

# Curso de xadrez para iniciantes

## Noções Gerais de Finais

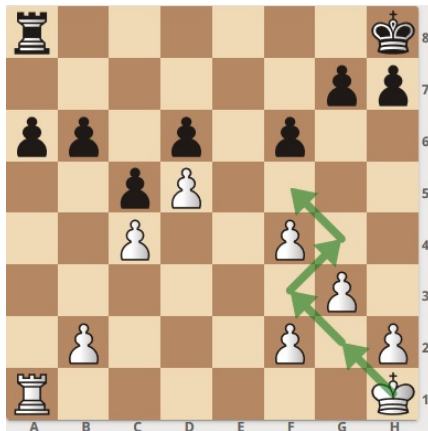
Projeto de Xadrez na Região do Mato Grande

Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Campus João Câmara

Esta aula dará mais noções gerais como aquelas apresentadas na aula anterior. Serão dadas 12 recomendações e 5 dicas.

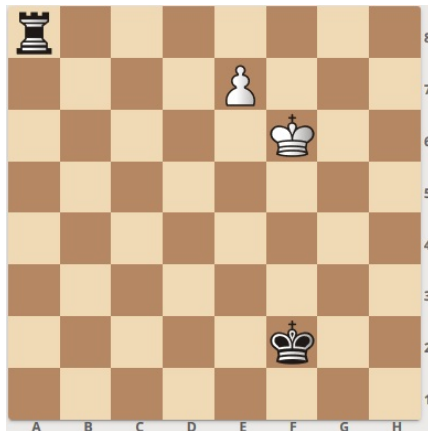
# 1 - Ativação Rápida do Rei

- Ativar o rei na fase inicial do final é, provavelmente, o princípio mais importante que muitos jogadores ignoram. Quantos jogos foram perdidos em igualdade material no final apenas porque um dos lados foi sábio o suficiente para ativar o rei alguns movimentos antes do que o seu adversário o fizesse? Milhões.



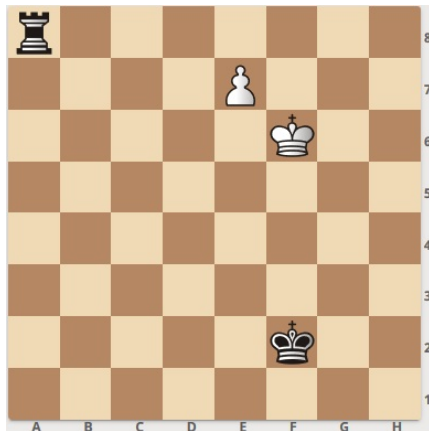
## 2 - Peões Passados devem Alcançar a Promoção

- Muitos jogadores sabem da importância da criação de peões passados. No entanto, é preciso efetuar a promoção! Será que o adversário consegue evitar a promoção? Se não consegue evitar a promoção, qual a maneira mais rápida de fazê-la?



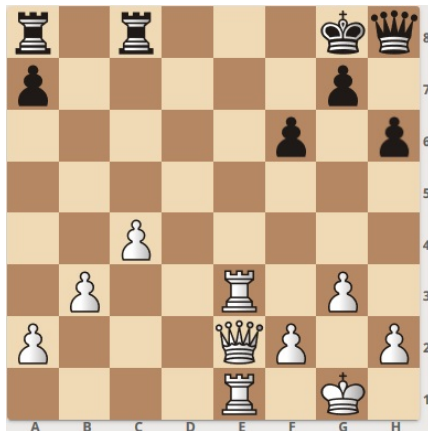
## 2 - Peões Passados devem ser Avançados

- Quanto mais próximo o peão chega ao final do tabuleiro, mais valioso ele é. Um peão passado na sétima fileira pode facilmente valer uma torre. No diagrama ao lado, você pode ver o exemplo mais simples que poderá ocorrer. A torre deve ser sacrificada pelo peão para evitar a coroação.



### 3 - Troque Peças Quando Estiver com Peões a Mais

- Imagine que você está com um peão ou dois a mais no jogo. Que tipo de final seria mais fácil para vencer: dois peões e rei contra rei ou dois peões + rei + 3 outras peças contra rei + 3 outras peças?
- Enquanto o adversário tiver peças valiosas, golpes táticos podem ser aplicados contra você.

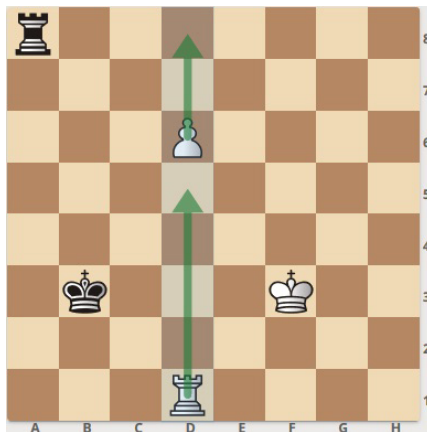


## 4 - Verifique os seus Cálculos

- O final é a parte mais direta do jogo em termos de simplicidade de cálculo. Não há muitas peças e peões no tabuleiro, tornando-se possível calcular variantes profundas, por vezes até a promoção do peão ou algum outro evento decisivo.
- O preço de um erro aumenta significativamente no final do jogo já que um único movimento errado de rei, uma perda de tempo ou um peão perdido pode rapidamente fazer você perder o jogo. Portanto, é necessário checar seus cálculos para evitar esses acidentes, chamados erros grosseiros.

## 5 - Coloque suas Torres atrás dos Peões Passados

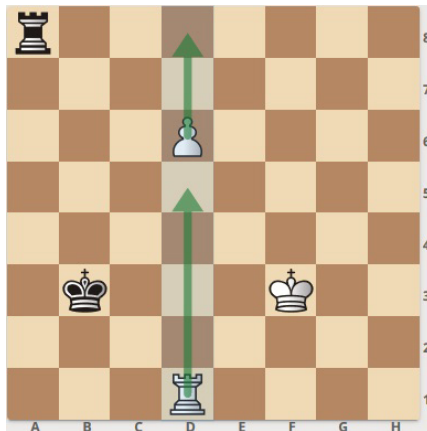
- Na segunda regra, já se falou sobre a importância de peões passados, que devem ser avançados e, mais importante, apoiados. A melhor maneira de apoiar um avanço dos peões passados é a colocação de uma torre por trás dele.





## 5 - Coloque suas Torres atrás dos Peões Passados

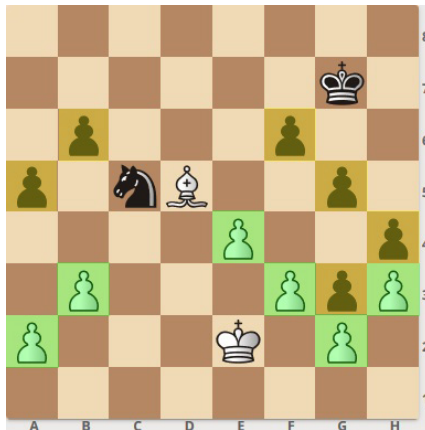
- Já que o peão vai passar através de uma coluna e a torre controla as casas de uma mesma coluna, então faz todo o sentido apoiar um peão passado com uma torre. Também a torre colocada atrás do peão passado não vai estar obstruindo a casa de promoção (como no caso da torre estar na frente do peão - plano B).





## 6 - Peões e Bispos em Casa de Cores Opostas

- No entanto, isso é incorreto porque iria permitir o rei adversário dominar as casas de cor contrária, impedindo o avanço dos peões.



## 7 - Jogue Ativamente

- Jogar ativamente é um princípio muito importante de xadrez, em geral, que pode ser aplicado aos finais especificamente. Por exemplo, a atividade da torre ou do rei no fim do jogo pode muito bem compensar a ausência de um peão. Enquanto jogar passivamente e defensivamente no final onde você está com material a menos é uma garantia de perder. Jogando ativamente você pode mudar o jogo e lograr um empate ou até mesmo uma vitória.

## 8 - Mantenha o seu Par de Bispos

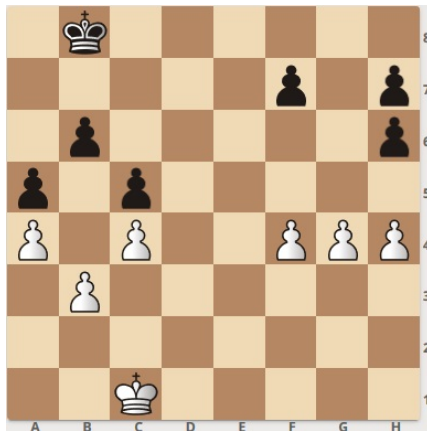
- Não é novidade que um par bispos é forte no meio-jogo, mas, no fim do jogo, torna-se uma força devastadora, especialmente em posições um tanto abertas. Mantenha o seu par de bispos até o fim do jogo, e você provavelmente vai ganhar esse final!

## 8 - Mantenha o seu Par de Bispos

- Claro, existem algumas exceções a esta regra, onde os dois cavalos ou um cavalo e um bispo podem ser melhores do que o par de bispos. Mas estas exceções são muito raras e só acontecem em posições fechadas ou com os cavalos (que por algum motivo não podem ser trocados), localizados em posição estratégica no tabuleiro.
- De um modo geral (posição aberta), o par de bispos vale um peão a mais do que dois cavalos ou um cavalo e um bispo.

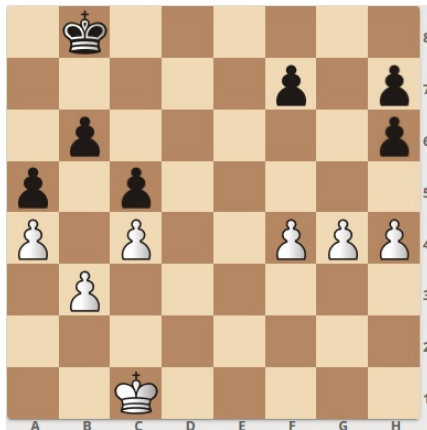
## 9 - Não Enfraqueça sua Estrutura de Peões

- Os peões não andam para trás. Antes de fazer um movimento de peão, especialmente no fim do jogo, pense duas vezes como isso afetaria a sua estrutura de peões. Você também precisa ter cuidado com os avanços e as trocas, uma vez que isto pode levar a peões enfraquecidos, dobrados ou atrasados.



## 9 - Não Enfraqueça sua Estrutura de Peões

- Ter peões enfraquecidos representa aquela pequena vantagem ou desvantagem que pode fazer você ganhar ou perder o seu jogo.
- A menos que haja compensação, tente não enfraquecer a sua estrutura de peões, para ter uma melhor chance no final.





## 10 - Torre na Sétima Fileira

- Uma torre branca na sétima fileira (ou uma preta na segunda) é uma arma incrivelmente poderosa. Não só ela impede o rei de seu oponente de participar plenamente do jogo, mas também pode ser usada para, de forma muito eficiente, tomar os peões já que eles estão totalmente desprotegidos.



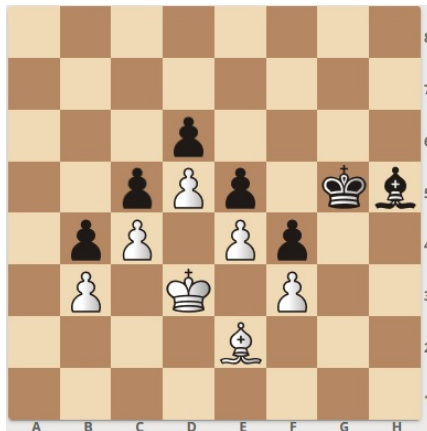
## 10 - Torre na Sétima Fileira

- A regra de ouro para a iniciativa em finais é colocar sua torre na sétima fileira para criar um monte de problemas para o seu adversário. Verifique a posição abaixo. A torre branca na sétima fileira domina completamente a posição.



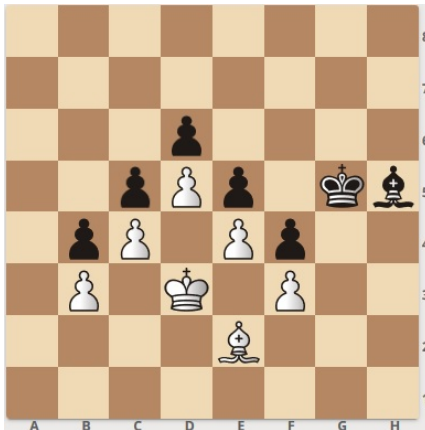
# 11 - Bispo Bom Contra Bispo Mau

- **Bispo bom** – é o bispo que encontra-se na cor oposta ao da sua cadeia de peões. E por que ele é bom? É simples: se o seu bispo andar nas casas brancas e os peões estiverem nas casas pretas então o seu bispo poderá andar sem ser bloqueado pelos seus próprios peões.



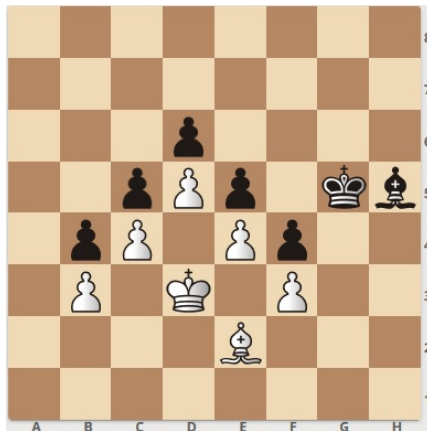
## 11 - Bispo Bom Contra Bispo Mau

- **Bispo mau** – é o bispo que encontra-se na mesma cor da sua cadeia de peões. O motivo desse bispo ser considerado mau é que os próprios peões bloqueiam a passagem dele e esse bispo não pode atacar os peões do adversário pois esses estarão na casa de cor oposta.



# 11 - Bispo Bom Contra Bispo Mau

- Esse bispo é considerado uma peça ruim, pois é pior que o cavalo e que, por sua vez, é pior que o bispo bom.



### Regra Básica

Se o rei (do lado mais fraco) puder alcançar a casa de promoção do peão, a partida estará empatada, caso contrário estará perdida.

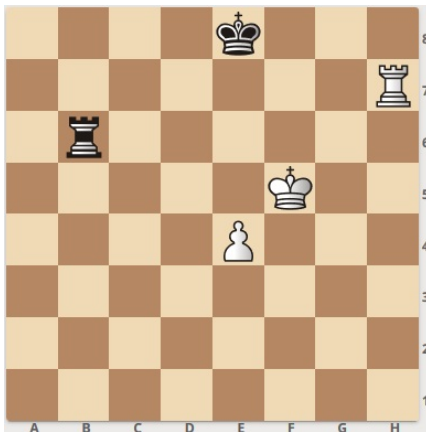
Esta regra não é de aplicação absoluta, em virtude de haver numerosas exceções, mas é sem dúvida de grande auxílio para a maioria dos casos.

# 12 - Finais de Torre e Peão

## Rei na Casa de Promoção

Na maioria das vezes há empate, que pode ser demonstrado pela clássica posição estudada pelo mais forte dos mestres franceses do século XVIII, o genial Philidor.

- e5 Ta6
- Tc7 Tb6
- Ta7 Tc6
- e6 Tc1
- Re5 Te1+
- Rd6 Td1+



- Os bispos são melhores do que os cavalos na maioria das situações, exceto em posições bloqueadas.
- Dois bispos contra bispo e cavalo (ou dois cavalos) constituem uma pequena vantagem.
- A força de dois bispos unidos e defendidos pode constituir quase o valor de uma dama, já que controlam muitas casas do tabuleiro, além de serem uma forte arma para o ataque.
- Peões passados devem ser bloqueados, preferencialmente, pelo rei.
- Por ser o alvo do jogo, muitas vezes, o rei utiliza um peão adversário como escudo a fim de se protegê-lo de possíveis ataques do adversário.



“Depois de encontrar um bom lance, procure outro melhor ainda.”

**GM Emanuel Lasker**

