

# Curso de xadrez para iniciantes

## Mates Elementares

Projeto de Xadrez na Região do Mato Grande

Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Campus João Câmara

Os mates elementares são aqueles em que um jogador tem apenas o rei e o outro jogador tem um conjunto mínimo de peças para dar o mate. Eis os mates:

1. Dama e rei contra rei
2. Duas torres e rei contra rei
3. Torre e rei contra rei
4. Dois bispos e rei contra rei
5. Bispo, cavalo e rei contra rei

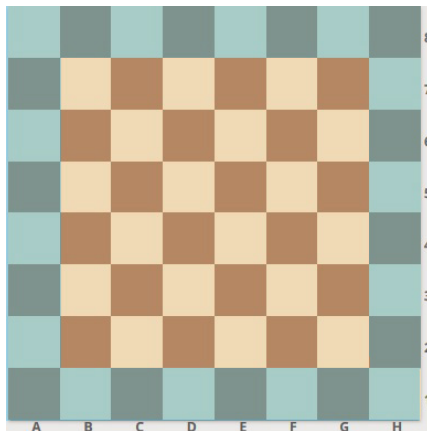
Os mates elementares possuem um passo a passo a ser seguido. Assim, descreveremos nessa aula as etapas desse processo.

Em todos os mates descritos, anteriormente, é preciso forçar o rei adversário a mover-se para uma área específica do tabuleiro:

- Dama, duas torres e uma torre – rei solitário para as bordas;
- Dois bispos e bispo e cavalo – rei solitário para os cantos.

Nestas regiões, o rei a ser encurralado possui um número menor de casas para a fuga.

A essência de todos os mates elementares consiste em levar o rei solitário para uma das bordas do tabuleiro. Denominamos bordas, as colunas *a* e *h*, e as fileiras 1 e 8.



Quando temos rei e dama contra rei, existem duas maneiras de realizar esse movimento de condução do rei solitário até as bordas:

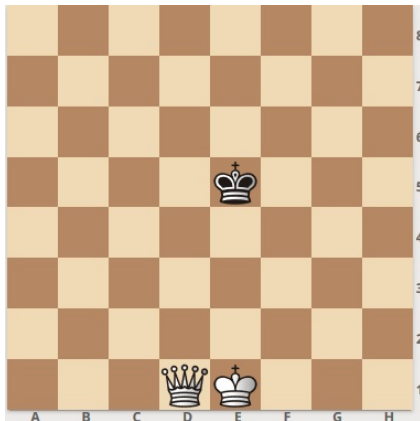
- Apenas com a dama.
- Com dama e rei fazendo oposição.

# Dama e Rei Contra Rei

Apenas com a dama

A dama branca sozinha irá conduzir o rei preto até a borda (fileira 8).

1. ♔d3 ♕e6 5. ♔e5 ♕g6
2. ♔d4 ♕e7 6. ♔f4 ♕g7
3. ♔d5 ♕f6 7. ♔f5 ♕g8
4. ♔e4 ♕f7 8. ♔d7

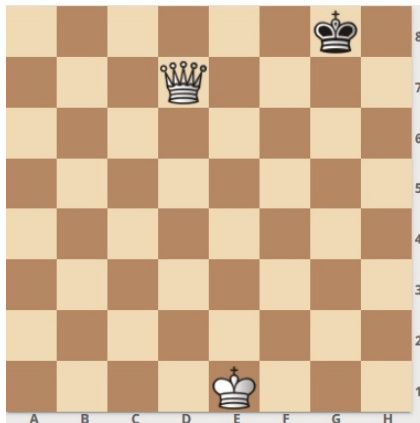


# Dama e Rei Contra Rei

Apenas com a dama

Agora que o rei solitário já está na borda, basta levar o rei para fazer oposição:

8. ... ♔f8
9. ♔e2 ♔g8
10. ♔e3 ♔f8
11. ♔f4 ♔g8
12. ♔e5 ♔f8
13. ♔f6 ♔g8
14. ♔g7#



# Dama e Rei Contra Rei

Apenas com a dama

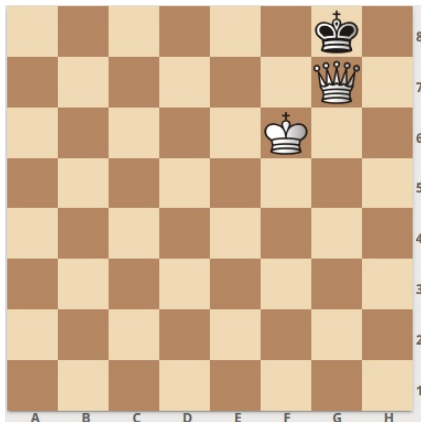


Figura: Posição final

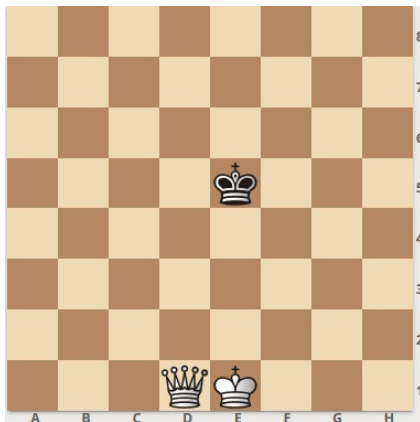


# Dama e Rei Contra Rei

Com dama e rei fazendo oposição

A dama e o rei brancos irão conduzir o rei preto até a borda (fileira 8 ou coluna *h*) em movimentos alternados, buscando manter oposição sempre que possível.

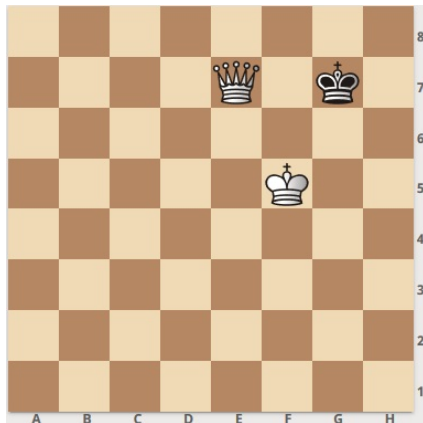
1. ♔d3 ♕f4
2. ♕f2 ♔e5
3. ♕f3 ♔e6
4. ♕f4 ♔f6
5. ♔d6+ ♕f7
6. ♕f5 ♔g7
7. ♔e7+



# Dama e Rei Contra Rei

Com dama e rei fazendo oposição

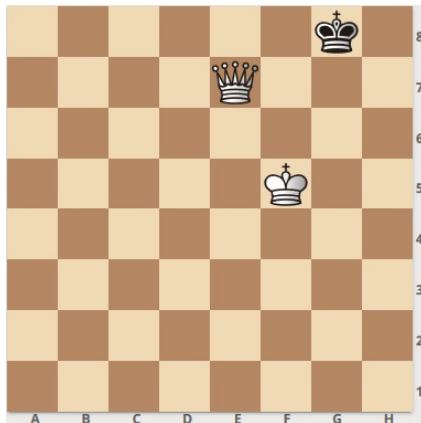
Após esses 7 lances, estamos a dois lances do mate. Existem duas posições clássicas: a primeira onde continuaremos a usar oposição e a segunda onde precisamos de um lance de espera.



# Dama e Rei Contra Rei

Com dama e rei fazendo oposição

Nesta variante, o rei preto foi para **g8**. O rei branco realiza oposição indo para **g6**. Ao rei preto, resta apenas **h8**. O mate pode acontecer nas casas **d8**, **e8**, **f8**, **g7** e **h7**. Cuidado: **f7** afoga!



## Com dama e rei fazendo oposição

A chessboard diagram illustrating a king's move. The board is an 8x8 grid with columns labeled A through H and rows labeled 1 through 8. A black king piece is initially positioned on square E7. A red arrow points from E7 to square G6, indicating the destination of the move. A white king piece is shown on square G6, representing the piece after the move. The squares are colored in a standard alternating pattern of light and dark brown.

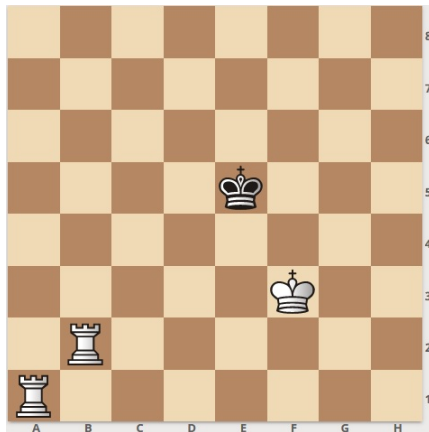
# Duas Torres e Rei Contra Rei

O mate realizado com duas torres também chamado de “escadinha”, é um dos mates mais intuitivos e de mais rápida compreensão para o aprendiz no xadrez. Esse mate se baseia na ideia de que uma das torres atua numa linha ou coluna inteira, “cortando” o rei, enquanto a outra torre irá atuar na coluna/linha adjacente dando xeque. Isto forçará que o rei solitário seja forçado a ir para a borda.

# Duas Torres e Rei Contra Rei

O primeiro lance será usado para cortar o rei. O segundo irá forçar a ida para a borda.

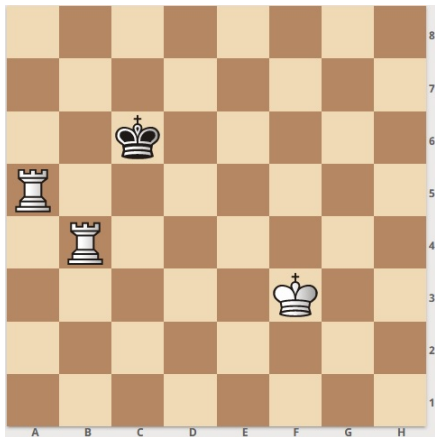
1. ♖b4 ♔d5
2. ♖a5+ ♔c6



# Duas Torres e Rei Contra Rei

Após dois lances, o lance que continuaria a “escadinha” seria ♖b6, mas não é possível realizá-lo, pois o rei está em c6 e capturaria a torre. Precisamos fazer, agora, um lance de espera de tal forma que o rei saia de c6. Vamos fazer esse lance com a torre. É interessante que ela vá para coluna mais distante possível, no caso, a coluna h.

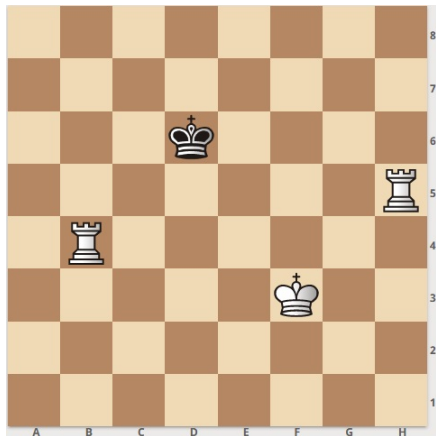
3. ♖h5 ♔d6



# Duas Torres e Rei Contra Rei

Continuamos a “escadinha”:

4. ♖b6 ♔c7





# Duas Torres e Rei Contra Rei

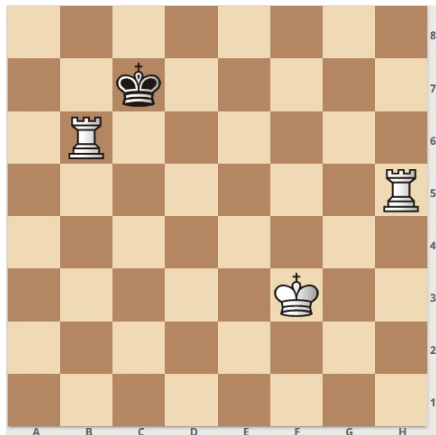
O lance que continuaria a “escadinha” seria ♖h7. Entretanto, não podemos fazê-lo, pois o rei de c7 capturaria a torre de b6. Mais uma vez, precisamos afastar a torre para a coluna mais distante possível, no caso, a coluna g.

5. ♖g6 ♔d7

Agora, basta terminar de fazer a “escadinha”:

6. ♖h7 ♔e8

7. ♖g8++

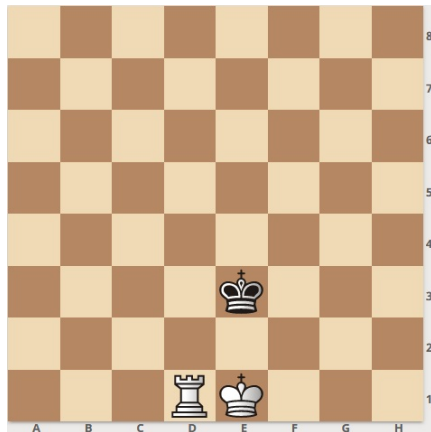


Nesse mate, a ajuda do rei é fundamental, fazendo oposição. Dessa forma, a torre pode dar um xeque fazendo com que o rei solitário tenha que se afastar do outro rei. Assim, ele vai sendo conduzido para as bordas do tabuleiro. Além disso, vale destacar que a torre, apoiada pelo rei, forma um retângulo limitando a movimentação do rei solitário. Com essas duas ideias, executaremos este mate.

# Torre e Rei Contra Rei

Precisamos levar o rei preto para uma das bordas. A torre deve começar a limitar o movimento do rei preto.

1. ♖d2



# Torre e Rei Contra Rei

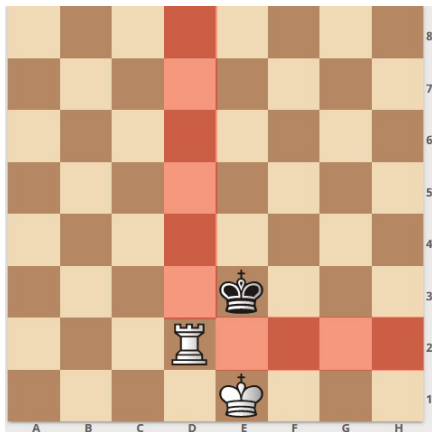
O rei preto tenta ficar o mais longe possível das bordas. Ele possui três opções de lances: ♔f3, ♔f4 ou ♔e4. Caso ele vá para a linha 4, o rei branco pode avançar. Caso contrário, a torre deverá diminuir o retângulo de movimentação do rei preto.

Se as pretas escolhem a primeira variante:

1. ... ♔e4

O rei branco deve avançar com:

2. ♔e2



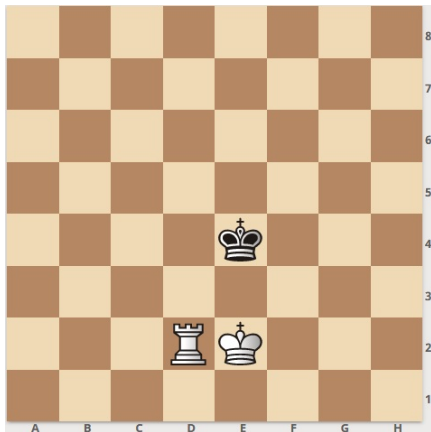
# Torre e Rei Contra Rei

A situação é parecida com a anterior. O rei preto tem três lances possíveis: dois na linha 5 ou ♔f4. Suponhamos que as pretas tomem uma decisão diferente da anterior:

2. ... ♔f4

A torre deve continuar a limitar as opções do rei preto.

3. ♖d4+



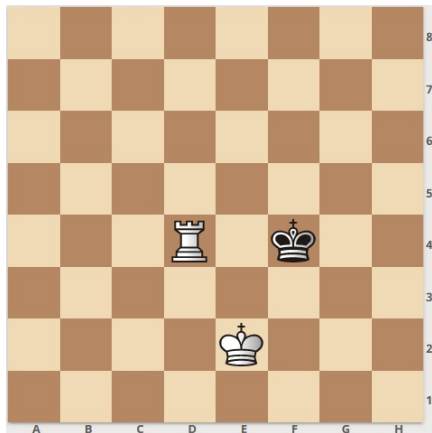
# Torre e Rei Contra Rei

As pretas possuem quatro opções de lance: ♔g3 e três lances na fileira 5. Vamos supor que ela siga a melhor variante, fazendo:

3. ... ♔e5

As brancas devem aproximar o seu rei e proteger a torre ao mesmo tempo com o lance:

4. ♔e3

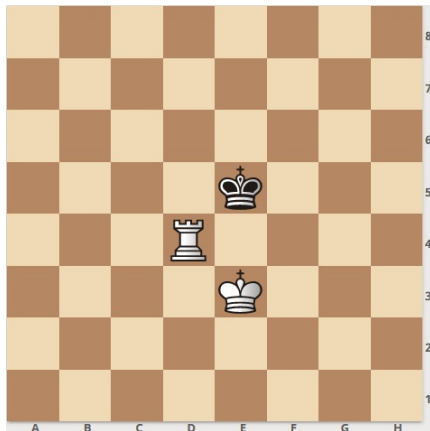


As pretas, novamente, possuem três opções de lance. Suponhamos que as pretas façam:

4. ... ♔f6

As pretas permitiram que o rei branco avance, como também a torre. Vamos optar pela variante mantendo oposição:

5. ♔f4

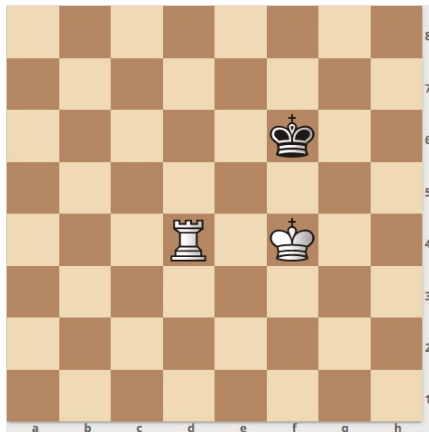


As pretas buscam distanciar-se das bordas, fazendo:

5. ... ♔e6

As brancas precisam, agora, realizar um lance de espera, deixando a torre marcando a coluna **d**. Este lance pode ser:

6. ♖d3



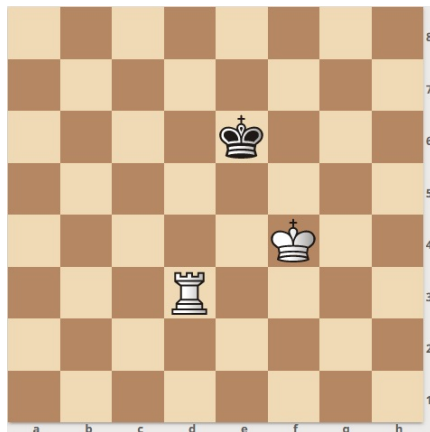


As pretas fazem:

6. ... ♔f6

Como o rei branco está em oposição, a torre pode agora dar xeque forçando a aproximação do rei preto para a borda.

7. ♖d6+



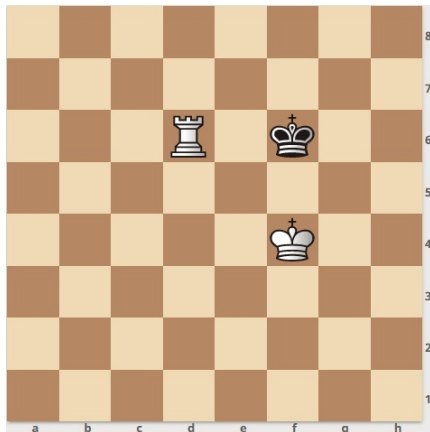
# Torre e Rei Contra Rei

O rei preto vai para a posição mais central com:

7. ... ♔e7

O rei branco se aproxima fazendo a proteção da torre:

8. ♔e5



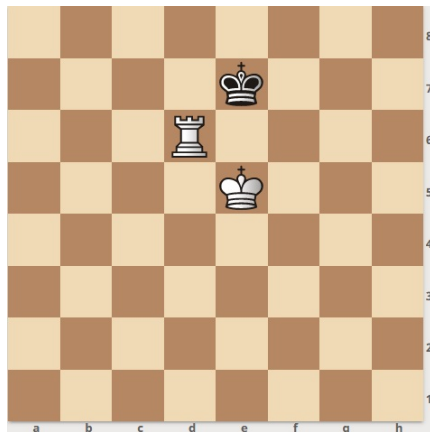
# Torre e Rei Contra Rei

O rei preto é forçado a se aproximar do canto:

8. ... ♔f7

As brancas devem limitar o retângulo de casas que pode ser ocupado pelo rei preto, fazendo:

9. ♖e6



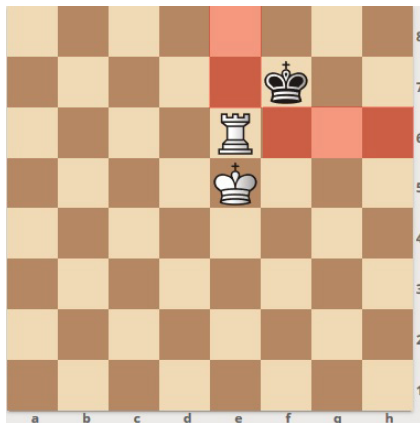
# Torre e Rei Contra Rei

As pretas continuam sendo forçadas a se aproximar do canto:

9. ... ♔g7

As brancas voltam a limitar o retângulo de atuação do rei preto:

10. ♖f6



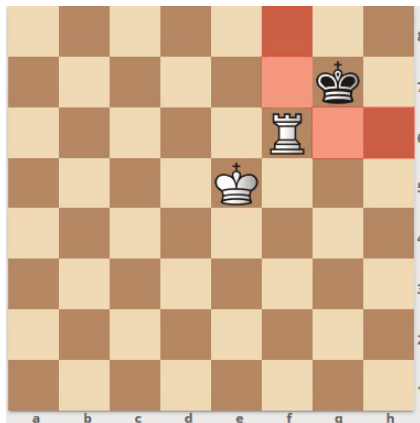
# Torre e Rei Contra Rei

As pretas ficam sem opção enquanto caberão às brancas fazerem, novamente, oposição:

10. ... ♔h7

11. ♔f5 ♔g7

12. ♔g5 ♔h7



# Torre e Rei Contra Rei

As brancas finalizarão o jogo em mais quatro lances, restando às negras a espera do fim do jogo:

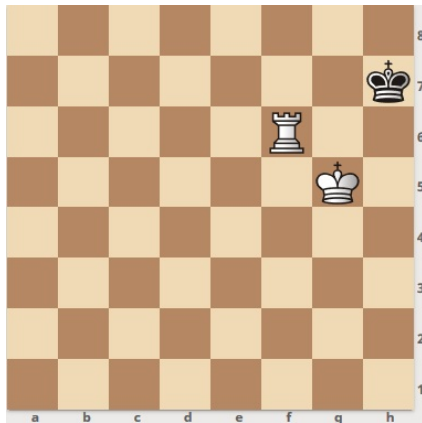
13. ♖f7+ ♔h8

14. ♔g6 ♔g8

As brancas fazem um novo lance de espera:

15. ♖f6 ♔h8

16. ♖f8++



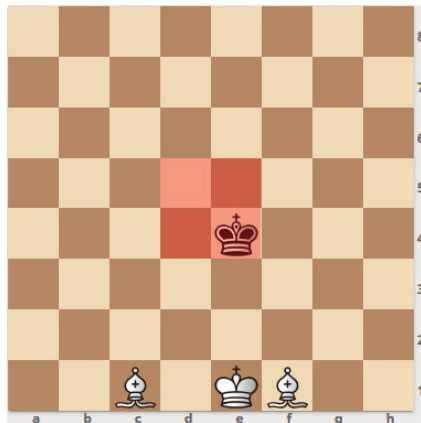
# Dois Bispos e Rei Contra Rei

Para efetivar esse mate, precisamos levar vo rei solitário até o canto do tabuleiro. Nesse processo, o rei precisa fazer oposição enquanto os bispos vão retirando as casas laterais do rei, afim de conduzi-lo até a borda. Da borda, levamos até o canto.

# Dois Bispos e Rei Contra Rei

Escolhemos, como posição inicial, o pior caso possível para quem deseja realizar esse mate: o rei solitário está centralizado. A meta inicial é retirar o rei solitário do centro:

1. ♔e2 ♔d4
2. ♙g2 ♔e5
3. ♔e3 ♔f5
4. ♙b2

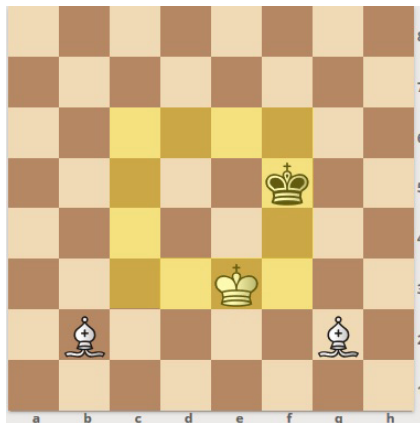




# Dois Bispos e Rei Contra Rei

Conseguimos o primeiro objetivo: expulsar o rei do centro. O próximo objetivo é retirar o rei solitário do quadrado mais externo ao centro (destacado).

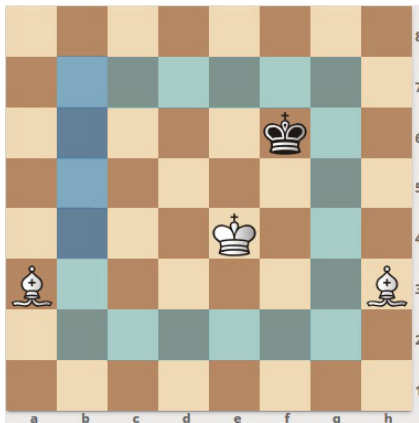
4. ... ♔e6
5. ♔d4 ♔d6
6. ♖a3+ ♔e6
7. ♖h3+ ♔f6
8. ♔e4



# Dois Bispos e Rei Contra Rei

No próximo lance das pretas, alcançaremos o nosso segundo objetivo: expulsar o rei do quadrado amarelo. Nossa próxima meta é expulsar o rei solitário do quadrado ainda mais externo que o anterior, além de conduzir o rei para o canto.

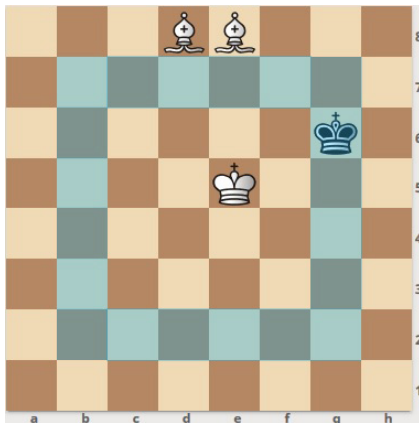
8. ... ♔e7
9. ♔e5 ♔f7
10. ♖d7 ♔g6
11. ♖e7 ♔f7
12. ♖d8 ♔g6
13. ♖e8+



# Dois Bispos e Rei Contra Rei

O rei preto, agora, tem duas opções: sair do quadrado azul indo para **h6** ou ir para o canto do quadrado azul, indo para **g7**. Supondo que faça a melhor escolha com **g7**, as brancas permanecerão no seu objetivo de levá-lo até a borda.

- 13. ... ♔g7
- 14. ♔f5 ♔f8
- 15. ♕d7 ♔f7
- 16. ♕c6 ♔f8
- 17. ♔g6



# Dois Bispos e Rei Contra Rei

Obtivemos nosso terceiro objetivo: o rei solitário está na borda. Resta-nos o objetivo final: dar o xeque mate com o rei no canto.

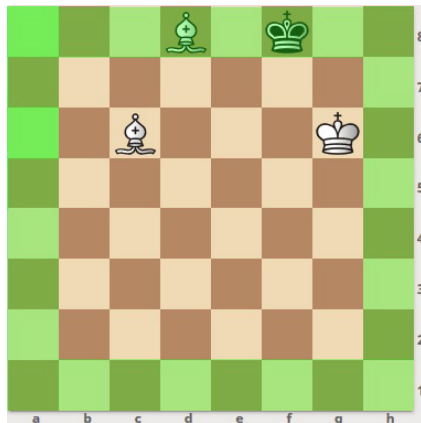
17. ... ♔g8

18. ♖e7 ♔h8

19. ♖d7 ♔g8

20. ♖e6+ ♔h8

21. ♖f6#



Apesar de ser um final elementar, o xeque-mate de bispo e cavalo tem sua complexidade e deve ser estudado com seriedade. Em 2013, a então campeã mundial feminina, GM Anna Ushenina (Ucrânia), não conseguiu arrematar a posição em uma importante partida do Grand Prix.

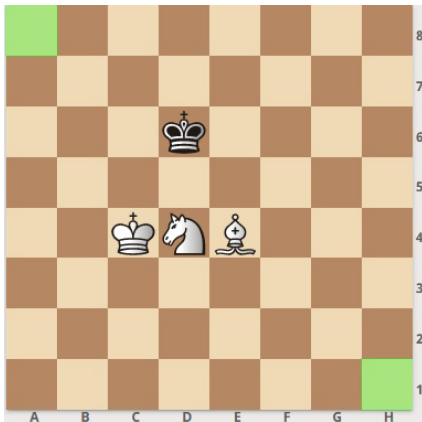
Para evitar situações semelhantes, seguem algumas dicas para melhorar a técnica do xeque-mate de bispo e cavalo.

## O canto certo para levar o rei adversário

Como de costume em finais mais simples, a missão inicial é levar o rei adversário para um dos cantos do tabuleiro. No xeque-mate de bispo e cavalo os mates só acontecem nos cantos da mesma cor do bispo.

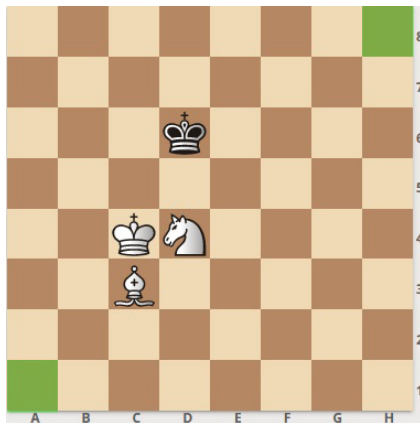
# Bispo, Cavalo e Rei Contra Rei

Na primeira posição, o bispo está na casa branca e4. Por esse motivo, o xeque-mate acontece em **h1** ou **a8**.



# Bispo, Cavalo e Rei Contra Rei

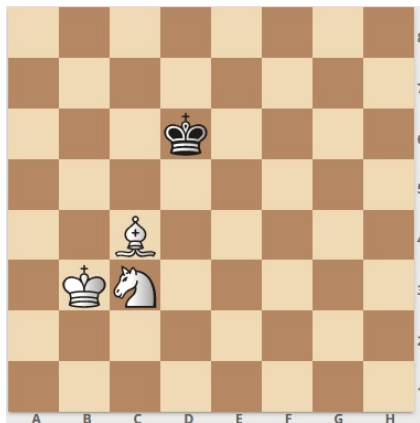
Já na segunda posição, com o bispo na casa negra **c3**, o xeque-mate é possível em **a1** ou **h8**.





## Duas Etapas

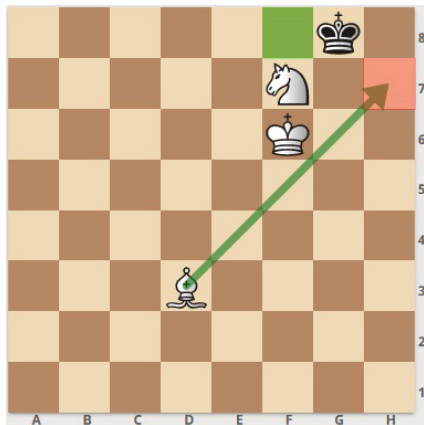
- Primeira etapa: Levar o rei do centro do tabuleiro até o canto errado. Esta etapa não será mostrada, pois possui muitas possibilidades. Deve ser usado: oposição e a ideia do cavalo atuar em casas de cor diferente do bispo.
- Segunda etapa: Levar o rei do canto errado para o certo. Esta etapa será detalhada a seguir.



# Bispo, Cavalo e Rei Contra Rei

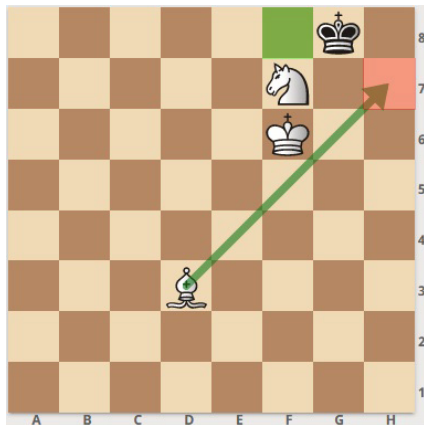
**Segunda etapa: Expulsando o rei do canto errado.**

O cavalo impede o acesso ao canto **h8**. O objetivo é levar o rei para casa **h1**.



# Bispo, Cavalo e Rei Contra Rei

Vale lembrar que, se 50 lances forem jogados nesse final, a partida terminará em empate. Para isso acontecer os jogadores precisam estar anotando os movimentos.

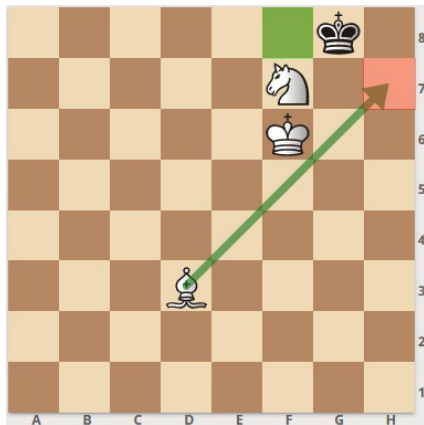


# Bispo, Cavalo e Rei Contra Rei

Na posição ao lado, o rei negro foi para o canto oposto ao da cor do bispo branco. Porém, o bispo e o cavalo conseguem expulsá-lo. Se a vez for das negras, o lance

• ... ♔f8

será jogado, pois é único.



# Bispo, Cavalo e Rei Contra Rei

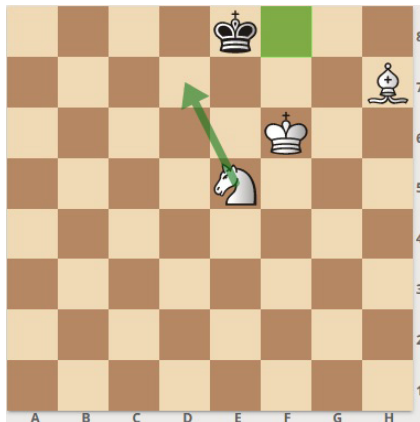
Após ♔h7, as negras possuem um único lance:

- ... ♔e8

As brancas, por sua vez, devem fazer o lance:

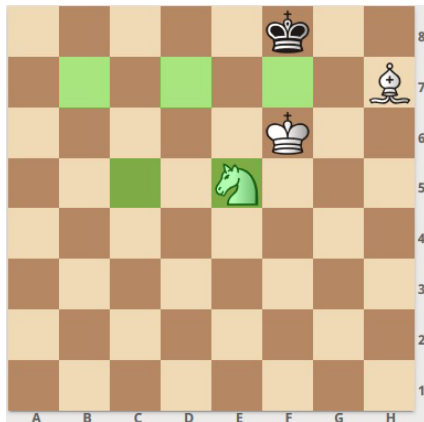
- ♞e5

Nesse momento, as pretas têm duas opções: voltar para f8 ou ir para d8.



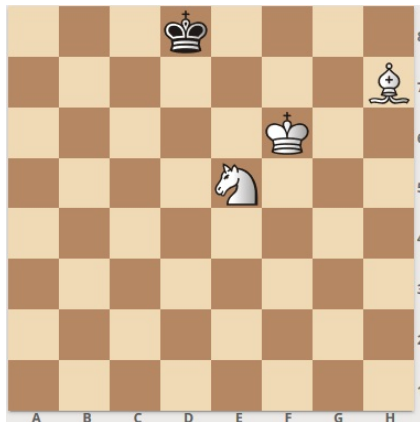
# Bispo, Cavalo e Rei Contra Rei

Na primeira hipótese, o rei negro volta para **f8**. As brancas jogam ♖**d7**, expulsando o rei da casa **f8**. Se, na sequência seguinte, o rei preto insistir em voltar para a casa mais próxima de **h8** (como fez quando jogou em **f8** em vez **d8**), então os lances seguintes do cavalo branco serão ♘**c5** e ♘**b7** formando um **W**.



# Bispo, Cavalo e Rei Contra Rei

Na segunda hipótese, o rei negro vai para **d8**. As brancas jogam ♖**e6**. As negras tentarão fugir!



# Bispo, Cavalo e Rei Contra Rei

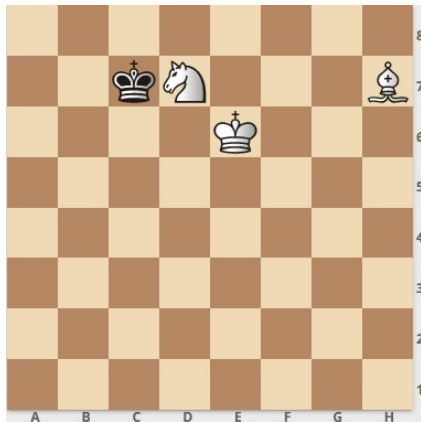
As negras tentarão escapar com o natural

- ... ♔c7

As brancas jogam então:

- ♞d7

Este lance é muito bom, pois impede a fuga do rei preto.





# Bispo, Cavalo e Rei Contra Rei

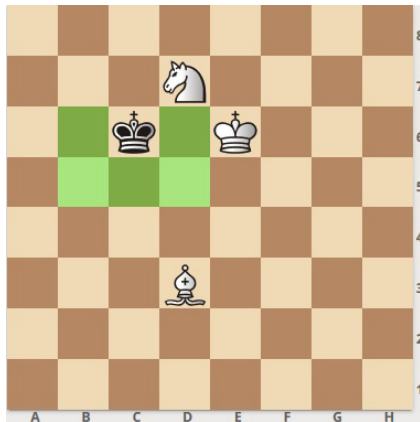
O rei preto tenta fugir com

- ... ♔c6

As brancas conseguem impedir com

- ♖d3

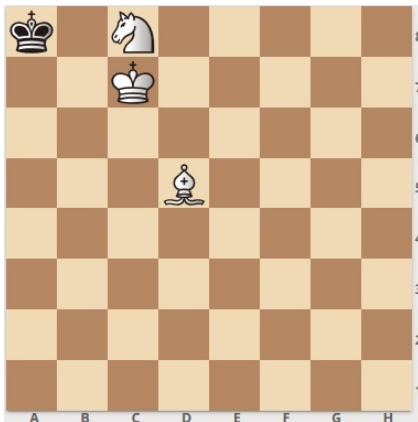
Está criado o conceito de “fortaleza” que significa uma barreira em torno do rei preto que o impede de fugir, conforme mostra a figura.



# Bispo, Cavalo e Rei Contra Rei

Esta é a posição que queremos alcançar. Após uma sequência de lances, o rei preto deve ser conduzido até a casa **a8**. O bispo branco será o responsável pelo xeque-mate, ao ser conduzido para **e4**.

• ♖e4#



# Mates Impossíveis

- Vale lembrar os mates impossíveis de serem executados, resultando no empate da partida, são eles:
  - Bispo e rei contra rei
  - Cavalo e rei contra rei
- O mate de dois cavalos contra rei é possível, porém não há como forçar.
- Após 50 lances sem capturas, mesmo existindo superioridade de material para um dos lados, é decretado o empate.

“Eu estou convencido que o estilo de um enxadrista reflete sua personalidade. ”

**GM Vladimir Kramnik**

