

Meu Primeiro Livro de **XADREZ**

CURSO PARA ESCOLARES



**Augusto Tirado
Wilson da Silva**

Expoente
EXCELÊNCIA EM EDUCAÇÃO

CONTRA-CAPA

Neste livro os autores reúnem sua experiência no ensino do Xadrez em escolas, bibliotecas e cursos, utilizando uma metodologia de fácil entendimento, que oferece ao aluno, muitos exercícios complementares aos conceitos teóricos.

O livro está dividido em três capítulos: o primeiro trata de noções básicas, no segundo são abordados temas táticos, restando ao terceiro as fases do jogo: Abertura, Meio-jogo e Final.

Ao final de cada capítulo o aluno encontrará avaliações denominadas Teste do Peão, Teste da Torre e Teste do Rei. Estes testes poderão ser remetidos aos autores para que seja feito um acompanhamento na evolução da aprendizagem.

Assim, Meu Primeiro Livro de Xadrez mostra-se adequado

tanto para o uso de alunos, bem como para professores que porventura o adotarem em suas aulas.

IVAN JUSTEN SANTANA
Instrutor de Xadrez da FCC
(Fundação Cultural de Curitiba)



<http://groups.google.com/group/digitalsource>



WILSON DA SILVA

Assessor de Xadrez Escolar da Confederação Brasileira de Xadrez
Professor de Xadrez da Fundação Cultural de Curitiba e do Colégio Expoente.
Qualifica professores para a FUNDEPAR no projeto Ensino de Xadrez nas Escolas Públicas do Paraná.
Escreve matérias sobre o Xadrez em jornais e revistas.
Pedagogo formado pela Universidade Federal do Paraná.

AUGUSTO CLÁUDIO S. B. TIRADO

Presidente da Federação de Xadrez do Paraná.
Professor do Colégio Expoente e da Academia de Xadrez Espaço X.
Atua na capacitação de professores da FUNDEPAR/Projeto de Ensino de Xadrez nas Escolas Públicas do Paraná.
Enxadrista de destaque no cenário nacional.
Técnico da equipe do Brasil de 95/98
Arte-educador formado pela Faculdade de Artes do Paraná.
Técnico e instrutor reconhecido pela confederação Brasileira de Xadrez.

MEU PRIMEIRO LIVRO DE XADREZ

CURSO PARA ESCOLARES

Augusto C.S.B. Tirado e Wilson da Silva

MEU PRIMEIRO LIVRO DE XADREZ

CURSO PARA ESCOLARES

4ª EDIÇÃO

Curitiba 1999



Ilustrações

Augusto C. S. B. Tirado

Capa

Luciano Lagares

Editoração Eletrônica

Craft Composição Eletrônica

Revisão de texto

Mônica de Souza Lopes

Execução Gráfica

Gráfica Expoente

© Copyright 1999

Augusto C. S. B. Tirado

Wilson da Silva

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (PMC - DIVISÃO DE PROCESSO TÉCNICO)

T596 Tirado, Augusto C. S. B.

Meu primeiro livro de xadrez : curso para escolares / Augusto C. S. B. Tirado e Wilson da Silva - Curitiba: Expoente, 1995. 122 p. : il.

1. Xadrez - Estudo Ensino I. Silva, Wilson da. II. Título.

CDD: 794.1

APRESENTAÇÃO

A prática do jogo de xadrez vem sendo incentivada como forma de apoio ao desenvolvimento do intelecto.

MEU PRIMEIRO LIVRO DE XADREZ objetiva facilitar o aprendizado do xadrez pelos jovens, de forma simples e atrativa, apresentando um importante avanço pedagógico nesta área.

Os autores tem experiência no ensino do xadrez em escolas, bibliotecas e clubes, além de serem responsáveis pela capacitação de centenas de professores como instrutores de xadrez.

Esta obra é um excelente apoio para o ensino de turmas numerosas, quando o acesso ao instrutor é limitado, ou para o aprendizado individual, onde o ritmo de progresso é determinado por cada um.

Jaime Sunyé Neto

Grande Mestre Internacional de Xadrez

ESTE TRABALHO É DEDICADO À MEMÓRIA DO PROFESSOR
GUILHERME LACERDA BRAGA SOBRINHO
BENEMÉRITO DO XADREZ BRASILEIRO E INCENTIVADOR DO ENSINO DO XADREZ NAS
ESCOLAS DO PARANÁ

CAPÍTULO 1 DIPLOMA DO PEÃO

O tabuleiro
As peças
Iniciando uma partida
O Rei
A Dama
Xeque
Xeque-Mate
Rei afogado
Registro de uma posição
Como anotar
Condução do Rei para o xeque-mate (Rei, Dama X Rei)
A Torre
Captura de peças
Condução do Rei para xeque-mate (Rei, Torre X Rei)
O Bispo
O Cavalo
O Peão
Promoção ou coroação
En passant
O Roque
Roque pequeno
Roque grande
Teste do Peão

CAPÍTULO 2 O DIPLOMA DA TORRE

Valor comparativo das peças
Um pouco mais sobre anotação
Casos de empate
1. Empate por comum acordo
2. Empate por falta de material
3. Empate por Rei afogado

4. Empate por xeque perpétuo
5. Empate pela tripla repetição
6. Empate pela regra dos cinquenta lances
Centro
Iniciando a partida
Temas de combinação
1. Ataque duplo
2. Xeque descoberto
3. Cravada de peças
Cravada absoluta
Cravada relativa
4. Raio X
5. Desvio
6. Atração
7. Intercepção
8. Peça sobrecarregada
O sacrifício
O falso sacrifício
Teste da Torre

CAPÍTULO 3 O DIPLOMA DO REI

Fases da partida
Abertura
Miniaturas
Meio jogo
Combinações
O Final
Finais Elementares
Final de Rei e dois bispos contra o Rei
Final de Rei, Bispo e Cavalo contra Rei
Final de Rei e Peão contra Rei
O Peão da Torre
Teste do Rei
Respostas dos exercícios
Referências bibliográficas

CAPITULO 1

O DIPLOMA DO PEÃO



INTRODUÇÃO

Aprender a jogar xadrez não é tão difícil quanto aparenta. É claro que para se chegar entre os melhores, assim como em todas as atividades, é necessário dedicação e estudo.

O xadrez pode ser praticado por pessoas de qualquer idade. Um enxadrista (jogador de xadrez) pode começar a jogar quando garoto e seguir jogando até o fim da vida. Outro ponto importante é que o xadrez não requer muitos equipamentos para sua prática. Um jogo de peças e tabuleiro é suficiente.



A ORIGEM DO XADREZ

A invenção do jogo de xadrez já foi atribuída a Chineses, Egípcios, Persas, Árabes e, quem diria, a Aristóteles e ao Rei Salomão. Porém a história não confirma tais lendas.

Ao que tudo indica, o xadrez surgiu no norte da Índia, durante os séculos V e VI da era cristã. Nessa época não se chamava xadrez nem tinha a forma que conhecemos hoje. Evoluiu a partir de um jogo indiano chamado **chaturanga**, em que quatro jogadores moviam suas peças de acordo com o resultado de um dado arremessado. Os movimentos das peças não eram todos iguais aos do xadrez.

O **chaturanga** tornou-se mais popular quando se converteu num jogo para dois adversários. A Pérsia foi provavelmente a primeira nação a conhecê-lo e quando sendo conquistada pelos árabes, estes o levaram juntamente com a expansão do Islamismo, até a Europa.

Com o advento da Renascença, o jogo de xadrez sofre as alterações definitivas, transformando-se em um jogo mais ágil. Novos poderes foram dados a algumas peças (dama, bispo, peões), nascendo assim, o xadrez moderno.

A LENDA DE SISSA

Certa vez um sultão que vivia extremamente aborrecido ordenou que se organizasse um concurso, em que seus súditos apresentariam inventos para tentar distraí-lo.

O vencedor do concurso poderia fazer qualquer pedido ao sultão, certo de que seria atendido. Estava de passagem pelo reino um sábio de nome Sissa. Apresentou este ao sultão um jogo maravilhoso que acabara de inventar: o xadrez.

Entusiasmado com o jogo, o sultão ofereceu ao sábio a escolha de sua própria recompensa.

- Que teus servos ponham um grão de trigo na primeira casa -disse Sissa - dois na segunda, quatro na terceira, oito na quarta, e assim sucessivamente, dobrando sempre o número de grãos de trigo até a sexagésima quarta casa do tabuleiro.

O sultão concordou com o pedido, pensando que alguns sacos de trigo bastavam para o pagamento.

Sua alegria porém durou somente até que seus matemáticos trouxeram os resultados de seus cálculos. O número de grãos de trigo era praticamente impronunciável.

Para recompensar Sissa seriam necessários exatamente 18.446.744.073.709.551.615 grãos de trigo.

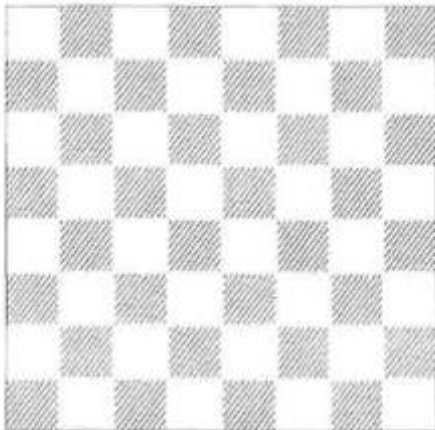
Observando a produção de trigo da época, seriam precisos 61.000 anos para o pagamento de Sissa!

Incapaz de recompensar o sábio, o sultão nomeou Sissa Primeiro-Ministro, retirando-se em seguida para meditar, pois o xadrez ensinava a substituir o aborrecimento pela meditação.

O TABULEIRO

A luta entre as peças é travada em um tabuleiro de 64 casas (8x8). Alternando casas pretas com casas brancas.

Diagrama 1



O diagrama acima mostra o posicionamento do tabuleiro. A casa da direita de cada jogador deve ser branca.

Para ficar mais fácil a aprendizagem, vamos dividir o tabuleiro em colunas, filas e diagonais.

Colunas: Sequência de casas verticais.

Filas: Sequência de casas horizontais.

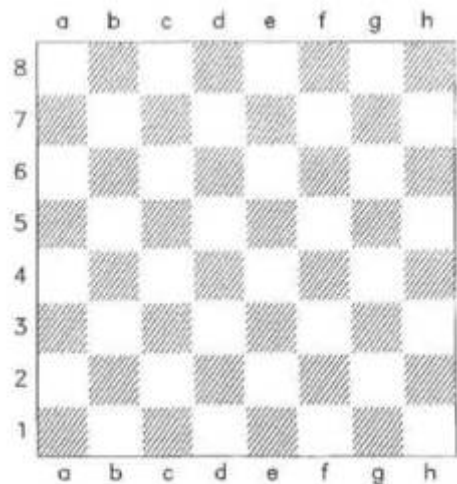
Diagonais: Sequências de casas oblíquas em linha reta.

AS CASAS E SEUS NOMES

Todas as casas do tabuleiro possuem um denominação específica que é dada pelo encontro de uma **fila** com uma **coluna**. As colunas recebem letras de **a** até **h** e as filas são numeradas de 1 a 8.

EXEMPLO: O encontro da coluna **a** com a fila 1 vai dar origem à casa **a1**

Diagrama2



AS PEÇAS

Cada jogador inicia a partida com 16 peças. As brancas estão situadas nas duas primeiras filas (1 e 2) e as pretas nas duas últimas filas (7 e 8).

As peças são:

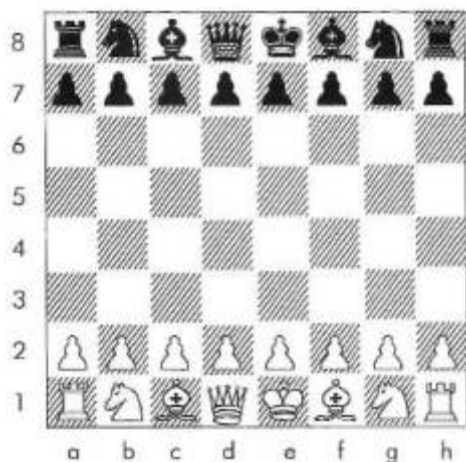
	Brancas	Pretas
2 Torres		
2 Cavalos		
2 Bispos		
1 Dama		
1 Rei		
8 Peões		

POSIÇÃO INICIAL

Quando vamos iniciar uma partida, as peças devem estar posicionadas conforme o **diagrama 3**.

OBS: - Na posição inicial a dama branca ocupa a casa branca e a dama preta ocupa a casa preta.

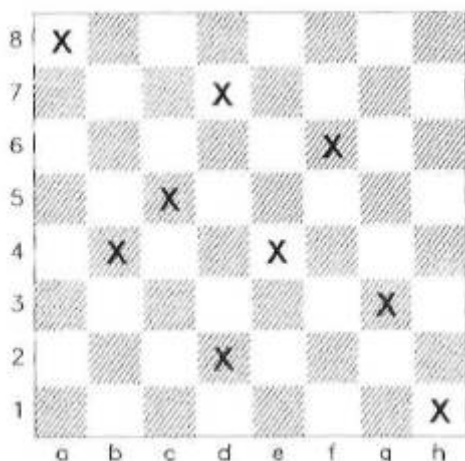
Diagrama 3



EXERCÍCIO 01

Qual a denominação das casas assinaladas com um x no tabuleiro abaixo?

Diagrama 4



EXERCÍCIO 02

Na posição inicial, quais as casas ocupadas pelas seguintes peças: Rei branco : Dama preta : Bispos brancos :

INICIANDO UMA PARTIDA

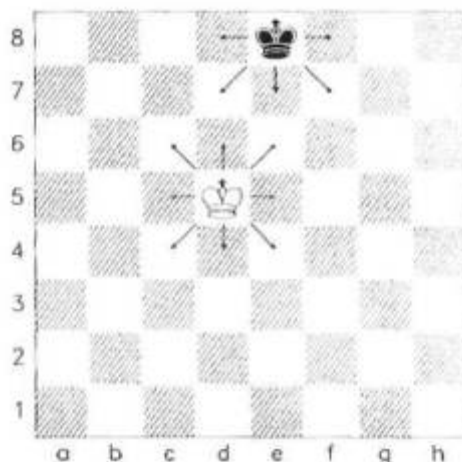
Para começar a jogar xadrez, é preciso saber que:

- O primeiro lance corresponde às brancas.
- Os lances são alternados (para cada lance branco, um lance preto).

O REI

É a peça principal do jogo. O rei se movimenta para todos os lados de uma em uma casa.

Diagrama 5

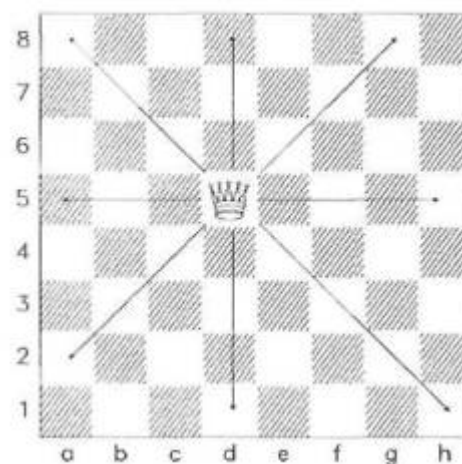


No **diagrama 5**, o rei branco está na casa d5. Nesta situação o rei pode ser movimentado para c6, d6, e6, c4, d4, e4, ou c5 (oito casas distintas). O rei não pode ficar ao lado do rei adversário, é considerado uma jogada impossível. Observando o **diagrama 5**, caso o rei preto estivesse na casa d7, as brancas jamais poderiam jogar o rei para as casas c6, d6 ou e6 por estarem atacadas pelo rei preto.

A DAMA

A dama movimenta-se em todas as direções quantas casas for conveniente.

Diagrama 6

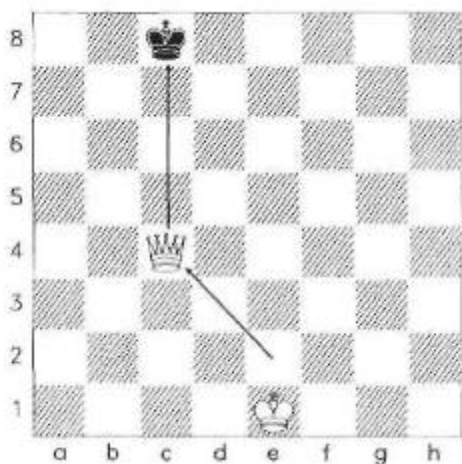


A dama é uma peça muito poderosa pelo seu raio de ação. Na posição do **diagrama 6** a dama ataca 27 casas simultaneamente. O seu raio de ação diminui a medida que existam peças nas casas em que ela ataque. Na posição inicial, por exemplo, a dama possui o seu caminho bloqueado por suas próprias peças.

XEQUE

Quando o rei está ameaçado por qualquer peça adversária, dizemos que ele está em "xeque".

Diagrama 7

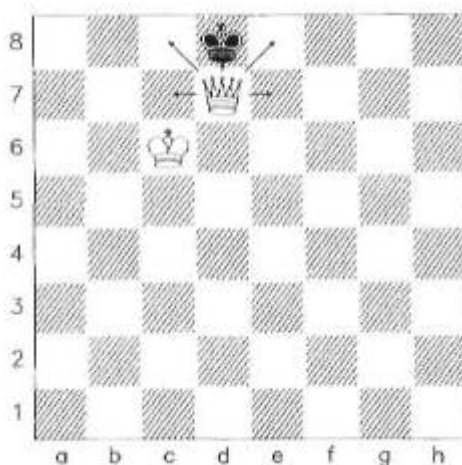


Na posição acima, a dama branca estava em e2 e foi jogada para a casa c4, deixando o rei adversário em xeque. Nesta situação, deve-se dizer ao adversário a palavra xeque. Para o jogador escapar do xeque basta movimentar o rei para uma casa que não esteja sendo atacada pela dama branca (b8, b7, d8, ou d7).

XEQUE - MATE

O xeque-mate é o ponto final de uma partida. Se o rei está em xeque e não existem casas para o rei ocupar que não estejam ameaçadas, então o rei está em "xeque-mate".

Diagrama 8

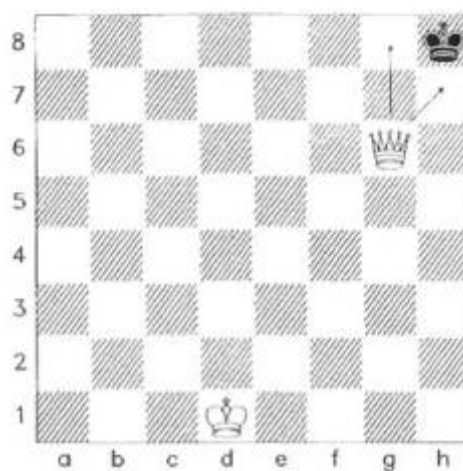


O diagrama 8 demonstra como é uma posição de xeque-mate. As brancas jogaram a dama na casa d7 e deram xeque-mate. A dama branca ataca o rei e todas as casas de fuga (c8, c7, e8 e e7) e não pode ser capturada, pois conta com a defesa do rei branco.

REI AFOGADO

Quando o rei não está em xeque e as casas que o cercam estão ameaçadas, a partida está empatada pois o rei está "afogado".

Diagrama 9



Na posição acima, o lance corresponde as pretas. O rei não está em xeque e as casas g8, g7 e h7 estão ameaçadas pela dama branca. Agora a partida está empatada.

REGISTRO DE UMA POSIÇÃO

À medida que uma partida vai se desenvolvendo, várias são as posições que ficam sobre o tabuleiro.

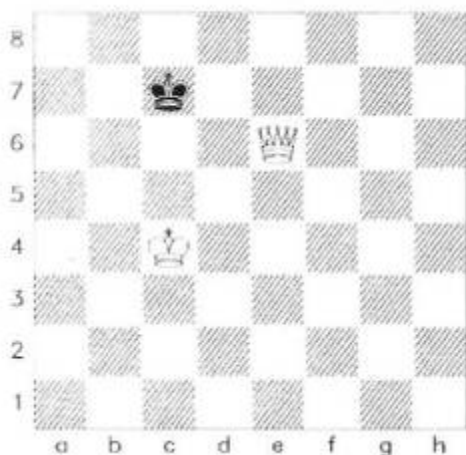
A anotação de uma posição pode ser feita da seguinte forma:

1º Para representar a peça utilizaremos a inicial da peça.

2º Ao lado da inicial da peça colocamos a casa em que esta se localiza.



Diagrama 10



A posição do **diagrama 10** pode ser descrita:

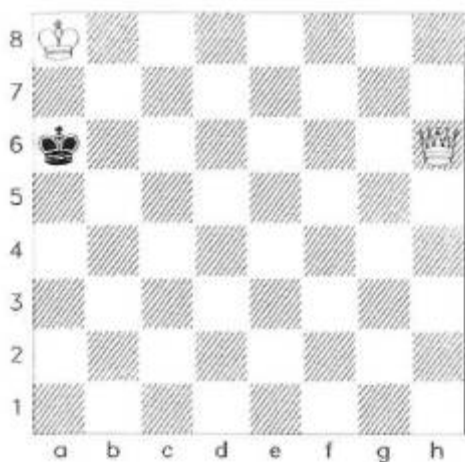
Branças: Rc4, De6 Pretas: Rc7

EXERCÍCIO 03

Nas posições abaixo dizer se o rei preto encontra-se em xeque, xeque-mate ou afogado.

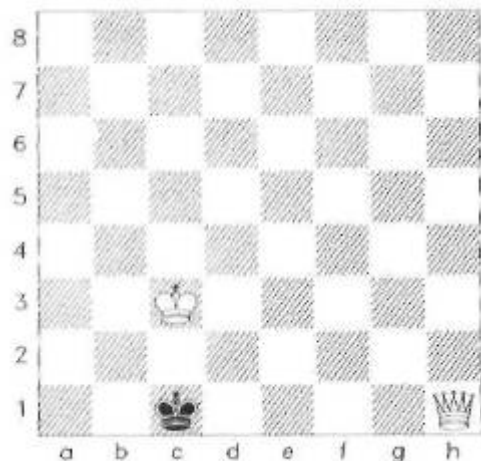
a) Brancas: Ra8, Dh6 Pretas: Ra6

Diagrama 11



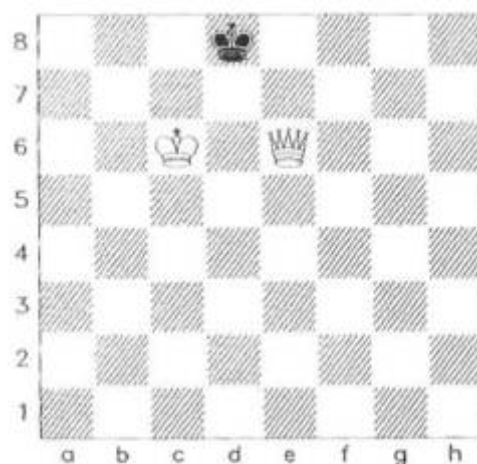
b) Brancas: Rc3, Dh1 Pretas: Rc1

Diagrama 12



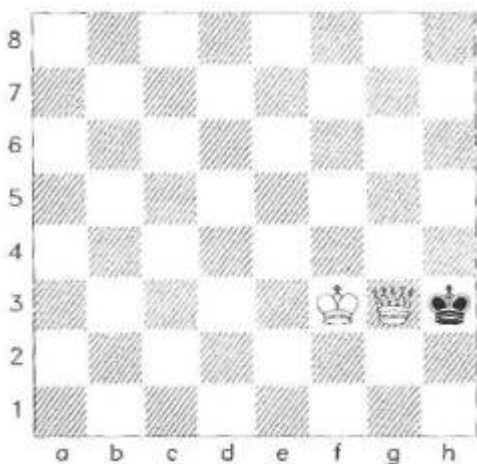
c) Brancas: Rc6, De6 Pretas: Rd8

Diagrama 13



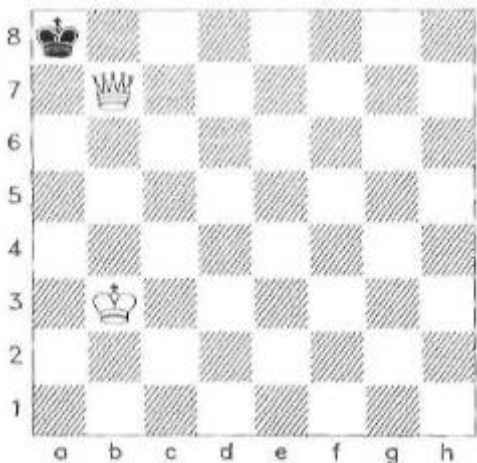
d) Brancas: Rf3, Dg3 Pretas: Rh3

Diagrama 14



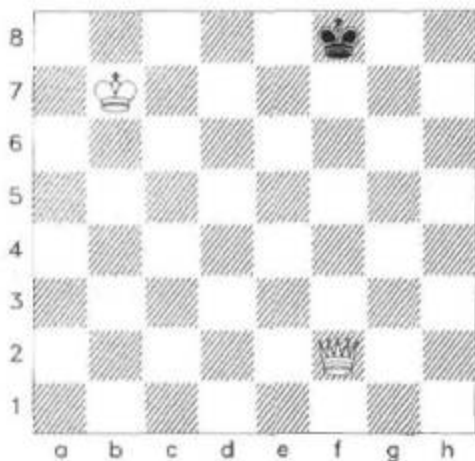
e) Brancas: Rb3, Db7 Pretas: Ra8

Diagrama 15



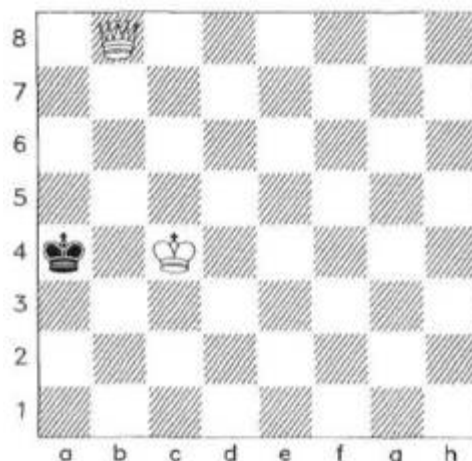
f) Brancas: Rb7, Df2 Pretas: Rf8

Diagrama 16



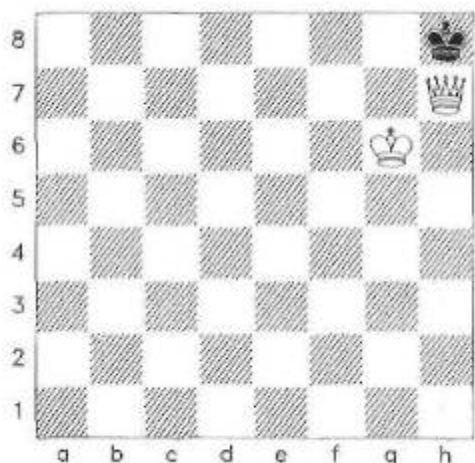
b) Brancas: Rc4, Db8 Pretas: Ra4

Diagrama 19



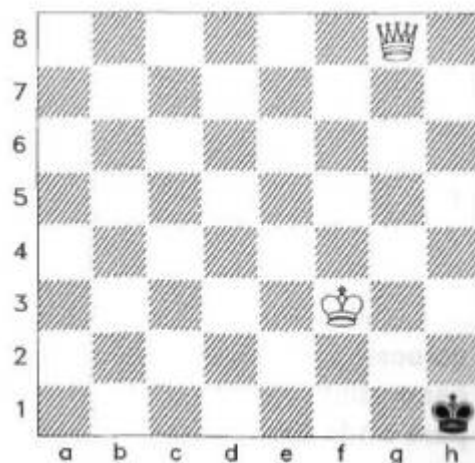
g) Brancas: Rg6, Dh7 Pretas: Rh8

Diagrama 17



c) Brancas: Rf3, Dg8 Pretas: Rh1

Diagrama 20



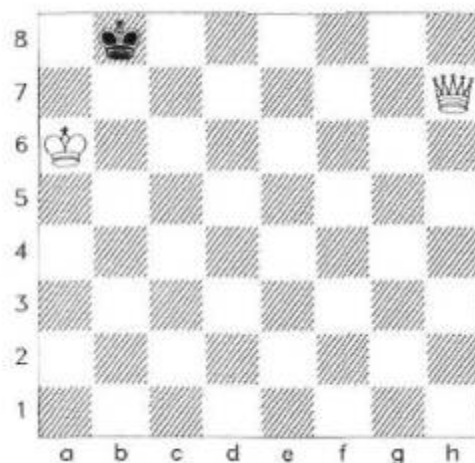
EXERCÍCIO 04

Nos diagramas 18,19 e 20,

as brancas jogam e dão xeque-mate em um lance, como?

a) Brancas: Ra6, Dh7 Pretas: Rb8

Diagrama 18



COMO ANOTAR

"Anotar o lance" tem como função descrever o movimento da peça sobre o tabuleiro. Esta anotação pode ser feita em duas colunas: na direita o lance das pretas e na esquerda o lance branco. Cada lance é devidamente numerado.

Brancas	Pretas
1.	,
2.	, 3.

A partir dessa ordem os lances são anotados um a um. Para anotarmos o lance, primeiro utilizamos a inicial maiúscula da peça que será movimentada, seguida da denominação da casa onde ela ficará.

EXEMPLO

Branças Pretas

1. Re4

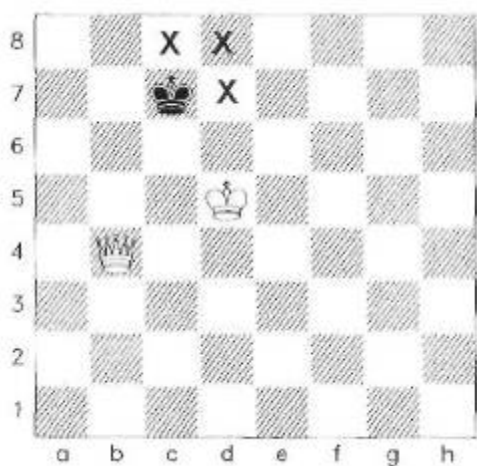
' — casa para onde a peça foi inicial da peça movimentada

OBS: A única peça que não colocamos a inicial é o peão. Neste caso utilizamos somente a casa para onde este foi.

CONDUÇÃO DO REI PARA O XEQUE-MATE.

(Rei e Dama x Rei)

O rei solitário não pode dar xeque-mate ao rei adversário, mas com o auxílio da dama o mate torna-se possível. O primeiro passo é conduzir o rei adversário à margem do tabuleiro. Diagrama 21



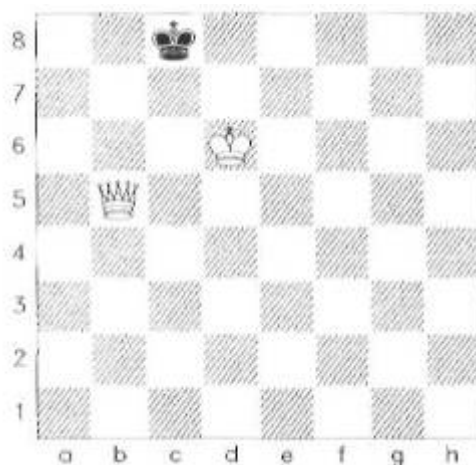
Na posição do **diagrama 21** o lance corresponde às brancas.

As pretas possuem somente 3 casas livres (c8, d8 e d7). As outras 5 estão ameaçadas ou pela dama ou pelo rei. Agora as brancas jogaram 1 **Db5** retirando a casa d7 das pretas.

As pretas podem jogar o rei para c8 ou d8 e, para qualquer uma destas respostas, as brancas jogarão 2. **Rd6**.

Supondo que o Rei preto tenha ido para c8, a posição após o lance das brancas será a seguinte:

Diagrama 22



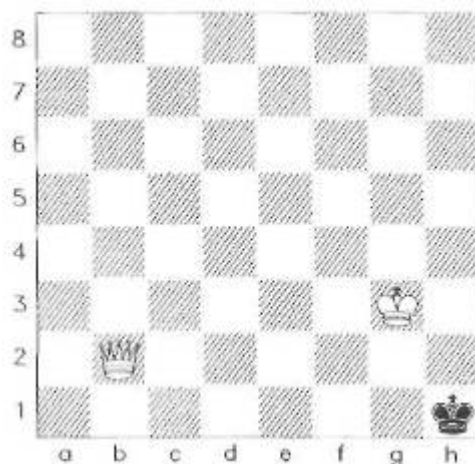
Para as pretas só resta a casa d8, levando xeque-mate em um lance com 3. **Dd7**. Jogando a dama em b8 o resultado é o mesmo: xeque-mate.

No processo de condução do rei para uma das casas marginais do tabuleiro, o enxadrista deve tomar cuidado para evitar o empate por rei afogado.

EXERCÍCIO 05

A partir da posição abaixo, as brancas podem dar xeque-mate de 5 maneiras diferentes, quais?
Branças: **Rg3, Db2** Pretas: **Rh1**

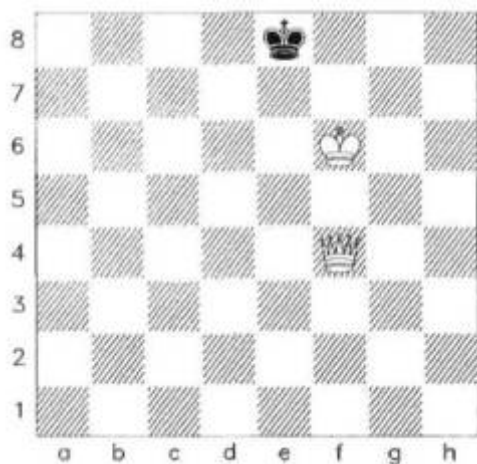
Diagrama 23



EXERCÍCIO 06

No diagrama abaixo, as brancas forçam xeque-mate em dois lances, como?

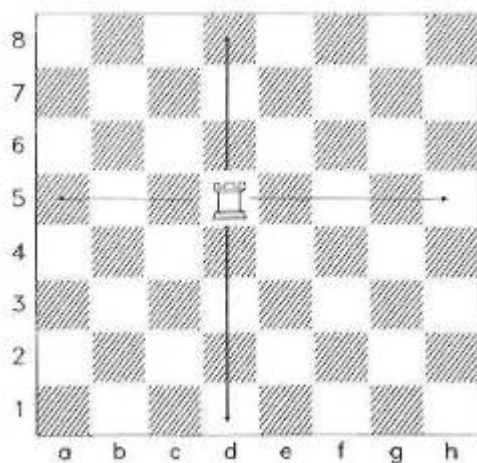
Diagrama 24



TORRE

Ela movimenta-se em colunas e filas quantas casas for possível.

Diagrama 25

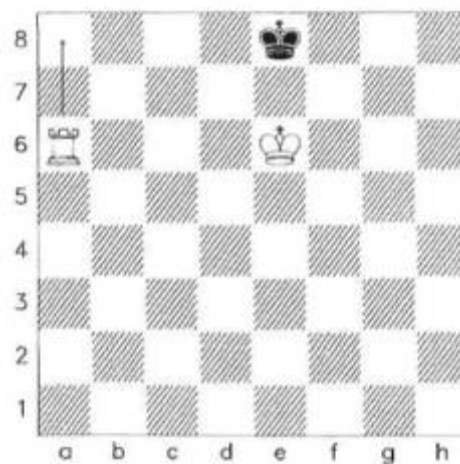


Uma torre situada no centro do tabuleiro pode atacar 14 casas. Com a torre mais o rei contra o rei solitário é possível dar xeque-mate.

EXEMPLO:

Movimentando a torre para a casa a8 as brancas executam xeque-mate nas pretas.

Diagrama 26



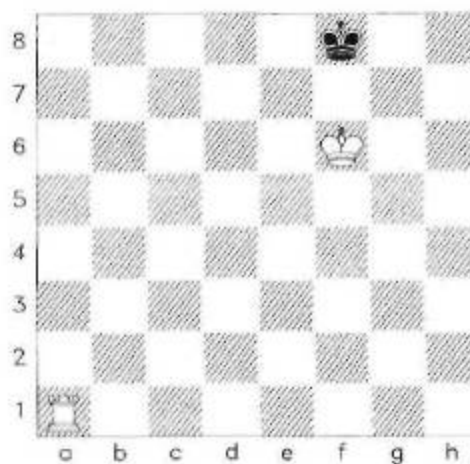
EXERCÍCIO 07

Resolva as posições seguintes:

Brancas jogam e dão xeque-mate em 1 lance.

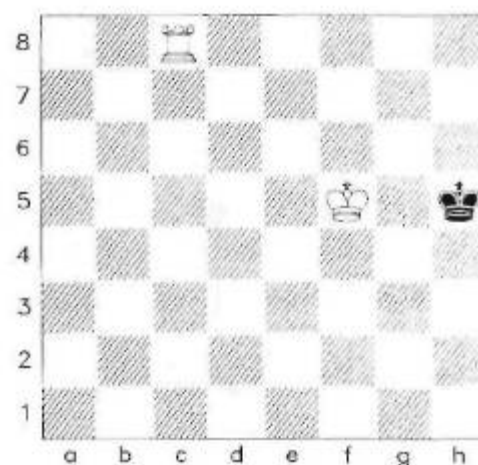
a) Brancas: Rf6, Ta1 Pretas: Rf8

Diagrama 27



b) Brancas: Rf5, Tc8 Pretas: Rh5

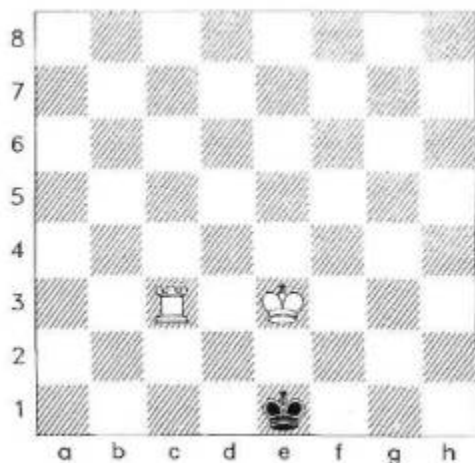
Diagrama 28





c) Brancas: Re3, Tc3 Pretas: Re1

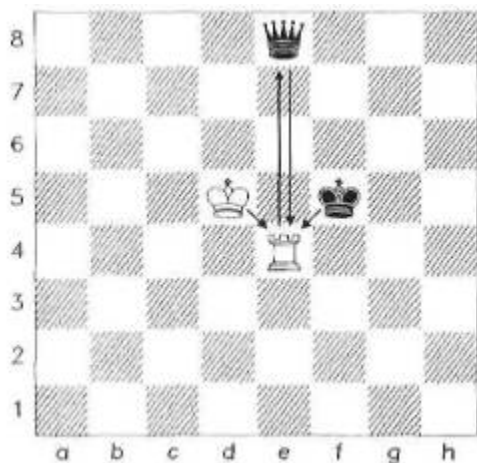
Diagrama 29



CAPTURA DE PEÇAS

Uma peça, quando situada no raio de ação da peça adversária, pode ser capturada. A captura consiste na retirada do tabuleiro da peça capturada.

Diagrama 30



No diagrama 30 a situação é a seguinte:

-A torre branca ataca a dama em e8 que está indefesa.

- As pretas ameaçam capturar a torre com a dama.

- O rei preto ameaça a torre em e4, porém a torre não pode ser capturada pelo rei, pois o rei branco está protegendo-a.

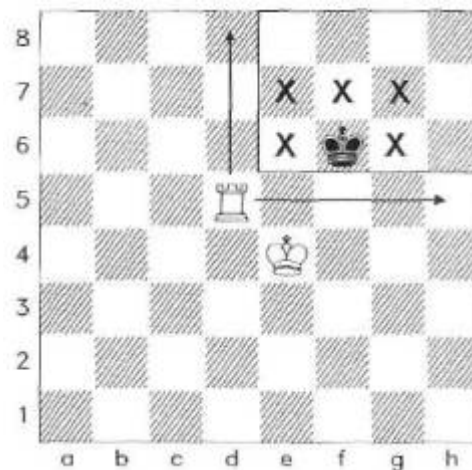
Nesta posição quem jogar primeiro levará vantagem. Caso o lance seja das brancas, a captura da dama é feita pela torre de e4. A peça capturada é retirada do tabuleiro e a casa e8, ocupada pela torre.

CONDUÇÃO DO REI PARA O XEQUE-MATE

(Rei, Torre x Rei)

A princípio o território do rei adversário deve ser reduzido.

Diagrama 31



Enquanto a torre estiver em d5, o rei preto está preso no quadro assinalado no diagrama.

O movimento do rei preto está reduzido a um quadro de 3x4. A torre branca ataca as casas d8, d7, d6, e5, f5, g5 e h5, impossibilitando a fuga do rei.

Movimentando a torre para e5, o quadro fica reduzido para 3x3.

Brancas Pretas

1. Te5 Rg6

(o quadro é de 3x3)

2. Tf5 Rh6

(o quadro agora é de 2x3.)

3. Rf4 Rg6

4. Rg4 Rh6

5. Tg5 Rh7

(o quadro é de 1x3.)

6. Rf5 Rh6

7. Rf6 Rh7

8. Tg6 Rh8

9. Rf7 Rh7

10. Tf6 Rh8

11. Th6 e xeque-mate

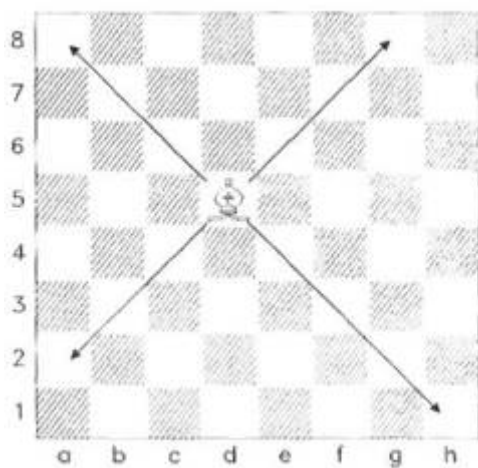
Podemos observar que:

- Nos lances 1 e 2 a torre reduziu o campo de ação do rei preto.
- Nos lances 3 e 4 o rei branco busca uma maior aproximação para poder apoiar a torre.
- O lance 5 reduz definitivamente o rei para a margem do tabuleiro.
- Os lances 6 e 7 buscam um melhor posicionamento do rei branco evitando a fuga para **g8**, **g7** e **g6**.
- No 8º lance, a torre reduz ainda mais as casas de fuga.
- No lance 10 ocorre uma "perda de tempo" obrigando o rei negro a voltar para **h8** para levar xeque-mate com **11.Th6**.

BISPO

Os bispos percorrem as diagonais quantas casas for necessário.

Diagrama 32



Cada jogador começa a partida com um par de bispos, um que percorre casas pretas e outro pelas casas brancas. O bispo no centro do tabuleiro ataca um total de 13 casas.

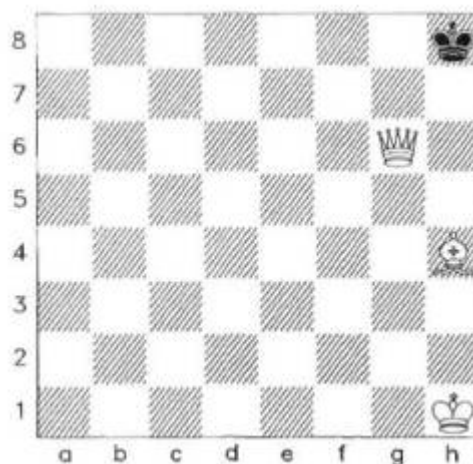
EXERCÍCIO 08

Solucione as posições seguintes:

As brancas jogam e dão mate em 1 lance

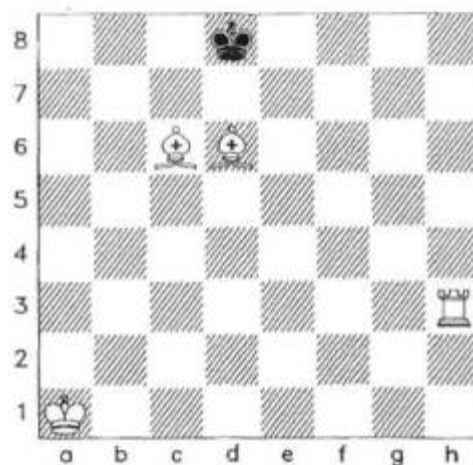
a) Brancas: Rh1, Dg6, Bh4 Pretas : Rh8

Diagrama 33



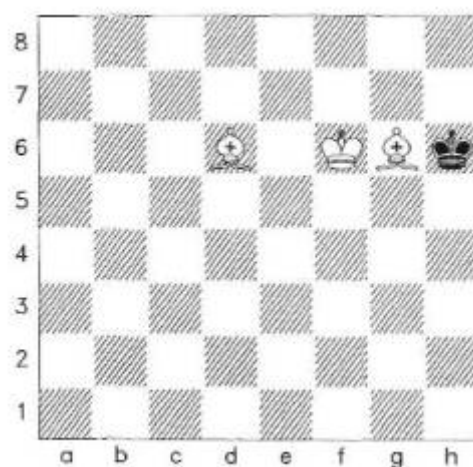
b) Brancas: Ra1, Bc6, Bd6, Th3. Pretas: Rd8

Diagrama 34



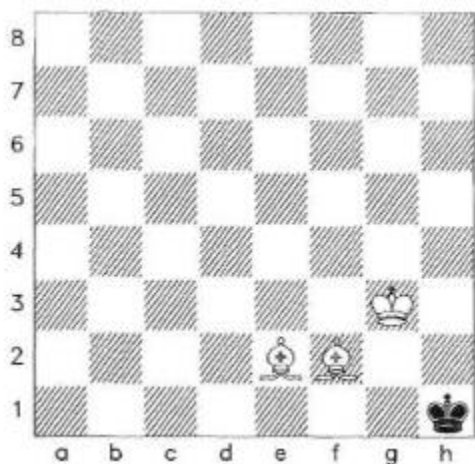
c) Brancas: Rf6, Bg6, Bd6 Pretas: Rh6

Diagrama 35



d) Brancas: Rg3, Bf2, Be2 Pretas: Rh1

Diagrama 36

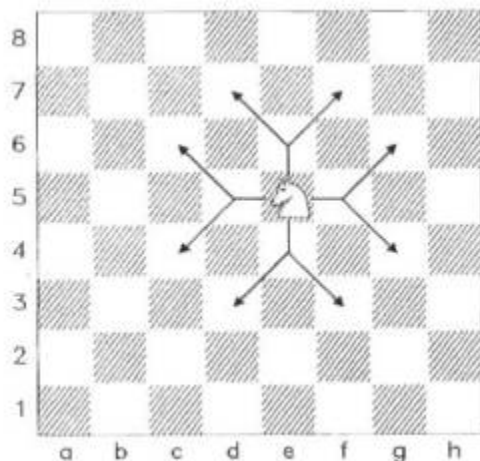


CAVALO

Os cavalos possuem um movimento particular bastante diferente das demais peças. Para simplificar, digamos que o cavalo anda uma casa como torre e uma casa como bispo. O cavalo é a única peça que salta sobre as outras.

OBS.: observe que se o cavalo sair de uma casa branca irá parar em uma casa preta e vice-versa.

Diagrama 37



Um cavalo na casa e5 conforme o **diagrama 37**, pode ir para 8 casas diferentes (c6, d7, f7, g6, g4, f3, d3 e c4). Quando o cavalo está em uma casa branca o próximo movimento o levará para uma casa preta.

EXERCÍCIO 09

a) Quais são as casas ameaçadas por um cavalo situado em:

h1 =

g1 =

f1 =

f2 =

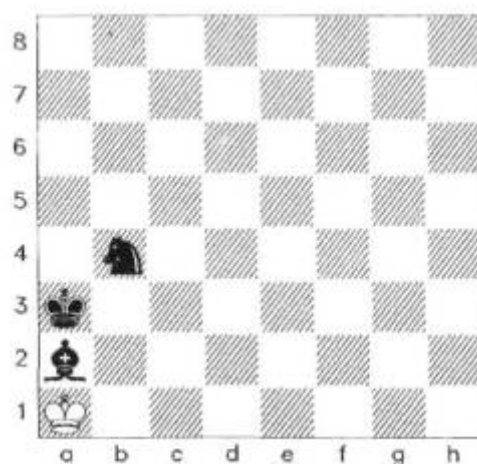
f3 =

b) Em qual das casas do exercício anterior o cavalo é mais ativo?

c) Como podem as pretas executar xeque-mate em um lance na posição abaixo?

Brancas: Ra1 Pretas: Ra3, Ba2, Cb4

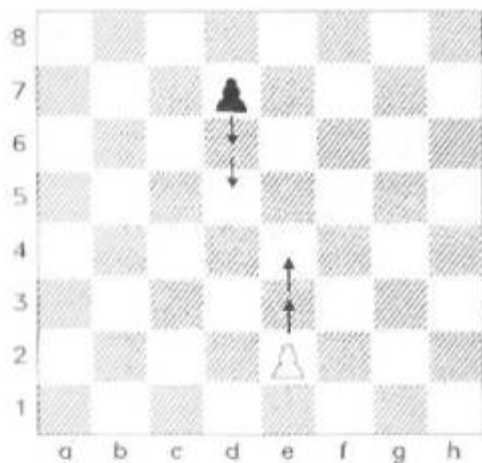
Diagrama 38



PEÃO

Peça de valor teórico reduzido mas de grande importância. Seu movimento é limitado e funciona, na maior parte das vezes, como um escudo para as outras peças. O peão só anda para frente de casa em casa. Quando ainda na posição inicial, ele pode pular duas casas.

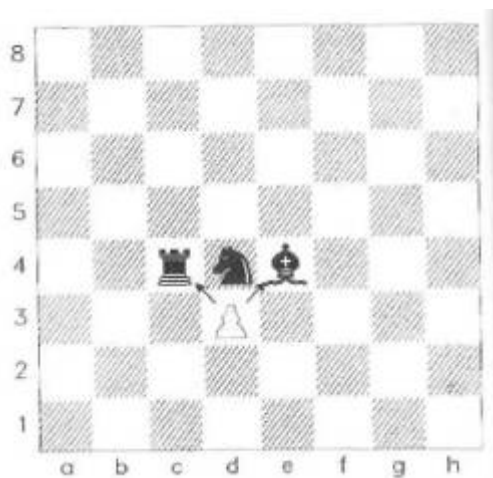
Diagrama 39



Os peões não capturam as peças ao longo de seu movimento. A captura é feita em diagonal.

No **diagrama 40**, o peão em d3 pode capturar a torre ou o bispo em e4, mas não pode capturar o cavalo.

Diagrama 40



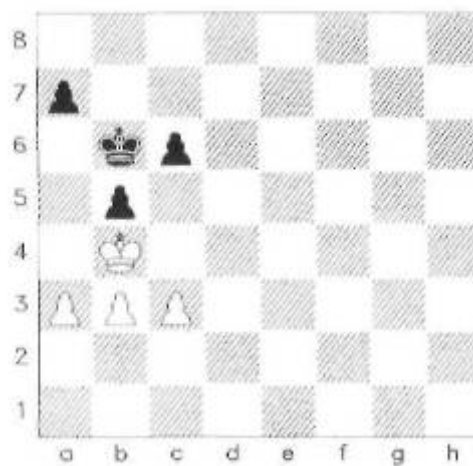
EXERCÍCIO 10

Considerando as posições abaixo as pretas dispõem de duas maneiras de dar xeque-mate, quais?

a) Brancas: Rb4, a3, b3, c3

Pretas: Rb6, b5, a7, c6

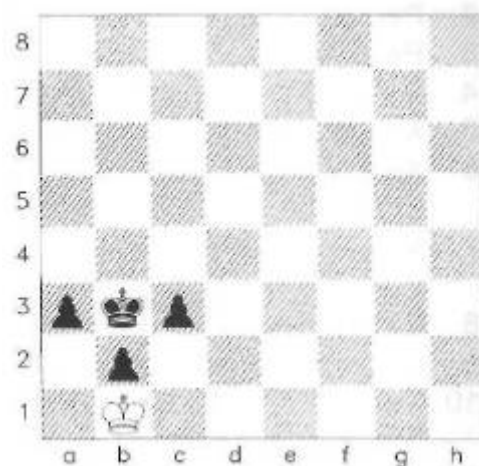
Diagrama 41



b) Brancas: Rb1

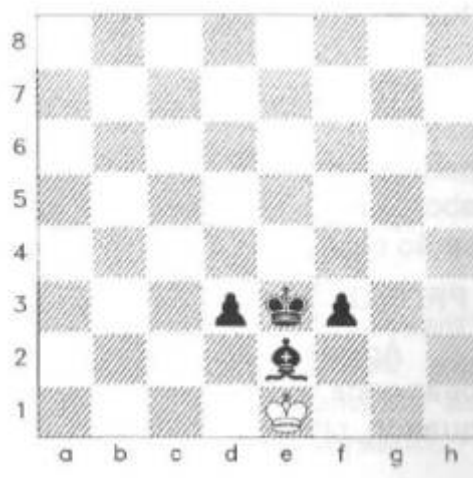
Pretas: Rb3, b2, a3, c3

Diagrama 42



c) Brancas: Re1

Pretas: Re3, Be2, d3, f3



Revisando

Até agora já foram observados:

1. O tabuleiro:-Posicionamento e denominação das casas.
2. Peças: - Posição inicial
3. Rei: - Movimento e exemplo
4. Dama:- Movimento e exemplo
5. Xeque: Definição e exemplos
6. Xeque-mate: - Definição e exemplos
7. Rei afogado: - Definição e exemplos
8. Como anotar uma posição
9. Como anotar os lances
10. Condução do xeque-mate (Rei, Dama x Rei)
11. Torre: Movimento e exemplo
12. Captura de peças
13. Condução do xeque-mate (Rei, Torre x Rei)
14. Bispo:- Movimento e exemplo
15. Cavalo: - Movimento e exemplo
16. Peão:- Movimento e exemplo

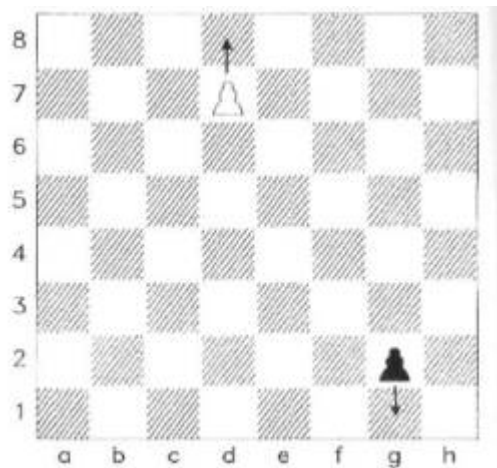
Estes conhecimentos são essenciais para se jogar uma partida. Além desses 16 assuntos abordados, existem mais 3 que serão explicados a seguir.

PROMOÇÃO OU COROAÇÃO

Apesar de suas limitações o peão pode ter seu valor ampliado quando chega à última casa.

Como sabemos, o peão não volta, anda sempre para frente, após chegar à última casa dizemos que foi promovido. A promoção é a troca do peão por outra peça seja dama, torre, bispo ou cavalo.

Diagrama 44

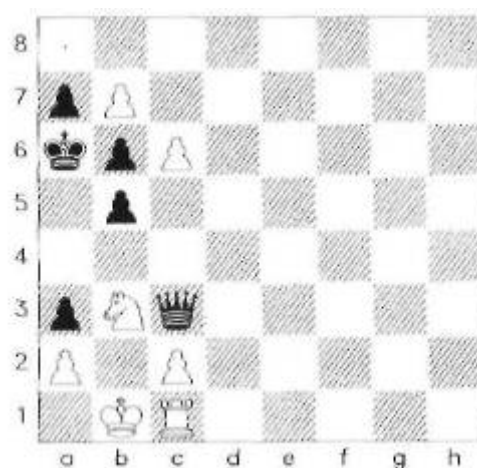


O peão em d7 quando chegar a d8 pode ser trocado por **dama, torre, cavalo ou bispo**. O mesmo acontece com o peão preto em g2.

Após a promoção, a peça deixa de ser peão e tem seus movimentos correspondentes à peça promovida. Na maior parte dos casos, o jogador troca o peão por uma dama, pelo seu valor, embora existam situações em **que** a promoção por peça menor **se** faz necessária.

No **diagrama 45** as brancas estão para levar xeque-mate em um lance (**1...Db2++**).

Diagrama 45



Não existe maneira de defender a casa b2 e, caso as brancas promovam o peão por uma dama, o xeque-mate é inevitável. As brancas, apesar da situação, conseguem vencer a partida. De que maneira?

EN PASSANT

Antigamente o peão andava sempre de casa em casa. Algum tempo depois foi permitido que os peões em sua posição inicial, andassem duas casas. Quando um peão em sua casa de origem anda duas casas e fica ao lado de um peão adversário, este pode capturá-lo como se houvesse simplesmente andado uma casa.

Diagrama 46

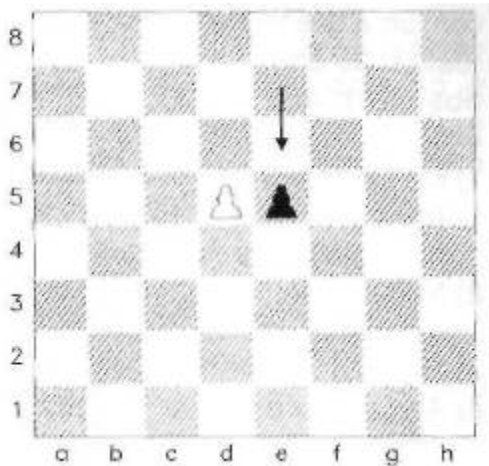
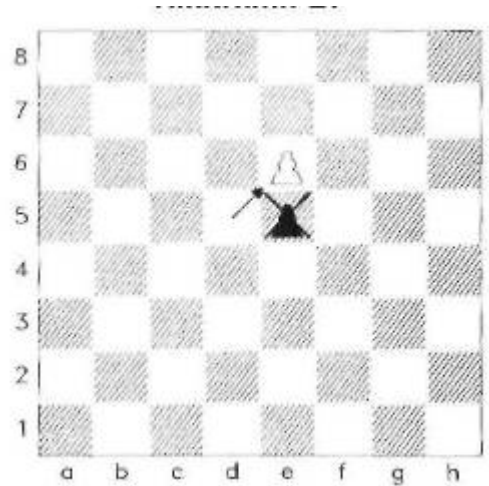


Diagrama 47



A captura por "en passant" (de passagem) deve ser executada imediatamente ao avanço do peão adversário.

ROQUE

O último movimento é o roque. São dois movimentos em um lance. O roque é realizado com uma das torres e o rei. Para a realização do roque é importante observar que só é possível executá-lo quando:

- 1) O rei e a torre do lado escolhido para o roque não foram movimentados.
- 2) Não houver peças entre o rei e a torre.
- 3) O rei não estiver em xeque.
- 4) As casas em que o rei passar não estiverem ameaçadas.
- 5) O rei, ao rocar, não terminar em xeque.

O roque é feito da seguinte maneira:

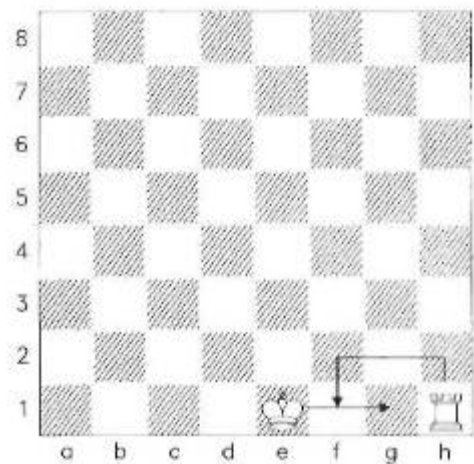
- O rei anda duas casas em direção à torre.
- A torre pula o rei e ocupa a casa ao lado do rei.

rei.

ROQUE PEQUENO

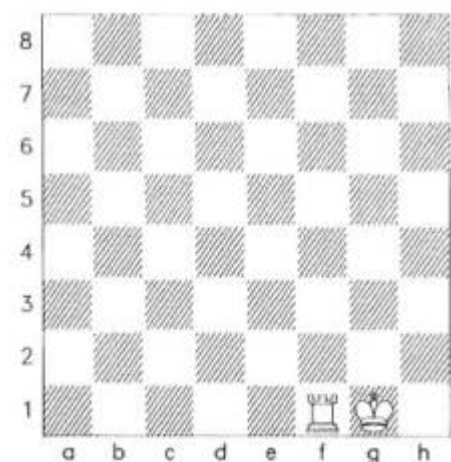
Antes

Diagrama 48



Depois

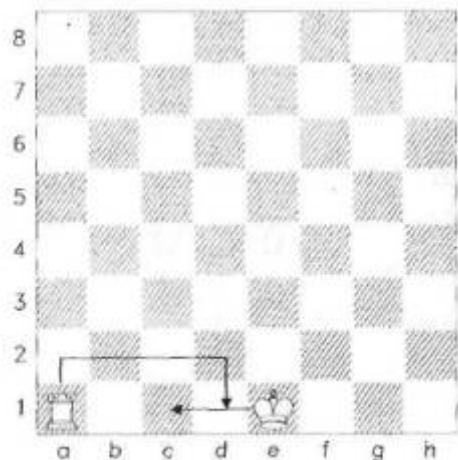
Diagrama 49



ROQUE GRANDE:

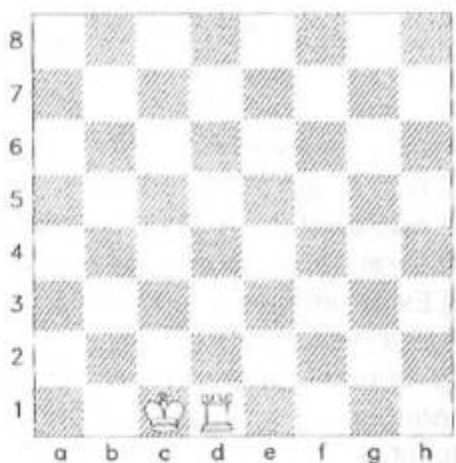
Antes

Diagrama 50



Depois

Diagrama 51



O roque pode ser feito para o lado do rei (roque pequeno, **diagramas 48 e 49**) ou para o lado da dama (roque grande, **diagramas 50 e 51**).

Obs: - Tanto para as pretas como para as brancas, só é permitido fazer o roque uma vez e após executá-lo tudo prossegue normalmente.

EXERCÍCIOS 11

Resolva os diagramas seguintes:

a) Brancas jogam e conseguem vantagem material.

Diagrama 52

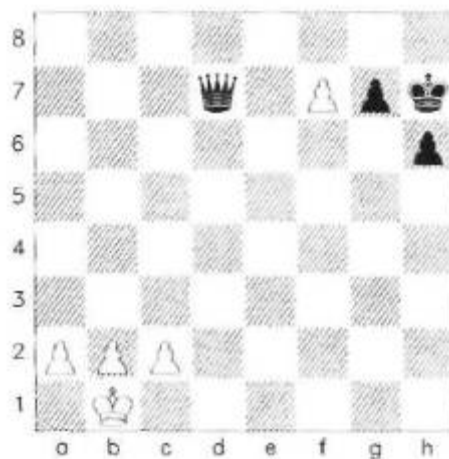


Diagrama 53

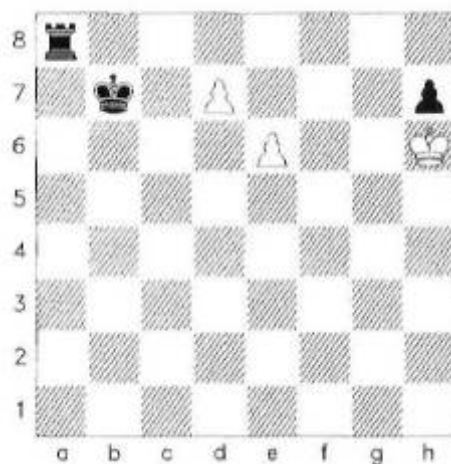
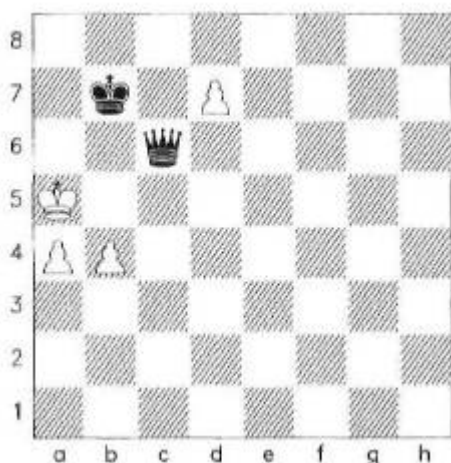
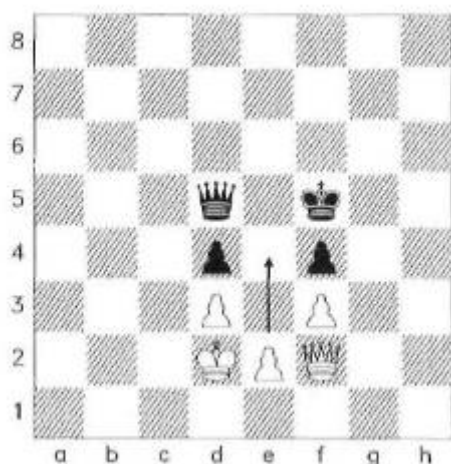


Diagrama 54



peão em e4. Este lance foi bom? Por quê?

Diagrama 55



c) Você está com as peças brancas e deseja fazer o roque pequeno.

Faça as seguintes considerações sobre o rei e a torre branca:

- 1) Encontram-se em suas casas iniciais (rei em e1 e a torre em h1);
- 2) Não foram movimentados;
- 3) Não existem peças entre eles;
- 4) O rei não está em xeque;
- 5) Existe um cavalo preto em e3.

Agora responda:

As brancas podem fazer roque pequeno?

() Sim

☐ Não

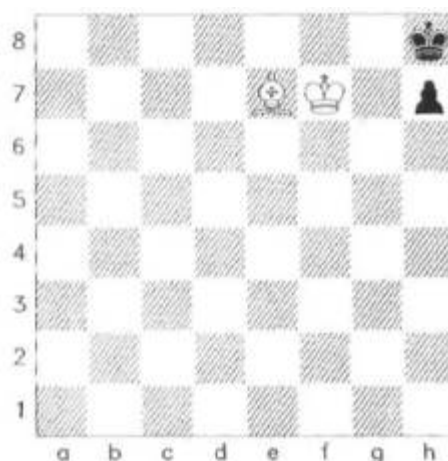
Justifique:

d) Nos diagramas 56 a 60, as brancas jogam e dão xeque-mate em um lance.

Brancas. Rf7, Be7

Pretas: Rh8, h7

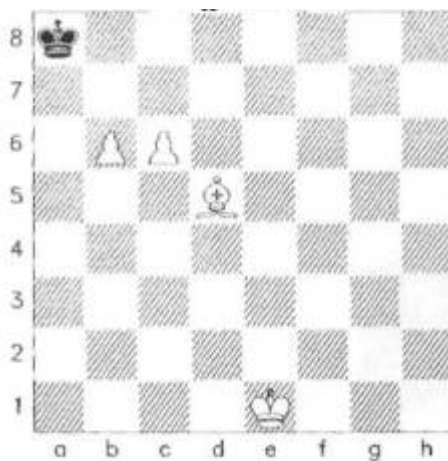
Diagrama 56



Brancas. Re1, Bd5, b6, c6

Pretas: Ra8

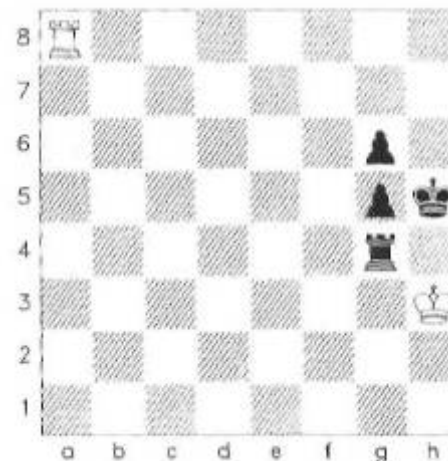
Diagrama 57



Brancas: Rh3, Ta8

Pretas: Rh5, Tg4, g5,g6

Diagrama 58

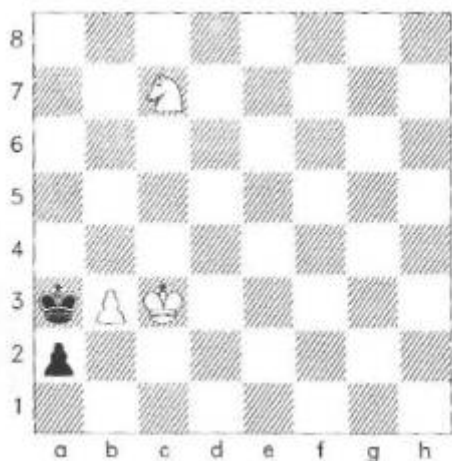




Branças: Rc3, Cc7, b3

Pretas: Ra3, a2

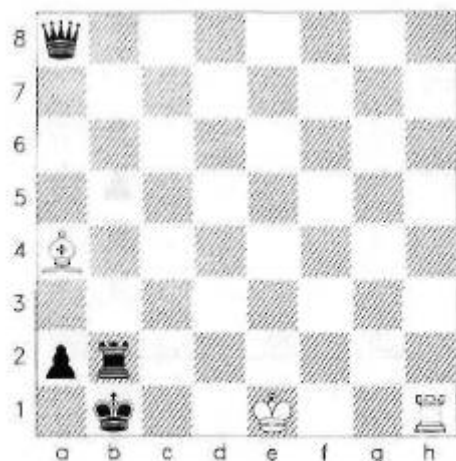
Diagrama 59



Branças: Re1, Th1, Ba4

Pretas: Rb1, a2, Tb2, Da8

Diagrama 60



Agora que você concluiu o Capítulo 1, já está pronto para fazer o Teste do Peão. Responda todas as questões com muito cuidado e receba o seu Diploma Peão.

Após o estudo do Capítulo 1 deste livro e a obtenção do Diploma do Peão, você está apto a entrar no Módulo 2. Depois do estudo deste módulo você encontrará o Teste da Torre.

Uma vez que você consiga o Diploma do Peão e o Diploma da Torre, você poderá entrar no Capítulo 3 de nosso curso e fazer o Teste do Rei.

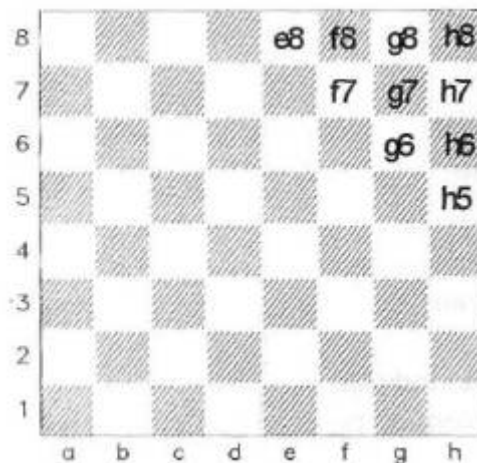
Se for bem sucedido, receberá o Diploma do Rei.

Muito bem, mãos à obra e boa sorte!

TESTE DO PEÃO

1-O TABULEIRO

Diagrama 61



- Complete o nome das casas
- Qual é a cor da diagonal a7-b8?
- Qual o nome das casas onde estão situadas

as seguintes peças:

Branças:

Rei:

Torres:

Dama:

Negras:

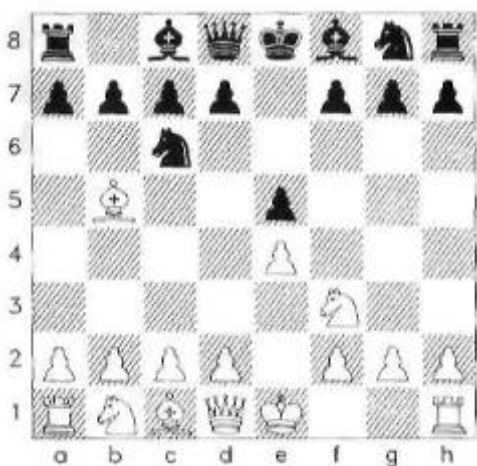
Cavalos:

Rei:

Dama:

2- PEÇAS (MOVIMENTO E CAPTURAS)

Diagrama 62



a) Quais as capturas que existem nesta posição?

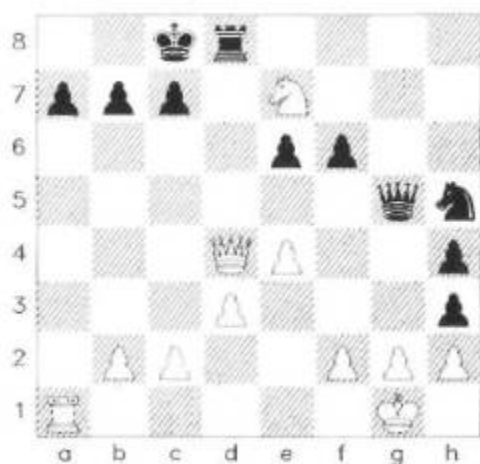
R:

b) O que você capturaria?

R:

3- XEQUE

Diagrama 63

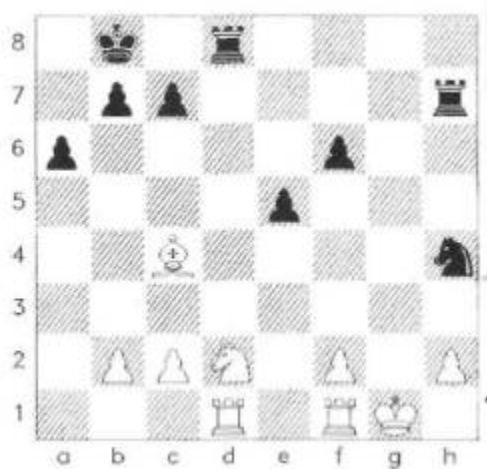


a) Escreva o nome da peça que está dando xaque e faça uma flecha mostrando o xaque: R:

b) Com outra flecha, indique a única casa em que o rei pode escapar do xaque.

4- XEQUE

Diagrama 64



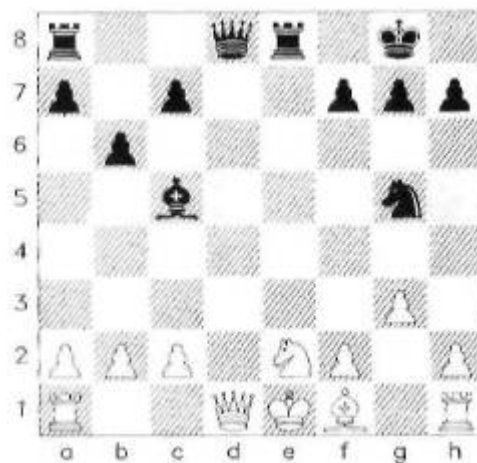
a) Indique com flechas, todos os xeques possíveis nesta posição.

b) Conhecendo todos os xeques, selecione o único que não acarretará perda material para a pretas.

R:

5- XEQUE-MATE

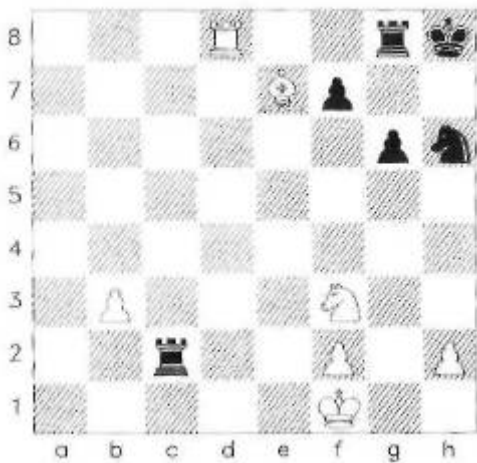
Diagrama 65



a) Com uma flecha, mostre como as negras podem dar xaque-mate em um lance.

6- XEQUE-MATE

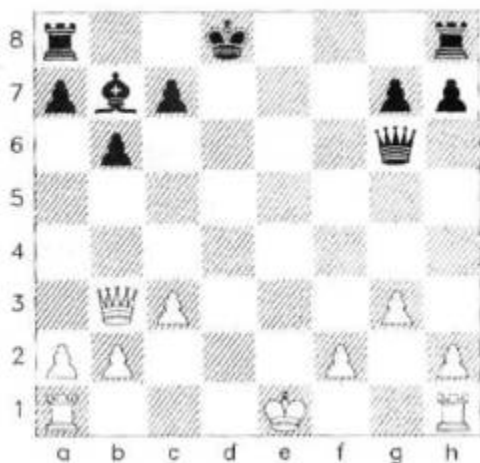
Diagrama 66



a) Como as brancas podem dar mate em dois lances?

7- ROQUE

Diagrama 67



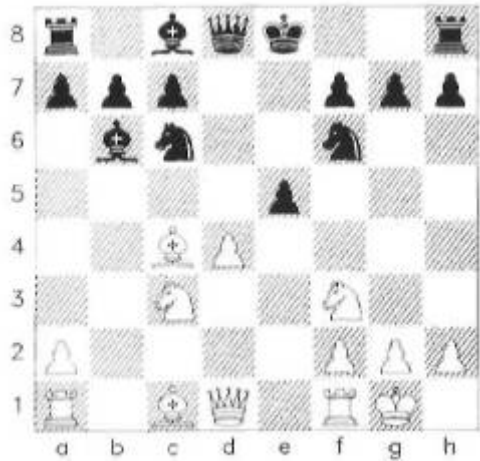
Analise a posição do diagrama 67 e responda se as brancas e as negras podem fazer o roque, e qual, se o pequeno ou o grande roque:

Brancas:

Pretas:

8- ROQUE

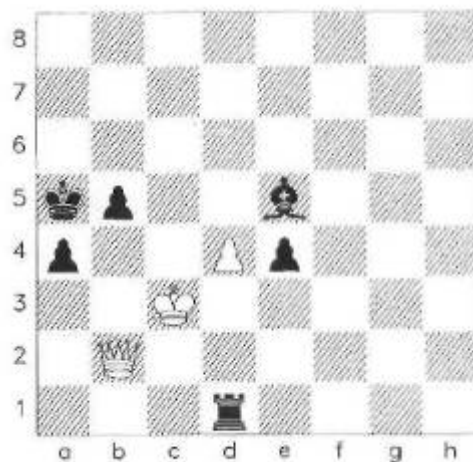
Diagrama 68



Como as brancas podem impedir o rei preto de "rocar", ficando, assim, centralizado e sujeito a ataques das brancas? R:

9 - EN PASSANT

Diagrama 69

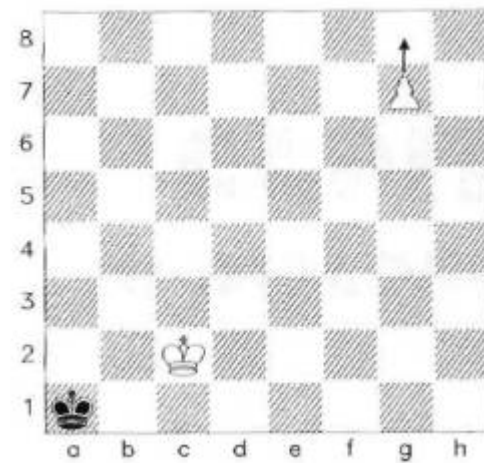


As brancas acabaram de jogar **1.d2-d4** para escapar do xeque do bispo preto.

Como as negras podem dar xeque-mate em um lance? R:

10- PROMOÇÃO

Diagrama 70



Você está com as brancas e acabou de avançar o peão para g8. Qual a peça que escolherá para a promoção?

- Cavalo: •
- Bispo: D
- Torre: •
- Dama: D

CAPÍTULO 2

O DIPLOMA DA

TORRE



VALOR COMPARATIVO DAS PEÇAS

Atribuiu-se às peças um valor numérico:

Peça	Valor
Dama	9 pontos
Torre	5 pontos
Bispo	3 pontos
Cavalo	3 pontos
Peão	1 ponto

Estes valores não são absolutos e os utilizamos como referencial para as trocas. Existem casos em que um peão pode valer mais que um bispo ou até uma dama, na maior parte dos casos esses valores prevalecem.

UM POUCO MAIS SOBRE NOTAÇÃO.

Para descrever determinados movimentos ou situações existem sinais que são utilizados para notação.

Sinais Convencionais

0-0	roque pequeno
0-0-0	roque grande
x	captura
+	xeque
++	xeque-mate
ep	en passant
=	promoção

CASOS DE EMPATE

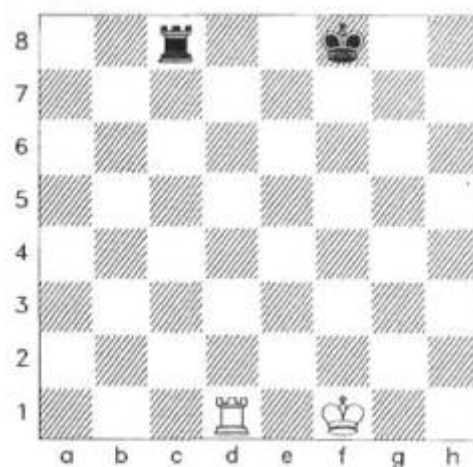
Ocorrem situações em que a partida de xadrez termina empatada. Nestes casos cada jogador recebe meio ponto (1/2 -1/2); (1-0) se o branco ganha, e (0-1) se a vitória for das negras.

Existem seis maneiras da partida acabar empatada:

1- EMPATE POR COMUM ACORDO:

Ocorre quando um jogador, durante a partida, oferece o empate e seu adversário o aceita.

Diagrama 71



No diagrama 71 as brancas (o jogador das brancas) propuseram o empate e as negras (o jogador das negras) aceitaram. Este caso de empate é muito comum quando as chances de vitória esgotaram-se e a posição está equilibrada.

2- EMPATE POR FALTA DE MATERIAL:

Nesta situação, o xeque-mate não é possível porque o jogador não possui peças suficientes. Nos **diagramas 72, 73 e 74**, as brancas não possuem material para o mate.

Diagrama 72

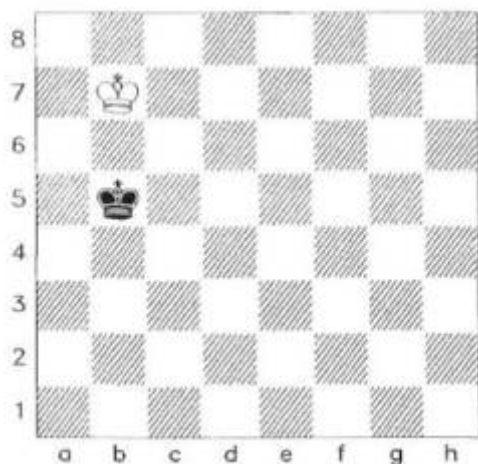


Diagrama 73

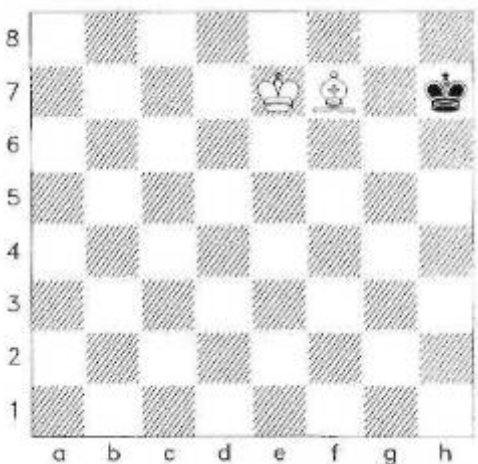
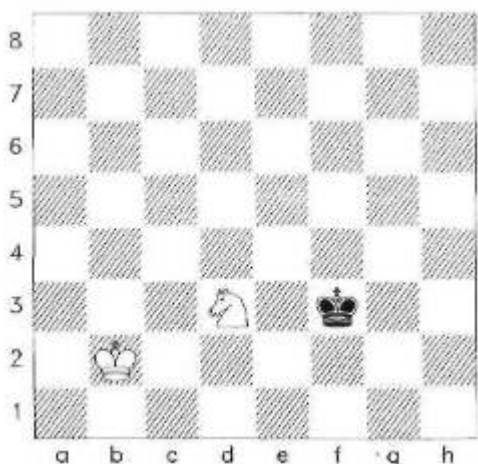


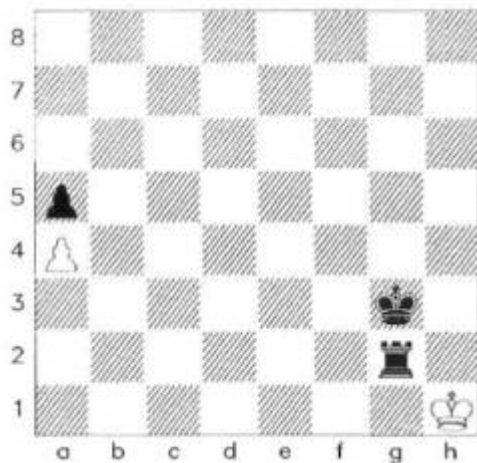
Diagrama 74



3- EMPATE POR AFOGAMENTO:

Ocorre quando o jogador não se encontra em xeque e não pode fazer nenhuma jogada. O diagrama 75 mostra um empate por afogamento. As brancas não podem mover o seu rei, e seu peão está bloqueado pelo peão negro.

Diagrama 75



4- EMPATE POR XEQUE-PERPÉTUO:

Nesta situação, o jogador não consegue escapar dos xeques sucessivos que seu adversário lhe aplica.

O xeque-perpétuo é um recurso que um jogador inferiorizado (que está perdendo a partida) usa para salvar-se. No diagrama 76, as negras têm um bispo e um peão a mais, mas não conseguem ganhar o jogo. O lance é das brancas que jogam **Tg6+**, que não pode ser capturada nem pelo rei e nem pelo peão, pois deixarão as brancas afogadas. As negras moverão seu rei para h5 (diagrama 77) e as negras tornarão a dar xeque, jogando sua torre em g5 e a partida empatará por xeque perpétuo ou afogamento.

Diagrama 76

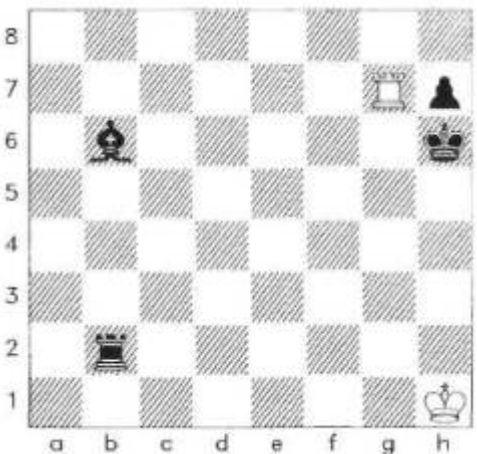
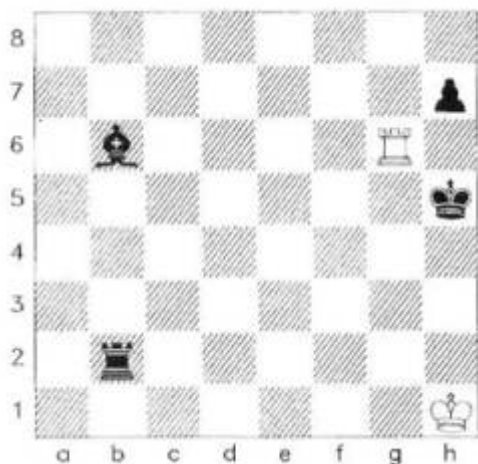


Diagrama 77



5- EMPATE PELA TRIPLA REPETIÇÃO:

Neste caso, o empate é bastante parecido com o perpétuo. No diagrama 78, as brancas estão com uma torre a mais e existe ainda a ameaça de mate, movendo-se a torre de e8 para a8. As negras conseguem o empate jogando Dh5+.

Ao rei branco só resta a fuga para g1 (diagrama 79). As negras prosseguem jogando Dd1 + e o rei branco vai para h2. A posição inicial repetiu-se pela segunda vez (diagrama 78). Antes de completar o lance que fará a posição repetir-se pela terceira vez, o jogador das negras deverá anunciá-lo ao seu adversário.

Diagrama 78

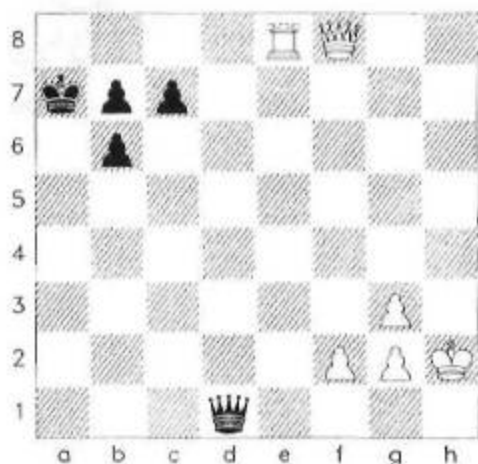
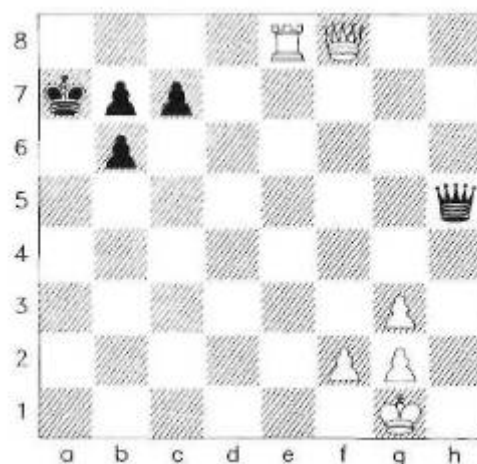


Diagrama 79



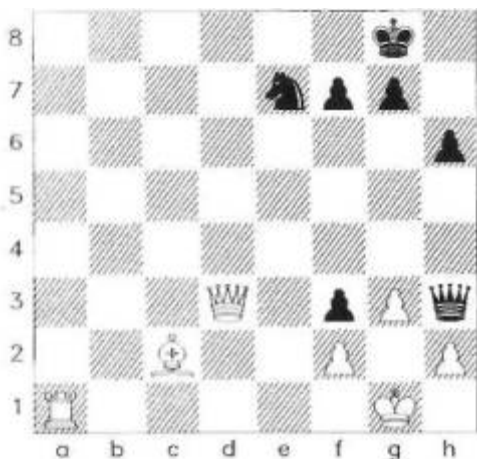
6- EMPATE PELA REGRA DOS CINQUENTA LANCES:

Se durante a partida for provado que 50 lances foram feitos sem que ocorram capturas ou movimentos de peão, a partida estará empatada.

EXERCÍCIO 12

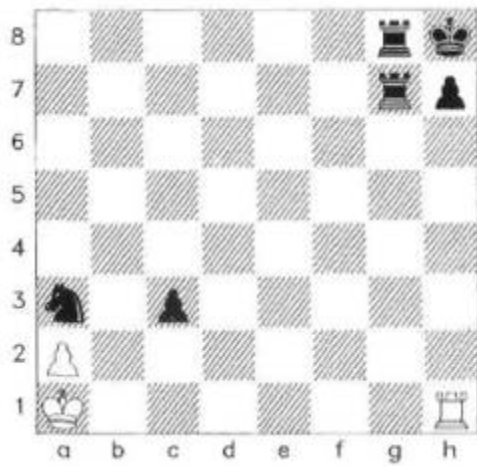
a) Você tem as brancas e seu adversário acabou de propor o empate. Você aceitaria? Sim ou não? Justifique.

Diagrama 80



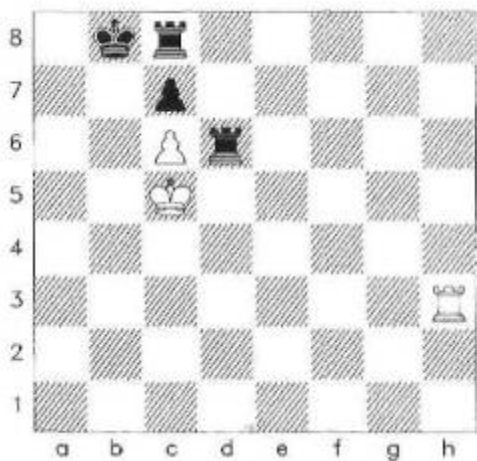
b) No diagrama 81 as brancas têm inferioridade em material, mas conseguem o empate. Mostre como.

Diagrama 81



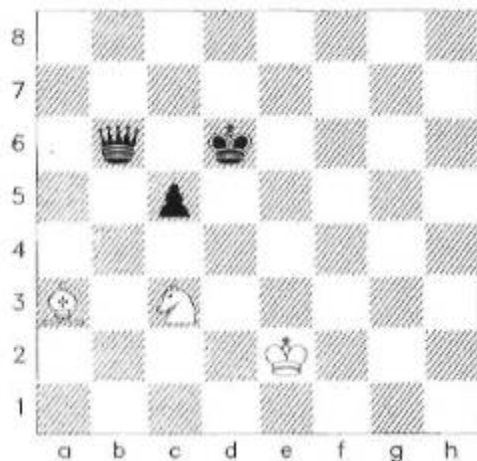
c) Você tem as brancas. Qual o melhor lance? Por quê?

Diagrama 82



d) No diagrama 83 as brancas conseguem o empate. Você pode mostrar como?

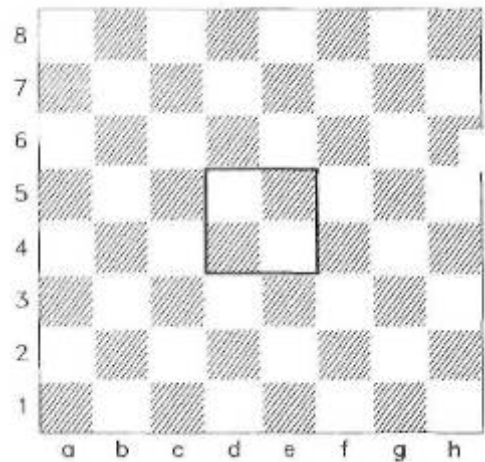
Diagrama 83



CENTRO

Composto pelas casas e4, e5, d4 e d5, o "centro" é um setor importante do tabuleiro.

Diagrama 84



O domínio do centro dá grande vantagem para quem o conquistou. Quando as peças estão situadas no centro, exercem um amplo raio de ação.

Observe o quadro abaixo e veja como nas casas centrais o raio de ação (mobilidade) das peças aumentam.

Peça	Número de casas a que se pode ir quando se está em			
	e4	f6	b2	h1
Dama	27	25	23	21
Torre	14	14	14	14
Bispo	13	11	9	7
Cavalo	8	8	3	2
Rei	8	8	8	3

INICIANDO A PARTIDA

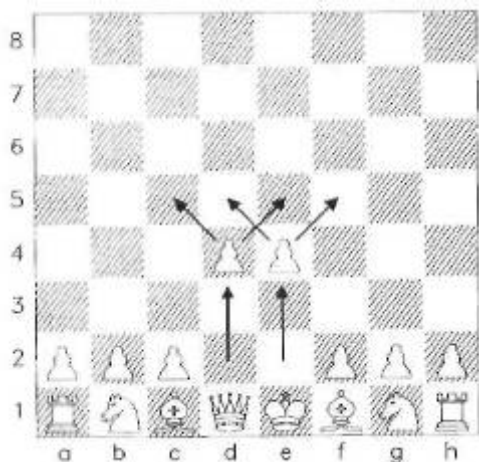
No xadrez você inicia com 16 peças, cada qual com características distintas. Todas as peças são importantes. Jogar xadrez significa utilizar todas as peças de forma harmônica, a fim de alcançar o objetivo maior, o xeque-mate.

Ao iniciar uma partida, as únicas peças que podem ser movimentadas na abertura são:

peões e cavalos.

Quando os peões do rei e da dama se movem, abrem caminhos para os bispos e a dama que atacam as casas centrais.

Diagrama 85



Na defesa os peões protegem o rei e as outras peças.

No início do jogo deve ser evitado mover muitos peões laterais. Cada peão avançado enfraquece a posição. Os movimentos de peões recomendados na abertura são com os peões correspondentes às colunas e e d. Por serem as peças mais fracas do jogo, os peões necessitam do apoio das outras peças para avançar; caso contrário, serão facilmente capturados.

Observe no diagrama 85 como o movimento inicial dos

peões centrais libera os bispos. Para colocar os cavalos em jogo, devem-se buscar as casas centrais pois, como já foi visto, nelas possuem maior raio de ação.

Nos movimentos iniciais é importante observarmos algumas regras:

1o Domínio do centro 2o Desenvolvimento das peças 3o Roque.

TEMAS DE COMBINAÇÃO

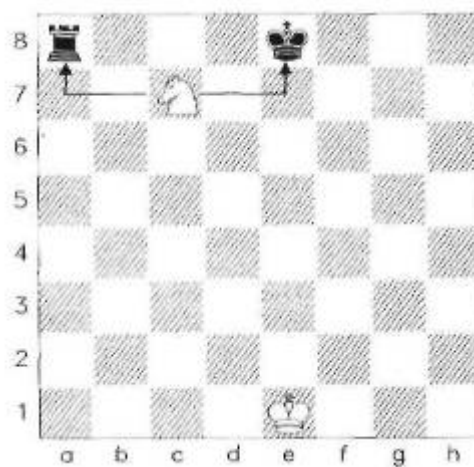
"Combinação" é uma seqüência de lances que um jogador desenvolve para conseguir algum tipo de vantagem. Quando jogamos com alguém, não devemos esperar que as peças adversárias sejam capturadas sem esforço. Veja agora os temas mais comuns:

1-ATAQUE DUPLO

Este é um dos temas que acontecem com muita freqüência nas partidas de xadrez. "Ataque duplo" é a denominação dada a um ataque a duas peças adversárias por uma peça de menor valor.

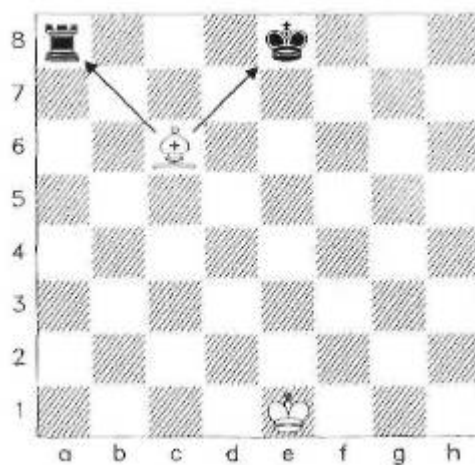
No diagrama 86 o cavalo branco ataca ao mesmo tempo o rei e a torre. Quando o ataque duplo envolve o rei como nesta situação, a perda material é inevitável.

Diagrama 86



A situação do **diagrama 87** não é muito diferente do anterior. Agora a peça atacante é um bispo. Como as pretas estão em xeque, elas devem mover o rei, perdendo a torre em seguida.

Diagrama 87



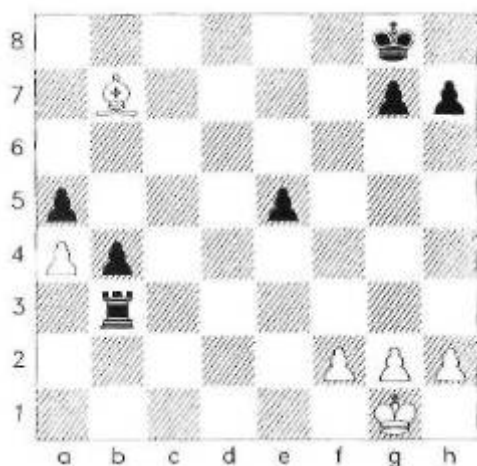
EXERCÍCIO 13

Resolva as posições seguintes:

Branças jogam e ganham material

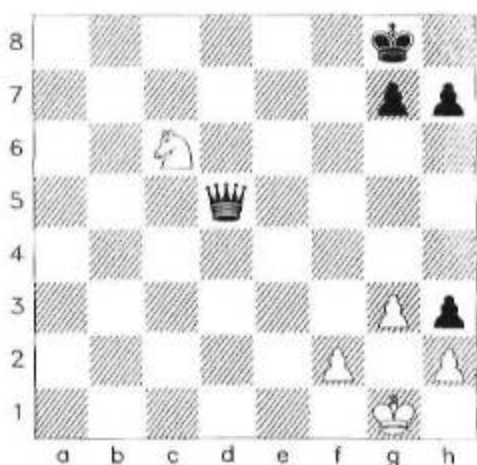
a) Brancas: Rg1, Bb7, a4, f2, g2, h2
 Pretas: Rg8, Tb3, a5, b4, e5, g7, h7.

Diagrama 88



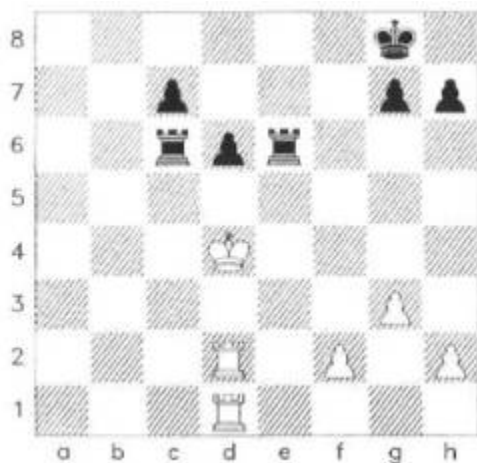
b) Brancas: Rg1, Cc6, f2, g3, h2
 Pretas: Rg8, Dd5, g7, h7, h3.

Diagrama 89



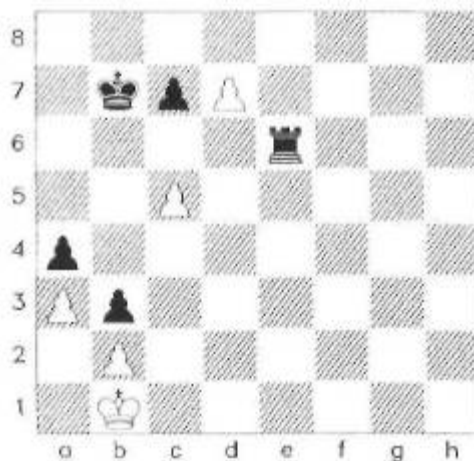
c) Brancas: Rd4, Td2, Td1, f2, g3, h2.
 Pretas: Rg8, Tc6, Te6, c7, d6, g7, h7.

Diagrama 90



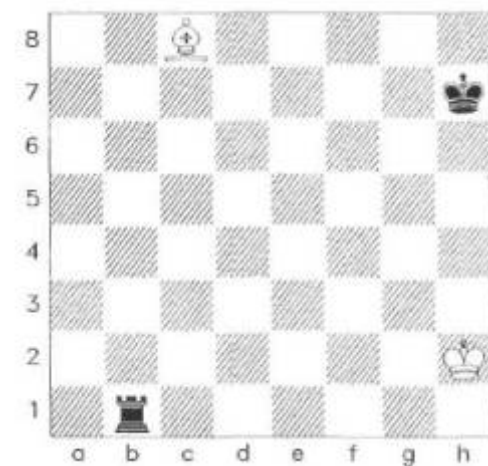
d) Brancas: Rb1, a3, b2, c5, d7.
 Pretas: Rb7, Te6, a4, b3, c7.

Diagrama 91



e) Brancas: Rh2, Bc8.
 Pretas: Rh7, Tb1.

Diagrama 92



2- XEQUE DESCOBERTO

O ataque (xeque) descoberto é outra forma de ataque duplo.

Na posição do **diagrama 93**, a torre ameaça indiretamente o rei preto. Após a retirada do bispo para a casa e4, o rei encontra-se em xeque e está obrigado a sair do raio de ação da torre, perdendo assim a dama em c6 (diagrama 94).

Diagrama 93

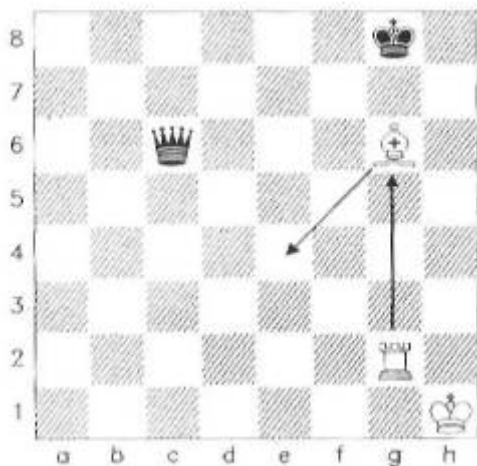
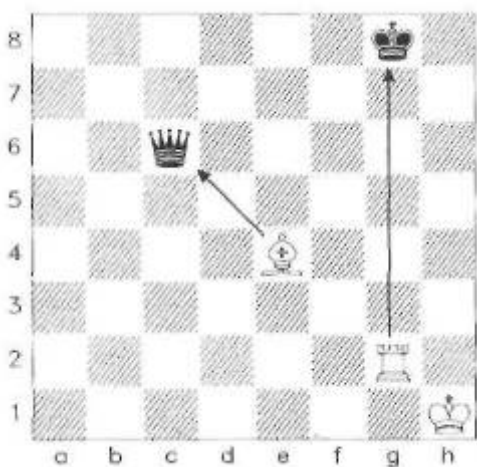


Diagrama 94



EXERCÍCIO 14

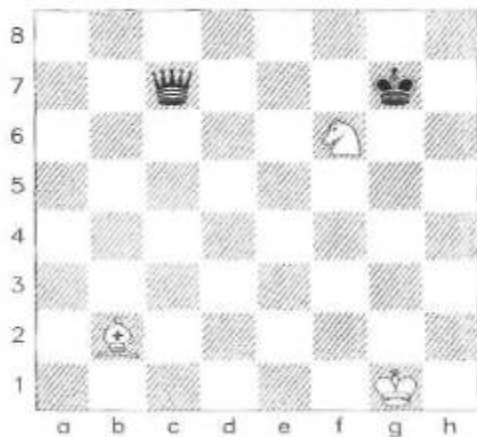
1- Resolva as posições:

a) Brancas jogam e ganham material

Branças: Rg1 Bb2, Cf6

Pretas: Rg7, Dc7

Diagrama 95

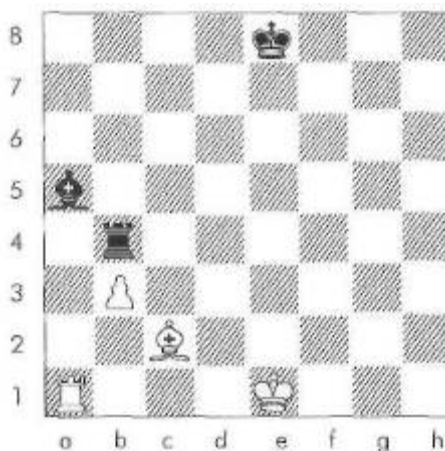


b) As pretas jogam e ganham material

Branças: Re1, Ta1, b2, Bc2

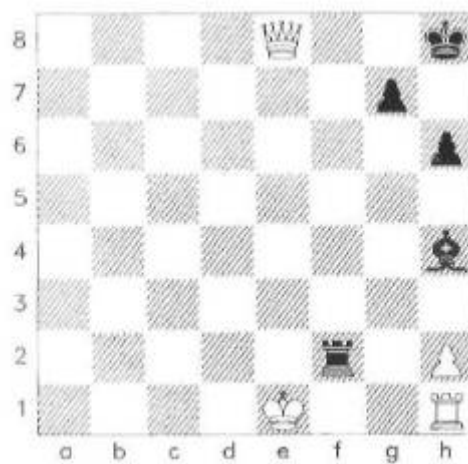
Pretas: Re8, Ba5, Tb4

Diagrama 96



c) No **diagrama 97** as brancas jogaram a dama na casa e8, ameaçando o rei adversário. Este foi um bom lance? Por quê?

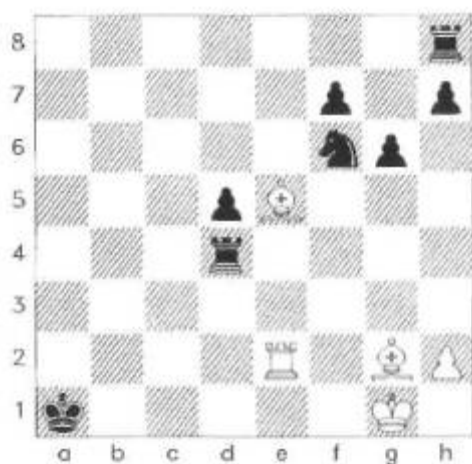
Diagrama 97



3- CRAVADA DE PEÇAS

Uma peça está "cravada" quando não pode ser movimentada, pois deixaria uma peça de maior valor desprotegida.

Diagrama 98



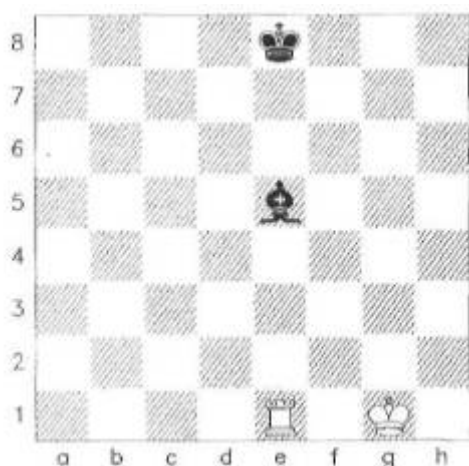
No **diagrama 98** as pretas, apesar da vantagem material, nada podem fazer contra a ameaça de captura da torre em d4 e do cavalo em f6. A torre em d4 não pode ser retirada, pois o rei ficaria ameaçado, e o cavalo em f6 não pode ser retirado, pois deixaria a torre em h8 desprotegida. **A cravada de peça visa à imobilização da peça adversária ou à vantagem material.**

CRAVADA ABSOLUTA:

É quando o rei está atrás da peça cravada. As negras não podem mover o seu bispo de e5, por deixar o rei de e8 em xeque pela torre branca de e1.

Diagrama 99.

Diagrama 99

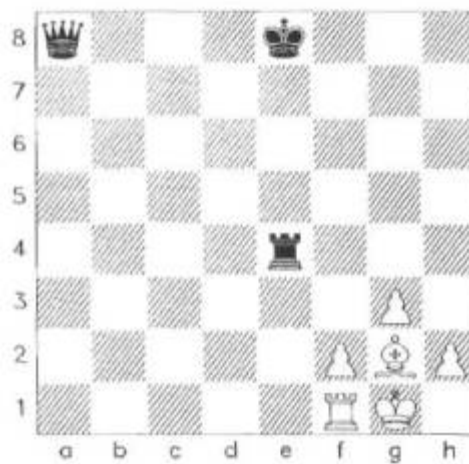


CRAVADA RELATIVA:

É quando outra peça, fora o rei, encontra-se atrás da peça cravada.

A torre preta encontra-se cravada, movendo-se, o bispo de h1 captura a dama negra de a8.

Diagrama 100

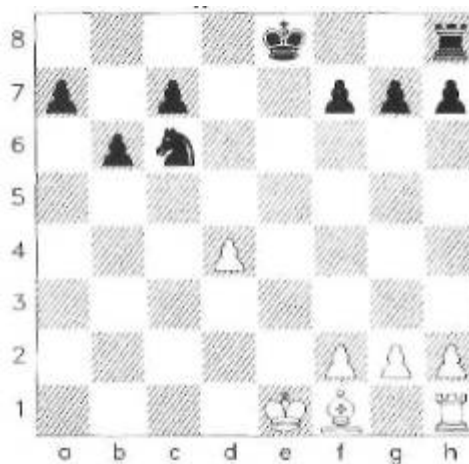


EXERCÍCIO 15

As brancas jogam e ganham material

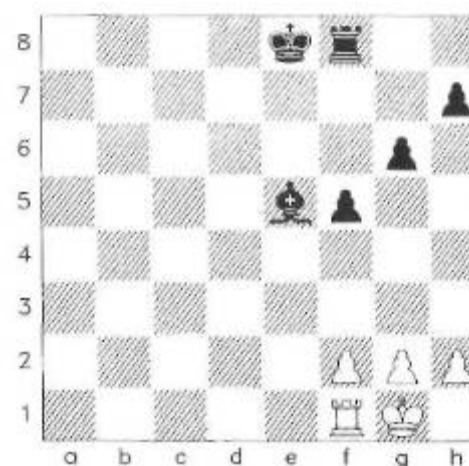
- a) Brancas: Re1, Bf1, Th1, d4, f2, g2, h2,
Pretas: Re8, Cc6, Th8, a7, b6, c7, f7, g7, h7

Diagrama 101



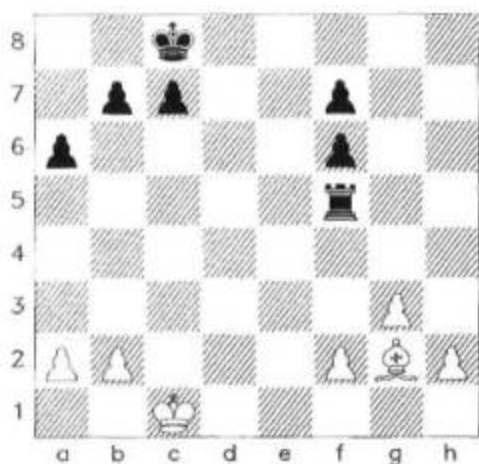
- b) Brancas: Rg1, T f 1 , f2, g2, h2
Pretas: Re8, Be5, Tf8, f5, g6, h7

Diagrama 102



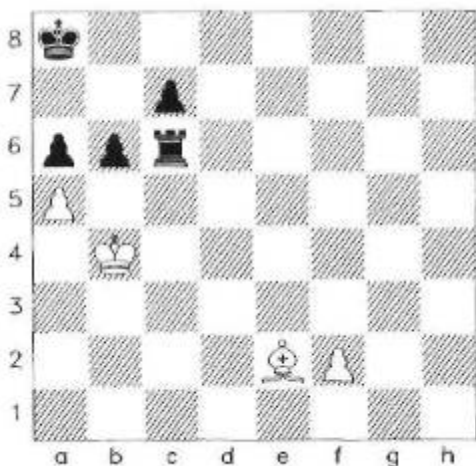
c) Brancas: Rc1, Bg2, a2, b2, f2, g3, h2
 Pretas: Rc8, Tf5, f7, f6, a6, b7, c7

Diagrama 103



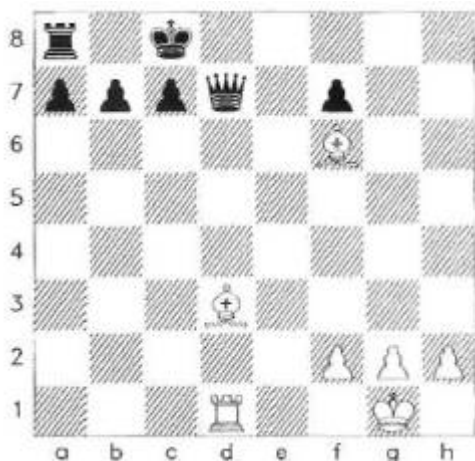
d) Brancas: Rb4, Be2, a5, f2
 Pretas: Ra8, Tc6, a6, b6, c7

Diagrama 104



e) Brancas: Rg1, Td1, Bd3, Bf6, f2, g2, h2
 Pretas: Ta8, Rc8, Dd7, a7, b7, c7, f7

Diagrama 105

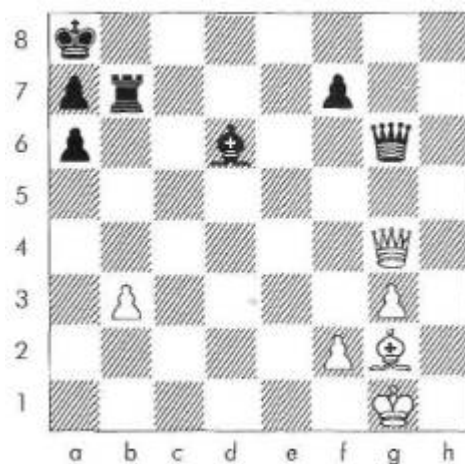


f) Brancas jogam e ganham

Brancas: Rg1, Bg2, Dg4, f2, g3, b3, f6

Pretas: Ra8, Tb7, Bd6, Dg6, a7, f7, g7, b6

Diagrama 106



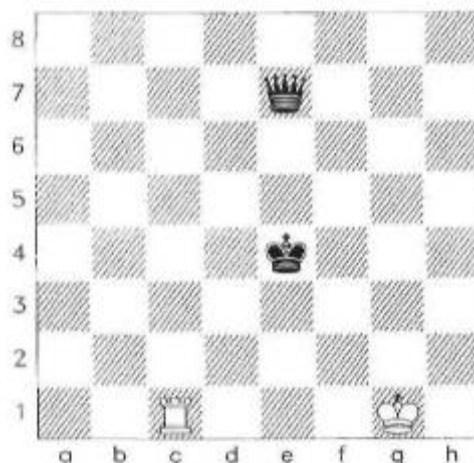
4- RAIOS X

O "raio X" nada mais é do que uma cravada ao inverso. Na cravada, uma peça ameaça duas peças inimigas ao longo de uma linha em que exerce sua influência, e a peça inimiga de menor valor serve de escudo para a mais valiosa (diagramas 98,99 e 100)

No raio X, a peça de maior valor está diretamente ameaçada. Deve-se retirá-la deixando a peça de menor valor exposta à captura.

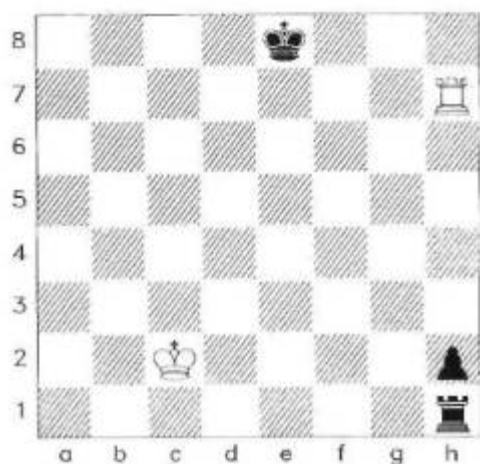
No diagrama 107, o rei de e4 leva xeque em e1 da torre branca de c1, devendo retirar-se para a coluna f ou d deixando, assim, a dama negra de e7 exposta à captura.

Diagrama 107



No diagrama 108, as negras jogam 1 ...Ta1 ameaçando promover seu peão em h1. A resposta das brancas é forçada: 2. **Txh2**, Ta2+! As negras ganham a torre branca através do raio X.

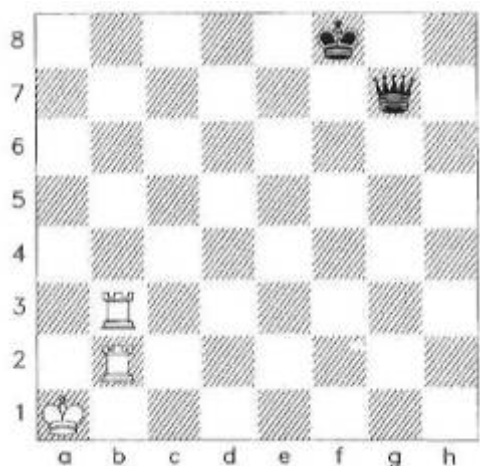
Diagrama 108



EXERCÍCIO 16

Jogam as brancas e ganham a dama negra.

Diagrama 109



5- DESVIO

O "desvio" tem como objetivo "distrair" alguma peça adversária que esteja executando uma função importante.

Na posição do **diagrama 110**, a torre em d8 é desviada para a casa f8, deixando a dama sem proteção.

Para que o desvio **seja** forçado, deve haver **algum tipo** de ameaça.

Diagrama 110

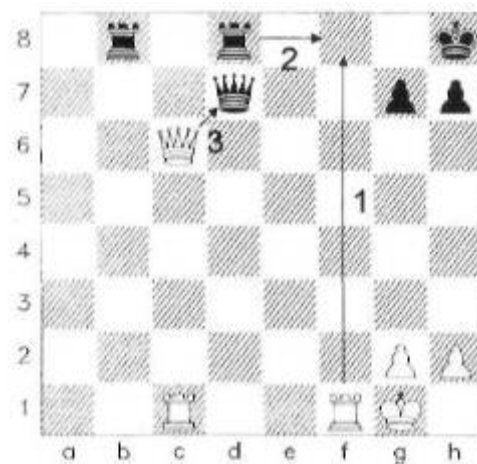
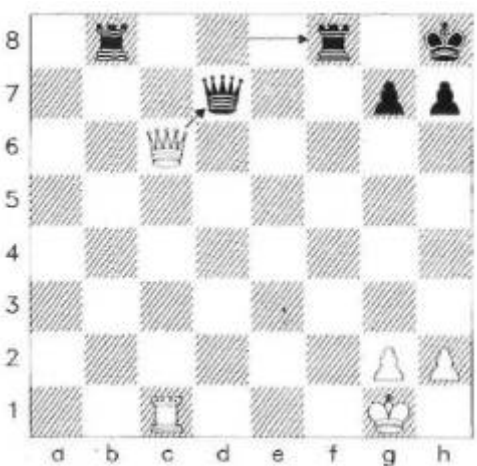


Diagrama 111



EXERCÍCIO 17

Resolva as posições seguintes:

a) Brancas jogam e ganham

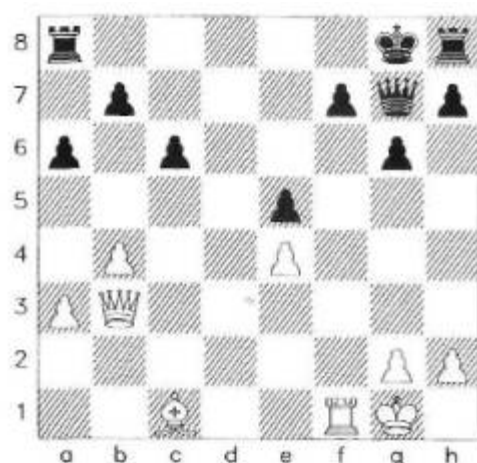
Brancas: Rg1, Tf1, Bc1, Db3, h2, g2, e4, a3,

b4

Pretas: Rg8, Th8, Ta8, Dg7, h7, f7, b7, g6,

c6, a6, e5

Diagrama 112

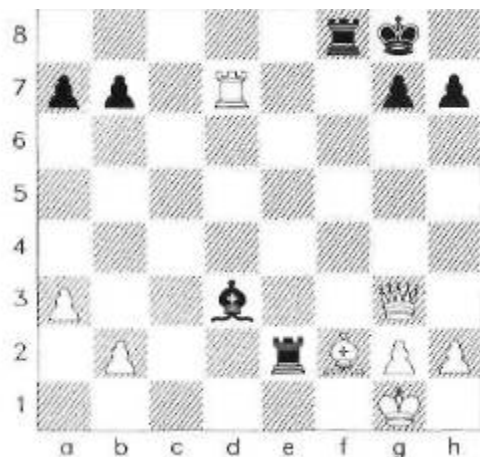


b) Pretas jogam e ganham

Branças: Rg1, Bf2, Dg3, Td7, h2, g2, b2, a3

Pretas: Rg8, Tf8, Te2, Bd3, a7, b7, g7, h7

Diagrama 113



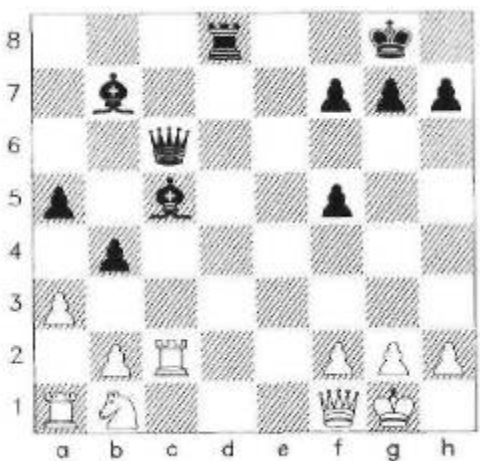
c) Pretas jogam e ganham

Branças: Rg1, Df1, Cb1, Ta1, Tc2, h2, g2, f2, b2, a3

b2, a3

Pretas: Rg8, Td8, Bb7, Dc6, Bc5, h7, g7, f7, f5, b4, a5

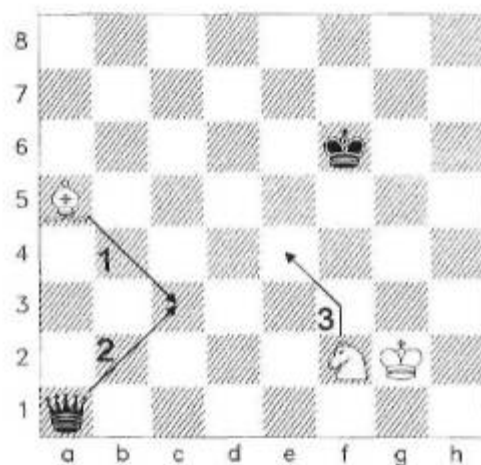
Diagrama 114



6- ATRAÇÃO

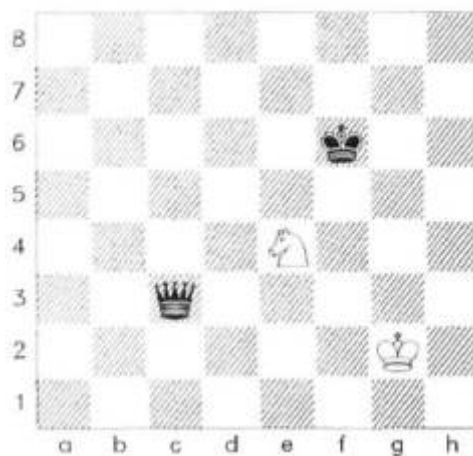
Ocorre quando as peças são forçadas a ir para as casas que não oferecem segurança.

Diagrama 115



No **diagrama 115**, as brancas jogam 1. Bc3+ atacando o rei e a dama negros. A resposta é forçada 1..., **Dxc3**. Agora o rei e a dama negros encontram-se em casas perigosas. As brancas jogam 2. Ce4+ que ataca simultaneamente o rei e a dama negros.

Diagrama 116



Através do sacrifício do bispo, a dama foi conduzida para a casa c3 ficando sujeita ao duplo em e4.

EXERCÍCIO 18

a) Brancas jogam e ganham

Brancas: Rg1, Dd1, Tg3, b2, c2, f2, a3, d4, f6.

Pretas: Rf8, Te6, Td7, Dc4, a7, f7, b6, d5

Diagrama 117



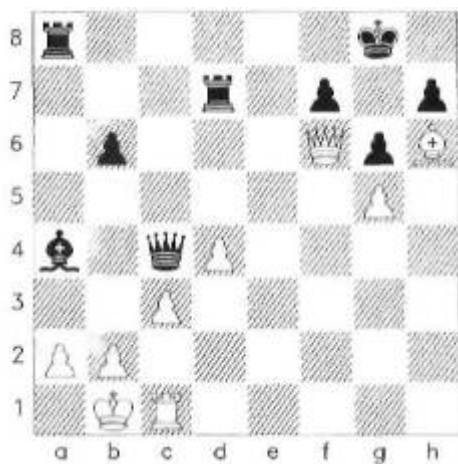
b) Pretas jogam e ganham

Brancas: Rb1, Tc1, Df6, Bh6, a2, b2, d4, g5,

c3

Pretas: Rg8, Ta8, Ba4, Dc4, f7, h7, b6, g6

Diagrama 118



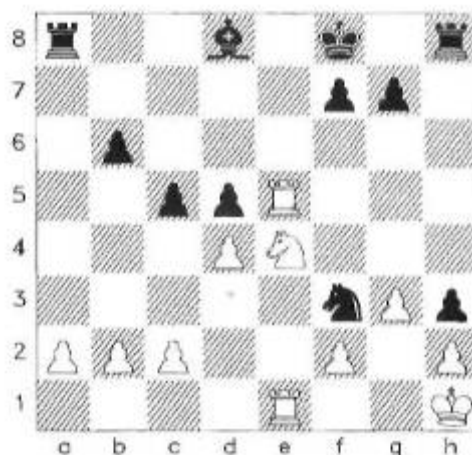
c) Brancas jogam e ganham

Brancas: Rh1, Te1, Ce4, Te5, a2, b2, c2, d4, f2, g3, h2

Pretas: Rf8, Ta8, Th8, Bd8, Cf3, f7, g7, b6,

c5, d5, h3

Diagrama 119



7- INTERCEPTAÇÃO

A dama, torres e bispos são peças com um grande raio de ação, podendo atacar ou defender a longa distância. Na interceptação a idéia básica é fazer com que uma peça adversária limite o raio de ação de outra que tenha uma função importante.

Nos **diagramas 120 e 121**, as brancas poderiam dar xeque-mate nas pretas com o cavalo na casa g6 ou f7, caso não houvesse a interferência do bispo e da torre respectivamente. O raio de ação do bispo coincide com o da torre na casa **f5**.

Diagrama 120

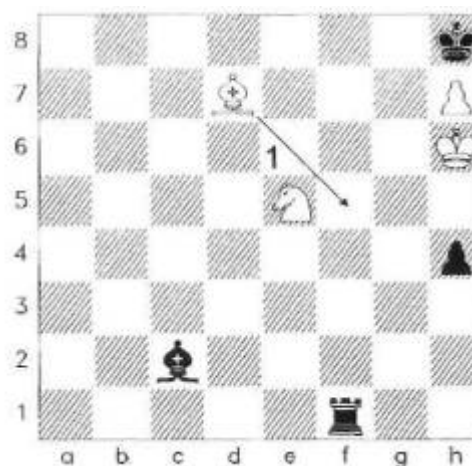
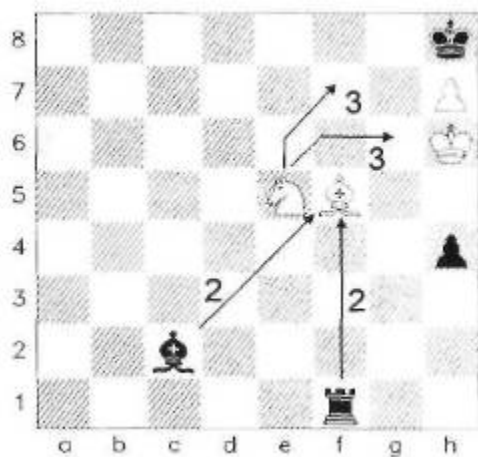




Diagrama 121



As brancas jogaram o bispo em f5 que é o ponto de intersecção do raio de ação do bispo com a torre. Com o bispo branco em f5 as ameaças são:

1 Cg6++ ou 1 Cf7++ O bispo branco não pode ser capturado pelo bispo, pois este interceptaria o raio de ação da torre até a casa f7. Tampouco poderia ser capturado pela torre, porque iria interferir na proteção da casa g6 pelo bispo.

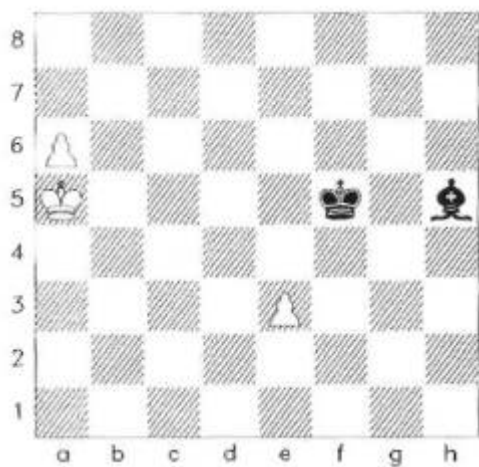
EXERCÍCIO 19

a) Brancas jogam e ganham

Brancas: Ra5, a6, e3

Pretas: Rf5, Bh5

Diagrama 122



b) Brancas jogam e ganham

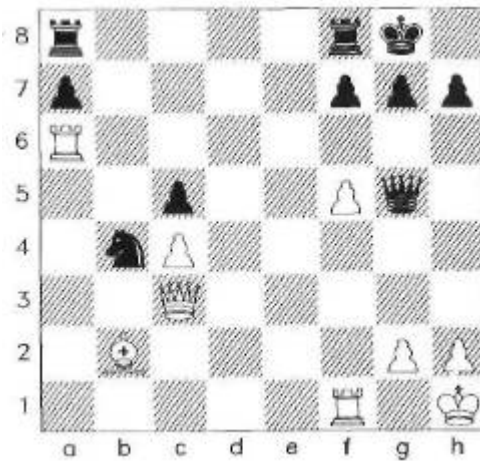
Brancas: Rh1, Tf1, Ta6, Bb2, Dc3, c4, f5,

g2, h2

Pretas: Rg8, Ta8, Tf8, Dg5, Cb4, a7, f7, g7,

h7, c5

Diagrama 123

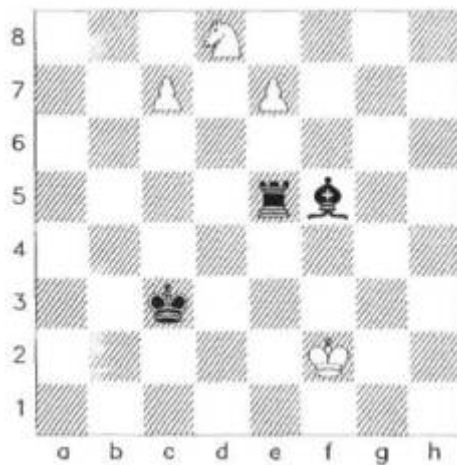


c) Brancas jogam e ganham

Brancas: Rf2, c7, e7, Cd8

Pretas: Rc3, Te5, Bf5

Diagrama 124

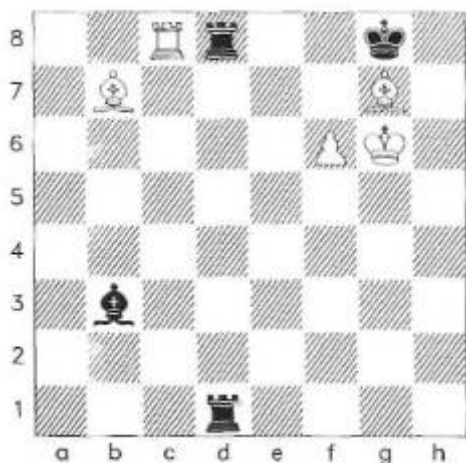


d) Brancas jogam e ganham

Brancas: Rg6, Bg7, Bb7, f6, Tc8

Pretas: Rg8, Td1, Td8, Bb3

Diagrama 125



8- PEÇA SOBRECARRREGADA

Uma peça não defende com eficiência duas ou três peças simultaneamente. Em situações deste tipo, dizemos que a peça está "sobrecarregada".

Na posição do **diagrama 126**, podemos observar que a peça sobrecarregada é o cavalo em d7.

O cavalo de d7 defende a torre de b8 e o outro cavalo de e5, ambas ameaçadas. Nesta situação as brancas jogam **Txb8+**, trocando as torres. Para as pretas não perderem a torre, devem capturar a torre branca de b8 com o cavalo de d7, deixando o cavalo de e5 indefeso.

Diagrama 126

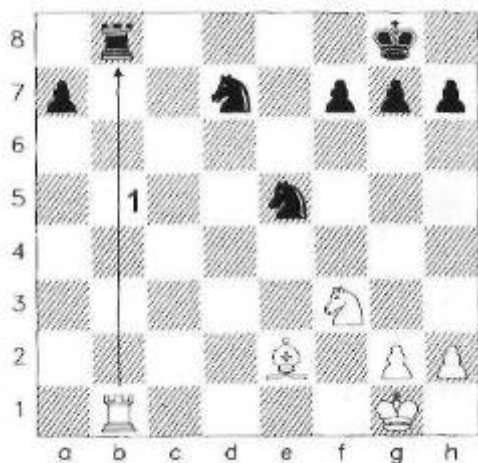
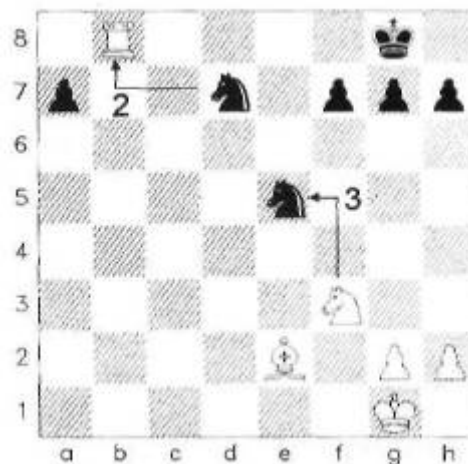


Diagrama 127



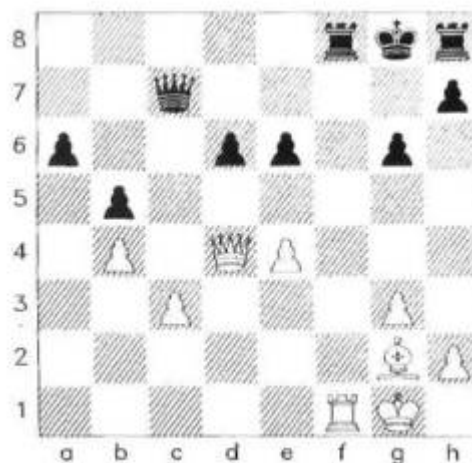
EXERCÍCIO 20

Resolva as seguintes posições:

a) Brancas: Rg1, Tf1, Bg2, Dd4, b4, c3, e4, g3, h2

Pretas: Rg8, Tf8, Th8, Dc7, h7, a6, b5, d6, e6, g6

Diagrama 128



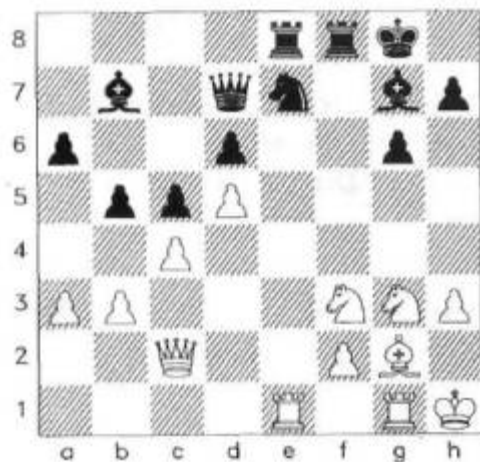
Qual das peças pretas está sobrecarregada? R:

Como podem as brancas tirarem proveito da peça sobrecarregada preta? R:

b) Brancas: Rh1, Tg1, Te1, Dc2, Bg2, Cf3, Cg3, a3, b3, h3, c4, d5

Pretas: Rg8, Tf8, Te8, Bb7, Dd7, Ce7, Bg7, h7, a6, d6, g6, b5, c5

Diagrama 129



Qual a peça branca sobrecarregada? R:

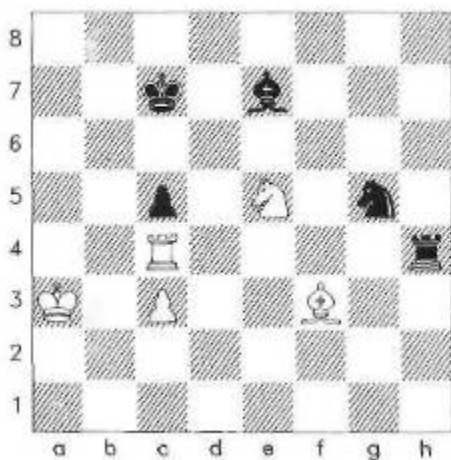
Como as pretas podem tirar proveito da peça sobrecarregada branca? R:

c) As pretas jogam e ganham material.

Branças: Ra3, Tc4, Ce5, Bf3, c3

Pretas: Rc7, Be7, Cg5, Th4, c5

Diagrama 130



Qual a peça branca sobrecarregada?

R: _____

Como as pretas podem tirar proveito da peça sobrecarregada branca?

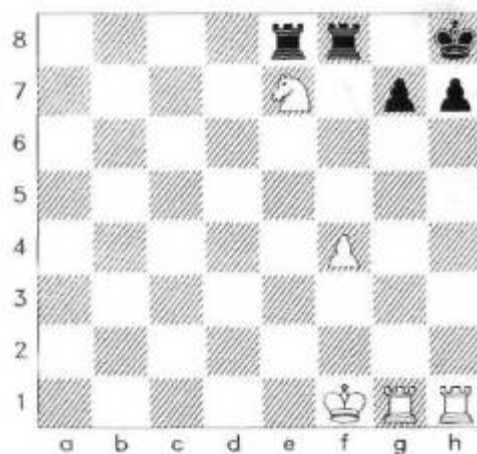
R: _____

O SACRIFÍCIO

O "sacrifício" é a entrega de material, visando conseguir vantagem mais tarde.

No diagrama 131 o branco dá mate em dois lances:

Diagrama 131



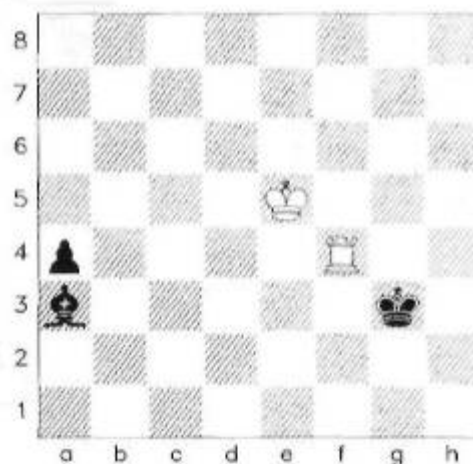
1-Txh7+, Rxh7 2-Th1++

O branco entregou deliberadamente uma torre para dar xeque-mate.

O FALSO SACRIFÍCIO

No diagrama 132 as pretas jogam 1..., **Bd6+**: À primeira vista, este lance parece um sacrifício. Mas 2 **Rxd6**, **Rxf4** e as negras trocaram um bispo por uma torre (ganharam uma qualidade). A jogada 1..., **Bd6+** foi um falso sacrifício.

Diagrama 132

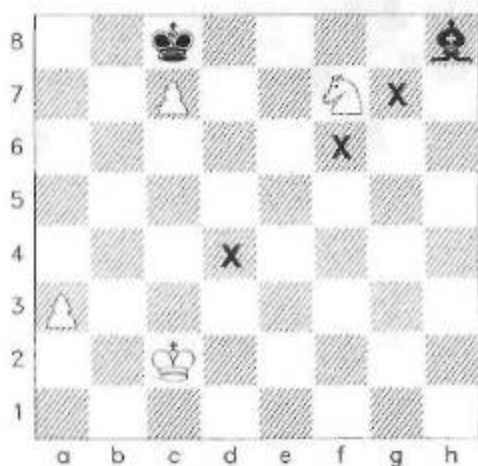


TESTE DA TORRE

1- ATAQUE DUPLO

Observe atentamente esta posição e tente descobrir por quê o bispo negro não pode ocupar nenhuma das casas assinaladas para escapar do ataque do cavalo:

Diagrama 133



2- XEQUE DESCOBERTO

Como as brancas podem dar mate em um lance?

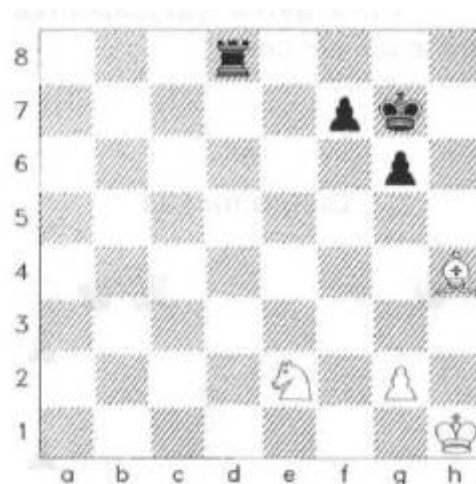
Diagrama 134



3- CRAVADA

Como as negras podem ganhar material?

Diagrama 135



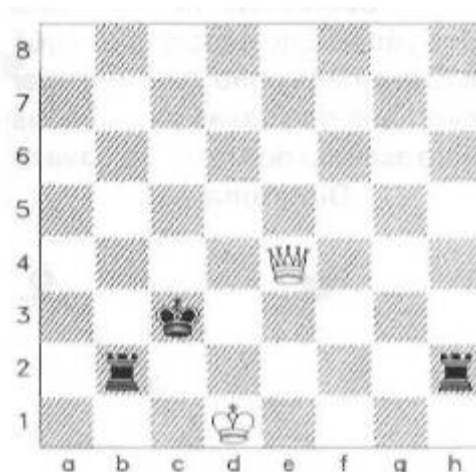
Mostre a sequência:

- 1...
- 2.
- 3.
- 4.

4- RAIOS X

Mostre como as negras ganham a dama branca.

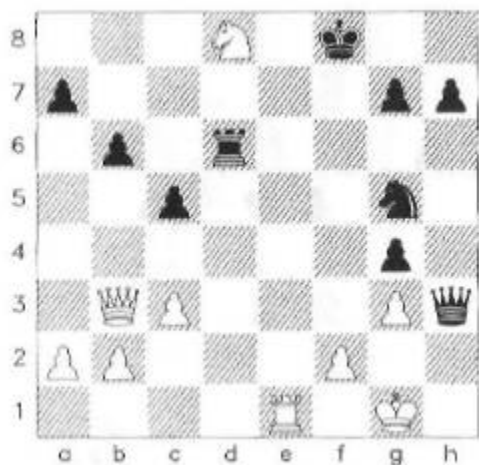
Diagrama 136



5- ATRAÇÃO

Descubra o "mate em dois" para as brancas.

Diagrama 137

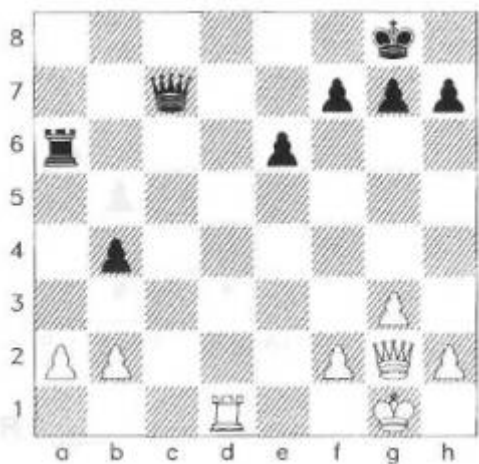


6- DESVIO

As brancas desejam desviar a atenção da dama negra da casa d8 para poder entrar com sua torre nesta casa dando mate.

Mas como conseguirão fazer isso?

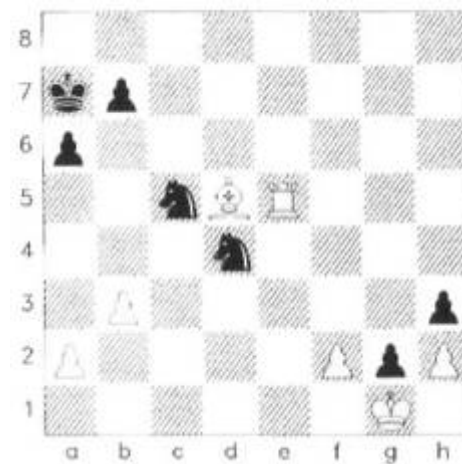
Diagrama 138



7- INTERCEPTAÇÃO

As negras jogam e dão mate. Descubra o lance chave.

Diagrama 139

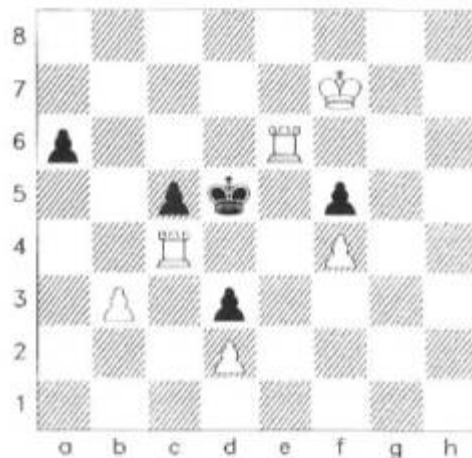


8 - CASOS DE EMPATE

Nesta posição o lance corresponde às negras.

Analise-a e responda se é afogamento.

Diagrama 140

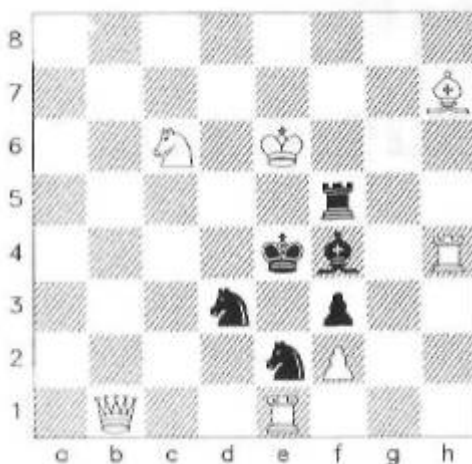


R:

9- CASOS DE EMPATE

O lance é das negras. É afogamento?

Diagrama 141

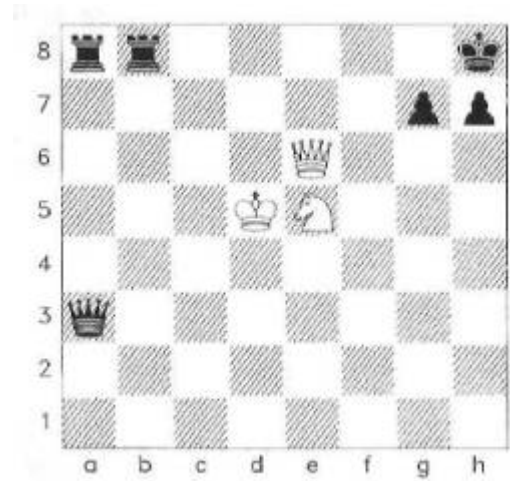


R:

Diagrama 142

10-CASOS DE EMPATE

Você tem as brancas e seu adversário acabou de propor o empate. Você aceitaria sendo que você tem o lance? Justifique:



R:

CAPÍTULO 3

O DIPLOMA DO REI



FASES DA PARTIDA

Aprender a jogar xadrez assemelha-se à aprendizagem da leitura, em que partimos do micro (vogais e consoantes) para chegarmos ao macro: palavras, frases e textos.

Em xadrez, o processo de aprendizagem é semelhante, pois aprendemos a mover as peças para depois fazê-las cooperar entre si e então atingir um objetivo: o xeque-mate.

Para facilitar o estudo, dividiremos a partida de xadrez em três etapas distintas: **abertura, meio-jogo e final.**

Sinais convencionais

- ! lance bom
- !! lance ótimo
- ? lance ruim
- ?? lance péssimo

A ABERTURA

São os primeiros lances da partida e a preparação para a fase seguinte e devem-se observar alguns princípios:

O desenvolvimento rápido:

- 1) Iniciar o jogo com o peão de e4 ou d4.
- 2) Desenvolver os cavalos antes dos bispos, pois estes atuam desde a sua posição inicial.
- 3) Durante a abertura, evitar mover duas vezes a mesma peça. Você estará desperdiçando uma jogada que poderá ser usada com outra peça.
- 4) Não fazer muitos lances de peões, pois enfraquecem a posição.
- 5) Ameaçar algo, sempre que possível, deverá ser o objetivo de todo lance.
- 6) Não desenvolver a dama prematuramente.

O Roque:

7) O roque deve ser feito o mais cedo possível.

8) Evitar mover os peões do roque.

O Centro:

9) Um dos segredos da abertura é o domínio do centro do tabuleiro.

10) Ocupar o centro, se possível com bispos e cavalos.

MINIATURAS

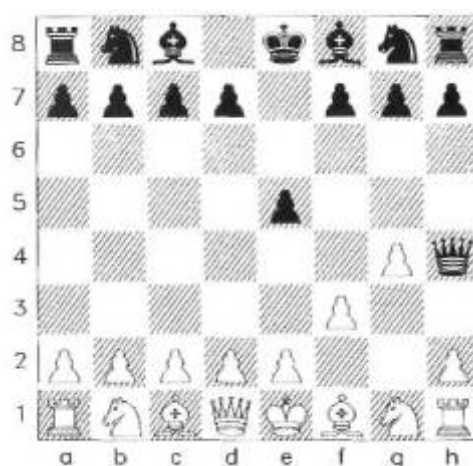
São bonitas partidas com um número pequeno de lances, em que um jogador tem bom desenvolvimento e seu adversário comete graves erros. O seu estudo é muito instrutivo para as aberturas por mostrar como tirar proveito de tais erros.

1. O Mate do Louco

1. g4 e5

2. f3?? Dh4++

Diagrama 143



Como as brancas fizeram jogadas péssimas! Em seus dois lances nenhuma peça foi desenvolvida e os peões da ala do rei ficaram enfraquecidos.



Curiosidade:

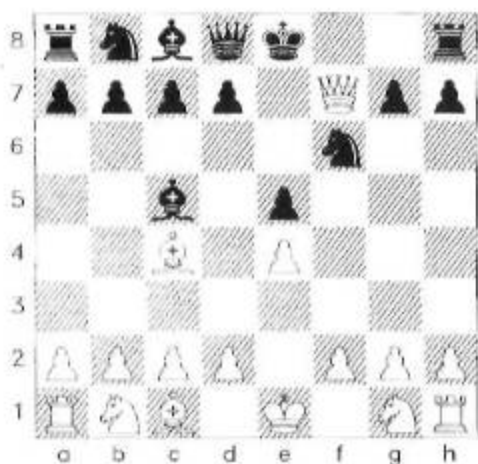
Este é o xeque-mate mais rápido possível, partido de uma a posição inicial.

2. O Mate do Pastor

Segundo a lenda, um pastor de ovelhas, ao ser desafiado pelo rei, ganhou uma partida em 4 lances que entrou para a história.

- | | |
|-----------|-------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. Bc4 | Bc5 |
| 3. Dh5 | Cf6?? |
| 4. Dxf7++ | |

Diagrama 144



EXERCÍCIO 21

O que as negras devem jogar, ao invés de **Cf6??** para defender-se do xeque-mate? Quando esta tarefa for resolvida, ficará claro que a saída prematura da dama das brancas não foi boa.

EXERCÍCIO 22

Analisar a seguinte partida:

- | | |
|-----|------|
| 1e4 | e5 |
| 2.C | f6 |
| 3C | fxe5 |
| 4D | Re7 |
| 5D | Rf7 |
| 6B | Rg6 |
| 7.D | Rh6 |
| 8d4 | g5 |
| 9h4 | d6 |
| 10h | Rg7 |
| 11. | |

Responder às seguintes questões:

a) Por que o negro não conseguiu desenvolver suas peças a tempo? R:

b) Quais foram os erros das negras?

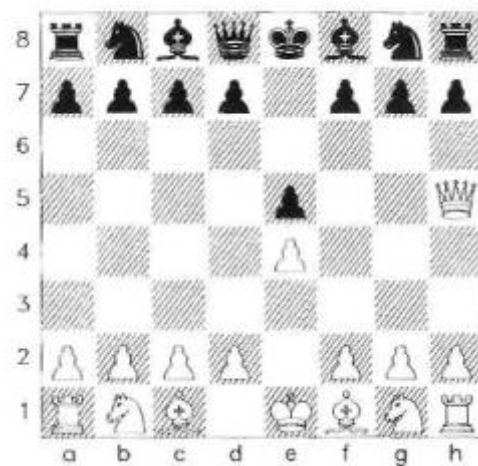
R:

c) Como as brancas poderiam continuar se as negras ao invés do lance **3..., fxe5**, tivessem jogado **3...,De7**. R:

Analizamos agora um tratamento errado na abertura:

- | | |
|---------|----|
| 1. e4 | e5 |
| 2. Dh5? | |

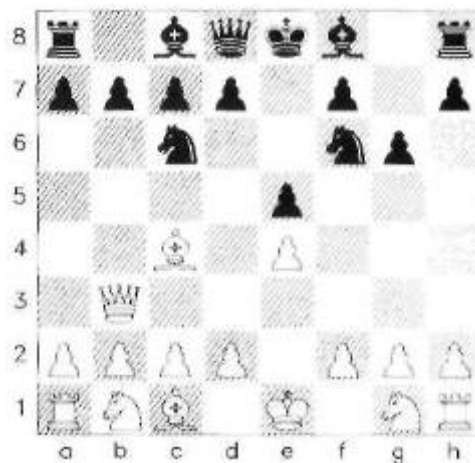
Diagrama 145



Por que este lance é um erro?

- | | |
|-------|-----|
| 2.... | Cc6 |
| 3Bc4 | g6 |
| 4Df3 | Cf6 |
| 5Db3? | |

Diagrama 146



O branco faz o segundo lance desastroso. O negro, ao contrário segue os princípios fundamentais da abertura e passa ao ataque.

5... **Cd4!**

(O branco não pode jogar **6.Bxf7+** porque depois de **6...,Re7, 7.Dc4, b5!** perde uma peça sem compensação)

6Dc3 d5!

(O negro joga com energia)

7Bxd5 Cxd5 8exd5 Bf5 9d3

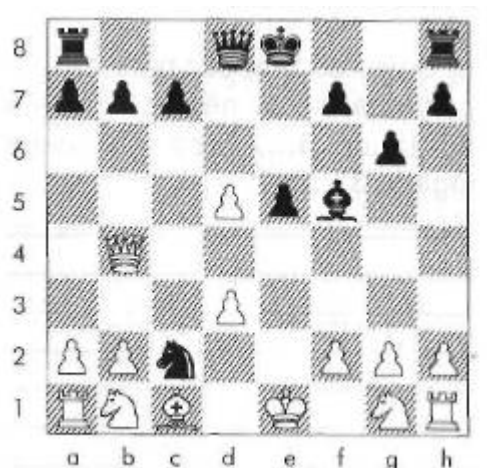
Bb4!

(O bispo negro vai sem defesa contra a dama negra)

10. Dxb4 Cxc2+

com a captura da dama e fácil vitória.

Diagrama 147



O MEIO-JOGO

É a fase intermediária da partida e consequência da abertura, quando se procura atingir os seguintes objetivos:

1) Conseguir vantagem material através dos temas táticos estudados anteriormente (ver página 58 a 73).

2) Criar debilidades (fraquezas) no campo do inimigo que poderão ser exploradas no final.

3) Conseguir a cooperação máxima de todas as peças para o ataque e tornando possível o surgimento das combinações.

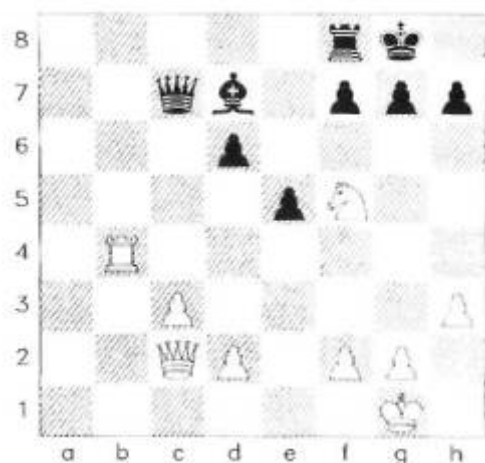
COMBINAÇÃO

É uma manobra forçada que geralmente vem acompanhada de um sacrifício a fim de obter uma vantagem, podendo essa vantagem ser o xeque-mate ou o ganho de material, ou simplesmente uma melhor posição.

EXEMPLO DE COMBINAÇÃO DE MATE:

1. **Ce7+, Rh8, 2. Dxb4 Cxc2+** (um sacrifício que tem por objetivo destruir a proteção do roque das negras, tornando possível, assim, a entrada da torre branca pela coluna h) **2..., Rxb7+, 3. Th4++.**

Diagrama 148



Analisaremos agora os elementos que compõem uma combinação:

a) **O motivo:** Chamamos de motivo as características especiais da posição; a forma como as peças estão colocadas sobre o tabuleiro.

b) A idéia: é o pensamento que visa explorar o(s) motivo(s) da posição e encontrar uma linha concreta que conduza à vantagem.

c) O **sacrifício:** é a entrega voluntária de material com o objetivo de conseguir uma vantagem maior.

d) **Posição pretendida:** é a posição que se forma após o sacrifício em que novos motivos táticos se apresentam.



e) **Ataque resultante:** é o ataque realizado após a posição pretendida onde se exploram os novos motivos criados pela posição pretendida.

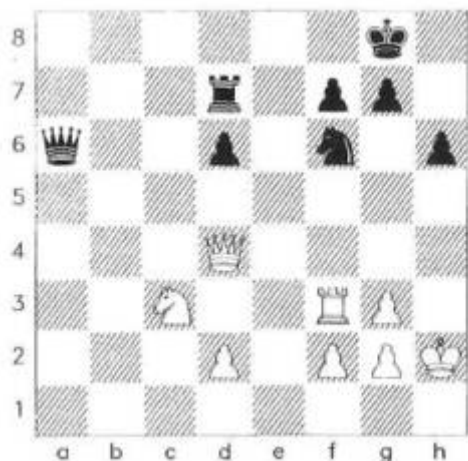
f) **Posição final:** é o próprio final da combinação em que a vantagem já está concretizada.

EXEMPLO:

No diagrama 149 as brancas jogam 1.

Txf6!

Diagrama 149



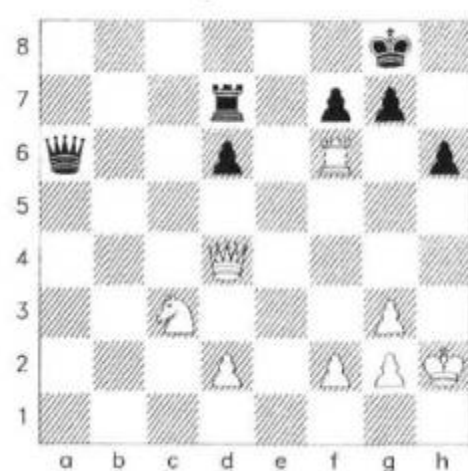
1. **Txf6!**, (sacrifício de qualidade), idéia:

abrir a coluna

g para o ataque duplo com a dama em **g4**, dando xeque e ameaçando a torre negra de **d7**.

Sacrifício

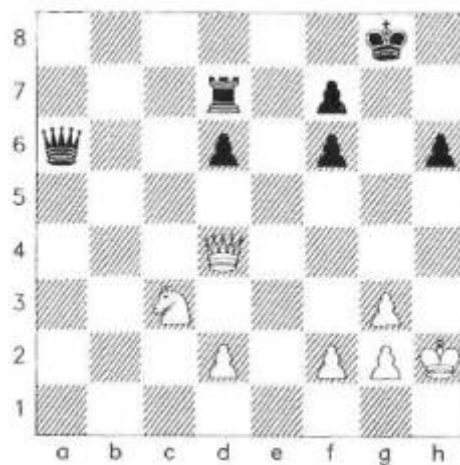
Diagrama 150



1..., **gxf6**; (apresenta-se agora a **posição pretendida** com novos motivos, como o ataque duplo com a dama)

Posição pretendida

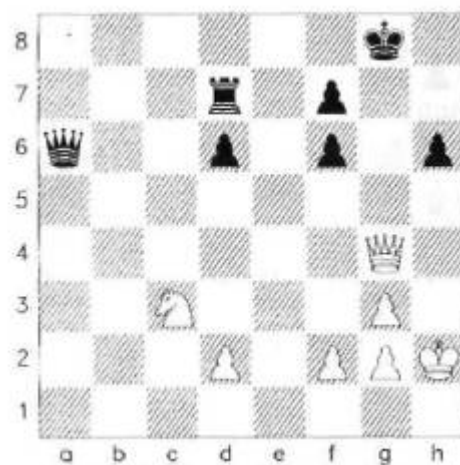
Diagrama 151



2. **Dg4+**, (este é o **ataque resultante** que ocorre após o sacrifício)

Ataque resultante

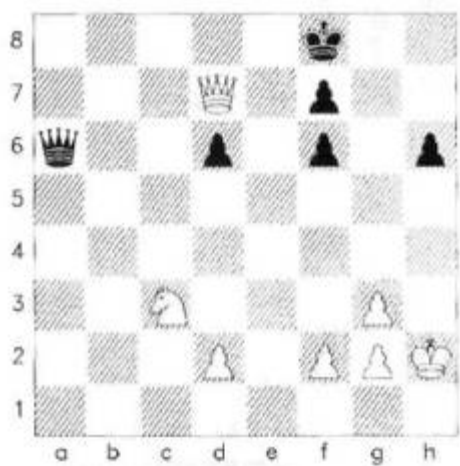
Diagrama 152



2..., **Rf8**; 3. **Dxd7** (chega-se aqui à **posição final** da combinação com a vantagem material de uma peça para as brancas)

Posição final

Diagrama 153

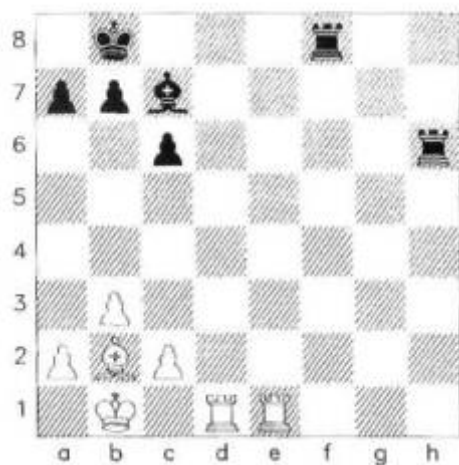


EXERCÍCIO 23

1-Ataque duplo

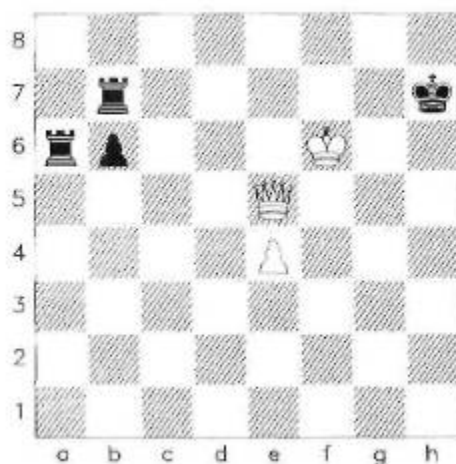
a) Brancas jogam e ganham qualidade.

Diagrama 154



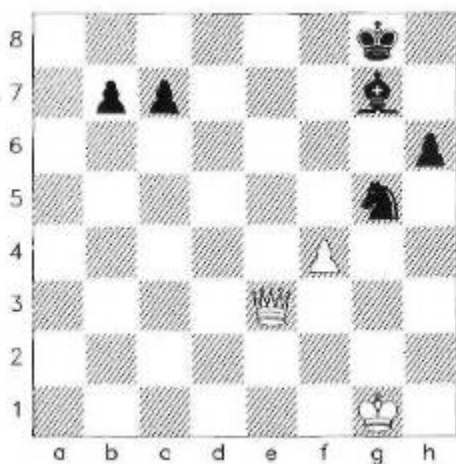
b) Brancas jogam e ganham

Diagrama 155



c) Pretas jogam e ganham

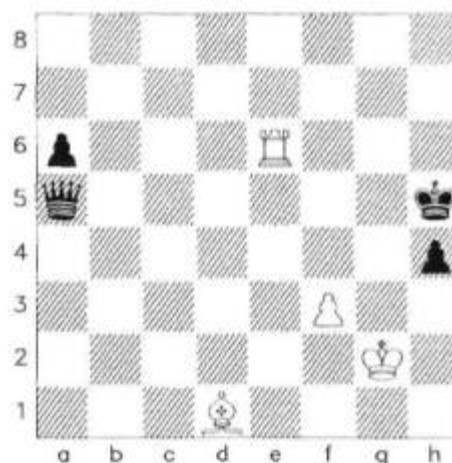
Diagrama 156



2- Xeque descoberto

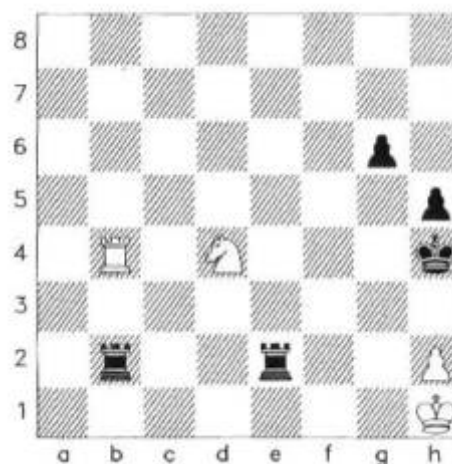
a) Brancas jogam e ganham

Diagrama 157



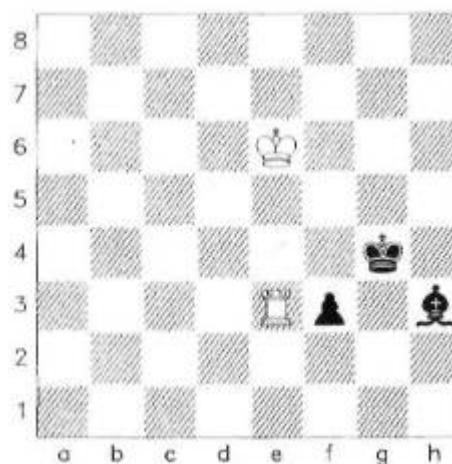
b) Brancas jogam e ganham

Diagrama 158



c) Pretas jogam e ganham

Diagrama 159

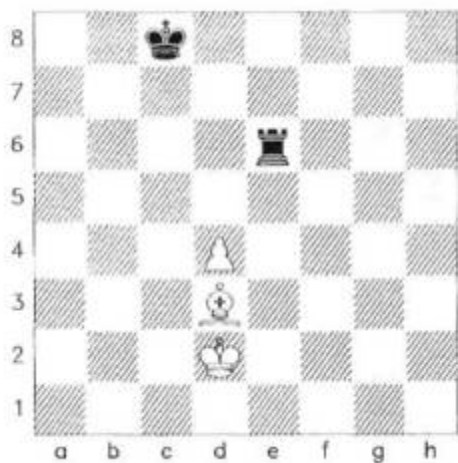




3- Cravada de peças

a) Brancas jogam e ganham

Diagrama 160



b) Brancas jogam e ganham

Diagrama 161



c) Brancas jogam e ganham

Diagrama 162

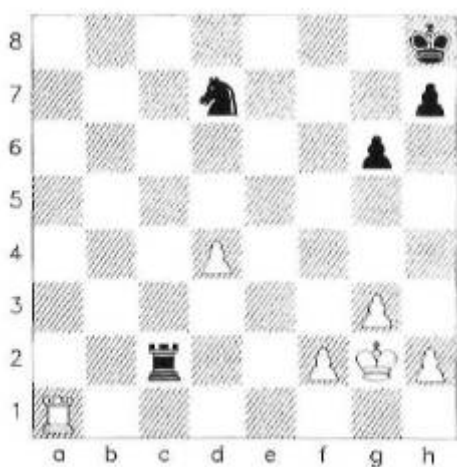
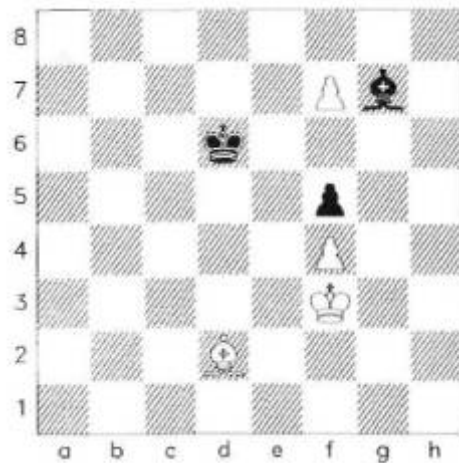
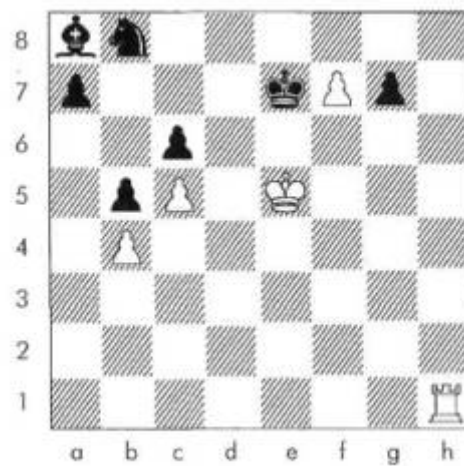


Diagrama 163



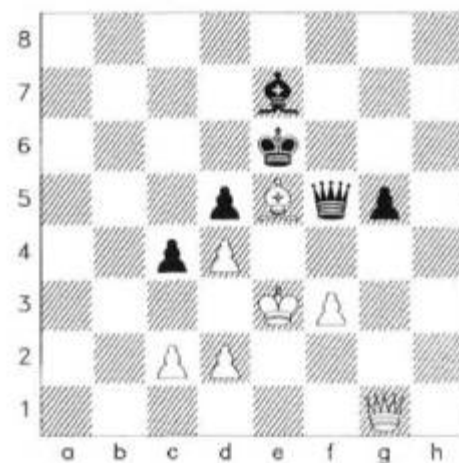
b) Brancas jogam e ganham

Diagrama 164



c) Pretas jogam e ganham

Diagrama 165



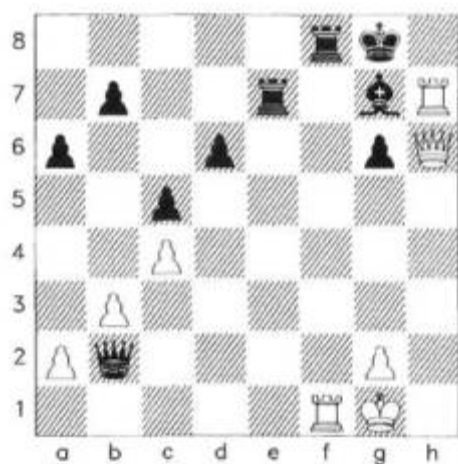
4- Raio X

a) Brancas jogam e ganham

5- Desvio

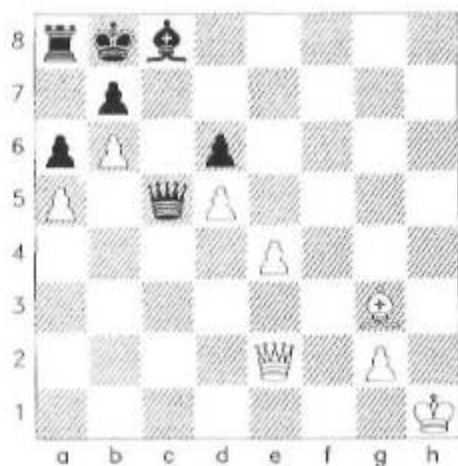
a) Brancas jogam e ganham

Diagrama 166



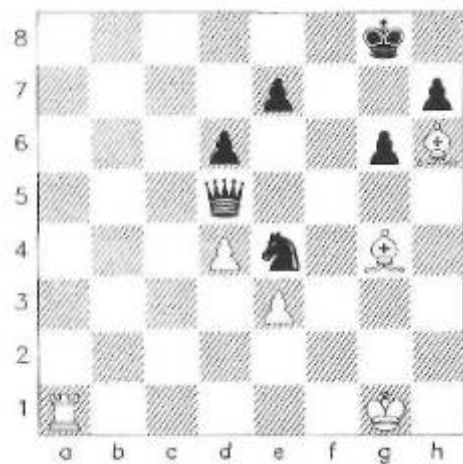
b) Brancas jogam e ganham

Diagrama 167



c) Brancas jogam e ganham

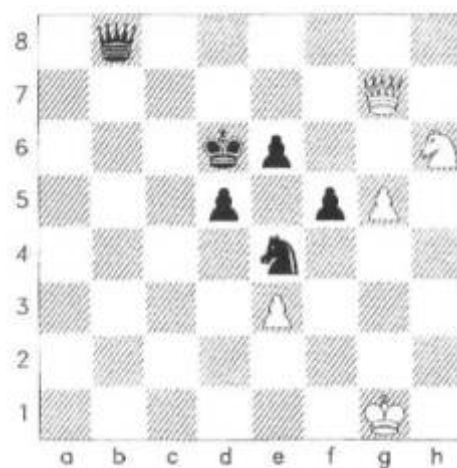
Diagrama 168



6- Atração

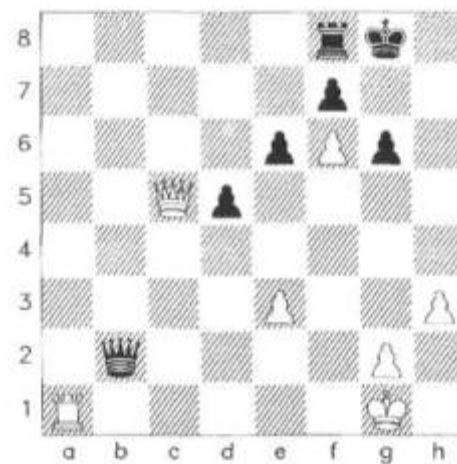
a) Brancas jogam e ganham

Diagrama 169



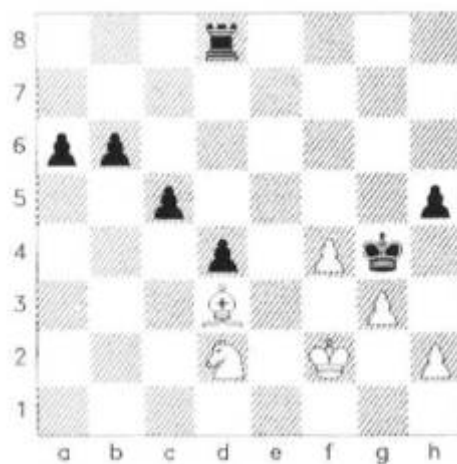
b) Brancas jogam e ganham

Diagrama 170



c) Brancas jogam e ganham

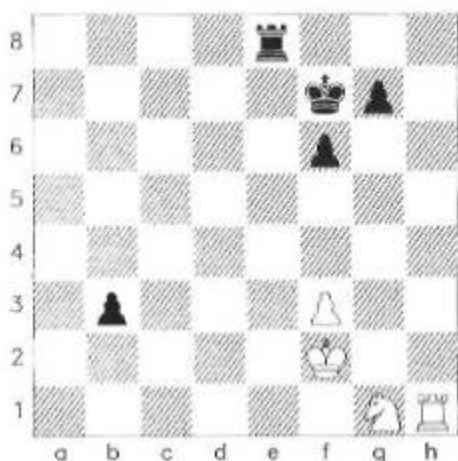
Diagrama 171



7- Intercepção

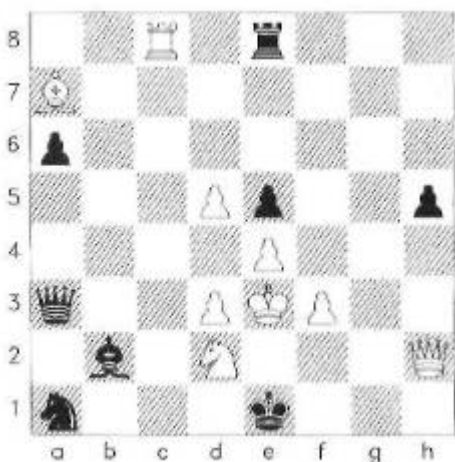
a) Pretas jogam e ganham

Diagrama 172



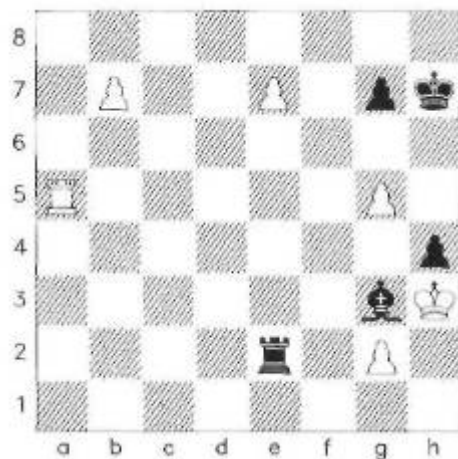
b) Pretas jogam e ganham

Diagrama 173



c) Brancas jogam e ganham

Diagrama 174



O FINAL

É quando a posição foi simplificada e muitas peças foram trocadas. Podem ocorrer finais de peças leves (bispo e cavalo) e até mesmo de peças pesadas (dama e torre).

Para aprender a jogar o final, devem-se, como na abertura e no meio-jogo, seguir regras que são de vital importância.

Para o iniciante no xadrez, é difícil perceber a importância de ter um peão a mais na abertura, ou até mesmo no meio-jogo, pois prevalecem fatores, como desenvolvimento, tempo e iniciativa.

Mas no final, se este peão puder avançar e ser promovido, será de grande vantagem para o lado que o possui.

Muitas vezes um jogador tem vantagem material no meio-jogo e não saber o que fazer.

Neste caso, é muito útil conhecer a teoria da simplificação:

O lado forte (que tem vantagem material) deve trocar as peças, respeitando seus respectivos valores: peça leve por peça leve, torre por torre e dama

por dama. Ocorrerá que, ao final das trocas, o lado forte ganhará o final, se as peças remanescentes forem suficientes para o xeque-mate.

Das três fases da partida, o final é a que recebe menos atenção por parte dos jogadores iniciantes, e inúmeras partidas são perdidas ou empatadas pelo pouco conhecimento de suas técnicas e sutilezas; os finais tendem a possuir algumas características comuns:

1) A vantagem de peças e peões normalmente é decisiva, podendo ser contrastada por outros fatores, como iniciativa e segurança dos reis;

2) Os peões adquirem maior importância pela possibilidade de uma eventual promoção;

3) O fator de tempo adquire extraordinária importância, chegando a ponto de um único tempo (lance) separar a vitória da derrota;

4) Jogar xadrez sem um plano é um erro de primeira grandeza, e nos finais de partida torna-se necessário um plano coerente. O jogador, então, deverá harmonizar todos os lances ao objetivo estabelecido; 5) Diferentemente do que acontece na abertura e meio-jogo, o rei torna-se uma peça combativa, pois um xeque-mate dificilmente ocorrerá.

FINAIS ELEMENTARES

Já vimos dois finais elementares na parte de movimentação de peças: Rei e Dama contra Rei, e Rei e Torre contra Rei.

FINAL DE REI E DOIS BISPOS CONTRA REI:

Plano do Final

1) Restringir o rei adversário a uma casa angular do tabuleiro.

2) Colocar seu próprio rei à distância de um salto de cavalo do rei adversário.

3) Dar mate com a ajuda dos dois bispos.

Execução

1) Os bispos deverão estar posicionados, controlando duas

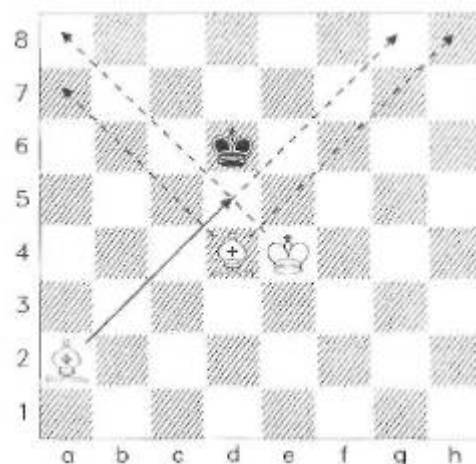
diagonais adjacentes de um ângulo ao outro do tabuleiro, formando assim um triângulo, onde o rei inimigo deverá estar preso. Com ajuda de seu rei, conduzir o rei inimigo à margem do tabuleiro.

2) Colocar seu próprio rei apoiando os bispos.

3) O penúltimo lance antes do mate é sempre um xeque.

Exemplo:

Diagrama 175



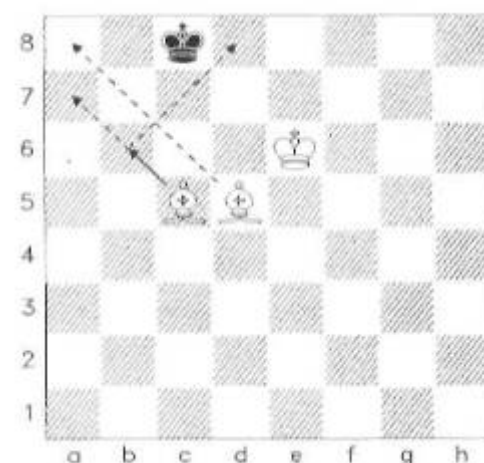
1. Bd5 Rc7

2. Bc5 Rd7

3. Re5 Rc7

4. Re6 Rc8

Diagrama 176

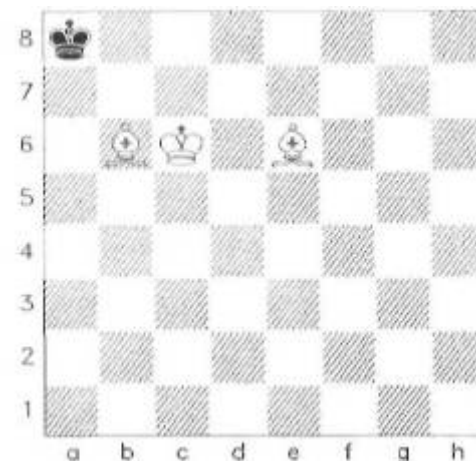


5. Bb6 Rb8

6. Rd6 Rc8

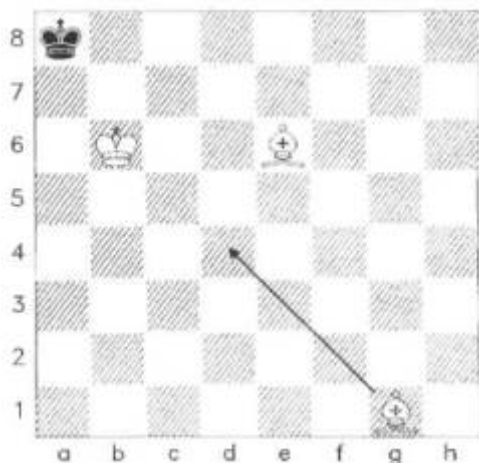
7. Rc6 Rb8

Diagrama 177



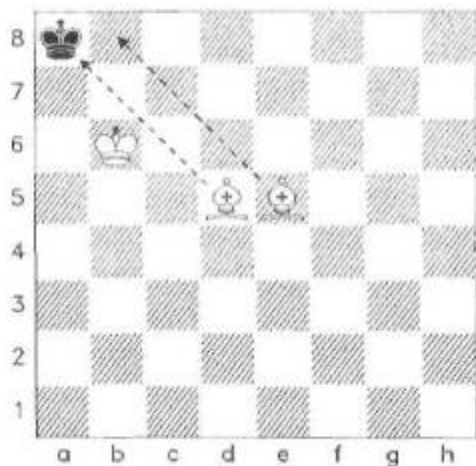


9. Bg1 Rb8
10. Rb6 Ra8
Diagrama 178



11. Bd4(um lance de
1 1 ... Rb8
12. Be5+ Ra8
13. Bd5++

Diagrama 179



FINAL DE REI, BISPO E CAVALO CONTRA REI

PLANO DO FINAL:

- 1) Colocar o rei inimigo na margem do tabuleiro.
- 2) Restringi-lo a uma casa do ângulo que tenha a mesma cor do bispo.
- 3) Colocar o seu próprio rei à distância de um salto de cavalo do rei inimigo.

4) Dar mate com a ajuda do cavalo e do bispo.

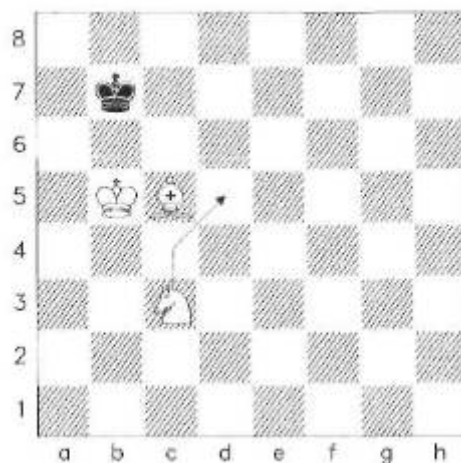
EXECUÇÃO:

1) O rei do adversário, para evitar o mate, irá para a casa angular de cor oposta ao bispo, pois nesta casa não existe o mate. Sendo assim, o lado forte deverá retirá-lo desta casa e levá-lo pela borda do tabuleiro até a casa que tenha a mesma cor do bispo, seguindo a manobra que será mostrada.

2) O lance que precede o mate é sempre um xeque de cavalo. Se houver necessidade, será feito um lance de espera.

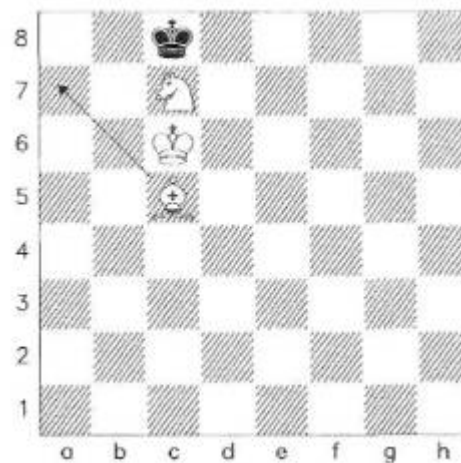
EXEMPLO:

Diagrama 180



1. Ra
2. Rb
3. Rc

Diagrama



4. Ba7 Rd8

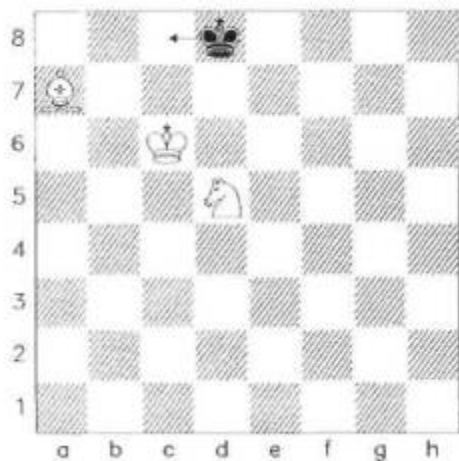
5. Cd5. Aqui se abrem duas possibilidades distintas para o rei negro:

5. ... **Rc8**

ou

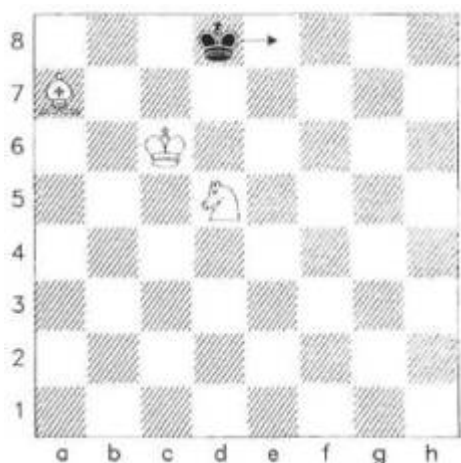
5. ... **Re8**

Diagrama 182



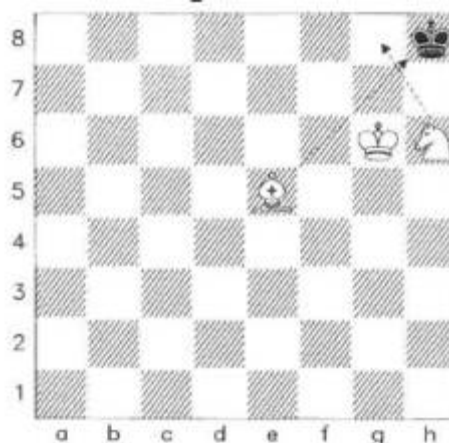
5. ...	Rc8
6. Ce7+	Rd8
7. Rd6	Re8
8. Re6	Rd8
9. Bb6+	Re8
10. Ba5	Rf8
11. Cf5	Re8
12. Cg7+	Rf8
13. Rf6	Rg8
14. Rg6	Rf8
15. Bb4+	Rg8
16. Bd6	Rh8
17. Cf5	Rg8
18. Ch6	Rh8
19. Be5++	

Diagrama 183



6. Rd6	Rf7
(tentando fugir)	
7. Ce7!	Rf6
8. Be3!	Rg7
9. Re6	Rh7
10. Rf6	Rh8
11. Cf5	Rh7
12. Bc5	Rg8
13. Rg6	Rh8
14. Bd6	Rg8
15. Ch6+	Rh8

Diagrama 184



FINAL DE REI E PEÃO CONTRA REI

O plano é bastante simples:

- 1) Fazer o peão chegar até a oitava fila e promovê-lo à dama (se for possível, naturalmente).
- 2) Vencer o final (já estudado) de rei e dama contra rei.

Consideramos aqui as brancas como o lado mais forte (que possui o peão).

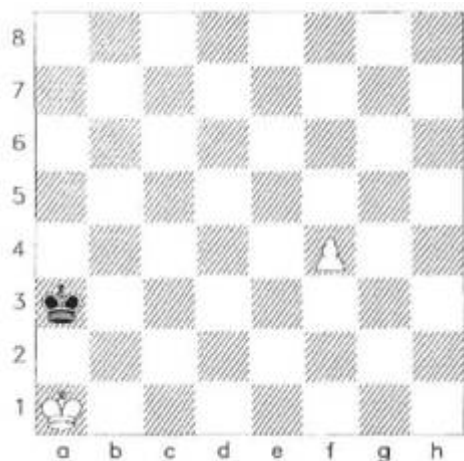
Separamos este final em duas classes distintas:

a) O rei branco não pode participar da luta pela promoção do peão por achar-se muito afastado do mesmo.

b) O rei branco está próximo do peão, participando ativamente da batalha.

Analisemos o primeiro caso: (rei branco fora da luta)

Diagrama 185



Nesta posição, as brancas vencem facilmente com o lance: 1. f5, Rb4; 2.f6, Rc5; 3.f7, Rd6; 4.f8=D+.

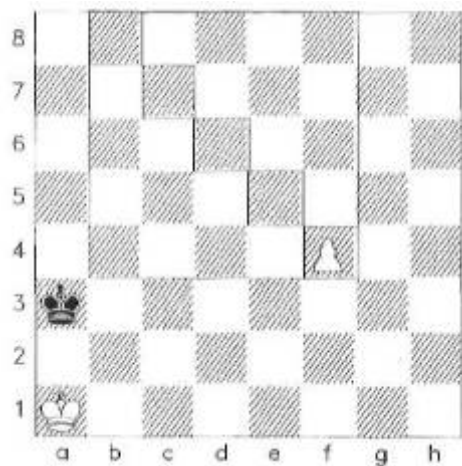
Todavia, se o lance for das negras, a partida empataria da seguinte forma:

1..., Rb4, 2.f5, Rc5; 3.f6, Rd6; 4.f7, Re7; 5.f8=D+, Rxf8
empate.

Ao invés de calcular estas duas variantes para ter certeza se o peão pode ou não promover, utiliza-se a **regra do quadrado**.

Para se construir o quadrado do peão, basta traçar mentalmente uma diagonal da casa onde o peão se encontra até a fila de sua promoção. O quadrado na qual esta diagonal está dentro, chama-se "quadrado do peão".

Diagrama 186



Desse exemplo, podemos extrair os seguintes resultados:

- As brancas vencem se tiverem o lance e o rei negro estiver fora do quadrado
- As negras conseguirão o empate se estiverem dentro do quadrado ou, estando fora do quadrado e possuindo o lance, conseguirem entrar no quadrado do peão.

Analisemos agora o segundo caso (rei branco participando da luta).

Primeiro, vamos considerar um fator fundamental nestes finais:

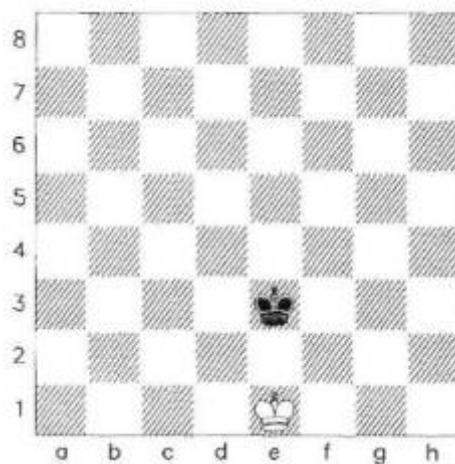
- A Oposição

Diz-se que os reis estão em "oposição" quando estão separados por uma casa, podendo ser na **horizontal**, **vertical** ou **diagonal**. Nestas situações, o lado que tem o lance encontra-se em desvantagem por ter que ceder espaço. Dizemos então que o outro lado ganhou a oposição.

No **diagrama 187** a situação depende de quem jogue. Supondo que o lance corresponda às brancas e seu objetivo seja impedir que o rei negro chegue à casa d1 ou f1, então:

Diagrama 187

Oposição vertical



1.Rd1,Rf2;2.Rd2,Rf1 e as brancas não conseguem evitar a entrada do rei na casa f 1.

Porém se o lance corresponder às negras:

1...,Rd3; 2.Rd1 (ganhando a oposição não cedendo espaço) ou

1...,Rf3; 2.f1 oposição novamente e as negras não conseguem chegar até d1 ou f1.

Diagrama 188

Oposição horizontal

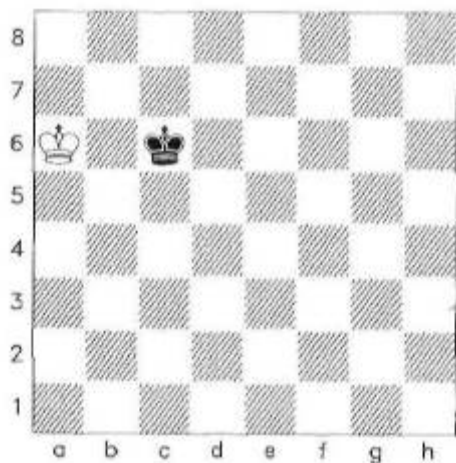
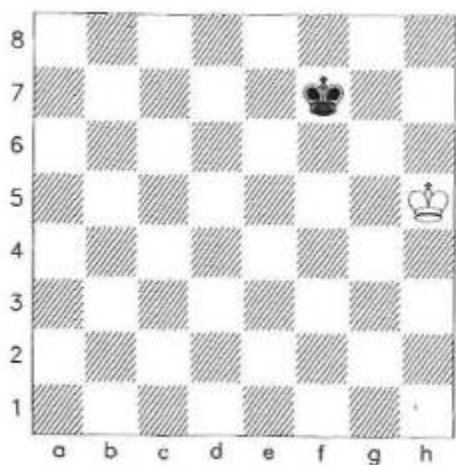


Diagrama 189

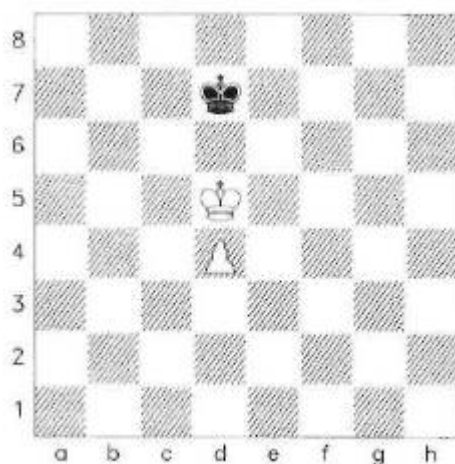
Oposição diagonal



No **diagrama 190**, as brancas conseguem a vitória se o lance corresponder às negras, e empatam se tiverem o lance. Vejamos como: as negras jogando 1...,Re7; 2.Rc6, Rd8; 3.d5, Rc8; 4.d6, Rd8; 5.d7, Re7; 6.Rc7 e as brancas vencem.

Mas se o lance for das brancas: 1 .Re5, Re7; 2.d5, Rd7; 3.d6, Rd8!; 4. Re6, Re8; 5. d7+, Rd8; 6.Rd6, empate.

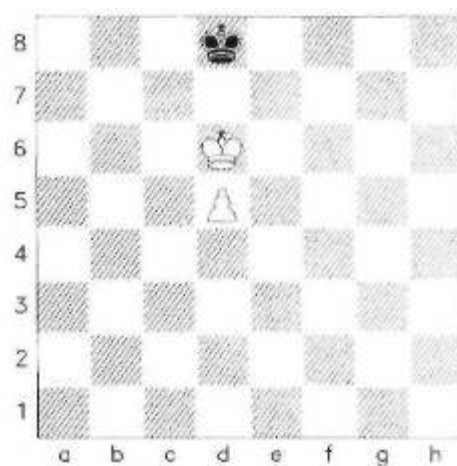
Diagrama 190



Se o peão está na quinta casa e o rei branco na frente do próprio peão, o branco vence sempre (**diagrama 191**):

Move o branco: 1. **Re6, Re8; 2.d6, Rd8; 3. d7**: ganha. Move o negro: 1..., **Re8; 2. Rc7**: ganha.

Diagrama 191



Nestas situações em que o peão está na quinta casa, podemos formular duas regras gerais:

1- Se o rei branco conseguir ocupar uma das 3 casas assinaladas com as letras **A,B,C** (**diagrama 192**), o branco vence (com ou sem o lance) qualquer que seja a posição do rei negro.

2- Se o rei estiver duas casas na frente do próprio (**diagrama 193**), o branco vence, com ou sem o lance.

Diagrama 192

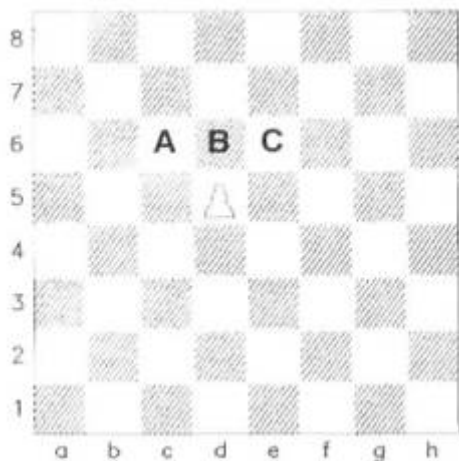
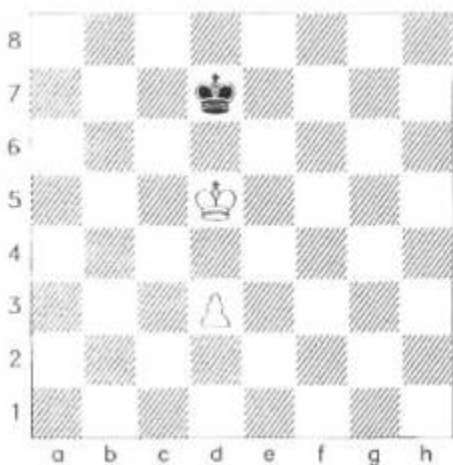


Diagrama 193

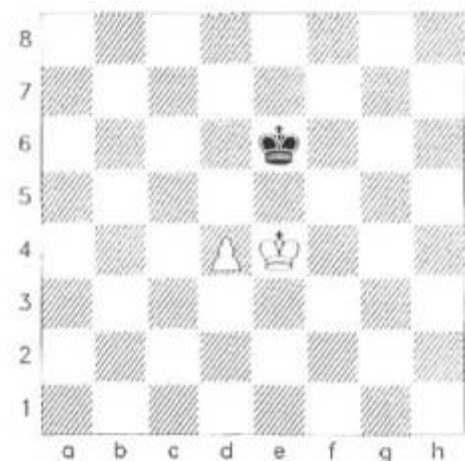


Sem o lance:

Move o branco: 1. **d4** ganhando a oposição e entrando no caso anterior(diagrama 190).

Move o negro: 1..., **Re7**; 2. **Rc6**, (mas não 2. **d4?**, **Rd7** empate) 2..., **Rd8**(se 2..., **Re6**; 3. **d4**) 3.**d4**, **Rc8**; 4. **d5** **Rd8**; 5. **Rd6**(mas não 5. **d6**, **Rc8** empate) e o branco vence.

Diagrama 194

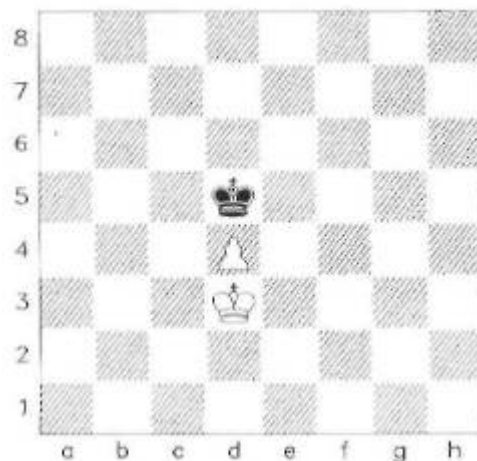


Se o rei branco estiver ao lado do peão (esquerdo ou direito), o rei negro pode impedi-lo de avançar e a posição está empatada.

Diagrama 194 movendo o branco ou o negro é empate.

O **diagrama 195** exemplifica o que foi dito anteriormente no **diagrama 194**.

Diagrama 195

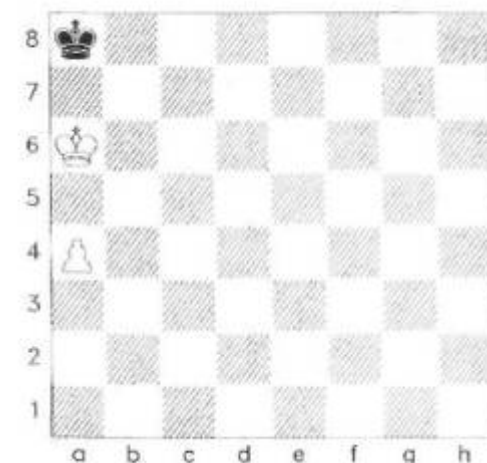


Jogam as brancas: 1. **Re3**, **Rd6**; 2. **Re4**, **Re6**; 3. **d5+**, **Rd6**; 4. **Rd4**, **Rd7**; 5. **Re5**, **Re7**; 6.**d6+**, **Rd8**; 7. **Re6**, **Re8**; 8. **d7+**, **Rd8**; 9. **Rd6** empate.

O PEÃO DE TORRE

As possibilidades de vitória com este peão são praticamente nulas. O rei negro se aloja na casa de promoção do peão, sendo impossível retirá-lo de lá. O branco só consegue vencer se fizer o seu rei controlar a casa de promoção, e o peão avançar livremente até ela.

Diagrama 196

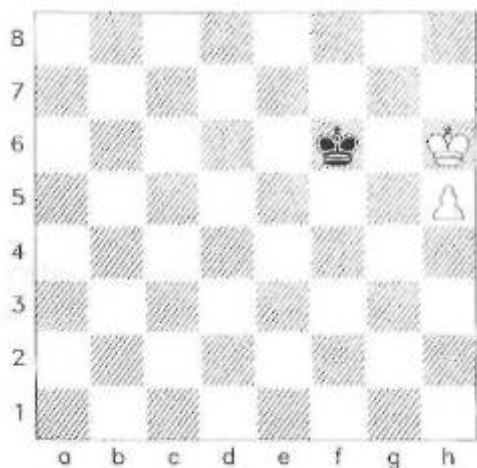


No diagrama 196 as pretas empatam da seguinte forma:

1..., Rb8; 2.a5, Ra8; 3.Rb6, Rb8; 4. a6, Ra8; 5. a7 empate.

No diagrama 197 também é empate:

Diagrama 197



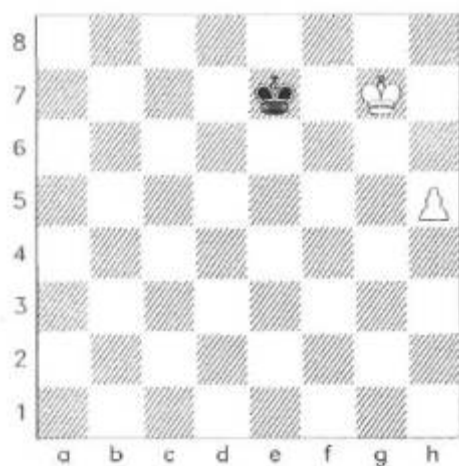
1..., Rf7; 2. Rh7 (se 2. Rg5 segue 2..., Rg8)

2..., Rf8; (se 2..., Rf6; 3. Rg8, Rg5 empate)

3. h6, Rf7; 4. Rh8, Rf8; 5. h7, Rf7 empate.

No caso do diagrama 194, como foi dito anteriormente, as brancas obtêm a vitória por controlar a casa de promoção do peão e o rei negro nada pode fazer para impedi-lo.

Diagrama 198

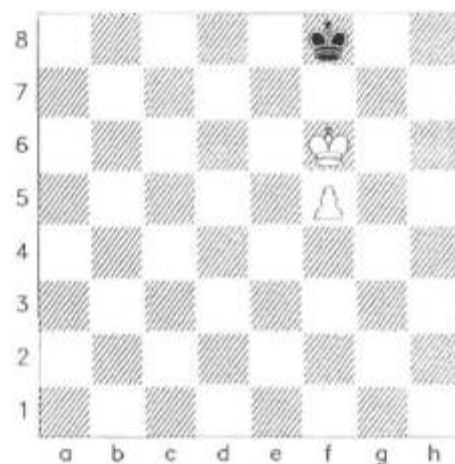


EXERCÍCIO 24

Observe as seguintes posições e escreva a sequência que dá ganho para o branco.

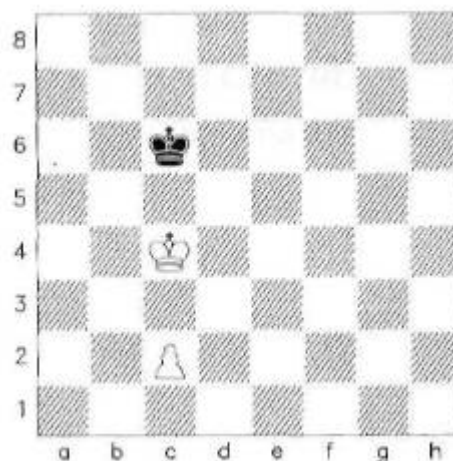
Jogam as brancas:

a) Diagrama 199



- 1.
- 2.
- 3.
4. ,
- 5.

b) Diagrama 200



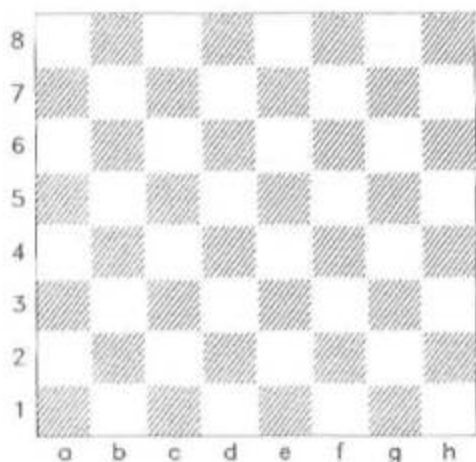
1. ,
2. ,
3. ,
4. ,
5. ,
6. ,
7. ,
8. ,
9. ,
10. .



TESTE DO REI

1-O CENTRO

Diagrama 201



a) Destaque as casas mais importantes deste tabuleiro com um traço em volta.

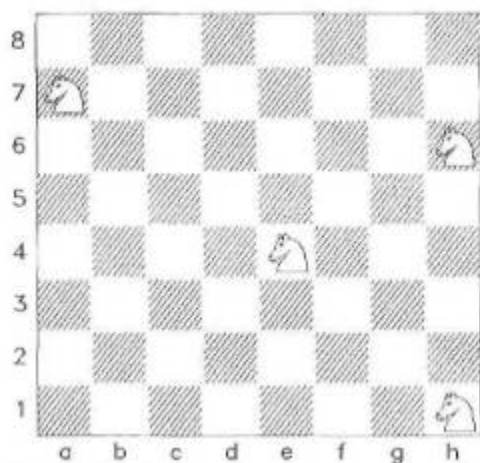
b) Escreva o nome de cada casa que compõe o centro do tabuleiro. R:

c) Responda por quê o centro é tão importante

R:

2- O CENTRO

Diagrama 202



a) No diagrama 202, assinale com um "X" as casas que os cavalos têm à disposição e coloque o número de casas para que cada um possa deslocar-se:

h1: _____

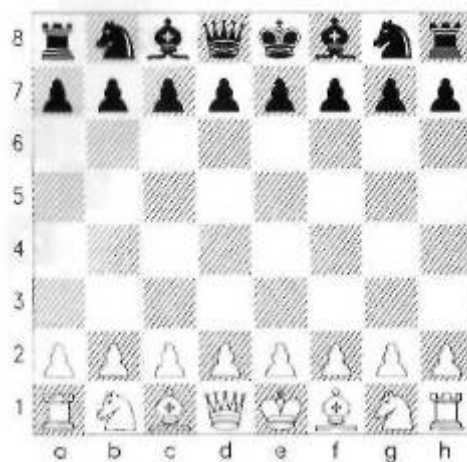
a7: _____

h6: _____

e4: _____

3-ABERTURA

Diagrama 203



Observando os princípios da abertura, faça uma flecha indicando o movimento do peão que você faria na abertura. Justifique:

4- ABERTURA

Escreva três conceitos importantes na abertura:

a)

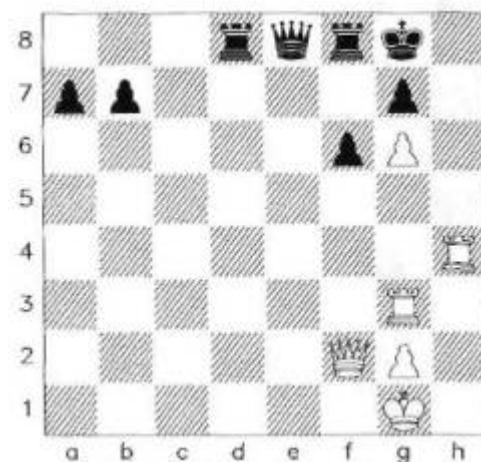
b)

c)

5- MEIO JOGO

As brancas possuem "mate-em-cinco". Você consegue descobrir a manobra?

Diagrama 204

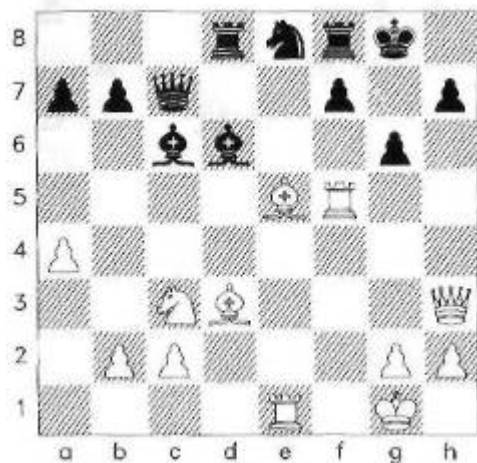


2 ,
3
4 ,
.
5

6- MEIO JOGO

As brancas dão mate-em-três. Você consegue descobrir a combinação?

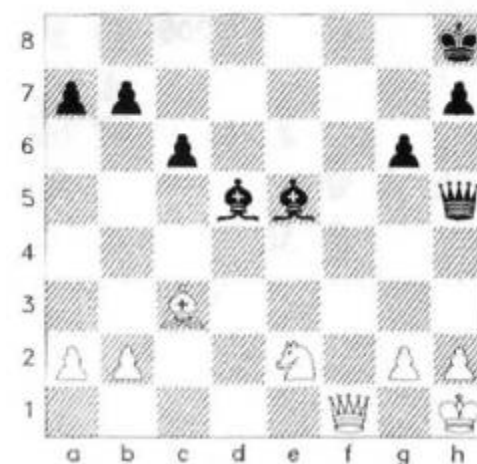
Diagrama 205



1 ,
2 ,
3

7-MEIO JOGO

Diagrama 206

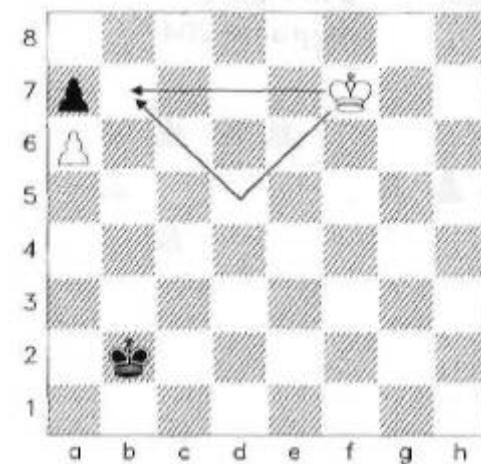


Aqui as brancas fazem uma bonita e instrutiva manobra com sua dama, provocando a "asfixia" do rei negro e desviando a proteção que a dama negra faz ao bispo de e5.

1 ,
2 ,
3

8- FINAL

Diagrama 207



,

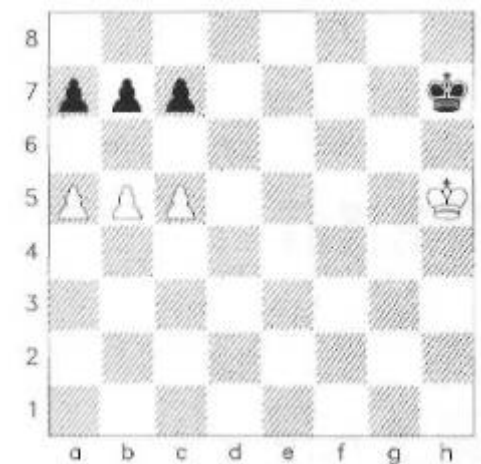
Jogam as brancas e ganham.

Analise os dois caminhos assinalados para chegar à b7 e capturar o peão negro. Somente um traz a vitória às brancas. Qual?

1 ,
2
3 ,
4 ,
5

9- FINAL

Diagrama 208



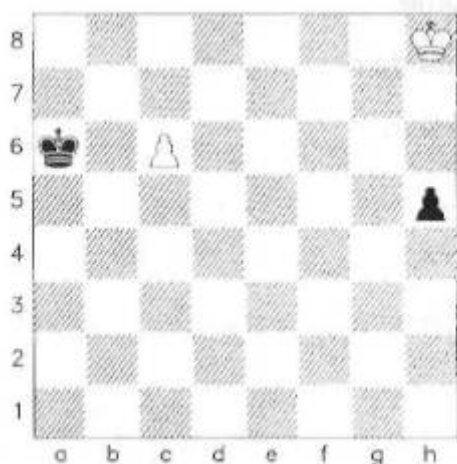


No **diagrama 208** as brancas vencem se fizerem movimentos precisos de peões. Você saberia dizer quais são?

- 1.
2. ,
- 3.

10-FINAL

Diagrama 209



Jogam as brancas

(diagrama 209):

As brancas parecem perdidas, mas usando a regra do quadrado, conseguem empatar a partida.

Como?

1. ,
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

RESPOSTAS DOS EXERCÍCIOS

Respostas dos Exercícios Capítulo 1

Exercício 01

Diagrama 4 - a8, d7, a6, c5, b4, e4, g3, d2 e h1

Exercício 02

Rei branco = e1 Dama preta = d8 Bispos brancos = c1 e f1

Exercício 03

- a) **Diagrama 11** - xeque.
- b) **Diagrama 12** - xeque-mate.
- c) **Diagrama 13** - afogado.
- d) **Diagrama 14** - xeque-mate.
- e) **Diagrama 15** - xeque.
- f) **Diagrama 16** - xeque.
- g) **Diagrama 17** - xeque-mate.

Exercício 04

- a) **Diagrama 18** - 1. Db7 ++
- b) **Diagrama 19** - 1. Db4++; 1. Da8++; Da7++
- c) **Diagrama 20** - 1. Dg2++

Exercício 05

Diagrama 23 - 1. Dg2++; 1. Dh2++;
1. Da1++; 1. Db1++; 1. Dc1++

Exercício 06

Diagrama 24 - 1. Dc7, Rf8; 2.
Df7++

Exercício 07

- a) **Diagrama 27** - 1. Ta8++
- b) **Diagrama 28** - 1. Th8++
- c) **Diagrama 29** - 1. Tc1++

Exercício 08

- a) **Diagrama 33** - 1. Bf6++
- b) **Diagrama 34** - 1. Th8++
- c) **Diagrama 35** - 1. Bf8++ ou 1. Bf4++
- d) **Diagrama 36** - 1. Bf3++

Exercício 09

- a) h1=2; g1=3; f1=4; f2=6; f3=8
- b) f3

- c) **Diagrama 38** - 1..., Cc2++

Exercício 10

- a) **Diagrama 41** - 1..., a5++ ou 1..., c5++
- b) **Diagrama 42** - 1..., a2++ ou 1..., c2++
- c) **Diagrama 43** - 1..., d2++ ou 1..., f2++

Diagrama 45 - pag. 29-1 .b8=C++ Avançando o peão até b8 e promovendo a Cavalo dando xeque-mate.

Exercício 11

a) **Diagrama 52** - 1. f8=C+ capturando a Dama em seguida. **Diagrama 53** - 1. e7 e o peão será promovido.

Diagrama 54 - 1. d8=C+ capturando a dama no próximo lance.

b) **Diagrama 55** - Não, as pretas capturam o peão com d ou fxe3 "en passant" e a Dama no próximo lance.

c) Não. O Cavalo preto em e3 impede o Rei branco de passar pela casa f1 para rocar.

d) **Diagrama 56** - 1. Bf6++ **Diagrama 57** - 1. c7++ **Diagrama 58** - 1. Th8++ **Diagrama 59** - 1. Cb5++ **Diagrama 60** - 1. 0-0++

Capítulo 2

Exercício 12

a) **Diagrama 80** - Não, 1. Dd8++

b) **Diagrama 81** - 1. Txxh7+, Rxxh7 empate por Rei afogado

c) **Diagrama 82** - 1. Tb3+, Ra7; 2. Ta3+, Rb8; 3. Tb3+ empate por xeque perpétuo ou tripla repetição.

d) **Diagrama 83** - 1. Bxc5+, Rxc5; 2. Ca4+ ganhando a Dama. ou 1..., Dxc5; 2. Ce4 ganhando a Dama.

Exercício 13

a) **Diagrama 88** - 1. Bd5+, Rei move e 2. Bxb3

b) **Diagrama 89** - 1. Ce7+, Rei move e 2. Cxd5

c) **Diagrama 90** - 1. Rd5 e o Rei captura uma das Torres.

d) **Diagrama 91** - 1. d8=C+, Rei move e 2. Cxe6

e) **Diagrama 92** - 1. Bf5+, Rei move e Bxb1

Exercício 14

a) **Diagrama 95** - 1. Cd5+ ou 1. Ce8+

b) **Diagrama 96** - 1..., Ta4+

c) **Diagrama 97** - Não. Porque perde a Dama com 1..., Tf8+

Exercício 15

a) **Diagrama 101** - 1. Bb5 seguido de 2. d5

b) **Diagrama 102** - 1. Te1 capturando o Bispo em seguida.

c) **Diagrama 103** - 1. Bh3

d) **Diagrama 104** - 1. Bf3

e) **Diagrama 105** - 1. Bf5

f) **Diagrama 106** - 1. Dc8+

Exercício 16

Diagrama 109 - 1. Tb8+, Rei move;

2. Tb7+, Rei move; 3. Txxg7

Exercício 17

a) **Diagrama 112** - 1. Bh6, Dxxh6; 2. Df7++

b) **Diagrama 113** - 1..., Te1+; 2. Bxe1, Tf1++

c) **Diagrama 114** - 1..., Td1; 2. Dxd1, Dxxg2++

Exercício 18

a) **Diagrama 117** - 1. Tg8+, Rxxg8; 2. Dg4+, Rf8; 3. Dg7+, Re8; 4. Dg8++

b) **Diagrama 118** - 1. ... , Dxa2+; 2. Rxa2, Bxc2++

c) **Diagrama 119** - 1. Te8+, Rxe8; 2. Cf6+, Rf8; 3. Te8++

Exercício 19

a) **Diagrama 122** - 1. e4+, Rxe4; 2. a7

b) **Diagrama 123** - 1. Tg6, hxxg6; 2. Dxxg7++

c) **Diagrama 124** - 1. Ce6

d) **Diagrama 125** - 1. Bd5+

Exercício 20

a) **Diagrama 128** - O Rei. 1. Txf8+, Rxi8; 2. Dxxh8+

b) **Diagrama 129** - 0 Bispo. 1. Txf3; 2. Dxxh3++

c) **Diagrama 130** - 1..., Cxf3 ou Txc4

Capítulo 3

Exercício 21

Diagrama 144 - 3..., De7

protegendo os peões de e5 e f7

Exercício 22

a) Porque as brancas deram uma série contínua de xeques.

b) As negras deveriam ter desenvolvido o Cavalo no segundo lance 2..., Cc6, e o lance 3..., fxe5 deixou o Rei negro em posição comprometida. Ao invés



de jogar 6..., Rg6 era melhor ter jogado 6..., d5 tentando o desenvolvimento.

c) Depois de 3..., De7 não é bom para as brancas jogarem 4. Dh5+ por causa de 4..., g6; 5. Cxg6, Dxe4+ ganhando uma peça. O branco deve continuar com 4. Cf3, e depois de 4..., Dxe4; 5. Be2, evitando a troca de Damas, e depois do roque as brancas tem vantagem.

Exercício 23

1-Ataque Duplo:

- a) Diagrama 154 - 1 . Bg7
- b) Diagrama 155-1. Dh5+, Rg8; 2. Dd5+
- c) Diagrama 156 - 1..., Bd4; 2. Dxd4, Cf3+

2- Xeque Descoberto:

- a) Diagrama 157 - 1. f4++
- b) Diagrama 158 - 1 . Cf3+, Rh3; 2. Cg1++ ou 2. Cg5++ ou 2. Th4++
- c) Diagrama 159 - 1..., Rf4+, 2. Rei move, Rxe3

3- Cravada de peças:

- a) Diagrama 160 - 1 . Bf5, Rd7; 2 - . d5
- b) Diagrama 161 - 1 . Be5, Rg7; 2. g5
- c) Diagrama 162 - 1. Ta8+, Rg7; 2. Ta7

4- Raio X:

- a) Diagrama 163 - 1 . f8=D, Bxf8; 2. Bb4+
- b) Diagrama 164-1. f8=D+, Rf8; 2. Th8+
- c) Diagrama 165 - 1 . Dxe5+, dxe5; 2. Bc5+, d4; 3. cxd3ep+

5- Desvio:

- a) Diagrama 166 - 1 . Th8+, Bxh8; 2. Tf8++
- b) Diagrama 167 - 1 . Dc4, Dxc4; 2. Bxd6+, Dc7; 3. Bxc7++
- c) Diagrama 168 - 1 . Be6+, Dxe6; 2. Ta8+, Rf7; 3. Tf8++

6- Atração:

- a) Diagrama 169 - 1 . De5+, Rxe5; 2. Cf7++
- b) Diagrama 170 - 1 . Dxf8+, Rxf8; 2. Ta8+, Db8; 3. Txb8++
- c) Diagrama 171 - 1 . h3+, Rxh3; 2. Bf5+, Rh2; 3. Cf1+, Rh1; 4. Be4++

7- Intercepção:

- a) Diagrama 172 - 1..., Te1; 2. Rxe1, b2
- b) Diagrama 173 - 1..., Dc5+; 2. Txc5, Bd4++ ou 2. Bxc5, Cc2++
- c) Diagrama 174 - 1 . Te5, Txe5; 2. b8=D ou 1..., Bxe5; 2. e8=D

Exercício 24 -

- a) Diagrama 199 - 1. Re6, Re8; 2. f6, Rf8; 3. f7, Rg7; 4. Re7, Rg6; 5. f8=D
- b) Diagrama 200 - 1. c3, Rd6; 2. Rb5, Rc7; 3. Rc5, Rd7; 4. Rb6, Rd6; 5. c4, Rd7; 6. c5, Rc8; 7. Rc6, Rb8; 8. Rd7, Rb7; 9. c6+, Rb8; 10. c7+

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. BECKER, Idel. **Manual de Xadrez**. 13ª edição. São Paulo: Livraria Nobel S.A., 1978.
2. BONDAREVSKI, I. - Xadrez - Teoria do Meio Jogo. 2ª Edição. Lisboa: Editorial Presença, 1981.
3. BRANCA, Silvano; DE MARIA, Francesco; EGGMANN, Karl; SONZOOGNI, Franchino. Manuale di Scacchi per le Scuole Ticinesi. (6 volumes).
4. CARVALHO JÚNIOR, Flávio de. Iniciação ao Xadrez 7ª edição. São Paulo, 1982.
5. DROUILLY, Michel. Aprenda a jogar Xadrez 1ª edição. Lisboa: Editorial Noticias, 1978.
6. F.S.I. **Manuale per Istruttore**. Milano, 1983.
7. KOPEC, Danny; CHANDLER, Geoff; MORRISON, Chris; DAVIES, Nigel; MULLEN, Ian D. - Ajedrez Magistral. Barcelona: Ediciones Martines Roca, 1987.
8. LASKER, Edward. A Aventura do Xadrez. São Paulo: Ibrasa, 1962.
9. MEINSOHN, Francis. **Jogo Melhor Xadrez**. 1ª edição. Lisboa: Editorial Noticias, 1979.
10. PANDOLFINI, Bruce. Ajedrez Moderno - Nuevas Técnicas Pedagógicas. Barcelona: Ediciones Martinez Roca S.A., 1987.
11. PICHOT, Jim. **Já Jogo Xadrez**. 1ª edição. Lisboa: Editorial Noticias, 1978.
12. SÁ, Antônio Villar Marques de; TRINDADE, Sandro Heleno de Sene; LIMA FILHO, Antônio Bento de Araújo; SOUZA, Adriano Valle de. **Xadrez; Cartilha**. Brasília - DF. Editoração Eletrônica: N Idéias Marketing e Informática Ltda; 1993.
13. VASCONCELOS, F.A. - Apontamentos para uma História de Xadrez e 125 Partidas Brilhantes. Brasília - DF: Da Santa Casa Editora, 1991.
14. WTHUIS, Berry. Ajedrez - Novedoso Método de Ensenanza. 1ª edição. Argentina.



Posfácio

Capacidades desenvolvidas pelo xadrez Antonio Villar Marques de Sá

Several valuable qualities of the mind are to be acquired and strengthened by Chess

Benjamin Franklin

Nos últimos anos, o tema xadrez e educação tem estado presente nos debates institucionais. Se, em países desenvolvidos, a utilização de jogos de estratégia em salas de aula já encontra considerável aceitação, o mesmo não se pode afirmar, salvo algumas exceções, quanto aos países em desenvolvimento. A primeira vista, não seria prioritária a implantação do xadrez em escolas públicas que, em sua maioria, possuem uma infra-estrutura deficiente: aos alunos faltam merenda, assistência social, jurídica, médico-dentária...; aos professores e funcionários, remuneração digna, condições satisfatórias de trabalho, material escolar, cursos de atualização...

Apesar das inúmeras condições adversas, é possível apresentar argumentos fundamentais em favor da utilização pedagógica do xadrez em escolas públicas, considerando-o, inclusive, como instrumento para o combate contra a evasão escolar.

Pesquisas confirmam esta hipótese, mostrando que a prática regular do "esporte-ciência" favorece um salutar desabrochar de qualidades pessoais da criança, em níveis afetivo e cognitivo, tornando-o uma atividade importante para seu desenvolvimento emocional e social.

Como dizia Fernando Pessoa, "O jogo de xadrez / Prende a alma toda, mas, perdido, / Pouco pesa, pois não é nada". Ou seja, ele propicia uma liberdade para a criança errar sem temer as conseqüências. Em um mundo onde ela tem poucas oportunidades de decidir, a partida de xadrez passa a ter uma função privilegiada, pois cada lance é precedido de uma análise e de uma tomada de decisão, o que contribui para o treinamento destas habilidades.

Em 1891, o psicólogo BINET, primeiro criador dos testes de Quociente de Inteligência e professor da Universidade da Sorbonne (Paris), iniciou suas experiências sobre algumas das possíveis contribuições do xadrez para o desenvolvimento intelectual. Suas conclusões, que abordaram a memória, a imaginação, o autocontrole, a paciência e a concentração, serviram de base para futuros trabalhos sobre o funcionamento do cérebro.

Em 1926, DIAKOV, PETROVSKY e RUDIK, psicólogos da Universidade de Moscou, foram encarregados pelo governo soviético de investigar o eventual valor educativo do xadrez. Eles verificaram que os enxadristas são muito superiores à população em geral quanto à memória, imaginação, atenção distribuída e ao pensamento lógico, passando então a recomendar este esporte como um método de autodesenvolvimento das capacidades intelectuais.

Em 1933, VYGOTSKY afirmou que "embora no jogo de xadrez não haja uma substituição direta das relações da vida real, ele é, sem dúvida, um tipo de situação imaginária". Pode-se dizer que, conforme propõe este grande psicólogo, através da aprendizagem do xadrez, a criança estaria elaborando habilidades e conhecimentos socialmente disponíveis, passando a internalizá-los, propiciando a ela um comportamento além do habitual de sua idade.

Em 1946, GROOT, psicólogo, matemático e enxadrista (representou seu país em três Olimpíadas), publicou seus estudos sobre o processo do pensamento dos mestres de xadrez. Este autor pensa ser capaz de confirmar a teoria da "concepção linear" de Otto Selz, considerando que cada momento do pensamento é

determinado em sua totalidade pelo conjunto dos momentos que o precederam. Para ele, o pensamento no xadrez é essencialmente "não verbal".

Em 1981, CHRISTIAEN e VERHOFSTADT, psicólogos da Universidade de Gand, investigando a influência do xadrez no desenvolvimento cognitivo, observaram que alunos do Grupo Experimental a nível de 5ª série (5th graders) que receberam aulas de xadrez durante dois anos obtiveram resultados significativamente superiores em testes cognitivos do tipo proposto por Piaget, do que os do Grupo Controle que não as receberam.

Desde 1976, o Ministério da Educação da França patrocina as competições escolares oficiais e sugere às autoridades acadêmicas que incentivem o ensino do xadrez como atividade "sócio-educativa", como atividade "de estimulação cognitiva" e como "estudo dirigido". Neste país, inúmeras experiências, do Jardim-de-infância à Universidade, estão sendo implantadas.

Na década de 1980, com Karpov e Kasparov, o xadrez transformou-se no esporte número um da então União Soviética, e seus torneios escolares chagavam a receber um milhão de alunos.

Atualmente, cerca de 300.000 estudantes estão sendo beneficiados por uma resolução do Ministério da Educação da Holanda que autorizou a inclusão do xadrez como esporte escolar no currículo de 1º grau durante meia hora semanal.

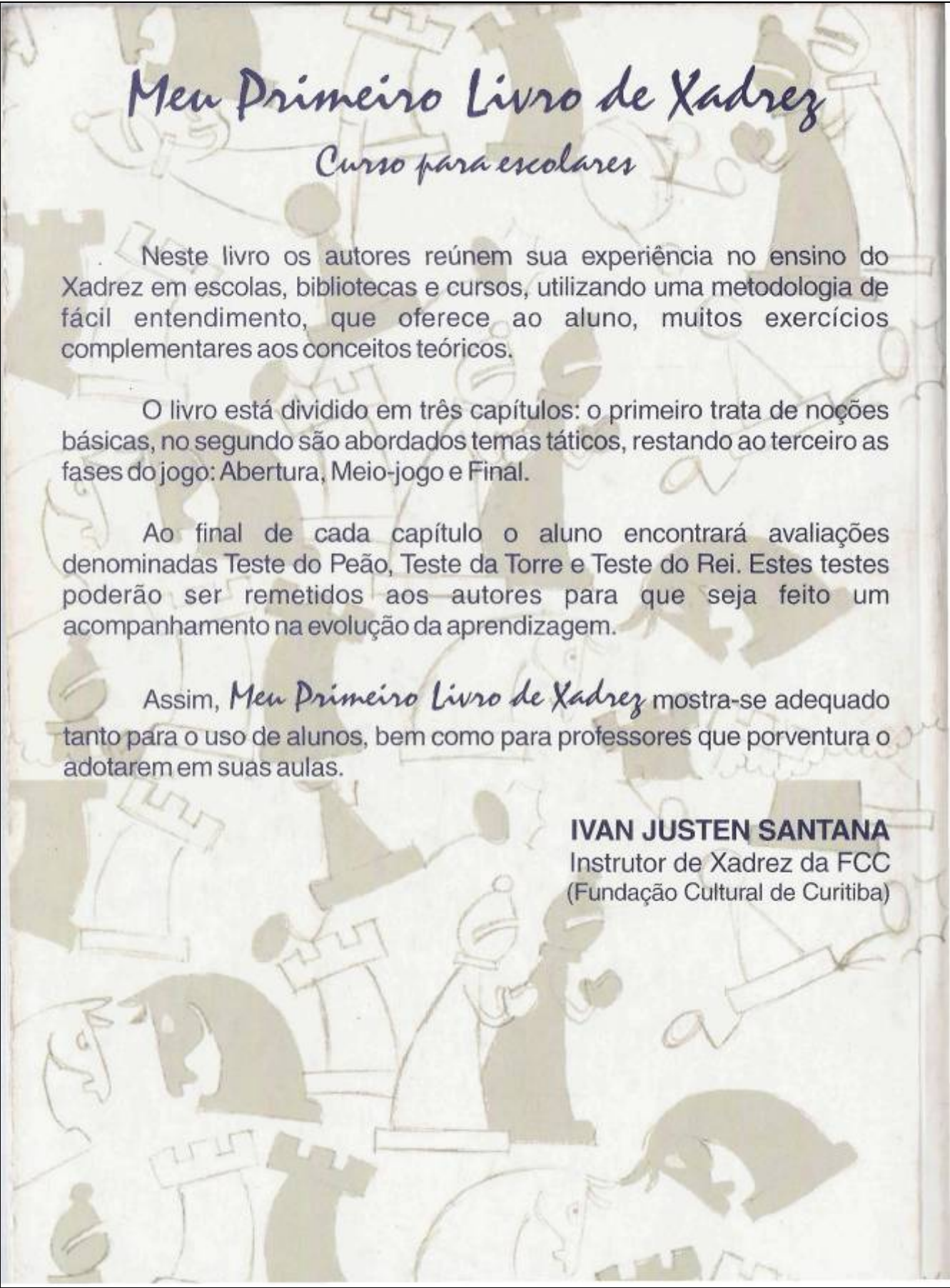
Com este sucinto levantamento de trabalhos de pesquisa envolvendo o xadrez demonstrou-se o valor pedagógico e educativo deste esporte. Conforme discutido anteriormente, a atividade enxadrística está relacionada com o desenvolvimento de diferentes habilidades humanas, destacando-se a atenção, o autocontrole, a concentração, a imaginação, a memória, a paciência, e o pensamento lógico e a tomada de decisão.

Ainda se fazem necessários outros estudos em nível da pesquisa básica e aplicada nas áreas de psicologia, educação, matemática e informática para que todas as suas potencialidades sejam descobertas.



BIBLIOGRAFIA

- BINET, Alfred, ***Psychologie des grands calculateurs et joueurs d'échecs***, Paris, Hachette, 1894, 402 p. CHRISTIAEN J. & VERHOFSTADT-DENEVE L, Xadrez e Desenvolvimento Cognitivo (em holandês), ***Nederlands Tijdschrift voor de Psychologie en haar Gerensgebieden***, 1981, v. 36, nº 8, p. 561-582. DIAKOV I. N., PETROVSKY N. Y. & RUDIK R A., ***Psychologija v sachmatnoj igri***, Moscou, Laboratório de Psicologia, 1926, 159 p. GROOT, A. D. de, ***Het Denken van den Schaker: Een Experimenteel Psychologische Studie***, Tese, Amsterdam, 1946, 315 p. SA, Antonio Villar Marques de, ***Le Jeu d'Echecs et l'Education: Expériences d'Enseignement Echiquéen en Milieux Scolaire, Periscolaire et Extra-Scolaire***, Tese, Paris, 1988, 432 p. VYGOTSKY, Lev Semyonovich, ***A formação Social da Mente***, São Paulo, Martins Fontes, 1989, 184 p.
- Bacharel e Licenciado em Matemática, Doutor em Ciências da Educação pela Universidade de Paris, Professor da Universidade de Brasília, co-autor do livro ***Xadrez: Cartilha*** e autor de diversos artigos publicados em revistas nacionais e internacionais, Assessor de Ensino da Confederação Brasileira de Xadrez e representante do Brasil na Commission for Chess in Schools da Fédération Internationale des Echecs.



Meu Primeiro Livro de Xadrez

Curso para escolares

Neste livro os autores reúnem sua experiência no ensino do Xadrez em escolas, bibliotecas e cursos, utilizando uma metodologia de fácil entendimento, que oferece ao aluno, muitos exercícios complementares aos conceitos teóricos.

O livro está dividido em três capítulos: o primeiro trata de noções básicas, no segundo são abordados temas táticos, restando ao terceiro as fases do jogo: Abertura, Meio-jogo e Final.

Ao final de cada capítulo o aluno encontrará avaliações denominadas Teste do Peão, Teste da Torre e Teste do Rei. Estes testes poderão ser remetidos aos autores para que seja feito um acompanhamento na evolução da aprendizagem.

Assim, *Meu Primeiro Livro de Xadrez* mostra-se adequado tanto para o uso de alunos, bem como para professores que porventura o adotarem em suas aulas.

IVAN JUSTEN SANTANA
Instrutor de Xadrez da FCC
(Fundação Cultural de Curitiba)



Este livro é distribuído GRATUITAMENTE pela equipe DIGITAL SOURCE e VICIADOS EM LIVROS com a intenção de facilitar o acesso ao conhecimento a quem não pode pagar e também proporcionar aos Deficientes Visuais a oportunidade de apreciar mais uma manifestação do pensamento humano.

Se você tirar algum proveito desta obra, considere seriamente a possibilidade de adquirir o original.

Incentive o autor e a publicação de novas obras!

Se quiser outros títulos nos procure.

Será um prazer recebê-lo em nosso grupo.

<http://groups.google.com/group/viciados-em-livros1>

<http://groups.google.com/group/digitalsource>

