



Clube de Xadrez de
São Sebastião do Paraíso
WWW.CXSSP.COM.BR

CARTILHA DE XADREZ

MÓDULO 1: INICIANTES

EVANDRO AMORIM BARBOSA

(Grande Mestre de Xadrez)

GERSON PERES BATISTA

(Mestre Nacional de Xadrez)

IVAN VILAÇA DOS SANTOS

THALES BRAGHINI LEÃO

Sem reserva de direitos de autor, para uma ampla divulgação do xadrez! É permitida a reprodução total ou parcial dessa cartilha, apenas se exigindo a indicação da fonte.

SÃO SEBASTIÃO DO PARAÍSO/MG
2016



SUMÁRIO

1. MOVIMENTOS DAS PEÇAS.....	3
1.1. Noção de movimento: conhecendo as peças e descobrindo para onde jogá-las	
1.2. Posição inicial do tabuleiro	
1.3. Capturas, xeque e xeque-mate	
1.4. Regras especiais: promoção, roque e en passant	
2. REGRAS BÁSICAS DO JOGO.....	11
2.1. Notação dos jogos, tendo como modelo a partida da Ópera	
2.2. Dicas para participação em campeonatos: postura diante do adversário, peça tocada peça jogada e o uso do relógio de xadrez	
3. CASOS DE EMPATE.....	14
3.1. Insuficiência de material	
3.2. Afogamento	
3.3. Regra dos 50 lances	
3.4. Comum acordo	
3.5. Xeque-perpétuo	
3.6. Tripla repetição de jogadas	
4. MATES ELEMENTARES 1.....	17
4.1. Duas Torres	
4.2. Dama e Rei	
5. MATES ELEMENTARES 2.....	19
5.1. Torre e Rei	
5.2. Dois Bispos	
6. CÁLCULO: Aula de cálculo baseada no mate em 1 lance.....	21
7. ABERTURA.....	22
7.1. Noção e conceitos iniciais	
7.2. Os 10 melhores movimentos iniciais	
8. MEIO JOGO: noções iniciais.....	24
8.1. Fundamentos da estratégia: valor das peças, centro colocação das peças	
8.2. Fundamentos da tática: contagem de ataques para captura	
9. CÁLCULO: MATES FAMOSOS.....	28
9.1. Mate de gaveta	
9.2. Mate de estilingue	
9.3. Mate do pastor	
9.4. Mate do louco	
9.5. Mate de Philidor	
10. CÁLCULO: TEMAS TÁTICOS.....	30
10.1. Cravada	
10.2. Ataque descoberto	
10.3. Ataque duplo	

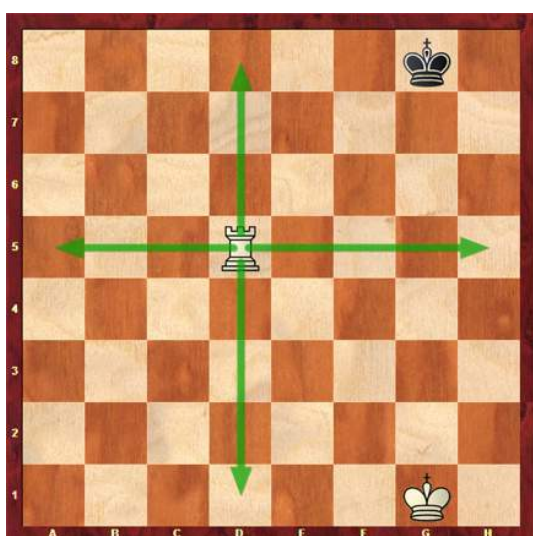


1. MOVIMENTOS DAS PEÇAS

1.1. Noção de movimento: conhecendo as peças e descobrindo para onde jogá-las



TORRE



A Torre anda somente pelas horizontais e verticais, que são as linhas retas do tabuleiro.

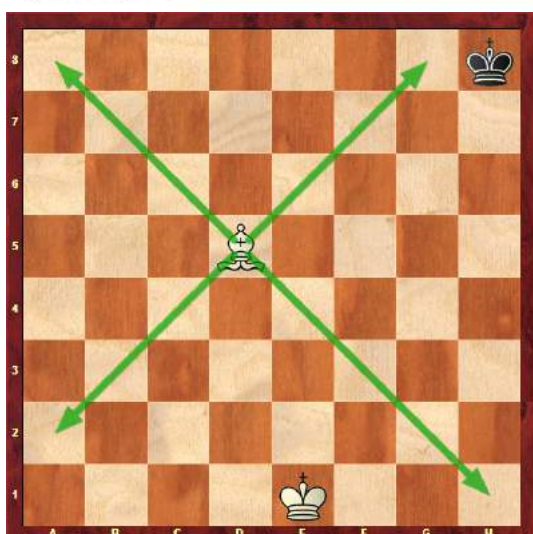
São as linhas $\leftarrow \rightarrow$ e as colunas $\uparrow \downarrow$.

Ela faz um movimento em “cruz”.

No diagrama ao lado, a Torre pode mover para qualquer uma das casas apontadas nas setas.



BISPO



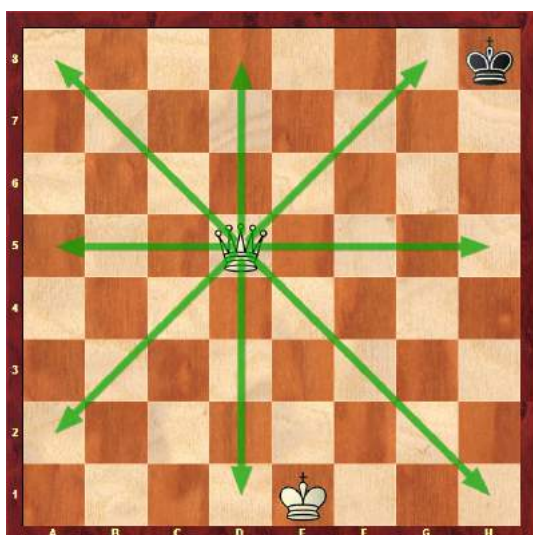
O Bispo anda somente pelas diagonais.

Ele faz um movimento em “X”.

No diagrama ao lado, o Bispo pode mover para qualquer uma das casas apontadas nas setas.



DAMA



A Dama anda tanto pelas horizontais e verticais (igual a Torre) quanto pelas diagonais (igual o Bispo).

Ela é uma peça muito poderosa porque pode andar pelo tabuleiro todo e muito rápido.

Ela também pode ser chamada de Rainha.



REI



O Rei anda pelas linhas retas e pelas diagonais, mas só de uma em uma casa.

Ele não anda tão rápido quanto a Dama.

É a peça mais importante do jogo e nunca pode ser capturado. Veremos isso em breve!



CAVALO



O Cavalo faz movimento em forma da letra “L”.

São 3 casas de um lado e 2 de outro.

No diagrama ao lado, ele pode se mover apenas para as casas destacadas.

As setas apenas indicam a direção dele até as casas finais do movimento.



O Cavalo é a única peça capaz de saltar sobre as outras, tanto suas quanto do adversário.

No diagrama, ele pode ir para as casas destacadas, mesmo tendo que pular os Peões brancos.

Mas perceba que a Torre tem seus movimentos limitados pelo Peão branco, não podendo saltar sobre ele.



PEÃO



O Peão é a única peça do xadrez que não pode voltar, nunca.

Anda de uma em uma casa.
Se ele estiver na sua posição inicial, pode mover uma ou duas casas, como indicado nas setas do diagrama. Mas se mover uma casa, não pode mais mover duas.

Se tiver uma peça em sua frente ele fica bloqueado e não se move. É o que acontece com o Peão mais à esquerda no diagrama.

1.2. Posição inicial do tabuleiro



Para montar o tabuleiro, faça na seguinte ordem:

- Coloque as torres, uma de cada lado
- Coloque os Cavalos
- Os Bispos
- Dama branca na casa branca
- Rei na casa que sobrou
- Peões na frente das peças

O jogo tem um total de 32 peças, sendo 16 para cada.

São sempre as brancas que começam!

Joga-se em duas pessoas, um de cada vez. Não é possível “passar o lance”.

O objetivo do jogo é dar xeque-mate. Explicaremos isso daqui a pouco!



1.3. Capturas, xeque e xeque-mate

CAPTURA

REGRA GERAL: As peças capturam (ou tomam) da mesma forma como se movem. Só se toma peça do adversário, parando na casa da peça capturada.



EXCEÇÃO: O **Peão** é a única peça do jogo de xadrez que se move de um jeito, mas captura de outro. Ele anda em linha reta para frente, mas para tomar outras peças ele precisa ir pelas diagonais. Ele nunca anda em diagonal. Só faz esse movimento se estiver capturando.



O Peão mais avançado a direita não pode se mover, pois está bloqueado pelo Peão preto à frente e não tem peça para capturar na diagonal. Ele está imóvel.

Por sua vez, o Peão branco mais avançado à esquerda pode tanto mover para frente quanto tomar o Peão preto que está na diagonal. Ele tem dois movimentos à escolha das brancas.

XEQUE

Agora que já sabemos como as peças capturam, chegou a hora de entender que o Rei nunca poderá sair do tabuleiro! É a única peça que não pode ser tomada, em hipótese alguma.

Então, para que ninguém esqueça de vigiar o seu Rei, dizemos que quando ele estiver ameaçado ele está em XEQUE. Qualquer ameaça ao Rei que ele possa escapar é apenas xeque.

Para se defender, o Rei atacado pode fugir, pode colocar uma peça na frente de quem está atacando (se não for um ataque de Cavalo, que pula) ou até mesmo tomar essa peça que ataca. O que importa é sair do xeque!



Veja a seguir alguns xeques:



Nas três posições acima o Rei está sendo ameaçado, mas tem como escapar do ataque. Você é capaz de ver o que as pretas podem fazer para defender o Rei?

XEQUE-MATE

O xeque-mate acontece quando o Rei está atacado e não tem mais nenhum recurso para se defender. Não pode mover para as casas do seu lado, não pode cobrir o xeque colocando peça na frente de quem o ataca e também não pode tomar a peça que está ameaçando.

Esse é o objetivo do jogo! Uma vez alcançado o xeque-mate a partida acaba com a vitória de quem o conseguiu. Claro que há muito conhecimento necessário para chegarmos a um belo xeque-mate e nosso adversário não vai querer ajudar nisso!

Vejamos algumas posições de xeque-mate:



1.4. Regras especiais: promoção, roque e *en passant*

PROMOÇÃO

Como o Peão só pode andar para frente, é necessário ter uma regra especial para ele quando atinge a última casa de seu rumo. Ele poderá virar uma outra peça, menos o Rei ou continuar sendo Peão. Isso também pode se chamar coroação.



Cada um dos 8 Peões pode ser promovido a outra peça. Basta chegar na última casa.



Chegando na última casa, o Peão é obrigado a promover e virar uma das quatro peças mostradas (Dama, Torre, Bispo ou Cavalo).



A promoção ocorre mesmo que o Peão chegar na última casa capturando.

ROQUE

O roque é outro movimento especial do xadrez. A única forma de mover ao mesmo tempo duas peças.

Ele é um movimento do Rei, que vai na direção da Torre e ela troca de lado com ele. Pode ser feito tanto para o lado da Torre do Rei (roque menor) quanto para o lado da Torre da Dama (roque maior). Veja como é feito nas ilustrações a seguir:



Posição antes das brancas efetuarem o roque menor.

O Rei andará duas casas e a Torre passará para o lado dele.



Posição após as brancas fazerem o roque pequeno.

Veja que sobra só uma casa após o Rei.



Posição antes das brancas efetuarem o roque maior.

O Rei andará duas casas e a Torre passará para o lado dele.



Posição após as brancas fazerem o roque grande.

Sobram duas casas após o Rei.

REGRAS:

- Não pode ter peças entre o Rei e a Torre. Nem suas nem do adversário
- Não pode ter mexido o Rei ou a Torre que quer usar para o roque
- O Rei não pode estar ameaçado (em xeque)
- O Rei não pode passar por casa ameaçada e nem cair em casa ameaçada



OBSERVAÇÃO: O Rei não pode passar por casa atacada (xeque). Mas a Torre pode! Veja no exemplo:



Nessa posição o roque é permitido porque só a Torre está passando por casa atacada. O Rei não.

EN PASSANT

En passant pode ser traduzido como “de passagem”. É um movimento especial que permite que o Peão possa tomar outro Peão de uma maneira diferente da normal.

Ocorre a captura *en passant* quando um de nossos Peões já está na quinta fileira e um Peão adversário avança duas casas de uma só vez, ficando ao lado do nosso Peão. Nessa hipótese, como o Peão do adversário não está na diagonal do nosso, não seria possível capturá-lo se não fosse esta regra especial. Veja como ocorre:



REGRA: só pode acontecer a captura *en passant* se for feita logo após o avanço do Peão adversário em duas casas. Não pode mover outra peça e depois capturar *en passant*.



2. REGRAS BÁSICAS DO JOGO

2.1. Notação dos jogos, tendo como modelo a partida da Ópera

A notação das partidas revolucionou o estudo do jogo de xadrez, permitindo que as partidas pudessem ser registradas e analisadas para a melhoria da técnica. Graças a essa técnica podemos estudar partidas de grandes jogadores e aprender com eles e também analisar as nossas e corrigir futuramente nossos erros!

Vários sistemas foram inventados para anotar as partidas. Modernamente o sistema mais usado e o oficial é o algébrico, que ensinaremos nesta cartilha.

Recomendamos que o leitor busque na internet dicas de como usar o sistema descritivo. Esse antigo sistema não mais é utilizado, mas pode ser encontrado em vários livros muito úteis ao progresso dos nossos conhecimentos. Por essa razão vale a pena ser aprendido.

NOTAÇÃO ALGÉBRICA

Nesse sistema, as colunas do tabuleiro são numeradas de 1 a 8 (das brancas às pretas). Por sua vez, as linhas são nomeadas de “a” a “h”. Na combinação entre as letras e números, cada casa receberá um “nome”, igual ocorre na brincadeira de batalha naval.

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

A casa sempre recebe o seu nome primeiro considerando-se a letra e depois o número respectivo. Não é casa “4d” e sim “d4”.

Para anotar um lance feito por uma peça, basta anotar a inicial desta peça seguido do nome da casa para a qual ela foi. Se jogamos um Cavalo para a casa f3, então o lance feito foi Cf3. Se a Dama, Df3. Se o Bispo, Bf3. Se o Rei, Rf3. Se a Torre, Tf3.

No entanto, se o lance for feito com Peão, não é necessário anotar a inicial “P”, bastando colocar a casa. No exemplo acima, o lance seria anotado como f3 apenas.

Pode ocorrer de mais de uma peça idêntica seja capaz de atingir a mesma casa. Assim, por exemplo, para sabermos qual dos Cavalos chegou em f3 é necessário que o identifiquemos.

Se o Cavalo partir da casa g1 para f3 e tínhamos outro Cavalo em e1, o lance a ser anotado é Cgf3.



Mas se o nosso outro Cavalo estivesse não em e1 e sim em g5, temos que ambos os Cavalos na coluna g chegariam a f3. O correto, então, seria anotar C1f3.

LANCES ESPECIAIS:

- o roque é anotado 0-0 se menor e 0-0-0 se maior
- o xeque é sinalizado com uma +
- o xeque mate é sinalizado com duas ++ ou com #
- a captura é sinalizada com um x

MODELO: "PARTIDA DA ÓPERA"

Vejamos uma partida exemplificativa das regras de anotação acima mostradas, a chamada "Partida da Ópera", jogada em 1858 com o grande Paul Morphy conduzindo as peças brancas:

Morphy, Paul - Conde Isouard

Paris, 1858

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Bg4 4.dxe5 Bxf3 5.Dxf3 dxe5 6.Bc4 Cf6 7.Db3 De7 8.Cc3 c6 9.Bg5 b5 10.Cxb5 cxb5 11.Bxb5+ Cbd7 12.0-0-0 Rd8 13.Rxd7 Rxd7 14.Rd1 De6 15.Bxd7+ Cxd7 16.Db8+ Cxb8 17.Rd8++ 1-0

2.2. Dicas para participação em campeonatos: postura diante do adversário, peça tocada peça jogada e o uso do relógio de xadrez

O xadrez sempre foi conhecido como o JOGO DOS REIS. A sua boa fama se deve principalmente à atenção que se dá aos aspectos éticos que envolvem a disputa. Isso significa, em outras palavras, que os jogadores de xadrez valorizam muito a cordialidade e o espírito de cavalheirismo entre os adversários. O respeito às regras e também aos costumes que envolvem a prática dos campeonatos.

As rivalidades no xadrez não precisam significar inimizades e as disputas não podem passar do limite das 64 casas do tabuleiro e atingir a vida real.

APERTO DE MÃOS

É costume antigo e também regra oficial dos campeonatos de xadrez que a partida somente se inicia após ambos os adversários se cumprimentarem com um aperto de mãos.



SILÊNCIO ABSOLUTO

Para jogarmos uma partida é necessário mantermos completo silêncio. Não podemos falar com terceiros e muito menos com nosso adversário durante a partida. O xadrez é um esporte da mente, do pensamento.

Caso seja necessário dizer algo, faça de maneira discreta e sem atrapalhar os jogadores.





PEÇA TOCADA É PEÇA JOGADA

Como o jogo de xadrez é um esporte da mente, temos que ter certeza do lance que faremos antes de tocar qualquer das peças do tabuleiro. Do contrário, nosso adversário pode nos obrigar a mover a primeira peça tocada, caso isso seja possível.

Da mesma forma, no caso de tocarmos na peça do adversário, seremos obrigados a tomá-la, se possível.

Caso seja necessário tocar a peça apenas para melhor ajustá-la no tabuleiro ou para qualquer finalidade que não seja jogá-la, precisamos avisar o adversário dessa circunstância. O termo oficial a ser dito é a expressão francesa: *“jadoube”*, que significa eu arrumo, eu ajeto.

Porém o mais comum mesmo é usarmos a expressão *“com licença”* e em seguida realizar os ajustes necessários.

LANCE IRREGULAR

Pode ocorrer de um lance efetuado por nós ou por nossos adversários seja impossível de acordo com as regras oficiais do xadrez.

Uma peça que se moveu fora do movimento que ela é capaz ou até mesmo um descuido em deixar o Rei em xeque.

A depender do tipo de torneio em que estivermos participando, a consequência do lance irregular pode ser diferente. Pode causar uma advertência e acréscimo de tempo ao adversário ou até mesmo acarretar a perda imediata da partida, tal como acontece nos torneios de partidas relâmpago.

O RELÓGIO DE XADREZ

Para que as partidas não tenham duração sem limite, inventou-se um mecanismo para cronometrar o tempo gasto pelos adversários, de modo a dar a vitória àquele que não ultrapassou o limite dado, no caso de a partida não acabar em xeque-mate.

O equipamento é relativamente simples e consiste na colocação de dois cronômetros, um para cada adversário. Após efetuar o lance, basta acionar o interruptor do dispositivo para que o tempo do jogador pare de correr e somente o do adversário seja marcado.

Inúmeras formas de se controlar o tempo durante as partidas foram sendo inventadas, havendo infindáveis modelos de torneios.

Os ritmos mais usados são assim resumidos (desprezando-se as variações e regras específicas):

- *Relâmpago (ou blitz)*: até 10 minutos para cada um completar a partida
- *Rápido*: acima de 10 minutos e até 1 hora para cada
- *Pensado* (acima de 1 hora para cada).

Inicialmente foram usados apenas relógios analógicos, com marcadores por meio de ponteiros. Este mecanismo não permitia a completa precisão dos tempos marcados e também não admite que seja acrescentado tempo após um determinado lance, o que somente foi implementado após o surgimento dos relógios digitais.



Relógio analógico



Relógio digital

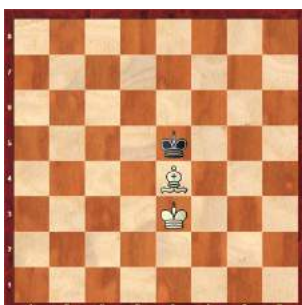
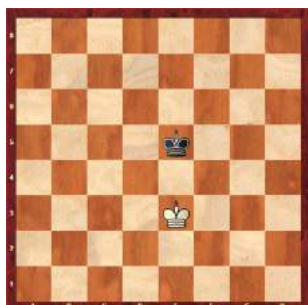


3. CASOS DE EMPATE

3.1. Insuficiência de material

Como o objetivo do jogo é dar o xeque-mate, então precisamos ter um material mínimo para conseguir isso. Só um Rei não é capaz de dar xeque-mate no outro, até porque ele não consegue nem mesmo dar xeque. O Rei anda de uma em uma casa e não pode ficar atacado. Assim, nunca pode encostar no outro Rei. Eles não se atacam.

Também não é possível chegar ao xeque-mate quando temos apenas um Bispo ou apenas um Cavalo. Não tem como montar posição de mate em lugar algum do tabuleiro. Não acredita? Tente você mesmo encontrar alguma posição em que o Rei esteja em xeque-mate só com uma dessas peças e o outro Rei no tabuleiro.



OBSERVAÇÃO: até é possível montarmos um xeque-mate com dois Cavalos, mas isso é considerado empate porque só com essas peças não dá para obrigar o Rei do adversário a ir para o canto do tabuleiro, onde levará o mate.

Com dois Bispos ou Bispo e Cavalo dá para vencer!

3.2. Afogamento

É a situação na qual um dos jogadores não tem mais nenhum movimento para fazer, mas o seu Rei não está sendo atacado. Se não está em xeque, não tem como estar em xeque-mate. Como não tem movimentos para fazer, a partida estará empatada por afogamento.

Quando tivermos peças a mais temos que tomar o cuidado de não deixar o Rei do adversário sem casas para se mover, para não empatar uma partida que dava para vencer.

Vejamos dois casos de afogamento:



O Rei preto não está atacado por ninguém. Se for a vez das pretas jogarem, não há lance para fazer. Será empate.



Não é comum, mas pode ocorrer afogamento com várias peças. Desde que não tenha lances a fazer.

3.3. Regra dos 50 lances

A partida estará empatada se um dos adversários contar um total de 50 lances seguidos sem que tenha havido qualquer captura ou lance de Peão. Essa situação é comum de ocorrer quando um dos jogadores está tentando dar xeque-mate com poucas peças no tabuleiro. O adversário que tem só o Rei deve iniciar a contagem dos 50 lances para que a partida não fique sem fim.



Mas atenção! Cada vez que um Peão é movido ou uma peça é capturada, a contagem dos 50 lances começa de novo!!

Por isso esse empate só é comum de acontecer quando existem poucas peças no tabuleiro.

3.4. Comum acordo

Uma das formas mais comuns de se empatar uma partida nos torneios.

Ocorre quando os adversários resolvem não mais jogar a posição e combinam o empate entre si. Essa decisão cabe a cada um dos jogadores, que não pode ser obrigado a aceitar o empate oferecido.

Existem regras que, por outro lado, impedem que se volte atrás em um empate já aceito. Os princípios éticos valem muito no xadrez!

3.5. Xeque-perpétuo

Esse empate surge quando são feitos xeques iguais por três vezes seguidas. Pode ocorrer porque os jogadores pretendem empatar e repetem as jogadas de propósito. Mas também pode ocorrer de modo forçado, situação na qual o lado que tem o Rei levando xeque não tem outra opção para fugir da sequência de ataques.



Na posição do diagrama, se as brancas jogarem 1. Dg6+ as pretas são obrigadas a responder 1... Rh8. Então pode seguir 2. Dh6+ Rg8 3. Dg6+ Rh8 4. Dh6+.

Para não ficar infinitamente se repetindo essa situação, a partida estará empatada no terceiro xeque igual.

3.6. Tripla repetição de jogadas

Essa situação ocorre da mesma forma que o xeque-perpétuo, com repetição de jogadas por três vezes. Mas, aqui, não precisa envolver xeque ao Rei. Pode ser qualquer repetição de jogadas.

Em geral, esse empate ocorre mais quando os adversários pretendem mesmo empatar e poderiam fazer isso por comum acordo, mas preferem repetir os lances até concretizar a intenção de encerrar pacificamente a partida.

Mas, pode até ocorrer casos em que a repetição de jogadas se mostra como a única saída para não perder a partida porque outros lances seriam muito ruins. Assim, esse empate seria de certa maneira forçado, embora não obrigatório pelas regras do jogo.



4. MATES ELEMENTARES 1

Para vencermos a partida é necessário dar xeque-mate. Mas quais são as formas mais fáceis de se chegar a ele?

Desde os primeiros lances da partida já é possível montarmos posição com um dos Reis levando o mate. Mas isso só vai acontecer quando o seu adversário se descuidar muito.

O mais comum é ganharmos peças do adversário e com essas peças a mais conseguirmos levar o Rei dele até a posição final.

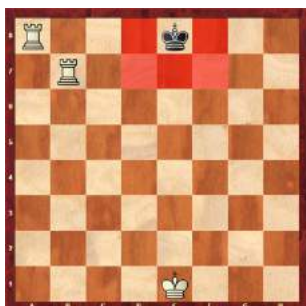
Aqui vamos estudar quatro mates elementares. Esses todos devemos dominar para não deixar escapar as vitórias quando surgirem! Precisamos treinar muito para dominar as técnicas!!

4.1. Duas Torres

O xeque-mate com duas Torres (ou Torre + Dama, ou duas Damas) é muito fácil de ser aplicado. Usamos a técnica da “escadinha”. Não precisamos usar o nosso Rei. Basta que uma das Torres ataque uma linha do tabuleiro enquanto a outra defende a linha seguinte, empurrando o Rei para o canto. Quando ele não mais tiver casas para ir para trás, estará em xeque-mate.



Nessa posição as brancas devem iniciar com **1.Rb5+ Re6** [se as pretas jogarem 1...Rd6 2.Ra6+ Rc7 aproximando o Rei da casa onde a Torre iria. Então, basta afastar as Torres para o outro lado do tabuleiro 3.Rh6 Rd7 4.Rb7+ Rc8 5.Rg7 Rd8 6.Rh8#] **2.Ra6+ Re7 3.Rb7+ Re8 4.Ra8#**



Posição final do xeque-mate escadinha.

4.2. Dama e Rei

Dar xeque mate usando apenas a Dama e o Rei não é tão fácil quanto com duas Torres, mas não há dificuldades.

Vamos dividir em duas fases. Na primeira você precisa empurrar o Rei do adversário para a última linha do tabuleiro (qualquer uma das 4). Para fazer isso, não precisamos usar o nosso Rei. A nossa Dama realiza essa tarefa sozinha. E o melhor modo de fazermos isso é colocando a Dama formando um “L” em relação ao Rei do



adversário. Assim ela não estará dando xeque nele (só o Cavalo ataca em “L”). Mas nessa posição o Rei fica com poucas opções de casas para se mover sem entrar em xeque. A partir daí, todo lance que o Rei fizer, nós fazemos igual com nossa Dama. Se ele andar em linha reta para cima, andamos com a Dama em linha reta para cima. Se ele fizer uma diagonal para baixo, a nossa Dama deve fazer o mesmo.



1ª FASE: Empurrar o Rei

Para isso devemos posicionar a Dama em “L” em relação ao Rei. Então, o lance deve ser: **1. Dd3** (1. Dg6 também seria um “L”). Depois, o que o Rei jogar, fazemos igual com a Dama. Por exemplo:

1... Rf6 2.De4 (o rei andou em diagonal para trás, e fizemos o mesmo com a Dama) **2... Rg5 3.Df3 Rg6 4.Df4 Rh7 5.Dg5 Rh8**



CUIDADO!!

É necessário sempre observarmos se o Rei do adversário ainda tem casas para se mover.

Se as brancas jogarem 6. Dg6 a partida estará empada por afogamento.

O lance correto era iniciar a 2ª Fase para dar mate no Rei. Vejamos.



2ª FASE: Levar nosso Rei

Com o Rei do adversário aprisionado no canto do tabuleiro (mas com casas para se mover e evitar o afogamento), é hora de levarmos o nosso Rei para perto dele e apoiar a Dama na missão de dar o xeque-mate.

Em vez do descuidado 6. Dg5, a partida deveria seguir com **6.Rb2 Rh7 7.Rc3 Rh8 8.Rd4 Rh7 9.Re5 Rh8 10.Rf6 Rg8 11. Dg7++**



5. MATES ELEMENTARES 2

Ao contrário do que ocorreu nos mates elementares vistos no capítulo anterior, aqui é necessário usarmos o nosso Rei para obrigar o do adversário ao ir para o canto do tabuleiro. Então precisamos treinar um pouco mais a técnica para entender como conseguir vencer nessas situações. É necessária muita prática!

5.1. Torre e Rei

Para empurrar o Rei adversário para o canto devemos coordenar o Rei e a Torre de modo que ele sempre fique defendendo ela e sejam capazes de cortar as casas próximas do Rei adversário. Vamos ver na prática como funciona:



1.Rd1 [cortando metade do tabuleiro do Rei preto, que não pode mais passar pelas casas da coluna d] **1...Re4 2.Rb2** [para coordenar Rei e Torre] **2...Re5 3.Rc3 Re4** [tentando se manter no centro para evitar o mate] **4.Rd3 Re5 5.Rd4** [agora a Torre cortou mais casas do Rei preto, que está limitado a um pequeno quadrado no tabuleiro] **5...Rf5 6.Rd3 Re5 7.Re3** [7.Re4+ seria ruim porque o Rei poderia fugir para o outro canto do tabuleiro, jogando 7...Rd5] **7...Rf5 8.Re4 Rg5 9.Rf4** [cada vez menor o espaço do Rei preto] **9...Rg6 10.Re4 Rg5 11.Re5 Rg6 12.Rf5 Rg7 13.Rf6 Rg8 14.Rf5 Rg7 15.Rg5 Rh8 16.Rg6 Rg8** [agora as brancas precisam perder um tempo, para que o Rei preto chegue a h8 e leve xeque mate com nossa Torre em f8] **17.Rf1** [17.Rd6 não daria certo, porque deixaria o Rei fugir pela casa f8 17...Rf8 18.Rd8+ Re7] E agora: **17...Rh8 18.Rf8++**



5.2. Dois Bispos

Esse xeque-mate é um pouco mais difícil porque precisamos coordenar três peças contra o Rei do adversário. Mas é possível aprendermos se entendermos a ideia e praticarmos bastante.

Precisamos lembrar que um dos nossos Bispos ataca por diagonais de cor clara e o outro nas diagonais escuras. Então, quando posicionamos os dois um ao lado do outro eles controlam todas as casas que estão a sua frente, impedindo que o Rei adversário chegue perto deles.

Essa posição os defende e impede que o Rei oponente avance, limitando-o numa parte do tabuleiro.



1.Be3 Rd5 2.Bd3
[criando uma barreira na frente do Rei preto, que não pode passar para o lado de baixo do tabuleiro]



2...Re5 3.Rb2 Rd5 4.Rc3 Re5 5.Rc4 [cortando mais uma casa do Rei preto, que agora terá que andar para trás]



5...Rd6 6.Bd4 [veja como sempre devemos cortar as casas da frente do Rei inimigo]



6...Re6 7.Be4 Rd6 8.Bd5 Rd7 9.Be5 Re7 10.Rc5 Rd7 11.Bd6 Rd8 12.Be6 Re8 13.Rc6 Rd8 14.Bf7 [iniciando a manobra final para o mate. Repare que o nosso Rei está na sexta fila e o Rei oponente na oitava. Só assim fica possível darmos mate.]



14...Rc8 15.Be7 Rb8 16.Rb6 [cortando a casa a7 e mantendo o Rei preto na oitava] **16...Rc8 17.Be6+ Rb8 18.Bd6+ Ra8 19.Bd5#**





6. CÁLCULO: Aula de cálculo baseada no mate em 1 lance

Para melhorarmos nosso nível no xadrez é essencial aprendermos a calcular os lances. Até mesmo jogadores mais experientes dedicam boa parte do seu tempo de treinamento para apurar sua capacidade de cálculo.

A melhor maneira de aprendermos a calcular é realizando exercícios. Somente assim nosso cérebro se acostuma com a forma pela qual as peças andam e atacam no tabuleiro, fazendo com que os lances apareçam naturalmente nas nossas ideias.

Aos iniciantes, o melhor caminho é começar resolvendo testes de mate em 1 lance. Naturalmente, tais testes não apresentam qualquer dificuldade e podem ser realizados desde os primeiros passos no xadrez, em qualquer idade.

Veja nos exemplos abaixo qual o lance as brancas devem jogar para conseguir dar mate em apenas 1 lance:



1. Dxf7++



1. Dxg7++



1. Tc8++

Agora mãos à obra! Tente resolver os exercícios que seguem, achando o mate em cada posição. Lembre-se de verificar se o Rei inimigo não pode mesmo escapar.

Recomendamos que você procure mais exercícios deste tipo para afiar sua capacidade de cálculo. Na internet é possível encontrarmos infindáveis exercícios. Além disso, há livros que contêm somente esse tipo de treinamento.

Lembre-se, em todos os diagramas a seguir são as brancas que jogam e dão mate em 1 lance.



RESPOSTAS:

Diagrama 1: 1. Cd6++; Diagrama 2: 1. cxb4++; Diagrama 3: Bd6++; Diagrama 4: 1. g7++.



7. ABERTURA

7.1. Noção e conceitos iniciais

O estudo do jogo de xadrez é dividido em três fases para melhor entendermos todo o conteúdo que ele possui. Aos lances iniciais dá-se o nome de abertura. Após a saída das peças de suas casas em que começam a jogar, temos o início da fase chamada meio jogo. E quando há poucas peças no tabuleiro, temos a fase chamada de final.

Naturalmente, nem todas as partidas verão acontecer as três fases. Nada impede que seja alcançado um xeque-mate logo na abertura, ou ainda no meio jogo.

Além disso, temos que observar que não é nada fácil saber ao certo quando finalizou a abertura e quando começou a fase intermediária. Ainda mais se considerarmos que os conceitos da abertura devem levar em forte consideração os conceitos utilizados no próprio meio jogo e até mesmo no final relativo ao tipo de posição que se pretende alcançar desde os primeiros lances.

Mas, para fins de explicações iniciais, vamos definir a abertura como a fase de início do jogo, na qual o objetivo principal é tirar as peças de suas casas iniciais. Colocá-las para jogar.

Quanto mais conseguirmos retirar as peças em direção ao centro do tabuleiro, mais elas terão o seu potencial de movimento aumentado. Isso é, elas poderão ir para mais casas. Assim, dizemos que as peças ficam mais ativas. Quanto maior a atividade delas, mais difícil para nosso oponente prever para onde pretendemos levá-las.

CONCEITOS DE ABERTURA

Para complementar as informações mais elementares a respeito da fase de abertura, vamos utilizar alguns conceitos mencionados na obra “Xadrez Básico”, de Gilberto Orfeu D’Agostini:

1. Inicie a partida com o peão na frente do rei dois passos.
2. Sempre que possível desenvolva uma peça que ameace alguma coisa.
3. Desenvolva os cavalos antes dos bispos, especialmente o da ala do rei.
4. Escolha a melhor casa para sua peça e ocupe-a com o menor número de lances.
5. Movimente um ou dois peões na abertura e não mais.
6. Não movimente a dama precocemente.
7. Faça o roque o mais cedo possível, e dê preferência ao roque na ala do rei (roque pequeno).
8. Jogue para obter o controle das casas centrais.
9. Esforce para manter ao menos um peão no centro.
10. Não movimente a mesma peça duas vezes.
11. Evite colocar suas peças nos cantos do tabuleiro.
12. Procure conquistar espaço para a livre movimentação de suas peças, do contrário, cairá em posições restringidas.
13. Tente trabalhar com suas peças em harmonia (conjunto), uma colaborando com outra.
14. Cuidado com os lances anódinos (aqueles que não objetivam nada).



15. Não sacrifique material sem um motivo claro e imediato. Para o sacrifício de um peão, deve existir uma das quatro razões seguintes:

- a) Assegurar uma vantagem real no desenvolvimento;
- b) Desviar a ação de uma peça inimiga, em particular da dama;
- c) Impedir o roque adversário, temporária ou definitivamente;
- d) Construir um forte ataque.

7.2. Os 10 melhores movimentos iniciais

Tendo como base as ideias acima mencionadas para a abertura, foi desenvolvido desde os tempos do ex-campeão mundial Emanuel Lasker o conceito dos 10 melhores lances iniciais a se fazer no jogo de xadrez. Não que sejam os únicos modos de se começar a partida. Mas para o iniciante tomar contato com o imenso mundo de conhecimento do xadrez, esses lances ajudam muito!



LANCES INICIAIS

1.e4 [segundo a regra de mover primeiro o peão do Rei. A vantagem de fazer isso é que ele ataca o centro e ao mesmo tempo libera caminho para o Bispo e para a Dama jogarem.] **1...e5** **2.Cf3** [Desenvolvendo primeiro o Cavalo do Rei e, ainda, atacando o peão de e5. As pretas vão ter que defender.] **2...Cc6** **3.Cc3** [Desenvolver os Cavalos antes dos Bispos, pois na casa inicial os Bispos conseguem um pouco mais de atividade que os Cavalos, que precisam sair mais rápido!] **3...Cf6** **4.Bb5** [Desenvolvendo o Bispo e ameaçando eliminar a defesa do peão de e5.] **4...Bb4** [Em nosso exemplo as pretas fazem um contra-ataque, também querendo eliminar a defesa do Peão branco em e4] **5.0-0** [O roque tem a vantagem de trazer a Torre para o jogo e de colocar o Rei em posição mais segura. Mas evite avançar muito os Peões que ficam na frente de seu Rei!] **5...0-0** **6.d3** [Liberando o Bispo da Dama para o jogo.] **6...d6** **7.Bg5** **Bd7** **8.Re1** **Re8** **9.Dd2** **De7** **10.Rad1** [E em apenas 10 lances as brancas possuem todas as suas peças fora das casas iniciais. Estão prontas para iniciar o meio jogo em ótima posição!]



8. MEIO JOGO: noções iniciais

8.1. Fundamentos da estratégia: valor das peças, centro, colocação das peças

Ao falarmos da abertura, adiantamos um pouco assuntos referente ao estudo do meio jogo. É que as fases do jogo são entrelaçadas e não tem como entendermos bem uma parte sem aproveitar os conceitos de outras. A dica dos 10 melhores lances iniciais que passamos no capítulo da abertura tem referência com as ideias estratégicas do jogo.

No que se refere ao meio jogo, temos que ele pode ser, a grosso modo, dividido entre estratégia e tática. Para efeitos de estudos iniciais basta a compreensão de que a parte estratégica se refere ao aprendizado de conceitos relativos ao jogo de xadrez e ao posicionamento das peças e a parte tática tem relação com o cálculo de sequência de jogadas, que recebem os nomes de linhas e variantes. A tática geralmente faz referência à busca por jogadas forçadas que podem ser calculadas antecipadamente e que podem conduzir ao mate ou à perda de material por um dos jogadores.

A estratégia acompanha a tática e ambos precisam um do outro para jogarmos uma boa partida de xadrez. Para conseguirmos chegar a uma combinação de jogadas forçadas (tática) é necessário reunirmos diversos elementos de conceitos estratégicos do jogo, como atividade das peças, domínio do centro e etc.

VALOR DAS PEÇAS

Para sabermos quando trocar uma peça nossa por uma do adversário, é necessário entendermos o valor que pode ser atribuído a cada uma delas. O valor de cada peça é dado de acordo com sua mobilidade e importância no jogo. Naturalmente, como o Rei não pode ser trocado e nem sair do tabuleiro, ele não pode ter sua importância calculada em pontos, pois ele vale o jogo todo.

Ao Peão é atribuído o valor de 1 ponto, pois se movimenta muito pouco no tabuleiro e sequer pode voltar.

O Bispo e o Cavalo, em uma avaliação inicial, podem ser vistos como de igual importância na partida. A eles é atribuído o valor de 3 pontos, o que equivale a 3 Peões. Quando você aprofundar o seu conhecimento no jogo, saberá que há algumas diferenças entre essas peças. Mas por agora basta saber que são equivalentes.

A Torre é um pouco mais importante no jogo por se mover facilmente por todos os lados do tabuleiro e ser uma poderosa peça de ataque. A ela é dado o valor de 5 pontos, ou 5 Peões.

A Dama é ainda mais importante na partida, sendo a principal peça responsável por montarmos ataque de mate. Em geral duas Torres acabam valendo um pouco mais do que uma Dama. Mas uma Torre e um Bispo (ou um Cavalo) acabam sendo menos potentes do que a Dama. Então, temos que o melhor valor a ser atribuído ao da Dama é de 9 pontos.

O CENTRO

Por centro do tabuleiro devemos entender as casas mais ao meio dele, que são as de nome “e4”, “d4”, “e5” e “d5”.



Quando mencionados nesta cartilha a importância da ocupação do centro por nossas peças, estamos fazendo referência direta à própria atividade das peças. Observe no diagrama abaixo o quanto um Cavalo pode aumentar seu raio de ação quando colocado em uma casa central, se comparado com seu colega ocupando uma casa no canto do tabuleiro.



Enquanto o Cavalo de e5 pode saltar para um total de 8 casas, o Cavalo em h1 tem somente 2 opções de movimento a sua escolha. Ele no canto corre o risco até mesmo de ser aprisionado pelas peças do oponente.

COLOCAÇÃO DAS PEÇAS

Entendendo a necessidade de orientarmos nossas peças em direção ao centro, já podemos perceber que a melhor colocação para as nossas peças é, naturalmente, aquela que mais possa se aproximar das casas centrais. É claro que nem todas as nossas peças podem ocupar as casas do centro. Mas podemos orientar nossas peças na sua direção, colocando-as o mais próximo possível.

Assim, na dúvida entre dirigir seu Cavalo para a casa h3 ou para a casa f3, escolha essa última opção por ser mais próxima do centro. Somente opte pela primeira no caso de ser realmente necessário (para cobrir um xeque, por exemplo, ou para não perder a peça).

Além disso, os conceitos de colocação das peças também devem ser compreendidos de modo a situarmos uma peça defendendo a outra. Devemos evitar deixar peças sem qualquer defesa no tabuleiro, pois isso poderá ser aproveitado por nosso adversário até mesmo como um tema tático para o início de combinações forçadas, que mais tarde estudaremos.

Por fim, devemos observar que a melhor colocação das peças é também aquela em que uma não atrapalha o raio de ação da outra. Vale dizer, não basta apenas colocarmos uma peça para jogar. É necessário procurarmos casas nas quais essa peça não interrompa o raio de ação de nossas outras.



Nessa posição, o Bispo em d3 está direcionado ao centro e defende o Peão de e4, atacado pelo Cavalo preto.

Mas o Bispo nessa posição impede a saída do Peão branco d2, o que tranca o Bispo de c1.

Esses são apenas conceitos iniciais. Existem inúmeros outros conceitos estratégicos que devemos conhecer, como ataque e defesa, segurança do rei etc.



Conforme você for se desenvolvendo no xadrez vai aprender muitas outras lições. Para isso, recomendamos a leitura de livros com partidas de grandes jogadores comentadas. Podemos aprender muito a partir disso.

8.2. Fundamentos da tática: contagem de ataques para captura

Como adiantamos, por tática entendemos a parte mais matemática do jogo do xadrez, que é a busca pelo cálculo de sequência de jogadas. Nossa mente, no entanto, não é capaz de processar lances tal como um computador. Por isso é necessário desenvolvermos técnicas para aprimorar nossa capacidade de cálculo.

Para isso, o método que mais deve ser utilizado é o conhecimento dos principais temas táticos e a promoção do exercício de nossa mente para que ela seja capaz de identificar padrões de jogo, o que facilita e atalha o cálculo dos lances a serem feitos. No último capítulo dessa cartilha apresentaremos alguns temas de tática. Por ora, vejamos como fazer diante de uma possibilidade de tomar peça do adversário.

CONTAGEM DE ATAQUES PARA CAPTURA

Quando temos a possibilidade de fazer captura de uma peça do adversário devemos levar alguns elementos em consideração.

Em primeiro lugar, precisamos avaliar o valor da peça a ser capturada e o valor da nossa peça que irá capturar, no caso de o adversário possa também tomar a nossa peça em seguida.

Caso as peças tenham valor igual, ocorrerá uma troca de peças. Se o valor das peças não for o mesmo, ocorrerá uma desvantagem material para um dos lados. O desequilíbrio material pode acarretar até mesmo a perda da partida e por isso devemos tomar cuidado.



Na posição do diagrama, o Bispo branco em g5 está ameaçando capturar o Cavalo preto em f6. Caso as brancas façam essa captura, o Bispo branco poderá ser tomado pelas pretas com sua Dama de e7 ou com o Peão de g7. Como Bispo e Cavalo possuem valores iguais, teremos uma troca, nessa situação.

Mas se as brancas tomarem o Peão de e5 com seu Cavalo de f3, elas perderão seu Cavalo após as pretas o retomarem de Dama, de Cavalo ou mesmo de Peão. Como o Cavalo vale mais que o Peão, as brancas ficarão com material a menos se fizerem essa captura.

Podem ocorrer situações nas quais é necessário sabermos se vamos apenas fazer uma troca, se vamos ganhar ou se vamos perder material após uma sequência de capturas. Essa dúvida ocorre nas situações em que existem várias peças nossas atacando uma peça do adversário, que está defendida por várias outras.

Para resolvermos esse problema, a primeira técnica a ser usada é fazermos a contagem de quantas peças nossas estão atacando a determinada peça do adversário e quantas dele estão defendendo. Para que possamos fazer a captura, é necessário que



o número de nossas peças atacando seja pelo menos 1 a mais do que o número de peças do oponente que estão defendendo.



Na posição do diagrama, as brancas possuem 4 ameaças ao Peão preto em e5: Cavalo de f3, Cavalo de c4, Bispo de b2 e Peão de d4.

Por sua vez, as pretas também possuem 4 peças defendendo: Dama de e7, Cavalo de c6, Peão de d6 e Bispo de g7.

Como as brancas não possuem um ataque a mais, elas podem perder material se promoverem todas as capturas em e5.



Posição final após 1. dxe5 dxe5 2. Cfxe5 Cxe5 3. Cxe5 Bxe5 4. Bxe5 Dxe5.

As pretas ficaram com uma peça pelo Peão de e5. Elas possuem vantagem material que pode ser suficiente para vencer a partida.

No entanto, não basta fazermos a contagem do número de peças. Também precisamos observar que as peças de menor valor podem ser muito úteis na defesa, especialmente quando nosso adversário ataca apenas com peças mais valiosas.



Nessa situação hipotética, mesmo as brancas tendo 4 peças atacando o Peão de e5 e as pretas tendo apenas 1 única defesa, não vale a pena as brancas efetuarem a captura.

É que qualquer uma das peças brancas que tomarem em e5 serão retomadas pelo Peão preto de d6, que vale menos do que a peça das brancas e por isso não tem problemas de ser recapturado.



9. CÁLCULO: MATES FAMOSOS

9.1. Mate de gaveta

Ocorre quando descuidamos da defesa da primeira fileira (se de brancas) ou da última (de pretas) e nosso Rei está preso atrás dos Peões que protegem o roque. Nós já vimos nesta cartilha um diagrama em que isso ocorre, no treino de mate em 1 lance. Vejamos novamente a posição:



As brancas estão com material a menos. Já vimos que a Torre vale menos que a Dama.

No entanto, se for a vez das brancas jogarem, elas podem dar xeque-mate com Tc8.

Perceba como a última fileira está totalmente desprotegida e por isso as brancas foram capazes de executar o xeque-mate de gaveta e levar a vitória mesmo com material a menos.

9.2. Mate de estilingue

Este mate recebe o curioso nome de estilingue porque é fruto da combinação de um Bispo e uma Dama que é “atirada” de um canto a outro do tabuleiro para atacar definitivamente o Rei adversário. Também vimos um desse nessa cartilha:



As brancas podem jogar Dxg7 e conseguir o xeque-mate. Veja como a Dama e o Bispo brancos estavam “escondidos” e a Dama aparece de repente exterminando o Rei preto. Devemos tomar muito cuidado com as peças do adversário e ver sempre o que elas estão atacando para evitar sermos surpreendidos com um mate desses.

9.3. Mate do pastor

Neste xeque-mate, as brancas lançam suas peças rapidamente para o ataque do ponto f7. Esse ponto é o mais fraco do jogo em sua posição inicial (f2, para as brancas), porque somente é defendido pelo Rei. Assim, defender contra o mate do pastor requer uma certa dose de atenção das pretas.

No entanto, caso o jogador de pretas consiga fazer a defesa, os lances das brancas não estarão justificados, pois violaram várias regras da abertura, conforme estudamos. As pretas ficarão em melhor posição e poderão tentar a vitória.

O mate do pastor surge após os seguintes lances iniciais:

1.e4 e5 2.Dh5 [Atacando ao mesmo tempo o Peão de f7 e o de e5. Mas sair com a Dama muito cedo vai contra o conceito dos melhores lances para se fazer na abertura. Como ela vale muito, qualquer ataque sobre ela fará as brancas perderem



tempo para a defesa, deixando de desenvolver as outras peças.]

2...Cc6 [aqui não seria bom jogar 2...g6 em vista de 3.Dxe5+ e as brancas dão xeque e atacam a Torre em h8, ganhando material]

3.Bc4 [pondo mais um ataque sobre f7]

3...Cf6?? [o erro decisivo das pretas. Elas deveriam ter defendido o ponto f7, podendo seguir aqui com 3... De7, 3... Df6 ou até mesmo 3... g6, pois agora não é mais possível 4. Dxe5 porque as pretas podem jogar 4... Cxe5 e ganham a Dama]
4.Dxf7++



9.4. Mate do louco

O mate do louco é o mais rápido possível em uma partida de xadrez. Ele ocorre após apenas 2 lances! Recebe esse nome porque, naturalmente, somente um louco faria os lances que as brancas devem fazer para receber esse mate: **1. g4 e5 2. f3 Dh4++**



9.5. Mate de Philidor



O mate de Philidor consiste em usar a Dama e o Cavalo para atacar o Rei inimigo, sacrificando a Dama para dar mate apenas com o Cavalo. Da posição da esquerda, segue:

1.Cf7+ Rg8 [Se as pretas tomassem o Cavalo com 1...Rxf7 levariam mate com 2.Dc8+ Rf8 3.Dxf8++]

2.Ch6+ [agora Cavalo e Dama atacam o Rei. Ele tem que se mover]
2...Rh8 3.Dg8+ Rxc8 4.Cf7++





10. CÁLCULO: TEMAS TÁTICOS

Conhecer os temas táticos e treiná-los repetidas vezes é muito importante para melhorarmos nossa capacidade de calcular sequências de lances. Vamos apresentar aqui os principais temas e aqueles que todo jogador precisa conhecer bem e identificar rapidamente quando toma contato com uma posição.

Recomendamos que você busque mais exemplos e faça muitos exercícios para se habituar com os temas. E que busque também outros temas táticos. Há vários deles para treinarmos na internet!

10.1. Cravada

A cravada também recebe o nome de pregadura. Ocorre quando uma peça está servindo para proteger nosso Rei de um xeque e, por isso, não pode ser retirada, pois não podemos deixar nosso Rei atacado.

Mas também é uma cravada quando a nossa peça está defendendo uma peça muito importante (uma Dama ou uma Torre, por exemplo) e não vale a pena tirarmos essa peça para não perdermos a peça importante que está “escondida”. Vejamos exemplos para entender melhor o conceito:



Nessa posição, o Cavalo preto em c8 está cravado. Ele não pode sair porque ele protege o Rei preto do xeque que a Torre de a8 poderia estar dando.

Então, as brancas podem se aproveitar disso e jogar Ba6. Agora as pretas não conseguem colocar outra defesa para o Cavalo e ele não pode sair. Vão perder essa peça.



Aqui é o Cavalo que está cravado. Mas as pretas podem até tirá-lo de f6. O problema é que perderão sua Dama em d8. Isso chamamos de cravada relativa. Pode haver casos em que compense tirar o Cavalo...

Nessa situação, as brancas podem jogar e5 e ganhar o Cavalo ou a Dama, caso ele saia.

10.2. Ataque descoberto

O ataque descoberto ocorre quando retiramos uma peça e ela libera espaço para que outra peça nossa que estava “escondida” passe a atacar algum objetivo (um xeque, ou atacar uma peça do oponente). Quando esse ataque é ao Rei, podemos chamar de xeque descoberto.

Vejamos os exemplos:



O Bispo das brancas em d3 impede que elas possam tomar a Dama em d4.

Então, elas devem jogar Bb5+ e assim abrir caminho para ganhar a Dama do adversário, que estará em xeque e ao mesmo tempo terá sua Dama atacada.



Se as brancas retirarem seu Cavalo de c3, a Dama preta ficará atacada. O problema é que o ataque será feito pela própria Dama das brancas, que está sem defesa.

O ataque descoberto só funciona porque as brancas possuem uma combinação aqui: 1. Cd5 Dxd2 2. Cxe7++. Caso as pretas jogassem 1... Dc7 as brancas ganhariam a Dama com Cxc7.

10.3. Ataque duplo

O ataque duplo, como o próprio nome diz, ocorre quando uma peça nossa ataca dois objetivos ao mesmo tempo. Como nosso adversário somente pode fazer um lance por vez, ele não será capaz de defender os dois ataques, tendo que optar por aquele que cause menores danos no seu jogo. Se um dos ataques for ao Rei, podemos chamar de xeque duplo. Exemplos:



As brancas podem jogar Cxf7 e o Cavalo atacará ao mesmo tempo a Dama de d8 e a Torre de h8.

Qualquer escolha que as pretas fizerem, elas perderão material.



As brancas podem jogar d5 e o Peão atacará ao mesmo tempo o Cavalo de c6 e o Bispo de e6.

A esse ataque duplo de Peão damos o nome de garfo.