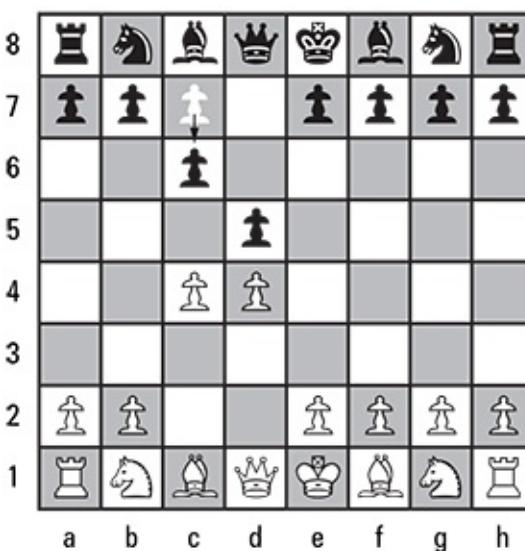
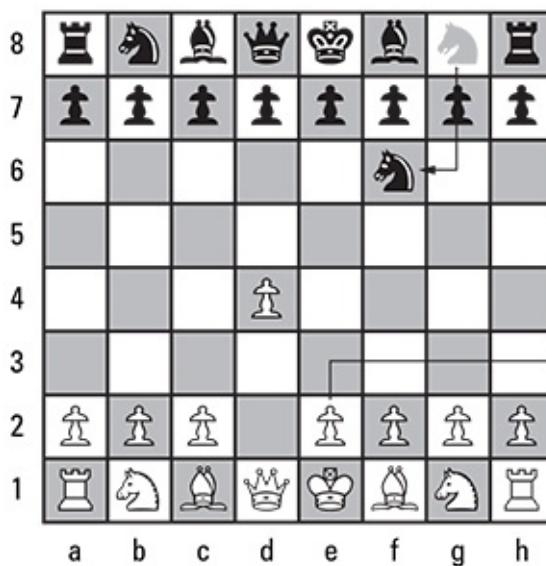


Figura 12-27: A abertura Eslava.

Defesas Cowboy e Índia

A outra resposta mais comum ao primeiro movimento do branco do peão da rainha é mover o cavalo do rei ($1. \dots Nf6$), como mostrado na Figura 1228. Este movimento leva a algo que é geralmente referido como *Defesas Índias*, ambas as quais são consideradas muito confiáveis hoje em dia. Esta convenção de nomeação vem do jogo precursor ao xadrez, o *chaturanga*, originário da Índia durante, ou após, o século VII d.C. Uma partida de chaturanga era comumente iniciada com o desenvolvimento de um bispo na ala. (No xadrez, esse desenvolvimento pela ala é denominado de *fianqueto*, que eu descrevo no Capítulo 9). O preto faz o movimento com o cavalo primeiramente, para poder impedir o branco de estabelecer um duo com o peão central (consulte o Capítulo 3) ao avançar o peão do rei em duas casas. Este movimento é seguido por um fianqueto em uma das alas.

Você se sairá melhor ao jogar aberturas que sejam um pouco mais fáceis, como a jogada dupla com o peão da rainha, quando ainda estiver se iniciando, você poderá fazer graduações para as Defesas Índias depois que adquirir mais experiência.



Ao mover o seu primeiro cavalo, preto impede esse peão de avançar duas casas.

Figura 12-28: O precursor às Defesas Índias.



A Índia do Rei

Na *Índia do Rei*, o bispo recebe um fianqueto pelo lado do rei (consulte a Figura 12-29). O preto geralmente dá o roque rapidamente (consulte o Capítulo 9 para saber mais sobre o roque) e apenas então começa a atacar os peões centrais brancos com seus próprios peões. Essa é uma maneira extremamente popular de combater a abertura com o peão da rainha, mas também é muito complicada.



Figura 12-29: A Índia do Rei.

A Índia da Rainha

Na *Índia da Rainha*, o bispo recebe o fianqueto no lado da rainha (consulte a Figura 12-30). A estratégia é bastante semelhante à Índia do Rei. O preto tenta atacar o centro do branco apenas após o roque. O bispo ataca o centro na segurança de suas posições de fianqueto, o que ajuda o preto a realizar o contra-ataque.



Figura 12-30: A Índia da Rainha.

Nomes de aberturas estranhos

Embora a maioria dos nomes dados às aberturas de xadrez façam bastante sentido, pois recebem seu nome em homenagem a uma pessoa ou lugar, alguns nomes de aberturas têm origens muito menos mundanas. Esteja avisado que esses nomes estão longe de ser universalmente reconhecidos, mas a maioria dos jogadores saberão o que você quer dizer se referir-se a qualquer uma dessas três aberturas:

- ✓ 0 Dragão
- ✓ 0 Orangotando
- ✓ 0 Porco-Espinho

Menos familiares, mas ainda geralmente compreendidas são essas aberturas:

- ✓ 0 Abutre
- ✓ 0 Rato
- ✓ 0 Canguru

Uma abertura de xadrez é até mesmo chamada de *Woozle*, mas não me pergunte por quê. Nos Estados Unidos, os enxadristas chamam outra abertura de *Ataque do Fígado Frito* — então, você pode ver que quase qualquer coisa vale! Para receber crédito por um novo sistema de abertura, você deve jogar essa abertura em um grande torneio ou publicar sua análise que dê suporte à sua alegação. No entanto, não tente demais, porque inventar algo que ninguém nunca tentou antes é muito, muito difícil hoje em dia.

Uma boa fonte para nomes de aberturas estranhas é o livro *Unorthodox Openings*, de Joel Benjamin e Eric Schiller (publicado pela editora Collier Books).

Capítulo 13

Fazendo Progresso Durante o Meio de Jogo

Neste Capítulo:

- Criando um plano com alguns pontos de orientação e criatividade
 - Sabendo quanto atacar — e como tirar o máximo disso
-

A fase de abertura de um jogo de xadrez é o lugar para pesquisadores com óculos e protetores de bolso (sem querer ofender), mas o meio de jogo é a providência dos valentões, dos cachorros loucos, e dos ingleses. As aberturas e as finalizações podem envolver algumas táticas, mas o meio de jogo é repleto de táticas com táticas em abundância. (Precisa lembrar um pouco das táticas? Volte para o Capítulo 5.) Não se esqueça, no entanto, que boas táticas vêm de bons planos. Por isso, neste Capítulo, eu ofereço alguns detalhes para ajudá-lo em seu planejamento tático.

Quando Chegar ao Meio de Jogo...

O *meio de jogo* começa após as peças terem se desenvolvido e a fase de abertura do jogo terminar. Você não tem um arsenal de teoria para usar no meio de jogo como tem nas aberturas e nas finalizações. A falta de qualquer repositório amplo de teorias padronizadas para o meio de jogo significa que você geralmente estará sozinho durante essa fase do jogo — mas isso também significa que essa parte do jogo é onde sua própria criatividade pessoal pode brilhar mais.

O meio de jogo é extremamente difícil de jogar bem. Geralmente, os jogadores que estão indo muito bem no jogo se veem incapazes de navegar por essas águas turvas de maneira adequada. Eles podem conhecer os princípios de abertura e entender onde colocar inicialmente as peças, mas após esses movimentos, eles não sabem o que fazer em seguida.

Mas, anime-se — principalmente se você se encontrar entre os muitos desafiados pelo meio de jogo — pois o meio de jogo também tem seus próprios princípios regentes para guiar sua jogada criativa. Se você se basear em suas táticas e se ativer a esses princípios, você poderá jogar essa fase do jogo muito bem.

Eu poderia mencionar muitas outras coisas sobre o meio de jogo. No entanto, a melhor professora é a experiência. Você poderá adquirir muita experiência jogando novamente as partidas dos mestres, mas você não encontrará um jeito melhor de aprender a navegar com êxito por um meio de jogo do que se simplesmente jogar diversas partidas por si mesmo. Meu melhor conselho é que você leia o resto deste capítulo, onde você descobrirá como formular um plano para o seu jogo, e reúna algumas dicas para atacar seu oponente da maneira mais

eficaz possível nessa fase agressiva da batalha do xadrez. Depois de ter escondido os princípios básicos debaixo do seu chapéu, arranje um oponente, jogue uma abertura que escolher (consulte o Capítulo 11), e pratique formular e implementar suas estratégias de meio de jogo.

Formulando um Plano para o Meio de Jogo

O xadrez não é um jogo que você pode reduzir facilmente à simples soma de suas partes. Você pode entender cada elemento isolado, mas ainda assim ter dificuldade para juntar todas as partes do pacote ou para chegar ao entendimento correto de uma determinada posição. Ainda assim, no meio de jogo, você deve ser capaz de julgar uma *posição* (o arranjo das peças no tabuleiro) corretamente — ou pelo menos adequadamente — antes de esperar formular o plano correto. Se não conseguir planejar bem no xadrez, você acabará movendo sem propósito as peças de um lugar para o outro, aguardando um grande erro do seu oponente. Os jogadores que se encaixam nesta categoria de não-planejadores são referidos nos círculos de xadrez como *maus jogadores*. A moral? Não seja um mau jogador.

Considere os princípios regentes nas seções a seguir.

Avalie a Posição

Para formular um plano, você primeiramente deve avaliar a posição no tabuleiro e, para ter sucesso, o plano deve corresponder às demandas da posição. Se suas peças e peões estiverem para atacar pelo lado do rei, por exemplo, então é aí que você deve atacar.

 As regras do xadrez têm tantas exceções que seguir cegamente qualquer fórmula é algo que está fadado a falhar. Alguns jogadores lamentam que não há justiça no xadrez, pois eles podem estar fazendo tudo certo de acordo com os princípios orientadores gerais e, mesmo assim, acabarem perdendo. Aqueles mais maduros entre nós se referem à “injustiça igualitária do xadrez,” pelo que nós queremos dizer que a exceção que arruina seus planos hoje pode ser a exceção que arruinará os planos de seu oponente amanhã.

Em seu livro *Modern Chess Strategy* (publicado pela editora Dover), Ludek Pachman menciona os seguintes fatores a se considerar na avaliação de uma determinada posição:

- ✓ A relação material — ou seja, a igualdade material ou superioridade material de um dos lados
- ✓ O poder das peças individualmente
- ✓ A qualidade individual dos peões — ou seja, a estrutura dos peões (consulte o Capítulo 3)
- ✓ A posição dos peões — ou seja, a formação de peões (consulte o Capítulo 8)
- ✓ A segurança do rei
- ✓ A cooperação entre as peças e os peões

 Os elementos que se referem à mobilidade das peças e à segurança do rei têm prioridade no meio de jogo. A mobilização rápida de suas forças permite que você ataque seu oponente, e se você puder induzir uma fraqueza na posição do rei inimigo, você poderá ganhar material ou jogar diretamente em direção ao xeque-mate. Mesmo se seu oponente proteger o rei, você ainda poderá forçar algum outro tipo de concessão, o que geralmente é o suficiente para abrir caminho para a vitória.

As peças podem se mover de maneira bastante rápida e mudar a natureza do jogo. Planos

podem precisar ser adotados ou pode ser necessário abrir mão deles se esse tipo de mudança ocorrer. Você não poderá se ater a um plano que seu oponente tenha posto à prova, deve, em vez disso, se ajustar à nova posição. Esse tipo de coisa pode ocorrer muitas vezes em uma única partida.

Beneficie-se da estrutura de peões

Os peões são menos móveis do que as peças, por isso, você poderá mais facilmente corrigir o posicionamento dos peões. A conclusão, portanto, é que a característica essencial da *formação de peões* (móvel, bloqueada, e assim por diante — consulte o Capítulo 8 para saber mais sobre as formações de peões) e da *estrutura de peões* (dobrada, isolada, e assim por diante, consulte o Capítulo 3 para saber mais sobre as estruturas de peões) durante o meio de jogo é o guia mais confiável para a execução — e a sua adoção — de qualquer plano específico.

Eu não posso pensar em um exemplo melhor para a ideia de preeminência da estrutura de peões do que o exemplo mostrado na série de figuras a seguir. Este exemplo vem de um ensaio escrito por W. E. Rudolph em 1912 e publicado pelo periódico francês de xadrez, *La Strategic*. (As posições construídas por um indivíduo são denominadas *composições*, para distingui-las das posições que ocorrem nas partidas em si). Eu encontrei pela primeira vez esta composição na obra clássica *Pawn Power in Chess*, de Hans Kmoch (publicada pela Dover).

Na Figura 13-1, o preto está muito à frente em material — mas a posição inevitavelmente causará um empate! Devido ao fato de serem cenários criados por um indivíduo, as composições começam com uma declaração dizendo de quem é a vez de jogar e qual é o resultado esperado. Neste caso, é a vez do branco e ele pode forçar um empate apesar da vantagem material do preto. A formação de peões é a chave para encontrar o plano adequado. O branco pode armar um grande bloqueio.

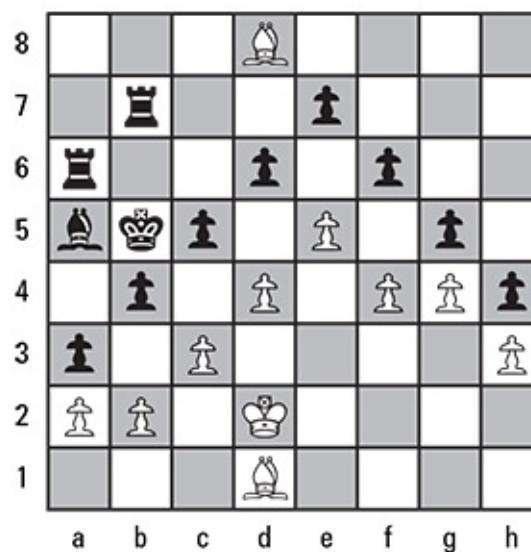


Figura 13-1: O preto está na frente em material, mas o branco tem o plano certo.

O branco move primeiramente o bispo da casa clara da primeira fileira para dar o xeque no rei preto (1. Ba4+; consulte o Capítulo 17 para saber sobre anotações de xadrez), como mostrado na Figura 13-2a. O preto não tem opção a não ser capturar o bispo que dá o xeque com o rei (1. ...Kxb4); consulte a Figura 13-2b. Do contrário, o branco poderá dar um xeque contínuo no rei preto (o bispo dará o xeque da quarta fileira, depois da terceira, depois da quarta, e

assim por diante, pois o rei preto só pode ir para frente e para trás entre b5 e c4).

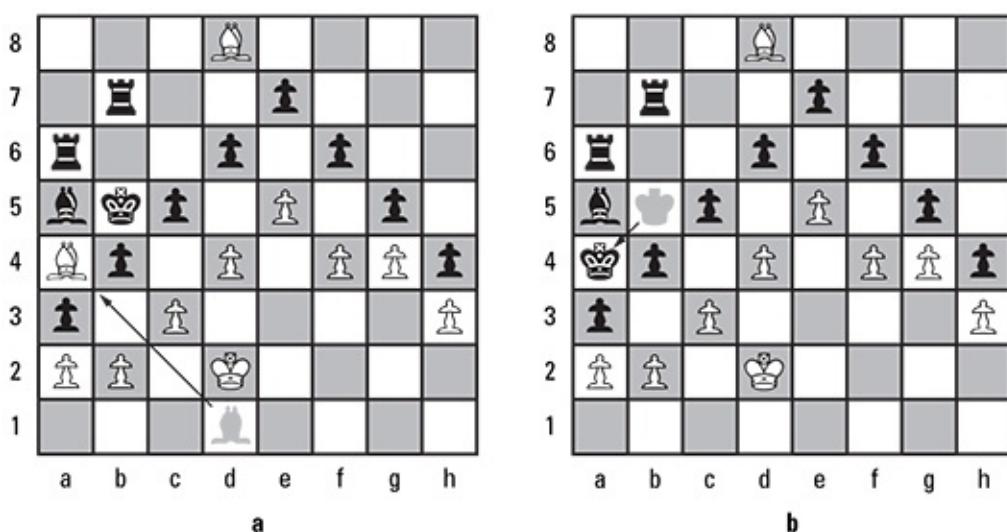


Figura 13-2: O bispo branco se sacrifica pelo rei preto.

O que ocorre a seguir é interessante e instrutivo. Em cada vez, o branco avança um peão para dar o xeque no rei. O branco deve seguir o plano precisamente na ordem correta, ou o preto abrirá uma válvula de escape para seu rei. No entanto, se o branco executar o plano fielmente, o preto não terá escolha a não ser seguir esse caminho, pois o rei preto só pode fazer um movimento legal de cada vez. O branco dá o xeque movendo o peão b2 para b3 (2. b3+), como mostra a Figura 13-3a, e o rei preto deve se mover para a única casa disponível, b5 (2. ...Kb5); consulte a Figura 13-3b.

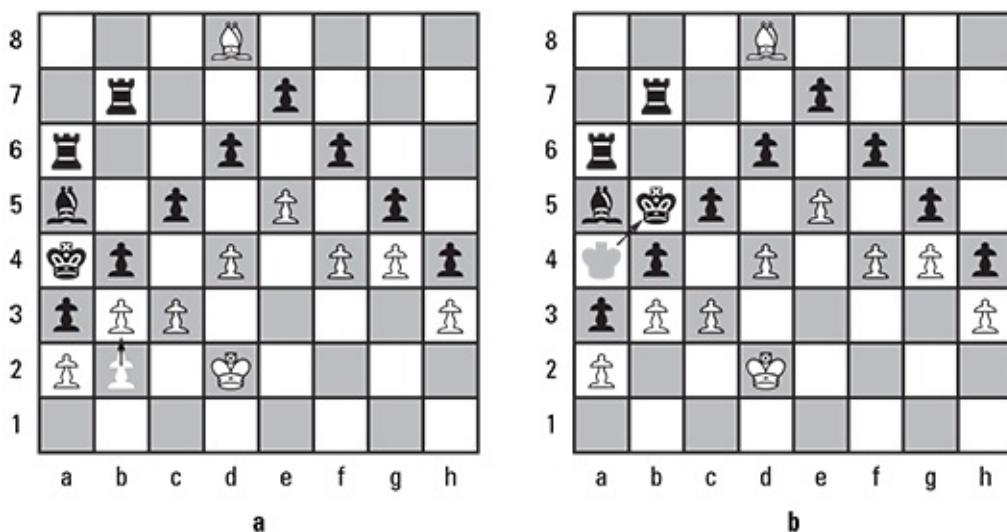
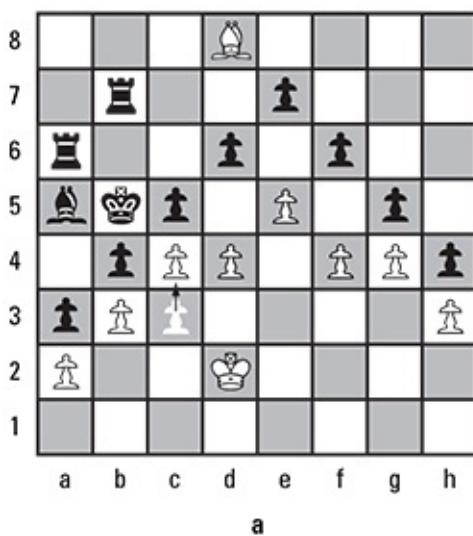


Figura 13-3: O peão branco mais ao fundo coloca o preto em xeque, forçando-o a fugir.

O branco utiliza exatamente a mesma ideia na Figura 13-4a. O peão em c3 move-se para c4 (3. c4+) e novamente dá o xeque no rei preto ameaçado, que só tem uma casa segura para a qual pode se mover, c6 (3. ...Kc6); consulte a Figura 13-4b.



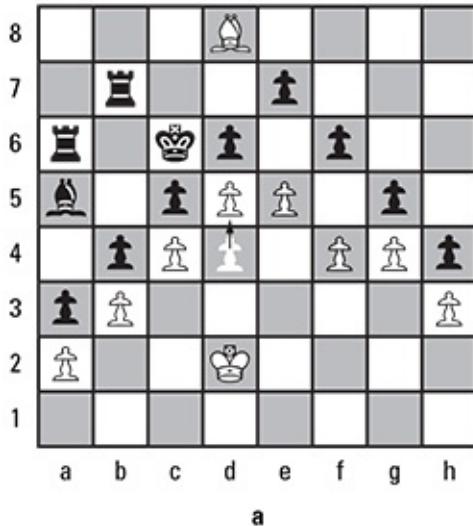
a



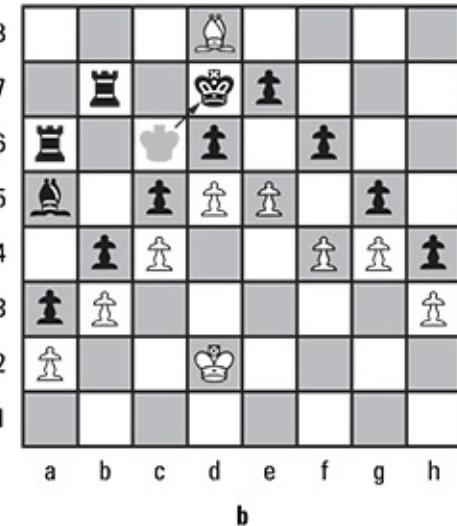
b

Figura 13-4: Outro peão branco se apresenta, fazendo o rei preto recuar novamente.

Pela terceira vez, o branco usa um peão para dar o xeque no rei preto (4. d5+), movendo o peão d4 para d5 (consulte a Figura 13-5a), e o rei preto se move para a única casa disponível a ele, d7 (4. ...Kd7); consulte a Figura 13-5b.



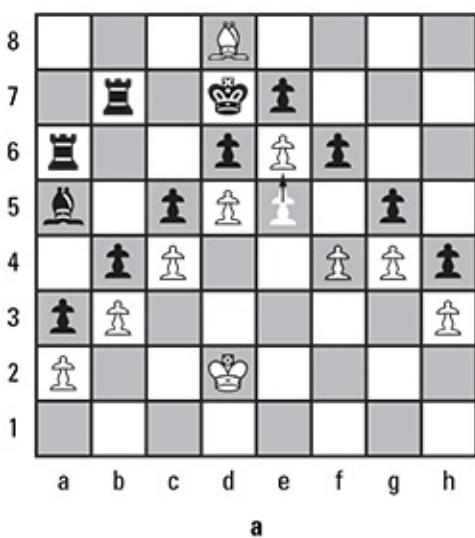
a



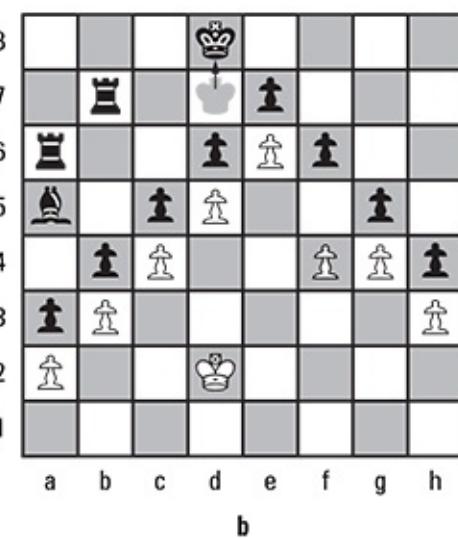
b

Figura 13-5: Um terceiro peão branco faz o rei preto recuar.

Uma última vez, o branco dá o xeque com o peão (5. e6+) movendo o peão e5 para e6 (consulte a Figura 13-6a). Agora, o rei preto finalmente tem alguma escolha sobre para onde se mover, mas essa nova liberdade não importa mais. O preto pode tomar o bispo (5. ...Kxd8), como mostrado na Figura 13-6b, ou não — mas o preto nunca conseguirá quebrar a fortaleza de peões que cobre o tabuleiro, apesar de ter duas torre e um bispo de vantagem!



a



b

Figura 13-6: O branco cria uma fortaleza de peões, bloqueando o rei preto e todos as outras peças pretas.

O branco selo a posição com um movimento final do peão de f4 para f5 (6. f5); consulte a Figura 13-7. Nenhum dos lados pode cruzar a zona neutra demarcada pela luta entre os peões reversos, por isso, o jogo termina em empate! Como você pode ver, às vezes, a vantagem material simplesmente não importa.

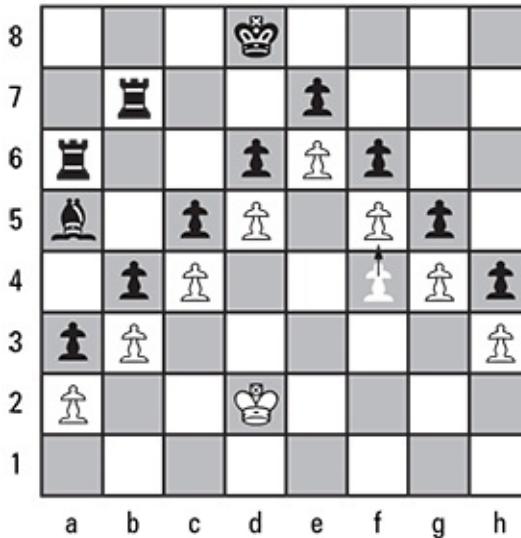


Figura 13-7: O branco selou relativamente a estrutura de peões preta, forçando um empate.

Procure caminhos para usar um ataque da minoria

Em um jogo de xadrez real, os peões não são tão dominantes como na seção anterior, mas eles de fato influenciam o posicionamento das peças e a escolha dos planos. No Capítulo 11, eu examino os prós e os contras do plano denominado de ataque da minoria, que é um exemplo mais típico da influência dos peões no meio de jogo. O *ataque da minoria* é o avanço de um ou mais peões em uma ala na qual o oponente esteja em maioria. Os exemplos a seguir mostram este plano em prática.

A posição mostrada na Figura 13-8a ocorreu em uma partida entre Vasily Smyslov, que jogava com o branco, e Yuri Averbakh no grande torneio de Zurique, de 1953. Na partida, Smyslov queria usar o ataque da minoria avançando seus peões do lado da rainha e trocando-os pelos

do preto, mas Averbakh, movendo seu peão da coluna a para frente até a5 (1. ...a5), não permitiu que isso ocorresse (consulte a Figura 13-8b). Ao conquistar mais espaço no lado da rainha antes que o branco pudesse fazer isso, o preto impediu o plano original do branco e o forçou a elaborar um plano diferente. Desse ponto em diante, o preto deve então responder ao novo plano e ao plano seguinte, e ainda ao seguinte, se necessário. Se o branco cometer um erro, no entanto, a iniciativa poderá ser passada ao branco, e então seria a vez do branco de tentar acabar com os planos do preto.

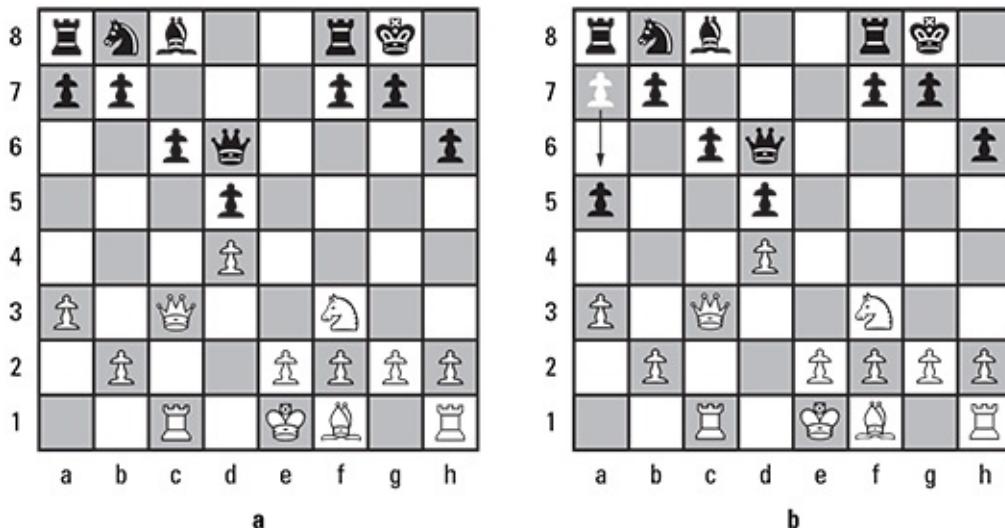


Figura 13-8: O branco espera usar o ataque minoritário, mas o preto acaba com esses planos.

DICA Sempre que você não souber o que fazer em uma partida de xadrez, simplesmente se lembre de fazer um plano — você poderá conquistar muitas vitórias se simplesmente avaliar uma posição e tentar elaborar um plano adequado para essa posição. Pense consigo mesmo algo como: “Eu vou avançar meus peões e enfraquecer os peões do meu oponente e, então, vou atacá-los com minhas peças.” Decida que movimento o ajudará a executar melhor seu plano — e faça esse movimento. Depois de cada movimento (seu e do seu oponente), reavalie o plano à luz da alteração na situação. Talvez o plano original ainda seja apropriado, mas talvez uma ideia ainda melhor ocorra a você. Tente não alterar sem propósito entre os planos; em vez disso, tenha um motivo específico para se ater a um plano ou mudar para um novo. Se a nova ideia se parecer com a antiga, fique com a antiga.

Atacando Durante o Meio de Jogo

DICA Os jogadores de xadrez mais experientes têm um ditado: se você tem uma vantagem temporária, você deve atacar. Do contrário, a vantagem acaba escapando pelos seus dedos.

Atacar é uma parte fundamental do jogo, mas você não deve atacar cedo demais, ou seu esforço será frustrado e ineficaz. Você deve primeiramente construir sua posição até o ponto em que lançar um ataque seja algo garantido — você precisa assegurar sua posição e enfraquecer a do seu oponente.

Você não tem regras rígidas e rápidas a considerar para decidir quando lançar um ataque. Essa ambiguidade aumenta o nível de tomada de decisões envolvido nos ataques como uma forma de arte. Os grandes gênios do jogo parecem ter uma intuição de quando começar um ataque e como punir um ataque prematuro lançado por seu oponente.

Com o tempo, você descobre quando os ataques funcionam e quando eles não funcionam — e o porquê. Lembre-se de que todos têm medo de um atacante mais forte. Ninguém quer acabar do lado errado de uma vitória brilhante!

Tipos de ataque para observar e se defender

Embora a maioria das partidas de xadrez siga sua própria rota individual, elas quase sempre têm uma coisa em comum. Os ataques podem apresentar movimentos diferentes de peças diferentes, mas geralmente é possível classificá-los em categorias semelhantes.

Vladimir Vukovic (1898-1975) escreveu um livro incrível sobre este tema chamado, bastante naturalmente, *The Art of Attack in Chess*. Neste livro, ele adota o seguinte sistema de classificação para ataques:

- ✓ A ação principal não é de fato um ataque sobre o rei, mas tal ataque é possível nesta posição.
- ✓ A ação de um jogador realmente contém uma ameaça direta ao rei oponente, mas seu oponente pode protelar esta ameaça a um determinado preto — por exemplo, ao abrir mão de material ou ao estragar sua posição.
- ✓ O atacante executa um ataque de mate não comprometedor; uma quantidade considerável de material pode ser investida no ataque contanto que o mate seja certo no final.

Um curso longo de ataque está além do escopo deste livro, mas você ainda poderá fazer progresso considerável em sua habilidade de ataque ao ler os capítulos sobre estratégia (Capítulo 11) e tática (Capítulo 5). Ao implementar com sucesso os conceitos de estratégia, você logo descobrirá que pode construir uma fundação sólida para um ataque contra o rei do seu oponente e poderá então empregar a tática específica necessária para dar o xeque-mate.

Princípios para manter em mente

É possível fazer algumas boas generalizações sobre o meio de jogo contanto que você entenda que todas as posições são únicas e que as exceções se espreitam feito pulgas, apenas esperando para pegá-lo pelos calcanhares. A seguir estão algumas dessas generalizações:

- ✓ **Ataque se estiver no controle do centro.** Se você atacar sem controlar o centro, você estará exposto a um contra-ataque no centro, e suas forças podem se dispersar.
- ✓ **Revide um ataque na ala com ação no centro.** Se seu oponente o atacar em um dos lados do tabuleiro, seu ataque no centro dispersará as forças do seu oponente e o conquistará.
- ✓ **Esteja preparado para avançar rapidamente para qualquer área.** Sua implementação rápida das peças para qualquer área do tabuleiro pode ser decisiva se seu oponente não puder responder com tanta rapidez.
- ✓ **Coloque as rainhas em frente aos bispos ou atrás das torres durante um ataque.** O bispo não é forte o suficiente para liderar um ataque, a rainha é poderosa demais para se arriscar se a torre pode fazer o trabalho sujo em seu lugar.

- ✓ **Não coloque seus cavalos nas laterais do tabuleiro.** Os cavalos controlam poucas casas na lateral do tabuleiro, e seu poder de ataque é altamente reduzido.
- ✓ **Ataque em caso de bispos de cores opostas.** Devido ao fato de que os bispos em casas de cores opostas (chamados de “bispos de cores opostas” no mundo do xadrez) não podem ser trocados um pelo outro nem controlar as mesmas casas, o atacante tem algo que às vezes se assemelha a uma peça extra.
- ✓ **Troque peças para ajudar sua defesa.** Você terá menos peças nas quais tropeçar se trocar algumas delas, e o atacante terá menos peças com as quais o ameaçar.
- ✓ **Coloque as torres em colunas abertas (e na mesma fileira).** Colocar as torres em uma coluna aberta e depois na mesma fileira (o que é chamado de *dobrar*) sempre que possível é algo útil. As outras peças podem fazer um zigue-zague para alcançar seu caminho no território inimigo. A torre requer uma coluna aberta para invadir com sucesso. Duas torres agindo juntas podem controlar mais território do que uma só.
- ✓ **Coloque as torres em sua sétima fileira.** As torres na sétima fileira de um jogador geralmente podem atacar os peões do oponente que permaneceram em suas casas originais; às vezes as torres podem encurralar o rei do oponente para a fileira de trás.
- ✓ **Avance os peões para linhas abertas.** A abertura é a hora de desenvolver suas peças, não de gastar tempo com movimentos excessivos dos peões. Da mesma forma, no meio de jogo, as peças raramente são desenvolvidas; pode então ser adequado fazer movimentos adicionais com os peões para abrir linhas ou criar pontos fracos na posição do seu oponente.
- ✓ **Sempre se proteja de um contra-ataque.** Nunca deixe seu rei exposto! Os enxadristas frequentemente estragam posições promissoras em seu zelo de atacar, pois se esquecem de primeiramente tomar algumas precauções. Às vezes, é adequado fazer um ou dois movimentos para proteger a posição do seu próprio rei e apenas então iniciar, ou continuar, suas investidas mais agressivas.
- ✓ **Use os cavalos em posições fechadas e os bispos em abertas.** Os bispos precisam de linhas abertas para se beneficiar de suas habilidades de ataque de longo alcance. Os cavalos são mais eficazes em investidas a casas mais próximas, e as posições fechadas são mais aptas para produzirem esse tipo de ataque.
- ✓ **Ataque onde você controla mais espaço.** Se você fizer isso, terá mais espaço para manobrar suas peças, e seu oponente terá menos. Você então terá mais casas dentre as quais escolher ao posicionar suas peças, e poderá ser capaz de alterar suas peças rapidamente de um ponto de ataque a outro enquanto o defensor lutará para revidar às suas ameaças.

Capítulo 14

Saindo com Estilo no Final de Jogo

Neste Capítulo:

- Sabendo por que o final de jogo é tão importante
 - Estabelecendo um mapa geral para a terceira fase
 - Terminando com o poderoso e os menores: Finalizações com o rei e os peões
 - Lutando para evitar um empate: Finalizações com a torre
 - Deixando os menores darem um jeito: Finalizações com o cavalo e o bispo
-

“Por que eu devo me preocupar com o final de jogo?” um amigo W uma vez me perguntou.

“Eu nunca chego lá.” Ele quis dizer que ele ganhava ou perdia os jogos bem antes do final de jogo entrar em cena. Minha resposta: o motivo pelo qual ele nunca chegou a um final de jogo é porque ele não sabia nada sobre os finais.

O que eu quero dizer? Bons conhecimentos sobre o final de jogo dão dicas sobre o seu conhecimento da abertura e do meio de jogo. Em outras palavras, você não entenderá por que alguns movimentos de abertura são bons ou ruins a menos que você entenda as consequências que eles terão no final de jogo. Você também não poderá formular um bom plano no meio de jogo se não puder avaliar a implicação do plano para o final de jogo.

Neste capítulo, eu descrevo as estratégias gerais de final de jogo e apresento alguns exemplos específicos de técnicas vitoriosas. Por definição, o final de jogo tem uma redução significativa de material, por isso, os ataques de mate geralmente estão fora de questão. Qualquer que seja o material que restar, ele é de suma importância, e a única maneira de aumentá-lo é através de uma ou mais promoções de peões (consulte o Capítulo 10 para saber mais sobre as promoções de peões).

Colocando o Final de Jogo em Perspectiva

Assim como o planejamento de meio de jogo se segue logicamente à abertura, o final de jogo logicamente se desenvolve a partir do meio de jogo. O *final de jogo* chega após os jogadores terem perdido uma maioria de peças e terem limpado boa parte do tabuleiro. Os ataques se tornam mais difíceis de serem executados com essa redução de material, e a ênfase da jogada vai da estratégia à tática (nos termos deste livro, do Capítulo 5 ao Capítulo 11). A importância individual das peças pode passar por uma mudança notável em valor, e as funções dos peões e dos reis se tornam mais proeminentes.

Os finais de jogo são ilusoriamente complexos. Devido ao fato de que poucas peças permanecem no tabuleiro, a tendência natural é concluir que os finais de jogo são mais fáceis do que os meios de jogo ou as aberturas. Na verdade, esta fase é igualmente complicada; a

diferença é que é mais fácil estudá-la do que as duas fases anteriores. As aberturas e meios de jogo têm muitas variações possíveis para que você possa escolhê-las ao acaso. As finalizações, no entanto, no sentido de que uma ideia possa ser comprovada ou não em termos de vitória.

Você pode encontrar muita documentação no final de jogo. Os jogadores experientes conhecem muitas posições — ou tipos de posições — que levam a vitórias, perdas ou empates. Ao estudar as peças individuais em várias posições de final de jogo, você pode então começar a entendê-las em combinação com as outras peças. Essa estratégia o ajuda a entender as posições de meio de jogo e até mesmo as aberturas. Desse modo, você pode ver que a estrada para o domínio de xadrez começa com o meio de jogo.

Em muitos casos, é possível antecipar o final de jogo logo na abertura, em que um lado joga por uma vantagem na estrutura de peões que o jogador pode explorar apenas no final de jogo.

Infelizmente, não há atalhos disponíveis para ajudá-lo a dominar as posições do final de jogo; você deve estudá-las, se pretende se tornar um mestre do xadrez. Se você jogar ao invés de estudar, no entanto, você logo descobrirá que aprender apenas algumas posições básicas e alguns temas comuns geralmente é suficiente. Desta maneira, você entende bastante sobre muitas posições do final de jogo e pode descobrir outras conforme joga.



A Estratégia Geral de Final de Jogo Vencedora

Todas as finalizações são diferentes, mas a seguinte metodologia pode funcionar bem como um guia para levá-lo ao plano de final de jogo correto.

- ✓ **Avance seu rei.** O rei sai do esconderijo no final de jogo e se torna um fator crítico. Avance o rei em direção aos peões passados ou em direção aos peões que são fracos e vulneráveis ao ataque. Do contrário, avance de maneira geral o rei em direção ao centro.
- ✓ **Tente criar um peão passado.** É relativamente mais fácil promover um peão passado (consulte o Capítulo 3 para saber mais sobre peões passados).
- ✓ **Empurre seus peões passados e tente promovê-los.** Como o grande mestre e escritor Aaron Nimzowitsch uma vez disse, os peões passados têm desejo de se expandirem. No entanto, não exagere. Avance o peão passado apenas se isso for seguro. Avançar um peão passado para dentro dos dentes do inimigo, onde sua captura é certeira, é essencialmente sem sentido.
- ✓ **Bloqueie os peões passados do seu oponente.** Você quer impedi-los de avançar em direção as *casas de coroação* (as casas diretamente em frente aos peões da última fileira oposta, onde os peões são promovidos — consulte o Capítulo 9).
- ✓ **Ofereça a troca de peões.** Falando em termos gerais, quanto mais material estiver no tabuleiro, mais complicada é a finalização. É claro que você não deve fazer uma troca que o levaria de uma finalização vitoriosa para uma finalização em empate, mas fique alerta à possibilidade de fazer trocar para chegar a uma finalização mais simples — ainda que vitoriosa.
- ✓ **Conheça suas peças.** Guie o jogo para o tipo de finalização em que suas peças são mais adequadas à vitória do que as do seu oponente. Se seus peões ainda estiverem posicionados nas casas de mesma cor que a do bispo, por exemplo, tente não sair para a finalização! Você provavelmente terá melhores chances de assegurar uma vantagem no meio de jogo.

Além disso, se você tiver mais peões do que o seu oponente, troque peças e não peões. Uma vantagem em peões aumenta o número de diminuições em peças. Mas se você tiver menos peões que seu oponente, troque peões e não peças. Uma desvantagem em peões diminui o número de diminuições em peões.

Mantenha também em mente que peões passados protegidos são muito fortes, assim como os peões passados externos. Os peões passados externos e protegidos geralmente são decisivos (consulte o Capítulo 3 para saber mais sobre esses tipos de peões passados).

- ✓ **Saiba o básico.** Se você puder estudar apenas um pouco do xadrez, estude o final de jogo. Aprenda as técnicas básicas de vitória e empate para as diversas variações, e você verá que vai jogar as aberturas e meios de jogo muito melhor também!

Finalizações com o Peão e o Rei

O tipo mais básico de finalização é a finalização com um rei e um peão contra o outro rei. Às vezes, o jogo se resume a uma corrida pela casa de coroação entre o peão e o rei inimigo. Nesse caso, se o rei solitário não puder impedir o peão de atingir sua promoção para uma rainha, então esse rei acabará em xeque-mate. Se o rei puder impedir a promoção do peão, então o jogo acabará em empate.

Você tem duas maneiras fáceis de determinar se o rei poderá impedir um peão de se promover:

- ✓ **Conte as casas entre o peão e a casa de coroação, e entre o rei e essa casa.**
- ✓ **Use o método da casa do peão.** Este método, que os enxadristas também chamam de *regra da casa* ou o *quadrante do peão*, funciona melhor se você tiver muitas casas para contar, e eu o descrevo posteriormente nesta seção.

Este primeiro exemplo detalha o método de contagem. Eis a questão em mãos: sendo a vez do branco se mover na Figura 14-1, o rei preto pode impedir o peão branco de alcançar a casa de coroação? (Não se preocupe com o rei branco que não está representado — a parte importante é se concentrar na corrida entre o peão e o rei preto até a casa de coroação, h8).

Se você simplesmente contar as casas, verá que o peão branco poderá ser coroado antes que o rei preto possa impedir seu avanço até a última fileira. O peão branco precisa de quatro movimentos para a coroação, o que significa que o rei preto só tem três movimentos com os quais pode controlar a casa de coroação. O rei preto precisa de quatro, por isso, falta uma casa para o rei preto controlar a casa de coroação, e seu destino está selado.

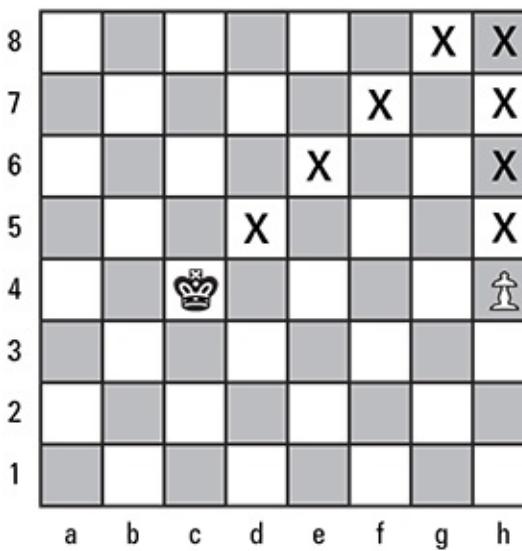


Figura 14-1: Contando as casas nos caminhos até a casa da rainha mais próxima.

Você também pode determinar a incapacidade do preto em impedir o peão branco de ser coroado ao aplicar o princípio da casa do peão. A ideia por trás da *casa do peão* é criar uma forma imaginária de casa, o que você pode começar a fazer estendendo uma linha do peão até a casa de coroação. Devido ao fato de que todos os lado de uma casa têm comprimento igual, você poderá então criar um mapa mental dos outros lados da casa, como mostrado na Figura 14-2, em que os X marcam as fronteiras da casa do peão. A regra é a seguinte: Se o rei estiver fora da casa do peão, e for sua vez de andar, então o peão poderá coroar. Se o rei estiver no limite ou dentro da casa, no entanto, ele poderá impedir o peão de coroar. Por isso, nesse caso, assim como o método anterior de contagem de casas mostra, o peão branco está livre e o preto já era.

Às vezes, simplesmente deter a marcha determinada do peão não é o suficiente para o rei preto. Em algumas posições, o peão pode coroar com o auxílio do seu próprio rei. Saber exatamente quando um rei e um peão podem derrotar um rei solitário, e quando eles não podem, é crucial ao entendimento das finalizações. É aí que entra a oposição...

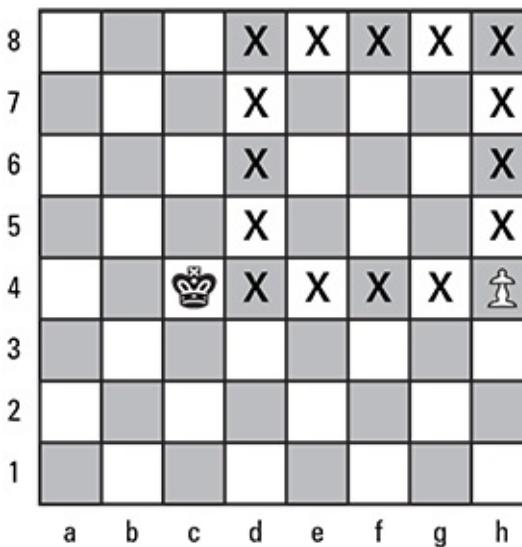


Figura 14-2: A casa do peão.

Quando os reis se enfrentam: Oposição

Se você acha que “oposição” se refere ao seu oponente, pense de novo. Este termo se refere a uma situação fundamental e que ocorre frequentemente nas finalizações com o rei e o peão. Se você precisa estudar e se familiarizar completamente com um único conceito sobre o final de jogo, aprenda sobre a oposição. Muitas nuances da oposição estão além do escopo deste capítulo, mas esta tática é descrita em mais detalhes em muitas obras sobre finais de jogo.

A *oposição* ocorre quando os dois reis se enfrentam, como mostrado na Figura 14-3, e um deve abrir caminho para o outro, pois é ilegal um rei atacar o outro. Diz-se que o rei que se moveu por último “tem a oposição,” pois o outro rei deve ceder espaço.

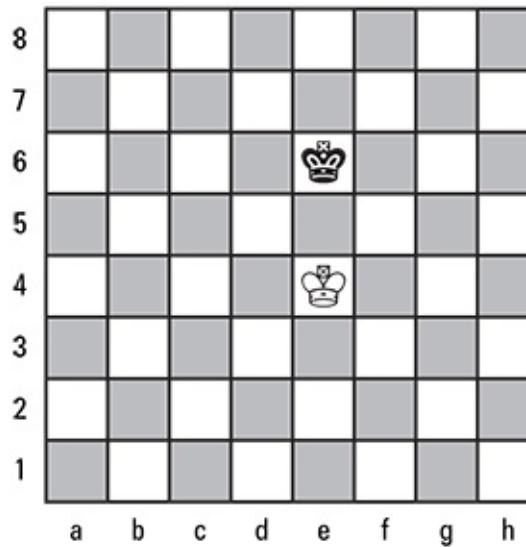


Figura 14-3: A oposição.

Geralmente, a oposição determina se um jogo será vencido, perdido ou se terminará em empate. Frequentemente, no entanto, como no exemplo mostrado na Figura 14-4, você deve saber de quem é a vez de se mover para avaliar corretamente a posição. Eis a essência da oposição: se os reis estiverem se encarando e estiverem separados por um número ímpar de casas, então o jogador que andou por último tem a oposição. (Essa situação é uma das poucas vezes no xadrez em que você gostaria de dizer, “Eu passo a vez!”)

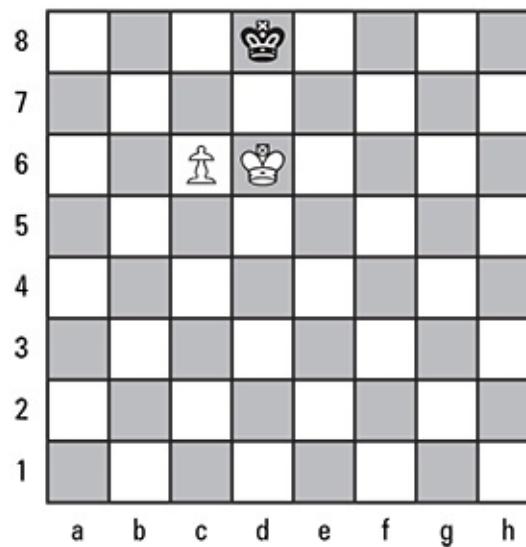


Figura 14-4: O rei branco e o rei preto estão se enfrentando.

Suponhamos que seja a vez do branco de andar na Figura 14-4. Um movimento do rei pelo

branco seria inútil (o rei só pode recuar, e não avançar), por isso, o branco não tem uma opção melhor do que avançar o peão (1. d7+), como mostrado na Figura 14-5a. Agora, o preto move o rei para ocupar a casa de coroação (1. ...Kd8); consulte a Figura 14-5b.

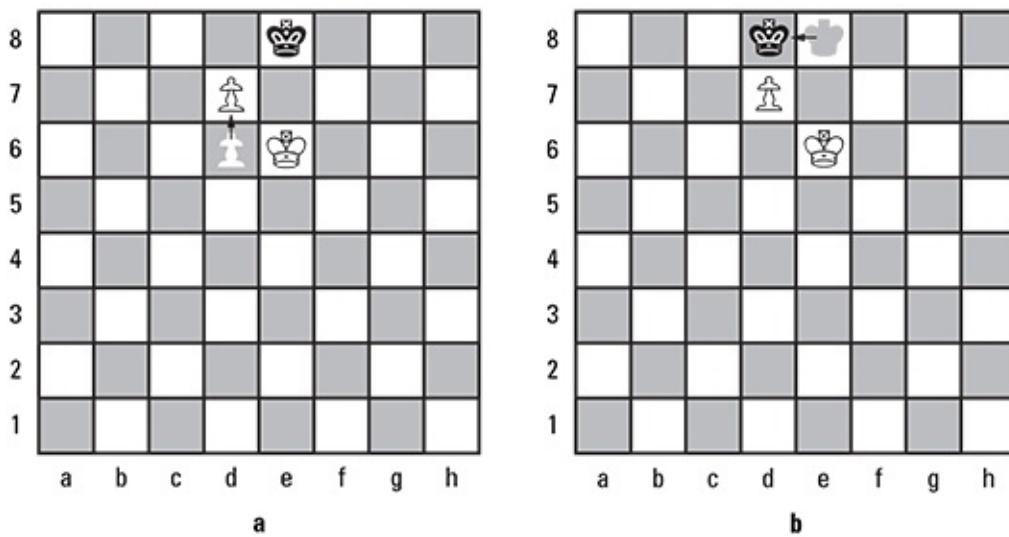


Figura 14-5: O branco move seu peão e o preto o impede de fazer rainha.

O branco agora deve deixar o rei preto capturar seu peão ou conceder o empate movendo-se para uma posição protegida atrás do peão (2.Kd6), como mostrado na Figura 14-6. Lembre-se de que no empate ninguém ganha.

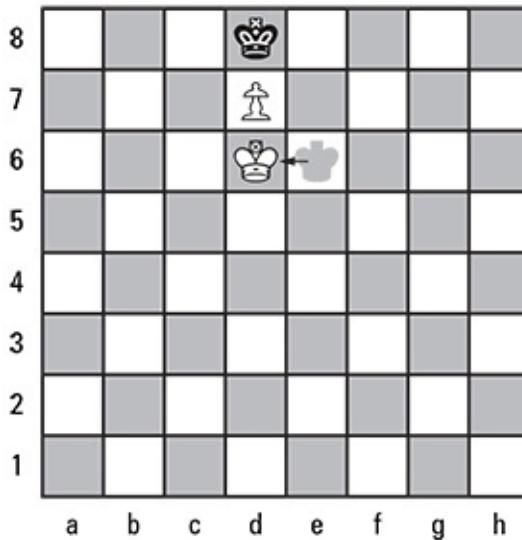


Figura 14-6: O branco protege o peão, induzindo um empate.

Se, por outro lado, for a vez do preto de andar na posição original mostrada na Figura 14-4, então o branco poderá acabar coroando o peão e vencendo o jogo. O preto não pode avançar seu rei em direção ao rei branco, e a melhor chance que o preto agora tem é cobrir a casa de coroação (1. ...Kd8), como mostrado na Figura 14-7. Do contrário, o avanço do peão tiraria o preto dessa casa-chave, e o branco então coroaria o peão em sua próxima vez.

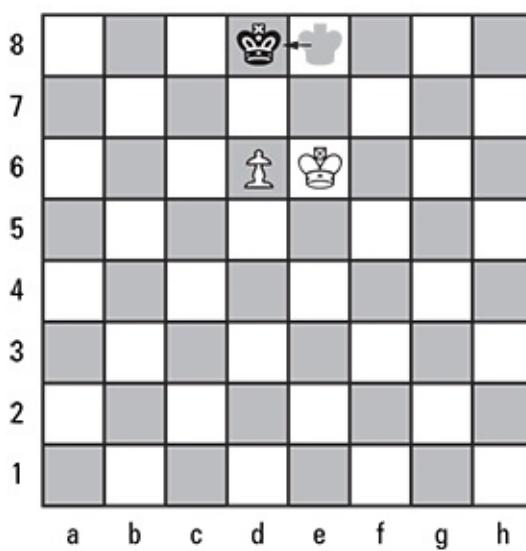


Figura 14-7: O preto ocupa a casa da coroação.

O branco agora pode avançar o peão em segurança (2. d7), pois o rei está o protegendo, como mostrado na Figura 14-8a. O preto deve se mover para a única casa na qual o rei não está em xeque (2. ...Kc7); consulte a Figura 14-8b.

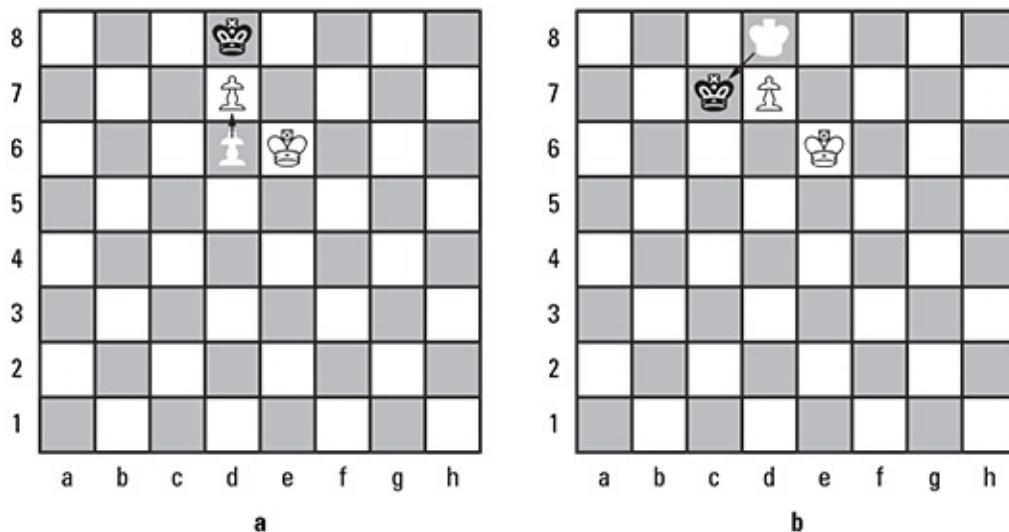


Figura 14-8: O peão branco avança, e o rei preto deve recuar.

Este movimento permite que o branco avance o rei (3. Ke7) e controle a casa de coroação, como a Figura 14-9 mostra. Os únicos movimentos disponíveis ao preto são longe da casa de coroação — o que apenas prolonga a agonia do preto. O peão branco pode então avançar para a última fileira e ser promovido para uma rainha; o xeque-mate logo se seguirá.

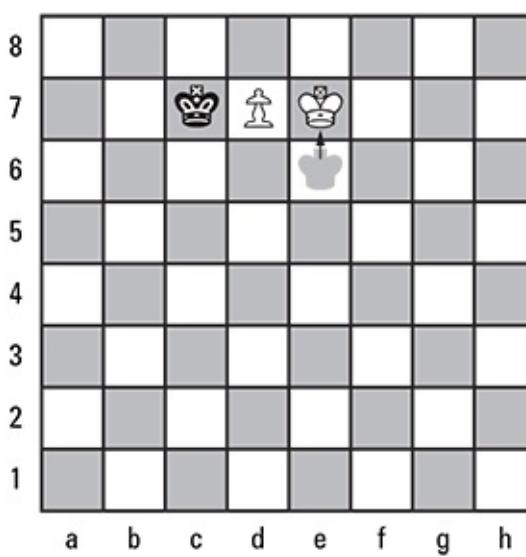


Figura 14-9: Protegido por seu rei, o peão branco logo se tornará uma rainha.



As finalizações com o rei e o peão em frente à torre contra um rei sempre acabam em empate se o lado mais fraco puder chegar a casa de coroação. Esse resultado é inevitável, pois o lado mais forte não pode se aproximar da casa de coroação com seu rei e não pode avançar o peão sem ter que conceder um empate (o rei preto não tem rota de escapatória para o lado se brigar com o peão da torre).

Quando cada lado tem mais do que um peão

As finalizações com um rei e mais peões contra um rei e mais peões podem ser enganosamente complicadas. No entanto, você tem algumas diretrizes a seguir.

Um caminho para impedir dois

Às vezes, tentar contar o número de movimentos do peão, necessários para determinar se uma situação acabará em vitória ou empate (se um peão pode se coroado) pode ser confuso. Ao tentar limitar o número de peões fortes do seu oponente, então, veja se você pode impedir dois peões pelo preço de um. Considere, por exemplo, a posição mostrada na Figura 14-10.

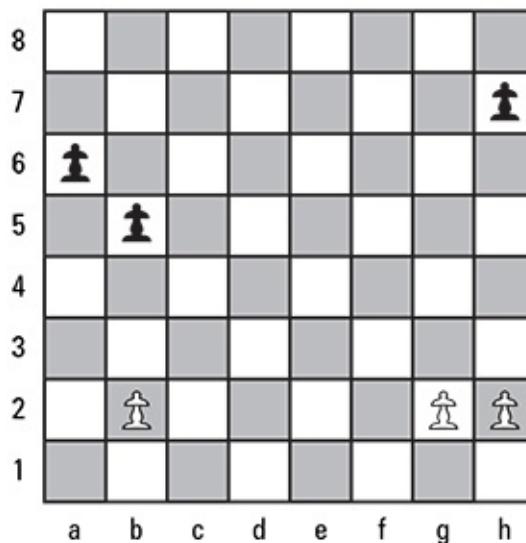


Figura 14-10: Qual peão branco pode conter dois peões pretos?

Apostar no primeiro movimento correto para o branco — avançar o peão em b2 em duas casas (1. b4) — é uma questão simples (consulte a Figura 14-11). O branco pode restringir dois peões pretos bloqueando o caminho do peão em b5 e ameaçando a captura do peão preto caso ele se move para a5.

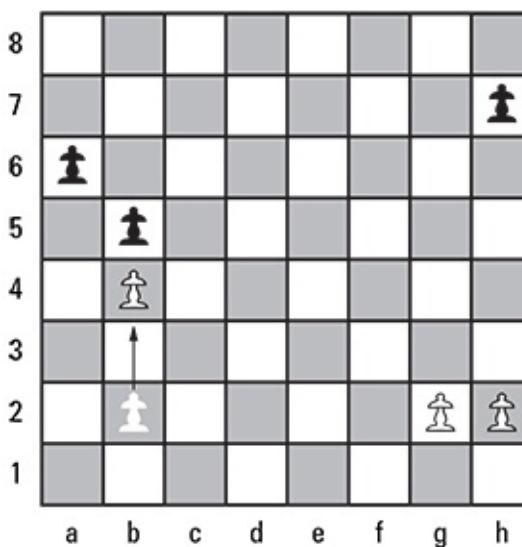


Figura 14-11: Um peão branco pode arruinar o avanço de dois!

Avance um peão não oposto

Se você tiver que encarar uma escolha sobre qual peão avançar, avance o peão que não está encarando o oponente. Na Figura 14-12, o branco move o peão não oposto em g2 em duas casas à frente, até g4.

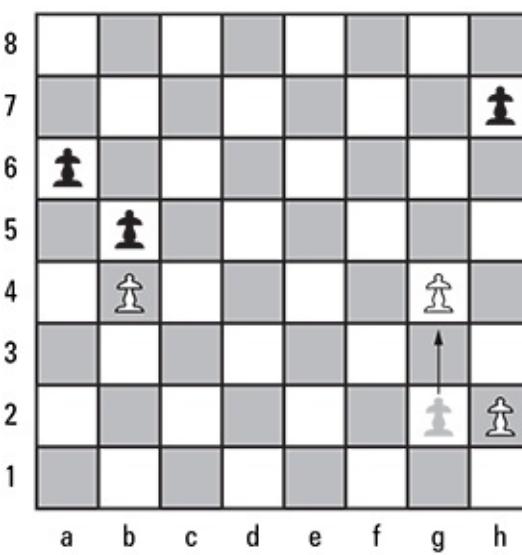


Figura 14-12: Avançando o peão não oposto.

Na Figura 14-13, você pode ver a consequência de avançar um peão que está na mesma coluna que um peão oponente. Se o branco avançar o peão h em vez do peão g (1. h4), então a resposta do preto será restringir ambos os peões movendo o peão h em duas casas (1. ...h5)! (Consulte a seção anterior para saber sobre esta técnica).

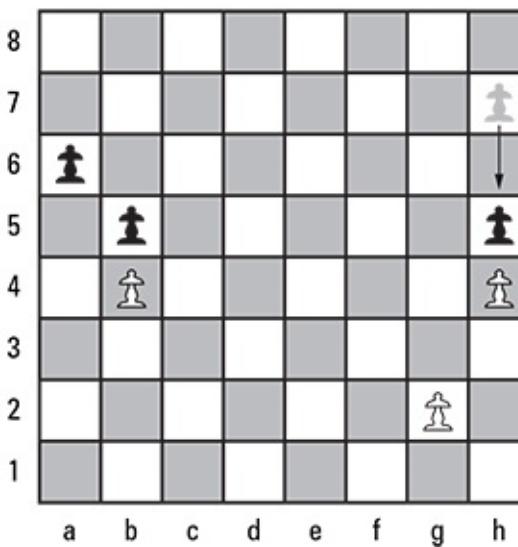


Figura 14-13: O preto está bloqueando dois peões com um.

Consiga um peão passado

A próxima posição é uma que eu mostro a todos os meus alunos. Esta posição demonstra de maneira vivaz que a força de um peão passado geralmente vale todos os cavalos de Colombo. (O Capítulo 3 oferece detalhes sobre peões passados).

Um olhar superficial da posição o informa que ambos os lados estão iguais em material, mas que o rei branco está muito afastado da ação (consulte a Figura 14-14). Um olhar mais aprofundado, no entanto, sugere que o ponto importante não é a posição do rei branco, mas a posição avançada dos peões brancos. Como o branco pode transformar essa disposição em uma vantagem? Criando um peão passado!

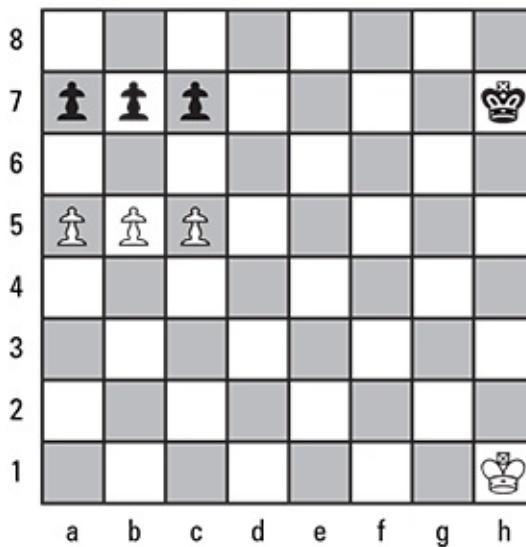


Figura 14-14: Os peões brancos têm uma posição significativamente avançada.

Com seu primeiro movimento, avançando o peão do meio (1. b6), o branco ameaça capturar um dos peões pretos defensores e então coroar este peão no movimento seguinte (consulte a Figura 14-15a). Esta ameaça força o preto a capturar o peão branco avançado (1. ...cxb6); consulte a Figura 14-15b. Qualquer que seja o peão que o preto usar para capturar o saqueador branco não importará.

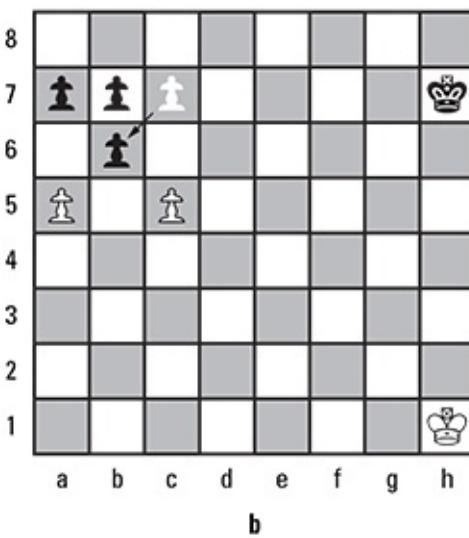
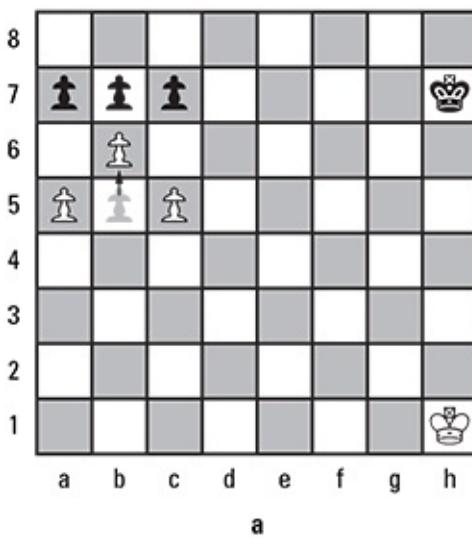


Figura 14-15: O branco sacrifica um peão.

O branco avança outro peão (2. a6) com a mesma ameaça de capturar e coroar nos próximos dois movimentos (consulte a Figura 14-16a). O preto deve novamente capturar o peão branco atacante (2. ...bxa6), como mostrado na Figura 14-16b.

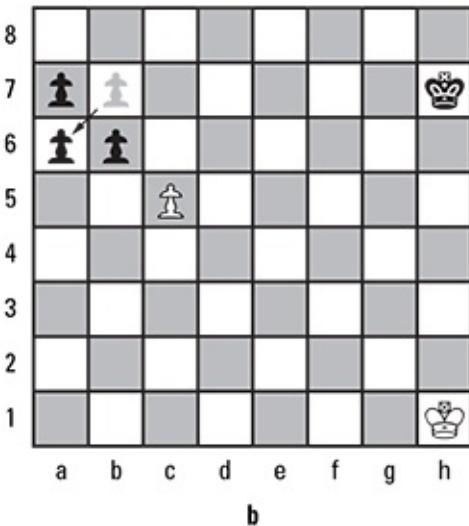
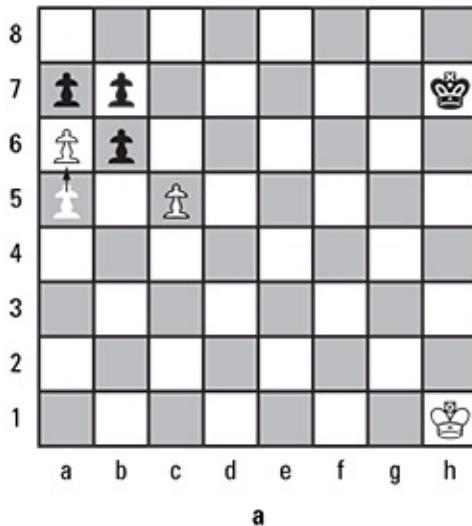


Figura 14-16: O branco sacrifica um segundo peão.

Seguindo-se aos sacrifícios dos dois peões brancos, a natureza da posição geral é radicalmente alterada. Ao se mover para frente em uma casa, até c6 (3. c6), o branco agora passou um peão, e ele tem um caminho aberto até a casa de coroação, como mostrado na Figura 14-17.

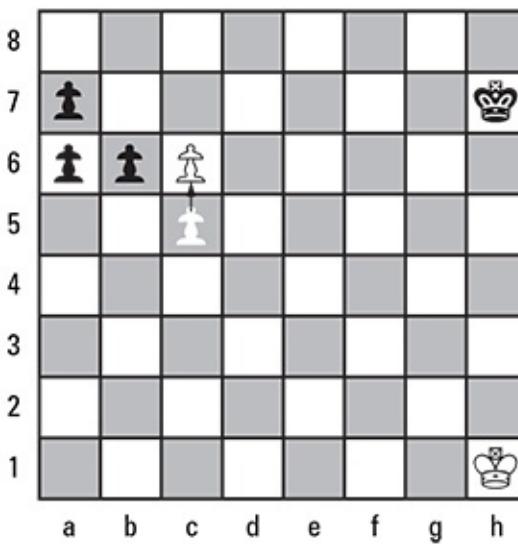


Figura 14-17: O branco conquistou um peão passado e logo irá coroar.

Independentemente do que o preto fizer agora, o branco pode coroar o peão em dois movimentos. Após o branco coroar o peão, a vitória será direta.

DICA
Esteja sempre alerta quanto a uma oportunidade de criar um peão passado que possa continuar marchando desimpedido em direção a casa de coroação. No exemplo anterior, os dois peões que deram suas vidas para que o terceiro pudesse alcançar a promoção merecem um enterro com plenas honras militares!

Finalizações com a Torre: os Truques Mais Comuns

As finalizações com a torre são as finalizações mais comuns no xadrez — principalmente porque as torres geralmente são as últimas peças que você desenvolve e as últimas que você e seu oponente trocam. Essas finalizações são terrivelmente complicadas — até os mestres cometem erros elementares.

Akiba Rubinstein (1882-1961), um grande mestre da Polônia, geralmente é considerado como tendo sido o maior expert com a torre e o peão de sua época. Sua manipulação dessas posições instruiu gerações inteiras que o seguiram, e esse legado agora pertence à herança do xadrez. É claro que poucas pessoas conseguem jogar como Rubinstein. Um de seus contemporâneos, o Dr. Siegbert Tarrasch, resumiu meus sentimentos sobre as finalizações com a torre e o peão quando disse, “Ah, as finalizações com a torre e o peão são um empate.” É claro que essa afirmação não é verdade, mas com certeza, às vezes parece que é assim. Meu conselho: dê o xeque-mate no seu oponente antes de chegar a uma dessas finalizações!

DICA
As torres são peças agressivas e ficam desesperadas se relegadas à defesa passiva. Mantenha esta característica em mente, especialmente se você estiver defendendo uma posição inferior. A seguir estão diversas diretrizes para as finalizações com a torre:

- ✓ **Ative sua torre.** Abra mão de um peão para transformar uma torre passiva em uma agressiva. Esse sacrifício pode valer muito a pena.
- ✓ **Coloque suas torres atrás de peões passados.** Você pode posicionar melhor as torres atrás de

peões passados. A segunda melhor posição para a torre é ao lado de peões passados, e a última posição desejável é na frente de peões passados.

- ✓ **Avance os peões passados conectados contra as torres.** Os peões passados conectados são mais eficazes contra as torres, por isso, avance esses peões conjuntamente.
- ✓ **Coloque o seu rei na casa de coroação.** Se você estiver defendendo seu rei com uma torre contra uma torre e um peão, ocupe a casa de coroação com o seu rei, se possível.
- ✓ **Ameace o rei do seu oponente com sua torre.** Se estiver se defendendo, você pode querer ameaçar o rei inimigo com xequês repetidos de sua torre. Ameace-o de uma distância segura, no entanto, mantendo sua torre mais afastada possível do rei inimigo para evitar perdê-la.
- ✓ **Fique atento ao empate.** Quando ambos os lados tiverem os peões todos em um lado do tabuleiro, as finalizações com a torre geralmente acabam em empate.

Bispos e Cavalos: Finalizações com as Peças Menores

As finalizações que envolvem peças menores são um pouco mais fáceis de entender do que as finalizações com a torre. Os cavalos são melhores do que os bispos se o final de jogo começar com os peões em posições bloqueadas, mas os bispos se tornam mais fortes do que os cavalos se estiverem em posições abertas, com os peões em ambos os lados do tabuleiro. Um cavalo pode restringir o movimento de um bispo apenas com grande dificuldade, enquanto um bispo pode restringir muito mais facilmente o movimento de um cavalo — especialmente se o cavalo estiver posicionado na lateral do tabuleiro.

Considere a posição mostrada na Figura 14-18. Aqui, o bispo cobre todas as casas, marcadas por X, para as quais o cavalo pode possivelmente andar. Este exemplo serve para ilustrar uma das vantagens de ter um bispo em vez de um cavalo em uma finalização. O bispo geralmente pode se trocar pelo cavalo e possivelmente virar o jogo para uma finalização favorável com o rei e o peão. O cavalo, no entanto, raramente tem essa opção.

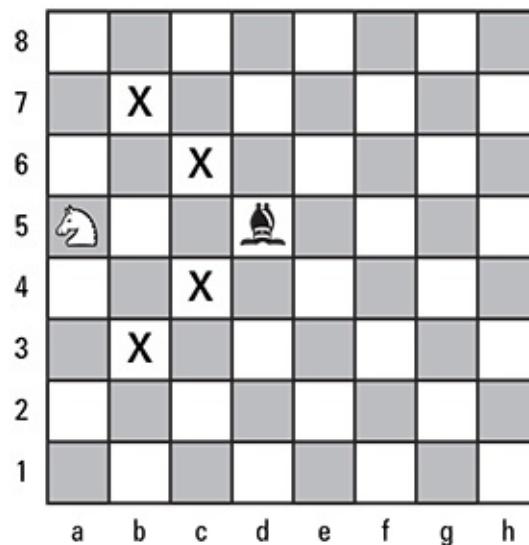


Figura 14-18: A vantagem do bispo.

Em alguns casos, no entanto, você pode preferir ter um cavalo que um bispo. Tal situação é demonstrada na Figura 14-19. Neste exemplo, devido ao fato de que o bispo branco está em uma casa escura e, por definição, não pode atacar ninguém que esteja em uma casa clara, ele não pode atacar nenhum dos peões pretos e deve defender passivamente os peões brancos. Apenas o preto tem chances de vitória neste caso, graças à habilidade do cavalo de se mover de uma casa clara para uma casa escura e vice-versa. O cavalo pode, teoricamente, ocupar qualquer uma das casas, mas o bispo não pode. Ao melhorar a posição do cavalo e do rei, o preto pode ser capaz de forçar o branco a maiores concessões e até mesmo ganhar o jogo.

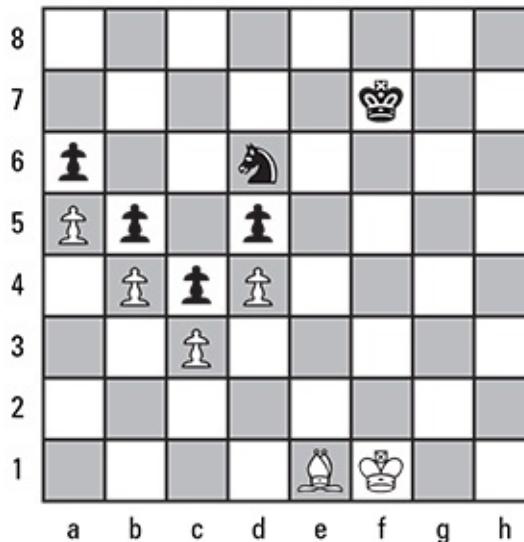


Figura 14-19: A vantagem do cavalo.

Lembre-se de que em todas as finalizações com peças menores, nem o bispo e o rei nem o cavalo e o rei podem dar o xeque-mate sozinhos. Esta incapacidade por parte do cavalo e do bispo em forçar o xeque-mate nas finalizações significa que o lado mais fraco precisa tentar trocar o maior número de peões possível. Se o lado mais fraco eliminar todos os peões, mesmo sacrificando uma peça para fazer isso, então o jogo acabará em empate.



Épocas Medievais, ao Estilo do Xadrez: Cavalo Versus Cavalo



Quando os cavalos estão em casas opostas a outros cavalos, a ação é definida pela falta de capacidade de ataque à longa distância da peça. A luta face a face é muito mais comum, por isso, mantenha essas regras em mente:

- ✓ **Use seu cavalo para bloquear.** Ancore seu cavalo na casa em frente ao peão passado. Essa estratégia impede que o peão se move, sem diminuir o poder de ataque do cavalo. Os cavalos são bons soldados e não aceitam ofensas ao realizar a tarefa de guarda, como as torres e as rainhas o fazem.
- ✓ **Tome cuidado com peões passados externos.** Os peões passados externos são especialmente eficazes contra os cavalos. Os cavalos são bons em ataques curtos, mas são fracos a longa

distância, pois eles podem influenciar apenas um lado do tabuleiro por vez.

✓ **Sacrifique o cavalo para conseguir um peão passado.** Considere sacrificar o cavalo para criar um peão passado que não pode ser detido.

Na Figura 14-20, o preto teve sucesso ao bloquear os peões brancos no lado do rei (eles não podem forçar sua passagem até a casa de coroação). O peão passado externo do preto em a6 está ameaçando avançar em direção a casa de coroação.

O branco pode impedir essa possível coroação ao capturar o peão a6 com seu cavalo em b4 (1. Nxa6) e, portanto, sacrificando-o, como mostrado na Figura 14-21.

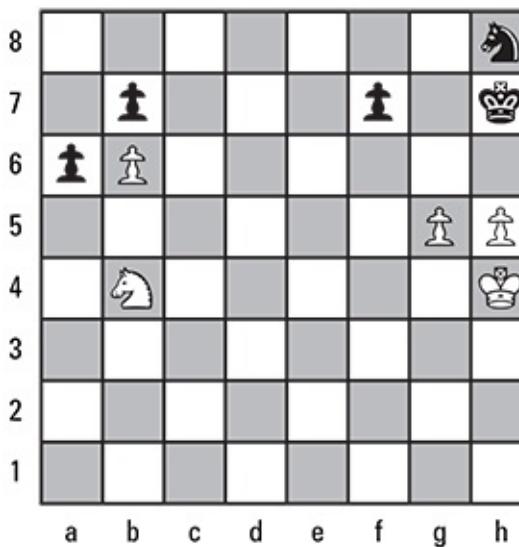


Figura 14-20: O peão preto em a6 tem o potencial de virar rainha.

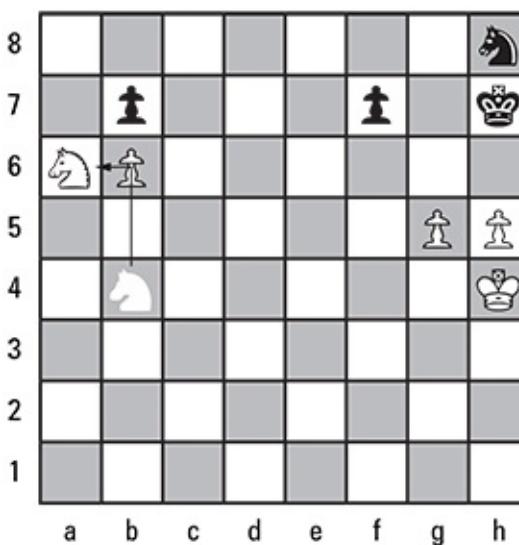


Figura 14-21: O branco sacrifica seu cavalo.

Se o preto capturar o cavalo branco com o seu peão em b7 (1. ...bxa6), como mostrado na Figura 14-22a, então o branco terá um peão passado irrestrito na coluna b (consulte a Figura 14-22b) e vencerá.

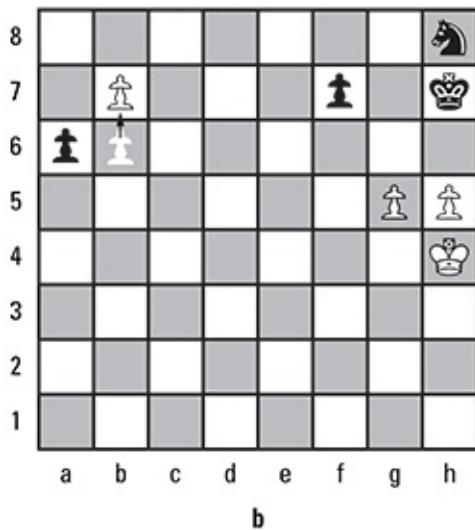
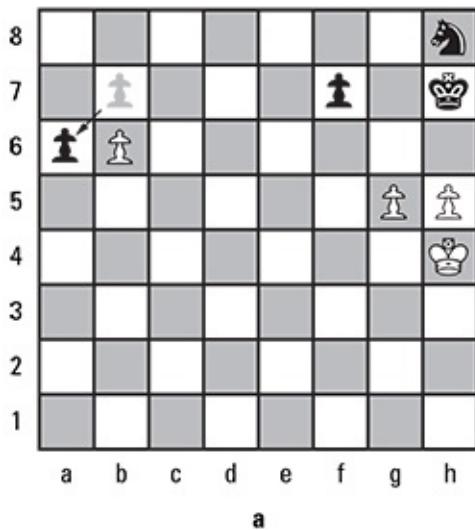


Figura 14-22: Ao sacrificar seu cavalo, o branco criou um peão passado.

Sobrevivência dos mais fortes: Cavalo versus bispo

Aqui estão algumas coisas a se manter em mente em finalizações envolvendo cavalos e bispos.



- ✓ **Use os bispos em posições abertas.** Os cavalos gostam de posições fechadas, e os bispos gostam de posições abertas, pois sua mobilidade aumenta. A superioridade do bispo ao cavalo está em sua habilidade de atacar ambos os lados do tabuleiro de uma vez. O cavalo não pode defender de um lado e atacar do outro simultaneamente, mas o bispo pode. As finalizações geralmente são abertas, por isso, os bispos tendem a ser superiores no final de jogo.
- ✓ **Reduza a mobilidade dos bispos com peões.** Ao colocar seus peões nas casas de mesma cor que o bispo oponente, você pode restringir a mobilidade do bispo. Idealmente, você quer que seu oponente restrinja seu próprio bispo. Tome cuidado para não colocar seus peões onde o bispo possa atacá-los e vencê-los. Siga esta regra apenas se ela restringir a mobilidade do bispo e os peões estiverem seguros contra a captura.
- ✓ **Procure finalizações vitoriosas com o rei e o peão.** Uma finalização com o rei e o peão é mais fácil de ser vitoriosa do que qualquer outro tipo de finalização. Se você puder trocar sua peça pela do seu oponente e entrar em uma finalização vitoriosa com o rei e o peão, vá em frente!
- ✓ **Use os bispos se os peões estiverem espalhados.** A vantagem do bispo aumenta quando os peões estão espalhados no tabuleiro. Quanto menos simétrica a posição dos peões é, melhor é a situação do bispo.

Uma batalha religiosa: Bispo Versus Bispo

Há dois tipos completamente diferentes de finalizações com o bispo versus o outro bispo: quando os bispos estão em casas com a mesma cor e quando eles estão em casas com cores diferentes (o que comumente é denominado de “bispos de cores opostas”).

- ✓ **Fique atento para um empate com bispos de cores opostas.** Os bispos de cores opostas aumentam as chances de um empate: eles nunca podem capturar um ao outro! Além disso, os

bispos de cores opostas não podem passar do bloqueio um do outro.

- ✓ **Troque bispos da mesma cor se você estiver mais forte.** Em finalizações com bispos da mesma cor, você pode forçar o lado mais fraco a ceder espaço oferecendo a troca de bispos. Coloque o seu bispo na mesma diagonal na qual o bispo do seu oponente está. Dê apoio ao seu bispo com o rei. Se você tiver mais peões, seu oponente não vai querer fazer trocas e será forçado a ceder a diagonal a você.
- ✓ **Use um bispo à longa distância para controlar um peão passado.** O bispo pode impedir o avanço de um peão passado ao controlar a casa em frente ao peão. Lembre-se de que o bispo pode controlar a casa a uma longa distância.

Quanto mais separados os peões passados estiverem, melhores serão as chances de vitória do lado mais forte. Se os peões estiverem próximos, então o rei inimigo poderá ajudar a estabelecer um bloqueio. Se eles estiverem separados, um bloqueio não é impossível. O rei pode ser usado de um lado ou de outro, mas não em ambos os lados.

Parte IV

Começando a Ação Avançada

A 5ª Onda

Por Rich Tennant



“Bem, Sr. Humphrey. Parece que jogar xadrez online, por horas, causa SIM, alguns efeitos colaterais.”

Se você quer jogar xadrez, você tem que ter alguém (ou alguma coisa) para jogar com você. Nesta parte, eu discuto os vários tipos de competições, desde clubes a computadores e a World Wide Web. Além disso, você encontrará um capítulo inteiro sobre anotações de xadrez para que você possa jogar uma partida de xadrez por e-mail ou por correspondência com pessoas de todo o mundo. Conhecer algumas anotações de xadrez também permite que você leia sobre xadrez bem como escreva sobre suas próprias experiências.

Capítulo 15

Jogos de Competição e Etiqueta Necessária

Neste Capítulo:

- Indo a um clube para aprimorar suas habilidades competitivas
 - Conhecendo fatos sobre os torneios
 - Indo para o exterior com o seu jogo
 - Recusando-se a esquecer o passado: xadrez por correspondência
 - Sabendo ser educado ao jogar
-

Se você é como eu, você ficará nervoso da primeira vez que entrar em um torneio. Não deixe que isso o pare! Os campeões mundiais também tiveram que jogar seus primeiros torneios, e a maioria dos aficionados por xadrez se lembraram como é ter essa sensação. Simplesmente tire suas dúvidas com a primeira pessoa quase-oficial que você vir, e provavelmente você fará um novo amigo durante o processo. Para oferecer a você um terreno sólido por onde começar, eu inclui este capítulo para incluí-lo no círculo.

Neste capítulo, eu discuto os clubes de xadrez para aqueles que querem aprimorar o jogo ao mesmo tempo em que sociabilizam. Em seguida, para quando você se sentir pronto para exercitar seu lado competitivo, eu explico onde encontrar um torneio, como agir quando você chegar a um torneio, o que esperar e, claro, as regras de etiqueta aceitáveis das quais você deve se lembrar quando estiver lá.

A Prática Leva à Perfeição: Entrando para um Clube Primeiramente

Eu geralmente aconselho meus alunos a se envolverem em um clube antes de jogar em um torneio. Um clube geralmente é um ambiente mais amigável e é o melhor lugar para passar pelos primeiros nervosismos — você provavelmente encontrará alguns veteranos de torneios que podem estar dispostos a acolhê-lo. É dessa maneira que a maioria dos grandes do xadrez iniciou suas carreiras em torneios.

Clubes diferentes se encontram em épocas diferentes, e alguns são maiores do que os outros. A sociedade em um clube pode ir desde iniciante a mestre, e as competições podem ser informais ou fatalmente sérias. Você precisa visitar um clube para saber como é. Cada clube geralmente tem um diretor que pode responder quaisquer dúvidas que você possa ter e pode ajudá-lo a encontrar alguém próximo ao seu nível de habilidade.

Para encontrar um clube nos Estados Unidos, vá para a página online de diretório da United States Chess Federation (USCF) em www.uschess.org/directories/AffiliateSearch/. Lá é

possível encontrar o nome e as informações de contato de qualquer organização afiliada à USCF.

No Brasil, veja “apêndices” para saber sobre clubes.

Fundamentos Básicos dos Torneios nos Estados Unidos

Para jogar em uma partida de torneio, você deve conhecer as regras da competição (confira a quinta edição do manual de regras da USCF) e estar familiarizado com a etiqueta do xadrez (que eu discuto posteriormente neste capítulo). O xadrez de torneios nos Estados Unidos é certificado e classificado (o que significa que todos recebem uma avaliação numérica de seu desempenho) pela USCF. Normalmente, os torneios são organizados por um diretor de torneios e requerem associação à USCF, além de uma taxa de entrada. Você pode encontrar todas as informações que precisa sobre a organização, bem como as maneiras de se tornar um membro, no Website da USCF em www.uschess.org. Quando você competir em um torneio, você deve levar seu próprio equipamento: um tabuleiro de xadrez, peças e um relógio (consulte o Anexo B para encontrar algumas boas fontes de equipamentos).

Os torneios dos Estados Unidos são anunciados na *Chess Life*, a publicação mensal da USCF, que está incluída em suas taxas de associação e é disponibilizada no Website da USCF. A *Chess Life* possui uma seção que inclui os eventos que estão por acontecer e os nomes e telefones dos diretores de torneios. A lista parecerá grego a você da primeira vez que a vir, pois ela tem todos os tipos de códigos e abreviações. Se você for um novato, ligue para o diretor e diga a ele que você é um jogador não classificado e tire quaisquer dúvidas que possa ter. Todos em algum ponto já foram iniciantes, e esses diretores explicarão a você os macetes com calma.

Observando seu tempo e fazendo pontos altos

Você não precisa de um relógio de xadrez para jogar uma partida informal de xadrez, mas você precisará de um para jogar em um jogo de torneio. Um relógio de xadrez analógico tem duas faces (o relógio digital tem dois letreiros) — uma para cada jogador. Você pressiona um mecanismo do seu lado do relógio para iniciar o relógio do seu oponente. O preto inicia o relógio do branco no começo do jogo, e depois que o branco move, o branco para o seu próprio tempo enquanto, simultaneamente inicia o do preto.

Dependendo do torneio, a quantidade de tempo reservada (chamada de *controle do tempo*) para o jogo varia. Cada jogador pode ter 90 minutos para realizar 30 movimentos, por exemplo, ou pode ter duas horas para realizar 50. Se algum jogador exceder o limite de tempo, falhando em executar o número mínimo de movimentos, ele perderá o jogo. Tal derrota (chamada de *perda por tempo*) é encarada como qualquer outra derrota em termos de classificação.

As *classificações* no xadrez são uma medida de desempenho esperado versus a oposição conhecida, e elas variam com base em seus resultados: vitórias, derrotas e empates. Os iniciantes contêm suas classificações iniciais ao jogar em torneios contra pessoas com

classificações estabelecidas. As classificações oferecidas pelo órgão regente internacional do xadrez, chamado de *Federation Internationale des Echecs* (FIDE, pronunciado “fee-day”), às vezes são denominadas como *classificações Elo* em homenagem a um dos primeiros desenvolvedores do sistema de classificação, Arpad Elo.

A USCF usa um sistema de classificação semelhante, que geralmente tem de 50 a 70 pontos a mais do que a classificação da FIDE. O sistema da FIDE, no entanto, não classifica os jogadores abaixo de um determinado nível de habilidade, e os denomina como não classificados. O sistema USCF divide a população classificada em classes, como mostrada na Tabela 15-1.

Tabela 15-1 O Sistema de Classificação da USCF

Pontos	Classe
2.400 ou mais	Mestre Sênior
2.200-2.399	Mestre
2.000-2.199	Expert
1.800-1.999	Classe A
1.600-1.799	Classe B
1.400-1.599	Classe C
1.200-1.399	Classe D
1.199 ou menos	Classe E

O jogador médio de torneios possui uma classificação na base da Classe C. Esta classificação é, na verdade, bastante alta se você levar em conta todos os enxadristas, não apenas os do tipo competitivo, pois os jogadores de torneio tendem a levar seu xadrez a sério. Os jogadores casuais podem ser bastante fortes, é claro, mas geralmente os jogadores de torneio ativos tendem a serem os mais fortes do país.

Sandbaggers

Quando os torneios com prêmios altos e de alta classe se tornaram populares, alguns jogadores de xadrez tentavam manipular suas próprias classificações. Esses jogadores costumavam perder intencionalmente pontos de classificação em eventos de baixo custo para jogar em uma classe abaixo de sua própria força nos torneios que pagavam prêmios altos – com a esperança de derrotar os competidores mais fracos e receber prêmios relativamente mais altos em dinheiro. Esta prática antiética é chamada de sandbagging. Chamar um jogador de sandbagger é um dos piores insultos relacionados ao xadrez!

O sistema de classes da USCF levou ao desenvolvimento de prêmios por classes. Isso significa

que um torneio típico no sistema suíço (consulte a próxima seção) oferece prêmios em dinheiro em cada uma das divisões de classificação, o que permite que o organizador exija altas taxas de entrada. Esta configuração pode levar a um tipo de competição implacável, o que é outra razão para começar em clubes (consulte a primeira seção deste capítulo) ou em eventos menores, nas quais a competição ainda é sagaz — mas mais amigável.

Familiarizando-se com os tipos de torneio

Falando em termos gerais, as competições em torneios têm três variedades: o sistema suíço, round robin e as partidas. O sistema suíço, ou apenas suíço, é o mais popular nos Estados Unidos. As competições por partidas e round robin são geralmente mais caras de serem organizadas.

Sistema suíço

A maioria dos torneios de final de semana nos Estados Unidos é realizada de acordo com as regras do sistema suíço. O *sistema suíço* organiza todos os jogadores por suas classificações (e organiza os jogadores não classificados alfabeticamente) e divide a lista na metade. O melhor jogador da melhor metade joga contra o melhor jogador da outra metade, e assim por diante, até que o último jogador da primeira metade jogue contra o último jogador da última metade. Em caso de número ímpar de jogadores, é concedido ao último jogador meio ponto (o que significa que seu oponente será escolhido na próxima rodada como se ele tivesse sofrido um empate, mesmo ele não tendo jogado).

Os vencedores recebem um ponto, em caso de empate, os jogadores levam meio ponto, e quem perde não ganha nada. Na rodada seguinte, os vencedores jogam contra outros vencedores, os perdedores contra outros perdedores, e assim por diante, seguindo o mesmo procedimento de divisão das listas na metade e fazendo pares de pessoas nas duas metades de acordo.

O Gambito Suíço

Geralmente, as primeiras rodadas de um torneio que acontecem sob o sistema suíço envolvem partidas erradas. Os jogadores fortes jogam contra jogadores mais fracos, principalmente no início do torneio. Alguns jogadores usam uma estratégia dúbia, chamada de Gambito Suíço, feita para evitar as competições mais difíceis. Esta estratégia envolve permitir um empate com um jogador mais fraco, o que oferece àquele que faz o gambito duplas mais fáceis (os vencedores jogam com outros vencedores, mas aquele que dá o gambito joga com outra pessoa que apenas empatou) nas próximas rodadas. A esperança é que, nas futuras rodadas, os jogadores mais fortes jogarão uns com os outros — e aquele que deu o gambito receberá o dinheiro do prêmio ao jogar com competidores inferiores.

Esta estratégia, como qualquer outra projetada para manipular os resultados, tem a mesma probabilidade de sair pela culatra quanto de ser bem-sucedida. Quem sabe se você realmente vai acabar com uma dupla mais fraca? Em todos os casos, você deve jogar o seu melhor.



Gradualmente, você começará a jogar contra jogadores da sua força apropriada, pois — em teoria, pelo menos — você deve estar marcando mais ou menos a mesma quantidade de pontos contra o mesmo tipo de competidores. Os jogadores mais fortes, ou os jogadores que têm o melhor torneio, cada vez mais, provavelmente, jogarão uns contra os outros no decorrer do torneio. O vencedor será o jogador que marcar o maior número de pontos.

Round robin

Um torneio *round robin* é um em que todo mundo joga contra todo mundo. Esses torneios são considerados como um julgamento mais preciso do desempenho de um jogador, pois eles não envolvem duplas “por sorte”. Os torneios *round robin* são usados para determinar a maioria dos campeonatos nacionais e torneios internacionais. Uma desvantagem desse tipo de torneio é que ele normalmente demora mais para ser concluído, e é, portanto, mais caro de ser produzido.

Um desdobramento do *round robin* é o *Quad*, em que um torneio é dividido em grupos de quatro jogadores de força mais ou menos igual, que então jogam um contra o outro. Esse tipo de sistema é popular nos Estados Unidos, pois ele é barato e evita duplas malfeitas.

Competição por partida

A *competição por partida* não é tecnicamente uma competição de torneio, pois ela envolve apenas dois jogadores, mas é outra forma popular de competição e pode ser classificada. Em uma partida, um jogador joga contra outro por um número predeterminado de jogos. Essa competição cabeça a cabeça é o método mais puro para determinar o jogador mais forte, e geralmente é adotada para determinar o campeão mundial — ou o desafiante do campeão mundial.

Torneios de Xadrez em Todo o Mundo

A principal diferença entre torneios nacionais e internacionais é que eles são jogados de acordo com dois conjuntos de regras. As regras básicas sobre como jogar são as mesmas, é claro, mas as regras que regem a competição têm algumas diferenças. Em geral, as regras da FIDE se baseiam mais na descrição dos representantes, chamados de *árbitros*, para solucionarem quaisquer disputas ou impor reivindicações. As regras da USCF são mais envolvidas e ditam ações específicas em situações específicas em um grau muito maior. É por isso que o manual de regras deles é tão grande e passa por uma revisão periódica.

Você só pode participar de alguns torneios internacionais mediante um convite, mas muitos eventos suíços (consulte a seção anterior) são abertos a todos. Você joga de acordo com as regras da FIDE e pela classificação da FIDE, mas, do contrário, a experiência é semelhante a um torneio dos Estados Unidos.

A FIDE comprehende as nações membro do mundo, que pagam taxas e elegem os representantes da FIDE (a USCF é o representante oficial dos Estados Unidos, por exemplo). A organização também supervisiona o campeonato mundial e as Olimpíadas de Xadrez, na qual os países mandam equipes para competir. Assim, a FIDE é responsável por conceder títulos a um número ilimitado de jogadores individuais, como os títulos a seguir:



- ✓ **Grandmaster (GM):** O título de grandmaster (grande mestre) é o título mais alto concedido pela FIDE e é oferecido quando você apresenta desempenhos excelentes (chamados de *normas*) quando competir com jogadores que já têm este título.
- ✓ **International master (IM):** O título de international master (mestre internacional) vem em segundo lugar ao título de grande mestre e também é conseguido ao realizar normas em eventos que incluem um número suficiente de grandes mestres e mestres internacionais.
- ✓ **FIDE master (FM):** O título de FIDE master (mestre da FIDE) é o terceiro e último título concedido pela FIDE. Quem o recebe são os jogadores que mantêm uma pontuação de 2.300 ou mais, o que está dentro da classe de mestre, em eventos sancionados pela FIDE.

Percorrendo uma Longa Distância: Xadrez por Correspondência

O xadrez por correspondência era originalmente jogado ao se enviar cartões postais com movimentos de xadrez por correio (algumas pessoas ainda o chamam “xadrez postal”). Com o surgimento da Internet, no entanto, os torneios e competições também adquiriram uma nova forma, pelo e-mail e os servidores da Web (saiba mais sobre o xadrez por computador no Capítulo 16). Claramente, você precisa saber as anotações de xadrez para participar (e eu as explico no Capítulo 17), mas depois que você pegar o jeito, você descobrirá que o xadrez por correspondência é uma maneira excelente de encontrar oponentes de fora de sua área geográfica sem sair do conforto de sua casa.

A cisma

Em 1993, haveria uma partida do campeonato mundial da FIDE entre o campeão russo, Garry Kasparov, e Nigel Short, da Inglaterra, o desafiante de Kasparov. No entanto, Kasparov não estava feliz com o dinheiro do prêmio, por isso, ele deu o cano na FIDE e ajudou a fundar a Professional Chess Association (PCA).

A partida entre Kasparov-Short foi realizada sob o patrocínio da PCA, e a FIDE foi deixada com uma partida vergonhosa entre dois jogadores que Short já havia derrotado. Kasparov venceu a partida de maneira convincente e defendeu seu título contra Viswanathan Anand, da Índia, em 1995. O principal patrocinador da PCA era a Intel – mas após a partida de 1995, a Intel retirou seu apoio, e a PCA virou história.

As negociações para uma partida de reunificação entre os jogadores que tinham o título de campeão continuaram a surgir. Uma partida não sancionada pela FIDE entre Kasparov e Vladimir Kramnik (consulte o Capítulo 19 para saber mais sobre esses dois), em 2000, terminou com a derrota de Kasparov. Embora a maioria das pessoas ainda considere Kasparov o melhor jogador do mundo, ele foi frustrado em suas tentativas de realizar outra partida.

Esses acontecimentos chamam atenção para uma divisão fundamental histórica no xadrez: o título de campeão mundial pertence ao detentor do título ou à organização que o concede?

Para encontrar oponentes, você geralmente precisa pertencer a uma organização postal oficial. Se você decidir que o correio convencional não é sua praia e preferir jogar no cyberespaço, você pode ir para a internet e arranjar um oponente. A USCF tem um número de eventos por correspondência, e o *Chess Life* geralmente tem uma coluna dedicada ao xadrez postal. Até mesmo revistas são dedicadas a esse tipo de competição de xadrez. Confira os seguintes Websites relacionados a xadrez para descobrir mais informações para contato para encontrar um oponente:

www.uschess.org/cc

www.chessmail.com

www.chessbymail.com

www.iccf.com

Cuidando de seus Modos: Etiiqueta de Torneios

O xadrez tem que ser divertido, mas, muito geralmente, as pessoas o levam muito a sério. Quando você banca o sr. estressadinho, você deve conhecer o que se deve e o que não se deve fazer de acordo com a etiqueta do xadrez.

Não fume se você não tiver um cigarro

Uma história famosa, nos círculos de xadrez, conta sobre um grande mestre reclamando sobre outro que mantinha um charuto apagado próximo ao tabuleiro. "É um torneio em que é proibido fumar," o primeiro reclamou ao diretor do torneio. O diretor, bastante justo, observou que o charuto não estava aceso.

No entanto, o grande mestre insistiu, alegando que seu oponente estava ameaçando fumar! Esse absurdo tem pelo menos um pouco de fundamento no mundo do xadrez, pois nós temos um ditado que diz que a ameaça é mais forte do que a execução!

A etiqueta do xadrez é especialmente importante em partidas de torneio. Em um encontro sério, ambos os jogadores permanecem olhando para o tabuleiro por horas consecutivas. Seu oponente hipersensível certamente notará uma sobrancelha levantada, e um espirro pode fazer com que alguém entre em choque. Deus o livre, caso você tenha um tique nervoso ou o hábito de bater seus dedos ou resmungar (na maioria das vezes) para si mesmo. Os enxadristas já reclamaram sobre todas essas coisas e mais.

Você pode se dirigir de maneira adequada ao seu oponente durante a partida apenas para oferecer um empate. Se você tiver uma reclamação, o curso de ação mais seguro é levá-lo ao diretor do torneio. Se a partida for apenas por diversão, use o bom senso — mas, acima de tudo, evite distrair um oponente que estiver pensando em um movimento.

O xadrez, nesses níveis, é uma atividade inacreditavelmente tensa, e os jogadores não podem



relaxar fisicamente. Já aconteceu de até mesmo, indivíduos que em outras situações são calmos perderem a tranquilidade por uma infração real ou imaginária. A melhor coisa a se fazer é simplesmente jogar pela diversão, mas, mesmo então, é importante conhecer o básico.

Sabendo quando jogar a toalha

Os treinadores de xadrez geralmente instruem os iniciantes a nunca desistirem e sempre levarem a partida até o xeque-mate. “Ninguém nunca vence ao desistir,” eles dizem. Embora este ponto possa ser verdade, às vezes uma derrota é inevitável, e desperdiçar o tempo do seu oponente quando vocês dois sabem que você está condenado é simplesmente rude.

Quando desistir

 Se você estiver sem esperança atrás de material ou estiver enfrentando um xeque-mate iminente, é melhor partir para outro jogo. Durante sua vida, você pode passar horas esperando salvar uma ou duas posições completamente perdidas quando, em vez disso, você poderia passar esse tempo começando tudo de novo do zero. Além disso, você raramente – se é que isso acontece – aprende alguma coisa com esses tipos de posições perdidas e sem esperança. Você estará muito melhor se gastar seu tempo pensando no que você errou e então, tentando não fazer essa confusão novamente.

É possível que seus oponentes gostem de ver você se contorcer, por isso, eles não vão se importar de continuar. Muito provavelmente, no entanto, eles vão ficar irritados de que você não saiba quando desistir e podem se recusar a jogar novamente com você. Na verdade, eu abri mão de ir a um clube específico, pois os jogadores lá continuavam a jogar em posições perdidas. Eu me via dirigindo de volta para casa bem depois da meia-noite, semana após semana. Se os membros soubessem quando desistir, eu teria continuado a jogar lá.

 A moral da história no entanto, é que *desistir é uma decisão pessoal*. Você nunca deve desistir só porque seu oponente quer que você faça isso, mas você deve jogar a toalha quando você decidir objetivamente que não há como você salvar o jogo. Após a conclusão ser inevitável, você pode dar um aperto de mãos no seu oponente e seguir seu caminho.

Como desistir

 Tão importante quanto quando desistir é *como desistir*. O método formal não é jogar os braços para cima e começar a chorar, mas deitar o seu rei de lado. Esta ação é uma desistência universalmente reconhecida. Então, é importante que você estenda a mão para parabenizar seu oponente — essa demonstração de espírito esportivo é um ritual valorizado no xadrez. Isso demonstra que você tem o mínimo de toque de classe.

Muitos jogadores dão um aperto de mãos após a partida, mas então, eles desfazem o gesto de boa vontade ao reclamar que eles deveriam ter, com todos os direitos, vencido o jogo. “Se eu tivesse ao menos feito isso, em vez daquilo, você estaria perdido,” eles às vezes dizem. Essa conversa é simplesmente infantil. Algo muito mais eficaz é perguntar, “O que você teria feito se eu tivesse jogado dessa maneira em vez daquela?” Esta abordagem leva a algumas coisas. Primeiramente, ela reconhece que a opinião do seu oponente, em virtude da vitória, pode ter alguma validade. Em segundo lugar, a abordagem permite que você ouça as ideias do seu oponente. Você estará muito melhor se entender a maneira de pensar do seu oponente dessa maneira do que se tentasse explicar em vão por que você perdeu.

Às vezes, tanto você quanto o seu oponente gastarão um tempo considerável discutindo o jogo. Os enxadristas chamam essas sessões de *post mortem*. Tente ser respeitoso durante essas seções e se concentre em aprender — e não provar um argumento. Você fará muitos amigos no mundo do xadrez se seguir este conselho.

Oferecendo um empate

Se você decidiu que você não poderá dar o xeque-mate no seu oponente, e se você não achar que seu oponente poderá dar o xeque-mate em você, você pode querer oferecer um *empate*. Oferecer um empate sob quaisquer outras circunstâncias pode ser considerado algo irritante, e seu oponente poderá fazer uma reclamação sobre você ao diretor do torneio. O pior é que a oferta de empate pode ser aceita ou rejeitada, e você ainda pode ser repreendido. Em outras palavras, se você fizer uma oferta de empate inadequada, seu oponente terá o direito de aceitá-la e reclamar dela.

Kasparov roubou?

Durante uma partida de torneio contra Judit Polgar, Kasparov fez seu movimento e deu a impressão de tirar sua mão da peça por um segundo. Ele, então, moveu a peça para outra casa. A chocada Polgar não reclamou, mas posteriormente, indicou que ela achou que o campeão tinha, de fato, tirado a mão da peça. Kasparov negou ter feito isso.

Entretanto, a partida foi gravada em vídeo, e uma análise cuidadosa da fita mostrou que Kasparov de fato soltou a peça. Infelizmente, o xadrez não tem replays instantâneos, e não foi possível protestar após o final da partida. Se até mesmo campeões mundiais quebram as regras, que esperanças restam para o resto de nós?



Sob condições de torneio, você pode fazer uma oferta de empate apenas *depois* de ter feito um movimento e *antes* de iniciar o relógio do seu oponente. Nunca ofereça um empate ao seu oponente durante o tempo dele. Esse comportamento é uma quebra de etiqueta, e ofensas repetidas podem fazer com que você perca o jogo por negligência.

Se você fizer uma oferta de empate sem antes fazer um movimento, seu oponente tem o direito de pedir para ver seu movimento e, então, decidir se aceita ou rejeita sua oferta. Ofertas de empate repetidas podem ser consideradas irritantes, por isso, espere até que a posição tenha mudado substancialmente antes de fazer outra oferta.



Se a posição no tabuleiro está prestes a ser repetida pela Terceira vez, você pode reivindicar um empate sem pedir. No entanto, você deve fazer isso *antes* de fazer o movimento que repetiria a posição pela Terceira vez, pois a reivindicação deve ser feita na sua vez, e o diretor do torneio deve testemunhar o movimento.

Tomando cuidado com o que você toca



Um dos assuntos mais complicados no xadrez é a *regra do movimento por toque*. Esta regra simplesmente significa que, se você tocar uma peça, você deve movê-la — se o movimento for legal. Se você tocar uma peça que não tem movimento legal possível, você está livre para mover qualquer outra peça. O movimento é considerado concluído quando você tirar a mão da peça.

Às vezes, um jogador alega que o outro tocou a peça, e o outro jogador nega o fato. Se houver testemunhas por perto, o diretor pode conseguir tomar uma decisão informada. Na falta de testemunhas, a alegação geralmente não é sustentada na primeira reclamação. Se você acidentalmente bater ou derrubar uma peça, você deve dizer, “Eu ajusto” e reposicionar a peça deslocada.

Ainda em relação à regra do movimento por toque, uma causa frequente de reclamações é a passada de mão. A *passada de mão* ocorre quando um jogador posiciona sua mão sobre uma peça e a deixa imóvel. A passada de mão é uma distração, e você não deve fazer isso — para isso, vale o aviso de Jose Capablanca (consulte o Capítulo 19 para saber mais sobre ele). Você nunca deve obstruir a visão do seu oponente do tabuleiro, a menos que você esteja em movimento, por isso, não estique a mão para pegar uma peça até que tenha decidido movê-la.

Endireitando suas peças

Às vezes, um peão ou uma peça podem não estar posicionados por inteiro nem em uma casa nem em outra. Você poderá ajustar esse peão ou peça ou até mesmo um conjunto de peças — mas apenas se fizer isso na sua vez e se avisar seu oponente primeiro. A expressão em francês *J'adoube* (juh-doob; “Eu ajusto”) é considerada um aviso adequado, mas também é adequado usar a sua tradução.

Contanto que você tenha dado o aviso do *J'adoube*, a regra do movimento por toque é temporariamente renunciada. Lembre-se, no entanto, que você não pode dizer “J'adoube” ou “Eu ajusto” *depois* de ter tocado em uma peça!



Guardando alguns lanches para depois

Geralmente, é considerado inadequado comer ou beber qualquer coisa no tabuleiro de xadrez, com a exceção de água ou café. É claro que, se você estiver jogando na sua sala de estar, tudo vale. A equipe da casa determina as regras básicas, nesse caso.

Minha pior experiência com comida próxima ao tabuleiro de xadrez aconteceu no meu primeiro grande torneio, em Nova York. Era a partida da última rodada, e quem ganhasse levaria um prêmio considerável. Meu oponente veio até o tabuleiro com um sanduíche de carne, cheio de molho, que se espalhava continuamente pelas suas mãos. Ele então decidiu ajustar todas as minhas peças, cobrindo-as de molho.

Eu era muito inexperiente para reclamar e muito jovem para deixar barato. Em vez disso, eu deixei que a falta de educação do meu oponente afetasse a minha jogada, que é o que o meu oponente esperava que aconteceria, e acabei perdendo um tanto feio. Não é necessário dizer que esse cenário foi uma quebra completa com a etiqueta do xadrez, da qual eu deveria ter reclamado logo a um representante.



Os piores perdedores na história do xadrez

Mike Fox e Richard James, em seu agradável livro *The Even More Complete Chess Addict* (publicado pela editora Faber and Faber), nomeiam os seguintes três candidatos para o título de “pior perdedor na história do xadrez.” Em suas próprias palavras:

Com o bronze: O antigo campeão mundial, Alexander Alekhine, um perdedor notoriamente temperamental. Em Viena, em 1922, Alekhine se confrontou de maneira espetacular contra Ernst Grunfeld ao arremessar o rei deste para o outro lado da rua.

Na posição da medalha de prata: Outro famoso perdedor, Aaron Nimzowitsch. Em um torneio de xadrez relâmpago em Berlim, ele disse, em voz alta, o que todo mundo já sentiu pelo menos uma vez. Em vez de silenciosamente virar o seu rei, Nimzo subiu em sua cadeira e gritou para o salão de torneio: “Por que eu tenho que perder para este idiota?” Não é legal, mas todo mundo conhece esse sentimento.

A medalha de ouro, além do prémio John McEnroe de mau comportamento em um torneio: O jogador dinamarquês menos conhecido (relatado em *Chess Scene* e que não recebeu nome), que perdeu devido a um corte em seu dedo envolvendo sua rainha (consulte a seção “Tomando cuidado com o que você toca” neste capítulo). Incapaz de conter o seu desespero, ele entrou de fininho no local do torneio na calada da noite e cortou a cabeça de todas as rainhas.

Capítulo 16

Chegando à Internet com o Xadrez por Computador

Neste Capítulo:

- Jogando xadrez contra um computador
 - Relembrando jogos passados e outros dados
 - Explorando os softwares de xadrez
 - Aprendendo xadrez com um computador
 - Jogando online
-

Os softwares de xadrez e a evolução da Internet têm revolucionado o modo como os jogadores estudam e jogam xadrez. Agora, é possível jogar xadrez a qualquer hora do dia, contra jogadores de todo o mundo, seguir os principais torneios em tempo real do conforto de sua casa, ou jogar, em seu PC, com um programa capaz de derrotar grandes mestres.

Neste capítulo, eu começo oferecendo uma visão geral sobre o que o xadrez por computador envolve e como ele difere do xadrez de humano contra humano (além do fato óbvio que um computador não respira). Então, ofereço um resumo sobre softwares de computador, bancos de dados e partidas online para xadrez. Devido ao fato de que a tecnologia está em constante mudança, eu não ofereço muitas sugestões específicas — em vez disso, ofereço todas as informações que você precisa para encontrar o programa certo para você e o dirijo aos Websites de xadrez de mais renome e aos lugares nos quais você tem as melhores chances de encontrar softwares sólidos.

Computadores versus Humanos

Hoje em dia, os computadores certamente estão jogando de maneira mais forte do que os humanos podem fazer, mas quando você joga contra eles, você deve se lembrar que eles não estão de fato jogando xadrez. Eles estão simplesmente realizando cálculos.

Eu posso ouvir muitos dizendo agora: “Tolo, é isso o que os computadores fazem, calculam!” Ainda assim, essa distinção é importante. Antigamente, o xadrez era usado como a aplicação ideal para a inteligência artificial (AI). O raciocínio era que, se alguém pudesse criar uma AI capaz de jogar xadrez como um humano, o entendimento dos cientistas de como a mente humana funciona teria aumentado dramaticamente. Neste ponto, outras simulações seriam possíveis, ou pelo menos era isso o que se pensava. No entanto, a ênfase no xadrez por

computador acabou por ser desviada de jogar xadrez tão bem quanto um humano para simplesmente jogar tão bem quanto fosse possível.

O triunfo dos detonadores de números

A abordagem inicial da AI foi usar o que é chamado de *heurística*, de acordo com a qual, os computadores jogariam ao usar certas regras gerais para tentar mapear o jogo da maneira que um humano faria. Outras abordagens simplesmente calculavam os números. Com o tempo, ambas as abordagens pareciam igualmente válidas, pois ambas resultavam em jogadas igualmente ruins.

Logo, no entanto, a velocidade dos computadores modernos aumentou em muito, e os detonadores de número triunfaram. Hoje em dia, é necessário pouco esforço para fazer com que um computador jogue como um humano jogaria. Em vez disso, os programadores simplesmente tentam calcular o máximo de posições possível (ou *ply*, na linguagem dos computadores).

Embora muitas pessoas pensem sobre o xadrez por computador em termos de um homem contra uma máquina, você deve observar que os humanos estão fazendo algo completamente diferente dos computadores quando tentam jogar uma partida de xadrez. Não importa mais quem joga melhor, assim como não importa o fato de um automóvel poder correr mais rápido do que o melhor corredor humano do mundo. O que importa, no entanto, é que os computadores jogam xadrez extremamente bem, e eles jogarão contra você sempre que você quiser, dia ou noite, faça chuva ou sol.

Lembre-se de que os programadores de computador também são humanos — por isso, a situação real não se trata tanto de um humano contra uma máquina, mas sim de um humano protegido contra um humano desprotegido. Os humanos não deveriam se sentir ameaçados pelas jogadas excepcionais dos computadores; eles deveriam tomar vantagem disso! Os computadores agora são aliados essenciais para todos os jogadores sérios. Eles jogam contra você de acordo com o seu horário, e apenas com alguns movimentos, eles o ajudarão a ir atrás de tudo o que você poderia querer encontrar.

É claro que o público fica intrigado com esse confronto de homem contra máquina, do mesmo modo como as pessoas sempre estiveram intrigadas na rinha da vida orgânica contra a tecnologia inorgânica. Mas o problema é que as máquinas não se cansam. Elas não se preocupam. Elas não competem de verdade. A essência do drama da competição humana está faltando quando uma máquina está envolvida — e, por esta razão, as partidas de xadrez entre humanos são muito mais fascinantes do que aquelas envolvendo computadores. Para saber mais sobre os prós e contras do xadrez por computador, acesse http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_chess, em inglês, e http://pt.wikipedia.org/wiki/Xadrez_por_computador, em português.

Um mestre do xadrez é vencido pelo Deep Blue da IBM

Nos anos 1990, Garry Kasparov, que, na minha opinião, é o melhor jogador da história, jogou duas partidas contra o Deep Blue da IBM, que era, na época, o melhor computador para jogar xadrez. Quando o Deep Blue venceu a segunda partida, muitos torceram o nariz.

Esta derrota, não era uma derrota da humanidade, como muitos acreditaram, mas sim um

triunfo da pesquisa e da engenharia. Hoje em dia, programas de xadrez de baixo custo podem ser executados em qualquer PC doméstico e derrotar rotineiramente todos os jogadores, exceto aqueles muito bons. Para saber mais sobre a partida e suas implicações, acesse www.research.ibm.com/deepblue (em inglês).

Programas de Computador para Jogar Xadrez

Muitos programas comerciais para jogar xadrez estão disponíveis, e o melhor não é necessariamente o mais forte. Quase todos os programas podem derrotar 99,9 % dos jogadores de torneio no xadrez rápido. A maioria deles pode derrotar praticamente qualquer um, mesmo com controles de tempo mais lentos. Você pode encontrar qualquer um dos seguintes programas online em www.chesscafe.com, www.chessusa.com, ou em outros grandes varejistas de produtos de xadrez: Junior, Fritz, Schredder e Hiarcs. Além disso, o grande site www.chessbase.com oferece alguns dos software de xadrez mais sofisticados do planeta. Embora sejam caros, esses softwares avançados são obrigatórios para profissionais.

O mundo do xadrez é, em grande parte, baseado no Windows. Esses programas serão notadamente mais fortes do que aqueles de outras plataformas, mas os usuários do Mac também podem se divertir. Hoje em dia, programas fortes como o Fritz Powerbook estão disponíveis para PDAs. Até mesmo os celulares estão entrando no jogo, por isso, não há desculpas para não conseguir encontrar alguém ou algo para jogar!

Os programas de computador são atualizados com frequência, por isso, seus números de versão mudam de tempos em tempos. Todos eles podem registrar e armazenar os jogos que você joga com eles para sua posterior análise. É claro que analisar os jogos que você ganha é mais divertido, mas analisar as partidas que você perdeu é mais instrutivo.

Não fique desencorajado se você perder na maioria das vezes. Eu uma vez liguei para um amigo depois de ter adquirido a última versão do Fritz e perguntei, brincando, se havia uma versão mais antiga. “Por quê?” ele perguntou, confuso. “Para que eu possa derrotá-la,” eu disse, e ele riu, em compreensão.

Ainda assim, ter um programa que é mais forte do que você tem suas vantagens. Esses programas compartilham suas avaliações com você para que você possa ver onde ele acha que você cometeu um erro. Eles também sugerem melhorias em suas jogadas, o que pode ser uma ferramenta bastante útil. Ao estudar onde você errou e considerar as sugestões do programa, você pode aprender algumas lições valiosas que podem elevar seus jogos futuros. As avaliações do computador podem não ser 100% corretas, pois isso não acontece com nenhuma pessoa ou coisa, mas elas serão inevitavelmente úteis.

Bancos de dados de xadrez

Um banco de dados de xadrez é como um banco de dados comum que classifica informações. Neste caso, as informações são relativas ao xadrez — jogos de xadrez, enxadristas, e assim por diante. Se você quiser ver todos os jogos que Kasparov jogou em 1990, por exemplo, você pode configurar o banco de dados para listar apenas essas partidas. As combinações de configuração

são bastante extensas e permitem que você selecione suas áreas de interesse especial. É claro que, geralmente, uma taxa é cobrada pelos dados (os resultados das partidas, geralmente incluindo anotações, que você pode jogar novamente por completo) e pelo programa que realiza as operações de busca. Alguns bancos de dados de jogo ficam disponíveis online gratuitamente, mas você tem que comprar os bancos de dados maiores.

Enxadristas sérios se importam com os dados de xadrez; eles querem o máximo de partidas possíveis em um formato que seja fácil de selecionar e de jogar novamente. Embora outras opções estejam disponíveis, a Chessbase (www.chessbase.com) se desenvolveu como sendo o padrão do mercado. A Chess Assistant também tem seguidores fiéis; você pode adquiri-la online em www.chesscafe.com, www.chessusa.com, ou em outros grandes varejistas de xadrez. Também é possível encontrar uma boa fonte gratuita em www.chessgames.com.

Instrução Eletrônica de Xadrez

Nas últimas décadas, o uso dos computadores como ferramentas para aprender xadrez obtiveram um progresso tremendo. Você pode escolher dentre os padrões de softwares antigos e a minha principal recomendação, o Chess Mentor (vá para www.chess.com para ter acesso a uma versão demo gratuita para download ou compra), ou dentre softwares recém- lançados que são especificamente projetados para ensinar xadrez a crianças, como o Fritz e o Chesser (www.chessbase.com). Novos DVDs também parecer surgir diariamente. Sites como o www.chesscafe.com, www.chessusa.com, e aqueles dos outros grandes varejistas de produtos de xadrez estarão bem-equipados com novidades.

O grande volume de softwares de aprendizado disponível torna impossível a realização de qualquer tipo de pesquisa aprofundada, e os produtos disponíveis estão em constante mudança.

Alguns Websites oferecem um pouco de esclarecimentos sobre o que há no mercado e como os novos lançamentos foram recebidos. Os sites a seguir têm uma quantidade enorme de informações úteis e atualizadas, e todos parecem que ficarão disponíveis até um futuro próximo. Explore-os!

<http://chess.about.com> (em inglês)

www.pitt.edu/~schach (em inglês)

www.chesscenter.com/twic/twic.html (em inglês)

Jogando Xadrez Online

Assim como qualquer pessoa nos dias de hoje sabe, a Internet está em constante mudança. Novos sites aparecem e antigos desaparecem, especialmente no mundo do xadrez. Os mecanismos de busca podem ajudá-lo a encontrar novos sites, e a maioria desses sites o levam a outros, que o levam a outros, e assim por diante. Mas, no momento da publicação deste livro, os seguintes sites, que eu dividi em duas categorias principais, parecem ter os principais acessos:

✓ **Sites pague para jogar:** O Internet Chess Club (www.chessclub.com) e o Playchess (www.playchess.com) são os mais populares, embora outros sites estejam disponíveis. Nestes

sites, você pode escolher entre uma ampla gama de oponentes humanos e de computador.

✓ **Sites gratuitos:** O Pogo (www.pogo.com) e o Free Internet Chess Server (www.freechess.org) e Xadrez Livre (<http://xadrezlivre.c3sl.ufpr.br/webclient/index.html>) e ICC (http://www.clubedexadrez.com.br/menu_artigos.asp?s=cmdview209).

Os sites pague para jogar são para enxadristas sérios, por isso, a menos que você se considere como estando entre eles, atenha-se aos sites gratuitos. Quer você esteja pagando para jogar ou jogando de graça, você precisa se registrar e criar uma ID online (chamada de *manuseador*). (Alguns sites pague para jogar permitem que você jogue como convidado para tentar fazer com que você experimente o software deles, mas você não terá acesso à funcionalidade plena até se registrar).

Depois de ter se registrado, quando você fizer o logon nesses sites você verá uma lista de partidas em progresso e outra lista de usuários procurando por uma partida. Você também pode emitir seu próprio sinal de “procura” para dizer aos outros que você está disponível para jogar. Essas procuras especificam que controles de tempo você está disposto a usar. Muitos jogadores jogam xadrez blitz, mas todos os tipos de controles de tempo têm seus seguidores.

Se você não está pronto para jogar, você ainda pode observar. A maioria desses sites permitem que você clique em uma partida em progresso, em que você então poderá seguir a ação em tempo real. Os torneios de mais alto nível são transmitidos pela Internet hoje em dia, e milhões de olhos ficam ligados. No entanto, você geralmente precisa ser um usuário registrado em um dos sites pague para jogar para se juntar à diversão.

 Você pode querer considerar um cadastro de teste, que geralmente é disponibilizado, apenas para ver se você gosta de um site específico. Os comentários de jogadores fortes acompanham muitas transmissões ao vivo, e geralmente há alguma maneira para jogadores de todos os níveis de habilidade fazerem perguntas ou mandarem suas próprias observações.

Lições ao vivo geralmente também são agendadas, e as antigas são arquivadas. Por isso, você tem outros motivos para se cadastrar, que não simplesmente jogar. Mas a parte do jogo é a melhor parte. Encontrar parceiros regulares de luta que estão mais ou menos iguais a você em força é uma das verdadeiras alegrias do xadrez pela Internet. Você pode fazer amizades duradouras com pessoas que, do contrário, você nunca teria conhecido. Vá em frente — faça o logon!

Capítulo 17

Tem Anotações? Lendo e Escrevendo sobre Xadrez

Neste Capítulo:

- Nomeando cada peça
 - Registrando movimento
 - Lançando uma peça quando duas estão em jogo
 - Apostando em um jogo
 - Encontrando o xadrez no seu jornal diário
-

As anotações de xadrez têm uma função importante no mundo do xadrez, pois elas preservam a história do jogo. Elas permitem que as pessoas registrem partidas para a posterioridade e dá a elas a chance de analisar a história do desenvolvimento do jogo até a atualidade. As anotações também permitem que as pessoas superem barreiras linguísticas e se comuniquem umas com as outras em uma maneira universalmente entendida. Como tal, as competições oficiais exigem que alguém registre cada movimento — mas, felizmente, você não tem que lidar com as anotações quando está jogando apenas por diversão! Mesmo assim, é bom conhecer as anotações, pois elas permitem que os jogadores se comuniquem de maneira concisa e permitem que você se torne uma parte mais instruída da comunidade do xadrez.

Existem muitos tipos de anotações de xadrez, desde a *forsythe* (uma anotação que os computadores entendem) até anotações diferentes para várias linguagens. Um tipo de anotação, no entanto, é universalmente entendida: a *algébrica*, que usa uma única letra e um número para nomear cada casa e uma letra para cada peça do xadrez. Este sistema de anotação substituiu a anotação inglesa mais antiga e *descritiva* — que utiliza uma forma abreviada de descrição verbal dos movimentos — pois o xadrez é para todas as pessoas, não apenas para aquelas que falam inglês.

Embora a anotação algébrica possa parecer tola e é difícil de fazer sentido no começo, acredite, só é preciso um pouco de prática. Essa anotação tenta manter as coisas o mais simples possível, mas algumas situações que surgem ainda podem ser confusas. Algumas pessoas usam o menor número de caracteres possível ao mesmo tempo em que evitam ambiguidades, e outras descrevem os movimentos em mais detalhes. Neste livro, eu me baseio mais no tipo descritivo.

Mantendo um Registro das Peças

Assim como acontece com cada casa de um tabuleiro de xadrez, cada peça de xadrez também

precisa ser referida por alguma anotação. O rei é indicado por um K, o cavalo por um N (pois o K, inicial do nome “Knight”, em inglês, já foi usado!), e assim por diante. O peão, pobrezinho, não tem nenhuma identificação. Se a anotação, sobre a qual eu me aprofundo mais na próxima seção, não indicar uma peça, você pode presumir que o movimento em questão envolve um peão. A Tabela 17-1 mostra a anotação das peças.

Tabela 17-1 Anotação das Peças de Xadrez

Peça	Anotação
Rei	K
Rainha	Q
Bispo	B
Cavalo	N
Torre	R

As letras devem estar em maiúscula para indicar uma peça; do contrário, elas indicam uma casa.



Escrevendo os Movimentos de um Jogo

Você pode escrever qualquer movimento de xadrez que se possa pensar usando a anotação algébrica. Cada peça é identificada, assim como cada casa. Uma descrição completa da partida é chamada de resultado da partida, e o papel no qual você escreve o resultado é chamado de *folha de resultado*.

Descrevendo uma abertura típica

Observe como a anotação algébrica funciona na prática ao examinar uma das aberturas mais comuns, a Ruy Lopez, ou a partida espanhola. Cada movimento é numerado e inclui um movimento do branco e um do preto. Os movimentos de abertura da Ruy Lopez são escritos como segue:

1. e4 e5
2. Nf3 Nc6
3. Bb5

O branco move primeiro, seguido pelo preto, assim se segue que o primeiro movimento do branco foi para e4, e o primeiro movimento do preto foi para e5.

Lembre-se, a falta da designação de uma peça (uma letra maiúscula) indica o movimento de um peão. Apenas um peão pode se mover para e4 para o branco e apenas um se move para e5

para o preto, pois os peões têm que se mover diretamente para a frente. (O Capítulo 2 explica tudo sobre os movimentos disponíveis aos peões). A Figura 17-1 mostra para onde o branco e depois o preto moveram seus peões.

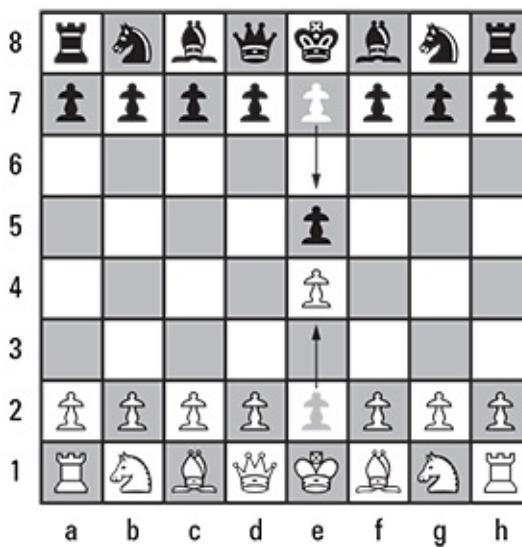


Figura 17-1: Os primeiros movimentos da Ruy Lopez.

Para o segundo conjunto de movimentos, o cavalo branco se move para f3 e o cavalo preto se move para c6, como mostrado na Figura 17-2.



Figura 17-2: O cavalo branco galopa para f3, e o cavalo preto trota para c6.

Agora, o branco move o bispo para atacar o cavalo. Lembre-se de que um B maiúsculo significa bispo, e um b minúsculo refere-se à coluna b. A Figura 17-3 mostra o bispo branco se movendo para a casa b5.

Observe que eu não ofereci o movimento correspondente do preto na anotação para o terceiro passo da abertura Ruy Lopez. Você geralmente verá esta omissão em livros de xadrez quando um movimento do branco render um comentário por si próprio. Devido ao fato que eu ofereço o movimento do branco separadamente, eu também posso fazer o mesmo com o preto (mas isso ao lado de um “3”, pois ele faz parte do terceiro conjunto de movimentos). No entanto, se eu oferecer o movimento do preto sozinho, eu devo precedê-lo com uma elipse (...), que é a maneira convencional de indicar um movimento separado do preto.





Figura 17-3: O bispo branco se move para b5.

Indicando capturas

Para indicar uma captura com anotações do xadrez, você pode usar um x juntamente com o nome da casa onde a captura foi feita. Para estabelecer uma situação que é ótima para capturas, imagine uma partida que começa com o branco movendo um peão para e4, seguindo com um movimento do peão preto para e5. O branco então move outro peão para d4.

A anotação se parecerá com o seguinte:

1. e4 e5
2. d4

A Figura 17-4 mostra esses primeiros movimentos.

Agora o preto tem a opção de capturar o peão branco em d4 com seu peão. Esta captura é escrita como segue, e a Figura 17-5 ilustra isso. (Lembre-se de que o movimento do preto escrito sem o movimento precedente do branco é indicado com o uso de elipse, como eu fiz aqui).

2. ...exd (ou 2. ...exd4, que é mais preciso)

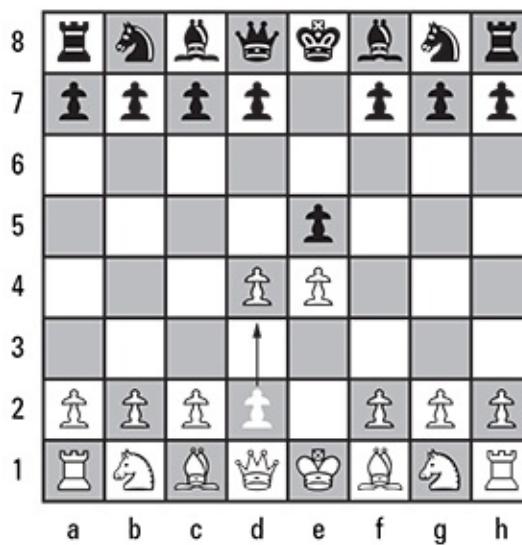


Figura 17-4: O branco e o preto se encaram, e um peão branco vai para d4.

Qualquer uma das anotações está correta, pois o peão preto só pode capturar nessa única casa na coluna d (consulte o Capítulo 2 para saber mais sobre captura). Você também pode ter notado que apenas a coluna (e), e não a coluna e fileira (e5), do peão atacante é fornecida. Você pode deixar de mencionar a fileira, pois o preto só tem um peão na coluna e, por isso, a fileira fica subentendida.

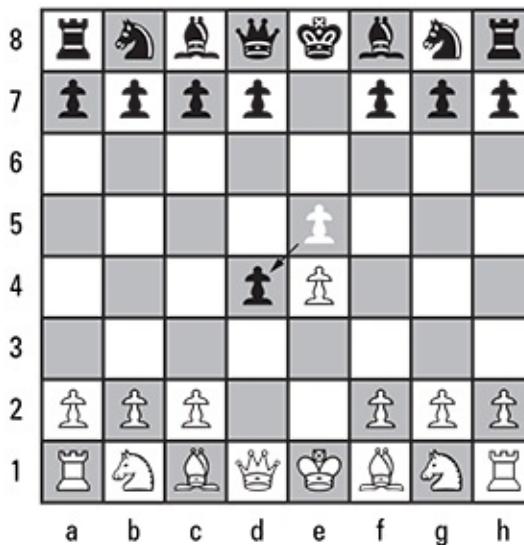


Figura 17-5: O peão preto da coluna e pega o peão branco da coluna d.

Às vezes, no lugar da anotação 2, ... *exd*, você simplesmente verá 2. ...*ed* (sem o *x*). As pessoas que escrevem as anotações desta maneira, não acham que indicar as capturas seja necessário, mas a maioria das pessoas sentem que usar o *x* para indicar uma captura torna mais fácil seguir o jogo. De qualquer modo, você poderá ver qualquer uma dessas convenções usadas em outros livros sobre xadrez.

Anotando uma troca e um roque

Para voltar para a Ruy Lopez por um momento, uma variação comum é chamada de *variação de troca*. Essa situação ocorre quando o branco captura o cavalo preto com o bispo (ou troca o bispo pelo cavalo; consulte o Capítulo 3 para obter informações sobre trocas). Coloque as peças de volta em suas posições iniciais para ver se você consegue seguir algumas dessas anotações em seu próprio tabuleiro:

1. e4 e5
2. Nf3 Nc6
3. Bb5 a6
4. Bxc6

Se você conseguiu seguir esses movimentos precedentes, você pode ver que o branco, em seu quarto movimento, captura o cavalo preto que ocupava c6. A Figura 17-6 mostra o resultado dessa captura.





Figura 17-6: O bispo branco captura o cavalo preto em c6.

Agora, o preto pode capturar o bispo branco com um dos peões. O preto decide capturar o bispo com seu peão em d7, portanto, a anotação é escrita como segue:

4. ...dxc6

Confira a Figura 17-7 para ver o resultado de toda esta ação.

Suponhamos, no entanto, que o preto decida tomar o bispo com seu peão da casa b7 em vez disso. Retroceda um passo conforme eu mostro a você essa variação.



Figura 17-7: O peão preto em d7 captura o imprudente bispo branco em c6.

Se o preto capturar o bispo com o peão em b7, a anotação se parecerá com isso:

4. ...bxc6.

A Figura 17-8 ilustra esta regressão do rei branco.



Figura 17-8: O peão preto em b7 captura o bispo branco em c6.

O próximo movimento do branco pode ser o roque no lado do rei (consulte o Capítulo 10 para saber detalhes sobre o roque). A anotação para o roque no lado do rei é 0-0, mas a anotação para o roque no lado da rainha é 0-0-0. A ação do branco (consulte a Figura 17-9), então, é escrita como segue:

5. 0-0



Figura 17-9: O branco dá o roque no lado do rei.

Você não precisa de um tabuleiro de xadrez para seguir a anotação precedente, você pode estar pronto para o xadrez às escuras, no qual você joga uma partida sem visão do tabuleiro, apenas fazendo as anotações!

Registrando a promoção de um peão

Você pode jogar muitas partidas sem nunca promover um peão (consulte o Capítulo 10 para saber sobre este movimento especial), mas se você acabar realizando-o, você precisará ser capaz de escrever o movimento corretamente.

A anotação descreve a promoção de um peão adicionando a designação da peça ao movimento. Por exemplo, se você estiver em seu 40º movimento, você moverá seu peão para a oitava fileira na coluna b e o promoverá para uma rainha, escreve-se 40. b8Q. Se você promovê-lo para um bispo, por alguma razão, você escreverá 40. b8B.

Acertando Ambiguidades (Qual Cavalo, pelo Amor de Deus?)

E se duas peças puderem capturar ou se mover para a mesma casa? Na Figura 17-10, você vê que os dois cavalos podem se mover para a mesma casa, d2. Os enxadristas resolvem esse possível dilema incluindo a fileira à designação da peça, como em N/bd2. Essa anotação significa que o cavalo que está na coluna b é o que se moverá para d2.

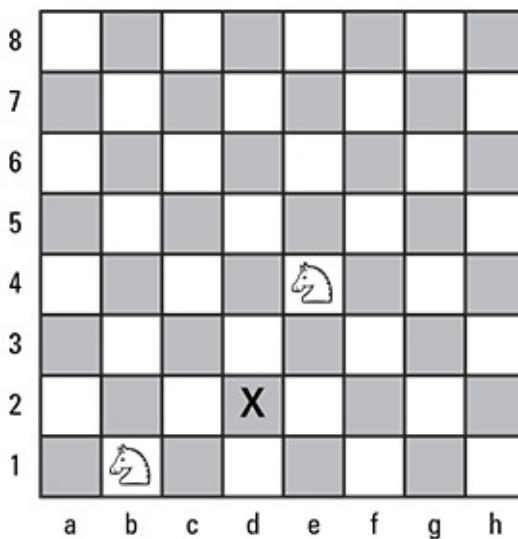


Figura 17-10: Ambos os cavalos podem se mover para a casa marcada por um X.

E o que você escreve se dois cavalos na coluna b puderem se mover para d2 (como na Figura 17-11)? Para indicar qual cavalo se moverá nesse caso, escreva toda a designação da casa de origem: N/b3d2. Ou então, para fins de clareza, você pode incluir um hífen: N/b3-d2. Esta anotação significa que o cavalo em b3 se moverá para d2. Não se preocupe, esta situação não acontece com tanta frequência! (Mas quando acontecem, os incômodos cavalos geralmente são os culpados).

Ao capturar en passant, você pode ter dois peões que podem fazer a mesma captura. Essa situação não é ambígua, pois você sempre indica a coluna de origem na qual a peça que captura está fexd, por exemplo). Muito, muito raramente, no entanto, é possível ter dois peões em uma coluna, um que pode capturar *en passant*, e um que pode capturar normalmente. Essa situação é lidada incluindo a abreviação *e.p.* à anotação, como em exd e.p., por exemplo. A falta da sequência *e.p.* indica que o outro peão nessa coluna fez a captura.

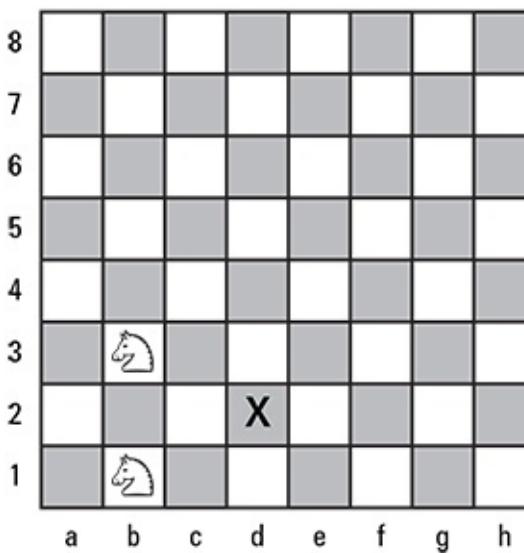


Figura 17-11: O cavalo em b3 se move para a casa marcada por um X.

Comentando um Jogo Após o Final

Algumas marcas de anotação não se aplicam quando você estiver escrevendo seus movimentos *durante* um jogo, mas você pode usá-las para *tomar notas* de uma partida (isto é, comentar sobre uma partida que foi jogada anteriormente). Essas anotações, que geralmente incluem símbolos, foram feitas para melhorar a capacidade do leitor para entender uma partida e são usadas em livros, revistas e colunas de jornal sobre xadrez. Consulte a Tabela 17-2 para saber as anotações mais comumente utilizadas e suas definições.

Tabela 17-2

Anotação no xadrez

Anotação	Definição
!	Um bom movimento
!!	Um ótimo movimento
?	Um movimento ruim
??	Um movimento muito ruim
1-0	O branco venceu o jogo
0-1	O preto venceu o jogo
½	O jogo ficou empatado
+/-	Considera-se que o branco tenha uma vantagem
-/+	Considera-se que o preto tenha uma vantagem
=	A posição é considerada igual
+	Xeque
#	Xeque-mate

Hoje em dia, existem softwares para ajudá-lo a colocar esses símbolos após os movimentos que merecem menção especial, mas você sempre pode escrever em suas folhas de resultados da maneira convencional. Você não precisa chamar atenção para um movimento normal, como 1. e4, mas você pode querer colocar um ponto de interrogação após 1. Na3, pois esta é uma maneira duvidosa de abrir uma partida de xadrez. As dez partidas no Capítulo 18 são anotadas e utilizam símbolos.

Lendo os Diagramas do Jornal

Muitos jornais têm colunas diárias ou semanais sobre xadrez. Os jornais geralmente têm restrições de espaço para as informações que podem conter, por isso, eles geralmente oferecem uma partida e um diagrama de uma posição de interesse especial. Todos os jornais mostram o branco posicionado na parte inferior do diagrama e se movendo para cima, com o preto no topo e se movendo para baixo (como as figuras neste livro). Geralmente, o jornal dirá de quem é a vez, mas se ele não disser, você pode presumir que é a vez do branco (consulte a Figura 17-12 para ter um exemplo de uma partida de xadrez no jornal).

Ivanov – Khmelnitsky

1.	e4	c5	11.	Bxc6	Kxc6
2.	Nf3	e6	12.	Rd1	Qd5
3.	b3	Nc6	13.	Qe2	Qf5
4.	Bb2	d5	14.	Na3	a6
5.	Bb5	dxe4	15.	g4	Qf4
6.	Ne5	Qg5	16.	Be5	Qb4
7.	O-O	Bd7	17.	Ne4	Nf6
8.	Nxd7	Kxd7	18.	c3	Qb5
9.	d3	exd3	19.	a4!	
10.	Qxd3ch	Kc7			Black resigns*

Em ... Qxb3, depois 20. Na5ch ganha a rainha.

A solução de hoje

(1) ... Nxe4 (2) Nxe4 f5, ameaçando ambos ... fxg4 e ... Bxc3.

Canto do iniciante



O PRETO GANHA UMA PEÇA

Dica: Arme um ataque duplo.

Figura 17-12: Um diagrama típico de uma partida de xadrez no jornal.

Registrando o resultado

Em uma partida de torneio, é exigido que ambos os jogadores escrevam todos os movimentos (o que é chamado de “registrando o resultado de um jogo”). Isso ajuda o diretor a resolver possíveis desavenças. Por exemplo, se um jogador reivindicar um empate, pois a mesma posição ocorreu por três vezes (um empate de acordo com as regras), o diretor usaria as folhas de resultados dos

jogadores para decidir se esse realmente é o caso. Esse registro escrito também é usado para determinar se os jogadores fizeram o número mínimo de movimentos em um determinado período de tempo, o que é chamado de limite de tempo e é especificado no início de cada competição.

Alguns grandes mestres são famosos por sua caligrafia ruim, e é impossível entender qualquer coisa de suas folhas. Os representantes dos torneios geralmente confiam na folha de resultados do oponente para reconstruir a partida.

INTERESTING
GAME?

1996 NATIONAL OPEN

CHECK HERE
TO ALERT
BULLETIN EDITOR

April 26-28 Las Vegas, Nevada

OFFICIAL
SCORE
SHEET

SECTION	DATE	ROUND	BOARD NO.	TIME CONTROL
OPEN	4/28/96	6	44	45/2. 25/1. 30/30
WHITE	RATING	BLACK		RATING
Desbranze 2103		Bob		
WHITE	BLACK	WHITE	BLACK	
1 d4	25	31	B64	R34
2 c4	16	32	B64	Nxg4
3 Nc3	B27	33		
4 cxb5	exb5	34		
5 B47	C4	35		
6 e3	B45	36		
7 g4	B86	37		
8 h2h	h5	38		
9 g5	B66	39		
10 Ne2	Ne7	40		
11 Qb3	b6	41		
12 B92	Na6	42		
13 Bc1	Nb4	43		
14 Bx2b	Qxd4	44		
15 Ng4	0-0	45		
16 a3	Na6	46		
17 Bf3	Nf5	47		
18 Nc2	Nc7	48		
19 f1xh5	Nf6	49		
20 Kf1	c5	50		
21 Nf1	Nxd1	51		
22 Qxd5	Qxd5	52		
23 Bx25	Nxe2	53		
24 Nx24	Nxcl	54		
25 Nxg8	Bxf8	55		
26 g4	B28	56		
27 Bc1	Nc3	57		
28 Kf2	Nxb2	58		
29 Bb5	Ne7	59		
30 a4	a6	60		

CIRCLE CORRECT RESULT

WHITE WON

DRAW

BLACK WON

SIGNATURE

An. Dahn.

SIGNATURE

J. E. L.

POST YOUR RESULT & TURN IN EITHER COPY OF SIGNED SCORE SHEET

Parte V

A Parte dos Dez

A 5ª Onda

Por Rich Tennant

©RICH TENNANT



“Algumas pessoas simplesmente carregam uma pata de coelho para dar sorte, mas Roger recorreu aos grandes deuses para conseguir sua proeza no xadrez.”

Todos os livros da série Para Leigos têm uma parte que apresenta listas de dez fatos que é bom conhecer, dicas ou qualquer outra coisa. Por isso, é claro que eu estava ansioso para fazer isso também. Nesta parte, eu ofereço um resumo das partidas de xadrez mais famosas já jogadas. Eu disponibilizo as anotações completas para que você possa seguir com o seu próprio tabuleiro e peças de xadrez e recapitular as partidas na sua própria casa. Eu também apresento os melhores jogadores de todos os tempos, o que é sempre uma boa maneira de começar uma discussão. A maioria dos enxadristas tem seus favoritos, e eu não sou diferente.

Capítulo 18

As Dez Partidas de Xadrez Mais Famosas

Neste Capítulo:

- Brigando face a face com alguém de carne e osso: humano versus humano
 - Competindo contra um cérebro eletrônico
 - Mostrando-se para o mundo inteiro
-

Algumas partidas fazem parte da herança comum do xadrez para os enxadristas, inclusive as dez que eu detalho para você neste capítulo. Todos os jogos aqui serão familiares até certo ponto para praticamente qualquer jogador de torneio (na verdade alguns deles são tão conhecidos que até têm nomes!), e conseguir falar de maneira inteligente sobre eles é importante. Este conhecimento estabelece a sua reputação como um bom interlocutor — se não um bom jogador!

A maioria desses jogos é de muito tempo atrás; as partidas mais antigas aparecem com tanta frequência em listas como esta por diversos motivos. Primeiramente, os jogos mais velhos já foram todos incluídos em muitas outras referências do que os jogos mais novos, e provavelmente mais pessoas terão os estudoado. Em Segundo lugar, todo mundo hoje em dia pode entender essas partidas — mas alguns dos melhores jogos dos anos mais recentes ainda são difíceis de serem seguidos. Por último, os jogadores de antigamente não entendiam sobre defesa tão bem quanto os jogadores de hoje, e sua falta de defesa levava a partidas incríveis que simplesmente são improváveis de ocorrer nas competições modernas.

É claro que muitas pessoas terão listas diferentes das dez principais partidas mais famosas (talvez até mesmo o David Letterman tenha!), mas as partidas neste capítulo são as mais importantes para mim.

Entendendo os Jogos

Para poder aproveitar as partidas neste capítulo, você deve entender sobre anotações de xadrez, que detalha os movimentos, e tomada de notas, que são os comentários sobre esses movimentos. Consulte o Capítulo 17 para obter uma explicação sobre essas anotações (e pegue o seu tabuleiro para que você possa acompanhar melhor).

Quando os enxadristas escrevem sobre partidas de xadrez, nós tendemos a seguir algumas convenções simples:

O jogador que joga com o branco é listado primeiro.

O lugar e o ano do jogo são incluídos, caso eles sejam conhecidos.



O nome da abertura de xadrez é incluído.

Os comentários se referem aos movimentos que os precedem.

 Para vocês do tipo gramático, observe que os enxadristas nem sempre escrevem sentenças completas. Os movimentos anotados em si, geralmente fazem parte do comentário que os segue.

É interessante notar que, para uma classe de pessoas que alega serem lógicos, os nomes das aberturas de xadrez geralmente são um tópico para debate. Essa situação é mais ou menos semelhante àquela entre muitos cientistas lutando para obter o crédito por ter inventado ou descoberto a mesma coisa. Frequentemente, a decisão sobre como denominar a abertura resume-se a uma questão de preferência pessoal. Neste livro, eu uso os nomes que são geralmente aceitos pelos enxadristas nos Estados Unidos.

Convenções como essas tornam mais fácil saber sobre qual partida em específico você está lendo. Afinal, Garry Kasparov e Anatoly Karpov jogaram mais de 160 partidas de xadrez um contra o outro. Nós temos que ter uma maneira de fazer uma diferenciação entre elas!

 Comentar sobre uma partida famosa sempre é perigoso. Você não apenas pode estar errado, mas também pode quebrar o encanto que esses jogos têm sobre as pessoas da primeira vez que elas os veem. No entanto, eu acho que vale a pena correr esse risco na maioria dos casos, pois, para muitas pessoas, ter alguma explicação é melhor do que nada.

Adolf Anderssen versus Lionel Kieseritzky: A Partida Imortal

Londres, 1851 (Gambito do Rei)

Em nenhum outro lugar fica mais evidente do que na Partida Imortal que os jogadores do meio dos anos de 1800 adoravam atacar primeiro e privilegiar o material por último!

1. e4 e5

2. f4 exf4

3. Bc4 Qh4+

Anderssen quer se desenvolver rapidamente, mesmo que isso signifique perder o direito ao roque.

4. Kf1 b5

Kieseritzky mostra o mesmo desdém por qualquer outra coisa que não seja um desenvolvimento rápido.

5. Bxb5 Nf6

6. Nf3 Qh6

A maioria dos críticos já criticou abertamente este movimento de Kieseritzky, mas o grande

mestre alemão Robert Hubner demonstrou que ele é melhor do que a alternativa 6. ...Qh5.

7. d3

Hubner sugere que 7. Nc3 é melhor.

7. ...Nh5

O movimento 7. ...Bc5 foi sugerido como sendo superior. No entanto, não considere essas sugestões como sendo uma evidência de que esses jogadores não eram muito bons. Anderssen e Kieseritzky estavam simplesmente jogando de acordo com os princípios que eram entendidos na época. O desenvolvimento rápido e o ataque eram tudo o que importava a eles.

8. Nh4

Este movimento, às vezes, é elogiado como um exemplo da grande intuição de Anderssen para o ataque, mas outros críticos decidiram que 8. Rg1 era ainda melhor.

8. ...Qg5

9. Nf5 c6

Este último movimento ataca o bispo e desprega o peão do rei, mas talvez 9. ...g6 — atacando imediatamente o cavalo superagressivo — seria melhor.

10. g4

Hubner sugere que 10. Ba4 seria mais prudente.

10. ...Nf6

Novamente, Kieseritzky deveria jogar com g6, atacando o cavalo.

11. Rg1

11. ...cxb5

O preto viola o princípio do desenvolvimento sobre o material! Este é um erro interessante de Kieseritzky e, de acordo com Hubner, é o erro decisivo. Ele sugere 11. ...h5.

12. h4 Qg6

13. h5 Qg5

14. Qf3 Ng8

15. Bxf4 Qf6

16. Nc3 Bc5

17. Nd5

O movimento 17. d4 conferiria um tempo, mas, neste caso, o jogo não teria este final brilhante.

17. ...Qxb2 (Consulte a Figura 18-1.)

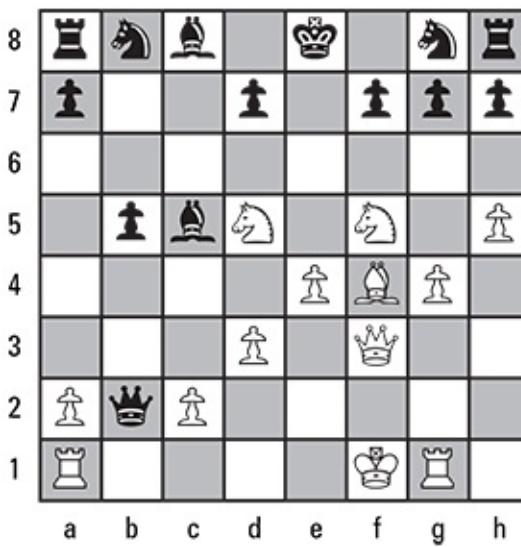


Figura 18-1: O preto ameaça a torre em a1.

18. Bd6

Quase todos os textos conferem a este movimento dois pontos de exclamação em honra à sua genialidade. Hubner, no entanto, oferece nada menos do que três bons movimentos e confere ao movimento um ponto de interrogação. Ainda assim, isso leva à seguinte conclusão imortal:

18. ...Bxg1

19. e5 Qxa1+

20. Ke2 Na6

21. Nxg7+ Kd8

22. Qf6+ Nxf6

23. Be7#

A maneira como Anderssen combinou suas poucas peças remanescentes de modo a sobrepujar o enorme exército restante a Kieseritzky é bastante notável. Até mesmo se Anderssen e Kieseritzky não tivessem feito os melhores movimentos absolutos, eles certamente jogaram os mais interessantes!

Adolf Anderssen versus J. Dufresne: A Partida Sempre-viva

Berlim, 1852 (Gambito de Evans)

1. e4 e5

2. Nf3 Nc6

3. Bc4 Bc5

4. b4 Bxb4

5. c3 Ba5

6. d4 exd4

7. 0-0

O Gambito de Evans era um grande favorito dos jogadores da era romântica e ele ainda é perigoso hoje em dia. O branco sacrifica material por uma vantagem em desenvolvimento e abre linhas para as peças.

7. ...d3

A resposta de Dufresne é fraca. 7. ...dxc ou 7. ...d6 teriam sido melhor.

8. Qb3 Qf6

9. e5 Qg6

O peão está imune à captura. Em caso de 9. ...Nxe5, 10. Re1 d6, 11. Qb5+ apanharia uma peça.

10. Re1 Nge7

11. Ba3 b5

Naquela época, o desenvolvimento era considerado mais importante do que insignificantes quantidades de material.

12. Bxb5 Rb8

13. Qa4 Bb6

14. Nbd2 Bb7

15. Ne4 Qf5

É difícil jogar corretamente esta posição, mas este último movimento é simplesmente uma perda de tempo.

16. Bxd3 Qh5

Agora Anderssen inicia uma das combinações mais famosas em toda a história do xadrez.

17. Nf6+! gxf6

18. exf6 Rg8

19. Rad1!

Obviamente, Anderssen já concebeu a brilhante finalização.

19. ...Qxf3 (Consulte a Figura 18-2.)

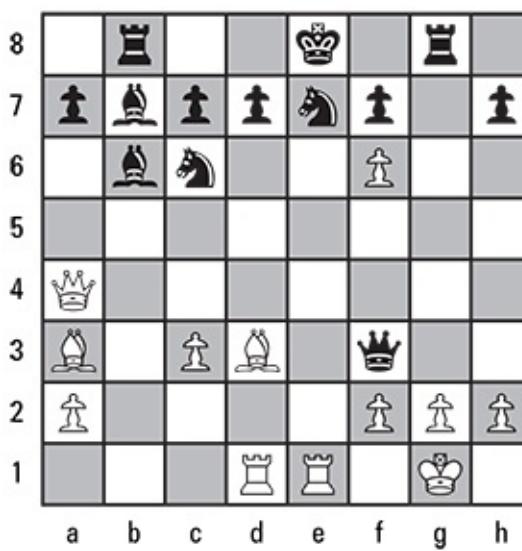


Figura 18-2: O branco deve se mover e vencer.

Nós só podemos especular se Dufresne já tinha notado a combinação de Anderssen chegando!

20. Rxе7+ Nxe7

21. Qxd7+! Kxd7

22. Bf5+! Ke8

23. Bd7+ Kf8

24. Bxe7#

Paul Morphy versus Duque Karl de Braunschweig e Conde Isouard

Paris (na Ópera), 1858 (Defesa de Philidor)

Esta partida fora de mão é um dos exemplos mais instrutivos de como se desenvolver rapidamente e atacar. É o que os enxadristas denominam de *partida para consulta*, em que um dos jogadores (neste caso, Morphy) joga contra dois oponentes, que podem ajudar um ao outro para selecionar os movimentos do preto. A legenda diz que o duque foi abertamente criticado nos jornais do dia seguinte por jogar uma partida de xadrez na ópera!

1. e4 e5

2. Nf3 d6

3. d4 Bg4

Um movimento fraco, mas que tem certa lógica. O cavalo e o peão brancos estão atacando o peão preto em e5. O peão preto é defendido apenas pelo peão d6. Em vez de apresentar outro defensor (digamos, com o 3. ...Nd7), o preto escolhe pregar o cavalo. A desvantagem da ideia é que o branco tem uma tática à sua disposição que força o preto a trocar o bispo pelo cavalo.

4. **dxe5 Bxf3**

Não 4. ...dxe5, 5. Qxd8+ Kxd8, 6. Nxe5 vencendo um peão.

5. **Qxf3 dxe5**

O equilíbrio de material foi restaurado, mas Morphy já tem uma peça desenvolvida (a rainha) e agora pode desenvolver outra. Morphy tem a liderança em desenvolvimento e a vantagem de dois bispos.

6. **Bc4 Nf6**

O preto deve se proteger contra a captura ameaçada em f7.

7. **Qb3 Qe7**

Morphy, com este movimento, renova a ameaça de captura em f7, e seus oponentes são forçados a se proteger contra ele (ao mover a rainha) em sua vez. Este movimento protege f7, mas bloqueia o bispo do rei. A vantagem de Morphy em desenvolvimento continua a crescer.

8. **Nc3 c6**

Morphy poderia ter ganhado um peão por 8. Qxb7, mas após 8. ...Qb4+ ele teria sido forçado a trocar rainhas. Morphy decidiu corretamente, continuar seu desenvolvimento (pois sua vantagem está nesse elemento) seria mais importante do que ganhar um peão. O preto reserva um momento para proteger a casa b7 com 8. ...c6, o que é uma precaução necessária, mas este movimento não ajuda em seu desenvolvimento.

9. **Bg5 b5?**

Outro movimento do peão! Desta vez, Morphy decide que é um bom momento para o sacrifício.

10. **Nxb5! cxb5**

11. **Bxb5+ Nbd7**

12. **0-0-0 Rd8**

Ambos os cavalos estão pregados, e o preto mal pode se mover, mas como o branco capitalizará?

13. **Rxd7! Rxd7**

Agora Morphy sacrificou uma torre por dois peões, mas esta liderança em desenvolvimento é tão sobrepujante que o déficit em material não importa! Observe que a torre e o bispo do rei preto ainda têm que se mover.

14. **Rd1 Qe6**

Duque Karl e Conde Isouard imaginaram que se pudessem trocar rainhas, eles sobreviveriam ao ataque e venceriam com seu material extra. Morphy nunca deu essa chance a eles.

15. Bxd7+ Nxd7 (Consulte a Figura 18-3.)

16. Qb8+ Nxb8

O sacrifício final é da rainha, mas Morphy parte de boa vontade com ela para o xeque-mate!

17. Rd8#

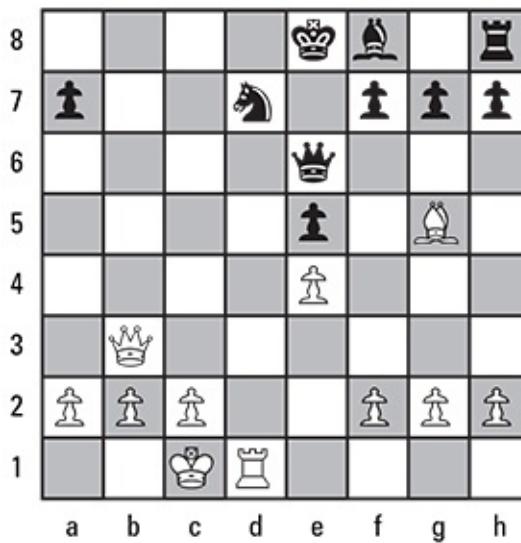


Figura 18-3: É a vez da rainha.

Wilhelm Steinitz versus Kurt Von Bardeleben

Hastings (Inglaterra), 1895 (Partida Italiana)

Este jogo é famoso pela combinação de conclusão e pelo fato alegado de que Von Bardeleben não se importou de jogar a toalha, e simplesmente se levantou e saiu andando, sem uma palavra.

1. e4 e5

2. Nf3 Nc6

3. Bc4 Bc5

4. c3 Nf6

5. d4 exd4

6. cxd4 Bb4+

7. Nc3 d5

Steinitz (branco) se dispôs a sacrificar um peão (ou mais!) em troca por uma liderança em desenvolvimento. Von Bardeleben recusa a oferta para ganhar material (por 7. ...Nxe4) e imediatamente revida no centro. A briga então se torna uma luta pelo controle de d5.

8. exd5 Nxd5

9. 0-0 Be6

Steinitz novamente estava disposto a sacrificar um peão (9. ...Nxc3, 10. bxc3 Bxc3) em troca de um desenvolvimento mais rápido e, novamente, Von Bardeleben prefere se concentrar em reforçar seu controle do que ele imagina ser a casa-chave, d5.

10. Bg5 Be7

Steinitz se desenvolve com uma ameaça (atacando a rainha preta), que geralmente é muito forte. Von Bardeleben deve parar por um momento para se defender da ameaça. Agora, ambos, o branco e o preto, têm quatro peças desenvolvidas, mas o branco também fez o roque e está em sua vez.

11. Bxd5 Bxd5

12. Nxd5 Qxd5

13. Bxe7 Nxe7

14. Re1 f6

Steinitz iniciou a série anterior de trocas por um motivo muito sutil. Agora, Von Bardeleben não pode dar o roque, pois ele precisa de seu rei para proteger o cavalo. Ele agora espera escapar de sua difícil situação ao mover seu rei para f7 e depois uma torre para e8, mas será que ele tem tempo para fazer isso?

15. Qe2 Qd7

16. Rac1 c6

Em caso de 16. ...Kf7 de uma só vez, 17. Qc4+ seguido por 18. Qxc7 pregaria um peão do branco.

17. d5! cxd5

Steinitz sacrificou o peão d para liberar a casa d4 para o seu cavalo. Esse tempo gasto para trazer o cavalo para o ataque vale mais do que o peão. Observe como as torres de Von Bardeleben ainda estão em suas casas originais.

18. Nd4 Kf7

19. Ne6 Rhc8

Steinitz estava ameaçando invadir com 20. Rc7.

20. Qg4 g6

Von Bardeleben deve se proteger contra 21. Qxg7+ Ke8, 22. Qf8#

21. Ng5+ Ke8 (Consulte a Figura 18-4.)



Figura 18-4: A torre impenetrável.

22. Rxe7+ Kf8

Uma situação extraordinária. O preto não pode capturar a torre branca, mas o branco não pode capturar a rainha preta! Em caso de 22. ...Qxe7, 23. Rxc8t (ou 22. ...Kxe7, 23. Re1+ Kd8, 24. Ne6+) vence para o branco, mas 23. Rxd7 (ou Qxd7) Rxc1# vence para o preto! Agora uma série cômica de movimentos acontece em que a torre imprudente de Steinitz essencialmente bate de nariz no rei de Von Bardeleben.

23. Rt7+ Kg8

Não 23. ...Kd8, 24. Qxd7#

24. Rg7+ Kh8

25. Rxh7+ Kg8

26. Rg7+ Kh8

Os xeques de Steinitz não foram em vão. Agora que o peão h de Von Bardeleben foi eliminado, Steinitz pode trazer a rainha para o ataque com o xeque. O branco não deve permitir que o preto jogue Rxc1+, o que leva ao mate rápido, manter, dessa forma, o rei preto em xeque é crítico. Ao substituir a torre ameaçadora por uma rainha saqueadora, o branco aumenta sua força de ataque em um nível decisivo.

27. Qh4+ Kxg7

28. Qh7+ Kf8

29. Qh8+ Ke7

30. Qg7+ Ke8

Em caso de 30. ...Kd6, 31. Ne4+ dxe4, 32. Rd1+ remove a ameaça de mate e ganha a rainha preta.

31. Qg8+ Ke7

32. Qf7+ Kd8

33. Qf8+ Qe8

34. Nf7+ Kd7

35. Qd6#

Von Bardeleben deixou o tabuleiro sem jogar a sequência final, o que é considerado falta de etiqueta, mas é compreensível nesse caso. Ele deve ter ficado completamente frustrado por sua incapacidade de mover qualquer outra peça que não fosse seu rei por tanto tempo.

Georg Rotlewi versus Akiba Rubinstein

Lodz (Polônia), Rússia, 1907 (Defesa de Tarrasch)

Esta partida é outra em que as poucas peças pretas remanescentes se combinam para sobrepujar a ampla superioridade das peças brancas. A combinação de Rubinstein é notável, considerando que ele continua a oferecer material até o final; como tal, a partida é conhecida como Partida Imortal de Rubinstein.

1. d4 d5

2. Nf3 e6

3. e3 c5

4. c4 Nc6

5. Nc3 Nf6

6. dxc5 Bxc5

7. a3 a6

8. b4 Bd6

9. Bb2 0-0

10. Qd2 Qe7

11. Bd3 dxc4

Rotlewi (branco) e Rubinstein adotaram disposições bastante semelhantes. As disposições têm

duas diferenças sutis, no entanto, e ambas favorecem o preto. A primeira é que o preto esperou para jogar 11. ... $dxc4$ após o bispo do rei branco ter sido movido, e esse atraso estratégico fez com que o preto ganhasse um tempo. A segunda diferença é que a rainha preta está melhor posicionada em e7 do que a rainha branca em d2. A rainha preta está segura, enquanto a rainha branca está exposta na coluna d aberta. Essas pequenas vantagens são suficientes para permitir que o preto vença? Talvez — e talvez só se seu nome for Rubinstein.

12. Bxc 4b5

13. Bd3 Rd8

14. Qe2 Bb7

Como você pode ver, as posições são quase que imagens espelhadas umas das outras. A diferença é que Rubinstein já enrocou e moveu sua torre para d8. Claramente, o preto conseguiu uma vantagem em desenvolvimento da abertura.

15. 0-0 Ne5

16. Nxe5 Bxe5

17. f4 Bc7

Rotlewi está ganhando vantagem no centro, ou Rubinstein está provocando fraquezas na posição do rei preto?

18. e4 Rac8

19. e5 Bb6+

20. Kh1 Ng4

A segurança do rei branco é claramente o elemento mais crítico no momento. 21. $Qxg4 Rxd3$ é claramente melhor para o preto.

21. Be4 Qh4

22. g3 (Consulte a Figura 18-5.)

22. ...Rxc3!

Um sacrifício notável de uma rainha que o branco não pode recusar. Caso 23. $Bxc3 Bxe4t$, 24. $Qxe4 Qxh2\#$.

23. gxh4 Rd2!

Sacrificar uma rainha não é suficiente para Rubinstein. Ele agora joga uma torre na mistura.

24. Qxd2 Bxe4+

25. Qg2 Rh3!

E o xeque-mate que se dá por ...*Rxh2* é inevitável. Observe que a rainha branca em g2 está pregada. Rubinstein vence!



Figura 18-5: A rainha preta é ameaçada pelo peão g branco.

Stephan Levitsky versus Frank Marshall

Breslau (Polônia), 1912 (Defesa Francesa)

Após o movimento 23, ...*Qg3!*! de Marshall, diz-se que os espectadores banharam o tabuleiro com peças de ouro! Embora seja mais divertido acreditar nas lendas, deve-se notar que o jornalista de xadrez e mestre internacional I. A. Horowitz relata que a esposa de Marshall, Caroline, “nega até mesmo um banho de moedas.”

1. d4 e6
2. e4 d5
3. Nc3 c5
4. Nf3 Nc6
5. exd5 exd5
6. Be2 Nf6
7. 0-0 Be7
8. Bg5 0-0
9. dxc5 Be6
10. Nd4 Bxc5
11. Nxe6 fxe4
12. Bg4 Qd6
13. Bh3 Rae8

14. Qd2 Bb4

Marshall agora ameaça 15. ...Ne4, que faz com que Levitsky troque seu bispo pelo cavalo preto. Como resultado, as peças de Marshall estão posicionadas de forma mais agressiva, e ele está à frente em desenvolvimento. Como ele pode traduzir esta vantagem em vitória?

15. Bxf6 Rxf6

16. Rad1 Qc5

17. Qe2 Bxc3

18. bxc3 Qxc3

19. Rxd5 Nd4

Ao explorar o prego na coluna e, Levitsky deteve equilíbrio material, mas Marshall novamente ganha tempo centralizando o cavalo juntamente com um ataque na rainha branca.

20. Qh5 Ref8

21. Re5 Rh6

Marshall novamente reposiciona uma peça com um ganho de tempo pelo ataque na rainha. As peças pretas agora estão posicionadas de maneira ideal para a tática.

22. Qg5 Rxh3

Levitsky não pode jogar 23. gxh3 por cauda de 23. ...Nf3. Em vez disso, ele joga 23. Rc5 e 24. RC7 com um ataque seu.

23. Rc5 (Consulte a Figura 18-6.)

Levitsky desiste! Levitsky tem nada menos do que três maneiras diferentes

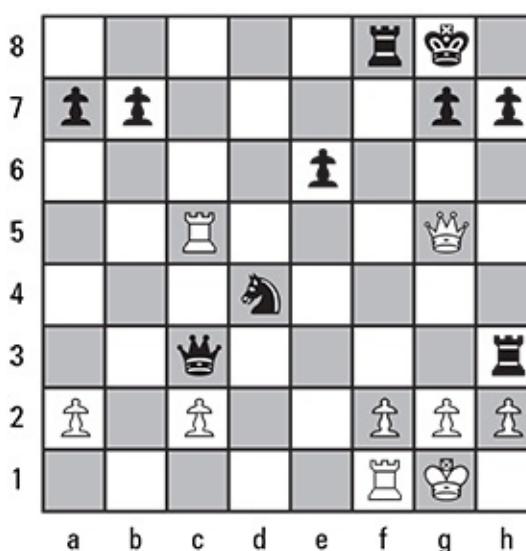


Figura 18-6: O preto prestes a se mover e vencer.

(mostradas aqui com asteriscos) para capturar a rainha de Marshall — mas todas elas acabarão em perda:

*24. hxg3 Ne2#

*24. fxg3 Ne2+

25. Kh1 Rxf1#

*24. Qxg3 Ne2+

25. Kh1 Nxg3+

E Levitsky não pode recapturar com 26. Fxg3 por causa de 26. ...Rxf1#.

Emanuel Lasker versus José Raúl Capablanca

St. Petersburg (Rússia), 1914 (Ruy Lopez, Variação de Troca)

Este encontro histórico colocou o campeão mundial Emanuel Lasker contra o sensacional jovem José Raúl Capablanca. Lasker provou que ele ainda não estava pronto para se fingir de morto perante a próxima geração. Além da significância histórica da partida, esta partida é notável devido à estratégia simples e vitoriosa de Lasker, que parece começar logo na abertura. Quer dizer, simples para ele! O que falta de combinações brilhantes nesse jogo é compensado pela pura elegância das jogadas de Lasker.

1. e4 e5

2. Nf3 Nc6

3. Bb5 a6

4. Bxc6 dxc6

5. d4 exd4

6. Qxd4 Qxd4

7. Nxd4 Bd6

8. Nc3 Ne7

9. 0-0 0-0

Ambos os lados desenvolveram as peças e roque. Lasker tem uma vantagem no centro e consequentemente uma vantagem em espaço. Ele explora esta vantagem procurando ainda mais espaço no lado do rei. Ele não está de fato se abrindo para o ataque, como o branco fez na partida anterior. Os jogadores já trocaram tanto material que as mudanças de um ataque decisivo são poucas.

10. f4 Re8

11. Nb3 f6

A ameaça era 12. e5, encorralando o bispo preto.

12. f5 b6

13. Bf4 Bb7

14. Bxd6 cd

Lasker não se importa em reparar na estrutura de peões danificada de Capablanca, pois sua visão está focada na casa e6 para seu cavalo.

15. Nd4 Rad8

16. Ne6 Rd7

17. Rad1 Nc8

Observe como as peças de Capablanca estão lutando para defender o peão d6 sem ficarem no meio umas das outras. Este dilema geralmente é a consequência de ter uma desvantagem espacial.

18. Rf2 b5

19. Rfd2 Rde7

20. b4 Kf7

21. a3 Ba8

Lasker tem o controle do centro e diminuiu o avanço de Capablanca no lado da rainha. Ele agora melhora a posição de seu rei e procura mais espaço no lado do rei.

22. Kf2 Ra7

23. g4 h6

24. Rd3 a5

25. h4 axb4

26. axb4 Rae7

27. Kf3 Rg8

28. Kf4 g6

29. Rg3 g5+

30. Kf3 Nb6

31. hxg5 hxg5

Lasker agora abriu a coluna h e toma controle dela com uma torre.

32. Rh3 Rd7

33. Kg3 Ke8

34. Rdh1 Bb7

Capablanca espera que sua posição possa ser defendida e meramente marca tempo, mas Lasker agora aproveita a oportunidade de levar seu cavalo no lado da rainha para a partida, mesmo custando um peão.

35. e5! dx5

36. Ne4 Nd5

37. N6c5 Bc8

Capablanca não pode proteger tudo e decide abrir mão de uma torre por um dos incômodos cavalos. Lasker detém seu triunfo — a coluna h e a vantagem espacial — e agora adiciona uma ligeira vantagem material à equação.

38. Nxd7 Bxd7

39. Rh7 Rf8

40. Ra1 Kd8

41. Ra8+ Bc8

42. Nc5

Capablanca desiste, pois 43. Ne6+ é devastador.

Donald Byrne versus Robert J. Fischer

Nova York, 1956 (Defesa de Grunfeld)

Aqui, o jovem Bobby Fischer joga uma das melhores partidas de todas. Esta partida foi rapidamente rotulada de partida do século, mas foi jogada com o espírito do século anterior.

1. Nf3 Nf6

2. c4 g6

3. Nc3 Bg7

4. d4 0-0

5. Bf4 d5

6. Qb3 dxc4

7. Qxc4 c6

8. e4 Nbd7

9. Rd1 Nb6

10. Qc5 Bg4

Esta posição é interessante. Byrne parece ter o controle completo do centro, o que normalmente leva a uma vantagem, mas observe que Fischer completou o desenvolvimento de suas peças menores e enrocou. O bispo e a torre do rei de Byrne ainda estão em suas casas originais; ele deve prestar atenção em seu desenvolvimento e não se importar com seu próximo movimento, que acaba em uma resposta tática.

11. Bg5? Na4!

Se Byrne agora jogar 12. Nxa4 Nxe4, 13. Qcl Qa5+ ele ganha um peão.

12. Qa3 Nxc3

13. bxc3 Nxe4

14. Bxe7 Qb6

Fischer está disposto a sacrificar sua torre pelo bispo branco em troca de um ataque contra o rei branco. Byrne decide esquecer o ganho de material para tentar enrocar, mas Fischer mantém pressão e não dá tempo para ele colocar seu rei em segurança.

15. Bc4 Nxc3!

16. Bc5 Rfe8+

17. Kf1 (Consulte a Figura 18-7.)

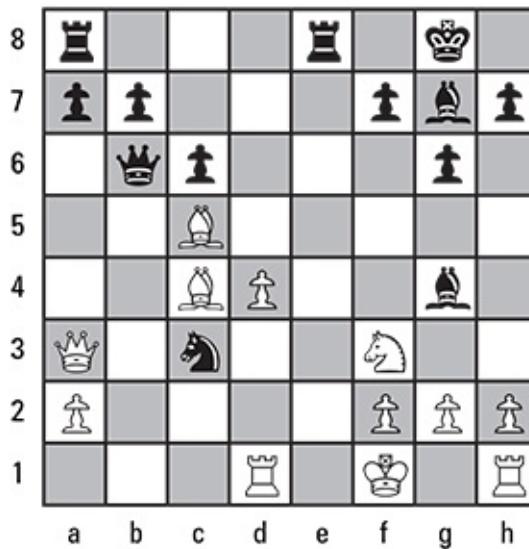


Figura 18-7: O preto está prestes a se mover e vencer.

17. ...Be6

Um incrível sacrifício da rainha justificado pela posição precária do rei branco e pela liderança

do preto em desenvolvimento! 18. *Bxe6* seria respondido por 18. ...*Qb5+*.

18. **Bxb6 Bxc4+**

19. **Kg1 Ne2+**

20. **Kf1 Nxd4+**

21. **Kg1 Ne2+**

22. **Kf1 Nc3+**

23. **Kg1 axb6**

O preto separa um tempo para capturar o bispo, pois ele não perde nada em tempo. A captura inclui uma ameaça de capturar a rainha branca no próximo movimento do preto.

24. **Qb4 Ra4**

25. **Qxb6 Nxdl**

26. **h3 Rxa2**

Fischer continua a devorar material enquanto melhora a posição de suas peças.

27. **Kh2 Nxf2**

28. **Re1 Rxel**

29. **Qd8+ Bf8**

30. **Nxe1 Bd5**

31. **Nf3 Ne4**

32. **Qb8 b5**

33. **h4 h5**

34. **Ne5 Kg7**

Ao quebrar a pregadura, Fischer permite que o bispo do rei se junte à ameaça final.

35. **Kg1 Bc5+**

36. **Kf1 Ng3+**

37. **Ke1 Bb4+**

38. **Kd1 Bb3+**

39. **Kc1 Ne2+**

40. **Kb1 Nc3+**

41. **Kc1 Rc2#**

Deep Blue versus Garry Kasparov

Filadélfia, 1996 (Defesa Siciliana)

Não há perigo em escolher esta partida para a lista das dez melhores partidas de xadrez. Nunca uma partida de xadrez recebeu tanta publicidade quanto esta partida inicial entre o computador da IBM e Garry Kasparov. Na primeira partida da disputa de seis jogos, que eu detalho nesta seção, o computador causa sensação ao derrotar o campeão mundial. Esta foi a primeira vez que um computador derrotou um campeão mundial com controles de tempo de um torneio regular, e a mídia de todo o mundo se aproveitou desta história.

1. e4 c5
2. c3 d5
3. exd5 Qxd5
4. d4 Nf6
5. Nf3 Bg4
6. Be2 e6
7. h3 Bh5
8. 0-0 Nc6
9. Be3 cxd4
10. cxd4 Bb4?

Este movimento deixa o campeão mundial em problema. O curso de ação normal é desenvolver o bispo para e7. Kasparov está sem dúvidas tentando fazer com que o computador entre em território desconhecido, pois a memória do computador contém todos os movimentos que armazena até esse ponto de partidas anteriores. Ele não está “pensando”, apenas “lembrando.” Agora ele começa seus próprios cálculos.

11. a3 Ba5
12. Nc3 Qd6
13. Nb5 Qe7
14. Ne5 Bxe2
15. Qxe2 0-0

A vantagem do computador é sutil. Permitiu-se que os cavalos fizessem dois movimentos, cada um para um movimento do cavalo preto.

16. Ra1! Rac8

17. Bg5 Bb6

18. Bxf6 gxf6

Forçado devido a 18. ...Qxf6, 19. Nd7 ganharia material para o branco.

19. Nc4 Rfd8

Não 19. ...Nxd4, 20. Nxd4 Bxd4 devido a 21. Qg4+ e 22. Qxd4. O computador nunca perderá este tipo de truque tático. Agora o computador arruína a estrutura de peões no lado da rainha de Kasparov — uma coisa que ele “sabe” que é bom de fazer.

20. Nxb6 axb6

21. Rfd1 f5

22. Qe3 Qf6

Kasparov está pressionando o peão em d4. O computador agora faz uma decisão excelente. Em vez de se tornar passivo ao defender o peão, ele escolhe avançar e atacar. Muito bem!

23. d5 Rxd5

24. Rxd5 exd5

25. b3 Kh8

Kasparov tentará levar sua torre à coluna g e atacar. O computador avalia corretamente que este ataque não é perigoso e simplesmente começa a “comer” material no lado da rainha.

26. Qxb6 Rg8

27. Qc5 d4

28. Nd6 f4

29. Nxb7 Ne5

O computador não cairá em 30. Qxd4 Nf3+, ganhando a rainha branca.

30. Qd5 f3

31. g3 Nd3

32. Rc7 Re8

O ataque de Kasparov parece muito perigoso, mas o computador não fica impressionado por aparências.

33. Nd6 Re1+

34. Kh2 Nxf2

35. Nxf7+ Kg7

36. Ng5+ Kh6

37. Rxh7+

Kasparov desiste em face de 37. ...Kg6, 38. Qg6+ Kf5. 39. Nxf3, em que ele não tem ameaças e o Deep Blue tem muitas. Resultado: Silicon 1, Carbon 0. É claro que este cenário apenas deixou Kasparov louco, e ele continuou a derrotar solidamente o computador durante o restante da partida.

Kasparov não se deu muito bem em sua segunda partida de 1997 contra o computador, no entanto: o Deep Blue derrotou seu oponente humano em 3.5 a 2.5 nesta competição de seis partidas. Mas não se presume que a vitória do Deep Blue sinalize automaticamente a superioridade dos computadores em tais assuntos. Visite o Website www.chess.ibm.com para descobrir mais sobre esta partida.

Garry Kasparov versus O Mundo

MSN, 1999 (Defesa Siciliana)

Usar a Internet para assistir transmissões ao vivo de partidas de xadrez se tornou um passatempo popular nos anos de 1990. Kasparov em especial gerou números enormes de acessos a sites que transmitiam suas partidas. O próximo passo foi usar a Internet para deixar que todo mundo de fato jogasse uma partida contra o mestre. O público, que incluía críticos e comentadores de grandes mestres, pôde votar em quais movimentos jogar, e as escolhas mais populares eram as adotadas. Esta partida, que durou diversos meses, gerou uma publicidade enorme e teve uma quantidade tremenda de participação tanto dos votantes quanto dos espectadores.

1. e4 c5

2. Nf3 d6

3. Bb5+ Bd7

4. Bxd7+ Qxd7

5. c4 Nc6

6. Nc3 Nf6

7. 0-0 g6

8. d4 cxd4

9. Nxd4 Bg7

10. Nde2 Qe6 (Consulte a Figura 18-8.)

Este movimento era novo na época. No entanto, o movimento dá a Kasparov uma oportunidade de invadir com o cavalo.



Figura 18-8: O preto procura destruir o peão branco d.

11. *Nd5* *Qxe4*

12. *Nc7+* *Kd7*

13. *Nxa8* *Qxc4*

14. *Nxb6+*

Kasparov se desespera para salvar o cavalo e procura enfraquecer os peões pretos no lado da rainha antes de perdê-los.

14. ...*axb6*

15. *Nc3* *Ra8*

16. *a4* *Ne4*

17. *Nxe4* *Qxe4*

18. *Qb3* *f5*

19. *Bg5* *Qb4*

20. *Qf7* *Be5*

21. *h3* *Rxa4*

22. *Rxa4* *Qxa4*

23. *Qxh7* *Bxb2*

24. *Qxg6* *Qe4*

25. *Qf7* *Bd4*

26. *Qb3* *f4*

27. *Qf7* *Be5*

- 28. h4 b5
- 29. h5 Qc4
- 30. Qf5+ Qe6
- 31. Qxe6+

Kasparov deve trocar rainhas nesta posição se quiser manter suas chances de vitória. 31. Qd3 seria respondido por 31. ...Qg4.

- 31. ...Kxe6
- 32. g3 fxg3
- 33. fxg3 b4
- 34. Bf4 Bd4+

Kasparov mais tarde alegou que 34. ...Bh8 seria suficiente para igualar a posição.

- 35. Kh1 b3
- 36. g4 Kd5
- 37. g5 e6
- 38. h6 Ne7
- 39. Rd1 e5
- 40. Be3 Kc4
- 41. Bxd4 exd4
- 42. Kg2 b2
- 43. Kf3 Kc3
- 44. h7 Ng6
- 45. Ke4 Kc2
- 46. Rh1 d3
- 47. Kf5 b1=Q
- 48. Rxb1 Kxb1
- 49. Kxg6 d2
- 50. h8=Q d1=Q
- 51. Qh7

Embora o mundo esteja um peão à frente, Kasparov tem as melhores chances devido à

natureza avançada de seu peão passado em g5 (consulte a Figura 18-9).

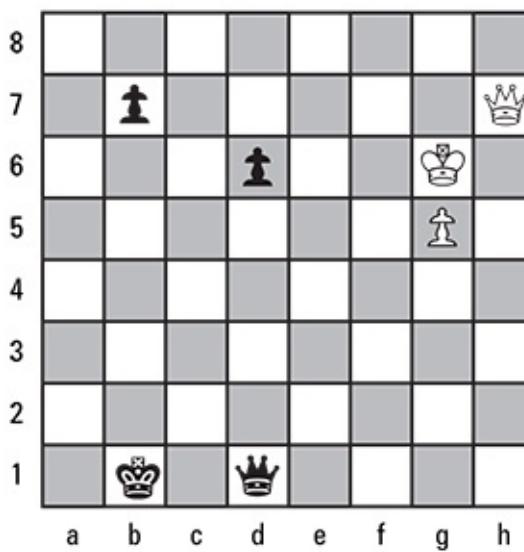


Figura 18-9: O peão passado de Kasparov funciona em sua vantagem.

51. ...b5

Este movimento é um erro. Uma análise demonstrou que o preto poderia ter empatado ao jogar 51. ...Ka1.

52. Kf6+ Kb2

Novamente, o rei deveria ter se movido para a1. Essas posições aparentemente simples podem ser terrivelmente difíceis de serem jogadas corretamente.

53. Qh2+ Ka1

54. Qf4 b4

55. Qxb4 Qf3+

56. Kg7 d5

57. Qd4+ Kb1

58. g6 Qe4

59. Qg1+ Kb2

60. Qf2+ Kc1

61. Kf6 d4

62. g7 1-0

O mundo desistiu, pois o peão g do branco iria ser coroado e inevitavelmente ganharia o jogo.

Capítulo 19

Os Dez Melhores Jogadores de Todos os Tempos

Neste Capítulo:

- Apresentando os principais nomes no xadrez
 - Fazendo menções honrosas
 - Reconhecendo aqueles que poderiam ser famosos
-

Se você quiser começar uma discussão, escolher os dez melhores jogadores é uma boa maneira de fazer isso. Muitas pessoas são muito sensíveis quanto a este assunto específico, e diversas dessas pessoas já escreveram livros sobre isso. Já foram elaborados casos complexos para tentar provar quem foi o melhor jogador ao quantificar matematicamente seus desempenhos e designar classificações a eles.

É claro que eu não faço tal coisa. (Isso daria muito trabalho!). O modo como escolhi julgar os melhores jogadores é fazer uma pergunta simples: quanto eles estavam acima de seus contemporâneos? Acho que esta é a única maneira válida de comparar jogadores de gerações diferentes. Aqui estão eles, juntamente com seu período de vida e seu país, na ordem em que eu acho que eles dominaram mais suas respectivas eras.

Kasparov, Garry (1963-), Rússia

Nascido em Baku, Azerbaizhan, Garry Kasparov venceu o campeonato mundial em 1985 na primeira de diversas lutas homéricas contra Anatoly Karpov (consulte a seção contra este jogador neste capítulo). Foi apenas quando ele foi finalmente derrotado em uma partida, em 2000, por Vladimir Kramnik que eu reconheci plenamente como ele havia sido dominante. Os resultados dos torneios de Kasparov durante sua época áurea, do meio dos anos 1980 até o século XXI, foram igualmente impressionantes. O que o coloca na liderança desta lista é o fato que ele foi muito mais ativo do que a maioria de seus predecessores. Ninguém mais demonstrou sua superioridade de maneira tão convincente e com tanta frequência.

Kasparov entrava apenas em torneios muito fortes e os ganhava rotineiramente. Apenas Karpov conseguia desafiá-lo — e isso porque Karpov também é um dos dez melhores jogadores de todos os tempos, esta restrição apenas se soma à história de Kasparov. Os dois jogadores foram grandes combatentes naquilo que deve ser considerada a maior rivalidade do xadrez de todos os tempos.

Capablanca, José Raúl (1888-1942), Cuba

José Raul Capablanca foi o campeão mundial de 1921 a 1927. Muitas pessoas o consideravam o jogador mais forte do mundo antes de 1921, mas foi incapaz de disputar uma partida com os campeões de então, Emanuel Lasker (consulte a seção sobre ele posteriormente neste capítulo).

Quando o sentimento público se tornou predominante, pedindo por uma partida, Lasker simplesmente tentou abrir mão de seu título para Capablanca. Este comportamento parece adicionar crédito à sua visão de que Capablanca era o melhor jogador anos antes de a partida finalmente ter ocorrido. Na verdade, começando em 1914, Capablanca perdeu apenas uma única partida nos dez anos seguintes.

O domínio de Capablanca foi tão grande que ele foi apelidado de “máquina do xadrez”. Até mesmo grandes jogadores sentiam que ele era imbatível. Capablanca acabou ficando um pouco entediado com o xadrez, pois era fácil demais. Para ele, pode até ser.

Fischer, Robert James (1943-), Estados Unidos

Em 1971, Robert James Fischer chocou o mundo do xadrez ao vencer 19 partidas consecutivas contra um nível extremamente alto de competidores. Este feito foi comparado como estando igualado aos no-hitters da liga principal do beisebol. Durante seu período áureo, do meio dos anos 1960 ao começo dos anos 1970, os jogadores falavam da “Febre de Fischer,” em que os oponentes passavam mal só de ter que jogar contra ele. Assim como com Capablanca, Fischer tinha uma aura de invisibilidade — o que não estava longe da verdade. Fischer estava muito à frente dos melhores jogadores de sua época.

Sua saída abrupta do xadrez foi trágica. Rumores de aparições de Fischer eram abundantes, e o público geralmente ficava fascinado com histórias de seu iminente ressurgimento. Infelizmente, Fischer esperou mais de 20 anos antes de jogar em público novamente. Seu comportamento, sempre intenso, se tornou cada vez mais estranho com o passar dos anos, e é duvidoso pensar que ele se sujeitará novamente aos rigores de um torneio ou partida de xadrez.

Karpov, Anatoly, (1951-), Rússia

Embora Kasparov tenha acabado por ficar mais famoso do que Anatoly Karpov, ninguém sonharia em deixar Karpov fora desta lista. Karpov venceu o campeonato por negligência quando Fischer se recusou a defender seu título. Muitas pessoas consideraram isso uma marca negra no registro de Karpov, pois Karpov nunca chegou a vencer o título ao jogar em uma partida de campeonato, mas considero que isso não tenha importância. Talvez, esse evento seja o que o impulsionou a fazer conquistas incríveis no xadrez de torneios nos anos 1970 e 80.

Apenas o grande Viktor Korchnoi foi capaz de testá-lo em uma partida de campeonato, mas nem mesmo ele pôde derrotar Karpov, e Karpov dominou o cenário dos torneios. De 1978 a 1981, Karpov jogou em dez grandes torneios e terminou claramente em primeiro, ou em um

empate para o primeiro lugar, em nove dos jogos. Karpov era claramente o jogador dominante após Fischer e antes de Kasparov.

Morphy, Paul (1837-84), Estados Unidos

A carreira de Paul Morphy foi meteórica. Ele teve seu auge por um curto período de tempo, no meio do século XIX, e depois nunca jogou novamente. Seria bastante sensato movê-lo para cima ou para baixo nesta lista, dependendo de quanto você valoriza a longevidade.

Morphy derrotou todos os melhores jogadores de seus dias com a exceção de Howard Staunton — que conseguiu evitar jogar contra Morphy. A maioria dos historiadores não conferem a Staunton uma chance real de ter derrotado Morphy em uma partida. O que deixou Morphy tão acima de seus contemporâneos não foi que ele vencia, mas *como* ele vencia. Morphy jogava um xadrez brilhante. Suas partidas ainda servem como exemplos clássicos de como o desenvolvimento rápido pode ser poderoso.

Após derrotar os melhores e os mais brilhantes, Morphy se aposentou do xadrez para estabelecer seu escritório de direito em Nova Orleans. Infelizmente, o que muitos acreditam terem sido sérios problemas de saúde mental surgiram e o assombraram pelo resto de seus dias.

Lasker, Emanuel (1868-1941), Alemanha

Emanuel Lasker é um caso interessante. Algumas pessoas o colocam em primeiro lugar, e outros o posicionam mais para o final. A maior crítica é que ele jogava de maneira instável. O principal argumento a seu favor é que ele foi campeão mundial de 1894 a 1921 — mais tempo do que qualquer outro jogador da história. Muitas pessoas acreditam que Lasker evitava as oposições mais fortes, mas seus resultados em torneios e competições mostram claramente que ele foi o melhor jogador do mundo por um período considerável de tempo.

Lasker estabeleceu suas credenciais ao vencer quatro grandes torneios consecutivos (esses torneios não eram frequentes naqueles dias): St. Petersburg 1895-96, Nuremberg 1896, Londres 1899 e Paris 1900. De 1895 a 1924, Lasker jogou nos dez maiores torneios, terminou em primeiro oito vezes, em segundo uma vez, e em terceiro uma vez. Este feito foi claramente o melhor registro de todos, durante aquela época.

Steinitz, Wilhelm (1836-1900), Áustria

O primeiro campeão mundial, Wilhelm Steinitz, foi considerado o melhor jogador do mundo por um período de cerca de 20 anos. Devido aos seus registros de partidas e torneios, Steinitz provavelmente foi o melhor jogador do mundo durante o final dos anos de 1860, e certamente era isso o que ele era nos anos de 1870. De 1862 a 1894, Steinitz teve uma série ininterrupta de 24 vitórias em partidas.

Não foi até 1886, em uma partida contra Johann Zukertort, que o vencedor ganhou oficialmente o título de campeão mundial. Steinitz venceu com uma série de dez vitórias, cinco derrotas e cinco empates. Ele então defendeu com sucesso seu título diversas vezes antes de

perder, com 58 anos, para o jovem Lasker (consulte a seção anterior).

Alekhine, Alexander (1892-1946), Rússia

Alexander Alekhine era obstinado em sua busca pelo campeonato mundial, e seu ímpeto acabou por superar a habilidade de Capablanca. Os resultados de Alekhine nunca foram tão dominantes quanto os outros jogadores em posições mais altas nesta lista, mas ele ainda conseguiu fazer conquistas impressionantes. De 1921 a 1927, ele competiu em 15 grandes torneios e venceu 8 deles. De 1930 a 1934, ele venceu cinco grandes torneios, mas deixou que seu fraco pela bebida o dominasse. Ele perdeu o título para Max Euwe em 1935, principalmente devido à sua má condição física.

Alekhine limpou sua situação e venceu sua partida de volta para ganhar novamente o título, que manteve até sua morte. No entanto, seus últimos anos foram tristes. Suas jogadas estavam irreconhecíveis, e sua condição física continuava a se deteriorar. Ainda assim, Alekhine pertence a esta lista em virtude de suas muitas vitórias em torneios e partidas.

Botvinnik, Mikhail (1911-95), Rússia

Mikhail Botvinnik venceu sete grandes torneios consecutivos de 1941 a 1948, inclusive o torneio que determinou o campeão após a morte de Alekhine. Há poucas dúvidas de que ele teria derrotado Alekhine, e parece certo que ele era o melhor jogador da década de 1940.

Notavelmente, Botvinnik era engenheiro por profissão e não se dedicou ao xadrez da maneira que a maioria dos campeões tinha se dedicado. Ele perdeu seu título para Vasily Smyslov em 1957, mas o conquistou novamente na partida de volta no ano seguinte. Ele então perdeu para Mikhail Tal em 1960, mas novamente reconquistou o título na partida de volta. A *cláusula da partida de volta*, que diz que o campeão tem o direito a uma repartida se derrotado, foi quebrada em 1963 quando ele perdeu para Tigran Petrosian, e ninguém jamais saberá se ele poderia ter dado o truque do chapéu novamente.

Apesar de um registro um tanto desastroso nas partidas de campeonato, Botvinnik foi claramente o melhor jogador do mundo durante muitos anos. Nenhum de seus desafiantes poderia alegar isso de si mesmos.

Tal, Makhail (1936-92), Letônia

Mikhail Tal quase não chega aos dez mais, devido a problemas de saúde que o impediram de jogar com o máximo de sua eficácia. Do contrário, ele poderia estar em uma posição muito mais alta na lista. Botvinnik uma vez disse, “Se Tal aprendesse a se programar de maneira adequada, seria impossível jogar contra ele.”

O melhor do século XVIII?

melhor jogador de sua época, e as partidas sobreviventes mostram uma grande superioridade à maioria de seus contemporâneos quanto ao seu conhecimento do jogo. Infelizmente, não há muitas informações disponíveis sobre essa época para de fato documentar seu domínio, e essa falta de dados o impedem de entrar nos dez melhores.

No entanto, ele de fato foi o autor do livro sobre xadrez de maior influência de sua época, *L'analyse des échecs* (Uma Análise do Xadrez), publicado em Londres, em 1749. Philidor entrou para um importante coral quando tinha 6 anos e deve ser considerado algo como um prodígio musical. Ele aprendeu xadrez quando os músicos da corte tinham momentos de ociosidade e passavam o tempo jogando xadrez. Quando sua voz mudou, perto de seus 14 anos, ele começou a jogar xadrez para valer. Até mesmo então, suas composições musicais eram numerosas, e algumas delas são interpretadas ainda hoje.

Tal venceu o título de campeão mundial contra Botvinnik em 1960, mas perdeu a partida de volta. Antes da partida de volta, Tal ficou doente devido a problemas nos rins, mas se recusou a adiar a partida. Ele acabou perdendo um dos rins e nunca melhorou por completo.

Ainda assim, de 1949 a 1990, Tal jogou em 55 grandes torneios, vencendo ou dividindo 19 dos primeiros prêmios e 7 segundos prêmios. Ele venceu seis campeonatos soviéticos, que estavam entre os torneios mais fortes daquela época. Ele também compilou um registro de 59 vitórias, 31 empates e apenas 2 derrotas em sete Olimpíadas. Famoso por seu olhar intimidante, Tal une-se a Capablanca e Fischer como os oponentes mais temidos da história. Ao jogar contra Tal, os jogadores sempre tinham medo de acabar no lado derrotado de uma partida que ficaria famosa.

Menções Honrosas

Outros campeões mundiais devem ser incluídos em uma lista como esta, porque todos eles foram dominantes até algum nível. Embora esses jogadores possam não aparecer em todas as listas dos melhores, eles merecem consideração:

Anderssen, Adolf (1818-79), Alemanha

Embora o título de campeão mundial ainda não houvesse sido estabelecido em seus dias, Anderssen pode ser considerado o melhor jogador de sua época e merece consideração como uma menção honrosa.

Euwe, Max (1901-81), Países Baixos

Smyslov, Vasily (1921-), Rússia

Petrosian, Tigran (1929-84), Rússia

Spassky, Boris (1937-), Rússia

Kramnik, Vladimir (1975-), Rússia

Os Jogadores Mais Fortes que Nunca Foram Campeões Mundiais

Como se já não fosse controvérsia o bastante tentar estabelecer os melhores jogadores de todos os tempos, pergunte quem foi o jogador mais forte a nunca vencer o título de campeão mundial. Essa pergunta geralmente basta. Os principais candidatos, em ordem cronológica, são os seguintes:

Chigorin, Mikhail (1850-1908), Rússia

Mikhail Chigorin jogou duas partidas de campeonato com Steinitz e perdeu as duas, mas essas partidas foram consideradas altamente disputadas, e a segunda partida, em específico, poderia ter sido ganha por qualquer um dos dois. Em 1893, Chigorin empatou uma partida tremendoamente disputada com Siegbert Tarrasch, que também está na lista (consulte a próxima seção).

Tarrasch, Siegbert (1862-1934), Alemanha

De 1888 a 1892, Siegbert Tarrasch ganhou cinco grandes torneios consecutivos. Ele nunca desafiou Steinitz pelo título — embora estivesse certamente qualificado para fazê-lo — especificamente devido às suas obrigações enquanto médico. Quando finalmente conseguiu a chance de jogar contra Lasker em 1908, sua época áurea já havia passado e ele foi solidamente derrotado.

Pillsbury, Harry Nelson (1872-1906), Estados Unidos

O primeiro torneio internacional de Harry Nelson Pillsbury foi em Hastings, em 1895, um dos torneios mais fortes e mais famosos da história. Inacreditavelmente, ele venceu o evento na frente de Steinitz, Lasker, Chigorin e Tarrasch. Ninguém havia realizado algo como isso antes. Seus resultados de torneio em sua carreira contra Lasker foram quatro vitórias, quatro derrotas, e quatro empates — o melhor resultado dentre qualquer um de seus contemporâneos. Sua morte, devido a uma doença terminal, pode ter sido o único obstáculo entre ele e o título.

Rubinstein, Akiba (1882-1961), Polônia

Em 1912, Akiba Rubinstein venceu quatro grandes torneios e estava claramente no auge de seu jogo. Ele então começou a negociar com Lasker por uma partida pelo título. Infelizmente, ele foi muito mal no grande torneio em St. Petersburg, em 1914, e perdeu seu possível apoio. Então, a Primeira Guerra Mundial irrompeu; e sua melhor oportunidade passou.

Reshevsky, Samuel (1911-92), Estados Unidos

Durante os anos de 1935 a 1950, Samuel Reshevsky jogou em 14 grandes torneios e venceu metade deles. Ele terminou mais baixo do que o terceiro lugar apenas uma vez. Este registro é ainda mais notável, pois ele jogava apenas meio período e tinha um trabalho de período integral, que não era relacionado ao xadrez. Nascido na Polônia, ele foi talvez a maior criança prodígio na história do xadrez. Ele também continuou a jogar em um nível extremamente alto até os seus 70 anos e uma vez empatou em uma partida com Fischer em 1961.

Keres, Paul (1916-75), Estônia

Paul Keres venceu alguns dos torneios mais fortes no final da década de 1930, mas o advento da Segunda Guerra Mundial acabou com suas esperanças pelo título. Após a guerra, ele foi candidato pelo título nada menos do que sete vezes, mas nunca conseguiu ir às finais. Essas perdas tiveram quase proporções trágicas.

Korchnoi, Viktor (1931-), Rússia

Viktor Korchnoi venceu quatro campeonatos soviéticos e competiu como candidato diversas vezes durante sua carreira. Ele chegou muito próximo de ganhar o título de Karpov em 1978. Korchnoi era um desertor da União Soviética, e todos os recursos desse país foram usados contra ele. Dentre todos os jogadores nesta lista, Korchnoi pode ser o com apelo mais forte.

Anand, Viswanathan (1969-), Índia

Viswanathan Anand está também ligado a séries impressionantes de vitórias em torneios e partidas desde 1989. Ele perdeu uma partida para Kasparov, em 1995, e lhe foi negada uma segunda chance de vencer o título apenas porque o mundo do xadrez estava em um caos organizacional. Ele também provou ser um jogador dominante em torneios jogados com controles de tempo acelerados.

Parte VI

Apêndices



Nesta parte, eu ofereço um glossário útil de termos que você pode transformar em tudo o que você precisa saber sobre o que um termo de xadrez significa. Eu também ofereço uma referência a outras fontes de xadrez que você pode usar para encontrar o que há de mais recente nos aparatos relacionados ao xadrez bem como informações úteis e bons lugares para se visitar.

Apêndice A

Um Glossário de Xadrez

Com o passar dos anos, os enxadristas desenvolveram sua própria linguagem — bem, terminologia — para se comunicar quanto aos vários movimentos, peças, e assim por diante. Lembre-se dos termos neste glossário, e você com certeza será bem-aceito no clube de xadrez mais próximo — sem mencionar que será muito mais fácil entender todos os livros sobre xadrez no mercado. É claro que você não tem que fazer uma prova ao chegar ao final deste livro, por isso, você não precisa saber esses termos de cor. Apenas mantenha esse glossário em mãos para que possa localizar as informações que precisar em um determinado momento.

Nota: Se você encontrar anotações de xadrez (casa *c6*, 1. *e3Nc7*, e assim por diante), talvez seja bom voltar aos Capítulos 1 e 17, respectivamente, para uma lição rápida sobre como ler as anotações. As anotações de xadrez são um meio importante — e essencial — de comunicar uma partida de xadrez.

abertura com o peão da rianha: Uma abertura iniciada pelo avanço do peão d- para a casa d4.

abertura com o peão do rei: Qualquer abertura começando com 1. e4.

Abertura do Rato: Abertura com fianqueto do rei (1. g3). Consulte também *fianqueto*.

abertura: A parte inicial de um jogo que xadrez, durante a qual os jogadores desenvolvem todas ou a maioria de suas peças. Vá para o Capítulo 12 para obter informações sobre a abertura. Consulte também *meio de jogo e final de jogo*.

aberturas pelo flanco: Aberturas em que o branco não faz avanços prematuros dos peões d- ou e-, mas, em vez disso, desenvolve-se nas colunas a-, b- e c- ou nas colunas f-, g- e h-. O fianqueto é um artifício comum em aberturas pelo flanco. Consulte também *fianqueto, flanco*.

adiamento: O adiamento de uma jogada em uma partida interrompida. No adiamento, o jogador que estiver em sua vez escreve o movimento no papel e o coloca em um envelope que o diretor do torneio ou o árbitro guarda. Horas, às vezes até mesmo dias, podem se passar antes que uma partida adiada seja retomada, e ambos os jogadores (seus amigos e seus computadores também!) estão livres para analisar a posição durante o adiantamento.

afiado: Termo descritivo aplicado a um movimento ou uma série de movimentos que poderiam ser considerados arriscados.

ajustar: Tocar uma peça ou peão (geralmente para movê-lo para o centro de sua casa) sem a intenção de fazer um movimento oficial. Um jogador deve anunciar “Eu ajusto” ou “J’adoube” (Juh-doob) antes de tocar a peça. Consulte o Capítulo 15 para obter informações sobre a etiqueta no xadrez. Consulte também *J’adoube e movimento por toque*.

ala: Consulte *flanco*.

alavanca: Termo de Kmoch para dois peões, um branco e um preto, que são diagonalmente adjacentes de modo que qualquer um pode capturar o outro.

ameaça: Um movimento que contém um ataque implícito ou expresso a uma peça ou peão ou a posição do oponente.

análise retrógrada: Analisar uma posição para deduzir os movimentos prévios ou para explicar como a posição foi alcançada.

anotação algébrica longa: Uma forma de anotação algébrica em que um movimento é designado por uma letra que indica a peça movida, a casa a partir da qual a peça se moveu e a casa para a qual a peça se move (por exemplo, Bc1-g5). Os movimentos dos peões são designados pela casa inicial e a casa de destino (por exemplo, e2-e4). Consulte também *anotação algébrica*.

anotação algébrica: Um sistema de registro dos movimentos de uma partida de xadrez (utilizado pela primeira vez no século XIX) em que cada casa do tabuleiro tem um identificador único. Do lado do branco do tabuleiro, as colunas são representadas por letras de a a h, que vão da esquerda para a direita, e as fileiras são numeradas de 1 a 8, indo de baixo para cima. Os movimentos das peças são designados por uma abreviação de uma letra para a peça seguida por sua casa de destino. Os movimentos dos peões são designados apenas pela casa de destino. O Capítulo 17 tem os detalhes sobre como entender a anotação algébrica do xadrez. Consulte também anotação, *anotação algébrica longa* e *anotação descritiva*.

anotação de Forsyth: Um meio compacto e simples de registrar uma posição de xadrez, concebido pelo jogador escocês David Forsyth. Iniciando no canto superior esquerdo do tabuleiro (a8), você pode registrar a posição da peça bem como das casas desocupadas, fileira por fileira. As peças do branco são registradas com letra maiúscula, e as peças do preto com letras minúsculas.

anotação descritiva: Sistema de registro de movimentos de uma partida de xadrez baseado nos nomes das peças e nos lugares que elas ocupam antes de o jogo começar. Um movimento é determinado pelo nome da peça que se move, seguido pela casa para a qual ela se move. Esta anotação foi agora quase completamente substituída pela anotação algébrica. Consulte também *anotação algébrica*, *anotação algébrica longa*, e *anotação*.

anotação: Comentário sobre uma partida de xadrez que tenta explicar o jogo em termos gerais ou examinando alternativas aos movimentos jogados. O Capítulo 17 mostra os símbolos das anotações e seus significados.

anotação: Qualquer meio para registrar uma partida de xadrez. Consulte também *anotação algébrica*, *anotação descritiva* e *anotação algébrica longa*.

árbitro internacional: Um título concedido primeiramente pela FIDE, em 1951. Um candidato é nomeado por sua federação e pode ser selecionado pelo comitê de qualificação se tiver um conhecimento pleno das regras do xadrez e dos regulamentos da FIDE; for objetivo; conhecer pelo menos dois idiomas da FIDE (inglês, francês, alemão, espanhol e russo); e tiver experiência no controle de quatro torneios importantes, dois dos quais devem ser internacionais.

árbitro: Uma pessoa que (a) assegura que as regras sejam observadas, (b) supervisa o(s) jogo(s), (c) faz cumprir as regras e suas decisões em relação a elas e (d) impõe penalidades aos jogadores que infringirem as regras. Consulte também *árbitro internacional*.

armadilha: Um movimento cuja resposta natural resulte uma desvantagem ao jogador que responde.

arrebatamento de peões: Um termo de insulto para descrever o ato de ganhar peões às custas do desenvolvimento ou de ir contra o ataque de um oponente. Também conhecido como *roubo de peões*.

ataque da minoria: O avanço de um ou mais peões em um flanco em que um oponente tem a maioria em peões.

ataque de mate: Um ataque que tem por objetivo o xeque-mate.

ataque descoberto: O movimento de uma peça ou peão que resulta em um ataque por uma peça que não havia sido movida. A peça imóvel agora pode atacar, pois a peça que foi movida previamente bloqueava o ataque. Consulte também *xeque descoberto*.

ataque duplo: Um ataque simultâneo por uma única peça ou peão em duas peças do oponente. Qualquer peão ou peça pode teoricamente fazer um ataque duplo, exceto os peões nas colunas a ou h.

ativo: A descrição de um movimento que aumenta sua mobilidade; também a descrição de uma peça que é móvel. Consulte também *passivo*.

BCA: Consulte *British Chess Association*.

BCF: Consulte *British Chess Federation*.

bispo bom: Um bispo que não está impedido por seus próprios peões e que, portanto, é bastante móvel. Consulte também *bispo ruim*.

bispo claro: Um bispo que se move em casas claras.

Bispo francês: O bispo preto da casa clara na Defesa Francesa, que tende a ser muito fraco devido ao peão preto em e6.

Bispo ruim: Um bispo cuja eficácia é prejudicada por seus próprios peões.

bispos de cores opostas: Situação em que um jogador tem um bispo nas casas claras e o outro jogador tem um bispo nas casas escuras. As finalizações com bispos de cores opostas geralmente acabam em empate.

bispos opostos: Consulte *bispos de cores opostas*.

blitz: Xadrez jogado muito rapidamente. É dado uma pequena quantidade de tempo a cada jogador, geralmente cinco minutos por peça, com o qual jogar o jogo inteiro.

bloqueio: Situação em que um lado é impedido de avançar. Originalmente, Aaron Nimzowitsch usou o termo para descrever o bloqueio de um peão por uma peça.

blunder: Um movimento ruim que resulta em xeque-mate, na perda de material, ou em uma posição seriamente enfraquecida.

British Chess Association: Organização fundada no meio do século XIX que sofreu da oposição ativa de Howard Staunton. Os representantes da associação incluíram Lord Tennyson, Lord Randolph Churchill, Robert Peel e John Ruskin. O organizaçāo acabou no meio dos anos de 1890.

British Chess Federation: Fundada em 1904 e comumente referida como BCF, esta organização governa o xadrez na Grā-Bretanha. A BCF organiza os torneios do campeonato nacional anual e participa dos eventos da Federation Internationale des Echecs (FIDE) como as Olimpíadas.

buraco: termo de Steinitz para a casa diretamente à frente de um peão atrasado na qual a peça de um oponente não pode ser atacada por um peão.

caçada ao rei: Um ataque prolongado ao rei oponente que geralmente sai de uma posição protegida e defensiva com uma série de xeques e sacrifícios. Uma caçada ao rei bem-sucedida termina em xeque-mate.

cadeia de peões: Um arranjo diagonal de peões que protegem uns aos outros.

Caissa: A deusa (ou musa) do xadrez. Caissa foi primeiramente mencionada no poema de 1763, “Caissa” por Sir William Jones, baseado no poema medieval de Vida, “Scacchia Ludus” (“O Jogo de Xadrez”), no qual a personagem que Jones chama de Caissa na verdade é chamada Scacchis.

casa de coroação: A casa da oitava fileira para a qual um peão é movido e então deve ser promovido. Essa casa de promoção é chamada de casa de coroação, pois a escolha de promoção é quase sempre uma rainha. Consulte também *promoção*.

casa de escape: Uma casa para a qual um rei em xeque pode se mover. Também denominada *casa de luta*.

casa de voo: Uma casa para a qual um rei em xeque pode se mover. Também denominada *casa de escape*.

casa fraca: Uma casa importante que um jogador não consegue defender facilmente.

centralização: O ato de levar as peças para o centro, onde elas podem controlar uma maior parte do tabuleiro.

centro de peões fluido: Qualquer posição em que os peões do centro possam ser avançados ou trocados.

centro: As casas e4, e5, d4 e d5. Às vezes, o termo também é usado para se referir às casas adjacentes a essas quatro.

chatrang: Nome dado pelos persas a uma versão anterior do xadrez.

chaturanga: Nome do primeiro jogo a partir do qual o xadrez moderno se derivou.

“Chaturanga” é o termo em sânscrito para “com quatro membros,” e quando este jogo foi desenvolvido na Índia, no século VI, os exércitos tinham quatro componentes: a infantaria, a cavalaria, as carroças e os elefantes.

chave: O primeiro movimento único na solução de um problema de xadrez. Consulte também *problema*.

cheapo: Expressão de gíria para uma fraude ou truque baixo que não passou por uma análise séria. Consulte também *fraude*.

chessic: Um adjetivo que expressa que algo é relacionado ao xadrez.

chessman (peças de xadrez): Termo que se refere às peças e aos peões. Às vezes, o termo é abreviado para *man*. O termo *unidade*, às vezes, é usado intercaladamente com chessman. Consulte também *peça*.

clássico: Estilo de jogada de xadrez que foi desenvolvida no final do século XIX, enfatizando o desenvolvimento rápido e o controle do centro com os peões. Consulte também *centro e desenvolvimento*.

classificação: Uma representação numérica da força de um enxadrista baseada em seus resultados em jogos contra outros jogadores classificados. No Reino Unido, o termo *categorização* é utilizado no lugar de classificação.

classificação: Uma representação numérica de força de um enxadrista baseada em seus

resultados nas partidas contra outros jogadores classificados. Nos Estados Unidos, o termo *classificação* é usado no lugar de categoria.

coluna aberta: Uma coluna que não tem peões. Às vezes denominada uma “linha aberta.” Consulte também *coluna*.

coluna fechada: Uma coluna que tem pelo menos um peão de cada cor.

coluna meio aberta: Uma coluna em que apenas um dos jogadores possui peões ou peças.

coluna: Qualquer uma das oito colunas em um tabuleiro de xadrez, denotada por uma letra na anotação algébrica, por exemplo a *coluna a*. Consulte também *anotação algébrica*.

combinação: Uma série de movimentos forçados (geralmente envolvendo um sacrifício) que leva a uma vantagem para o jogador iniciante.

compensação: Uma vantagem que compensa por uma desvantagem em outro lugar. Por exemplo, um ganho de tempo pode compensar a perda de um peão.

conectar: Mover as torres da mesma cor para a mesma fileira, de modo que elas não estejam separadas por peças ou peões.

consolidar: Manter uma vantagem estabelecida.

cozinheiro: Um defeito em um problema de xadrez.

Defesa do Rato: Outro nome da Defesa Moderna.

defesas índias: Defesas hipermodernas para 1. d4 começando com 1. ... Nf6. As defesas índias geralmente empregam um fianqueto com o bispo e um desenvolvimento vagaroso. Seu nome vem desse desenvolvimento vagaroso, comum na Índia, que permitia movimentos dos peões em apenas uma casa, mesmo muito tempo após a Europa já ter adotado a opção de um avanço de duas casas no primeiro movimento de um peão. Consulte o Capítulo 12 para saber mais detalhes sobre essas e outras aberturas comuns.

desdobramento: Mover um peão de um conjunto de peões dobrados para uma coluna adjacente que não tenha peões de sua própria cor, por meio de uma captura. Consulte *peões dobrados*.

desempate: Um método para quebrar um empate em que os jogadores empatados jogam uma ou mais partidas um contra o outro.

desenvolvimento pelo flanco: Desenvolver as peças por qualquer um dos flancos (por exemplo, para poder dar o fianqueto em um bispo). Consulte também *desenvolvimento*, *fianqueto* e *flanco*.

desenvolvimento: O movimento das peças de suas casas iniciais.

desistir: Admitir a derrota de uma partida antes de receber o xeque-mate. O jogador desistente geralmente deita seu rei em sinal de desistência ou diz, “Eu desisto” ao oponente. A desistência termina imediatamente o jogo.

desperado: Uma peça que está encurralada ou que deve inevitavelmente ser capturada e que um jogador move para causar o maior dano possível ao lado oponente.

diagonal: Qualquer linha contínua de casas na qual um bispo pode se mover. Se um bispo não estiver em uma das quatro casas dos cantos do tabuleiro, ele estará em uma casa que representa a intersecção de duas diagonais que são referidas como *diagonal curtas* e *diagonal longa*.

diagrama: Um desenho de uma posição de xadrez em que o branco está na parte inferior da

figura e o preto está no topo.

dinamismo: Tipo de jogada em que fraquezas posicionais são permitidas em favor de uma contra-jogada agressiva. O dinamismo se desenvolveu a partir da escola hipermoderna escola de xadrez. Consulte também **hipermoderne**.

disparidade: Consulte **handicap**.

duffer: Termo depreciativo para descrever um jogador muito ruim.

empate de grandes mestres: Um termo depreciativo para uma partida curta que acabou em empate entre grandes mestres em que é óbvio que nenhum dos jogadores fez uma tentativa de jogar para ganhar.

empate: Um jogo de xadrez concluído que não tem vencedores. Um empate pode acontecer de diversas maneiras: (a) por acordo de ambos os jogadores, (b) por impasse, (c) pela declaração e prova de um jogador que a mesma posição apareceu três vezes (com o mesmo jogador para jogar), (d) pela declaração e prova de um jogador que houve 50 movimentos durante os quais nenhuma peça foi tomada e nenhum peão foi movido, embora haja algumas exceções para a regra dos 50 movimentos, (e) por adiamento, ou (f) pela queda do sinalizador de um jogador (no relógio de xadrez) quando seu oponente tem materiais insuficientes para realizar o xeque-mate. Consulte também **adiamento**, **regra dos 50 movimentos** e **impasse**.

en passant: Francês para “em passagem”, este termo refere-se à captura de um peão que se moveu duas casas para a frente por um peão do oponente na quinta fileira. Você pode capturar en passant apenas imediatamente após o movimento do peão duas casas para a frente. O peão que captura se move diagonalmente para a frente em uma casa e captura o peão como se ele tivesse andado apenas uma casa para a frente. Uma captura en passant às vezes é registrada como “e.p.”: por exemplo, exd5 e.p. (Consulte o Capítulo 17 para saber mais sobre anotações de xadrez e o Capítulo 10 para informações ilustradas sobre en passant).

en prise: Francês para “em uma posição a ser tomada.” Uma peça está en prise se ela for deixada ou movida para uma casa em que ela pode ser capturada sem perda para o jogador que a captura. Consulte também **adjacente**.

enforcamento: Um termo da gíria para descrever uma peça que está en prise. Consulte também **en prise**.

enxadrista: Termo para descrever alguém que é interessado em xadrez.

equalizar: Alcançar uma posição em que a iniciativa da oposição é negada. Por exemplo, o branco geralmente tem a iniciativa na abertura, e o preto trabalha para equalizar, ou superar, essa iniciativa.

escada: Um método fluido de classificação dos enxadristas dentro de um clube ou de outro grupo. A escada geralmente é estabelecida ao listar os jogadores de acordo com sua classificação no xadrez. Qualquer jogador pode desafiar alguém que esteja um degrau acima de si na escada (às vezes em dois ou mais níveis). Se o desafiante vencer, essa pessoa sobe na escada, e o oponente desce.

escala Elo: Sistema de classificação dos jogadores de xadrez por ordem de força relativa, com base nos resultados das partidas de classificação. O fator importante ao comparar dois jogadores é a diferença em suas classificações Elo, e não o nível absoluto de suas classificações. O sistema Elo foi adotado pela United States Chess Federation (USCF), em 1960, e pela FIDE, em 1970. O sistema foi concebido pelo físico Arpad Elo.

especulativo: Descrição de um movimento ou série de movimentos em que o resultado não pode ser adivinhado.

espeto: Um ataque em uma peça que resulta no ganho de outra, de menor valor, que cai na mesma fileira, coluna ou diagonal após a peça atacada ser movida.

estratégia: O plano geral de longo alcance para uma partida de xadrez. O Capítulo 11 oferece informações sobre estratégia de xadrez.

estrutura de peões simétrica: Posição em que os peões de um lado espelham a posição dos peões do outro lado.

estrutura de peões: Descrição da posição geral dos peões de um jogador no tabuleiro. Consulte o Capítulo 3 para obter informações sobre as estruturas de peões.

estudo do final de jogo: Uma posição de xadrez composta em que o branco deve identificar a vitória única (às vezes um empate) de acordo com os requisitos definidos pelo compositor. Os estudos tendem a ser mais realistas do que os problemas. Os entusiastas dos estudos aqueles de grande originalidade e beleza. Consulte também *problema, final de jogo*.

evadir um xeque: Posicionar uma peça entre um rei em xeque e a peça que dá o xeque. A evasão é uma das três maneiras de responder a um xeque, as outras duas sendo mover o rei ou capturar a peça que dá o xeque. Se um jogador não conseguir empregar uma dessas três maneiras de responder a um xeque, o rei recebe o xeque-mate e o jogo acaba. Consulte também *xeque* e *xeque-mate*.

exibição simultânea: Um evento em que um único jogador (geralmente um jogador forte) joga contra diversas pessoas, todas ao mesmo tempo. Diversos tabuleiros são dispostos, em um círculo ou retângulo, e o jogador sozinho fica dentro dessa área, movendo-se de tabuleiro em tabuleiro, geralmente fazendo um único movimento por vez. Também conhecido como *exposição simultânea* ou *simul*.

falange: Estrutura de peões em que dois ou mais peões da mesma cor estão lado a lado — em outras palavras, na mesma fileira e em colunas adjacentes. Consulte também *estrutura de peões*.

fers: O nome medieval para a peça agora chamada rainha, derivado da palavra persa *vizier*.

fianqueto: A disposição de um bispo em b2 ou g2 para o branco e b7 ou g7 para o preto. O termo deriva da palavra italiana *fiancata*, que significa “movimentos jogados na lateral.”

FIDE: Federation Internationale des Echecs, a federação internacional do xadrez, fundada em 20 de julho de 1924, em Paris. A FIDE (pronunciado fee-day) tem mais de 120 países membros e lida com todos os aspectos do jogo de xadrez.

fileira traseira: A primeira fileira de um jogador. fileira: Qualquer fila horizontal de um tabuleiro.

final de jogo: Também chamado de finalização, o final de jogo é o estado final da partida de xadrez, caracterizado pela quantidade relativamente diminuída das peças no tabuleiro. Os jogadores geralmente usam o rei de maneira mais agressiva no final do jogo do que na abertura ou no meio de jogo. Uma das preocupações mais comuns nesta fase é a promoção dos peões. Confira o Capítulo 14 para obter informações detalhadas sobre o final de jogo. Consulte também *meio de jogo, abertura, e promoção*.

finalização: Consulte final de jogo.

Fingerfehler: Alemão para escorregão, uma descrição de um movimento óbvio, mas ruim, feito sem pensar.

flanco: Às vezes referido como *ala*, o flanco é um lado do tabuleiro de xadrez, como as colunas a-, b- e c- ou as colunas f-, g- e h-.

FM: Consulte *mestre FIDE*.

folha de resultados: O papel no qual o resultado de um jogo é registrado.

formação de peões: Uma configuração de peões associada a uma abertura específica. Consulte o Capítulo 9 para saber mais sobre formações de peões.

fraqueza orgânica: Qualquer imperfeição permanente em uma estrutura de peões.

gambito: Qualquer abertura que contenha um sacrifício planejado de material, geralmente para desenvolver o desenvolvimento rápido ou o controle do centro.

gangorra: Termo para descrever uma série de xequês alternados diretos e descobertos.

garfo do cavalo: Qualquer ataque duplo com um cavalo. Consulte também *ataque duplo*.

garfo: Um ataque a duas peças inimigas ao mesmo tempo. Consulte também *espeto*.

genial: Um jogo que contém movimentos originais, inovadores, às vezes surpreendentes.

Gens una sumus: Latim para “nós somos uma família,” este ditado é o lema oficial da FIDE. Consulte também *FIDE*.

GM: Abreviação para grande mestre internacional. Consulte também *grande mestre internacional*.

Grande Mestre do Xadrez: Título concedido pelo Czar Nicholas II aos finalistas do torneio de 1914 de São Petersburgo: Alexander Alekhine, José Capablanca, Emmanuel Lasker, Frank Marshall e Siegbert Tarrasch.

grande mestre internacional feminina: Título estabelecido em 1976 e concedido pela FIDE para as jogadoras mais fortes do mundo do sexo feminino. Consulte também *FIDE*.

grande mestre internacional: Título estabelecido em 1950 e concedido pela FIDE. A FIDE possui requisitos detalhados para o título, que é concedido apenas aos melhores jogadores do mundo. Um jogador com o título de grande mestre da FIDE, geralmente abreviado como GM, normalmente tem uma classificação Elo de no mínimo 2.500. Consulte também *escala Elo, FIDE*.

grande mestre: Forma abreviada de grande mestre internacional. Consulte também *grande mestre internacional*.

handicap: Um meio de tentar equalizar as chances em uma partida jogada entre oponentes de forças bastante diferentes. Há diversos métodos para implementar um handicap. O jogador mais forte pode (entre outras coisas) considerar um empate como uma derrota; jogar contra diversos oponentes ao mesmo tempo; dar mais tempo ao seu oponente no relógio; dar o direito a dois movimentos seguidos a seu oponente na abertura do jogo; ou remover uma ou mais de suas peças do tabuleiro antes do início do jogo.

hipermoderna: Uma escola de pensamento desenvolvida após a Primeira Guerra Mundial em reação às visões de Steinitz e Tarrasch. A ideia mais importante da escola hipermoderna é que a ocupação do centro não é vital — você pode exercer pressão no centro ou até mesmo apenas monitorá-lo cuidadosamente e ainda assim vencer. Os líderes do movimento hipermoderno — Nimzowitsch, Richard Réti, Gyula Breyer, Ernst Grunfeld e Saviely Tartakower — eram

jogadores fortes e escritores espirituosos. Muitas ideias hipermodernas ainda são consideradas válidas hoje em dia, mas muitas ideias de Steinitz e Tarrasch também o são.

IM: Abreviação para mestre internacional.

impasse: Uma situação em que um jogador que está em sua vez não está em xeque mas não pode fazer um movimento legal. Por mais de 100 anos, o impasse foi considerado um empate. Antes disso, as pessoas em diferentes lugares tratavam o impasse de maneiras diferentes. Por exemplo, as pessoas já consideraram o impasse como sendo uma vitória, uma derrota e um movimento ilegal, entre outros vereditos. Consulte o Capítulo 4 para obter informações sobre o impasse.

iniciativa: Termo que descreve a vantagem obtida pelo jogador que tem a habilidade de controlar a ação e o fluxo do jogo, forçando assim o oponente a jogar na defensiva.

inovação teórica: Um novo movimento em uma abertura estabelecida.

International Computer Chess Association (ICCA): A associação que organiza o World Computer Chess Championship, realizado a cada três anos, e o World Microcomputer Chess Championship, realizado a cada ano.

interposição: O movimento de uma peça entre uma peça atacada e o atacante.

J'adoube: Francês para “eu ajusto,” esta expressão (pronunciada *juh- doob*) é usada por um jogador em um movimento antes de tocar em uma peça, geralmente para movê-la para o centro de sua casa. Uma peça ou peão ajustada dessa maneira não tem de ser necessariamente a peça sujeita ao movimento oficial do jogador. Consulte também **ajuste, movimento por toque**.

jogada rápida: Consulte *xadrez rápido*.

jogo real: Descrição geralmente usada para o jogo de xadrez.

kibitz: Fazer comentários durante uma partida, ou durante a análise que se segue a uma partida, podendo ser ouvido pelos jogadores. O termo geralmente é usado de maneira pejorativa e em muitas ocasiões é aplicado aos comentários de um espectador com o qual os jogadores têm pouco respeito. Consulte também **kibitzer**.

kibitzer: Aquele que faz o kibitz.

lado da rainha: As colunas a-, b-, c- e d-.

lado do rei: As colunas e-, f-, g- e h-.

lateral: As casas externas do tabuleiro, devidamente a primeira e a oitava fileiras e as colunas a e h.

leis do xadrez: As regras que regem o modo de jogar. Durante os anos de 1850, Staunton foi um dos muitos jogadores que procuraram estabelecer primeiramente um conjunto unificado de leis do xadrez. A FIDE estabeleceu suas próprias leis de xadrez em 1929. Consulte também **FIDE**.

limite de tempo: A quantidade de tempo disponibilizada para cada jogador em que um número prescrito de movimentos deve ser realizado. Uma falha em executar todos os movimentos dentro do tempo disponibilizado resulta em derrota (ou em empate em um número reduzido de situações).

linha fronteiriça: Termo do grande mestre Aaron Nimzowitsch para uma linha imaginária que passa entre a quarta e a quinta fileiras.

liquidação: A troca de peças para impedir o ataque de um oponente, para solidificar as próprias vantagens de um jogador, ou melhorar sua posição.

Lista de Classificação Internacional: Uma lista com os jogadores mais fortes do mundo, compilada pela FIDE ao usar a escala de classificação Elo. Foi primeiramente publicada em julho de 1971. Consulte também *escala Elo, FIDE*.

livro de torneio: Uma coleção com todas as partidas de um torneio (ou partidas selecionadas se o torneio for muito grande). Geralmente, um livro de torneio também inclui alguma ou todas as opções seguintes: tabelas cruzadas, resultados completos ou parciais, anotações de partidas interessantes ou importantes, informações básicas sobre os jogadores ou o torneio e fotografias.

Long Whip: A linha no Gambito do Rei: 1. e4 e5, 2. f4 exf4, 3. Nf3 g5, 4. h4 g4, 5. Ne5 h5.

Luff: expressão de Kmoch para a parte de uma fileira dividida por um peão que tem um número maior de casas.

Luft: Alemão para *ar*, uma casa de voo para o rei.

maioria enfraquecida: Um grupo de peões em um lado do tabuleiro que supera em número os peões do oponente neste lado, que, devido à fraqueza estrutural (por exemplo, peões dobrados), não pode resultar na criação de um peão passado. Consulte também *maioria*.

maioria: Uma superioridade numérica de um jogador em termos de peões em um flanco. Tal maioria é importante, pois ela pode levar à criação de um peão passado. Consulte também *peão passado*.

Marshall Chess Club: Clube de xadrez da cidade de Nova York fundado por Frank Marshall em 1915 (originalmente chamado Chess Divan).

mate de Legall: Uma sequência de mate que aparece na partida entre M. de Kermar Legall e Saint Brie aproximadamente em 1750: 1. e4 e5, 2. Bc4 d6, 3. Nf3 Bg4, 4. Nc3 g6, 5. Nxe5 Bxd1, 6. Bxf7+ Ke7, 7. Nd5 mate.

mate do louco: A partida de xadrez mais curta possível que termina em xeque-mate: 1. g4 e5 (ou e6) 2. f4 (ou f3) Qh4 mate. Consulte também *mate do pastor*.

mate na fileira traseira: O xeque-mate dado ao mover uma rainha ou torre para a fileira traseira de um oponente quando o rei é impedido de sair do xeque por seus próprios peões.

mate pastor: Um xeque-mate de quatro movimentos: 1. e4 e5, 2. Bc4 Bc5, 3. Qh5 Nf6, 4. Qxf7 mate. Consulte também *mate do louco*.

mate sufocado: Uma forma de xeque-mate em que o rei é incapaz de se mover, pois todas as casas ao seu redor estão ocupadas por peças.

mate: Abreviação de xeque-mate.

meia-pregadura: Uma pregadura em que a peça sujeita à pregadura pode se mover pela mesma linha (coluna, fileira ou diagonal) que ela divide com a peça que a ataca.

meio de jogo: A parte de uma partida de xadrez que se segue à abertura e que vem antes do final de jogo. Consulte o Capítulo 13 para obter detalhes sobre o meio de jogo. Consulte também *abertura, final de jogo*.

Mephisto: Construído por Charles Godfrey Gumpel e primeiramente demonstrado em Londres em 1878, o Mephisto foi descrito como uma automação no jogo de xadrez. Ele era, na verdade, um artefato que continha uma pessoa que jogava xadrez.

mesa cruzada: Um gráfico em forma de classificação que lista os resultados completos de um torneio.

mestre da FIDE: Título abaixo do de mestre internacional. Um jogador com título de mestre pela FIDE geralmente tem uma classificação Elo de pelo menos 2.350. Consulte também *escala Elo*.

mestre internacional: Título estabelecido e concedido pela FIDE, geralmente abreviado como IM. Um IM é um jogador mais forte do que um mestre FIDE, mas não tão forte quanto um mestre internacional e geralmente tem uma classificação Elo de no mínimo 2.400. Consulte também *escala Elo, FIDE*.

mestre nacional: Título concedido pelas federações nacionais aos jogadores fortes, geralmente aqueles com uma classificação Elo sólida de 2.200 ou mais. Consulte também *escala Elo*.

mestre: Título oferecido por muitas federações nacionais de xadrez a jogadores fortes. Consulte também *mestre nacional*.

miniatura: (a) Também denominada *brevidade*, uma miniatura é uma partida curta — geralmente contendo 20 movimentos ou menos. Muitos escritores usam o termo apenas para partidas de entretenimento e, portanto, geralmente não incluem empates nesta categoria, (b) Qualquer problema de xadrez que apresenta sete ou menos peças. Consulte também *problema*.

mobilidade: A capacidade de mover suas peças a partes importantes do tabuleiro de maneira rápida e fácil.

movimento de acordo com o manual: **Termo para um movimento padrão**, um que geralmente é recomendado em livros que catalogam aberturas ou em livros que tratam da abertura em questão.

movimento de ataque: Um movimento agressivo que (geralmente) gera uma resposta de defesa.

movimento forçado: Um movimento para o qual apenas uma resposta é possível (ou se mais de uma resposta for possível, apenas uma é desejável).

movimento ilegal: Um movimento que viola as leis do xadrez. Se um movimento ilegal for descoberto durante o passar do jogo, a partida voltará ao ponto em que ela estava antes do movimento ilegal ter sido feito. O jogador que fez o movimento ilegal deve mover a peça com a qual ele havia inicialmente feito o movimento ilegal, caso essa peça possa ser movida de maneira legal. Do contrário, esse jogador pode fazer qualquer movimento legal.

movimento legal: Um movimento permitido pelas leis do xadrez.

movimento mecânico: Um movimento realizado sem pensar muito, pois ele parece ser óbvio.

movimento por texto: Nas anotações, uma referência ao movimento ao movimento que foi de fato executado ou à linha principal sendo analisada.

movimento por toque: Regra do xadrez que exige que um jogador que toca uma peça realmente move essa peça (se a peça for sua) ou tome a peça (se ela pertencer ao oponente). Se o jogador não puder mover legalmente nem capturar a peça tocada, então ele pode realizar qualquer movimento. Um jogador pode tocar em uma peça e não ser obrigado a movê-la ou capturá-la se ele primeiramente anunciar “J’adoube” ou “Eu ajusto.” Consulte também *J’adoube*.

movimento quieto: Um movimento que não contém ameaças imediatas, não faz uma captura, e não é um xeque.

movimento selado: O último movimento feito antes de uma partida ser adiada. O movimento não é feito no tabuleiro; em vez disso, os jogadores registram seus movimentos em suas folhas de resultado. Então, colocam suas folhas de resultado em um envelope que é selado e apresentado ao árbitro. Consulte também *adiamento*.

movimento temático: Um movimento que é consistente com a estratégia geral perseguida pelo jogador. Consulte também *estratégia*.

movimento vencedor: Um movimento que cria uma posição em que um jogador pode vencer ou de fato vence.

musa do xadrez: Consulte *Caissa*.

My System: A obra altamente influente de Aaron Nimzowitsch descrevendo sua teoria do xadrez, tendo sido primeiramente traduzido para o inglês em 1929.

neorromântico: Um estilo de jogada desenvolvido no século XX. Esse estilo incorpora a tradição romântica de um ataque agressivo e une esse aspecto de jogada a uma defesa forte.

norma: O número de pontos que um jogador em um torneio internacional deve marcar para obter uma qualificação para um título FIDE. Quanto mais fraco o torneio, mais pontos um jogador deve marcar para qualquer norma específica. Consulte também *FIDE*.

Official Rules of Chess: Publicação oficial da FIDE estabelecendo as leis do xadrez. Consulte também *FIDE*.

Olimpíada: Torneios organizados pela FIDE, agora realizados a cada dois anos no qual as equipes de países membros da FIDE competem. A primeira Olimpíada de Xadrez foi realizada em Londres em 1927. A primeira Olimpíada para mulheres enxadristas foi realizada em 1957.

oposição: Uma posição em que os dois reis estão na mesma fileira, coluna ou diagonal. Quando apenas uma casa separa os reis, diz-se que eles estão em oposição direta. Quando de três a cinco casas os separam, diz- se que eles estão em oposição distante. Diz-se que um jogador “tem a oposição” se os reis estiverem em oposição direta e for a vez do oponente, permitindo assim que o jogador com a oposição avance seu rei.

Orangotango: 1. b4. Também conhecida como Abertura de Sokolsky, Abertura Polonesa e Ataque Polonês.

OTB: Consulte *over the board*.

over the board: Uma descrição de partidas jogadas face a face, em oposição ao xadrez por correspondência.

par de bispos: Dois bispos, geralmente comparados a dois cavalos do oponente ou a um bispo e a um cavalo. Em muitas posições, o par de bispos tem uma ligeira vantagem sobre essas duas outras configurações de peças menores devido à maior mobilidade.

pares: Uma lista de quem joga contra quem em um torneio.

partida aberta: Um termo geralmente usado para denotar partidas que iniciam-se em 1. e4 e5 e são caracterizadas pela mobilidade das peças.

Partida do Século: A partida de 1970 em Belgrado entre a União Soviética e jogadores do resto do mundo. A partida consistiu de quatro jogos em cada um dos dez tabuleiros. A equipe da União Soviética venceu por 20½ a 19½.

Partida do Século: Termo descritivo amplamente usado para a partida entre Fischer e Byrne (uma Defesa Grunfeld) no torneio de 1956 de Rosenwald. Fischer, com 13 anos de idade na época, deu o mate no Mestre Internacional Byrne ao usar o sacrifício de uma rainha e uma torre. Hans Kmoch usou o termo “Partida do Século” em seu artigo da *Chess Life* para se referir estritamente ao xadrez jogado pelos mais novos.

partida espanhola: Consulte *Ruy Lopez*.

partida fechada: Uma partida em que o movimento das peças é restrito por cadeias de peões interpostas e centros de jogada ao posicionar as peças fora do centro, em antecipação à abertura da posição. A maioria das peças fica parada no tabuleiro e ficam atrás dos peões, o que pode impedir seu movimento. Consulte também **partida aberta**.

Partida Imortal: Nome dado à partida entre Anderssen e Kieseritsky em 1851, um exemplo espetacular do Gambito com o Bispo do Rei. A partida foi jogada em um dos melhores salões de xadrez de Londres, o Simpson's- in-the-Strand.

partida: (a) Uma disputa entre dois jogadores apenas, em distinção a um torneio. O termo geralmente se refere a uma disputa com muitas rodadas, mas geralmente é usado para descrever uma única partida. A primeira grande partida de xadrez foi entre Louis Charles de la Bourdonnais e Alexander McDonnel em 1834. (b) Uma disputa entre duas equipes que é jogada em diversos tabuleiros.

partie: Francês e alemão para *jogo*.

passeio do cavalo: Um problema de xadrez em que o cavalo é movido 64 vezes, pousando em cada casa apenas uma vez. Uma solução é denominada “re-entrant” se o cavalo acabar em uma casa que fica a um movimento de cavalo de distância da casa onde ele começou.

passivo: (a) Descrição de um movimento que não contém ameaças; (b) descrição de uma peça com mobilidade limitada — em outras palavras, uma peça que não é ativa. Consulte também **ativo**.

patzer: Um jogador mais fraco (tirado do alemão). Às vezes, usado mais especificamente para descrever um jogador fraco que, ou não reconhece suas deficiências, ou que pode se gabar de suas habilidades.

peão atrasado: Um peão que tem peões de sua própria cor em colunas adjacentes só que à frente dele, por isso, ele não tem uma proteção de peões.

peão envenenado: Um peão (geralmente o peão branco b2) que fica desprotegido durante a abertura, mas que, se tomado, geralmente permite que o jogador que abriu mão dele desenvolva um ataque forte ou posteriormente ganhe a peça que tomou o peão.

peão isolado: Um peão cuja as colunas adjacentes não contêm peões da mesma cor. Um peão isolado é fraco, pois os outros peões não podem defendê-lo nem a casa em frente a ele.

peão passado externo: Um peão passado afastado da maior parte dos outros peões no tabuleiro.

peão passado protegido: Um peão passado que é protegido por outro peão. Consulte também **peão passado**.

peão passado: Um peão que não tem peões inimigos se opondo a ele em sua própria coluna ou em qualquer coluna imediatamente adjacente.

peça leve: Outra expressão para uma peça menor: um bispo ou um cavalo.

peça maior: Uma rainha ou uma torre. Consulte também *peça menor*.

peça menor: Um bispo ou um cavalo. Consulte também *peça maior*.

peça: Um rei, rainha, torre, bispo ou cavalo.

peças de Staunton: Peças designadas em 1835 por Nathaniel Cook, que convenceu Howard Staunton, em 1852, de que elas deveriam ser nomeadas peças de Staunton. Elas são o design que a FIDE exige. Consulte também *FIDE*.

peixe: Termo derogatório para um jogador de xadrez com pouca habilidade ou experiência, **xadrez de cinco minutos:** Consulte *blitz*.

peões adjacentes: termo de Wilhelm Steinitz para dois peões adjacentes que estão na quarta fileira, que não podem ser apoiados por outros peões, que não são peões passados e estão em colunas meio abertas.

peões duplos: Dois peões da mesma cor na mesma coluna, que são quase sempre uma fraqueza posicional.

peões triplos: Três peões da mesma cor em uma única coluna.

perdendo a troca: Trocar uma torre por um bispo ou um cavalo.

pinos: Partidas de xadrez informais ou casuais, geralmente jogadas rapidamente.

posição apertada: Posição em que as peças têm pouco espaço para se mover. Consulte também *partida fechada*.

posição crítica: O ponto em uma partida em que a série decisiva de movimentos começa.

posição de Lucena: Uma finalização bem conhecida e bem analisada com uma torre e um peão primeiramente examinada no livro mais antigo sobrevivente sobre xadrez, escrito por Luis Lucena e publicado em 1497.

posição ilegal: Uma posição que não é o resultado de uma série de movimentos legais. Assim, um movimento ilegal necessariamente leva a uma posição ilegal. Outras posições ilegais incluem o posicionamento incorreto do tabuleiro de xadrez e o arranjo incorreto das peças, seja no início de uma partida ou no momento em que um jogo adiado é reiniciado. Se possível, a posição deve ser corrigida; do contrário, um novo jogo deve ser iniciado.

postalite: Termo informal para um jogador de xadrez postal ou por correspondência. Consulte também *xadrez por correspondência*.

postmortem: A discussão de uma partida depois de ela ter sido concluída.

posto avançado: Uma casa na quinta, sexta ou sétima fileiras que um peão esteja protegendo e que um peão inimigo não pode atacar.

Praxis: Este termo alemão para *prática* geralmente é usado na literatura sobre xadrez devido à grande influência da obra de Nimzowitsch, *Chess Praxis*.

pregadura: Uma peça ou peão que é immobilizado por estar entre seu rei (ou outra peça) e a peça do oponente que de outra forma estaria atacando o rei (ou outra peça).

prêmio por genialidade: Um prêmio concedido pela maior genialidade em um torneio. O primeiro prêmio por genialidade foi concedido a Henry Bird, em 1876, por sua vitória sobre James Mason.

primeiro tabuleiro Também denominado *tabuleiro principal*, um termo para descrever o tabuleiro em uma partida por equipe que geralmente tem o jogador mais forte de cada equipe.

problema com tempo: Uma situação em que um jogador tem uma pequena quantidade de tempo para realizar uma grande quantidade de movimentos.

problema do xadrez: Uma posição de xadrez complexa que identifica que o xeque-mate (ou outra conclusão, como um colaborador, em que o concludente deve dar o xeque-mate em si próprio) deve ser dado em um número específico de movimentos.

problema: Uma posição de xadrez composta que identifica que o xeque-mate (ou outra conclusão, como o auxílio de mate, em que você dá o mate em si próprio) deve ser realizada em um número específico de movimentos.

promoção de peões: Consulte *promoção*.

promoção: Quando um peão alcança a oitava fileira, ele deve se tornar imediatamente uma peça de sua própria cor (exceto um rei) à escolha do jogador — independentemente de quais peças ele ainda possa ter no tabuleiro. Geralmente, um jogador promoverá um peão para uma rainha. Consulte também *subpromoção*.

prophylaxis: expressão de Nimzowitsch para uma estratégia de jogada posicional em que a posição do oponente é mantida restringida.

rede de mate: Uma posição em que um jogador tem ameaças de mate.

reentrant: Consulte *passeio do cavalo*.

refutar: Provar que um movimento, linha ou abertura previamente aceito é deficiente quando a melhor jogada é perseguida por ambos os lados.

registrar um jogo: O processo de anotar todos os movimentos de uma partida, geralmente no instante logo após, casa movimentos a serem realizados.

regra dos 50 movimentos: Regra do xadrez que declara que uma partida está empatada quando um jogador demonstra que 50 movimentos foram jogados sem a movimentação de um peão ou sem qualquer captura. Em uma pequena quantidade de posições (por exemplo, o rei e dois cavalos versus o rei e um peão), o número de movimentos é estendido e passa de 50 movimentos antes que você possa declarar um empate.

relógio de Fischer: Um relógio que, além de servir para as funções normais de um relógio de xadrez, inclui uma certa quantidade de tempo no relógio de cada jogador depois de cada movimento, para poder evitar confusões em momentos de desespero no final de uma partida, o que geralmente resulta em movimentos ruins.

relógio de xadrez: Um dispositivo composto por dois relógios que registram a quantidade de tempo que cada jogador usa para fazer um movimento. Apenas o relógio do jogador que vai mover funciona; após fazer seu movimento, o jogador pressiona um botão que para seu relógio e inicia o relógio de seu oponente. Consulte também *relógio de Fischer* e *sinalizador*.

Remis: Alemão para *empate*.

repetição de posição: Um jogador pode pedir empate se puder demonstrar que ocorreu uma repetição tripla da posição, todas as vezes no movimento do mesmo jogador.

resultado perfeito: Termo para descrever o resultado de um jogador que vence todas as suas partidas em um torneio ou disputa.

resultado: (a) Um registro escrito de uma partida contendo todos os movimentos; (b) o resultado de um jogador em uma partida, disputa ou torneio.

rolo compressor: Consulte *tempestade de peões*.

roque curto: Roque no lado do rei.

roque longo: Expressão, às vezes, usada para descrever o roque ao lado da rainha. Consulte também **roque**.

roque: Um único movimento envolvendo tanto o rei quanto a torre. O roque no lado do rei move o rei de e1 (e8 para o preto) para g1 (g8 para o preto) e a torre de h1 (h8 para o preto) para f1 (f8 para o preto). O roque no lado da rainha move o rei de e1 (e8 para o preto) para c1 (c8 para o preto) e a torre de a1 (a8 para o preto) para d1 (d8 para o preto). O roque só é permitido se (a) o rei não estiver em xeque, (b) nem o rei nem a torre relevante tiverem se movido anteriormente no jogo, (c) nenhuma peça estiver entre o rei e a torre, e (d) nenhuma das casas pelas quais o rei deve passar forem atacadas por uma peça ou peão inimigos. Consulte o Capítulo 10 para obter uma explicação ilustrada sobre o roque.

round robin duplo: Torneio em que cada jogador joga duas partidas (uma com o branco e uma com o preto) com cada um dos outros jogadores. Consulte também **partida**, **round robin**, e **torneio**.

round robin: Um torneio em que cada jogador joga uma partida com cada um dos demais.

Ruy Lopez: 1. e4 e5, 2. Nf3 Nc6, 3. Bb5. Uma das aberturas de xadrez mais antigas, foi analisada por Ruy Lopez em seu livro de 1561, *Libro del Ajedrez*. Também conhecida como *partida espanhola*.

sacrifício de desocupação: Um sacrifício que pretende liberar uma casa para outra peça.

sacrifício de mate: Um sacrifício material feito para atingir o xeque-mate.

sacrifício duplo do bispo: O **sacrifício de ambos os bispos** para abrir o rei inimigo. A partida entre Lasker-Bauer, em 1889, em Amsterdam, foi o primeiro exemplo documentado desta manobra. Consulte também **sacrifício**.

sacrifício enganoso: Um sacrifício que incita o movimento de uma peça do oponente. O movimento pode colocar a peça hostil em uma casa em desvantagem ou simplesmente removê-la de uma parte do tabuleiro em que ela seria mais eficaz.

sacrifício impeditivo: Sacrifício feito para impedir que o oponente faça roque. Também conhecido como *sacrificio antirroque*. Consulte também **roque** e **sacrifício**.

sacrifício imposto: Um movimento que parece ser um sacrifício, mas que, se aceito, gera ao jogador que ofereceu a peça um ganho em material ou uma vantagem posicional mais forte.

sacrifício obstrutivo: Um sacrifício material para impedir o desenvolvimento de um oponente. Consulte também **sacrifício**.

sacrifício posicional: Um sacrifício de material que melhora a posição do jogador que se sacrificou.

sacrifício: Abrir mão deliberadamente de material para alcançar uma vantagem. A vantagem adquirida pode ser um ataque, um ganho de tempo, maior controle do tabuleiro, a criação de um posto avançado, e assim por diante.

segundo: Termo para alguém que auxilia um enxadrista, geralmente oferecendo conselhos sobre aberturas e auxiliando com análises. O auxílio pode ser na preparação para uma partida ou torneio ou pode ocorrer durante uma partida ou torneio (antes de um jogo adiado ser reiniciado, por exemplo) ou ambos.

simetria: Posição em que as peças de um lado espelham a posição das peças do outro lado.

simplificar: Trocar material para reduzir a possibilidade do ataque de um oponente. O jogador com a melhor posição mais provavelmente simplificará do que o jogador com a pior posição.

simul: Consulte *exibição simultânea*.

sinalizador: Parte de um relógio de xadrez analógico. Conforme o ponteiro dos minutos no relógio se aproxima do 12, o sinalizador é empurrado para cima. Quando o ponteiro dos minutos chega a 12, o sinalizador cai. A queda do sinalizador indica que o tempo do jogador acabou; se o número de movimentos exigido não foi feito, diz-se que o jogador “perdeu o jogo por tempo.” (Em outras palavras, o jogo foi perdido pois o tempo acabou, não por causa da posição no tabuleiro, embora muitas partidas sejam perdidas devido ao tempo quando a posição é ruim e o jogador que está perdendo usa uma grande quantidade de tempo em um esforço para tentar encontrar uma maneira de salvar a partida).

sistema de classificação da BCF: O sistema de classificação do xadrez usado na Grã-Bretanha pela British Chess Federation (BCF). As classificações da BCF e da Elo são relacionadas pelas seguintes fórmulas: Elo - 8 (BCF) + 600 e BCF - X (Elo) - 75. Consulte também *escala Elo*.

sistema de tiebreak: Um método usado para determinar um único vencedor quando um jogo de torneio acaba em empate. Um dos tiebreaks é o desempate, mas devido ao tempo que é necessário para jogar partidas adicionais, um desempate geralmente não é possível. Os empates, às vezes, são resolvidos a favor do jogador que venceu o maior número de jogos, o jogador que venceu a partida individual entre os jogadores empataos, ou o jogador que estava com o preto se a partida individual entre os jogadores acabou em empate.

Sistema suíço: Um método de parear os jogadores em um torneio, desenvolvido na Suíça, no século XIX, pelo Dr. Julius Muller e primeiramente empregado em 1895. As três regras fundamentais do sistema suíço são as seguintes: (a) Nenhum jogador pode ter o mesmo oponente duas vezes; (b) os pares devem corresponder a jogadores com resultados mais semelhantes possíveis; e (c) o número de partidas como branco e como preto para cada jogador deve ser mantido o mais próximo possível de um número igual em todo o torneio.

sobrecarga: Uma situação em que um peão ou uma peça devem realizar muitas funções defensivas e uma fraqueza é criada.

subpromoção: A promoção de um peão para uma peça que não é uma rainha. Consulte também *promoção*.

superproteção: O conceito de Nimzowitsch de concentrar muitas peças e/ ou peões — até mesmo mais do que possa parecer necessário — em uma casa importante. Essa técnica cria uma casa forte que interage de maneira beneficiadora com as peças superprotetoras.

swindle de Marshall: Outra expressão para swindle, denominado em homenagem a Frank Marshall, que era bastante conhecido por descobrir maneiras de jogar no que pareciam ser posições perdidas. Ele nomeou uma série de suas jogadas de “Swindles de Xadrez.” Consulte também *swindle*.

swindle: Uma combinação que converte a posição de um jogador em uma vitória ou empate. Tal combinação geralmente é considerada como sendo evitável pelo oponente ou o resultado de sorte.

tabuleiro principal: Em uma partida por equipe, o jogador que compete contra os oponentes mais fortes. Às vezes referido como *primeiro tabuleiro*.

tática: Um movimento, ou movimentos, que se espera que gere benefícios a curto prazo. O Capítulo 5 cobre as táticas do xadrez.

TD: Abreviação para *diretor do torneio*.

tempestade de peões: O avanço geral de dois ou mais peões conectados. Uma tempestade de peões pode ser empregada para atacar o rei, para promover um dos peões ou para manter algumas das peças do oponente longe de outra parte do tabuleiro, entre outras coisas.

Também conhecida como um *empurrao de peões* ou um *rolo de peões*.

tempo: Tirado do italiano. Geralmente, perder um tempo não é vantajoso, e uma regra geral é que a perda de três tempi equivale à perda de um peão.

teoria: Termo para se referir ao corpo geral de conhecimento aceitável sobre xadrez.

tiro: Termo coloquial para um movimento muito forte e inesperado.

TN: Abreviação de *inovação teórica*.

torneio aberto: Um torneio que é aberto a qualquer jogador.

torneio mestre: Um torneio realizado simultaneamente a outro torneio de força maior, o último geralmente contendo muitos grandes mestres como participantes. Geralmente é concedido um convite ao vencedor do torneio mestre para o torneio de nível mais alto do ano seguinte.

torneio: Uma disputa entre mais de dois enxadristas.

triangulação: Um processo em que um rei é movido duas vezes para alcançar uma casa que ele poderia obter em um movimento. A casa inicial e as duas casas para as quais ele se move formam um triângulo. A triangulação geralmente é empregada apenas nas finalizações.

troca menor: termo de Tarrasch para a troca de um cavalo por um bispo. Devido ao fato de que preferia os bispos, ele descreveu o jogador que abria mão do cavalo como sendo o vencedor da troca menor. Consulte também *troca*.

troca: A captura de uma peça ou peão ao abrir mão de material de força igual. Ao capturar uma torre ao abrir mão apenas de um bispo ou um cavalo, diz-se que esse jogador “vence a troca.” Consulte também *troca menor*.

unidade: Um termo que se refere às peças e aos peões. Consulte também *peça, peão e peças*.

United States Chess Federation: O órgão regente oficial do xadrez nos Estados Unidos. Geralmente referido por sua abreviação, USCF.

variação preparada: Uma linha de abertura que um jogador descobre em estudos antes de um torneio e que o jogador apenas torna pública no tabuleiro. Consulte também *over the board*.

vencendo a troca: Abrir mão de um cavalo ou um bispo por uma torre. Consulte também *troca*.

woodpusher: Termo derogatório para um jogador que não mostra entendimento do xadrez e, em vez disso, parece simplesmente empurrar suas peças pelo tabuleiro.

World Chess Federation: Consulte *FIDE*.

xadrez às escuras: Xadrez jogado sem ver o tabuleiro ou as peças. Originalmente, o jogador era de fato vedado; no xadrez às escuras, o jogador geralmente senta com as costas viradas para o tabuleiro. Jogadores famosos que jogaram partidas simultâneas às escuras incluem: François-André Philidor, Paul Morphy, Alexander Alekhine e George Koltanowski.

xadrez com consulta: Uma partida em que pelo menos um dos lados é formado por dois ou

mais jogadores que consultam um ao outro ao jogar a partida. Uma das partidas mais espetaculares de Paul Morphy foi contra o Duque de Brunswick e o Conde Isouard. Esta dupla jogou contra Morphy com consulta e sofreu uma surpreendente derrota. (Consulte o Capítulo 18 para saber mais sobre essa famosa partida).

xadrez de ação: Consulte *xadrez rápido*.

xadrez por correspondência: Xadrez jogado por correspondência. Os primeiros jogos por correspondência cujos movimentos foram preservados foram jogados em 1804. O xadrez jogado por meio de e-mail também se tornou popular. Diferentemente do xadrez no tabuleiro, a consulta de livros é permitida no xadrez por correspondência. Também conhecido como *xadrez postal*.

xadrez postal: Consulte *xadrez por correspondência*.

xadrez rápido: Uma partida de xadrez em que cada jogador tem 30 minutos com os quais concluir o jogo; anteriormente denominado *xadrez de ação* pela FIDE. Nos Estados Unidos, o termo preferido é *xadrez de ação*, e no Reino Unido, a expressão é *jogada rápida*.

xadrez relâmpago: Outro termo para o xadrez veloz ou blitz. Consulte *blitz*.

xadrez vivo: A realização de uma partida de xadrez em que os peões e peças são representados por pessoas reais. A realização pode ser uma reencenação de uma partida famosa ou uma nova partida.

xeque cruzado: Uma resposta a um xeque que é, em si mesma, um xeque. Consulte também *xeque*.

xeque de ofensa: Um xeque de um jogador que está encarando um ataque de mate, o que não impede o ataque de mate, apenas o adia.

xeque descoberto: O movimento de uma peça ou peão que resulta em um xeque por uma peça que não havia sido movida. Consulte também *ataque descoberto*.

xeque duplo: Xeque descoberto em que a peça movida também dá o xeque. Apenas o movimento do rei pode responder a um xeque duplo. Consulte também *xeque descoberto*.

xeque perpétuo: Um posição em que um jogador pode continuar a colocar o rei oponente em xeque sem ameaçar o xeque-mate. Tal partida terminará em empate, pois ou o jogador com o xeque perpétuo acabará realizando uma repetição tripla da posição, ou ambos os jogadores concordarão com o empate.

xeque-mate: Quando um rei está em xeque e não consegue realizar um movimento para sair do xeque, diz-se que o rei sofreu o xeque-mate (ou simplesmente “mate”), e o jogo acaba. Consulte o Capítulo 4 para saber informações sobre o xeque-mate. Consulte também *xeque*.

xeque: Um ataque ao rei oponente por uma peça ou peão. Quando em xeque, um jogador deve fazer uma das seguintes opções: (a) mover o rei para fora do xeque, (b) interpor uma peça ou peão, ou (c) capturar a peça que dá o xeque. Embora costumasse ser comum dizer a palavra “xeque” ao fazer este movimento, esta prática não só é desnecessária, como também geralmente é reprovada. O Capítulo 4 sobre as possibilidades de xeque. Consulte também *xeque-mate*.

Zugzwang: Situação em que a posição de um jogador é enfraquecida pelo simples fato de que ele é compelido a andar.

Zwischenzug: Alemão para *movimento intermediário*, que é um movimento feito entre uma

aparente sequência forçada de movimentos, melhorando a posição do jogador que fez o movimento.

Apêndice B

Outras Fontes sobre Xadrez

Algumas pessoas são sérias competidoras de torneios, e outras apreciam o jogo de uma maneira muito mais casual. Essas pessoas querem e precisam de diferentes fontes sobre xadrez. Felizmente, há uma incrível gama de fontes de todos os tipos.

Livros de Xadrez para Iniciantes

Os enxadristas gostam de se gabar de suas bibliotecas sobre xadrez. E não é difícil constituir uma biblioteca — mais livros foram escritos sobre xadrez do que sobre qualquer outro jogo. Vale a pena recomendar centenas de livros, mas é melhor começar modestamente e adquirir (ou emprestar) apenas o que você precisa.

Alguns livros são encontrados apenas na língua inglesa.

Xadrez para Iniciantes

Escrito por Ted Nottingham, Bob Wade e Al Lawrence, este livro aborda desde a prática simples até a previsão de estratégias, táticas para ataque, contra-ataque e posições.

Xadrez Básico

Escrito de forma simples e baseando-se no conceito de que o leitor desconhece o jogo de xadrez, Dr. Orfeu Gilberto D'Agostini aborda de forma completa todos os aspectos do xadrez, desde a abertura até as regras, posições, finalizações e informações básicas sobre o jogo.

Xadrez de A a Z - Dicionário Ilustrado

Neste livro, Rubens Filguth descreve desde a origem até as evoluções, táticas e curiosidades do jogo do xadrez.

Iniciação ao Xadrez

Este livro, escrito por Antonio López Manzano e Joan Segura Vila, é um manual que aborda uma série de exercícios para a prática do Xadrez e

Comprehensive Chess Course (em inglês)

Se você tiver tempo e dinheiro, a edição de diversos volumes *Comprehensive Chess Course* do grande mestre Lev Alburt (publicada pela Chess Information and Research Center) é a minha maior recomendação. Os primeiros dois volumes são para iniciantes plenos, mas alguns dos volumes posteriores estão repletos de informações que até mesmo os mestres acharão úteis.

Você pode contatar o GM Albert ligando 800-247-6553.

Official Rules of Chess, Quinta Edição (em inglês)

O livro oficial da United States Chess Federation é editado por Tim Just e Daniel B. Burg. Publicado pela McKay Chess, esse guia indispensável permite que você vença todas as discussões sobre as regras que você certamente terá. Ele também inclui um conjunto completo das regras internacionais.

The Oxford Companion to Chess, Segunda Edição (em inglês)

A segunda edição do *The Oxford Companion to Chess* é escrita por David Hooper e Kenneth Whyld e é publicada pela Oxford University Press. Ela inclui tudo, de A a Z, sobre xadrez — e é o livro de referência e fonte única mais útil que há.

The Even More Complete Chess Addict (em inglês)

Escrito por Michael Fox e Richard James e publicado pela Faber and Faber, o *The Even More Complete Chess Addict* é o livro sobre trivialidades do xadrez que você deve adquirir. Os autores são espirituosos e minuciosos ao desenterrarem pérolas — como o *homem* que foi campeão do campeonato feminino British Ladies Champion. É obrigatório.

Equipamentos de Xadrez

Enxadristas sérios tendem a comprar muitos livros, mas todo mundo precisa de um conjunto de xadrez e um tabuleiro. Nos torneios, você pode usar conjuntos baratos de plástico contanto que eles tenham o design Staunton, mas quanto mais você jogar, mais apreciará a aparência e a sensação das peças de madeira. Se você quer jogar em torneios, você também deve adquirir um relógio de xadrez, pois os relógios são necessários em competições oficiais. Estão disponíveis tanto relógios analógicos como digitais, mas os digitais se tornaram um padrão. As seguintes fontes têm grandes estoques e um serviço confiável:

Serviços Brasileiros

Alguns sites brasileiros disponibilizam materiais para enxadristas e amantes do xadrez.
www.xadrezmagistral.com.br
www.conscienciadoxadrez.com.br
www.mercadodoxadrez.com.br

The Chess Cafe (em inglês)

A United States Chess Federation disponibilizou seu livro e seus equipamentos ao Chess Cafe. Você pode encontrar equipamentos (conjuntos e relógios) e uma grande variedade de livros

no Web site: www.chesscafe.com. O site também oferece grandes artigos e instruções.

Your Move Chess & Games (em inglês)

A Your Move Chess & Games é considerada a “maior loja de xadrez dos Estados Unidos” e a principal empresa de pedidos por correspondência de xadrez do país. Confira o estoque online em www.chessusa.com.

Fontes de Informações na Internet

Uma das melhores coisas na Internet para um entusiasta do xadrez é o grande número de Web sites de qualidade dedicados a alguns aspectos do jogo. A seguir há uma lista de sites sobre xadrez que eu visito regularmente ou que eu admiro em especial. No entanto, a Web foi feita para que você navegue, por isso, não se limite ao que você vir aqui. Além disso, devido ao fato de que a Internet muda diariamente, eu recomendo que você desenvolva sua própria lista de favoritos e explore-os regularmente para ver se algum site novo surgiu:

Centro de Excelência do Xadrez: www.cex.org.br

Revista Xadrez: www.revistaxadrez.com.br

Xadrez Regional: www.xadrezregional.com.br

Liga de Xadrez: www.ligadexadrez.com.br

Xadrez Brasil: www.xadrezbr.com.br/htdocs/

Xadrez On-line: <http://xadrezonline.uol.com.br>

About Chess (em inglês): A About.com tem um site excelente para ajudá-lo a aprender mais sobre xadrez: <http://chess.about.com>. Ele também apresenta um animado fórum de discussão sobre uma variedade de tópicos relacionados ao xadrez.

ChessBase (em inglês): Este site em www.chessbase.com o lar de uns dos mais sofisticados software de xadrez e também é um grande site para obter notícias.

Chess Cafe (em inglês): Em www.chesscafe.com, você encontra uma combinação de produtos para comprar, artigos sobre todos os aspectos do jogo e muito, muito mais.

Chess Mentor (em inglês): Este site (www.chess.com) é o lar da plataforma de aprendizado Chess Mentor e é o lugar onde você encontrará o caminho para o meu diário pessoal de xadrez. (Desça para o final da página inicial, onde você encontrará um link).

Chess Ninja (em inglês): O grande site www.chessninja.com inclui, entre muitas atrações, o “Daily Dirt,” que é interessante e informativo.

Chess Today (em inglês): O *Chess Today* é o primeiro jornal diário sobre xadrez entregue na caixa de entrada do seu e-mail. Faça o cadastro online em www.chesstoday.net. Amostras gratuitas estão disponíveis.

The Week in Chess (TWIC) (em inglês): Um dos sites de informações mais atual e completo é o TWIC. Aqui você encontra as últimas notícias, eventos, jogos e resultados de torneios, juntamente com críticas de livros de qualidade, atualizado semanalmente. Você pode conferir o site em www.chesscenter.com/twic/twic.html.

Lugares nos EUA, Brasil, Pessoas para Conhecer e Partidas de Interesse

Se tiver a chance, você pode visitar uma série de lugares de interesse especial aos amantes do xadrez. Você encontrará uma atmosfera rica e fotografias históricas, bem como pessoas que compartilham de seu interesse pelo jogo.

Clubes e contatos brasileiros

Confederação Brasileira de Xadrez (<http://www.cbx.org.br>), **Torre21** (<http://www.torre21.com>), **Clube de Xadrez de São paulo** (<http://www.cxsp.com.br>), **Clube de Xadrez Epistolar Brasileiro** (<http://www.cxeb.org.br>), **Clube de Xadrez On-line** (<http://www.clubedexadrez.com.br>), **Internet Xadrez Clube** (<http://www.ixc.com.br>), **Federação Paulista de Xadrez** (<http://www.fpx.com.br/s2009/>), **Federação Cearense de Xadrez** (<http://www.xadrezcearense.com.br>), **Federação Gaúcha de Xadrez** (<http://www.fgx.org.br>), **Federação Bahiana de Xadrez** (<http://www.fbx.com.br>), **Federação Carioca de Xadrez** (<http://www.fexerj.com.br>), **Casa do Xadrez - Escola e Clube** (<http://www.casadoxadrez.com>)

Marshall Chess Club

Localizado em Nova York, o Marshall Chess Club tem uma rica tradição e muita ação, desde partidas blitz improvisadas a torneios sérios. Embora todos possam visitar, você tem que ser membro para jogar nos eventos. O clube fica localizado em 23 W. 10th St., Nova York, NY 10011; você pode ligar no número 212-477-3716. Confira também o Web site em www.marshallchessclub.org.

Mechanics' Institute Chess Room

Localizado no quarto andar do endereço 57 Post Street, em São Francisco, e fundado em 1854, o Mechanics' Institute Chess Room é o clube de xadrez mais antigo cuja existência nunca foi interrompida. Todos podem visitar, mas é preciso ser membro para participar dos eventos. Contate o clube por telefone em 415-421-2258 ou visite o Web site em www.chessclub.org.

The John G. White Collection

Localizada no terceiro andar da biblioteca principal de Cleveland, Ohio, em 125 Superior Avenue, a John G. White Collection é a maior biblioteca de referências e pesquisa de xadrez no mundo. Ela inclui alguns dos livros e materiais mais raros disponíveis nos Estados Unidos. O Web site da biblioteca principal é www.cpl.org, e o telefone é 216-623-2800.

World Chess Hall of Fame & Sidney Samole Chess Museum

O World Chess Hall of Fame & Sidney Samole Chess Museum, em 13755 S.W. 119th

Avenue, em Miami, é dedicado a contar relatos sobre os maiores jogadores da história. Ele também tem alguns materiais incrivelmente raros — o meu favorito é a edição original do livro de torneio da primeira verdadeira competição internacional em 1851! Você também pode descobrir sobre os futuros eventos no museu e outras informações pertinentes em www.uschesshalloffame.com ou ligando 786-242-4255.

Dicas e táticas comprovadas para fortalecer o seu jogo

Seu guia rápido e fácil sobre as regras, as estratégias e a etiqueta no xadrez!

Reis, rainhas, cavalos – você acredita que aprender o xadrez é algo majestosamente difícil? Então, este guia fácil o ajudará a fazer os movimentos corretos. Aprenda os termos corretos para entrar na arte do xadrez e encontre explicações passo a passo que desmistificam o jogo. Você também encontrará informações atualizadas sobre torneios e os melhores jogadores, bem como jogos de xadrez por computador e jogos de xadrez online!

- *Explicações de fácil entendimento*
- *Informações fáceis de localizar e passo a passo*
- *Ícones e outros recursos de identificação e memorização*
- *Folha de cola para destacar com informações práticas*
- *Listas dos 10 melhores relacionados ao assunto*
- *Um toque de humor e diversão*

James Eade, um Mestre do Xadrez pela United Chess Federation desde 1981, devota seu tempo aos livros, organizações e ao ensino de xadrez.



Abra este livro e descubra como:

- Organizar seu tabuleiro
- Entender os movimentos básicos
- Entender as peças e seus poderes
- Reconhecer os padrões do jogo
- Decifrar as anotações do xadrez
- Empregar táticas para ganhar vantagens
- Encontrar torneios e clubes

Acesse o site
www.paraleigos.com.br
para outros livros da série!

FOR
DUMMIES


ALTA BOOKS
EDITORIA
www.altabooks.com.br





*Agora revisado e atualizado!
Como jogar para ganhar, do início até a jogada final*

Xadrez PARA LEIGOS[®]

FOR
DUMMIES

Tradução da 2^a Edição

***Tornando tudo
mais fácil!***

James Eade

*Mestre em Xadrez pela U.S.
Chess Federation e Fédération
Internationale des Échecs*



