Curso de xadrez para iniciantes

Táticas no Meio Jogo: Cravaduras, Desvios, Ataques Simultâneos e Sacrifícios

Projeto de Xadrez na Região do Mato Grande

Instituto Federal do Rio Grande do Norte Campus João Câmara

Característica do Meio Jogo

 O meio-jogo no xadrez se refere à porção do jogo que ocorre imediatamente após a abertura, quando todas as peças já conseguiram melhorar a sua mobilidade. Usando a linguagem da guerra, seria o momento onde os exércitos saíram dos seus países de origem (abertura) e acabaram de chegar ao campo de batalha. Eis o início do meio-jogo.

Característica do Meio Jogo

- Ele vai se constituir na batalha em si, pois a maior parte das peças sairão do tabuleiro. Quem conseguir ser mais bem-sucedido poderá capturar o rei adversário ainda nesta fase.
- Durante o meio-jogo, os jogadores tentarão fortalecer suas posições e enfraquecer a do seu oponente. Caso alguma vantagem material seja obtida, por menor que seja, isso poderá implicar numa vantagem decisiva na fase final do jogo.

Caminhos Táticos para se Obter Vantagem Material ou Posicional

- Cravaduras
- Desvios
- Ataques Simultâneos
 - Ataque Duplo
 - Xeque Descoberto
 - Moinho
 - Espeto
 - Ataque Raio-X
 - Xeque Duplo
 - Garfo
- Sacrifícios



Cravaduras

- Por cravadura se define uma situação em que uma peça (cravada) não pode ou não deve se movimentar porque, ao fazê-lo, abre linhas de ação de uma peça adversária (responsável pela cravadura), criando um ataque sobre alguma outra peça que passou a ser atacada após este movimento.
- Na prática, encontramos a cravadura sob duas formas: Cravadura Absoluta ou Cravadura Relativa.

Cravadura Absoluta

Quando a peça cravada não pode se movimentar em hipótese alguma, pois a peça que ela deixaria a mercê do ataque da peça adversária seria o rei. Logo, geraria um xeque, o que tornaria o movimento irregular.



Cravadura Relativa

Quando a peça cravada pode se movimentar, pois a peça que ela deixaria a mercê do ataque da peça adversária não é um rei, mas sim uma dama, uma torre, um bispo, um cavalo ou até mesmo um peão. Logo, o movimento é regular, mas poderá provocar alguma perda de material.



Recapitulando

- Portanto, podemos resumir que a cravadura diminui a liberdade de uma peça cravada parcialmente (quando relativa) ou completamente (quando absoluta).
- Por isso, a possibilidade de cravar uma peça constitui, muitas vezes, o início de um ataque com eventual ganho de material.

Exemplo 1 - Cravadura

Após 3 movimentos já é possível realizar uma cravadura:

- 1. d4 e6
- 2. Cc3 Cf6
- 3. Bg5

Com dois lances já é possível realizar uma cravadura!



Exemplo 1 - Cravadura

O cavalo preto está cravado pelo bispo branco. Caso ele se mova, as pretas perdem a dama.



Exemplo 2 – Cravadura

Esta posição surgiu após 24 lances. Aí as brancas realizam um lance imprudente:

25. Txd4

Qual é o motivo da imprudência?



Exemplo 2 – Cravadura

Após o lance das pretas

25. ... Dc5

a torre branca sofre uma cravada absoluta fatal.



Exemplo 3 - Cravadura

Com seu último lance **Tfe8**, as pretas cravaram de maneira absoluta a dama e parece que obrigam as brancas a abandonar pois vão perder a dama por uma torre, porém nada na vida é irreversível, nem mesmo uma cravadura absoluta.



Exemplo 3 – Cravadura

Existe uma combinação de lances que salvam as brancas:

- Bxf7+ Rxf7
- Tf1+ Rg8
- Tf8+ Texf8
- Dg7++



Desvio ou Deflexão

- Desvio ou deflexão como o nome sugere é uma tática que retira uma peça de sua linha de ação, ou seja, a faz perder ou piorar a sua função que estava mantendo.
- Para se entender melhor esse conceito vamos explicar alguns conceitos que permitem a sua realização.

Desvio ou Deflexão

- Peça escrava: Quando uma peça defende outra peça ou uma casa. Ao ser movimentada, poderá ocorrer perda da peça defendida ou acesso de uma casa que é considerada essencial e que pode permitir a realização de um ataque. Assim, esta peça, que é responsável por esta defesa é chamada de "peça escrava".
- Peça sobrecarregada: Quando uma peça possui duas ou mais funções ao mesmo tempo. Por exemplo, quando ela defende uma peça e uma casa essencial, ou quando ela defende duas peças, ou quando faz o papel de defesa e ataque ao mesmo tempo.

Exemplo 1 – Desvio com Ganho de Material

- O lance é das peças brancas.
- Que lance pode ser feito para desviar a atenção da torre e do bispo que defendem o peão em c7?



Exemplo 2 – Desvio com Xeque Mate

- O lance é das peças brancas.
- Que lance pode ser feito para desviar a atenção da dama que defende o peão em e7?



Ataques Simultâneos

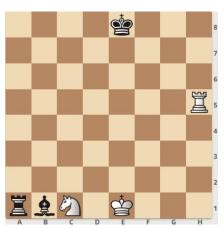
- Ataque Duplo
- Xeque Descoberto
- Moinho
- Espeto
- Raio-X
- Xeque Duplo
- Garfo

Ataques Simultâneos

Atacar duas peças de uma só vez com um único movimento e que não estavam sendo atacadas anteriormente é uma arma tática utilizada várias vezes, tanto em situações mais simples como em combinações mais complexas. Podemos afirmar que este tipo de ataque representa uma forma comum de elementos táticos numa partida de xadrez. Não existem, quase, partidas - desde as de principiantes e até as de grandes mestres - onde não encontramos pelo menos uma ameaça de ataque em duas peças.

Ataque Duplo

Quando ao se movimentar uma peça, ela ataca uma peça adversária e, ao mesmo tempo, descobre a ação de outra peça do mesmo exército que também passa a atacar outra peça adversária. Na figura, que lance é esse?



Xeque Descoberto

- Ocorre quando movemos uma peça e damos xeque com outra peça que não foi movida.
- No diagrama ao lado, que lance é esse? Quem joga são as brancas!



É uma variação do xeque descoberto que costuma ter efeito ainda mais devastador, pois será aplicado não apenas um, mas diversos xeques descobertos, podendo provocar um estrago material ainda maior no adversário. Como se fosse um moinho triturando o que encontra pela frente.

O ex-campeão mundial Emmanuel Lasker jogou contra Eugênio Torre, no torneio de Moscou, em 1925, descuidou-se e jogou

• ... Db5

ao que seguiu

Bf6!!

a cravada na quinta fileira foi ilusória e foram as brancas que se aproveitaram dela.



As pretas são forçadas a aceitar o sacrifício com

• ... Dxh5

Agora cria-se o assim chamado "moinho" onde a bateria formada de torre e bispo obtêm, por xeques sucessivos de torre e de bispo por descoberto, graves perdas materiais:



- ... Dxh5
- Txg7+ Rh8
- Txf7+ Rg8
- Tg7+ Rh8
- Txb7+ Rg8
- Tg7+ Rh8
- Tg5+ Rh7
- Txh5

A combinação terminou com grande vantagem material para as brancas e as pretas abandonaram em seguida.



Espeto

O espeto é parecido com a cravada. A diferença é que em vez de uma peça menor ser atacada dando a oportunidade de capturar uma peça de maior valor caso se mova, é a peça de maior valor que recebe o ataque. Ao ser movimentada, uma outra peça de menor valor é capturada. Por isso apenas dama, torre e bispo podem realizar o espeto.

Exemplo 1 – Espeto

 A torre dá um xeque, ao mover o rei, ela passa a atacar a dama que será capturada. Em seguida, o peão branco poderá ser promovido.



Exemplo 2 – Espeto

 A dama dá um xeque, ao mover o rei, ela passa a atacar a torre que será capturada. A partida segue equilibrada.



Exemplo 3 – Espeto

 O bispo preto foi colocado em c5. Ele ataca a dama em d4, que por sua vez tem que permanecer na cada d4 ou ir só pode se mover para as casas e3 e f2. A dama foi espetada.



Ataque Raio-X

A tática do ataque raio-X, que tem muito em comum com o ataque descoberto, faz lembrar a habilidade do super-homem de ver através dos objetos. Ele permite que uma peça prepare um ataque mesmo quando outras peças estão no caminho. Além disso, permite que uma peça capture uma peça ou peão que possuem defesa, ainda que pareça que a peça atacante não esteja defendida. Apenas damas, torres e bispos podem executar um ataque raio-X.

Exemplo 1 – Ataque Raio-X

No diagrama ao lado vemos que a torre branca em e2 está sendo atacada pela dama e torre negra com a defesa da dama e do cavalo branco. Aparentemente esta tudo defendido.



Exemplo 1 – Ataque Raio-X

Olhando novamente vemos que as negras possuem um raio-X que visa a casa **e1** com os lances.

- ... De1+
- Txe1 Txe1+
- Cf1 Txf1#



Exemplo 2 – Ataque Raio-X

• Negras jogam.



Exemplo 2 – Ataque Raio-X

- ... Dc1+
- Txc1 Txc1+
- Dd1 Txd1#



Xeque Duplo

Conforme exposto anteriormente, o xeque duplo consiste em um xeque descoberto onde a peça movida também dá xeque, além da peça que teve a sua linha de ação liberada. Ele é usado com vários objetivos, mas um específico dele é quando as duas peças que dão xeque podem estar sendo atacadas pelo adversário, mas nenhuma delas pode ser tomada para acabar com o xeque, pois sempre sobraria a outra dando xeque.

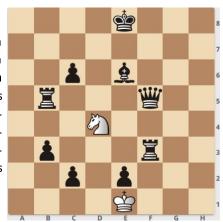
Xeque Duplo

 No diagrama ao lado, a torre está na coluna d, a mesma do rei adversário. Que lance poderá ser feito com o bispo de modo a se obter a maior vantagem possível: o xeque descoberto ou o duplo?



Garfo

 O garfo, é uma tática em que uma peça sozinha consegue, em apenas um movimento, ameaçar duas ou mais peças adversárias simultaneamente, dificultando ou impossibilitando que alguma delas seja salva ou protegida.



Garfo

- O garfo está estritamente vinculado à noção de material, pois o jogador que sofre o garfo tenderá a tentar salvar a peça de maior valor. O garfo pode ser dado por cavalo, bispo, torre, dama e peão (exceto os peões que estejam na coluna a e h).
- Veja que o cavalo em d4 está dando um garfo em 8 peças.



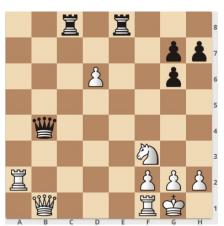
Garfo Real

- Quando as duas peças de maior valor de um mesmo jogador são atacadas ao mesmo tempo, chamamos a essa situação de Garfo Real.
- No diagrama ao lado, qual lance poderá ser feito de tal forma que uma peça de menor valor dê um garfo em duas peças mais valiosas?



Exemplo 1 – Garfo

- Que lance poderá ser feito de tal forma que uma peça de menor valor dê um garfo em duas peças mais valiosas?
- Brancas jogam.



Exemplo 2 – Garfo

- Que lance poderá ser feito de tal forma que uma peça de menor valor dê um garfo em duas peças mais valiosas?
- Negras jogam.



Sacrifício

È um elemento que pode anteceder os elementos táticos anteriores. Você captura uma peça menos valiosa do adversário com uma peça sua mais valiosa que também será capturada pelo adversário em seguida. Apesar da perda material, algum tipo de compensação deverá vir caso o sacrifício seja bem realizado.

Sacrifício

 No diagrama ao lado, um sacrifício facilitará a vitória das brancas. Qual?



Elementos Táticos Combinados

Vamos mostrar situações a seguir que combinam 2 ou mais elementos táticos apresentados na aula de hoje.

Sacrifício e Garfo

 Nesta posição, temos a possibilidade de um garfo.
Do jeito que está o cavalo branco não pode realizar um garfo por causa do cavalo negro que defende a casa c6. Porém, a dama branca ataca o tal cavalo preto. Temos margem então para um sacrifício!



Sacrifício e Garfo

Assim:

1. 豐xf8

É o primeiro lance da combinação. Para terminar o garfo, seguem-se:

- 1. ... **≅**xf8
- 2. **②f6**+ 罩e7
- 3. **②f8**+ **罩e8**
- 4. **②f6**+ 罩e7
- 5. ②xd7



Cravadura e Sacrifício

 Este é um bom exemplo que o feitiço pode virar conta o feiticeiro, ou seja, uma cravadura pode ser respondida com outra.



Cravadura e Sacrifício

As pretas deixaram-se tentar pela combinação:

- 1. ... **\Z**xg3?
- 2. Åhxg3 **\(\mathbb{Z}**xg3\)

achando que ganhariam por causa da dama cravada.



Cravadura e Sacrifício

Mas, as brancas conseguem dar a volta por cima:

- 3. 罩f8+ 當g7
- 4 **\Zg1**!

e as pretas foram obrigadas a abandonar, pois se

- 4. ... **\(\beta\)** xg1
- 5. 罩f7

seguido de





Desvio e Sacrifício com Xeque-Mate ou Ganho de Material

- Trata-se de uma partida disputada num "match" entre França e Bélgica em 1948. A dama está escrava da casa g7 que evita o mate.
- Muffang, primeiro tabuleiro da França durante duas décadas, arrematou a partida com que lance?



Desvio e Sacrifício com Xeque-Mate ou Ganho de Material

Muffang, arrematou a partida com

1. 罩c7 豐xc7

A dama preta foi atraída na casa necessária para poder tornar possível o golpe

2. 罩xd8

e as pretas não podem evitar o mate ou a perda de sua dama.



Sacrifício e Garfo

- 1. 罩xb5+! 罩xb5
- 2. åc4+ **\$c5**

O final resultante é inteiramente ganho para o primeiro jogador por causa de seu peão passado distante em **a2**.



Sacrifício, Xeque Duplo e Desvio

- 1. **營d7**+! **食xd7**
- 3. **②f7**+ 常c8
- 4. 罩e8+ 臭xe8
- 5. 罩d8#

Percebemos neste exemplo que as brancas sacrificaram uma dama e uma torre para fechar o rei preto. Tivemos, além de xeque duplo, a abertura de linha e o desvio de peça.



Enxadrista Célebre

"A ameaça da derrota é mais terrível que a própria derrota."

GM Anatoly Karpov

