

Curso de xadrez para iniciantes

Combinações no Meio Jogo:

A Importância do Cálculo Mental e a Abstração Contida nessa Atividade

Projeto de Xadrez na Região do Mato Grande

Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Campus João Câmara

Como Executar uma Meta Traçada?

- Quando começa o meio-jogo, todas as peças já saíram de sua posição inicial e já possuem um certo desenvolvimento posicional.
- Não é difícil identificar um ponto falho na estrutura adversária!
- Não basta, porém, identificar. Precisamos descobrir uma sequência de lances para executar esse plano de ataque ao ponto falho em questão.
- Precisamos descobrir qual é a COMBINAÇÃO adequada!

Esta aula mostrará 4 combinações com objetivos diferentes:

- Duas combinações para ganho de peça.
- Uma combinação para obtenção de vantagem material.
- Uma combinação que leva a um xeque-mate.

Combinação 1 – Ganho de Peça

- Brancas jogam.
- A posição está materialmente equilibrada?
- Identifique as debilidades do adversário.
- Encontre uma forma de explorá-las.



Vídeo de Júlio Lapertosa
(tirado do livro de Judith Polgar) - [Clique aqui](#)

Combinação 1 – Ganho de Peça

- As pretas estão com o rei exposto.
- As peças pretas que não possuem defesa são a dama, o cavalo e o peão de g7.



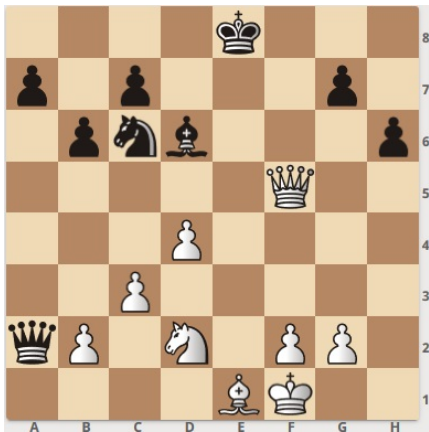
Combinação 1 – Ganho de Peça

- A primeira ideia previsível seria realizar um ataque duplo, dando um xeque e atacando uma dessas peças sem defesa. Existe este lance?



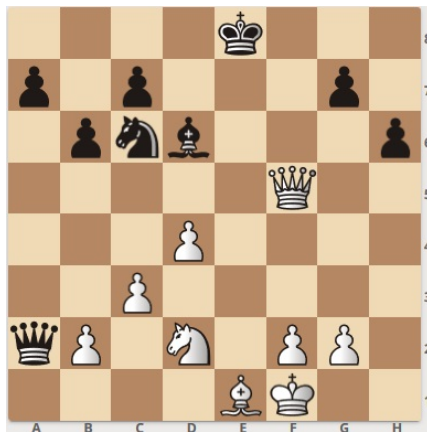
Combinação 1 – Ganho de Peça

- Este xeque salvador não existe, pois o rei, ao ser movimentado, consegue em apenas um lance defender as peças sem defesa (cavalo e peão de g7) e o ataque à dama preta só seria possível com um espeto, o que não é possível.
- Que outro golpe tático aprendido na aula anterior podemos usar aqui?



Combinação 1 – Ganho de Peça

- Quem respondeu cravadura do cavalo, acertou!
- Que combinação é essa?



Combinação 1 – Ganho de Peça

A combinação é a seguinte:

1. Db5

Cravando o cavalo e retirando qualquer possibilidade de xeque.



Combinação 1 – Ganho de Peça

A combinação é a seguinte:

1. ... Rd7

Única defesa possível,
mas que mantém a
cravadura.



Combinação 1 – Ganho de Peça

A combinação é a seguinte:

2. d5

Atacando o cavalo cravado com uma peça de menor valor e as negras não possuem outra peça para reforçar a defesa

Brancas capturam o cavalo negro.



Combinação 2 – Vantagem Material

- Brancas jogam.
- A posição está materialmente equilibrada?
- Identifique as debilidades do adversário.
- Encontre uma forma de explorá-las.



Combinação 2 – Vantagem Material

- A posição é curiosa, pois as negras parecem não ter debilidades que possam ser atacadas. Todas as peças pretas estão com pelo menos uma defesa, exceto...



Combinação 2 – Vantagem Material

- Quem respondeu o bispo, acertou.
- Porém, as peças que podem atacar esse bispo com um movimento não o fazem sem perda material.
- Qual é o lance correto?



Combinação 2 – Vantagem Material

- Cf5 é o lance correto.
- Caso o peão negro capture esse cavalo, a dama ficará sem defesa e será capturada.
- Em uma combinação, quando um lance que aparentemente não tem ligação direta com o objetivo dessa combinação precisa ser realizado para viabilizá-la, o chamamos de “lance intermediário”.



Combinação 2 – Vantagem Material

- As negras não podem usar o aparente lance que refuta o ganho da dama (Dxd1) permitindo a consequente captura do cavalo, pois as brancas possuem o lance intermediário Cxe7+.



Combinação 2 – Vantagem Material

- As negras podiam ter evitado a perda material com Cc6.
- Porém, é muito comum no xadrez, quando somos atacados, nos afobamos e não encontramos o melhor lance.
- Qualquer outro lance gerará desvantagem material para as negras.



Combinação 2 – Vantagem Material

- Na partida que aconteceu, as negras responderam com Db7.
- Qual é a combinação que finaliza o ganho?



Combinação 2 – Vantagem Material

- A combinação segue com Df3 para as brancas, propondo troca de damas. Mas vale lembrar que ela está escrava da defesa do bispo. Logo, o único lance para evitar a perda do bispo é ...



Combinação 2 – Vantagem Material

- O lance é: Ta7.
- Assim, as brancas podem realizar a troca de peças sendo que no final ficará com uma torre contra um bispo. A esta vantagem material, denominamos “qualidade”. Assim falamos que as **brancas têm “qualidade”!**



Combinação 3 – Ganho de Peça

- A posição está equilibrada?
- O lance é das negras.
- Que lance levará a combinações com ganho de material?



Combinação 3 – Ganho de Peça

- A dama branca não possui defesa. Caso um dos cavalos capture o peão de **e5**, o peão de **f4** o capturará. E se esse peão de **f4** não pudesse fazer essa captura?



Combinação 3 – Ganho de Peça

- O cavalo de **c3** pode ser atacado a qualquer momento pelo peão de **d5**. Caso isso aconteça, ele sairá dessa casa. E se ele não puder sair dessa casa?
- Que lance junta esses dois planos?



Combinação 3 – Ganho de Peça

- Acertou quem pensou em Db4. Este lance realiza duas cravaduras: a do cavalo de c3 e a do peão de f4. Como as brancas não podem evitar as duas cravaduras com um único lance, tem que fazer a escolha de qual peça deve perder. Qual é o lance?



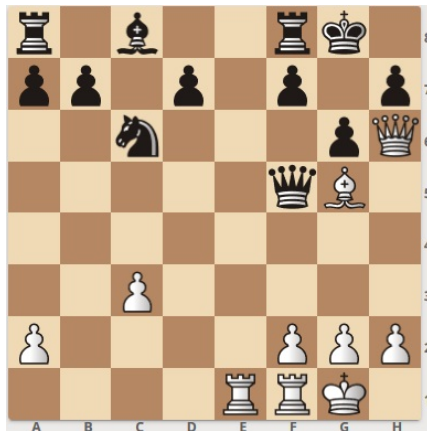
Combinação 4 – Xequre-Mate

- A posição está equilibrada?
- O lance é das brancas.
- Qual é a combinação que leva ao xeque-mate?



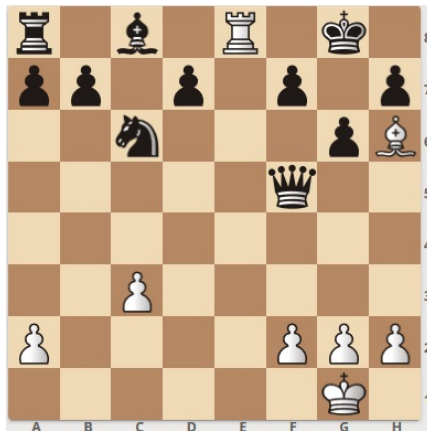
Combinação 4 – Xaque-Mate

- Uma ferramenta muito importante no xadrez é o sacrifício. Neste caso, que peça mais forte das brancas pode ser sacrificada por uma mais fraca das negras?



Combinação 4 – Xaque-Mate

- Acertou quem respondeu que a dama deve ser sacrificada.
- A combinação é a seguinte:
 1. Dxf8+ Rxf8
 2. Bh6+ Rg8
 3. Te8++



“Eu não sou um tipo de louco.
Eu posso ser muito bom no Xadrez, mas eu sou apenas uma pessoa normal.”

GM Magnus Carlsen

