

Fabio

INTRODUÇÃO AO XADREZ



eBooksBrasil

Introdução ao Xadrez
Fabio

Fonte Digital
Documento do Autor
<http://xadrezbasico.clubedexadrez.com.br>

Versão para eBook
eBooksBrasil.com

© 2004 — Fabio

Introdução ao Xadrez

Index

<http://xadrezbasico.clubedexadrez.com.br>

Prefácio do Autor	— 05
Introdução	— 06
— Definição e Objetivo	— 06
— O Esporte do Intelecto	— 06
— Lenda e Origens	— 06
Peças do Jogo	— 09
— Rei	— 11
— Dama	— 13
— Bispo	— 14
— Cavalo	— 15
— Torre	— 16
— Peão	— 17
Tabuleiro	— 19
Nomenclatura	— 21
— Notação Descritiva ou Inglesa	— 23
— Notação Algébrica ou de Stamma	— 26
— Notação Comparada em Vários Idiomas	— 26
— Abreviaturas e Sinais Convencionais	— 27
Casos Especiais	— 28
— O Roque	— 28
— En Passant	— 30
— Coroação do Peão	— 30
Valor das Peças	— 31

Empate	—34
Tempo	— 37
Dicas	— 38
Aprendendo um pouco mais	— 45
— Partidas Explicadas	— 46
— Explicando o empate	— 46
— Partida Morphy versus Séguin, Paris 1858	— 53
— Partida jogada por Forgacs contra Tartakower no Torneio Internacional de São Petersburgo de 1909	— 61
— Partida entre Spielmann (brancas) e Colle (pretas), torneio de Dortmund 1928	— 70
— Partida jogada entre Henrique Costa Mecking e Frederico Pimentel, Campeonato Brasileiro de 1967	— 77
Armadilhas	— 86
— Mates	— 87
— Aberturas	— 89
— Gambitos	— 92
— Contra-gambitos	— 96
— Defesas	— 98
Vocabulário Técnico	— 107
Bibliografia	— 128
Links	— 137
Correspondência	— 142
Agradecimentos	— 143

Prefácio do Autor

Criei esta página no intuito de incentivar mais brasileiros a jogarem xadrez devido ao fato de ser um jogo nobre ... o site inteiro* foi feito baseado principalmente no livros descritos na Bibliografia.

Desejo também demonstrar que é possível erradicar todo uso de papel no mundo ... como? ... transformando todos os livros e documentos em mídia digital. Este site pode ser um exemplo de um livro que foi aperfeiçoado. Exemplos com movimento e em 3D, vídeo, som, busca rápida (hypertext?). Eu pergunto: Como um livro pode continuar a existir? Das pedras para o papiro. Do papiro para o papel. Do papel para o digital. É seu curso natural, não pode ser evitado...

Sonho em um dia todos os livros do mundo estejam completamente e gratuitamente disponíveis para consulta (em todas as línguas) na grande Internet para que finalmente a informação seja globalizada democraticamente sem nenhum tipo de restrição.

Fabio

(*) — Este eBook foi originalmente publicado como site pelo Autor. Pode ser acessado online no site do Clube de Xadrez
[<http://xadrezbasico.clubedexadrez.com.br>] — [N.E.]

Introdução

Definição e Objetivo

Pode-se definir o jogo de xadrez como sendo disputado por equipes ou dois jogadores sobre um tabuleiro quadrado de 64 casas (8x8) que são alternadas em claras e escuras. Cada jogador possui 16 peças com diferentes forças onde um jogador fica com as peças brancas e o outro com as pretas. O verdadeiro objetivo do jogo de xadrez é atacar as forças adversárias e ao mesmo tempo defender-se. Não sendo possível dar xeque-mate ao Rei do adversário, é preferível conduzir a partida ao empate.

O Esporte do Intelecto

O xadrez por si só, não pode ser considerado apenas um jogo, ou seja; ao mesmo tempo, ele é representado nas artes como sendo habilidade, imaginação criativa e a beleza das peças e do tabuleiro. Na matemática o xadrez é caracterizado como cálculo, raciocínio e memória que são pertinentes ao jogo — jogo este que pode ser caracterizado como esporte da mente.

Lenda e Origens

A mais famosa lenda sobre o aparecimento do xadrez é a que o atribui a Sissa, brâmane ou filósofo indiano. Teria ele inventado o jogo de xadrez a fim de curar o tédio do enfasiado rei Kaíde. Como este lhe houvesse prometido a recompensa que desejasse, Sissa pediu um grão de trigo pela primeira casa do tabuleiro, 2 pela segunda, 4 pela terceira, 8 pela quarta e assim sucessivamente, dobrando a quantidade, até chegar na 64a. casa. O rei ficou espantado perante um pedido que lhe pareceu tão humilde; e cedeu imediatamente à aparente insignificância da petição. Mas ... feitos os cálculos, verificou-se que todos os tesouros da Índia não eram suficientes para pagar a recompensa pedida.

O número de grãos que Sissa tinha pedido, corresponde à fórmula 2 elevado à $64 - 1$, ou seja: 18.446.744.073.709.551.615

Este número constitui um exemplo dos chamados números monstruosos. Tente-se avaliar o que ele significa pelo seguinte: para contar de um até esse número ("um, dois, três", etc.) trabalhando 24 horas por dia, e supondo que demorasse só um segundo para cada um dos números consecutivos seriam necessários 58.454.204.609 séculos, isto é, quase sessenta bilhões de séculos !

O tesoureiro da Coroa achou que seriam necessárias 16.384 cidades, que cada uma delas tivesse 1.024 celeiros de 174.762 medidas cada um, e com 32.768 grãos cada medida. Um celeiro único para tamanha quantidade de trigo equivale a um cubo de mais de um quilômetro de lado.

Lenda e Origens foi retirado da página 259 do livro "Manual de Xadrez" de Idel Becker da Editora Nobel.

Peças do Jogo



da esquerda p/ direita: o Rei, a Dama, o Bispo, o Cavalo, a Torre e o Peão.

São 16 brancas e 16 pretas num total de 32 para um tabuleiro de 64 casas. Veja o quadro abaixo:

1 Rei	R		
1 Dama	D		
2 Bispos	B		
2 Cavalos	C		
2 Torres	T		
8 Peões	P		

Podemos observar no quadro acima a quantidade, o nome, a nomenclatura, e o símbolo de cada peça. Assim sendo, cada

jogador possui 16 peças, cada peça possui movimentos e atribuições que a caracterizam.

O Rei



Como próprio nome diz é o líder de todas as peças, pode ser considerada o jogador no tabuleiro, embora seja a peça de valor infinito no jogo seus movimentos são limitados às casas contíguas a sua posição no momento antes do lance. As casas que estiverem ocupadas por peças da mesma cor não poderão ser ocupadas por ele. Quando ele está sob xeque, deve-se imediatamente retirá-lo desta situação, existem 3 maneiras para isto:

1 — Retirar o rei da casa sob o raio de ação da peça atacante;

2 — Colocar uma peça da mesma cor do rei atacado na frente do raio de ação da peça atacante (isto é impossível quando a peça atacante é um cavalo!);

3 — Eliminando a peça atacante;

Não existe uma forma melhor para o jogo todo, dependendo do caso, um modo poderá ser melhor que a outro.

O rei é a única peça que não pode atacar por si só, ele nunca poderá ir para uma casa sob o raio de ação do rei adversário, portanto, o rei pode tomar qualquer peça adversária, menos o rei inimigo.

Se o rei se movimentar antes do roque, não será possível mais fazer o roque. (veja casos especiais)

A Dama



A dama tem a movimentação mais poderosa de todas as peças do jogo, ela se desloca em qualquer direção, seus movimentos podem imitar quase todas as peças do jogo. A única peça que não pode ser imitada pela dama é o cavalo, a dama também não pode “pular” peças como o cavalo.

A dama captura peças adversárias na direção a qual se locomove, aliás, quase todas as peças fazem isso , a única exceção é o Peão.

No passado era conhecida como rainha mas para não complicar a nomenclatura R de rei seu nome foi mudado para dama.

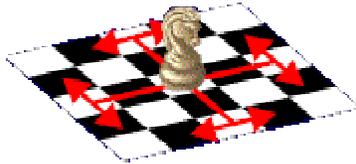
O Bispo



O bispo pode movimentar-se a partir de um número qualquer que diz respeito às casas, ou seja, sempre em sentido oblíquo. Ele corre ao longo das diagonais. O bispo, marcha então sempre nas casas da mesma cor, seja através das diagonais brancas ou pretas.

O bispo do rei branco sempre anda somente em diagonais brancas, o bispo da dama branca sempre anda somente em diagonais pretas, já o bispo do rei preto sempre anda em diagonais pretas e o bispo da dama preta sempre anda em diagonais brancas.

O Cavalo



O cavalo é a única peça que pode pular qualquer outra peça, aliada ou adversária. O seu movimento é diferente de todas as outras peças do jogo de xadrez, ela se movimenta em "L", isto é, obrigatoriamente duas casas em horizontal e uma em vertical, ou uma em horizontal e duas em vertical sempre alternando casas brancas para pretas e vice-versa. Captura como se movimenta.

Observe que se ele estiver no canto do tabuleiro, exemplo: casa a1, só poderá se movimentar para duas casas: c2 ou b3 portanto não é saudável colocá-lo nas "bordas" do tabuleiro pois seus movimentos ficam muito limitados transformando-se em uma presa fácil.

Para um principiante não parece, mas o cavalo consegue andar em todas as casas do tabuleiro.

A Torre



Seus movimentos são bem simples, desloca-se na horizontal e na vertical, pode ocupar qualquer casa do tabuleiro nestas direções, pelas fileiras e colunas.

É considerada uma peça de relativo poder, mas no início do jogo está no canto do tabuleiro.

Se qualquer torre se movimentar antes do roque não será possível fazer o roque com a torre que se movimentou, se as duas se movimentarem, não será possível mais fazer o roque. (veja em casos especiais)

O Peão



Seu nome já diz tudo: peão. É o operário do xadrez, as vezes inofensivo, as vezes decisivo e mortal, principalmente quando ele é coroado. O peão tem vários movimentos, quando está na sua posição inicial (linha 2) pode dar um ou dois passos, depois disso só poderá dar um passo de cada vez. Só se move para frente e só pode tomar peças adversárias nas diagonais na direção onde ele se move. É a única peça que não captura na direção em que se move.

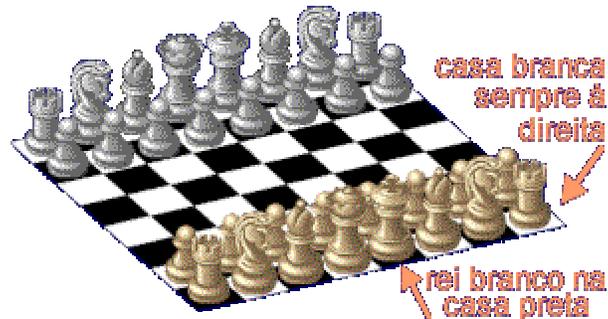


Outro movimento do peão está ligado ao direito de andar duas casas inicialmente, se houver um peão adversário colocado na 4a. casa de uma coluna paralela, este poderá tomá-lo ao passar (en passant ou al passo), veja acima, é como se o peão que andou duas casas,

tivesse andado uma casa só, mas isso só poderá ocorrer no lance seguinte ao duplo-passo depois perde a validade. (veja mais em casos especiais)

Quando o peão chega à 8a. casa, automaticamente é promovido ou coroado em uma peça ao critério do jogador, só não poderá ser o rei. Geralmente se transforma na dama só porque é a peça mais forte. Tudo bem se o jogador ficar com duas ou mais damas no tabuleiro e isso também se aplica as outras peças: três ou mais cavalos, bispos e torres.

O Tabuleiro



O Tabuleiro de xadrez é um quadrado dividido em 64 quadrados menores (8x8), alternadamente claros e escuros chamados de "casas" ou "escaques". O tabuleiro possui assim "colunas", "horizontais" e "diagonais".

É importante saber a posição certa do tabuleiro de xadrez e a disposição das peças:

- A primeira casa do tabuleiro de xadrez à direita do jogador obrigatoriamente é sempre branca. (veja a figura)
- A disposição das peças no tabuleiro é: da esquerda para direita — torre da dama, cavalo da dama, bispo da dama, dama, rei, bispo do rei, cavalo do rei, torre do rei, sendo que o rei sempre está à direita, isto é: rei branco na casa preta, rei preto na casa branca. (veja a figura)

- O primeiro jogador é aquele que toma a iniciativa e sempre jogará com as peças brancas e o segundo jogador sempre joga com as peças pretas.

Nomenclatura

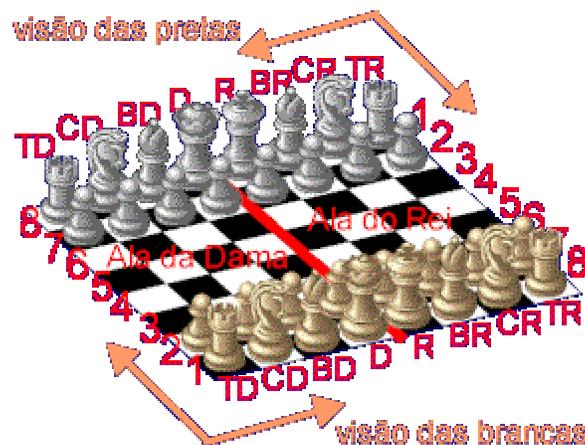
Para se registrar uma partida necessita-se de um sistema de anotação, de preferência universal, falarei dos dois mais famosos:

- Notação Descritiva ou inglesa
- Notação Algébrica ou de Stamma

também é importante saber :

- Notação comparada em vários idiomas
- Abreviaturas e Sinais Convencionais (é muito importante saber porque são usados em todas as notações!)

Notação Descritiva ou inglesa



O tabuleiro é dividido em duas alas: A ala do rei e a ala da dama, cada ala possui suas colunas:

A ala do rei é composta por:

- coluna do rei (R);
- coluna do bispo do rei (BR);
- coluna do cavalo do rei (CR);
- coluna do torre do rei (TR);

Já a ala da dama é composta por:

- coluna da dama (D);
- coluna do bispo da dama (BD);
- coluna do cavalo da dama (CD);
- coluna da torre da dama (TD).

É importante lembrar que as horizontais são numeradas de 1 a 8 de acordo com o lado em que se esteja jogando.

Caso esteja marcando o movimento das peças brancas, na posição inicial a 1a. linha está o rei branco e as outras peças e a 2a. linha estão todos os peões brancos. Pela visão das brancas, na 7a. linha posicionam-se os peões pretos e na 8a. linha encontram-se todas as outras peças pretas.

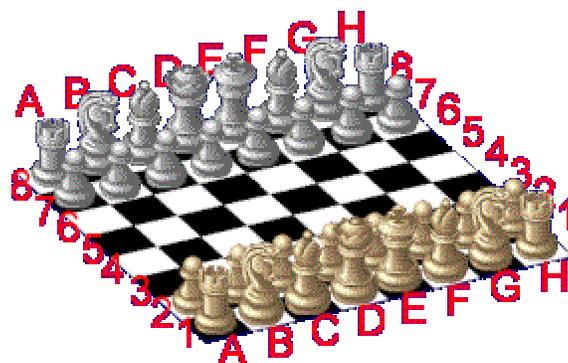
Caso você esteja anotando o movimento das peças pretas, a visão se inverte sendo que a 1a. linha das peças pretas é a mesma da 8a. linha das peças brancas.

Exemplo: C3BR — O primeiro caracter é abreviação da peça que se movimenta, no caso um Cavalo. O segundo caractere sempre é numérico, ele é a linha de destino da peça que se movimenta, no exemplo o cavalo irá para 3a. linha. O terceiro e quarto caracteres indicam a coluna de destino da peça, no caso a coluna do bispo do rei.

Se não está especificada a ala (rei ou dama) provavelmente é porque a peça similar (torre, cavalo, bispo ou peão) não pode ir ou já foi para a posição de destino na ala contrária. Exemplo: C3B — seria o cavalo do rei ou o da dama? — mas o cavalo do rei já esta na posição! Então só pode ser o cavalo da dama.

Como todos os sistemas este também adota todas as Abreviaturas e Sinais Convencionais descritas no final desta.

Notação Algébrica ou de Stamma



O tabuleiro é dividido em horizontais (de 1 à 8) e colunas (de A à H), este sistema pode ser grosseiramente comparado com o jogo de “Batalha Naval” porque cada casa recebe o nome do cruzamento da horizontal com a coluna.

A notação consiste em 3 indicações:

1. Notação da peça que se locomove. Exemplo: P para peão.

2. Casa de onde a peça partiu. Exemplo: D2 — o cruzamento da coluna D com a horizontal 2.

3. Casa a onde a peça se destina. Exemplo: D4.

Um traço horizontal “—” divide a notação do lance. Exemplo: Pd2-d4. Esta jogada de peão da sua posição inicial em d2 avançando 2 casas para a posição d4.

Existem também duas variantes deste sistema de notação. Uma destas variantes é chamada de Sistema Algébrico Abreviado, a única diferença é que ele dispensa o uso de onde a peça partiu. Exemplo: Pd4. A outra variante dispensa a notação da peça que se locomove. Exemplo: d2-d4.

Como todos os sistemas este também adota todas as Abreviaturas e Sinais Convencionais descritas no final desta.

Notação comparada em vários idiomas

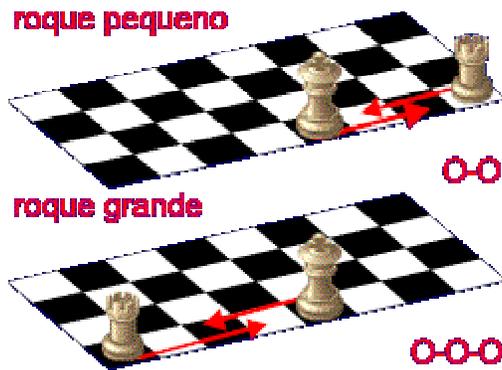
Língua	Rei	Dama	Torre	Bispo	Cavalo	Peão
Português	R	D	T	B	C	P
Espanhol	R	D	T	A	C	P
Inglês	K	Q	R	B	N / Kt	P
Francês	R	D	T	F	C	P
Italiano	R	D	T	A	C	P
Alemão	K	D	T	L	S	(B)
Holandês	K	D	T	L	P	(Pi)
Húngaro	K	V	B	F	H	(G)
Tcheco	K	D	V	S	J	(P)
Polonês	K	H	W	G	S	(P)
Russo	Kp	Φ	Л	C	K	(п)

Abreviaturas e Sinais Convencionais

x	Captura, ou toma.
O-O	Pequeno roque, ou roque menor, ou roque com a TR
O-O-O	Grande roque, ou roque maior, ou roque com a TD.
!	Depois de um lance, significa lance bom ou recomendável, mas não decisivo.
!!	Depois de um lance, significa lance excelente ou brilhante. Decisivo na vitória.
!?	Depois de um lance, significa lance duvidoso.
?	Depois de um lance, significa lance mau, fraco ou ruim, mas não decisivo.
??	Depois de um lance, significa lance péssimo, ou perdedor. Decisivo na derrota.
+ / xq.	Depois de um lance, significa xeque.
++	Depois de um lance, significa xeque-mate. Fim de jogo.
+desc.	Xeque-descoberto. (Quando uma peça sai do raio de ação de outra peça aliada que está atacando o rei adversário)
+dup.	Xeque-duplo. (Xeque simultâneo com duas peças)
+trip.	Xeque-triplo. (Xeque simultâneo com três ou mais peças)
e.p. / a.p.	"en passant" — locução francesa internacionalmente usada que significa "ao passar" ou em espanhol "al paso".
abd.	abandonam. O jogador percebeu que não havia esperança para suas peças e desistiu, é uma atitude cavalheresca do xadrez e o rei é simbolicamente tombado.
() ou =	Quando o peão é promovido. Atenção, isto somente ocorre quando ele alcança a 8a. casa. Exemplo: P8R(D) ou P8R=D. Neste caso foi o peão do rei a ser promovido à dama, mas poderia ser qualquer outro peão a ser promovido a qualquer outra peça ... menos rei.

Casos Especiais

O Roque



É o único caso no xadrez em que duas peças se movem no mesmo lance. É um movimento muito usado no xadrez porque além de levar o rei para uma posição mais difícil de ser atacada, ele dá a torre a visão das casas centrais. Existem dois tipos: o roque pequeno e o roque grande.

Mas existem 3 condições para o seu uso:

1 — O rei e a torre envolvida não podem ter se movimentado nenhuma vez desde o início do jogo (condição permanente);

2 — O rei não pode estar e nem ficar em xeque (condição transitória) portanto não se pode fazer o roque para fugir do xeque;

3 — O caminho por onde o rei passa para fazer o roque não pode estar no raio de ação de uma peça adversária, ou seja, as casas por onde o rei passará não podem estar sendo atacadas. (condição transitória);



Veja abaixo:

No exemplo, nem o rei e nem as torres se movimentaram, mas o rei não poderá fazer o roque pequeno (O-O) porque o bispo preto está atacando uma casa onde o rei passará.

Pode-se fazer o roque grande (O-O-O) normalmente, mas é curioso observar neste caso o perigo de se fazer o roque grande porque o peão da torre da dama ficará desprotegido do ataque do mesmo bispo preto!

Conclue-se que fazendo o roque pequeno o próprio rei pode proteger automaticamente os seguintes peões da sua ala: do bispo, do cavalo e da torre, enquanto fazendo o roque grande o rei protegerá os seguintes peões: da dama, do bispo da dama e do cavalo da dama e não alcançará o peão da torre da dama. Portanto cuidado!

En Passant (ao passar)

O peão que em seu lance inicial avançar 2 casas de uma vez poderá ser capturado — mas só no lance imediato — por um peão adversário que venha a ficar colocado em casa contígua, à direita ou à esquerda, procede-se então, como se o peão tivesse avançado uma casa só. Retira-se esse peão do tabuleiro, após ter movimentado o peão contrário em diagonal, como se realizasse uma captura na 3a. fila inimiga. Esta é a captura do peão ao passar. Veja mais sobre o “en passant” no tópico peças, O Peão.

Coroação do Peão

Quando um peão alcança o final do tabuleiro (lembre-se que o peão só anda para frente) ele é “coroadado”, mas, o que significa isto? Isto significa que o peão coroadado pode deixar de ser um simples peão para ser qualquer outra peça do tabuleiro menos, é claro, o Rei. A maioria das pessoas opta para que ele se transforme em uma Dama, pois esta, é a peça mais forte do tabuleiro, detalhe: Não é preciso que a peça escolhida esteja fora do tabuleiro. Exemplo: Depois da coroação podem existir duas damas brancas e 1 preta. Podem, teoricamente, existir até 9 Damas em um tabuleiro pois existem 8 peões e 1 dama original.

Comparações entre as Peças

Muitos estudiosos criam um valor comparativo entre as peças:

Peça	Valor
Rei	infinito
Dama	9 até 11
Torre	5
Bispo	3 ou 3 1/2
Cavalo	3
Peão	1

Em minha opinião é muito difícil dar um valor para as peças porque estes valores mudam muito desde o começo da partida até o final desta. Mudam também de enxadrista para enxadrista e em relação ao momento em que o enxadrista passa na sua vida.

É lógico que no final da partida um rei e um (bispo ou cavalo) contra um rei não se consegue efetuar o mate, diferente de um rei e uma (torre ou dama) contra um rei.

Quando se efetuam trocas de peças, geralmente procura-se ganhar qualidade trocando peças menores por maiores. Exemplo: PxC. Mas e se for uma armadilha do adversário com o objetivo de ganhar tempo e/ou

posicionamento no tabuleiro? Será que os valores das peças na troca tiveram importância? Foi uma troca vantajosa considerando-se estes dois fatores?

Qual é o valor de um peão à ponto de ser coroado em comparação a um peão em sua casa inicial? Ou de uma torre no início da partida comparada com uma torre que acabou de rocar?

Existem pessoas que se adaptam bem ao movimento do cavalo, este consegue ameaçar as outras peças sem sofrer ameaças delas na mesma jogada, mas é mais fácil de um rei e dois bispos contra um rei efetuarem o mate do que um rei e dois cavalos contra um rei.

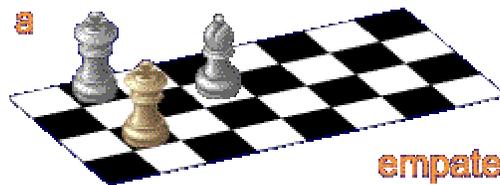
O rei tem valor infinito durante a partida, mas segundo alguns teóricos tem valor 4 de combate. A medida que as peças vão acabando, o rei passa de uma posição defensiva para uma posição ofensiva porque torna-se necessário obter fontes para ataque.

Outros mestres dizem que o valor das peças é proporcional ao número de casas que dominam desde o centro do tabuleiro.

Conclusão: estes valores só existem para se ter uma noção, não dever ser considerados ao pé da letra, pois isto acarretaria um vício.

Empate

Quando você não tem mais condições de vencer um jogo, tente provocar um empate. Existem 4 maneiras de isso acontecer:

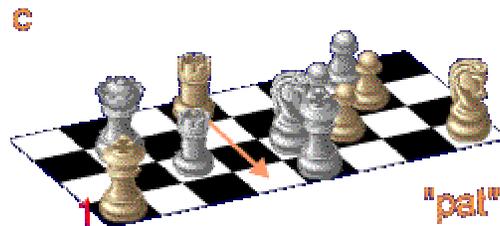


a. Não existem peças o suficiente para provocar um xeque-mate.

Exemplo: rei e (cavalo ou bispo) contra rei. Pela figura conclui-se que é impossível efetuar o xeque-mate.



b. Comum acordo entre os enxadristas.



c. Pela impossibilidade de jogar. Nenhuma das suas peças conseguem se mover pois estão

“presas” por peças adversárias ou aliadas e o rei não pode se mover porque ficaria em xeque (pat, pate ou coacto).

No exemplo pode se observar que as pretas estão a 1 lance do xeque mate (mate em 1), mas é a vez das brancas, elas sacrificam a sua torre para provocar o “pat”, o rei preto é obrigado a eliminar a torre branca por estar em xeque, também não existe outro movimento pois é impossível outra peça eliminar ou obstruir o caminho da torre branca, e é impossível o rei preto fugir para outra casa que não esteja sendo atacada.

Depois que o rei preto toma a torre branca as brancas não podem mais mover nenhuma outra peça do jogo — o rei não pode ir para uma posição de xeque, os peões e cavalo não podem se mexer provocando o impasse chamado “pat”. As brancas conseguiram se safar do mate.



d. Pela repetição (looping) de três vezes a mesma jogada de ambos os lados (xeque perpétuo).

Exemplo: É a vez das brancas e pela figura conclui-se que as brancas estão a 1 lance do xeque mate (mate em 1), mas as brancas estão em cheque e submissas às ordens das torres pretas ... o rei branco precisa sair do xeque e é impossível eliminar ou obstruir o caminho da torre preta atacante ... não existe tempo para manobrar e só existe um caminho para o rei branco! As pretas conseguiram escapar do mate.

Tempo

O enxadrista iniciante não possui esta noção, é necessário entender o que significa. Ao iniciar a partida, as peças brancas possuem a vantagem de tomar a iniciativa de abrir o jogo ou seja, é a vantagem de 1 tempo, é uma diferença que se tem quando se joga com as peças brancas ou com as pretas.

O tempo é a vantagem de posicionamento que se tem ao desenvolver as peças corretamente. Exemplo: quando você desloca suas peças e é obrigado a retroceder você perde o lance, o lance foi inútil, isto é a perda de tempo, que é um ganho para seu adversário.

É importante jogar com um objetivo, montar uma estratégia mesmo que fraca é melhor do que não ter nenhuma e analisando como cumprir o objetivo é importante considerar quanto tempo isto levará, pois se for necessário fazer muitas manobras será pior.

Veja os exemplos de empate tipo xeque perpétuo e "pat" ambos não dão a chance de um dos lados liquidar a partida, faltou tempo.

Dicas aos principiantes

Peça tocada, peça jogada. Este preceito, de validade universal e atualmente regra oficial para uso em campeonatos, deve ser obedecido à risca, mesmo em partidas amistosas. O enxadrista que se acostuma a pedir para “voltar o lance” ou jogar com outra peça, além de se tornar um parceiro aborrecido não poderá progredir devidamente, pois os erros também ensinam. Observe-se, porém, que enquanto a peça não for largada o lance não é considerado como feito, podendo ser executado outro qualquer com a mesma peça.

Não espere que seu adversário não “veja” o que tenciona fazer: jogue sempre o melhor que puder. Somente em desespero de causa devemos buscar algo insólito, uma manobra qualquer em desacordo com os lances normais que a posição faz prever, e que nos tire da difícil situação em que porventura nos encontrarmos.

É preferível traçar um plano incompleto, ou mesmo defeituoso, do que deixar-se levar à deriva, sem plano algum. Da mesma forma, é preciso prestar também atenção ao que o adversário faz, ou pretende; não é sensato jogarmos como se estivéssemos sós diante do

tabuleiro e as manobras do adversário não nos dissessem o mínimo respeito.

Deixamos aqui advertido ao leitor que não se deixe tentar pela idéia de imitar pura e simplesmente, em suas partidas, os lances de partidas alheias, vistas ou estudadas, sem o emprego do devido juízo crítico; cada partida tem sua individualidade e estrutura lógica, somente sendo possível repetir-se uma posição se o adversário também contribuir para isso, o que não é aconselhável nem razoável esperar — principalmente se ela for causada por manobra ou lances inexatos.

Ao contrário dos esportes atléticos, em que é “esportivo” ou “belo” lutar até o fim, no xadrez é de boa norma abandonar uma partida tão logo se torne evidente a inutilidade da resistência. Reconhecer plenamente a vitória do adversário no momento exato, evitando tornar-se enfadonho ou antipático, é considerado elevada virtude enxadrística. Entre mestres de categoria, não é incomum o abandono da partida por alguém que haja perdido material tão leve como um peão, e as vezes apenas por inferioridade de posição — desde, é claro, que uma análise objetiva revele a inexistência de qualquer compensação e a impossibilidade de evitar a derrota.

Embora a finalidade do jogo seja dar mate ao rei, isto não quer dizer que se deva jogar desprezando todos os demais fatores presentes em uma partida, como se fosse imperioso dar mate em poucos lances; devagar se vai ao longe, e afinal de contas, nosso adversário começa com peças iguais às nossas e tem o mesmo objetivo final.

É sempre importante colocarmos o rei em segurança, ou mantê-lo protegido com outras peças. De nada serve nos empanzarmos de material — principalmente peões — sob risco de sermos vítima de algum golpe de surpresa na zona mais delicada do tabuleiro: aquela onde temos o rei.

Quem tem superioridade material deve procurar a simplificação mediante trocas adequadas, aproximando-se do final da partida: estará, deste modo, cortando as garras do adversário. Inversamente, se estivermos em situação materialmente inferior devemos evitar manobras simplificadoras que nos tirem a possibilidade de reagir.

O domínio e a ocupação de pontos estratégicos importantes são a condição básica para a obtenção de superioridade posicional e garantia de êxito em nossas manobras táticas.

Entre os pontos estratégicos importantes salientam-se: as colunas abertas, de excepcional valia para as torres; as casas fortes, de grande utilidade para a instalação de cavalos; o domínio do centro do tabuleiro-zona nevrálgica de onde se pode atingir a todas as direções rapidamente; a ocupação desse mesmo centro com peões solidamente apoiados, o que impede o crescimento de qualquer ataque inimigo.

O local mais adequado para o rei, especialmente enquanto existem muitas peças inimigas em jogo, é aquele em que se encontra depois de rocado: a área aproveitável para o ataque das peças contrárias é bem menor, comparada com sua colocação inicial. Inversamente, à medida que são trocadas as peças e nos aproximamos do final, o rei perde sua timidez e encaminha-se para o centro da luta em auxílio às suas companheiras, transformando-se em uma vigorosa peça que freqüentemente decide a sorte do combate.

Ao principiante agrada manejar a dama, uma peça poderosa e de largo alcance, em detrimento de outras peças. Deve, porém, ter em vista que, justamente por seu grande valor, não é prudente colocar a dama em local exposto a ataques por peças inimigas de valor menor, o

que a obrigaria a bater em retirada sob pena de derrota imediata. Não consideramos aqui as posições em que a dama se “sacrifica”, pois se trata de exceções táticas, sempre possíveis para quaisquer peças, porém, imprevisíveis estrategicamente.

“Os peões são a alma do xadrez”, disse o imortal Philidor já no século XVIII; de fato, quer marchando gloriosamente para a coroação no final da partida, quer sacrificando-se para romper as defesas inimigas, quer fazendo uma muralha em torno do próprio rei, este humilde e valente soldado bem merece aquele julgamento. Cuide bem deles, e sua partida será um suave passeio.

As torres são peças poderosas, porém, necessitam de espaço para combater. No início da partida estão condenadas à inércia durante certo tempo. É, importante por isso rocar cedo, afim de que as torres se encaminhem o quanto antes para as colunas centrais, aonde a possibilidade de entrarem em ação será maior por serem, provavelmente, as primeiras colunas a se abrirem, devido ao avanço inicial e ao contato entre os peões brancos e pretos.

O cavalo é a peça dos recursos inesperados, e sua proximidade de um ponto nevrálgico

qualquer, como por exemplo o roque adversário, é sempre fonte de preocupações e ameaças. Sendo peça de curto alcance, é necessário que seja transportada para as proximidades do combate o quanto antes, especialmente na fase intermediária do jogo. Sua produtividade decai bastante no final, a não ser que haja peões bloqueando a marcha dos bispos, estado de coisas absolutamente indiferente ao cavalo.

O bispo compensa sua incapacidade relativa com a possibilidade de entrar em ação imediata (ao contrário da torre) e de poder agir à distância (ao contrário do cavalo). Conjugado com seu companheiro da outra ala, varre praticamente o tabuleiro, sendo perigosa arma à disposição de enxadristas 1 que gostam de atacar cedo. Podem, além disso, desempenhar um vigoroso papel em finais que apresentem cadeias de peões móveis; seu potencial de trabalho será, nesse caso, sensivelmente superior ao dos cavalos.

Um bispo ou um cavalo sozinhos não dão mate, no final da partida, porém, sua presença na condição de peça a mais, no transcurso do jogo, trará inevitavelmente a derrota para o bando inferiorizado (isto é, sem compensação), pois a pressão extra que será capaz de exercer

não poderá ser devidamente contrabalançada; haverá sempre a possibilidade de transformar tal vantagem em outra equivalente e decisiva: peões a mais, ganho de qualidade ou de oposição, ataque de mate. A grande arte do xadrez estratégico é saber transformar, oportunamente, uma vantagem qualquer em outra de realização mais acessível.

Não é aconselhável ao estudante empenhar-se em decorar a inumerável messe de variantes de aberturas que atualmente são o “cavalo de batalha” dos mestres e teóricos do mundo inteiro. Além de cansativo e pouco útil, poderá ser vantajosamente substituído, no estágio de aprendizagem, por um breve estudo estratégico das aberturas básicas — objetivos imediatos, possibilidades de expansão, pontos de semelhança com outras aberturas, etc. Como auxílio a essa tarefa, procuramos apresentar, a vôo de pássaro, as principais aberturas em uso e sua temática elementar.

Dicas aos principiantes foi retirado das páginas 66 à 69 do livro “Iniciação ao Xadrez” de Flávio de Carvalho Júnior da Editora Summus. O nome deste capítulo no livro é “Observações e Conselhos”

Aprendendo um Pouco Mais

Partidas Explicadas

Empate

1. P4D ...

Ocupando o centro com um peão, e abrindo caminho para o BD e a dama.

Os lances de abertura não são indiferentes; é preciso desenvolver as peças menores e os peões centrais.

1. ... P4D

Pelas mesmas razões, e impedindo que o adversário se apodere de todo o centro com 2. P4R. Uma alternativa teria sido

1. ... C3BR

2. P4BD ...

Oferecendo um gambito momentâneo de peão, para desviar o PD adversário do controle da casa e4.

2. ... P3R

Recusando a oferta, defendendo o próprio peão e abrindo passagem ao bispo do rei.

3. C3BD ...

Desenvolvendo uma peça e fazendo pressão sobre o PD.

3. ... C3BR

Reforçando o peão pressionado e desenvolvendo uma peça.

4. B5C ...

Aumentando o raio de ação do bispo, pregando o CR adversário e exercendo, portanto, pressão indireta sobre o PD

4. ... B2R

Neutralizando os efeitos do lance anterior das brancas e preparando o roque.

5. C3BR ...

Começando o desenvolvimento da ala do rei. As brancas não se preocupam pela sorte de seu peão "solto" em 4BD.

5. ... O-O

Colocando o rei em local seguro e trazendo a torre para o jogo.

6. P3R ...

Abrindo caminho para o BR e incidentalmente defendendo o PBD.

6. ... CD2D

Iniciando o “desempacotamento da ala da dama e preparando um eventual transporte deste cavalo para a ala do rei”.

7. D2B ...

Abrindo passagem para a TD, e começando a atuar sobre a diagonal 1CD-7TR.

7. ... P3B

Reforçando o centro de peões pretos (“pequeno centro”) e abrindo a diagonal 1D-4T para a dama preta.

8. PxP ...

Trocando um peão de ala por um central, e preparando o desenvolvimento do BR a 3D livre de eventuais perturbações táticas com ... PxP.

8. ... CxP

Preferindo retomar com peça para favorecer alguma simplificação, devido à sua posição algo comprimida.

9. BxB DxB

10. B3D ...

Atacando duplamente o PTR preto.

10. ... P3CR

Ameaçando trocar agora o poderoso bispo branco com C5CD.

11. CxC ...

Trocando a peça mais ativa das pretas e evitando a ameaça citada.

11. ... PRxC

Abrindo a coluna do rei para suas peças maiores e a diagonal para o bispo.

12. O-O T1R

Preparando o transporte do cavalo para 1B, a fim de que o bispo possa entrar em ação.

13. TR1R ...

Ameaçando um rompimento de peão com repercussões sobre a posição incômoda da dama preta.

13. ... C1B

Consentindo na execução da ameaça. Se agora 15-C5R, P3B. E se 15-P4TR, B5C. Caso se

empenhassem em evitar P4R com 14- ... C3B, seguir-se-ia 15. C5R e depois P4B, com forte pressão.

14. P4R PxP

15. BxP ...

Ameaçando um “descoberto” sobre a dama preta, com ganho de material.

15. ... B3R

Evitando a ameaça e preparando-se para ocupar futuramente o ponto d5 (“casa forte”).

16. P5D ...

Antecipando-se ao plano das pretas de criar um ponto forte com ... D3D. As brancas aproveitam-se da pregadura do B preto como elemento tático para se verem livres do PD isolado.

16. ... PxP

17. BxPD TD1B

Aproveitando a oportunidade para colocar em jogo com ganho de tempo a TD.

18. D3C ...

Procurando agora, por sua vez, as trocas providenciais. A tentativa de ganhar um peão com 19. D4T, P4CD, 20. DxPC? (melhor seria 20. D6T, D4B) perderia uma peça e a partida depois de 20. ... T4B seguido de ... TxB.

18. ... BxB

19. DxB D2D

O mais simples.

20. DxD CxD

21. P3TR ...

A última precaução: evitando qualquer possibilidade de surgir um mate de "corredor". Também seriam bons 22.P3CR ou 22.R1B, aproximando o rei da zona de combate.

21. ... TxT+

Tentando aproveitar a entrada da outra torre na sétima fila, mas as brancas estão alerta.

22. TxT ...

Melhor que CxT, com as peças pobremente colocadas e dando entradas ao cavalo preto.

22. ... R1B

Prevenindo a molesta entrada da torre atacando o cavalo.

23. T1D T2B

24. C4D ...

Ameaçando 25-C5C, ganhando material, o que demonstra que mesmo nas posições mais tranqüilas é importante estar atento.

24. ... P3TD

E estamos diante de posição em que realmente não há mais nada a fazer: número reduzido de peças, reis em segurança, peões defendidos e numericamente balanceados, impedindo a criação de peões passados em uma ala ou outra; portanto, EMPATE.

Empate foi retirado das páginas 70 à 72 do livro "Iniciação ao Xadrez" de Flávio de Carvalho Júnior da Editora Summus. O nome deste capítulo no livro é "Primeira Partida".

Partida Morphy versus Séguin, Paris 1858.

1. P4R ...

Ocupando o centro com um peão e dando passagem ao BR e à dama. (Vide observação ao 1.º O lance da página anterior.)

1. ... P4R

Pelas mesmas razões.

2. C3BR ...

Desenvolvendo uma peça e atacando o peão adversário.

2. ... P3D

Defendendo diretamente o peão atacado com outro peão.

3. P4D ...

Abrindo novas linhas e atacando outra vez o PR preto.

3. ... PXP

Resolvendo o problema da tensão central, porém dando às brancas algum predomínio de

espaço nessa região (peão na 4a. casa contra peão na 3a.).

4. CxP C3BR

Desenvolvendo e atacando.

5. C3BD B2R

6. B3D O-O

Ambos tratam de completar o desenvolvimento básico.

7. P4B ...

Preferindo organizar, desde já, um centro de peões móvel para futuras operações.

7. ... P4B

As pretas, molestadas pelo cavalo branco centralizado, tratam de expulsá-lo; o lance, porém, não é recomendável, por debilitar a estrutura de peões, como posteriormente se verá.

8. C3B C3B

9. O-O B5C

10. B3R P3TD

11. P4TD ...

Opondo-se ao intento do adversário de construir uma ofensiva de peões na ala da dama com ... P4CD.

11. ... P3T

12. P3T ...

Pedindo explicações ao bispo adversário bem colocado.

12. ... BxC

13. DxB C5CD

14. TD1D D2B

Retirando a D debaixo da pressão indireta da T branca e ameaçando P5B.

15. P3CD CXB

16. PxC ...

Porque se 16. TxC, P5B! com forte contrajôgo das pretas. A coluna, momentaneamente fechada, poderá ser reaberta a seguir, com redobrado vigor.

16. ... TR1R

17. P4D ...

Se agora 17 ... P5B! 18. PxP, DxP; 19. T1B!
com múltiplas ameaças.

17. ... D3B

18. PxP! ...

Preparando uma troca de damas que dará
às brancas acesso à sétima fila.

18. ... PxP

19. P5R! DxD

20. TxD C2T

21. T7D TD1C

22. C5D B1B

O C e a T invadiram o território inimigo; é
necessário agora trazer as outras peças para
reforçar o ataque.

23. B2B! ...

Dando passagem à torre.

23. ... TD1D

24. C6C! TxT

Não há defesa para o PBD. Se ... T1C; 25.
T3B, T3R; 26. P5T, seguido, se necessário, de

T4B (bloqueio), B3C (reforço do PR), e C4T. Tem-se aí uma ilustração clara do que significa uma vantagem posicional.

25. CxT T1B

26. T3B T2B

27. CxB ...

A simplificação de peças é o melhor caminho para o aproveitamento de vantagem material.

27. ... CxC

28. TxP TxT

As pretas não podem evitar a troca das T, pois ... T2D ou ... T2R é respondido por 29. T8B seguido de B5B.

29. BxT C3R

30. B3R ...

“Só” um peão de diferença, porém as brancas irão demonstrar que isso é suficiente.

30. ... P3CR

Colocando os peões em casas de cor oposta ao bispo adversário, o que é de boa técnica

defensiva, e impedindo o ataque ao cavalo com P5B.

31. P4CR C1D

Antecipando-se à ameaça citada e procurando novos postos para esta peça.

32. R2B ...

Centralização! As brancas desejam colocar o rei de modo a ameaçar penetração em qualquer das alas. O avanço dos peões pode esperar, e será mais bem executado com o apoio real.

32. ... C3B

33. R2R P4CD

Procurando trocar tantos peões quanto possível, pois uma simplificação total de peões, conquanto improvável, seria a meta teórica para alcançar o empate.

34. PxP PxP

35. R3D R1B

36. B5B+! R1R

37. R4R R2D

38. R5D C1D

As pretas estão reduzidas à passividade. O golpe decisivo será dado pela passagem do peão do rei.

39. P5B PxP

40. PxP P4T

41. B6C! ...

Desalojando o C da defesa do ponto 3R, devido à ameaça de BxC e cai também o PC.

41. ... C2C

Única, pois se 41 ... C3B; 42. P6R+ ganha o cavalo.

42. P6R+ PxP+

43. PxP+ R2R

44. R6B! C1D+

A entrega do cavalo também perderia facilmente.

45. BxC+ RxB

46. R6D ...

Naturalmente, 46. RxP também ganha.

46. ... R1R

47. P7R abandonam, pois se as pretas avançam um de seus peões, as brancas avançam o outro, esgotando os tempos, o que obrigaria o rei preto a dar passagem a seu rival.

Resumo:

As brancas conquistaram predomínio central, e após a troca de D passaram a um final favorável, graças à penetração de suas peças. Como resultado natural de sua superioridade posicional, ganharam um peão, e a centralização ulterior do rei resolveu o assunto.

Partida Morphy versus Séguin, Paris 1858 foi retirado das páginas 73 à 75 do livro "Iniciação ao Xadrez" de Flávio de Carvalho Júnior da Editora Summus. O nome deste capítulo no livro é "Segunda Partida".

Partida jogada por Forgacs contra Tartakower no Torneio Internacional de São Petersburgo de 1909.

1. P4R ...

Veja-se comentário ao 1.º lance da página anterior.

1. ... P3R

A chamada Defesa Francesa. Lance sólido, preparativo ao próximo lance de combate ao ponto d5. Seu inconveniente é dar origem a relativa falta de espaço no centro, para as pretas.

2. P4D ...

Aproveitando para instalar dois peões nas casas centrais, abrindo jogo para todas as peças menores.

2. ... P4D

De acordo com o plano: é preciso golpear o peão adversário em 4R.

3. C3BD ...

Mantendo a situação central e desenvolvendo uma peça.

3. ... C3BR

Prossegue o plano de abertura das pretas: desenvolvimento e pedido de explicações ao PR.

4. B5CR ...

A luta central se processa de maneira lógica: as brancas pregam o cavalo atacante e ameaçam a perigosa jogada 5. P5R.

4. ... B2R

Defendendo a ameaça e planejando certa simplificação de peças.

Ela é sempre recomendável para o lado que dispõe de menor espaço para manobra.

5. P5R ...

Decidindo-se pelo fechamento do centro, o que transferirá a mobilidade da luta para outros setores. As brancas conseguiram estabelecer um peão fortemente apoiado em ponto central avançado.

5. ... C5R

Mais usual é aqui ... CR2D, porém as pretas desejam trocar um par de peças.

6. CxC ...

Atendendo ao desejo do adversário. Também seria bom 6. BxB.

6. ... BxB

Recuperando a peça sem ter de ficar com um peão isolado em 5R.

7. CxB DxC

Parece como se houvessem ganho um tempo no desenvolvimento, com esta abertura; porém a saída extemporânea da D no início do jogo não é de bom aviso, pelas manobras ou ameaças que se realizam à sua custa.

8. P3CR ...

O encaminhamento lógico do plano: as brancas querem construir uma poderosa cadeia de peões, cujo vértice será o peão em 5R, com amplo domínio de espaço.

8. ... P4BD

As pretas transferem a direção da luta, atacando a base da cadeia de peões brancos.

9. P3BD ...

As brancas não têm pressa; consolidam primeiro, para depois atacar.

9. ... C3BD

10. P4BR D2R

11. C3BR ...

E as brancas atingiram o seu primeiro objetivo: construíram uma imponente estrutura de peões e expulsaram a dama inimiga.

11. ... B2D

12. D2D ...

Ocupando as diagonais vacantes com a falta do BD, e preparando caminho para a torre.

12. ... 0-0

Este lance não é o mais indicado, pois a forte pressão dos peões brancos torna perigosa a nova morada do rei preto. Seria preferível jogar 12 ... P3BR, mantendo o adversário na incerteza quanto à estratégia defensiva a ser utilizada pelas pretas. A forma como as brancas irão aproveitar-se da vantagem territorial no centro e na ala do rei é altamente instrutiva e brilhante.

13. B3D P5B

Retardatário: o bispo já está na diagonal 1CD-7TR. As pretas querem contra-atacar maciçamente na ala da dama, mas se esquecem que o rei precisa viver. Melhor teria sido ... PxP, mantendo a porta aberta para algumas trocas.

14. B2B P4CD

15. 0-0 P4TD

16. TD1R P5C

Cada qual se ocupa de seus assuntos, porém as brancas já têm "algo especial" preparado para seu adversário.

17. P5BR! ...

Primeiro passo na abertura de linhas para o ataque. As brancas sacrificam um peão para abrir passagem à dama e dar mobilidade ao peão do rei.

17. ... PRxP

Praticamente obrigado, devido à ameaça de P6B, PxpBR; PRxP, Dxp; C5R, D2R; CxB, DxC; D4C+, R1T; D6B+, R1C; T4B, P4R; Bxp+ e mate em dois lances. Naturalmente que se após

P6B a dama preta se retira diretamente, D5C daria mate em dois.

18. P4C!! ...

Um segundo sacrifício de peão, belo complemento do anterior. Com ele, as brancas logram desobstruir as linhas de penetração para a TR e para o bispo.

18. ... P_xPC

Recusar não é melhor, pois as brancas organizariam uma formidável infantaria de assalto com P_xPB; e ao apoio com 18. ... P3C seguir-se-ia 19. D6T com as ameaças de C5C ou R1T seguido de P_xP.

19. C5C ...

Atacando duplamente o PTR adversário. Todas as peças brancas desenvolvem intensa atividade, o que compensa de sobra os dois peões sacrificados.

19. ... P3C

Se 19 ... P3T o ataque seria igualmente forte, após 20. C7T, TR joga; 21. T6B! ameaçando TxPT, e se 21 ... P_xT; D_xP.

20. T6B ...

Ocupando o posto avançado e cortando a ação da dama preta sobre o cavalo.

20. ... R2C

Preparando alguma defesa para o PT.

21. TD1BR ...

Reforçando a pressão sobre o peão em 2BR.

21. ... B1R

Tentando libertar a torre da defesa do peão. Se as brancas jogassem agora P6R, as pretas dariam de bom grado a dama pelas duas torres.

22. D4B ...

Evitando todas as tentativas de libertação. A pressão das peças brancas torna-se insuportável.

22. ... C1D

Retirada total que não salvará a partida. As pretas desejam amansar o ataque contrário devolvendo algum material ganho.

23. P6R! ...

As brancas não se preocupam com recuperação de material, bem ao contrário;

querem desembaraçar-se dos peões que ainda interferem com as últimas linhas de ataque.

23. ... T3T

Aproveitando a interferência do peão sobre a torre branca na 6a. fila, mas é tarde demais. É claro que o peão em 6R não poderia ser tomado.

24. D5R ...

A razão do lance anterior: ocupando a casa 5R com a dama, as brancas ameaçam um terrível xeque-duplo com TxP.

24. ... R3T

Forçado. Se 24. ... R1C, 25. PxP+ ganharia dama.

25. T(1B)5B! ...

Ameaça 26. CxP+, BxC; 27. T5T+, R2C; 28. TxB+d.

25. ... PxPR

À falta de outra coisa.

26. C7B+! ...

As brancas só se interessam pelo mate.

26. ... DxC

Se 26. ... R2C; 27. TxPC+d., RxT (único)
28. T joga na coluna, mate descoberto de bispo!
Um lindo quadro final.

27. T5T+ R2C

28. TxPC++

Resumo:

As brancas obtiveram domínio de espaço no centro e na ala do rei; as pretas contra-atacaram na ala da dama. As brancas planejaram e executaram rupturas de peões, abrindo linhas de ataque sobre o rei adversário. A falta de espaço para manobras defensivas e a energia do ataque das brancas tornaram sem valor os peões a mais das pretas.

Partida jogada por Forgacs contra Tartakower no Torneio Internacional de São Petersburgo de 1909 foi retirado das páginas 76 à 78 do livro "Iniciação ao Xadrez" de Flávio de Carvalho Júnior da Editora Summus. O nome deste capítulo no livro é "Terceira Partida".

Partida entre Spielmann (brancas) e Colle (pretas), torneio de Dortmund 1928.

1. P4R C3BR

A chamada Defesa Alekhine. Sua intenção é "atrair" os peões brancos, na esperança de enfraquecê-los depois. Caracteriza a concepção de controle do centro à distância, em contrapeso à concepção "clássica" de ocupação direta do centro.

2. P5R ...

Aceitando o desafio. Também se pode jogar 2. C3BD, fazendo transposição para a Abertura Vienense e outras linhas de jogo, mas a seqüência escolhida é perfeitamente satisfatória.

2. ... C4D

3. P4BD ...

Prosseguindo na política de estabelecer um forte centro de peões mediante a perseguição ao cavalo. Também se pode jogar simplesmente 3. C3BR seguido de 4. P4D.

3. ... C3C

4. P4D P3D

Começa o solapamento temático.

5. P4BR ...

A cadeia de peões brancos centrais é impressionante, mas dela irá restar pouca coisa.

5. ... B4B

6. C3BD P3R

7. B3R ...

Protegendo a base dos peões móveis e também a posição algo descoberta do rei branco.

7. ... P×P

Uma oportuna solicitação de definições, antes de completar o desenvolvimento: saber se o adversário intenta manter o centro de peões móveis ou se prefere favorecer a troca de material.

8. PB×P C3BD

9. B2R ...

E não 9. B3D?, por ... B×B; 10-D×B, C×PR.

9. ... B2R

10. C3B O-O

11. O-O ...

Tudo isto pertence à teoria desta abertura. Ambos os lados desenvolveram suas peças menores e rocaram. As brancas têm mais espaço devido a seus peões avançados, porém a posição não é muito confortável: eles necessitam de cuidados.

11. ... P3B

Com este lance as pretas propõem-se ficar com um peão isolado em 3R (pequena desvantagem) a troco de um bispo bem instalado em 3BR. Veja-se comentário ao 4.º lance das pretas.

12. C4T ...

Recusando a proposta das pretas e procurando desembaraçar-se do molesto bispo adversário em f5.

12. ... PxP

13. CxB PxC

14. P5D C5D!

Desenvolvendo acertadamente o peão sacrificado pelas brancas, a fim de obter uma posição confortável.

15. BxC PxB

16. DxP C2D!

Além da ameaça tática de ganhar a dama branca a seguir com ... B4B, este lance traz o cavalo para um posto de onde poderá manobrar com muita eficiência.

17. C4T ...

Teria sido melhor jogar simplesmente 17. R1T. As brancas querem tirar duplo proveito desta jogada: reforçar, eventualmente, um avanço de peão a 5B, ao mesmo tempo em que se defendem da ameaça citada.

17. ... P4CD!

Um delicioso sacrifício posicional de peão: desvia o PBD para a coluna "b", o que permitirá a cômoda instalação das peças menores pretas nas casas dessa cor.

18. PxP ...

Obrigado, pois o cavalo não pode mover-se de sua infeliz posição.

18. ... B3D

As pretas dão agora, calmamente, o primeiro passo para o ataque à ala do rei adversário. A entrega do peão permite-lhes assumir a iniciativa do combate.

19. TD1R D2R!

Para garantir o domínio amplo da casa 4R (e5).

20. B3D C4R

21. R1T ...

Por fim, as brancas reconhecem que é necessário aliviar a situação na diagonal 1CR-5BD, a fim de permitir o retorno ao jogo ativo do cavalo marginalizado em 4T. Além disso, o PBR preto não podia ser capturado: se e 21. BxP?, TxB; 22. TxT, C6B+; 23. TxC (ou 23. PxC, DxT+; 24. R2C, D7R+) DxT+; 24. T1B, BxP+.

21. ... P5B

22. T2R ...

O PBR continua envenenado. Se 22. TxP, TxT; 23. DxT, CxB; 24. TxD, CxD ganhando uma peça.

22. ... TD1R

23. C3B ...

Procurando chegar a tempo ao local dos acontecimentos, para reforçar a defesa. Uma tentativa de aumentar a pressão sobre o cavalo preto com 23. TR1R fracassaria por 23. ... D5T; 24. TxC, DxT+; ganhando material; e o PBR preto é novamente tabu, por 23. TxP, TxT; 24. DxT, CxB; 25. TxD, TxT!

23. ... D5T

24. C4R C5C

25. P3TR P6B!

O golpe final de demolição às defesas do rei branco. As brancas contavam aqui com uma refutação tática baseada no "despejamento" de sua 4a. fila, porém tudo está previsto por seu adversário.

26. TxP TxT

27. C6B+ ...

A idéia escondida. Se agora as pretas respondessem displicentemente ... CxC? viria 28. TxT+!, seguido de DxD.

27. ... R2B!

Terminando com quaisquer ilusões. Se agora 28. TxT, (defendendo a casa f1 com o bispo) as pretas dariam mate em quatro lances: TxP+; 29. PxT, DxP+; R1C, B7T+; 30. R1T, D6B++. Quaisquer outros lances conduzem à perda da dama ou ao mate. As brancas abandonaram.

Resumo:

As brancas procuraram construir um poderoso centro de peões, e as pretas combatê-lo. Devido a uma defeituosa manobra na ala da dama, as brancas tiveram seus peões desorganizados, possibilitando tranqüila iniciativa ao adversário que redundou em ataque de mate.

Partida entre Spielmann (brancas) e Colle (pretas), torneio de Dortmund 1928 foi retirado das páginas 79 à 81 do livro "Iniciação ao Xadrez" de Flávio de Carvalho Júnior da Editora Summus. O nome deste capítulo no livro é "Quarta Partida".

Partida jogada entre Henrique Costa Mecking e Frederico Pimentel, Campeonato Brasileiro de 1967.

1. P4D C3BR

A chamada Defesa Índia ou Indiana permite também, por transposição de lances, alcançarem-se as linhas ortodoxas do Gambito da Dama, como aqui se vê.

2. P4BD P3R

3. C3BD P4D

4. C3B B2R

5. B5C 0-0

6. P3R P3TR

7. B4T ...

As brancas preferem conservar o B, mantendo pressão indireta no ponto d5.

7. ... P3CD

sair com o BD via 2C.

8. PxP ...

Com intenção de fechar a diagonal por onde futuramente irá jogar o BD adversário. É claro que ... PxP abre a diagonal c8-h3 para o BD, mas então a idéia de desenvolver o BD, por fianqueto teria que ser abandonada, e como conseqüência restariam algumas casas brancas débeis na ala da dama.

8. ... CxP

Sustentando o plano original de desenvolvimento, de manter desimpedida a diagonal a8-h1.

9. B3C ...

As brancas querem evitar trocas de peças menores, tanto quanto possível, porque sabem que a situação criada no centro – peões brancos móveis — lhes dará vantagem de espaço para manobras. Não querem, por isso, desafogar a posição adversária.

9. ... P4BD

Para contrabalançar as considerações citadas, as pretas apressam-se em atacar o peão da dama branca, buscando trocas.

10. B3D ...

Permitindo a criação de um peão branco isolado em 4D, cuja compensação será a abertura da coluna do rei para as torres.

10. ... PXP

11. PXP CxC

As pretas querem dar origem. a um peão branco exposto na coluna BD, ainda que ao preço de reforço no centro, o que não parece de bom alvitre. Melhor teria sido diretamente ... B2C.

12. PXC B2C

13. 0-0 C2D

14. D2R ...

Pode-se ver agora que a principal diferença ocasionada pela estrutura central de peões está na mobilidade relativa das peças maiores: enquanto que a dama branca dispõe de um posto excelente, sua congênere não encontra local cômodo para se instalar.

14. ... T1R

15. TD1D ...

Procurando um vis-à-vis indireto com a D adversária.

15. ... D1B

16. P4B B1D

O bispo branco em 3C causa dificuldades às pretas, e estas intentam neutralizá-lo com ... B2B.

17. T1B! ...

Prevedendo os acontecimentos as brancas remanejam suas torre, como preparativo para manobras táticas que lhes trarão vantagem.

17. ... B2B

18. P5B! ...

Ruptura oportuna, que além da ameaça tática de ganhar uma peça com P6B pretende estabelecer um forte peão passado como corolário do melhor desenvolvimento. Se agora ... BxB; 19. PTxB, PxP; 20.PxP, CxP? 21. D3R ganha o C.

18. ... BxC

Uma solução simplista. Teria sido preferível poupar este bispo, jogando 18 ... PxP; 19. PxP, B4D, agüentando a sangue frio a pressão adversária.

19. DxB PxP

20. BxB! ...

Um intermediário importante, que evita a troca de todas as peças menores ou a produção de um final com bispos de cores opostas: se diretamente 20. PxP, C4R!.

20. ... DxB

21. PxP C3B

Agora não serviria ... C4R? por causa de 22. D3C. As pretas querem melhorar a posição deste cavalo, centralizando-o em 4D.

22. B5C! ...

Iniciando a manobra de aproveitamento do peão passado.

22. ... TR1D

23. TR1D TD1C

Melhor fora jogar previamente ... TxT, para não conceder o tempo da troca ao adversário.

24. TxT+ TxT

25. P6B C4D

26. P3C ...

Abrindo um respiradouro para o rei impedindo a utilização da casa f4 pelas peças pretas.

26. ... T1C

27. BIB! ...

Favorecendo troca que trará a partida para uma nova fase: transferência do peão passado com remoção do forte bloqueio preto.

27. T3C

28. D3T TXP

Se 28. ... C5C; 29. B2C, CxP? 30. D5B ganharia uma peça.

29. TxT DxT

30. DxP C3C

31. D6T! ...

Excelente lance, que assegura o avanço tranquilo do peão da torre passado. A posição é instrutiva: enquanto o PTD ameaça marchar rapidamente, a maioria preta de peões na ala do rei permanece inerte, o que, para todos os fins práticos, significa que as brancas estão com superioridade material.

31. ... D4B

As pretas provavelmente haviam estimado que lhes seria possível bloquear o PT branco em alguma casa preta da coluna, a5 ou a7, o que se verá não ser inteiramente satisfatório.

32. P4TD C1B

33. P5T R1B

Ou ... D2B; 34. D8T seguido de P6T. A invasão da sétima fila pela D branca seria inevitável.

34. D7C C2T

35. P6T R1R

As pretas estão impossibilitadas de acudir com o rei em auxílio às outras peças, devido aos peões da ala do rei; só lhes resta aguardar os acontecimentos.

36. D2CD R1B

37. P4T! ...

Para obter mais uma casa de manobra para o rei, cuja serventia ficará visível dentro em pouco, ao mesmo tempo que exerce certa pressão sobre os peões adversários.

37. ... P4T

Lance de duvidosa utilidade, mas é difícil sugerir algo para as pretas. A solidez de sua posição é ilusória e os graves inconvenientes que apresenta não tardarão a aparecer.

38. B2R P3C

39. D7C R2C

40. B1D! ...

Encetando a manobra final de ataque conjugado. Se agora ... D8B; 41. DxC, DxB+; 42. R2T, D6B (ou ... D8T; 43. D7C, D7T 44. R2T, e o peão coroa) 43. D3R, D1T; 44. P7T seguido de D3T, P3B, etc.

40. ... R1B

41. B4T C1B

O rei não pode mais voltar, por causa do mortal B8R. O PB é um alvo adicional na posição. Enquanto o B branco executa intensa atividade, o C preto desempenha um melancólico papel.

42. D7D! C2T

43. D8D+ R2C

44. B8R! ...

Uma curiosa posição: as peças brancas invadiram o aparentemente inexpugnável baluarte defensivo das pretas. Não há mais defesa.

44. ... D6B

45. D7D e as pretas abandonaram, porque se
45. ... D8R+; 46. R2C, D5R+; 47. R2T, e
ganham. Uma luta titânica, mas de resultado
previsível.

Resumo:

As brancas, devido à superior disposição de suas peças, conseguiram realizar rapidamente sua maioria de peões na ala da dama, passando um peão. As trocas que se seguiram não foram suficientes para aliviar os problemas defensivos das pretas, porque o novo peão passado branco atou as peças pretas restantes em seu bloqueio. Finalmente, a partida foi decidida por ameaças táticas conjugadas em ambas as alas, originadas pela superior mobilidade das peças brancas aliadas ao virtual peão a mais.

Partida jogada entre Henrique Costa Mecking e Frederico Pimentel, Campeonato Brasileiro de 1967 foi retirado das páginas 70 à 72 do livro "Iniciação ao Xadrez" de Flávio de Carvalho Júnior da Editora Summus. O nome deste capítulo no livro é "Quinta Partida".

Armadilhas

Mates

Aberturas

Gambitos

Contra-gambitos

Defesas

Resumo de armadilhas mais freqüentes que ocorrem nas aberturas.

Mates

Três aberrações xadrez, pode ser visto o erro, ou ponto frágil, indicado pela dupla interrogação (??).

Mate do louco (ou do leão)

1. P4BR, P3R; 2. P4CR??, D5T++.

A partir da posição inicial a partida mais curta para se dar o xeque-mate. É realizado em apenas dois lances!

Mate do Pastor

1. P4R, P4R; 2. D5T, C3BD; 3. B4B, C3B??;
4.DxP++. ou

1. P4R, P4R; 2. D3B, C3BD; 3. B4B, P3D??;
4.DxP++.

A casa 2 do Bispo do Rei (2BR) para brancas e para pretas são as mais frágeis do tabuleiro pois a partir da posição inicial é somente defendida pelo Rei.

Mate de Legal

1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B4B, P3D;
4. C3B, B5C; 5. CxP, BxD??; 6. BxP+, R2R; 7.
C5D++. As pretas não enxergaram que a dama

branca seria sacrificada por uma melhor posição do cavalo.

Aberturas

As aberturas clássicas e algumas variantes.

Abertura Giuoco Piano (ou Partida Italiana)

1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B4B, B4B;
4. P3B, C3B; 5. P4D, PxP; 6. PxP, B3C; 7.
C3B?!, CxPR!?!; 8. O-O, ...;

Levando ao mate:

3. ..., C5D!?!; 4. CxP?!, D4C!; 5. CxPB,
DxPC; 6. T1B, DxP+; 7. B2R, C6B+ +. Mate
abafado.

Abertura do Peão da Dama

1. P4D, C3BR; 2. C2D, P4R; 3. PxP, C5C; 4.
P3TR?!, C6R! o cavalo precisava ser contido se
5. PxC, D5T+ . Partida ocorrida em Paris, 1924,
entre Gibaud e Lazard.

Abertura Ruy Lopez (ou Partida Espanhola)

1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B5C, P3TD;
4. B4T, P3D; 5. P4D, P4CD; 6. B3C, CxP; 7.
CxC, PxC; 8. DxP?!, P4BD; 9. D5D, B3R; 10.
D6B+, B2D; 11. D5D, P5B. Armadilha conhecida
por "Arca de Noé".

Abertura Inglesa

1. P4BD, P4R; 2. C3BD, C3BR; 3. P3CR, P4D; 4. Pxp, Cxp; 5. B2C, C3C; 6. P3D, B2R; 7. C3T!, O-O; 8. O-O, C3B; 9. P4B!, T1C; 10. Pxp, Cxp; 11. C4B!, ...; Observe que as brancas ficam em vantagem.

Abertura do Bispo

1. P4R, P4R; 2. B4B, C3BR; 3. P3D, P3B; 4. P4B, Pxp; 5. Bxp, P4D!; 6. Pxp, Cxp. Boa posição para as negras.

Abertura Ponziani

1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. P3B, C3B!; 4. P4D, P4D!; 5. B5CD!, PRxp; 6. Cxp, B2D; 7. Pxp, CxC; 8. BxB+, DxB; 9. DxC, Dxp; 10. D3R+, B2R. Iguais.

Observe que:

— se as negras jogarem em: 4. ..., CxPR? 5. P5D, C1C; 6. B3D!, C4B; 7. Cxp, As negras ficam em má posição.

— se as brancas jogarem em: 5. PRxp, Dxp; 6. B2R, P5R; 7. CR2D, P6R!; 8. Pxp, DxPC; As brancas perdem a vantagem do Tempo!

Abertura Reti

1. C3BR, P4D; 2. P4B, P3BD; 3. P3CD, C3B; 4. P3C, B4B!; 5. B2CR, CD2D; 6. B2C, P3R; 7.

O-O, B3D; 8. P4D, O-O; 9. C3B, D2R; 10. P3TD, P4TD. Observe que as negras ficam em vantagem.

Abertura Catalã (Sistema Catalão)

1. P4D, C3BR; 2. P4BD, P3R; 3. C3BR, P4D; 4. P3CR, PxP; 5. D4T+, B2D!; 6. DxB, B3B; 7. B2C, B4D; 8. D3D, P4B; 9. C3B, B3B; 10. O-O, CD2D; 11. T1D, D3C;

Abertura Bird

1. P4BR, C3BR; 2. P3R, P3CR; 3. C3BR, P4D; 4. B2R, B2C; 5. O-O, P4B; 6. P3D, C3B; 7. D1R, O-O; 8. D4T, D2B; 9. CD2D, P4R; A abertura é rara pois "1. P4BR" não ajuda as brancas, veja neste ponto a nítida vantagem das negras.

Gambitos

Sacrifício de uma peça para a obtenção de uma melhor posição no tabuleiro.

Gambito From (Abertura Bird)

1. P4BR, P4R; 2. PxP, P3D; 3. PxP, BxP; 4. C3BD??, D5T+ e mate; ou 4. C3BR, P4CR; 5. P3TR??, B6C+ +; ou 5. P4D, P5C; 6. CR2D??, D5T +, etc

Gambito da Dama Aceito

1. P4D, P4D; 2. P4BD, PxP; 3. P3R, P4CD?; 4. P4TD, P3BD? 5. PxP, PxP; 6. D3B, ...; Negras ganham uma peça.

Observe que:

— se as brancas jogarem em: 3.D4T+ podem recuperar o peão, mas qual é o lucro/prejuízo para as brancas? Um bom domínio do centro do tabuleiro ou a dama inutilmente exposta? Olhando um pouco para as negras, a questão essencial para estas é: Como poderemos manter o centro pelo menos equilibrado?

Gambito da Dama Recusado

1. P4D, P4D; 2. P4BD, P3R;

Observe que:

— Posicionando o peão negro em: 2. ..., P3R; O bispo da dama negro ficará preso e isto pode ser complicado para as negras. Qual seria a saída para as negras? Resposta: Defesa Eslava.

Gambito do Rei Aceito

1. P4R, P4R; 2. P4BR, P×P; 3. C4BR, P4CR; 4. B4B, P5C, 5. O-O, P3D; 6. P4D, P3TR; 7. P3B, C3BD; 8. P3CR, B6T!; Negras ganham tempo.

Gambito do Rei Recusado

1. P4R, P4R; 2. P4BR, B4B; 3. C3BR, P3B; 4. B4B, C3BR, 5. C3B, C3B; 6. P3D, B3R!; 7. B×B, P×B; Iguais.

Gambito Danês

1. P4R, P4R; 2. P4D, P×P; 3. P3BD, P×P; 4. B4BD, P×P, 5. B×PC, ...;

Observe que:

— se as negras jogarem em: 5. ..., P3BD!; 6. C3BD, P3D; 7. C3B, C2D; 8. C3BD, P3D; 8. O-O, C4B; A vantagem numérica de dois peões é bom para as negras.

— Se as negras jogarem em: 5. ..., P4D; 6. BxPD, C3BR; 7. BxP!, RxB; 8. DxD, B5C+; 9. D2D, BxD+; 10. CxB, P4B; 11. CR3B, B3R; 12. C5C+, R2R; 13. CxB, RxC; 14. P4B, ...; As brancas levam vantagem na sua ala direita.

Gambito Vienense

1. P4R, P4R; 2. B4B, C3BR;

Segue variantes:

a) 3. B4B, CxP!?!; 4. D5T, C3D; 5. B3C, C3B; 6. C5C!?!; P3CR; 7. D3B, P4B, 8. D5D, D2R; 9. CxP+, R1D; 10. CxT, P3C.

b) 3. P4B, P4D; 4. PBxP, CxP; 5. C3B, B2R; 6. P4D, O-O; 7. B3D, P4BR!; 8. Pxp, BxP!;

Gambito Escocês

1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. P4D, Pxp; 4. CxP, ...;

Segue variantes:

a) 4. ..., C3B; 5. C3BD, B5C; 6. CxC, PCxC; 7. B3D, P4D; 8. Pxp, Pxp; 9. O-O, O-O; 10. B5CR, B3R; 11. D3B, B2R;

b) 4. ..., B4B; 5. B3R, D3B; 6. P3BD, CR2R; 7. C2B, BxB; 8. CxB, O-O; 9. B2R, P3D; 10. O-O, B3R; 11. C2D, P4D!;

Gambito Evans Aceito

1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B4B, B4B;
4. P4CD, BxPC; 5. P3B, B2R!; 6. P4D, C4TD!; 7.
B3D, Pxp; 8. Pxp, P4D; 9. C3B, Pxp; 10. CxP,
C3BR; 11. CxC+, BxC; 12. D4T+, CxB; 13. B3T,
B2R; 14. B5C, O-O;

Gambito Evans Recusado

1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B4B, B4B;
4. P4CD, B3C!; 5. P4TD, P3TD; 6. B2C, P3D; 7.
P5C, Pxp; 8. Pxp, TXT; 9. BxT, C5D!; 10. CxC,
PxC; 11. P3BD, C3B; 12. O-O, O-O;

Contra-gambitos

É uma tentativa de arrancar o tempo das brancas, em outras palavras: a vantagem de começar a partida.

Contra-gambito Falkbeer (Gambito do Rei)

1. P4R, P4R; 2. P4BR, P4D; 3. PRxP, P5R; 4. P3D, C3BR; 5. D2R!, DxP; 6. C3BD, B5CD; 7. B2D, BxC; 8. BxB, B5C; 9. PxP!, DxPR; 10. DxD+, CxD; 11. BxP, T1C; 12. B5R, C3BD; 13. B3D, ...; Vantagem numérica das brancas.

Levando ao mate:

2. PBxP?!, D5T+; 4. R2R (se 4. P3C, DxPR+ ganha a torre) DxPR+; 8. R2B, B4B+; 9. R3C, DxPR+; 10. R3B, C3TR; 11. P3TR, D5R+; 12. R3C, C4B+; 13. R2T, D5B+; 14. P3C, DxP++.

Contra-gambito Albin

1. P4D, P4D; 2. P4BD, P4R?; 3. PxPR, P5D; 4. C3BR, C3BD; 5. CD2D, B3R; 6. P3CR, D2D; 7. B2C, T1D; 8. O-O, CR2R; 9. D4T, C3C; 10. P3TD!, B2R; 11. P4CD, O-O; 12. B2C, ...; Brancas em vantagem

Mais um erro das brancas:

4. P3R?, B5C+; 5. B2D, PXP!; 6. BxB?, PXP+; 7. R2R, PXC=C+! e ganham. O lado das peças brancas ficou uma desordem! Isso favorece um ataque organizado das pretas.

Contra-gambito Grego

1. P4R, P4R; 2. C3BR, P4BR; 3. CxP, D3B; 4. P4D, P3D; 5. C4B, PXP; 6. C3B, D3C; 7. B4B, C3BR; 8. C3R, B2R; 9. B4B, P3B; 10. P5D!, ...;

Contra-gambito do Centro

1. P4R, P4D; 2. PXP, DXP; 3. C3BD, D4TD; 4. P4D, C3BR; 5. C3B, B5C; 6. P3TR!, B4T; 7. P4CR!, B3C; 8. C5R!, P3B; 9. P4TR!, C5R; 10. B2D, D3C; 11. CxB, CxC; 12. BxC, PTxC; 13. D2D, P3R; 14 O-O-O, ...;

Contra-gambito Blumenfeld

1. P4D, C3BR; 2. P4BD, P3R; 3. C3BR, P4B; 4. P5D, P4CD?! 5. B5C, PRXP; 6. PDXP, P3TR; 7. BxC, DxB; 8. D2B, P3D, 9. P4R, P3T; 10. P4TD, P5C; 11. P3T!, ...;

Contra-gambito Benoni

1. P4D, P4BD; 2. P5D, P4R; 3. P4R, P3D; 4. B3D, C2R; 5. C2R, P3CR; 6. P4BD, B2C; 7. CD3B, O-O; 8. O-O, P4B; 9. P4B!, CD2D;

Defesa

Defesa Índia da Dama

1. P4D, C3BR; 2. P4BD, P3R; 3. C3BR, P3CD; 4. P3CR, B2C; 5. B2C, B2R; 6. O-O, O-O; 7. C3B, C5R; 8. D2B, CxC; 9. DxC, ...;

Variantes:

a) 5. ..., B5C+; 6. B2D, BxB+; 7. DxB!, O-O; 8. C3B, P3D; 9. D2B, D2R; 10. O-O, P4B; 11. TD1D, PxP, 12. CxP, BxB;

b) 9. ..., P4BR; 10. P5D!, PxP; 11. C1R, ...;

c) 9. ..., B5R; 10. B4B!, P3D; 11. D3R!, B2C; 12. TR1D, C2D; 13. P4CD, C3B; 14. P4TD, P4TD; 15. P5C, ...;

Defesa Índia do Rei

1. P4D, C3BR; 2. P4BD, P3CR; 3. P3CR, B2C; 4. B2C, ...;

Variantes:

a) 4. ..., P4D; 5. PxP, CxP; 6. P4R, C3C; 7. C2R, O-O; 8. O-O, C3B; 9. P5D, C1C; 10. CR3B!, P3BD; 11. P4TD!, PxP; 12. PxP, C5B; 13. T1R, T1R; 14. C3T!, C3D; 15. CD5C!, ...;

b) 4. ..., O-O; 5. P4R, P3D; 6. C2R, P4R; 7. CD3B, CD2D; 8. O-O, P3B; 9. P3TR!, PxP; 10. CxP, T1R;

c) 3. C3BD, B2C; 4. P4R, P3D; 5. B2R, O-O; 6. C3B, P4R; 7. O-O, C3B!; 8. P5D, C2R; 9. C1R, C2D!; 10. B3R, P4BR; 11. P3B, P5B; 12. B2B, P4CR; 13. C3D, C3BR;

d) Saemisch: 3. C3BD, B2C; 4. P4R, P3D; 5. P3B, O-O; 6. B3R, P4R; 7. P5D, P4B; 8. D2D, C4T; 9. O-O-O, P4B; 10. PxP, PxP; 11. B3D, P3TD; 12. CR2R, P4C?!; 13. TD1C, PxP; 14. B1C!, ...;

Defesa Caro-Kann

1. P4R, P3BD; 2. P4D, P4D;

Variantes:

a) 3. C3BD, PxP; 4. CxP, C2D; 5. D2R!?, CR3B??; 6. C6D++. Mate abafado! Que visão das brancas ao posicionar a dama na jogada 5.

b) 3. C3B, PxP; 4. CxP, B4B; 5. C3C, B3C? (5 ... B5C e ... BxC); 6. P4TR, P3TR; 7. C5R, B2T; 8. B4B, P3R; 9. D2R, C3B?; 10. CxPBR, RxC; 11. Dxp+, R3C; 12. D7B++.

Defesa Francesa

1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. P5R, P4BD; 4. P3BD, ...;

Variantes:

a) 4. ..., C3BD; 5. C3B, D3C; 6. B3D, Pxp; 7. Pxp, CxPD??; 8. CxC, DxC; 9. B5C+ ganhou a D.

b) 4. ..., P3BD, Pxp; 5. Pxp, C3BD; 6. C3BR, B5C+; 7. B2D, BxB+; 8. DxB, D3C; 9. C3B, CR2R; 10. B3D, O-O; 11. O-O, CxPD??; 12. CxC, DxC; 13. BxP+, ganhou a D.

c) 3. C3BD, Pxp; 4. CxP, C3BR; 5. B3D, B2R; 6. C3BR, O-O; 7. D2R, P3CD??; 8. CxC+, BxC; 9. D4R, ganhou a T.

Defesa Ortodoxa

1. P4D, P4D; 2. P4BD, P3R; 3. C3BD, C3BR; 4. B5C, CD2D; 5. Pxp, Pxp; 6. CxP??, CxC!, 7. BxD, B5C+; 8. D2D, BxD+; 9. RxB, RxB.

Defesa Petroff (ou Partida Russa)

1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BR; 3. P4D, CxP; 4. B3D, P4D; 5. CxP, B3D; 6. O-O, O-O; 7. P4BD, C3BD!; 8. Pxp, CxPD; 9. BxC, BxC; 10. P4B, B3B

Defesa Philidor

1. P4R, P4R; 2. C3BR, P3D; 3. P4D, C2D; 4. B4B, CR3B?; 5. Pxp!, Pxp; 6. C5C, novamente a casa 2 do Bispo do Rei (2BR).

Defesa Alekine

1. P4R, C3BR; 2. P5R, C4D; 3. P4BD, C3C; 4. P4D, P3D;

Variantes:

a) 3. P4D, P3D; 4. C3BR, B5C; 5. B2R, C3BD; 6. O-O, P3R; 7. P4B, C3C; 8. Pxp, Pxp; 9. P3CD, B2R; 10. B3R, O-O; 11. C3B, P4D; 12. P5B, C2D; 13. P4CD!, ...;

b) p/ 3 Peões: 5. Pxp, PRxp; 6. C3BD, C3B; 7. B3R, O-O; 8. B3D, O-O; 9. CR2R!, B5C; 10. O-O, T1R; 11. P3TR, B4T; 12. D2D, ...;

c) p/ 4 Peões: 5. P4B, Pxp; 6. PBxp, C3B; 7. B3R, B4B; 8. C3BD, P3R; 9. C3B, D2D; 10. B2R, O-O-O; 11. O-O, ...;

Defesa Siciliana

1. P4R, P4BD; 2. P4D, Pxp; 3. C3BR, P4R; 4. CxPR?!, D4T+ ganhou o C.

Defesa Nimzovitch

1. P4R, C3BD; 2. P4D, ...;

Variantes:

a) 2. ..., P4D; 3. C3BD, P3R; 4. C3B, B5C; 5. P5R, BxC+; 6. PxB, C4T; 7. P4TD, C2R; 8. B3D, P3CD; 9. C2D!, P4BD; 10. D4C, P5B; 11. B2R, C4B; 12. C3B, ...;

b) 2. ..., P4R; 3. PxP, CxP; 4. C3BD, B4B; 5. P4B, C3C; 6. C3B, P3D; 7. B4B, B3R; 8. D2R, BxB; 9. DxB, D2D; 10. P5B, ...;

Defesa Iugoslava

1. P4R, P3D; 2. P4D, C3BR; 3. C3BD, P3CR; 4. P4B!, B2C; 5. C3B, O-O; 6. B3D, P4B; 7. P5D, P3R; 8. Pxp, Bxp; 9. P5B!, B1B; 10. O-O, C3B;

Defesa Eslava (para Gambito da Dama Recusado)

1. P4D, P4D; 2. P4BD, P3BD; 3. C3BR, C3B; 4. C3B, ...;

Variantes:

a) Aceitação Retardada do Gambito: 4. ..., Pxp; 5. P4TD, B4B; 6. C5R, CD2D; 7. CxP5B, D2B, 8. P3CR!, P4R; 9. Pxp, CxP; 10. B4B, C3B-2D; 11. B2C, P3B; 12. O-O, T1D; 13. D1B!, B3R; 14. C4R!, B5CD; 15. P5T!, ...;

b) Clássica (Semi-Eslava): 4. ..., P3B; 5. P3R, CD2D; 6. B3D, B3D; 7. O-O, O-O; 8. P4R!, PxpR; 9. CxP, CxC; 10. BxC, C3B; 11. B2B, ...;

c) Merano (Semi-Eslava): 4. ..., P3R; 5. P3R, CD2D; 6. B3D, PXP; 7. BXPB, P4CD; 8. B3D, P3TF; 9. P4R, P4B!; 10. P5R, PXP!; 11. CxCP!, CXP!; 12. CxC, PxC; 13. D3B, B5C+; 14. R2R, TD1C; 15. D3C, D3D!;

d) Anti-Merano (Semi-Eslava): 4. ..., P3R; 5. B5C!?, PXP!?!; 6. P4R, P4C; 7. P5R, P3TR; 8. B4T, P4C; 9. CxPCR!, PxC; 10. BxPC, CD2D; 11. P3CR, D4T; 12. PxC, P5C;

e) Troca de Peões: 3. PXP, PXP; 4. C3BD, C3BR; 5. C3B, C3B; 6. B4B, B4B!; 7. P3R, P3R; 8. D3C, B5CD!; 9. B5CD, O-O!; 10. O-O, BxC; 11. BxC, BxPC; 12. BxPC, BxT; 13. TxB, ...;

f) 4. ..., B4B; 5. B3D, BxB; 6. DxB, P3R; 7. C3B, CD2D; 8. DxB, P3R; 9. C3B, CD2D; 10. O-O, B5C; 11. B2D!, B4T; 12. P4CD!, B2B; 13. P4R, PXPB; 14. DXPB, ...;

Defesa Nimzoíndia

1. P4D, C3BR; 2. P4BD, P3R; 3. C3DB, B5C;

Variantes:

a) 3. P4R, B5C; 4. D2B, P4D; 5. PXP, DXP; 6. C3B, P4B; 7. B2D, BxC; 8. BxB, PXP; 9. CXP, P4R; 10. C3B, C3B; 11. P3R, O-O; 12. B2R, B5C; 13. P3TR, ...;

b) 4. D2B, C3B; 5. C3B, P3D; 6. B2D, P4R;
7. P3TD, BxC; 8. BxB, D2R; 9. PxB, PxB; 10.
P3R, P4TD!; 11. P3T!, O-O; 12. B2R, P3CR; 13.
P3CD, B4B; 14. D2C, TR1R; 15. O-O, C5R;

c) 4. D2B, P4B; 5. PxB, O-O; 6. C3B, C3T!;
7. B2D, CxP; 8. P3TD, BxC; 9. BxB, C4B-5R;

d) 4. P3R, P4D; 5. B3D, O-O; 6. P3TD,
BxC+; 7. PxB, PxB!; 8. BxPB, P4B; 9. C3B, C3B;
10. O-O, D2B!; 11. B3D, P4R; 12. D2B, ...;

e) 4. P3TD, BxC+; 5. PxB, P4B!; 6. P3R,
P3CD; 7. B3D, B2C; 8. P3B, C3B; 9. C2R, O-O;
10. P4R, C1R!; 11. B3R, P3D; 12. O-O, C4T!;
13. C3C, D2D; 14. P4B, P4B; 15. D2R, P3C!;

Defesa Gruenfeld

1. P4D, C3BR; 2. P4BD, P3CR; 3. C3BD,
P4D; 4. PxB, ...;

Variantes:

a) Troca: 4. ..., CxP; 5. P4R, CxC; 6. PxC,
P4BD; 7. B4BD, B2C; 8. C2R!, O-O; 9. O-O,
PxB; 10. PxB, C3B; 11. B3R, C4T; 12. B3D!,
C3B!;

b) 4. C3B, B2C; 5. D3C, PxB; 6. DxPB, O-O;
7. P4R, B5C; 8. B3R, CR2D; 9. D3C, C3C; 10.
T1D, C3B; 11. P5D, C4R; 12. B2R, CxC+; 13.

PxC, B6T; 14. TR1C, D1B; 15. P4B!, B2D; 16. P5B!, ...;

c) 4. B4B, B2C; 5. P3R, O-O; 6. T1B, P4B!; 7. PDxP, B3R!; 8. PxP, CxP; 9. CxC, BxC; 10. P3TD, D4T+; 11. D2D, DxD+; 12. RxD?, T1D;

Defesa Budapeste

1. P4D, C3BR; 2. P4BD, P4R; 3. PxP, C5C;

Variantes:

a) 4. B4B, C3BD; 5. C3BR, B5C+; 6. CD2D, D2R; 7. P3TD, CRxPR; (8. PxB, C6D++); 8. CxC, CxC; 9. P3R, BxC+; 10. DxB, P3D; 11. B2R, C3C; 12. B3C, O-O; 13. O-O, ...;

b) 4. P4R, CxPR; 5. P4B, C3C; 6. B3R, B5C+; 7. C3B, BxC+; 8. PxB, D2R; 9. B3D, P4BR; 10. D2B, PxP; 11. BxP, CxP!; 12. BxC, P4D; 13. PxP, B4B; 14. O-O-O, BxB; 15. D3C, C2D;

Defesa Holandesa

1. P4D, P4BR;

Variantes:

a) 2. P3CR, C3BR; 3. B2C, P3R; 4. C3BR, B2R; 5. O-O, O-O; 6. P4B, P3D; 7. C3B, D1R; 8.

T1R, D4T; 9. P4R, PxP; 10. CxP, CxC; 11. TxC, ...;

b) Gambito Staunton: 2. P4R, PxP; 3. C3BD, C3BR; 4. B5CR, C3BD; 5. P3B, P4R!; 6. P5D, C5D; 7. PxP, B2R; 8. B4BD, P3D!; 9. CR2R, C5C!

Defesa Húngara (p/ Abertura Giuoco Piano e Gambito Evans)

1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B4B, B2R; 4. P4D!, P3D; 5. P5D!, C1C; 6. B3D!, C3BR; 7. P4B, O-O; 8. P3TR!, P3B; 9. C3B, C3T; 10. B3R, C2B; 11. O-O, CR1R; 12. D2B!, ...;

Defesa Dois Cavalos (p/ Abertura Giuoco Piano e Gambito Evans)

1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. C3B, B2R; 4. C5C, P4D; 5. PxP, C4TD; 6. B5C+, P3B; 7. PxP, PxP; 8. B2R, P3TR; 9. C3BR, P5R; 10. C5R, B3D; 11. P4BR!, O-O; 12. O-O!, BxC; 13. PxB, D5D+; 14. R1T, DxPR; 15. P4D, ...;

Vocabulário Técnico

A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, L, M, N, O,
P, Q, R, S, T, V, X, Z.

A

Abafado — Mate de cavalo contra um rei impedido de jogar pelas próprias peças. O mesmo que “ahogado” ou asfixiado.

Abandonar — Declarar perdida uma partida, desistindo de continuar.

Abertura — É a fase inicial do jogo, compreendendo os primeiros dez a quinze lances de uma partida.

Acumulação de tempo — Direito, que tem o competidor em torneios com partidas a relógio, de executar em ritmo desigual as jogadas de uma partida, dentro de um limite oficial antecipadamente prescrito. Assim, se é exigido jogar 20 lances por hora, e o competidor executar os seus primeiros 10 lances em 10 minutos, terá o direito de jogar os restantes 10 lances em 50 minutos, etc.

Adiar — Transferir a continuação de uma partida não terminada, em provas oficiais.

Ala — Cada uma das metades em que se divide idealmente o tabuleiro; o mesmo que flanco.

Ala da dama — É a metade vertical do tabuleiro onde estão as damas na posição inicial.

Ala do rei — É a metade vertical do tabuleiro onde estão os reis na posição inicial.

Ameaça — Agressão iminente a um ponto qualquer, exigindo providências defensivas imediatas.

Análise — Estudo pormenorizado das conseqüências de uma posição.

Ataque — Aproveitamento de iniciativa, com a produção de ameaças e golpes táticos.

Ataque da minoria — Manobra agressiva executada por peões de uma ala onde estejam com minoria de 1 peão (p. ex. 2 peões contra 3, 3 peões contra 4 etc.) em relação ao adversário, de modo a coseguir a criação de um peão isolado.

B

Baioneta — Ataque de peões sobre o roque adversário.

Base — O elemento mais atrasado em uma cadeia de peões.

Bateria — Grupo de peças de um mesmo bando agindo conjugadamente.

Bispo mau — O bispo que é impedido de jogar, ou tem sua atividade restringida, devido à colocação dos peões próprios em casa da mesma côr.

Bloqueio — Obstrução do raio de ação de peças adversárias.

Branças — O conjunto de peças manejadas pelo primeiro jogador.

C

Cadeia de Peões — Linha de peões apoiados entre si, e cujos extremos são a base e o posto avançado.

Caissa — Musa protetora do Xadrez.

Campo — Território sob domínio natural de cada bando; as quatro primeiras filas de cada jogador.

Capturar — É a retirada da peça, também é chamado de tomar ou ganhar a peça.

Casa — Cada um dos 64 quadrículos em que se divide o tabuleiro de xadrez. O mesmo que escaque.

Casa angular — Cada um dos quatro cantos do tabuleiro.

Casa forte — Aquela aonde podemos instalar uma peça sem o risco de ser atacada por peão adversário.

Categoria — Nível de capacidade ou de força enxadrística, oficial ou virtual, de um competidor qualquer.

Centro — O pequeno quadrado formado pelas casas 4R, 4D, 5R e 5D de cada lado.

Chave — Ponto culminante de uma combinação. Solução de um problema de xadrez.

Cilada — Posição de aparência inofensiva, a que se quer atrair o adversário, com o objetivo de extrair alguma vantagem.

Cobertura — Proteção ao rei de algum xeque, por interposição da peça.

Cobrir um cheque — Bloquear o campo de visão de uma peça atacante contra o rei.

Coluna — Oito casas seguidas do tabuleiro na vertical.

Coluna aberta — Coluna a que faltam os peões, e por onde as peças maiores podem penetrar em território inimigo.

Combinação — Sucessão de lances passível de precisão exata, envolvendo entrega de material e acarretando transformação violenta na posição.

Complexo de peões — Termo da autoria de Nimzowitsch, pra caracterizar um grupo especial de peões, geralmente três, dos quais dois são dobrados, e sujeitos a bloqueio.

Contra-jogo — Manobra pela qual um dos lados pretende apoderar-se da iniciativa, reagindo à pressão do adversário.

Contragambito — Gambito oferecido pelas peças pretas.

Coroação — Quando o peão atinge a oitava casa ele pode se transformar em qualquer outra peça, é o mesmo que promoção.

Corredor — Mate de torre ou dama, aplicado ao longo da primeira fila do rei contrário, fechado pelos próprios peões. O mesmo que mate de "gaveta".

Cravar — Impossibilitar o movimento de uma peça contrária por expor o seu rei ao cheque, o mesmo que pregar.

D

Defesa — A contrapartida do ataque. Nome que se dá à série de lances ou a variantes de aberturas consideradas sob o ponto de vista das peças pretas.

Desempate — Aplicação de algum método previamente estabelecido para se apurar a colocação em torneios, de jogadores que hajam terminado a competição com igual número de pontos.

Desenvolvimento — Processo pelo qual as peças entram em jogo ativo.

Diagonal — Qualquer série de casas unidas de uma mesma cor formando um ângulo de 45°. Exemplo: de a1 até h8

Diagrama — Representação gráfica de uma posição no tabuleiro.

Duplo — Ataque simultâneo de uma peça a duas outras adversárias. O duplo de peão também é chamado de "garfo". Uma das peças pode ser o rei.

E

Empate — Partida sem vitória para qualquer dos lados.

En Passant — Tipo de captura especial que o peão faz.

Enxadrista — Qualquer pessoa que pratique xadrez.

Escaque — O mesmo que casa.

Esquema — Plano ideal que se persegue em uma partida, principalmente em seu início, e no qual se leva em conta a estrutura dos peões.

Estilingue — Mate de dama apoiada pelo bispo e correndo pela mesma diagonal, sobre um rei rocado.

Estratégia — Princípios gerais que regem a formulação de um plano de jogo. Utilização de noções tais como desenvolvimento harmônico, domínio central, estruturação dos peões, etc.

Estudo — Em sentido específico, composição arbitrária, de cunho artístico ou didático, em que se salientam como principais elementos as exceções às regras gerais e a dificuldade de solução.

F

Fases da Partida — São três a saber: Abertura, meio-jogo e final.

Fianqueto — Desenvolvimento de um bispo pela casa 2C.

F.I.D.E. — Sigla da “Fédération Internationale Des Echecs”, entidade máxima do enxadrismo mundial.

Fila — Cada uma das oito linhas horizontais de casas, que vão da base de um jogador a outro. O mesmo que fileira.

Final — A última fase de uma partida, quando o escasso número de peças permite a transformação em vitória da vantagem porventura obtida por um dos lados, ou então o empate se apresenta evidente.

Flanco — Cada um dos setores, à esquerda e à direita, no tabuleiro. O primeiro é o flanco da dama e o segundo o flanco do rei. O mesmo que ala.

Força — Capacidade específica de ação de cada peça.

Forçar a partida — Vencer a partida conduzindo o adversário a uma série de lances inevitáveis.

Forquilha — O mesmo que garfo.

Forsyth — Sistema de notação de posições, em que as casas vagas no tabuleiro, fileira por fileira, a partir da base das pretas e da esquerda para a direita, são representadas por números variando de 1 a 8, e as peças são registradas por sua letra inicial, maiúscula para as brancas e minúscula para as pretas.

G

Gambito — Entrega de material na abertura para conseguir melhor colocação das peças, ganho de tempo ou qualquer outra vantagem sobre o adversário, geralmente sacrificam-se peões.

Garfo — Ataque simultâneo de um peão a duas peças adversárias.

Grande diagonal — As duas diagonais, uma de cada côr, 1TD-8TR e 1TR-8TD.

Grande Mestre Internacional — Ou abreviadamente "G.M.I.", máximo título outorgado pela FIDE, excetuado o de Campeão do Mundo, para o enxadrista que cumpra os requisitos para tal exigidos em regulamento.

H

Horizontal — É uma sucessão de 8 casas horizontais.

Hole — Termo da língua inglesa com o sentido de “cova”, “buraco”, e aplicado a pontos débeis originados por uma estrutura defeituosa de peões.

I

Igualdade — Posição que apresenta equilíbrio ou possibilidades recíprocas.

Inferioridade — Situação causada pelo desnivelamento posicional ou material, a favor do adversário.

Iniciativa — Conceito estratégico segundo o qual um dos bandos está em condições de exercer pressão sobre o outro, mediante ameaças ou a preparação de um ataque. Diz-se que as brancas, por disporem do tempo de saída, têm a iniciativa natural, ou “pequena iniciativa”.

Intermediário — Lance que interrompe o curso natural de uma sucessão de trocas ou outra manobra qualquer, encaixando um elemento tático ou de surpresa, como seja, uma ameaça lateral aguda ou um xeque que permita atingir um objetivo fora de alcance por meios diretos.

Interzonal — Torneio oficial da FIDE, classificatório para a disputa do campeonato mundial, e que é formado com os principais

colocados nos Torneios Zonais de todo o mundo.

J

J'adoube — Expressão francesa internacionalmente usada e que significa "eu arrumo". Utiliza-se, previamente, quando se quer advertir o adversário de que vamos tocar em alguma peça com a intenção de arrumá-la.

Jogada — Translado de uma peça de uma casa para outra. O mesmo que lance.

Jogada selada — O mesmo que "lance secreto".

Jogador — Enxadrista a quem corresponde o lance.

L

Lance — Movimento de peça no tabuleiro, o mesmo que "jogada".

Lance secreto — O que é escrito dentro de um envelope, e não executado sobre tabuleiro, quando ao esgotar-se o tempo prescrito para uma partida de torneio esta não estiver terminada, e for necessário transferir sua continuação.

Linha — Seqüência retilínea de casas, em diagonal, horizontal ou vertical. Na teoria do

xadrez, chama-se linha a qualquer seqüência estudada, a partir de uma posição.

Liquidar — Trocar sucessivamente várias peças e peões.

M

Maioria de peões — Situação numérica favorável em um setor ou flanco, de um bando sobre outro. Se o total de peões no tabuleiro for igual, a maioria em uma ala acarretará minoria na outra, e vice-versa. A maioria de peões é o primeiro passo para se conseguir um peão passado.

Manobra — Sucessão de lances integrando um plano estratégico, com o fito de obter alguma vantagem posicional.

Match — Competição entre dois enxadristas. (V. Torneio.)

Mate — Tratamento abreviado do termo “xeque-mate”. É o lance final da partida, o objetivo final do jogo.

Material — O valor positivo e visível as peças. Diz-se que ganhou material o lado que obteve vantagem numérica ou de força operacional.

Meio-de-jogo — A fase intermediária da partida, entre a abertura e o final; é a ocasião em que as peças desempenham plenamente sua capacidade ofensiva e defensiva. Chama-se também “meio-jogo”.

Mestre internacional — Título outorgado pela FIDE a enxadristas de reconhecida competência, que satisfaçam determinadas exigências mínimas.

Miniatura — Partida curta, com menos de 20 lances, de desenlace geralmente violento ou brilhante.

Mobilidade de uma peça — É o raio de ação de uma peça.

N

N.N. — Abreviatura da expressão inglesa “no name”, internacionalmente usada para indicar, na literatura enxadrística, um contendor cujo nome não é conhecido ou não se deseja mencionar.

Nomenclatura — Designação pela qual se conhecem as peças, as aberturas, as variantes, etc.

Notação — Nomenclatura simplificada ou abreviada por meio de um conjunto de sinais

convencionais. Existem diversos sistemas de notação, porém os principais, internacionalmente usados, são o algébrico ou de Stamma, e o descritivo ou inglês. Nos casos de posições estáticas, é também usado o sistema Forsyth.

O

Objetivo — Alvo perseguido no combate.

Obstrução — Ganho de espaço, pela confrontação direta entre os reis.

Oponente — O mesmo que adversário; contrário.

Oposição — Os reis estão em oposição quando se defrontam na mesma coluna, ou na mesma horizontal, ou ainda na mesma diagonal, separados por um número ímpar de casas. Ganhar a oposição é colocar o rei nessa posição.

P

Papeleta — Registro especial, para anotação de partidas de torneios. O mesmo que planilha.

Partida — Termo genérico que se usa para o conjunto de lances de xadrez que vai desde o movimento inicial até o último.

Partida aberta — A que se inicia a partir dos lances simétricos 1-P4R, P4R.

Partidas fechadas — Todas as partidas que não comecem por 1-P4R, P4R.

Partido — Vantagem que um enxadrista pode conceder a outro, para compensar o desequilíbrio de forças. O partido pode ser de material (peão, peça, etc.) de material (peão, peça, etc.), de tempo (especialmente nas partidas rápidas conhecidas como “relâmpago”) ou de pontuação.

Pat — Modalidade de empate.

Peão atrasado — O que se encontra à retaguarda de seus vizinhos.

Peão dobrado — Peão situado em coluna onde já existe outro do próprio bando.

Peão isolado — O que não conta com outro em coluna contígua, para eventual apoio.

Peão passado — O que não tem mais peão contrário para detê-lo, seja na mesma coluna ou nas colunas adjacentes.

Peças — São os elementos dinâmicos do xadrez.

Peões centrais — São eles: PR, PD, PBR e PBD.

Peões das alas — São eles: PC e PT.

Perda de tempo — Derrota automática que alcança um competidor que, em qualquer posição, não houver cumprido com o limite máximo de tempo, exigido pelo regulamento do torneio.

Plano — Idéia ou conjunto de idéias passíveis de aplicação em uma partida com o fim de vencê-la, ou em manobra destinada a conseguir algum tipo de vantagem em uma posição dada.

Pregadura — Peça impossibilitada de mover-se por expor seu rei ao xeque.

Pretas — O conjunto de peças manejadas pelo segundo jogador.

Primeiro jogador — Jogador que controla as peças brancas.

Problema — Espécie de composição artística, em que se exige ao solucionista encontrar um mate previamente construído e anunciado.

Promoção — Transformação do peão em peça, ao alcançar a 8a. casa.

Q

Qualidade — Diferença de valor entre uma torre e um bispo ou um cavalo. Ganhar a qualidade é

trocar uma cavalo ou um bispo por uma torre adversária.

R

Raio de ação — Capacidade que caracteriza cada peça em jogo.

Relâmpago — Tipo de jogo muito rápido, também conhecido por “blitz”, em que os competidores devem jogar uma partida em poucos minutos, geralmente 5 ou 10, cabendo a derrota aquele que levar mate nesse período ou cuja flecha, no relógio especial, cair primeiro.

Relógio — Medidor especial de tempo para partidas de xadrez de campeonatos, com duplo mostrador indicando o dispêndio de tempo de cada competidor.

Ruptura — Abertura de linhas de penetração em território adversário, sejam verticais ou diagonais, por meio de trocas ou de sacrifícios de material.

S

Sacrifício — Entrega de material para fins de ataque, pressão ou outro tipo de vantagem.

Saída — A jogada inicial em uma partida. Diz-se que as brancas tem a “vantagem da saída”.

Schuring — Tabela especial para emparceiramento em torneios, e na qual cada competidor é emparceiramento, sucessivamente, com todos os demais.

Secreto — Lance que, em provas oficiais, uma das partes registra dentro de um envelope sem executá-lo sobre o tabuleiro, para ulterior reinício da partida.

Segundo jogador — O jogador das peças pretas.

Simplificação — Sucessão de trocas, tendente a eliminar os elementos acessórios ou excedentes de uma posição.

Sissa — Figura lendária, ou literária, a quem alguns escritores atribuíram a invenção do Xadrez.

Sonneborn-Berger — Sistema para desempatar automaticamente colocações com igual pontuação em torneios. Atribui-se a cada competidor em causa a soma dos pontos obtidos pelos adversários de quem ganhou, mais a metade dos pontos de cada adversário com quem empatou.

Suíço — Sistema de emparceiramento para torneio com grande número de competidores (no mínimo, 16), em que se deseje economizar

rodadas. O número destas é indicado pela fórmula: "o dobro da raiz quadrada do número de participantes". Se o número não for quadrado perfeito, a fórmula será: "o dobro da raiz quadrada inferior mais próxima, do número de participantes, mais um". O emparelamento é seletivo, havendo sorteio simples apenas para indicar-se a primeira rodada. Depois desta, cada rodada, sucessivamente, terá seus competidores emparelados de modo a que se enfrentem os que dispuserem de igual número de pontos na tabela, ou o mais próximo possível, até ser cumprido o número estabelecido. Cada competidor somente poderá se emparelhar uma vez com qualquer outro; e deverá haver, tanto quanto possível, alternância de cores.

T

Tabuleiro — Quadrado dividido em 64 quadrados menores (8x8) onde se desenvolve o jogo.

Tática — Elemento característico de posições complexas ou tensas, em que uma ameaça dupla, um golpe de surpresa ou um sacrifício alteram o equilíbrio ou desequilíbrios reinantes.

Teoria — Série de conhecimentos e estudos pertinentes a todas as fases do xadrez.

Trebelho — Termo arcaizante que compreende todas as peças, inclusive os peões.

Triangulação — De rei: manobra para atingir uma casa vizinha em dois tempos, afim de colocar o adversário em zugzwang ou de evitar um golpe tático. De dama: manobra em três tempos, para voltar ao ponto de partida, passando o lance ao adversário.

Triplo — Ataque simultâneo à três peças adversárias. Uma das peças pode ser o rei.

v

Variante — Linha de jogo produto de análise própria derivada de uma linha clássica.

Vantagem — Predomínio de qualquer tipo obtido durante a partida; pode ser de ordem posicional ou material.

x

Xeque — Ataque de uma peça contra o rei adversário.

Xeque descoberto — Quando uma peça sai da frente do raio de ação de uma peça amiga que ataca o rei adversário. O mesmo que xeque à descoberto.

Xeque duplo — O ataque de duas peças simultaneamente ao rei adversário.

Xeque-mate — Situação do rei quando não pode desviar-se, ser protegido ou submeter a captura uma peça que dê xeque.

Xeque perpétuo — Modalidade de empate.

Z

Zugzwang — Palavra alemã que significa a obrigação de jogar que leva a perda da partida ou de uma vantagem qualquer. Abreviadamente “Zug”.

Bibliografia Básica

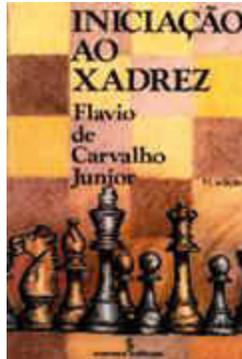
Para construir este site utilizei o auxílio destes livros, veja maiores informações sobre cada um:

- Iniciação ao Xadrez
- Manual de Xadrez
- Xadrez Básico
- Manual Completo de Aberturas de Xadrez

ATENÇÃO! Eu não tenho nenhum compromisso financeiro com os autores, as editoras ou as livrarias e sebos, esta página é somente para indicar uma referência ao visitante e indicar os livros que tomei como base para a construção deste site ... existem outros bons livros, outras editoras e diversas livrarias e sebos com preços muito diferentes! Cabe ao navegante decidir se entende melhor um livro ou outro (lendo trechos do livro dentro da livraria), se quer um autor nacional ou estrangeiro, se gosta mais da diagramação do texto de um determinado livro, gosta mais da qualidade de papel de uma editora ou de outra, se quer um livro com muitas folhas (abrangente) ou poucas (resumido) ou se quer comprar de uma livraria

virtual com entrega em casa ou ir até a livraria e ver o produto pessoalmente.

Iniciação ao Xadrez



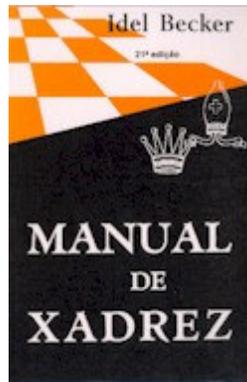
Prefácio

“O interesse crescente que tem suscitado o Jogo de Xadrez entre nós, e a relativa escassez de pertinente material de ensino em nosso idioma, moveu-nos a contribuir com este despretensioso trabalho à difusão de seu conhecimento. Em nosso contato e observações diárias, por muitos anos, com principiantes e aprendizes de diversos graus, temos tido a oportunidade de verificar a ocorrência de determinado gênero de dificuldades, presentes ao espírito de quem se dispõe a estudar Xadrez. Referem-se, primordialmente, a insuficiente conhecimento das regras e conceitos do jogo, e à falta de desembaraço que advém de deficiente exercício. Propusemo-nos atender a essas necessidades, em nível elementar, apresentando passo a passo testes e exercícios graduados, cujo objetivo será incentivar o

trabalho de imaginação e análise do estudioso.
O autor.”

Flávio de Carvalho Júnior — Summus Editorial
Ltda. 192 páginas, 1982, 7a. edição — formato:
14 x 21cm, Brochura, peso 0,05 Kg.

Manual de Xadrez



Prefácio (trechos)

“Este primeiro volume do Manual de Xadrez é dedicado aos que desejam iniciar-se no Jogo-Arte-Ciência e, também aos jogadores de alguma experiência que queiram aperfeiçoar seus conhecimentos.

Após as generalidades sobre as regras do jogo, e as primeiras noções de estratégia, incluem-se partidas curtas de singular brilhantismo — e as mais famosas partidas do mundo: as “Imortais”.

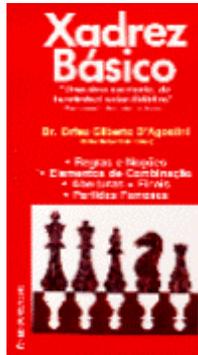
Seguem-se as regras gerais de estratégia e rápida análise do meio-jogo e dos tipos mais importantes de finais. Partidas magistrais, comentadas por mestres — e dedicadas aos jogadores mais adiantados.

Esforcei-me para redigir o texto com o máximo possível de clareza e de eficiência didática, sem descuidar da correção da frase, pois que linguagem enxadrística e bom vernáculo não são incompatíveis.

O Manual de Xadrez deseja, pois, não só servir de guia e estímulo a principiantes e amadores, desejosos de progresso, mas também aspira a ser correta fonte de consulta em determinadas questões — e um agradável companheiro de todas as horas para os apreciadores da Arte de Caissa.”

Idel Becker — Livraria Nobel S.A. 316 páginas,
22a. edição, Formato: 14x21; Brochura;

Xadrez Básico



Prefácio

(trechos)

“É relativamente fácil a um espírito dotado de entusiasmo e interesse pelo xadrez o aprendizado das noções preliminares desse jogo. Requer tão somente a leitura de um livro elementar, ou a dedicação de um amigo enxadrista: aprende, assim, os primeiros passos do nobre jogo e chega mesmo a ensaiar com muito gosto as primeiras partidas. ...

Em nossa língua são em pequeno número, infelizmente, os livros que versam sobre xadrez. As poucas obras existentes são de caráter elementar, ou então, profundamente especializadas, como o “Jogo de Posição”, do mestre internacional Erich Eliskases e o “Repertório de Aberturas” do campeão brasileiro Dr. Walter Cruz.

Outra dificuldade por que passam os principiantes se refere ao número de obras que devem consultar, porquanto há uma verdadeira especialização na literatura respectiva. Com efeito, existem obras sobre aberturas, sobre finais, meio jogo de combinação, sobre jogo posicional, partidas de mestres, sobre aberturas em particular, etc. Enfim, uma literatura variada e outra especializada. ...

Dr. Orfeu G. D'Agostini"

Dr. Orfeu Gilberto D'Agostini (Mestre Nacional de Xadrez) — obra aprovada pela Federação Paulista de Xadrez e pela Confederação Brasileira de Xadrez — Ediouro S. A. — 598 páginas, 1a. edição, Brochura.

Manual Completo de Aberturas de Xadrez



Este livro combina o “The Seventh Book of Chess” e “The Eighth Book of Chess” de Fred Reinfeld. Encerra uma análise e explicações completas das aberturas de xadrez e todas as suas variações.

Reinfeld, Fred — Ibrasa S.A. — 184 páginas,
15a.Edição, Brochura

Veja estes livros nestas livrarias:

<http://www.livrariacultura.com.br/>

<http://www.siciliano.com.br/>

<http://www.livrariasaraiva.com.br/>

Outras livrarias:

<http://www.amazon.com/>

No sebo:

<http://www.livronet.com.br/> (Livraria Osório)

Dentro da livronet VEJA OUTRAS LIVRARIAS,
BIBLIOTECAS E JORNAIS ON-LINE.

Links

Atualidades
Chat / Blog / Amizades
Jogar
Programas (Download)
Treinamento
eBooks

ATUALIDADES

CLUBE DE XADREZ

<http://www.clubedexadrez.com.br>
Site de Prof. Gérson Peres Batista.

Clube de Xadrez Epistolar Brasileiro

<http://w3.to/cxeb>

Clube Torre 21

<http://www.xadrez21.hpg.ig.com.br/>
Site de Elias Muniz.

World Chess Federation Network

<http://www.fide.com>
Somente os melhores links!

Brazilian Chess

<http://www.cce.ufpr.br/~cbx/menu.htm>
Nosso propósito aqui é propagar o Xadrez e suas novidades no Brasil
Site de Claudio Antonio Tonegutti.

CHAT / BLOG / AMIZADES

BatePapo Xadrez OnLine

<http://xadrezonline.uol.com.br/batepapo.html>

XADREZ DE RUA

<http://www.xadrezderua.hpg.ig.com.br>
Site de Evandro (infante_bg).

Blog da Gabriela

<http://gabrielablog.zip.net/>

JOGAR

(Jogar On-Line e/ou Via E-Mail)

Internet Xadrez Club

<http://www.ixc.com.br/>

Um Servidor Brasileiro Dedicado exclusivamente ao Xadrez!

Apoio: VIA — RS e Federação Gaúcha de Xadrez!

Xadrez Online UOL

<http://xadrezonline.uol.com.br>

Jogar On-Line.

Banana Games

<http://www.bananagames.com.br/>

Jogar On-Line.

PlayChess

<http://www.playchess.de/playchess.cgi>

Caíssa Café?

<http://www.geocities.com/tchehacker/javachess/jogo.html>

PROGRAMAS

(Download)

Páginas de Download de Jogos Freeware, Shareware e Demo:

<http://www.superdownloads.com.br/>

<http://baixaki.ig.com.br/>

<http://www.pegar.com.br/>

<http://www.lemon.com.br/>

<http://www.tucows.com.br>

<http://www.simtel.net/>

<http://www.jumbo.com/>

Para jogar em "stand alone" em casa, na LAN ou na Internet. Procure por palavras-chave: "xadrez" e/ou "chess".

TREINAMENTO

Virtual Chess

<http://www.virtualchess.cjb.net/>

Site de Hamilton Neto Funchal. Regras e Arbitragem.

THINK!

<http://www.xez.hpg.ig.com.br/>

Problemas (quebra-cabeças), Notação Descritiva, Notação Algébrica e Notação Forsyth, várias dicas ...

Site de Paulo Henrique Baumann.

Xadrez ao Alcance de Todos

<http://www.ex475.hpg.com.br/>

Site de EX475.

Xadrez Central

<http://www.xadrezcentral.kit.net>

Site de?

Clube de Xadrez São Paulo

<http://www.hypernet.com.br/cxsp/>

ou

<http://200.246.90.112/cxsp/index.shtml>

Rua Araújo, 154 — 3º andar — São Paulo — SP

Tels: 3259-6442 / 3259-1476

Horário: das 14:00 às 23:00

Sigma Society

<http://www.sigmasociety.com/chess.html>

Curso Interativo de Xadrez.

Por Hindenburg Melão Jr.

eBooks

<http://www.ebooksbrasil.com/>

livros@ebooksbrasil.com

“O que é o eBooksBrasil.com?

Este site, apesar de ser uma eBiblioteca Pública, já que está aberta a todos os usuários da internet, não é mantida com recursos governamentais, não é um site comercial, não faz parte de nenhum portal.”

Site de Teotonio

<http://www.palmbrasil.com.br/>

Excelente site de PDAs voltado a plataforma OS

Palm. Vários eBooks, fórum de discussão,
programas pagos e gratuitos, etc.
Site de José Augusto Junqueira Neto

Correspondência

Entre no meu site e faça algum comentário,
sugestão ou crítica.

<http://xadrezbasico.clubedexadrez.com.br>

<http://www.clubedexadrez.com.br/portal/xadrezbasico.asp>

<http://members.tripod.com/xadrezbasico>

<http://members.tripod.com.br/xadrezbasico>

<http://xadrezbasico.tripod.com>

Agradecimentos

Agradeço a:

—Gabriela Mafra:

“O mundo do xadrez é fantástico para quem entra no mundo do xadrez”

Essa frase foi enviada por Gabriela Mafra, ela tem somente 10 anos, com três anos no xadrez de sua escola “CEI” em Natal/RN, Gabriela participou de várias competições e torneios na sua cidade; com apenas 10 anos ela tem as seguintes colocações em campeonatos do xadrez: 5 medalhas de OURO; 4 medalhas de PRATA e 5 medalhas de BRONZE.

Ela em todas suas competições dedica esses resultados a sua professora: Ariane Piririma de Almeida Cavalcante quem com apenas 24 anos fez essa criança entrar no mundo do xadrez.

—a minha namorada: Cristiani e a minhas amigas Daniela e Alessandra por me ajudar a corrigir alguns erros.

—aos colegas (veja em Links):

todos por permitirem links para suas páginas.

—ao pessoal das livrarias e sebos (veja em Bibliografia):



Mariana Maia da Amazon.com (Amazon Books);

Site:

<http://www.geocities.com/SouthBeach/3663/books.html>

E-Mail: marymaia@gold.com.br



Alejandro Francisco Rubio da Livronet — Livraria Osorio (sebo);

Rua Cruz Machado, 463

CEP 80.410-170 — Curitiba — Paraná

Fone / Fax: (041) 224-3904

Site: <http://www.livronet.com.br/>

E-Mail: rubio@netpar.com.br



Rogério Carlos Gastaldo de Oliveira, Editor da Livraria Saraiva;

Vários endereços ... veja em São Paulo:

Shopping Eldorado:

<http://www.saraiva.com.br/institucional/framesI2.htm>

Site: <http://www.saraiva.com.br/>

E-Mail: suporte.data@saraiva.com.br



Ricardo Moreira da Ag. Siciliano de livros Jornais
e Revistas;

Site: <http://www.siciliano.com.br>

E-Mail: sicilian@uol.com.br



Maria Cecília Garcia Cares, Gerente de Sistemas
da Livraria Cultura Editora Ltda.;

Av. Paulista, 2073 — Conjunto Nacional — CEP
01311-940 — São Paulo — SP

Fone: (011) 285-4033 — Fax.: (011) 285-4457

Site: <http://www.livcultura.com.br/>

E-Mail: livros@livcultura.com.br

todos por me cederem autorização para os
links das respectivas páginas.

—ao pessoal das editoras:



George Schlesinger, Editor da Summus Editorial
Ltda.;

Site: <http://www.summus.com.br/>

E-Mail: summus@summus.com.br

Livraria Nobel

ao pessoal da Editora e da Livraria Nobel S.A.;

Rua Maria Antonia, 100 — Conj.11 — V.Buarque
— CEP 01222-010 — São Paulo — S.P. — Brasil
Tel/Fax (011) 255-6964

Site: <http://www.livrarianobel.com.br/>

E-Mail da editora: ednobel@livrarianobel.com.br

E-Mail da livraria: livnobel@livrarianobel.com.br

todos por me cederem autorização para
colocar trechos dos livros.

—E agora ao pessoal dos EBOOKS!!!

Teotonio da:

<http://www.ebooksbrasil.com/>

José Augusto Junqueira Neto da:

<http://www.palmbrasil.com.br/>

Obrigado!

Proibido todo e qualquer uso comercial.
Se você pagou por esse livro
VOCÊ FOI ROUBADO!
Você tem este e muitos outros títulos GRÁTIS
direto na fonte:
eBooksBrasil.com

©2004 — Fabio

Versão para eBook
eBooksBrasil.com

Setembro 2004